

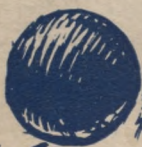
NERZ

FUSSBALL



Der Sütkmer

85110
Jawby



1Mk

WEIDMANNSCHE BUCHHANDLUNG, BERLIN.

T 17

V7 182616
XX 002267251

**DER FUSSBALL-LEHRGANG VON
OTTO MERZ UMFASST FOLGENDE
8 HEFTE, DIE EINZELN ERHÄLT-
LICH SIND:**

1. **TAKTIK**
2. **TORWÄCHTER**
3. **VERTEIDIGER**
4. **LÄUFER**
5. **STÜRMER**
6. **TECHNIK 1. TEIL**
7. **TECHNIK 2. TEIL**
8. **TRAINING**

**JEDERTEIL —
REICH ILLUSTRIRT — 1 RM.**

**WEIDMANNSCHE BUCHHANDLUNG
BERLIN SW 68 / ZIMMERSTRASSE 94**

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053506

39440

Aug. 168
24

Tafelbuch der Leibübungen
herausgegeben von Carl Dietz

Band 17

Fußball

von
Otto Herz

Teil 5
Der Stürmer



Weidmannsche Buchhandlung / Berlin SW 68

1928



579



Druck von E. Schulze & Co. / G. m. b. H. / Sträßenbarmichen

746.332 .01 (430) II 1900 / 1939 †

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Einleitung	5
Der Mittelfürmer	II
Der Verbindungsfürmer	21
Der Flügelfürmer	33
Splitter	49

Einleitung.

Der Spielgedanke beim Fußball ist folgender: Zwei Parteien stehen sich auf einem Spielfeld gegenüber. Sie kämpfen um und mit dem Ball. Das Ziel jeder Partei ist, den Ball durch das feindliche Tor zu treiben, das eigene Tor aber zu verteidigen. Ist der Ball durch das Tor gespielt, dann ist ein „Tor“ gewonnen.

Die Regel 7 lautet: „Der Torgewinn. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball zwischen den Torpfosten unter der Querlatte die Torlinie ganz überschritten hat, ohne daß dabei der Angreifer eine Regel verletzt hat, oder die Erzielung des Tores nach Regel 14 letzter Satz unzulässig war. Nach Erzielung eines Tores hat die Partei den Anstoß, die das Tor verloren hat. Das Spiel ist von der Partei gewonnen, die bei Ablauf der Spieldauer die meisten Tore erzielt hat. Wenn kein Tor erzielt wird, oder wenn die Torzahl bei Spielende gleich ist, ist das Spiel unentschieden.

Ist ein Teil des Tores zerstört, muß der Schiedsrichter Tor geben, wenn nach seiner Meinung der Ball die Torlinie innerhalb des Tores ganz überschritten hat.“

Dazu kommen folgende Ausführungsbestimmungen:

„Der Schiedsrichter darf unter keinen Umständen Tor geben, wenn er nicht vollkommen überzeugt ist, daß der Ball die Torlinie ganz überschritten hat.

Falls ein Spieler durch Torabstoß den Ball direkt in das gegnerische Tor stoßen sollte, wäre nicht Tor zu geben, sondern Abstoß.

Ein Tor kann unmittelbar nicht erzielt werden aus Anstoß, Abstoß, ferner aus Freistößen, welche für folgende Vergehen verhängt sind:

- a) wenn ein Spieler bei einem Einwurf, Freistoß oder Elfmeter den Ball zweimal spielt, ehe ihn ein anderer Spieler berührt hat;
- b) bei Abseits;
- c) wenn der Torwächter mit dem Ball mehr als zwei Schritte macht;
- d) beim regelwidrigen Anrempeln des Torwächters, wenn das Rempeln aber sonst nicht regelwidrig ist;
- e) bei vorzeitigem Berühren des Balles anlässlich des Schiedsrichterballs;
- f) wenn der Ball beim Elfmeter nicht vorwärts gestoßen wird;
- g) bei falschem Einwurf;
- h) bei gefährlichem Spiel nach Regel 3, Absatz 9."

Jede Mannschaft hat beim Spiel eine doppelte Aufgabe: Tore beim Gegner zu erzielen, Tore des Gegners zu verhindern. Zu diesem Zweck ist eine Fußballmannschaft in zwei Hauptteile gegliedert: Angriff und Verteidigung. Der Angriff (Sturm) hat die Aufgabe, beim Gegner Tore zu erzielen. Die Verteidigung hat das eigene Tor vor den gegnerischen Angriffen zu schützen. Heute besteht der Angriff aus fünf, die Verteidigung aus sechs Spielern. Das war nicht immer so.

Es wäre aber falsch, zu glauben, daß nun jede Mannschaftsgruppe sich starr und steif auf ihre Sonderaufgabe beschränken dürfe. Das gilt nur im großen Ganzen. Im übrigen ist die Mannschaft eine Einheit. Wenn es zum Nutzen des Ganzen ist, dann muß jeder Teil sich auch außerhalb seiner normalen Tätigkeit einsetzen. Dann wird der Stürmer auch Verteidiger und umgekehrt. Außerdem greifen — zur Sicherung des Zusammenhangs — Teile

der einen Hauptgruppe hinüber zur anderen: die Läufer sind jetzt Teil des Angriffs, und im nächsten Augenblick gehören sie zur Deckung. Eine ähnliche Rolle spielen die Verbindungsstürmer.

Das Stürmerspiel ist schwer. Besonders das der Innenstürmer. Wir sehen daher, daß überall ein Mangel an guten Stürmern besteht. Folgende Punkte sollen uns die Schwierigkeiten des Angriffsspiels deutlich machen:

1. Die Stürmerreihe hat keine eigenen Leute mehr vor sich, denen sie den Ball zuspielen kann. Vor ihr stehen nur noch Gegner. Das ist bei den Läufern schon anders, die hinter sich die Verteidigung, vor sich die Stürmer haben. Da nun der Ball nach vorn zum gegnerischen Tor gebracht werden soll, haben es die Hinterleute verhältnismäßig leicht, den Ball abzugeben, da sie noch Vorderleute haben. Das ist bei den Stürmern anders.

2. Die Stürmer erhalten den Ball in der Regel von hinten. Bei der Ballaufnahme haben sie daher meistens — mit Rücksicht auf die Spielrichtung — falsche Front und außerdem stehen in ihrem Rücken die gegnerischen Deckungsspieler zum Eingreifen bereit. Das Aufnehmen des Balles und das Drehen in die Spielrichtung erfolgt daher meistens unter dem Druck des Gegners. Oft auch im direkten Kampf mit ihm. Wie man diese Schwierigkeiten vermindern und umgehen kann, wird später im einzelnen ausgeführt.

3. Der Stürmer hat beim Zuspiel von hinten seine Gegner im Rücken. Sie verändern natürlich ihre Stellung entsprechend der Verschiebung der taktischen Lage, ohne daß er es merkt. Es ist daher falsch, wenn der Stürmer

ins Ungefähr direkt weiterspielt, in der Annahme, daß alles geblieben sei, wie es war. In der Regel geht sonst das Zuspiel zu einem lauernden Gegner.

4. Je näher die Stürmer ihrem Ziel, dem feindlichen Tor, kommen, um so enger wird der ihnen zur Verfügung stehende Raum, um so größere Anforderungen werden an ihre Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Intelligenz gestellt.

5. Bei dem Bestürmen des feindlichen Tores muß sich der Stürmer hüten, in Abseitsstellung zu geraten, sonst schaltet er sich selbst aus, ja oft stört er auch die Arbeit der übrigen Stürmer. Das Abseits ist eine gefährliche Klippe.

6. Der Abschluß der Stürmertätigkeit ist der Torschuß. Er verlangt gute Körper- und Ballbeherrschung und vor allem gute Nerven. Gutes Schußvermögen ist sehr selten.

Stilarten. Im Laufe der Entwicklung des Spiels entstanden zwei Arten des Spiels: die eine bevorzugt den langen Paß und entstand im Süden Englands. Man nennt sie Amateurstil, weil sie in der Hauptsache von den Amateurmansschaften — besonders den berühmten Corinthians — entwickelt und gespielt wurde. Die Spielweise, die den kurzen Paß zugrunde legt, und in Schottland entstand, heißt schottischer oder Professionalstil. Die meisten Professionalclubs üben ihn. Beide Arten haben ihre Vor- und Nachteile. Heute findet man sie selten rein und unvermischt. Die guten Mannschaften beherrschen beide und wenden sie an je nach Bedürfnis und entsprechend den äußeren Verhältnissen. Bei glattem, nassen Boden ist das weite Paßspiel vorzuziehen. Der schottische Stil verlangt große Geschicklichkeit in der Ballbehandlung. Die besten

englischen und schottischen Professionalmannschaften spielen — normale Verhältnisse vorausgesetzt — einen gemischten Stil, der den engen und weiten Paß in blitzschnellem Wechsel enthält.

Es wäre verkehrt, das enge Kombinationspiel mit gutem Spiel gleichzusetzen. Auch der weite Paß kann sehr

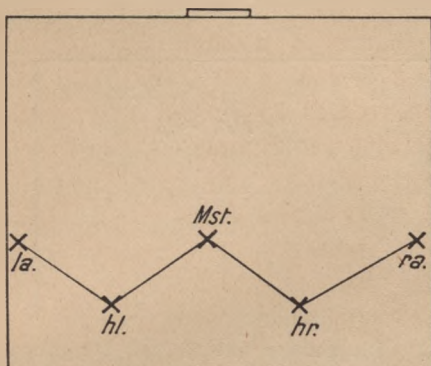


Fig. 1 zeigt die normale Aufstellung einer Stürmerreihe im Mittelfeld.

kunstvoll und schwer sein und erfordert bei guter Ausführung ebenso gute Zusammenarbeit als der schottische Stil.

Das Wesen der Stürmerarbeit besteht im Angriff. Die Mittel hierzu sind: die Kombination, der Durchbruch, das Treiben (Dribbling) und der Schuß. Den größten Raum nimmt die Kombination ein. Sie hat zur Voraussetzung das Freistellen (siehe 1. Teil S. 35 f).

Dst wird der Angriff der Stürmer von dem Gegner gestört. Da gilt es zu retten, was zu retten ist. Der nun

einsetzende Angriff des Gegners muß im Keim erstickt werden. Dies kann nur dadurch geschehen, daß die Stürmer sofort Verteidigungsarbeit leisten, den Gegner am Ball verfolgen und angreifen und die übrigen Gegner decken. Die taktische Bedeutung dieser Maßnahmen kann nicht leicht überschätzt werden. Man kann und muß das eigene Tor auch in der gegnerischen Hälfte verteidigen. Wenn man das nicht tut,

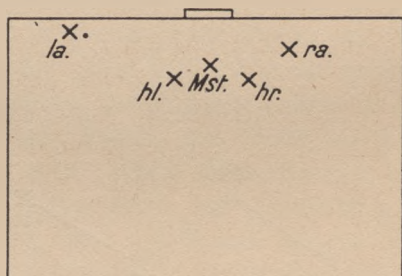


Fig. 2. Die Stürmer sind vor das Tor gelangt.
Der Linksaußen hat den Ball.

dann geht der ganze Gewinn des Angriffs verloren, man muß wieder von vorn anfangen und auf die Dauer wird die eigene Hintermannschaft überlastet. Das wäre Sisyphusarbeit. Besser ist es, dafür zu sorgen, daß bei etwaigen Rückschlägen der Raumverlust möglichst gering sei. Das geschieht am besten durch die Deckungsarbeit der Stürmer. Sehen wir also einen Stürmer plan- und gedankenlos im Felde herumstehen, so wissen wir, daß er seine Pflicht nicht voll erfüllt.

Die Tätigkeit der einzelnen Spieler ist bei guten Mannschaften — von einigen Besonderheiten abgesehen — dieselbe. Alle — Stürmer und Verteidiger — müssen sich freistellen, die Gegner angreifen und decken, sich gegenseitig zuspielen usw. Wenn die Stürmer ihren Platz ganz ausfüllen, dann wird das Spiel von zwei guten Mannschaften zu einem zähen Ringen. Das zeigen uns deutlich die Spieler der Professionals in England und auch der deutschen Spitzenmannschaften.

Die fünf Stürmer bilden eine Reihe, die sich normalerweise gleichmäßig über die ganze Breite des Spielfeldes verteilt. Ist der Gegner im Angriff, dann gehen die Verteidiger zurück und der Sturm hat eine Formation, die einem „W“ ähnlich ist. Vor dem feindlichen Tor bildet der Sturm einen Halbkreis.

Der Mittelstürmer.

Urwüchsiges Fußballspiel bevorzugt die Einzelarbeit. Diese kann aufgebaut sein auf der Schnelligkeit, wie z. B. der Durchbruch des Innenstürmers mit plötzlichem überraschenden Schuß. Hierher gehört auch der Flankenlauf der Flügelstürmer. Die Einzelleistung kann aber auch die Frucht einer hervorragenden Beherrschung von Körper und Ball sein. Die typischen „Dribbler“ sind meist nicht schnell, dafür aber um so beherrschter. Wo diese beiden Fähigkeiten — Schnelligkeit und Körper- und Ballgefühl — vereint sind, ist selbstverständlich der Erfolg größer und sicher. Aber der ideale Mittelstürmer ist damit noch nicht fertig. Es muß noch eine gute Portion Intelligenz und

Instinkt dazukommen. Die Intelligenz beim Spiel kann aber wesentlich anders geartet sein, als die Intelligenz im allgemeinen! Wenigstens kenne ich genug Spieler von guten Geistesanlagen, die sie aber im Spiel nicht zeigen können.

Fußball ist vorwiegend Mannschaftsspiel, d. h. der einzelne tritt mehr oder weniger zurück. Die Spieler einer Mannschaft werden besonders daraufhin angesehen, ob sie die Fähigkeit des Einfügens und Talent zur Zusammenarbeit besitzen. Kommen hierzu noch die Eigenschaften des Einzelspielers in guter Mischung, dann ist der ideale Spieler gegeben.

Damit ein Mittelstürmer alle ihm zufallenden Aufgaben erfüllen kann, müssen gewisse körperliche, geistige und moralische Fähigkeiten vorhanden sein. Selbstverständlich gibt es hier, wie bei allen anderen Positionen, keine Norm. Fehlende oder nur schwach entwickelte Talente können durch andere, hervorragende ersetzt und ausgeglichen werden. Ein Mittelstürmer soll groß sein. Der Kampf mit dem Mittelläufer, der meist eine große Figur ist, ebenso der Kampf mit den Verteidigern und dem Torhüter verlangen es. Wenn man in der Geschichte des Spiels zurückgeht, dann findet man, daß fast alle Mittelstürmer, die von ihr festgehalten sind, große Gestalten waren. G. D. Smith und Woodward waren über 1,80 m. Für unsere Verhältnisse auf dem Kontinent sei an Jäger, Harder, Orth und Schaffer erinnert. Es gibt aber auch einen mittelgroßen, ja auch kleinen Typ. Zu jenen rechne ich Fuchs und Seiderer, zu diesen Horvath, Gallacher und Pöttinger. Der große Mittelstürmer ist besonders durch

seine Wucht und das Kopfspiel der gegnerischen Deckung gefährlich, der kleine durch seine Gewandtheit. Am Ende entscheidet die Leistung, keine vorgefaßte Meinung.

Von 74 erstklassigen englischen Professional-Mittelstürmern waren 22 größer als 1,75 m, 43 hatten eine Größe von 1,71—75 m und nur 9 waren kleiner als 1,71 m.

Eine wesentliche Eigenschaft, die beim erstklassigen Mittelstürmer vorauszusetzen ist, ist Schnelligkeit. Sie ist besonders von Vorteil beim Durchbruch und bei der Steilkombination. Schnelligkeit ohne Ballkontrolle nützt natürlich nichts. Besonders nicht in der Mitte, wo die Raumverhältnisse immer ein wenig beschränkt sind. Schaffer war nicht besonders schnell aber doch rasch genug, um eine Hintermannschaft bei Steilvorlagen zu überlaufen. Außerdem liegt es mehr in seiner Natur, den Sturm zu führen, die Gegner zu beschäftigen und auf sich zu ziehen, die Ausführung aber seinen Nebenleuten zu überlassen.

Die Arbeit vor dem Tor ist naturgemäß hart und körperlich. Nur wenn der Mittelstürmer ebenfalls hart ist, hat er auf die Dauer Aussicht gegen Verteidiger und Torhüter erfolgreich zu sein.

Spielübersicht und taktisches Gefühl sind noch wichtiger als selbst die körperlichen Eigenschaften. Diese Tatsache ist die Begründung für den Umstand, daß es auch ganz hervorragende kleine Mittelstürmer gibt. Die Stellung in der Mitte der Sturmlinie bringt es schon rein äußerlich zum Ausdruck, daß er der Führer des Sturms ist.

Der Mittelstürmer als Sturmführer. Mit den zwei Verbindungsstürmern zusammen bildet er den „Innen-

sturm“ oder das „Innentrio“. Da es in der Mitte, besonders in Tornähe ziemlich eng zugeht, muß er gute Ballbehandlung besitzen und auf engem Raum kombinieren können. Da aber Innenspiel — d. h. Kombination des Innensturms — allein kaum zum Ziel führt, muß er auch imstande sein, die Taktik zu wechseln. Er muß die Flügel ins Gefecht schicken. Welcher Flügel in einem gegebenen Augenblick einzusetzen ist, das entscheidet das taktische Gefühl! Er muß beide Flügel einsetzen können. Ob Innen- oder Flügel- spiel, beides verlangt die Fähigkeit des Passens! Dazu kommt noch die Durchbruchtaktik, die besonders Schnelligkeit und Entschlossenheit verlangt. Die neue Abseitsregel ist dem schnellen Mittelfürmer auf den Leib geschnitten. Er kann sich heute zwischen die beiden gestaffelten Verteidiger stellen, so daß er immer gute Aussicht beim Durchbrechen hat. Auch kann er jetzt leichter die Flügel bedienen. Taktisch gut scheint mir das Bedienen des Flügels, dessen gegnerischer Verteidiger aufgerückt ist. Beim Durchbruch muß er rücksichtslos und ohne Angst durchsaufen. Wer Angst vor einem angreifenden Verteidiger hat, spiele etwas anderes als Fußball!

Selbstverständlich soll der Mittelfürmer sowohl aus dem Durchbruch, wie auch aus der Kombination oder beim Zentersball gut schießen können. Von 20 m muß geschossen werden. Kein Kombinieren mehr! Wichtiger als Schärfe ist beim Schuß das gute Placieren, was mehr eine taktische Fähigkeit ist!

Schieße direkt!

Schieße flach!

Nachschüsse mit der Innenseite schießen!

Ob ein Ball rechts oder links zu schießen ist, sollte nicht von der Fähigkeit oder Unfähigkeit des einen Beines abhängen, sondern lediglich von der taktischen Lage! Die Regel lautet:

Ball von rechts — rechts!

Ball von links — links!

Diese Richtlinie soll natürlich kein zwingendes Gesetz sein. Viel mehr will sie dem übenden Anhaltspunkte beim Training geben. Die Ausnahmen werden im Teil 6 näher erläutert.

Wenn ein anderer Spieler schießt, dann lautet für alle in Tornähe sich befindlichen Stürmern die Devise: ran an den Tormann!

Flankenbälle, Eckstöße, Straf- und Freistöße vor dem Tor verlangen vom Mittelstürmer die Fähigkeit des Kopfspiels in hervorragendem Maße. Denn meist sind seine Gegner (Mittelläufer und Verteidiger) in besserer Stellung und der Tormann kann zudem noch die Hände gebrauchen! (Über Kopfspiel siehe Teil 7.)

Der beste Mittelstürmer ist der, der im rechten Augenblick das Beste auszuführen vermag, also nicht einseitig ist. Der



Fig. 3. Ein Stürmer beim direkten Schuß. Der von links kommende Ball wird mit dem linken Bein geschossen.

Durchbrenner ist nur so lange gefährlich, als man ihn nicht kennt.

Der Innenspieler wird von einer guten, innen geschlossenen Läuferreihe samt seinen Verbindungsstürmern kaltgestellt! Zweckmäßig ist es, wenn die Verbindungsstürmer mehr draußen

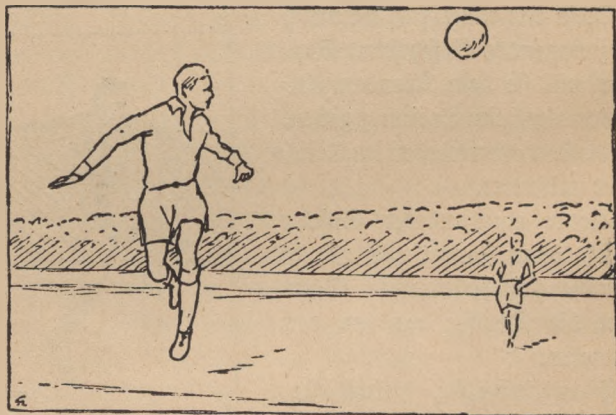


Fig. 4. Der Mittelfürmer (Herberger) macht im steilen Sprung einen feinen Kopfstoß aufs Tor.

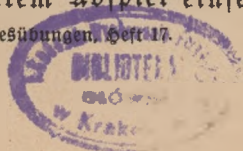
beim Flügel sind und dort die Läufer und Verteidiger in Atem halten. Dann gibt es vor dem Tor Luft! Am besten ist es, alle Methoden zu beherrschen und den Gegner ständig mit neuen zu überraschen. Der Schablonenspieler ist bald erkannt! Die Absichten verschleiern! Also Innenpiel mit Flügelspiel wechseln! Quer- und Steilpaß verwenden. Dribbeln und Kombinieren! Die Flügel sollten aber

nicht mehr bedient werden, wenn der Innensturm auf Schußentfernung ans Tor herangekommen ist. Ein Paß zum Flügel verliert viel Zeit und die Verteidiger gewinnen wieder neue Stellung. Ja, sogar überspielte Läufer können wieder eingreifen. Sollte der Weg innen versperrt sein, dann ist ein Rückpaß zum Mittelläufer mit so:



Fig. 5. Schaffer ist im Kampf um den Ball Sieger geblieben, trotzdem ihn 3 Gegner stören.

fortigem Schuß, oder ein Hochpaß vors Tor zum Ein-
drücken am Plaze. Aus dem Kombinieren plötzlich zum
Durchbruch übergehen überrascht den Gegner! Aus der
Kombination am Ort — die dem Gegner abheben
und ermüden soll — muß plötzlich Steilkombi-
nation mit direktem Abspiel einsetzen usw.



Der Mittelstürmer muß seine Vorlagen an die Nebenleute und Flügelstürmer deren Schnelligkeit anpassen. Er muß in jedem Augenblick wissen, wo seine Leute stehen, wo die Gegner stehen, wer von seinen Leuten frei steht usw. Damit er diese Übersicht gewinnt und nicht verliert, soll er nicht hinten mitarbeiten, sondern vorn bleiben. Diese Stellung soll aber nicht zum Schlafen verwendet werden. Es ist eine Lauerstellung, ein Beobachtungsposten. Seine Ruhe ist die Ruhe vor dem Sturm! Nur die folgende hervorragende Leistung rechtfertigt die Vorbereitung durch Ruhe. Er soll auch vorn bleiben, um der gegnerischen Verteidigung das zu weite Aufrücken zu versalzen (durch einen Durchbruch) und damit er bei seiner Aktion die nötige Frische hat. Wer zu sehr im Kampf steht, verliert die Übersicht!

Schaffer war im Recht, wenn er viel stand! Er placierte sich gut und war immer bereit. Wer nicht so hohe taktische Fähigkeiten hat, muß mehr Fleiß zeigen. Was der Mittelstürmer körperlich weniger arbeitet, muß er durch erhöhte geistige Arbeit ausgleichen (Fig. 5).

G. D. Smith (Mittelstürmer der Corinthians und der englischen Nationalmannschaft), der von Kennern als der beste Mittelstürmer aller Zeiten angesehen wird, schreibt über das Spiel des Mittelstürmers wie folgt:

„Der Posten des Mittelstürmers ist vielleicht der schwerste, sicher aber der verantwortungsvollste. Er ist die Angel, um welche sich die Stürmerlinie dreht, und wenn er ein Versager ist, wird die ganze Maschine aus dem Gang geschleudert. Sehr sorgfältig muß er es vermeiden, nicht zu viel zu dribbeln: ein Mittelstürmer, der dazu seine Zuflucht nimmt, wird nie-

mals erfolgreich sein, aber sicher Verwirrung in seine Mannschaft bringen. Er sollte ein guter Torschütze sein, vor allem aber imstande sein genau zu passen. Während er seine Aufmerksamkeit darauf richtet, seine Verbinder mit kurzem, rasanten Zuspiel zu bedienen, muß er doch immer bereit sein den Ball zu den Flügelstürmern zu schicken, sobald er sie mehr oder weniger ungedeckt sieht.“

Beim eigenen Einwurf geht er in Wurfweite und stellt sich frei. Nur in den Fällen, wo sehr weit hinten oder sehr weit vorn eingeworfen wird, bleibt er weg. Natürlich wird ihm ein Gegner folgen, wenn er sich zu placieren versucht. Er muß dann mit allen erlaubten Mitteln versuchen, den Gegner von sich abzuschütteln.

Beim Einsatz der Flügel berücksichtigt er Sonne, Wind und Bodenverhältnisse. Auch Schwächen des Gegners oder der eigenen Mannschaft muß er sofort erkennen und in Rechnung ziehen. Wenn er selbst den Ball erwartet, dann muß er darauf achten, daß er nicht in Abseitsstellung gerät. Er darf also nicht gedankenlos fortstürmen. Es genügt vollkommen, wenn er startet. Hat er die Höhe des letzten feindlichen Verteidigers erreicht, und der Ball ist noch nicht durchgespielt, dann muß er den Lauf unterbrechen. Selbst bei ruhigem Stehen kann man in Abseitsstellung geraten, wenn nämlich die Gegner aufrücken. Augen auf!

Deckungsarbeit des Mittelstürmers. Sein Gegner ist der gegnerische Mittelläufer. Ihn deckt er, ihn verfolgt er und greift ihn an, wenn er, den Ball treibend, vorrücken will. Wenn er diese Aufgabe vernachlässigt, dann hat der Gegner

leichtes Spiel mit der Hintermannschaft, da der Mittelläufer beim Aufbau des Spiels nicht gestört wird.

Beim Einwurf des Gegners kann er sich auch an der Deckung beteiligen. Dann hat er in der feindlichen Hälfte den Verteidiger, in der eigenen den Mittelläufer zu markieren. Er kann aber auch seine gewöhnliche Stellung beibehalten, um die Gegner am Aufrücken zu hindern. Beim feindlichen Eckball kann er zurückgehen und den Mittelläufer decken, oder aber er bleibt vorn in Lauerstellung und überläßt das Überwachen des Mittelläufers dem freibleibenden Flügelläufer der eigenen Mannschaft.

Beim Abstoß von beiden Seiten steht er in der Regel im Kopfduell mit dem Mittelläufer der Gegenseite. Oft hat er seinen Zweck erreicht, wenn er beim Abstoß des Gegners den Mittelläufer vom Ball hält und ihn zur eigenen Hintermannschaft durchläßt. Beim Abstoß vom eigenen Tor köpft er mit Vorteil zu den eigenen Läufern zurück, die dann den Angriff aufbauen.

Im allgemeinen ist der Mittelfürmer derjenige Spieler, der den geringsten Teil an der Abwehrarbeit hat. Selten geht er hinter die Mitte zurück. Nur bei heftigem Gegenwind kommt er weiter zurück, weil seine Hinterleute den Ball nicht so weit nach vorn bringen können.

Einige Winke. Dribble nicht zuviel. Umspiele einen Mann und gib den Ball dann weiter.

Stehe und laufe nicht abseits.

Bevorzuge bei nassem Boden raumgreifendes Flügelspiel.

Kein gegnerischer Verteidiger darf frei und unangegriffen stoßen.

Sondertraining. Schießen aus allen Lagen, besonders auch schießen bei von hinten.

Einköpfen von Flanken.

Vorlagen an die Flügel.

Übungen im Laufen mit dem Ball mit und ohne Hindernisse.

Der Verbindungsstürmer.

Wenn auch die wichtigste Aufgabe der Stürmer der Angriff auf das gegnerische Tor ist, so dürfen sie sich doch — aus den oben erwähnten taktischen Gründen — der Abwehrarbeit nicht entziehen. An dieser allgemeinen Aufgabe muß jeder Spieler in stärkerem oder geringerem Maße teilnehmen. Außerdem hat es sich aber in der Praxis bewährt, daß die Verbinder bei feindlichen Angriffen zurückgehen und der Verteidigung helfen. Die Aufstellung der Sturmlinie hat dann die in der Figur aufgezeichnete Gestalt.

Ihren Namen Verbindungsstürmer verdienen sie aber in doppelter Hinsicht. Nicht nur halten sie die Fühlung mit der Hintermannschaft, sondern auch im Sturm selbst sind sie das Bindeglied zwischen Mitte und Flügel. Mit den Flügelstürmern zusammen bilden sie die Flügel, mit dem Mittelstürmer das Innentrio oder den Innesturm.

Der Verbinder soll vorn und hinten, innen und außen sein. Oft muß er direkt Läuferarbeit leisten. Das erfordert große Ausdauer. Oft kommt er ins Gedränge und muß sich, den Ball am Fuß, herauswinden können. Das verlangt Gewandtheit, Wendigkeit und gute Ballkontrolle. Gutes Passen ist Grundbedingung, denn die Zusammenarbeit mit

den anderen Stürmern stützt sich doch im wesentlichen auf die Fähigkeit den Ball sicher zuzuspielen. Oft muß er den Ball hinten holen, nach vorn schaffen und einen Angriff einleiten. Dabei kann er aber seine Absicht nur erreichen, wenn er den Ball dicht führt und seine Gegner umspielen kann. Außerdem sollte er imstande sein, beim Lauf mit dem Ball die Gegner auf sich und von seinen Mitspielern wegzuziehen.

So sehen wir, daß die Aufgabe des Verbinders keineswegs leicht ist. Ob er bei einem Angriff den Ball nach innen oder nach außen spielen will, muß er möglichst lang verbergen, denn das erleichtert seine wie des Nebenspielers Arbeit und erschwert die des Gegners. Gute Halbstürmer sind meist gute Dribbler und verstehen sich aufs Täuschen und Überlisten des Gegners. Aber vor der Übertreibung sei gewarnt.

Bei der Zusammenarbeit mit dem Flügelstürmer an seiner Seite muß er oft dessen Platz und damit auch dessen Funktion übernehmen. Dann ist er oft in die Lage versetzt flanken zu müssen, was verlangt, daß er sich taktisch klar ist und über die technische Fertigkeit verfügt. Da er einer der Stürmer ist, die beim Angriff gerade vor dem Tor spielen und somit die besten Schußgelegenheiten haben, sollte er ein guter Schütze sein. Das setzt aber auch ein gutes Gefühl für die Stellung voraus, denn nur wer im entscheidenden Augenblick am rechten Platz ist, kommt überhaupt zum Schuß. Immer wieder sei betont, daß ein erstklassiger Stürmer mit beiden Füßen schießen können muß, und daß ein direkter Schuß den meisten Erfolg verspricht.

„Die Verbindungstürmer müssen nicht unbedingt schnell sein; rascher Lauf ist natürlich immer ein Vorteil, aber zu

spiel ist ihre Hauptaufgabe. Sie sind das Glied, das die Kette der Stürmer zusammenfügt, und sie sollten die Verbindung zwischen der Mitte und den Flügeln herstellen. Zu diesem Zwecke müssen sie imstande sein, gut zu passen. Es ist daher von der größten Wichtigkeit, diese Fähigkeit zu pflegen und zu bedenken, daß persönliches Glänzen hinter den Bedürfnissen der Mannschaft zurückzustehen hat. Ihre erste Aufgabe ist zur Mitte oder zum Flügel zu spielen. Dann sollen sie aber nicht vergessen, daß ein Paß quer über das Feld zum anderen Flügel oft sehr wirksam sein kann.“ (G. D. Smith.)

Wenn auch beim hochklassigen Spiel der Ball dicht am Boden gehalten wird, so ist doch gerade bei ihm das Kopfspiel von großer Wichtigkeit. Selten wird der Gegner Zeit lassen einen hohen Ball mit dem Fuß aufzunehmen oder zu stoppen. Dazu ist die Deckungsarbeit der einzelnen Leute viel zu scharf. Versucht aber der Gegner den Ball im Sprung zu köpfen, da bleibt dem Verbindungstürmer nichts anderes übrig, als ebenfalls zum Kopfspiel zu greifen. Das gilt sowohl für das Spiel im freien Feld und vor dem Tor, bei der Abwehr wie beim Angriff. Zwar kommt es oft vor, daß ein Spieler den Ball mit dem Fuß spielen will, während sein Gegner sich zum Kopfspiel anschickt. In der Regel natürlich vergebens. Höchstens sehen wir als Ergebnis eines solchen Versuches einen „Freistoß wegen gefährlichem“ Spiel.

Angriffsarbeit des Verbinders.

Die Hauptaufgabe des Halbstürmers besteht darin entweder als Einzelspieler, oder in Verbindung mit seinen Neben-

leuten rechts und links, den Angriff nach vorn zu tragen. Als auf sich selbst gestellten Spieler stehen ihm Durchbruch, Treiben (Dribbling) und Schuß zur Verfügung. Bei der Kombination wird er vorzugsweise mit den ihm zunächst stehenden Mitspielern zusammenarbeiten.

Die ihm bei dem Passen mit seinem Flügel — und Mittelstürmer zur Verfügung stehenden Kombinationsformen sind: Zickzackspiel, Quer- und Steilpaß, Rückpaß und Dreieckspiel. Der Kampf mit dem Gegner zwingt zur größten Geistesrisikenheit und zur Anwendung aller möglichen Arten. Alle Schemata der Zusammenarbeit müssen sowohl von ihm wie von seinen Partnern beherrscht werden. Jeder muß zu jeder Zeit in der Lage sein mit Rücksicht auf den Gegner oder den Nebenmann einen beabsichtigten Zug zu unterlassen und sich umzustellen. Nur nicht mechanisch zusammenspielen wollen. Alles geschieht überlegt und nach vorherigem Studium der Gesamtlage, wozu bei guten Spielern allerdings ein kurzer Blick genügt. Es ist keineswegs leicht dieses Ziel zu erreichen. Da in der Regel in einem Sturm verschiedene Individualitäten vorhanden sind, hat es besonders der Verbindender sehr schwer. Mit der Mitte muß er ganz anders spielen, als mit „seinem“ Flügelmann. Und wozu zwingt nicht ein guter Gegner! Jeder muß mit besonderen Mitteln bekämpft werden. Zwei wirklich erstklassige Binder machen schon fast einen guten Sturm.

Das Zusammenspiel am Flügel ist leichter als im Innentrio. Daher empfehle ich dem Binder in der Regel sich anfangs auf das Spiel mit dem Flügel zu legen. Wenn hier ein befriedigendes Ergebnis erzielt ist, dann legt man sich

mehr auf die Kombination im Innensturm. Als Endergebnis sehen wir es an, wenn der Verbinder alle Möglichkeiten erschöpft und Innen- und Flügelspiel dann einsetzt, wenn es taktisch richtig ist. Auch die Einzelaktion darf nicht vergessen werden. Gutes Spiel ist ohne sie vollkommen unmöglich.

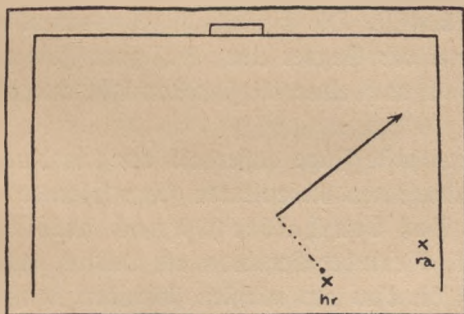


Fig. 6. Der Halbrechte läuft mit dem Ball einwärts, um den Gegner zu täuschen. Mit einer plötzlichen Wendung bedient er dann den Rechtsaußen.

Wenn es auch die erste Aufgabe des Verbindungsstürmers ist, mit seinen direkten Nebenleuten zusammenzuspielen, so darf er aber nicht außer acht lassen, daß die Sturmlinie aus fünf Spielern besteht, und daß hinter den Stürmern auch noch Läufer sind, die die zweite Welle des Angriffs bilden. Wenn er dies vergißt, dann wird er seine blauen Wunder erleben. Da er nämlich seinen Gegnern die Abwehrarbeit leicht macht, erschwert er seine und seiner ganzen Mannschaft Aufgabe. Immer muß der Verbinder dessen eingedenk sein,

daß sich der Gegner sehr schnell auf sein Spiel einstellt. Kann er es nicht wechseln, dann kommt er nicht weit. Nichts gelingt mehr. Da heißt es denken und den Gegner seinerseits zu studieren. Und das Ergebnis muß sein: Immer etwas anderes tun, als der Gegner erwartet (Fig. 6). Rechnet der Feind mit einem Paß, dann folgt ein Treiben (Dribbling), Durchbruch oder Schuß. Ein Versuch macht sich sehr oft bezahlt. Die Einstellung des Gegners erleichtert es. Erwartet der Gegner einen Paß zum Flügel, prompt fließt der Ball nach einer blitzschnellen Körperwendung zur Mitte.

Als vorteilhafte Züge außerhalb der Kombination mit seinen unmittelbaren Nebenleuten seien folgende erwähnt:

1. Der Paß von halbrechts nach halblinks und umgekehrt. Wenn der Verbinder am Ball ist, dann werden naturgemäß die ihm am nächsten stehenden Mitspieler am schärfsten gedeckt. Hinzu kommt, daß sich der Gegner dort ballt, wo der Ball ist. Ein Paß zum Verbinder der anderen Seite ist für den Gegner meist eine Überraschung. Bis er sich von ihr erholt hat, ist es oft zu spät.

2. Der Paß von halbrechts nach linksaußen und von halblinks nach rechtsaußen. Das Zuspiel zum anderen Flügel findet denselben meist ungedeckt. Oft hat er freien Lauf bis vor's Tor! Dabei ist aber zu beachten, daß der Paß in bezug auf Richtung und Tempo genau abgepaßt sein muß, sonst geht der mit diesem Zug an sich verbundene Vorteil wieder verloren.

3. Der Rückpaß zum Mittelläufer. Ist der Ball im engen Spiel vor das Tor des Gegners getragen, dann hat

sich dessen Hintermannschaft sehr oft so stark massiert, daß kaum durchzukommen ist. Ein Paß zum Mittelläufer gibt diesem oft eine gute Schußgelegenheit. —

Beim Eckstoß vor des Gegners Tor stellt er sich frei. Wie er sich im einzelnen placiert, hängt von den besonderen Umständen ab. Im allgemeinen kommt bei den im Anschluß an einen Eckstoß sich bildenden Gedrängen nur Kopfspiel in Frage. Ist der Verbinder sehr klein, kann er sich doch nutzbringend betätigen, indem er z. B. den Tormann deckt. Es sei aber ausdrücklich betont, daß auch kleine Leute gute Kopfspieler sein können. Gutes Sprungvermögen, Gewandtheit und Intelligenz gleichen manchen Zentimeter aus.

Beim Einwurf seiner Partei auf seiner Seite stellt er sich in Wurfweite frei. Ich lernte in England und Schottland einige ganz erstklassige Verbinder kennen, die sogar zum Einwurf der anderen Seite hinübergingen und sich placierten. Das erfordert allerdings eine überdurchschnittliche Leistungsfähigkeit.

Eine Flanke des Flügelstürmers muß ihn zur Stelle finden. Trotzdem er vielleicht soeben noch hinten war, um den Ball zu holen, muß er im nächsten Augenblick schon wieder in die Reihe der anderen Stürmer eingerückt sein und die Flanke erwarten.

Ist der Verbinder ein Scharfschütze, dann kann es seine Aufgabe sein, Straßstöße im Schußbereich zu treten. Im anderen Falle wird er sich placieren. Wenn immer ein Schuß aufs Tor kommt, dann muß der Verbinder bereit sein, den Tormann anzugreifen und dessen Fehler und Schwächen auszunutzen. Unsere Stürmer in Deutschland be-

trachten einen Angriff mit dem Schuß als abgeschlossen. Befriedigt kehren sie dem Tor dann den Rücken ohne auch nur den Versuch zu machen, dem Schuß den oft nötigen „Nachdruck“ zu verleihen. Das ist fehlerhaft und manche Torgelegenheit wird auf diese Weise vergeudet. Oft in Spielen, wo Tore sehr selten sind!

Wenn der Ball auf einem Flügel liegt, dann rückt der Halbstürmer der anderen Seite etwa bis zur Mitte herein. Die Flanken des anderen Flügels sind vorzugsweise für ihn bestimmt. Sonst ist es wohl besser, wenn der Verbindungstürmer näher bei seinem Flügel draußen ist, sonst drängt sich alles allzusehr in der Mitte und das erleichtert dem Gegner seine Abwehr. Außerdem läßt sich am Flügel der Ball besser vorspielen, da dort mehr Raum ist und weniger Gegner sind. Ist aber der Verbinder draußen, dann muß auch sein Gegner hinaus. Auch wenn er nicht will. Er kann dazu gezwungen werden. Die Folge ist, daß dann die Mitte und der andere Flügel weniger scharf gedeckt sind. Läßt aber der Verbinder seinen Flügel allein, dann versammelt sich die gegnerische Deckung innen vor dem Tor und die bestgemeinten Flanken der Flügelleute sind vergebens.

Halte den Ball nicht länger als unbedingt nötig! Vermeide unnütze, spielerische Kunststücke!

Die neue Abseitsregel erlaubt es den Stürmern zwar den Ball länger zu halten als es vorher der Fall war. Immerhin ist es aber einer intelligenten und gut eingespielten Verteidigung auch heute noch möglich, gedankenlose Stürmer in der Abseitsfalle zu

fangen. Besonders dort, wo die Verbinder den Ball zu lange halten und mehr auf Kunst als auf Vernunft geben. Es kann auch dem besten Spieler passieren, daß er in Abseitsstellung gerät. Aber er muß es sofort merken, wenn die Verteidiger bewusst darauf ausgehen, die Gegner abseits zu stellen. Wer viel abseits steht oder läuft, denkt wenig.

Es gibt aber noch andere Gesichtspunkte, die das lange Halten des Balles verbieten. Es geht nämlich dabei viel Zeit verloren und dieser Verlust ist ein Gewinn des Gegners. Er hat nun die Möglichkeit, die Deckung der übrigen Spieler zu verschärfen, und wenn am Ende der Dribbler den Ball weitergeben will, dann sind alle seine Leute gedeckt und das Tor ist verammelt. Wenn also der Verbinder den Ball hinten geholt hat, dann soll er ihn nicht selbst vortreiben, sondern es ist besser mit einem weiten, steilen Paß den Flügel- oder Mittelstürmer zu bedienen. Dann aber muß er sich sputen, in die Linie vorzukommen. Das geht übrigens ohne Ball viel schneller und schont die Kräfte. Abgesehen von den sonstigen taktischen Vorteilen. Da die Entscheidung immer vor dem Tor fällt, ist dieses Nachkommen sehr wichtig. Wer dazu nicht imstande ist, der ist kein guter Verbindungstürmer. Er läßt entweder hinten in der Verteidigung ein Loch, oder er fehlt vor dem Tor. Beides ist gleich einschneidend. Unverwüßliche Ausdauer hilft da allein.

Deckungsarbeit des Verbindungstürmers.

Der Verbinder hat die Verbindung nach hinten. Lückenloser Aufbau von hinten nach vorn ist die Voraussetzung

für eine geschlossene Mannschaftsleistung. Wo in der Kette eine zu große Lücke, ein zu langes Glied ist, da wird sie der Gegner durchbrechen. Durch die beiden Halbfürmer hält der Sturm die Fühlung mit den Läufern.

Von einigen Ausnahmen abgesehen ist sein Gegner der Flügelläufer der Gegenseite. Sobald also der Gegner am Ball ist nimmt er seine verteidigende Tätigkeit auf, indem er

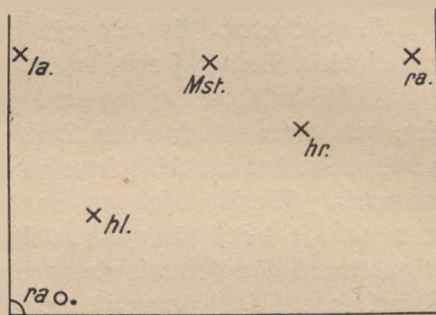


Fig. 7. Die eigene Mannschaft ist bedrängt. Die Verbinder sind zurückgegangen. Da der gegnerische Rechtsaußen (ra o) am Ball ist, steht der Halblinke (hl x) weiter zurück als der Halbrechte (hr x).

den gegnerischen Seitenläufer deckt, verfolgt oder angreift. Diese, die Verteidigung unterstützende Arbeit der Verbinder, ist oft für den Erfolg der ganzen Mannschaft ausschlaggebend. Läßt der Halbfürmer den feindlichen Läufer ungeschoren, dann kann dieser den Ball nach vorn treiben, die gegnerischen Abwehrspieler heranziehen und so seine Stürmer freisetzen. Auf die Dauer bricht die Verteidigung unter einer solchen Überlastung zusammen und mit ihr die ganze Mannschaft.

Die Vernachlässigung eines Teils rächt sich unweigerlich am Ganzen! Das ist grausam, birgt aber auch große Erziehungswerte in sich. Über allem muß der Gemeinschaftsgedanke stehen.

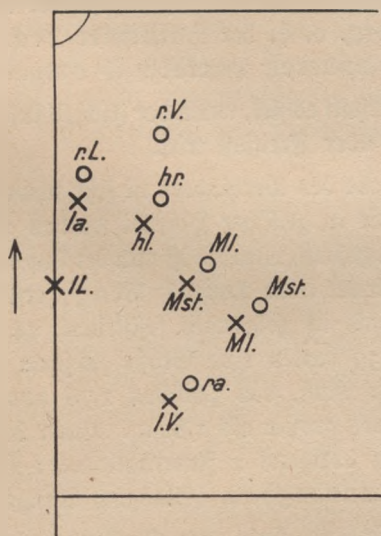


Fig. 8. Die X-Partei wirft ein. Der Halbrechte (*hr* ○) deckt den Halblinken (*hl* ×). Der rechte Verteidiger (*rV* ○) bleibt in Reserve.

Beim Eckstoß des Gegners kommt der Verbinder zur Deckung des Lores zurück. Sein Gegner wird in der Regel der ihm gegenüberstehende Flügelläufer sein. Es kommt aber auch vor, daß er vielleicht einen Sonderauftrag hat, z. B. irgendeinen besonders gefährlichen Gegner in Schach zu halten.

Beim Einwurf des Gegners tritt eine Abweichung in der normalen Deckung ein. Da sein gewöhnlicher Gegner — der Flügelläufer — mit der Ausführung des Einwurfes beschäftigt ist, braucht er nicht gedeckt zu werden. Statt seiner nimmt der Verbinder den Verbinder auf der Gegenseite aufs Korn, d. h. der Halblinke deckt den Halbrechten der anderen Partei und umgekehrt (Fig. 8).

Ähnlich verhält es sich, wenn der Flügelläufer des Gegners einen Straf- oder Freistoß tritt.

Die Aufgabe des Verbinders ist sehr schwer. Sowohl in körperlicher wie in geistiger Hinsicht werden große Anforderungen an ihn gestellt. Welches ist nun der Typ des Verbinders? Das Talent kennt keine Typen! Von 77 erstklassigen Halbstürmern konnte ich folgendes feststellen: 14 waren kleiner als 1,71 m; 39 hatten eine Größe zwischen 1,71—1,75 m; 20 hatten ein Maß, das zwischen 1,76 und 1,80 m lag; 4 Spieler waren größer als 1,80 m. Unter den Leuten über 1,80 m waren übrigens 2 Internationale: Walker (Aston Villa) und Cunningham (Glasgow Rangers).

In Deutschland sind gute Verbinder selten. Franz (Fürth) und Träg (Nürnberg) sind wohl die besten der Nachkriegszeit. Beides sind kräftige Mittelfiguren.

Sondertraining.

Viel Ballarbeit.

Passen.

Schießen.

Laufen mit dem Ball.

Der Flügelstürmer.

Im Rahmen dieser Hefchen ist es natürlich nicht möglich, eine lückenlose und ausführliche Darstellung des Stoffes zu geben. Punkte, die einer eingehenden Behandlung würdig wären, müssen übergangen werden oder können höchstens andeutungsweise gestreift werden. Insbesondere gilt das für theoretische Grundsätze. Auch mußte auf die Abgrenzung und Festlegung von Begriffen und Erklärungen verzichtet werden.

Fußball ist eine Kunst, d. h. das Können ist das Wesentliche. Jede Kunst braucht eine theoretische Grundlage. Diese ist natürlich noch nicht die Kunst. Aber sie kann viel zur Verbesserung beitragen. (In unserem Zusammenhang nenne ich nur die Physik und die Taktik.) Man braucht den Wert der Theorie nicht zu überschätzen. Besonders wäre es verkehrt, zu glauben, daß man feste Grundsätze für jeden Fall geben könne. Notwendig ist nur, daß man sich geistig mit der Sache beschäftigt und alle theoretischen Möglichkeiten begreifen lernt. Wenn dann Talent vorhanden ist, dann heißt es: Nutze alle Gelegenheiten, die sich bieten, aus. Wer aber die Theorie ganz vernachlässigt, wird kaum alle Möglichkeiten kennen und wird daher oft vom Gegner überrascht werden. Viele Spieler kommen in ihrer Entwicklung sehr früh zum Stillstand. Nicht aber, weil sie eine große Höhe erreicht haben, sondern weil es ihnen am Temperament und am Willen zum Lernen fehlt. Ihr Spiel wird eintönig und mechanisch. Nur ganz große Talente spielen auch ohne viel Unterricht gut und intelligent. Die Theorie ist

auch von großem Wert als einigendes Band. Einigkeit der Anschauungen über die wichtigsten das Spiel berührenden Fragen ist die Vorbedingung für einheitliches Handeln. Ohne sie zerflattert das Spiel und löst sich in zusammenhangslose Einzelhandlungen auf. Schrittweise und in ständiger Verbindung mit der Praxis wird die große Linie, werden technische und taktische Einzelheiten gelehrt. Die Einzelmeinung — auch des talentiertesten Spielers — muß in das im Verein herrschende System (Spielform) eingefügt werden, sonst kann nie eine Mannschaft werden. Sehr leicht verliert nämlich der Spieler die Übersicht über das Ganze und betrachtet alles unter dem Gesichtswinkel seines Postens. Das aber gibt für die anderen Posten ein verzerrtes Bild. Da ferner Erfahrung im Sport, der eine Kunst ist, sehr viel ist, ist leicht einzusehen, daß ein Spieler selten oder nie eine das ganze Spiel umfassende Erfahrung besitzen kann.

Die Stellung des Flügelstürmers ist eigenartig. Draußen an der Linie stehend, hat er neben sich die Spielfeldgrenze und vor sich nur Gegner. Die Nachbarschaft der Linie zwingt zu großer Genauigkeit und Sicherheit in der Ballarbeit und verlangt spielende Beherrschung des Körpers, denn sie beschränkt die Bewegungsfreiheit und erschwert dadurch die Aktionen des an der Linie aufgestellten Mannes. Die Stellung an der Linie hat aber auch Vorteile. Da sich naturgemäß das Gros der Spieler in dem von Tor zu Tor ziehenden mittleren Streifen des Spielfeldes konzentriert, ist der Spielraum an der Linie größer. Die Übersicht ist leichter, da man sein Augenmerk nur nach einer Seite zu richten hat. Wenn sich der Flügelstürmer richtig bewegt und dreht, dann kehrt

er dem Spielfeld niemals den Rücken und kann so mit einem kurzen Blick das ganze Feld übersehen. Das ist besonders wichtig wegen des Abseits.

Mit dem Verbindungsstürmer seiner Seite bildet er einen Flügel. Kommt noch der Flügelläufer dazu, so entsteht ein Flügeldreieck.

Stellung des Flügelstürmers. Der Flügelstürmer steht in der Regel direkt an der Linie. Er rückt so weit auf, daß er nicht abseits steht, aber auch die Verbindung mit seinen Neben- und Hinterleuten nicht abreißt. Die Linie verläßt er nur selten. Liegt der Ball bei der eigenen Verteidigung oder in der Mitte, dann muß er unbedingt die Linie halten. Das Freistellen erfolgt dann einfach durch Vor- und Rückwärtsgehen an der Linie. Liegt der Ball auf dem anderen Flügel, dann rückt der Flügelstürmer etwa 10—15 m einwärts, da sich der übrige Sturm nach der anderen Seite hinübergeschoben hat. In diesem Falle an der Linie zu bleiben wäre verkehrt. Hat sich der Sturm auf Schußentfernung an des Gegners Tor herangearbeitet, dann schließen die Flügelstürmer ebenfalls einwärts zusammen, so daß der Sturm etwa in einem Halbkreis oder wenigstens in einem flachen Bogen aufgestellt ist. (S. Fig. 1 und 2.) Bei einem Vorstoß der Mitte oder des anderen Flügels muß er natürlich mitkommen, doch muß er darauf achten, daß er nicht abseits läuft. Die Gefahr des Abseits ist zwar nicht mehr so groß wie früher, aber immerhin besteht sie. Da der Flügelstürmer außen steht mit dem Blick nach innen, kann er die ganze Sturmlinie und auch die Aufstellung der gegnerischen Verteidigung gut übersehen. Es ist also nicht

allzu schwer für ihn das Abseits zu vermeiden, wenn er nur mit dem Kopf beim Spiel ist. Auch das Abseitslaufen wenn die Nebenspieler am Ball sind, läßt sich bei einiger Aufmerksamkeit auf ein Mindestmaß beschränken.

Angriffsarbeit des Flügelstürmers. In Erwartung des Balles muß sich der Flügelstürmer freistellen. Trotzdem das eine bare Selbstverständlichkeit ist, gibt es bei

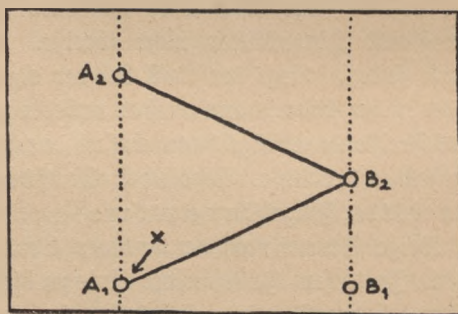


Fig. 9. Im Verein mit seinem Verbindungstürmer (B) überspielt der Außenmann (A) seinen Gegner (C) durch Sidjadj-Passen.

uns noch sehr wenig Spieler, die dieser Forderung gerecht werden. Mit dem Stehen an der Linie ist es nicht getan. Man muß dem Spiel folgen und seine Stellung nach der jeweiligen Lage einrichten. Das Bestreben der Gegner geht darauf aus, ihn vom Ball abzusperren. Durch ständiges Verbessern seiner Aufstellung muß der Flügelstürmer dieses Streben der Gegner vereiteln. Wer sich gut freistellt, wird nicht lang auf einem Platz stehen. Fast jede Handlung auf dem

Felde beeinflusst die Stellung eines jeden, auch wenn er sehr weit vom Ball entfernt ist. Der Flügelstürmer kann sich nach allen Richtungen hin der Deckung durch seine Gegner entziehen, nur nicht nach außen, da er sonst die Spielfeldgrenze überschreiten würde. Ob er sich nach innen, nach vorn

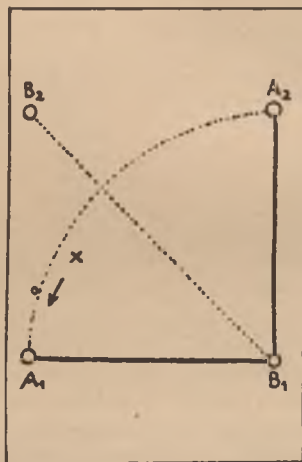


Fig. 10. Der Flügelstürmer (A) spielt quer zum Verbinder (B) und läuft zur „Linie“, wo er den Stellpaß aufnimmt. Die Spieler wechseln ihre Plätze.

oder nach rückwärts freistellen muß, hängt sowohl von seinen Gegnern und Mitspielern als auch von seinen Absichten ab. Es ist aber schon viel erreicht, wenn er sich überhaupt freistellt.

Bekommt er einen Ball, so hat er folgende Möglichkeiten:

1. Er kombiniert mit seinem Nebenmann. Im Teil I sind die verschiedenen Kombinationsformen erläutert. Die wichtigsten derselben seien hier wiederholt.

In den meisten Fällen ist das Zusammenspiel der Flügel sehr schematisch und gedankenlos. Da meistens der Flügelstürmer der schnellere von beiden ist, erhält er nach kurzem Hin und Her eine Steilvorlage zum Laufen. So wie aber der Verbinder seinen Flügelstürmer freispielen und auf die

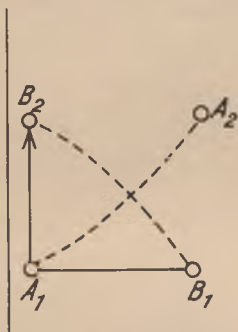


Fig. 11. Der Verbinder gibt den Querpaß. Der Flügel spielt steil. Jetzt läuft der Halbstürmer hinans zur Linie, der Flügel geht in die Verbindung.

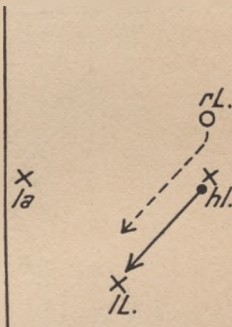


Fig. 12. Ein Flügel dreieck in Tätigkeit. Der rechte Läufer (rL O) greift den Halblinken (hl X) an. Dieser gibt den Ball zum linken Läufer (lL X) zurück. Dadurch wird der rL O in das Dreieck hineingezogen und die Vorderspieler la X und hl X sind frei.

Reise schicken kann, so ist auch dieser umgekehrt in der Lage, den Verbinder freizusetzen und ihn mit Vorlagen zu versehen. Bei guten Flügeln wechseln die Spieler bei ihrer Zusammenarbeit die Plätze so rasch und sicher, daß man kaum mehr sieht, wer außen und wer innen ist. Solcher Einklang ist aber nicht leicht. Wenn er aber erreicht ist, dann ist er sehr

wirkungsvoll. Nur eine Gefahr besteht: hat sich ein Flügelpaar gut eingespielt, dann wird die Kombination leicht übertrieben und es wird vergessen, daß noch andere Spieler zur Mannschaft gehören. Wenn sich die gegnerische Hintermannschaft auf die Flügelkombination eingestellt hat, dann kommt nicht mehr viel dabei heraus. Sicher ist dann aber die Mitte oder die andere Sturmseite schwach gedeckt. Flügelwechsel!

2. Er pflegt mit seinem Neben- und Hintermann Dreieckskombination. Es sei daran erinnert, daß die Kombination nicht Selbstzweck ist. Nach einigen Zügen — wenn der gegnerische Flügelläufer ins Dreieck hereingelockt ist — folgen Steilpaß oder Flügelwechsel.

3. Er flankt sofort. Wenn das Spiel längere Zeit auf derselben Seite lag, dann ist dort in der Regel der Gegner sehr stark. Sowohl die Einzelarbeit des Flügelstürmers als auch die Kombination auf dem Flügel haben große Schwierigkeiten zu überwinden und der Erfolg hat nur geringe Wahrscheinlichkeit. In diesem Falle ist sicher die

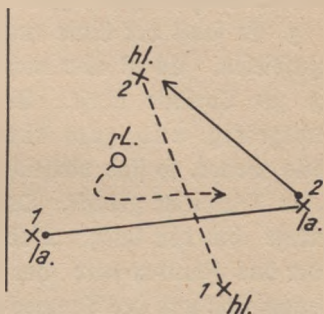


Fig. 13. Eine besondere Art der Zusammenarbeit am Flügel. Der Linksaußen (la X) läuft mit dem Ball aus Stellung 1 nach 2. Dadurch zieht er den rechten Läufer (rL O) auf sich. Der Halblinke (hl X) läuft ebenfalls aus Stellung 1 nach 2. Er ist in guter ungedeckter Stellung.

Mitte in besserer Position. Daher ist das beste sofort zu flanken.

4. Er läuft mit dem Ball am Fuß und zieht die Gegner mit sich nach innen. Der Verbinder nimmt seinen Platz außen an der Linie ein und erhält nun eine Vorlage hinter die Verteidiger (Fig. 13).

5. Er saust der Linie entlang um dann zu flanken oder zuzuspielen. Es ist aber nicht nötig, daß der Flügelstürmer bis zur Torlinie läuft. Seine Lösung muß sein: flanke rechtzeitig und zum richtigen Mann. Läuft er unnötig weiter, so sind vielleicht in der Zwischenzeit die vorher freien Mitspieler gedeckt. Oder die gegnerische Verteidigung verlegt ihm den Weg. Dabei kann er den Ball verlieren. Oder das Flanken wird ihm so erschwert, daß der Stoß der Genauigkeit und des Tempos entbehrt. Rechtzeitig zu flanken ist demnach von großer Wichtigkeit. Viele Flügelstürmer machen den Fehler, daß sie versuchen, auch den letzten Gegner noch zu umspielen. Meist geht dabei der Ball verloren. Es genügt vollkommen, wenn man mit der Flanke so lange wartet, bis der Verteidiger nach außen eilt. Er ist nun außer Stellung, und jetzt ist es Zeit zum Abgeben. Der zur Mitte gegebene Ball findet einen ungedeckten Raum.

6. Der Lauf der Linie entlang hat nur dann seine Berechtigung, wenn die Aufstellung der Gegner dazu zwingt. Ist der Raum frei, so muß der Flügelstürmer sofort die Richtung auf das Tor einschlagen. Kann er seine Gegner alle überlaufen, so hat er, da er hereingelaufen ist, Gelegenheit zum Schießen. Sind noch Gegner im Wege, dann kann er zuspielen. Viele Flügelleute machen den Fehler, daß sie

statt nach innen noch nach außen laufen, den Weg vergrößernd und den Winkel verschlechternd. Dieser taktische Fehler hat allerdings meist seine Ursache in technischen Unzulänglichkeiten des betreffenden Spielers. Wenn nämlich der Spieler nicht in der Lage ist, den Ball mit beiden Beinen gut und

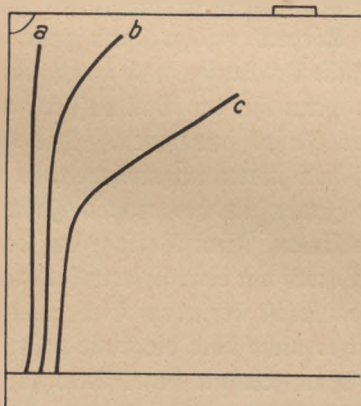


Fig. 14. a, b, c sind Bahnen, die der linke Flügelstürmer mit dem Ball zurücklegen kann. a ist am ungünstigsten, weil die Entfernung zur Mitte am größten und der Winkel sehr schwierig ist. c ist am günstigsten. Diese Möglichkeit ist aber selten.

sicher aufzunehmen, dann ist er auch nicht imstande, richtig mit dem Ball zu laufen. Es wird ihm passieren, daß ihm der Ball gerade dann, wenn es gilt, abrutscht, so daß er dem Ball folgen muß, statt ihn zu lenken. Dabei geht natürlich wertvolle Zeit und Raum verloren. Es gibt viele Flügelstürmer, die sich auch nicht darüber klar sind, mit welchem

Bein in bestimmten Lagen der Ball aufgenommen werden muß. Es ist natürlich schwer, bestimmte Regeln zu geben. Nehmen wir als Beispiel einen Linksaußen. Hat er einen Ball von hinten (vom Halblinken oder linken Läufer) zu empfangen, so bestehen verschiedene Möglichkeiten. Muß er dem Ball nach hinten entgegenlaufen, so nimmt er ihn am besten mit der Innenseite des linken Fußes auf. Die Wendung des Körpers erfolgt dann zum Spielfeld. Ist er im selben Falle im Laufen nach vorn, dann wird er ihn im Augenblick, wenn ihn der Ball passiert, mit der Außenseite des linken Fußes annehmen. Hat derselbe Spieler einen Querpaß von innen aufzunehmen, so tut er dies am besten mit der Innenseite des rechten Fußes oder mit der Außenseite des linken. Eine Vorlage auf den freien Raum nimmt er mit Vorteil mit dem äußeren (also rechten) Fuß auf. Der Grundgedanke ist der, den Ball immer einwärts zu nehmen, damit er nicht über die Linie rollt, und außerdem beim Wenden dem Feld nie den Rücken zuzukehren.

Hat der Flügelstürmer den Ball nach vorn gebracht, dann kann er entweder flanken oder kurz zuspielen. Die Flanke ist ein weiter Paß zur Mitte. Je nach der Lage kann sie hoch oder flach sein. Am besten wird der Stoß mit dem Spann ausgeführt. Die Laufrichtung des Spielers vor dem Flanken und die Flugbahn des Balles zur Mitte bilden einen scharfen Winkel (Fig. 15). Um den Ball gut heranzubringen, empfiehlt es sich, das Bein einwärts zu rollen und ihn mit der inneren Seite des Spanns zu treffen (Mittelfußteil der großen Zehe). Oft ist es auch möglich, den Ball mit einem reinen Innenseitstoß zur Mitte zu spielen. Das ist

dann der Fall, wenn ein Paß nach außen wieder direkt herein-
gespielt wird. Auch Flug- und Halbflugbälle mit der Innen-
seite kommen vor, wenn der hereingelaufene Flügelstürmer
den Ball leicht vors Tor „heben“ will.

Die hohe Flanke ist in der Regel dazu bestimmt mit
Kopf oder Fuß direkt eingeschossen zu werden. Sie soll



Fig. 15. Der linke Flügelstürmer nach dem Flanken.

daher vor dem Tor aber außerhalb der Reichweite des Tor-
manns herunterfallen. Die Flanke von rechtsaußen soll
nach halblinks, die von linksaußen nach halbrechts placiert
werden. Das Tempo ist wesentlich. Zu scharfe Flanken
werden verfehlt oder schlecht verwendet. Kommt sie
dagegen zu langsam, dann müssen die Innenstürmer ihren
Lauf stoppen, was einen Verlust an Zeit zur Folge hat.

Die flache Flanke soll so kommen, daß der Innenstürmer direkt schießen, mindestens aber direkt aufnehmen kann.

Wenn der Flügelstürmer mit dem Ball einwärts läuft, dann kann der Paß zur Mitte oft flach sein. Zu beachten ist nur, daß nicht zu scharf abgegeben wird. Ist die Mitte gut gedeckt, dann muß dem Rechnung getragen werden, und es ist entweder zum Mittelläufer zurückzuspielen oder die andere Sturmseite zu bedienen. Der Paß zum Mittelläufer kann ebenfalls meist flach sein. Soll aber die Mitte überspielt werden, dann ist es meistens nur möglich, wenn der Ball über die Köpfe der vor dem Tor sich drängenden Spieler hinwegfliegt. Der Flügelstürmer kann alle diese Möglichkeiten nur dann erschöpfen, wenn er ein hohes taktisches Verständnis hat. Die Ruhepausen, die er während des Spiels hat, soll er dazu verwenden, die Stellung der eigenen Leute und des Gegners zu studieren. Nur dann ist der Flügelstürmer auf der Höhe seiner Aufgabe, wenn er sich nicht damit begnügt, den Ball einfach zur Mitte zu stoßen. Vielmehr muß er bestrebt sein, ihn einem bestimmten Spieler zuzuspielen. So genau muß die Flanke sein, daß sie die Verhältnisse des Innenstürmers im einzelnen Falle berücksichtigt. Das eine Mal erfolgt sie „seinem“ Mann auf den Fuß, das andere Mal auf den Kopf, ein andermal auf den freien Raum. Immer aber so, daß der Innenstürmer die Gelegenheit gut ausnützen kann. Das Flügelspiel erschöpft sich keineswegs darin der Linie entlang zu sausen und dann an der Eckfahne den Ball zur Mitte zu stoßen.

Hat der Flügelstürmer Gelegenheit hereinzulaufen, dann soll er sie ausnützen. Es muß allerdings dabei berücksichtigt

werden, daß vielleicht Zeit verloren geht, welche die gegnerische Deckung zu ihrem Vorteil ausnutzen kann. In diesem Fall ist es am besten, den Ball möglichst schnell zur Mitte zu spielen, bevor das Tor verrammelt ist. Erlaubt es aber die taktische Lage, dann ist es sehr gut, wenn der Außenstürmer hereinläuft. Die Corinthians waren die ersten, die folgende Taktik pflegten: Die Flügelstürmer liefen, wenn möglich,

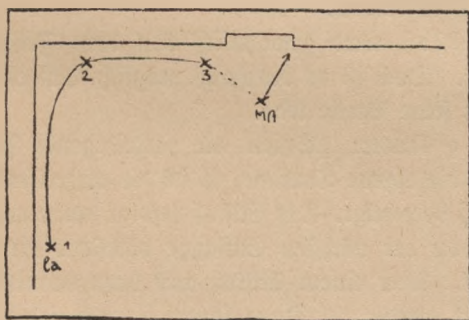


Fig. 16.

bis zur Torlinie und dann an derselben entlang herein bis in die Nähe des Torpfostens. Die feindliche Deckung und der angreifende Innensturm lief in dieser Zeit scheinbar regellos in der Richtung auf das Tor. Plötzlich stoppten die Innenstürmer im Lauf und setzten sich so von ihren Gegnern ab. In diesem Augenblick erfolgte ein flacher Rückpaß des Flügelstürmers zu den jetzt freistehenden, schußbereiten Innenspielern. Im nächsten Augenblick fauste auch schon ein direkter Schuß aufs Tor (Fig. 16).

Oft hat der Flügelstürmer Gelegenheit einen Schuß anzubringen. Schüsse aus spitzem Winkel sind für den Tormann leicht zu halten. Der Flügelmann muß daher bestrebt sein, möglichst vor die Front des Tores zu kommen. Gute Tor Gelegenheiten für ihn gibt es besonders, wenn sich der Tor mann nach einem placierten Schuß geworfen und denselben abgelenkt hat oder wenn der andere Außenstürmer geschossen hat. Hier bietet sich oft eine Chance, den Tor mann samt Ball ins Tor zu befördern.

Der Eckstoß wird gewöhnlich von dem Flügelstürmer ausgeführt. Doch ist es durchaus möglich, daß ein anderer Spieler an seine Stelle tritt.

Regel 9 lautet: „Spielt die verteidigende Partei den Ball über die eigene Torlinie, so ist die angreifende Partei zum Eckstoß berechtigt. Der Eckstoß erfolgt von einem Punkte aus, der von der nächsten Eckflagge höchstens einen Meter entfernt ist. Von einem Eckstoß aus kann unmittelbar ein Tor erzielt werden.“ Dazu kommen noch folgende Ausführungsbestimmungen: Die Eckflagge darf bei Ausführung des Eckstoßes nicht entfernt werden. Beim Eckstoß gibt es kein Abseits. Die Abseitsregel tritt jedoch mit dem Augenblick wieder in Kraft, wo der Ball nach Ausführung des Eckstoßes von einem zweiten Spieler übernommen wird; die Schiedsrichter sollen indes, wenn ein Eckball von dem zweiten Spieler direkt zum Tor verwandelt wird, mit der Abseitsentscheidung vorsichtig sein und genau prüfen, ob seitens eines abseits stehenden Dritten ein Eingreifen ins Spiel erfolgt ist. Für den Eckstoß gelten die allgemeinen Bestimmungen über den Freistoß (Regel 14).

Zur technischen Ausführung des Eckstoßes ist zu sagen: Der Stoß mit der Spitze ist zu vermeiden, denn meist ist er unsicher und ungenau. Besonders bei nassem Wetter. Am besten ist es, wenn der Linksaußen mit dem rechten Spann, der Rechtsaußen aber mit dem linken Spann stößt. Natürlich kann der Linksaußen auch den linken und der Rechtsaußen den rechten Fuß nehmen. Da aber die Regel verbietet, die Eckflagge bei der Ausführung des Stoßes

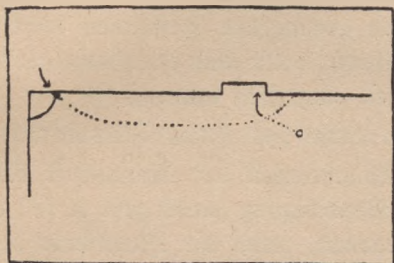


Fig. 17. a der L. tritt mit dem r. Bein.

zu entfernen, ergeben sich bei der praktischen Übung gewisse Schwierigkeiten. Beim Setzen des Balles muß darauf Rücksicht genommen werden, mit welchem Bein gestossen werden soll.

Taktisch gilt für die Ecke ungefähr dasselbe wie für die Flanke. Der Ball soll nach Möglichkeit das Tor passieren und zur Höhe des entfernten Pfostens kommen. Außerhalb der Reichweite des Tormannes! Es ist verkehrt, daran zu denken, etwa direkt ein Tor schießen zu wollen. Der Wind muß berücksichtigt werden. Achte auch darauf, daß der Ball

die Linie in der Luft überschreiten und wieder hereinkommen kann.

Beim eigenen Einwurf stellt sich der Flügelstürmer frei. Es ist aber nicht notwendig, daß er immer wieder versucht, der Linie entlang zu laufen. Abwechslung in den Methoden ist wirkungsvoller. Es gibt kein abseits!

Ist der Flügel der rechten Seite am Ball, so muß der linke mitlaufen. Dabei wird er aber nicht die Linie halten, sondern ein wenig einwärts rücken, um den Anschluß an den zur Mitte gegangenen Halblinken nicht zu verlieren. Kommt die Flanke, dann muß er so nahe am Tor sein, daß er zu jeder Zeit eingreifen kann.

Abwehrarbeit des Flügelstürmers.

An der Abwehrarbeit der Mannschaft beteiligt er sich wenig. Zur Verteidigung zurück geht er fast nie. Nur bei starkem Gegenwind, wenn die Hinterleute den Ball nicht nach vorn bringen, stellt er sich weiter zurück auf, um sie zu entlasten.

Sein Gegner ist der gegnerische Verteidiger auf seiner Seite. Sobald der Gegner am Ball ist, muß er ihn decken und angreifen. Der Verteidiger darf nie ungestört zum Stoß kommen.

Wirft der Gegner ein, dann deckt der Außenstürmer den Verteidiger, da es oft vorkommt, daß ihm zugeworfen wird.

Ist der Gegner zu einem Eckstoß berechtigt, dann geht der Flügelstürmer nicht zur Deckung zurück. Er bleibt weit vorn stehen, um nach der Abwehr des Gegners sofort zum Angriff übergehen zu können.

Der Flügelstürmer soll schnell sein. Verfügt er überdies über eine sichere Ballkontrolle, dann sind die Voraussetzungen gegeben. Wichtig ist noch, daß er imstande ist, den Ball im schnellen Lauf herumzuholen. Es gibt verschiedene Typen. Große und kleine Leute eignen sich, wenn sie nur schnell sind. Von 74 erstklassigen (englischen und schottischen) Flügelstürmern waren 32 kleiner als 1,70 m; 31 hatten zwischen 1,71 und 1,75 liegende Maße; nur 11 waren größer als 1,76 m. Leute, die größer als 1,80 m waren, konnten nicht festgestellt werden.

Spezialtraining.

Ballführen im schnellen Lauf.

Flanken im Lauf (rechts und links).

Eckstoß.

Splitter.

Die Mannschaftsaufstellung war nicht immer so wie jetzt. In den sechziger Jahren des vorigen Jahrhunderts bestand eine Fußballmannschaft aus 8 Stürmern und 3 Hinterleuten. Die Entwicklung des Kombinationsstils zwang zur Umgruppierung: die Verteidigung mußte verstärkt werden. Etwa um 1875 war die heute übliche Aufstellung erreicht.

Bis zum Jahre 1865 war jeder Spieler „abseits“, der vor dem Ball war.

Erst seit dem Jahre 1881 wird das Spiel durch einen Schiedsrichter geleitet.

Zur Theorie und Taktik: Pflege die Kombination nicht um der Kombination willen. Besonders vor dem Tor ist dies ein großer Fehler.

Vergiß nicht, daß du Mitspieler hast!

Es ist schwerer, einen schlechten Paß gut aufzunehmen, als einen guten Paß zu machen.

Die Eifersucht ist der Mannschaftsleistung sehr nachteilig. Leider ist sie unausrottbar.

Bei nassem Wetter treffen lange, überraschende Schüsse oft das Ziel.

Nicht das Können an sich macht es, man muß es in die Tat umsetzen und in die Wagschale werfen. Hierin sündigen die Stars oft.

Gegen kämpfende Gegner gelingt es selten zu spielen. Man muß auch kämpfen. Das hat aber innere Begeisterung für die Sache zur Voraussetzung.

Die seelische Einstellung der schwächeren Mannschaft ist oft dem Sieg günstiger als die der überlegenen. Daher dann die Überraschungssiege, die aber nur den Unkundigen überraschen.

Das Bewußtsein der eigenen Fähigkeiten ist sehr nützlich, solange es nicht übertrieben entwickelt ist.



**DIESEN
ZETTEL REISSEN SIE AB
UND SENDEN IHN AN
IHRE BUCHHANDLUNG**



**ICH ERBITTE UMGEHENDE ZUSENDUNG
VON**

.....
NERZ, FUSSBALL

HEFT 1 2 3 4 5 6 7 8

je 1 RM.

(WEIDMANNSCHE BUCHHANDLUNG, BERLIN SW 68)

NAME:

**ORT
UND STRASSE:**



KOLEKCJA
SWF UJ

579



Otto Nerz
trainiert

die Deutsche Olympiamannschaft für
Amsterdam. Otto Nerz trainiert
auch Ihre Mannschaft – durch seinen
„Fußball“-Lehrgang; jedes reich-
illustrierte Heft nur 1 RM. Die Er-
folge von „Tennis-Borussia“ sprechen
eine beredte Sprache für seine Lehr-

illen Sie heute noch
angeklebten Zettel aus
te ihn ab! Übermorgen
inn schon die Heftchen!

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053506

IN SW 68 / ZIMMERSTRASSE 94