

OTTO NERZ

FUSSBALL



I. TEIL

HE 1202BY

WEIDMANNSCHE BUCHHANDLUNG BERLIN

Vf 182,610
2267198

Taschenbuch der Leibesübungen

Herausgegeben von Dr. Carl Diem

Jedes Heft 1 Reichsmark

Heft 1, 2, 3 und 4:

Boxschule. Von G. Schäfer:

I. Vorbereitung und Stoß. Mit 27 Abbildungen.

II. Haken, Schwinger und Abarten der Schläge.
Mit 23 Abbildungen.

III. Der Nahkampf. Mit 34 Abbildungen.

IV. Das Boxen in den Vereinen. Mit 29 Abbildungen.

Heft 5:

Schwerathletik. Von G. Schäfer. Mit Abbildungen.

Heft 6 und 7:

Ratsschläge für Training und Wettkampf. Von H. Hoske.

Heft 8:

Sportmassage. Von Dr. F. Kirchberg. Mit 14 Abbildungen.

Heft 9, 11, 14, 16 und 17:

Fußball. Von N. Nerg. Mit Abbildungen.

Heft 10:

Trag гимнастик mit dem Medizinball. Von D. Nerg.
Mit Abbildungen.

Heft 12, 13 und 15:

Die Schule des gemischten Sprunges. Von H. Neusel.
Mit Abbildungen.

Heft 18:

Wie turnt der Säugling? Von Ch. u. Ldg. Deppe. Ein
Filmbilderbuch.

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie

Ch. u. Ldg. Deppe. Ein

Her Folge erscheinen



Berlin SW 68



1800053512

27429

~~Jan 1904~~
~~J. K.~~

Festschrift der Leibübungen
herausgegeben von Carl Diem

Band 9
Fußball

von
Otto Herz
Teil
Lattis



Weidmannsche Buchhandlung / Berlin SW 68
1926



575



Druck von E. Schulze & Co., G. m. b. H., Gräfenhainichen.

796.352.01(430), 1900 | 1939⁴

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Taktik. Allgemeiner Teil	5
Kombination (Allgemeines)	6
Kombinationsformen	7
Dreieckspiel.	19
Zuspiel	24
Decken	29
Freistellen	35

Taktik.

Taktik ist zur Durchführung des Spiels ebenso nötig als Technik. Das Wort „Taktik“ ist der Kriegswissenschaft entnommen, wo es soviel wie Gefechtsführung bedeutet. Gibt uns die Technik die körperlichen Voraussetzungen zum Spiel, so liefert uns die Taktik die Ideen, die bei der Durchführung des Kampfes — Fußball ist ein Kampfspiel — anzuwenden sind. Sie wendet sich vorwiegend an den Verstand und umfaßt die geistige Seite des Spiels.

Kombination. Das Wort stammt aus dem Lateinischen und bedeutet etwa Verbindung, gemeinsames Wirken, Zusammenarbeit.

Die Einzelarbeit war im primitiven Fußball vorherrschend. Diese Einzelaktion kann ein glänzendes Dribbeln durch mehrere Gegner sein, ein prächtiger Lauf eines Flügelstürmers, oder ein Durchbruch mit anschließendem Torchuß eines Innenstürmers und dergleichen mehr. Die Fama erzählt uns von glänzenden Spielern der Anfangszeit sowohl bei uns wie auch in England. Es ist sehr gut möglich, daß es damals — wenigstens im Verhältnis — mehr hervorragende Ballartisten, Torchützen usw. gab, als heute. Damals konnten die Leute nur das eine. Wer

nicht schießen konnte, war in jener Zeit unmöglich. Da das Paßspiel so gut wie unbekannt war, mußte ein guter Spieler auch ein guter Dribbler oder Durchbrenner sein oder beides. Das ganze Training beschränkte sich auf Balltraining! Daß talentierte Leute auch damals Bedeutendes leisteten, wird nicht bestritten. Aber ich bin doch der Meinung, daß eine moderne, wirklich erstklassige Mannschaft die Starmanschaften der Anfangszeit in Grund und Boden spielen würde. Es darf nicht übersehen werden, daß die zeitliche Distanz die Legendenbildung unterstützt.

Das Mittel der Kombination ist der „Paßstoß“, kurz auch „Paß“ genannt. Den Ball „passen“ heißt ihn an einen Mitspieler abgeben (to pass [englisch] = übertragen, abgeben).

Ohne Zweifel ist der Kombinationsstil gegenüber dem primitiven auf Einzelaktionen abgestellten Fußball ein großer Fortschritt. Einen Beweis für die Überlegenheit des Paßspiels gegenüber des Einzelspiels gibt uns die Geschichte. Von den 16 ersten internationalen Spielen zwischen England und Schottland gewann Schottland 10, 4 blieben unentschieden und England konnte nur 2 Siege erringen. Eine Erklärung gibt uns E. W. Alcock, ein Historiker und Führer im englischen Fußball: „Die Mannschaft von Queens Park (Glasgow in Schottland) war die erste, die die Möglichkeit der Kombination zeigte. In der Hauptsache pflegte sie ein System kurzen Passens. Zum großen Teil befähigten die Bereitwilligkeit und die Geschicklichkeit, mit der die schottischen Spieler die neue Idee aufnahmen, Schottland während vieler Jahre so große Überlegenheit in seinen internationalen Spielen mit England zu zeigen.“

Man braucht aber gar nicht nach England zu gehen. 1918 zeigte uns der M.L.K.-Budapest seinen Paßstil und dessen Überlegenheit. Auch der Karlsruher F.B. um 1910, die Spielvereinigung Fürth 1914 und der 1. F.C. Nürnberg 1920/23 waren klassische Zeugen für den Kombinationsstil.

Es hat mit dem Wesen dieses neuen Stils nichts zu tun, daß Übertreibungen zur Unfruchtbarkeit führen. Es heißt nun absolut nicht „nur kombinieren“, sondern die Zusammenarbeit als das Neue hat der Spielweise den Namen gegeben. Dabei ist die Einzelaktion nicht etwa verpönt, sondern sie ist durchaus berechtigt und sogar nötig. Es kommt nur darauf an, die richtige Mischung zu finden. Sinnvolles Zusammenspiel, Dribbling, Durchbruch und gesunder Schuß sind zu einem formvollendeten Ganzen zusammenzufügen.

Das Wort Kombination hat, wie viele andere Worte, schon einen Bedeutungswandel durchgemacht und wird für verschiedene Dinge als Bezeichnung verwendet.

Im engeren Sinne versteht man unter „Kombination“ das gegenseitige Zuspielen des Balles.

Mit „Kombination“ bezeichnet man aber auch jede andere Art von Zusammenarbeit, ob mit oder ohne Ball! Wenn zwei Spieler einer Mannschaft in der Weise zusammenwirken, daß der eine angreift, während der andere deckt, oder wenn sie gegenseitig die Stellung wechseln oder wenn der eine Spieler sperrt, der andere klärt, so ist das auch „Kombination“.

Schon das ist Kombination zu nennen, wenn sich die beiden Verteidiger in ihrer Stellung nacheinander richten

(Staffelstellung). Oder wenn bei einem gegnerischen Angriff der Läufer den Außenmann, der Verteidiger den Innenstürmer „nimmt“ oder umgekehrt, so ist das auch Kombination.

Verteidiger und Läufer arbeiten zusammen. Wenn der Verteidiger außen ist, dann nimmt der Flügelläufer den inneren Gegner. Ist der Verteidiger aufgerückt, dann geht der Läufer zurück und nimmt des Verteidigers Posten ein. Läufer und Verteidiger stellen sich wechselseitig frei, wenn der andere den Ball hat. Der Verteidiger lenkt den Läufer und richtet sich auch wieder nach ihm, denn von hinten sieht er die Arbeit des Läufers, während der Läufer den Verteidiger nicht sieht. Der Läufer zwingt durch seine Tätigkeit den Gegner zu bestimmten Zügen auch in bestimmter Richtung. Ist der Verteidiger geistig beweglich genug, dann zieht er daraus großen Nutzen. Solche unauffällige, äußerlich nur schwer erkennbare Arbeit, entgeht der Masse meist. Der Verteidiger aber weiß, wie sehr er oft sein glänzendes und leichtes Spiel der klugen Taktik seines Vordermannes verdankt.

Auch Stürmer und Läufer arbeiten in ähnlicher Weise zusammen. Verfolgt z. B. der Stürmer den am Ball befindlichen Gegner, so entlastet er den Läufer ungemein. Auch schon durch an sich gutes Stürmerspiel nützt der Sturm die Deckung. Wenn er nämlich den Ball lang in der gegnerischen Gefahrszone halten kann, dann hat die Deckung Zeit zur Ruhe und Erholung. Sie wird dann wieder gesammelter und frisch in Tätigkeit treten können. Dadurch daß z. B. die Flügelsstürmer und der Mittelstürmer weit

vorn stehen bleiben, verhindern sie einen Teil der gegnerischen Deckung am Aufrücken, vermindern dadurch den Druck auf die eigene Deckung. Ebenso helfen sie schon durch gutes Freistellen den Hinterspielern in ihrer Arbeit insofern, als diese leicht zuspielden können, nicht viel zu laufen und zu dribbeln brauchen. Auch durch gutes Abdecken können die Stürmer ihre Läufer unterstützen, denn der Gegner hat weniger Möglichkeiten.

Auch die Stürmer untereinander können sich gegenseitig helfen. Durch Freistellen zwingen sie den Gegner seine Aufmerksamkeit auch ihnen zuzuwenden. Je mehr Leute sich freistellen, um so mehr wird der Gegner abgelenkt und zersplittert, so daß auch eine Einzelaktion leichter wird.

Benachbarte Spieler, ob neben- oder hintereinander, müssen immer zusammenarbeiten. Auch das Freistellen an sich ist schon Kombination.

Im Laufe der Zeit entwickelte sich die Kombination in verschiedenen Systemen. Die bekanntesten sind das „Kick and rush“-System und der sogenannte „schottische“ Stil.

Die Engländer glauben, daß die Entwicklung dieser beiden Hauptstilarten auf rein äußere Gründe, nämlich die Beschaffenheit der Spielplätze zurückzuführen sei. Die Plätze in England sind trockener und härter, die schottischen dagegen feucht und lockerer.

Das „Kick and rush“-System (wörtlich übersetzt Stoß- und Lauf-System) bevorzugt den weiten Steilpaß mit Durchbrüchen. Die gegnerische Hintermannschaft soll zuerst auseinandergezogen und dann der Ball zur Mitte gespielt werden. An die Flanke soll sich in der Regel ein direkter Schuß — mit Fuß oder Kopf — anschließen.

Der „schottische“ Stil verwendet sehr häufig die „Dreiecks- kombination“. Er will durch genaues, kurzes Zuspiel nach allen Richtungen — also auch nach hinten — den Gegner hin- und herhezen, bis er müde ist. In langsamer aber sicherer Kombination wird der Ball nach vorn geschoben, die Läufer drücken hinten nach. Der Gegner wird allmählich vor seinem Tor eingeschnürt. Die Tore werden fast hinein- kombiniert.

Beide Stilarten haben ihre Vorzüge. Gute Mannschaften spielen heute meist einen gemischten Stil, d. h. sie spielen eng und weit, steil und im Dreieck je nach der Kampflage. Auch verschmähen sie es zuzeiten nicht es mit einem Durchbruch zu versuchen. Selbst die schottischen Mannschaften sind davon abgekommen „rein schottisch“ zu spielen.

G. D. Smith, der beste englische Mittelstürmer aller Zeiten schreibt, daß die äußeren Verhältnisse eine wesentliche Rolle spielen bei einer Wertung der beiden Stile gegeneinander. Das eine Mal empfiehlt es sich mehr schottisch zu spielen, während es ein ander Mal taktisch richtiger ist, wenn man eine weitmaschige Kombination mit Durchbrüchen pflegt. Es kommt sowohl auf den Gegner wie den Bodenzustand an. Auch die Größenverhältnisse des Spielfeldes sind nicht ohne Bedeutung. Der Kombinationsstil braucht mehr Raum als „Kick and rush“. Auf einem kleinen engen Raum kann man einen Gegner nicht so leicht müde spielen und außerdem ist das Passen schwerer, wenn die Spieler verhältnismäßig eng aufeinander sitzen.

Gute Kombination setzt eine erstklassige Ballbehandlung voraus. Stoppen und Passen müssen in Fleisch und Blut

übergegangen sein. Sie müssen so leicht und sicher beherrscht werden, daß noch Zeit bleibt, den Gegner und die eigenen Leute zu beobachten. Beobachten ist ebenfalls eine der nötigen Voraussetzungen für gute Kombination. Das Zuspie'en bei der Kombination soll nur an freie, eigene Leute erfolgen. Soll nun die Kombination im Fluß bleiben, so ist es erforderlich, daß sich die eigenen Leute fortwährend freistellen. Erfolgt nun das Freistellen nach bestimmten Regeln, so weiß man voraus, was der eigene Mann tun wird. Man ist dadurch dem Gegner überlegen, denn man kann einen Zug tun, bevor der Gegner Gelegenheit hatte, durch Beobachten irgendwelche Schlüsse zu ziehen und danach zu handeln. Eine Mannschaft, die sich gut freistellt, pflegt „Stellungsspiel“. Bei gut ausgeprägtem Stellungsspiel ist es möglich, der idealen Kombination nahe zu kommen. Ideal nenne ich die Kombination, bei der der Ball von Mann zu Mann durch die Mannschaft in den verschiedensten Richtungen wandert, wobei aber jeder Spieler den Ball nur einmal berührt. Das ist nur bei direktem Abspiel möglich. Direkt abspielen kann man aber nur dann, wenn 1. eigene Leute freistehen und 2. wenn man sich rechtzeitig über die Stellung der Mitspieler unterrichtet hat. Rechtzeitig! Man soll nämlich während des Spiels nicht schlafen, sondern die Augen aufmachen und auch noch etwas denken. Wenn nun die Sachlage einen Paß zu dir wahrscheinlich erscheinen läßt, dann mußt du dir schon klar werden, wie und wohin du den Ball weitergeben willst. Das nenne ich rechtzeitig. Dieses direkte Abspiel forciert das Tempo ungemein. Die eigene Mannschaft muß aber beim Instellungs-

gehen nicht so angestrengt laufen, als die Gegner, die den Ball zu erhaschen trachten müssen. Gute Kombinationsmannschaften beherrschen in der Regel die zweite Spielhälfte und gewinnen, wenn sie auch gut schießen können.

So sehen wir, daß die Kombination zwei Hauptwurzeln hat:

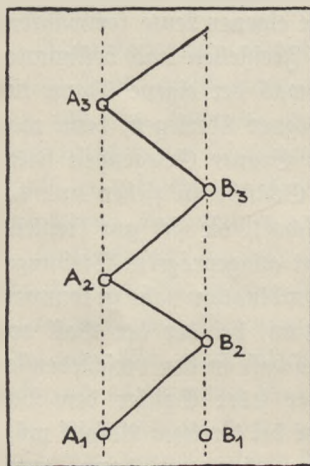


Fig. 1.

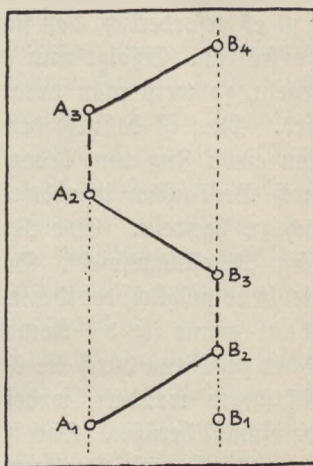


Fig. 1 a.

eine technische (Stoppen, Passen, Ballbehandlung) und eine taktische (Beobachten, Decken, Freistellen). Darauf nehmen wir beim Training insofern Rücksicht, als wir die Kombination sowohl nach der technischen wie auch der taktischen Seite hier ausbilden.

Von der technischen Seite wird das Kombinieren vorgeübt durch alle Übungen der Balltechnik. Erst wenn

eine gewisse Fertigkeit am Ball erreicht ist, hat es Zweck, eigentliche Kombinationsübungen vorzunehmen. Die einfachste und wohl auch älteste Methode einen Gegner zu umspielen ist das Zickzackspiel. Wie von einer Wand prallt der Ball von dem Mitspieler wieder zurück. Methodisch geht man dann so vor, daß man die einzelnen Schemen zuerst erklärt und vormacht. Wenn möglich erläutert man

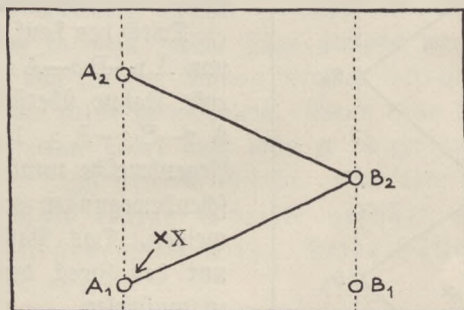


Fig. 2.

die Lage durch Zeichnungen an einer Tafel. Dann üben die Leute sie zuerst ohne Gegner. Figur 1 und 1a. Bei diesen und den folgenden Figuren bedeuten: \circ Spieler der Ballpartei, $+$ Gegner, — Weg des Balles beim Zuspiel, — — — Weg des Balles mit dem Spieler, . . . Weg des Spielers ohne Ball, \longrightarrow die Richtung des gegnerischen Angriffs.

Dann stellt man eine Fahne als Gegner ins Feld! Dann folgt ein wirklicher Gegner, der sich bewegt, angreift und versucht den Ball zu nehmen. (Figur 2.)

Der Spieler X greift A an. Dieser paßt zu B, der den Ball in B₂ erreicht und ihn direkt an A zurückgibt, der ihn in A₂ aufnimmt. X ist überspielt.

Zwei gegen einen ist verhältnismäßig leicht. Jetzt werden zwei Fahnen etwa im Abstand von 15 m aufgestellt. (Fig. 3.)

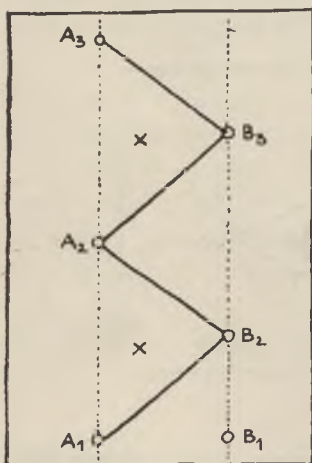


Fig. 3.

Es verlangt nun schon größere Genauigkeit hier glatt durchzukommen.

Durch den Lauf des Balls von A₁-B₂-A₂ wird die erste Fahne überspielt; von A₂-B₃-A₃ die zweite. Jegendwelche unnötige Zwischenbewegungen sind zu vermeiden. Das Paßspiel hat nur den Zweck den Gegner zu umspielen.

Die Spieler A und B bewegen sich bei guter Ausführung auf etwa // Bahnen (punktirierte Linie der Figur).

Zu beachten ist bei all diesen und den folgenden Kombinationsübungen, daß eine glatte und saubere Ausführung nur bei einer guten Stellung zum Ball möglich ist. Ist z. B. der Ball zu stark gespielt worden, dann kommen zu leicht unreine Stöße vor, weil der Spieler — durch den schlechten Paß aus dem Konzept gebracht — einen noch schlechteren folgen läßt. Nach einem Fehler soll man nicht weiter

wursteln, sondern ihn erst verbessern und dann fortfahren.

Also immer auf die richtige körperliche Einstellung achten. Das ist ebenso wichtig wie die Fußhaltung.

Gegen zwei Gegner ist das schon viel schwerer, besonders dann, wenn sie auch geschickt zusammenarbeiten. Wie das aussieht, ergibt Figur 2, wenn man den Zug wiederholt.


Alle diese Übungen müssen sehr oft geübt werden, bis sie einigermaßen sitzen. Bei der Einübung — besonders mit einem wirklichen Gegner — klappt es oft nicht, weil der Gegner ja weiß, welche Züge gemacht werden sollen. Hier muß ihm für den Anfang befohlen werden, sich mehr oder weniger passiv zu verhalten. Wenn dann die verschiedensten Systeme geübt sind, kann er tätiger werden, weil die Spieler dann wechseln können. Man kann verlangen, daß der Ball einige Schritte geführt wird, oder daß direkt abgespielt wird. Beide Fälle kommen im Spiel vor.

(Siehe Figur 1 und 1a.)

Eine sehr wirksame Art den Gegner zu überspielen, ist eine Verbindung von einem Querpaß mit einem Steilpaß. Und zwar kann der Querpaß beginnen und der Steilpaß folgen (Figur 4) oder umgekehrt (Figur 5). Methodisch verfährt man wie beim Zickzackspiel.

Steht, wie in Figur 4 der Gegner X schräg vor A und B und hat A den Ball, so ist normalerweise ein Schrägpaß von A zu B zu erwarten. So stellt sich X ein. Um ihn jedoch zu umspielen, gibt A ganz quer zu B 1 und dieser steil! B wechselt nach seinem Paß mit A die Stellung. Dieses Schema steht taktisch höher als der Zickzackpaß, insofern, als der Gegner

absichtlich getäuscht wird und die beiden Spieler einen weit höheren Grad von Zusammenarbeit zeigen müssen, denn dieses Schema ist viel künstlicher als der einfache, natürliche Zickzackpaß.

Hier ist zu bemerken, daß B seinen Platz innerhalb der Mannschaft — wenigstens für kurze Zeit — verläßt. 

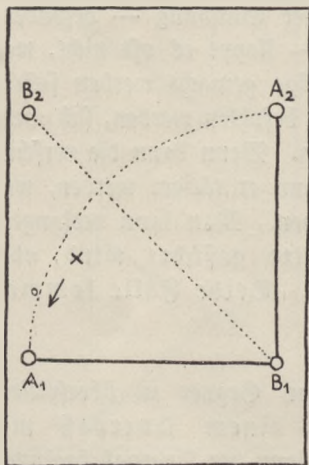


Fig. 4.

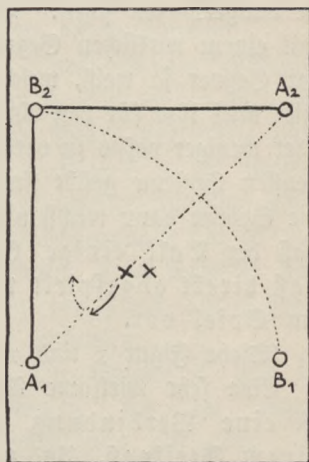


Fig. 5.

entstünde nun eine Lücke. Diese füllt A aus. Hier sehen wir eine doppelte Zusammenarbeit: mit dem Ball und in bezug auf die Stellung. Diese Art der Kombination ist wirksamer als die einfache Zickzackkombination. Dadurch, daß zwei Möglichkeiten von vornherein gegeben sind, ist es für den Gegner sehr schwer, die entsprechenden Maßnahmen zu treffen.

Folgen sich mehrere solcher Züge auf dem Übungsfelde nacheinander, so ist die Bahn des Balls eine Figur, die man als Mäanderfigur bezeichnet. Diese Übung erfordert mehr geistige Zusammenarbeit der Kombinierenden. (Fig. 5.) Trotzdem B rechts von A steht, wird der Ball links an X vorbeigespielt. Für X eine unangenehme Überraschung.

Diese Übung stellt an das Laufvermögen der Beteiligten auch größere Anforderungen als das Zickzackpassen. Allerdings gewinnt man auch mehr Raum.

Die Taktik hat durch die neue Abseitsregel eine wesentliche Beeinflussung erfahren. In der Kombination wirkt sich das in der stärkeren Betonung des Steilpasses aus. Unter der alten Regel war der Steilpaß immer seltener geworden, da taktisch gut operierende Verteidiger die Stürmer meist in der Abseitsfalle fingen. Das hat sich jetzt geändert. Nun kann man viel besser in die senkrechte vornliegende Stellung laufen ohne abseits zu sein. Auch kann man früher starten.

Taktisch noch höher steht ein Schema bei der auf einen Steilpaß noch ein weiterer Steilpaß folgt usw. (Fig. 6) Diese Methode ist noch anstrengender und auch raumgreifender.

Der Ball bewegt sich auf einer Geraden (A 1, B 2, A 3), die Spieler laufen Zickzackbahnen. Sie wechseln bei jedem Zug ihre Plätze. Der Gegner erwartet den Ball normalerweise ganz anders und wird um so leichter überspielt.

Es ist natürlich nicht nötig, daß der Ball unbedingt sofort abgespielt wird. Man kann ihn auch einige Schritte führen, um den Gegner heranzuziehen und um dem eigenen Mann Zeit zum Anlaufen zu geben.



Nun gibt es noch eine Paßfolge, die auch vorkommt, aber wenig erfolgreich ist: Querpäßfolgen. Dabei wird der Ball an einen auf etwa gleicher Höhe stehenden Mitspieler abgegeben usw. Es läuft so der Ball beispielsweise

durch die ganze Sturmlinie, ohne daß aber Gelände gewonnen wird. Manchmal ist das zwar nicht zu vermeiden, aber erfolgreich ist es nicht gerade.

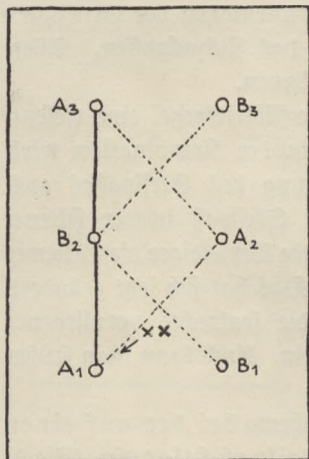


Fig. 6.

Der Querpäß an sich kann natürlich oft der taktisch beste Zug sein. Nur Querpäßfolgen, d. h. eine Anzahl solcher Züge sind unzumutbar. Besonders aber zu vermeiden ist der Querpäß in seiner Übertreibung vor dem Tor.

Es können nun diese Schemen dergestalt erweitert werden, daß drei Spieler diese Züge ausführen. Der Mittel-

spieler der drei hat nun die Wahl nach links oder rechts abzugeben. Auch können die beiden Außenspieler sich den Ball zuspielen unter Umgehung des Mittelspielers. Das erfordert schon mehr Übersicht und Gewandtheit. Später kann man auch die ganze Sturmlinie vorkombinieren lassen. Ohne und mit Gegner! Damit nähern wir uns immer mehr der Praxis des Spiels.

Dreieckspiel.

Die taktisch bedeutsamste und beste Erscheinung im Gebiet der Kombination ist die Dreieckskombination. Sie enthält den Quer-, Steil-, Zickzack- ja sogar Rückwärtspaß. Sie eignet sich besonders dazu den Gegner zu ermüden und mehrere Spieler gleichzeitig zu überspielen ohne an das

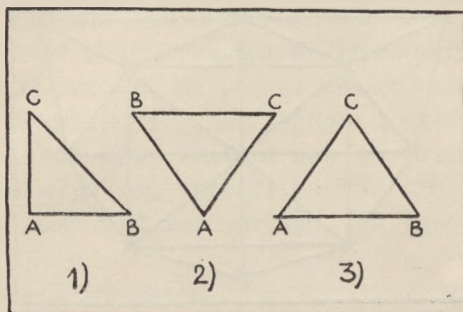


Fig. 7.

Laufvermögen der eigenen Leute allzu große Anforderungen zu stellen.

Je nachdem, wie wir das Dreieck aufbauen, enthält es die verschiedensten Kombinationselemente.

Die drei Hauptmöglichkeiten der Aufstellung des Dreiecks sind in den Beispielen der Figur 7 aufgezeigt.

Die Bedeutung des Dreieckspiels zeigt uns auch die Figur 8, die uns eine ganze Mannschaft in ihrer Grundaufstellung zeigt.

Welch hübsche Dreiecksammlung! Die ganze Mannschaft bildet ein Dreieck, dessen Grundlinie vorn und dessen Spitze hinten ist. Diese Figur mag dem Praktiker vielleicht gekünstelt erscheinen. Sie ist es aber nicht. Denn in dem Augenblick, wo die Mannschaft spielt, bilden sich ganz ungezwungene Dreiecke.

Liegen z. B. (Fig. 8) in einer bestimmten Phase die

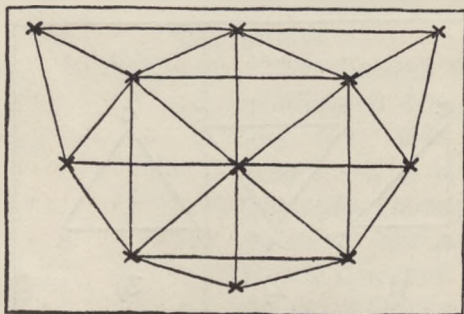


Fig. 8.

Verbindungsstürmer hinter den anderen Stürmern weit zurück, wie deutlich werden dann die in der Figur flachen Dreiecke mit dem Mittel- und den Flügelstürmern. Oder wie zwanglos ergibt sich dann ein Dreieck: Flügelstürmer — Flügelläufer — Halbstürmer.

Figur 8 zeigt uns auch augenfällig die wichtige taktische Bedeutung des Mittelläufers, der in der Grundstellung an 12 Dreiecken beteiligt ist!

Der Rückwärtspaß ist ein wesentliches Kennzeichen des Dreieckspiels. Er zwingt den Gegner, sich in das gegnerische

Dreieck hineinzubegeben. Die Folge ist, daß zwei Gegner vor ihm freistehen. Wenn nun selbst ein Kamerad zur Unterstützung herbeieilt, so genügt das immer noch nicht, denn auch dann bleibt ein Gegner frei. Die Bildung eines Dreiecks am Ball verwirklicht in der Regel den Grundsatz der Taktik, der sagt, daß man am entscheidenden Punkt möglichst stark sein soll.

Es wäre aber nun verkehrt diese Dreieckskombination endlos fortzusetzen. In dem Augenblick, wo der Gegner in das Dreieck hineingezwungen ist, erfolgen Steilkombinationen, die nun auch die anderen Gegner umspielen und Raum gewinnen sollen. Den richtigen Augenblick zu erfassen, wo man seinen Gegnern nun davonlaufen kann, erfordert Übersicht und taktisches Gefühl. Erst wenn die Mannschaft das weiß und ausführt, erst dann spielt sie zweckvoll.

Nur große Talente lernen die verschiedenen Kombinationsformen in ihrem Wert richtig einschätzen. Nämlich, daß sie nur Formen und Mittel, aber nicht Selbstzweck sind. Sie werden auch bald merken, daß nur Abwechslung und überlegenes Beherrschen der Formen auf die Dauer wirksam sind.

Dreieckspiel ist kein Evangelium, sondern nur eine bestimmte Form der Zusammenarbeit. Ein einfacher Zickzackpaß ist manchmal wirkungsvoller als die ausgekochteste Dreieckskombination. Wozu unnötigen Aufwand treiben? Jedes zu seiner Zeit! Dem gedrillten mittelmäßigen Spieler ist die Form alles. Das ist eine Erklärung für das Unterliegen von Kombinationsmannschaften gegenüber einfach

Bei der Einübung des Dreieckspiels geht man zweckmäßig auch schrittweise vor:

Zuerst läßt man die Leute am Ort im Dreieck sich Bälle zupassen. Man achtet dabei besonders darauf, daß schon bei dem Aufnehmen des Balls die neue Front eingenommen wird. Sonst gibt es nie eine flüssige Zusammenarbeit!

Dann läßt man das Dreieck sich bewegen. Am besten so, daß die Spitze hinten liegt. Die Figur 9, zeigt wie Ball, Spieler und Gegner sich verhalten.

Hierbei gibt es keinen Rückpaß. Der Paß zum zurücklegenden Spieler ist ein Querpaß, in den der Hinterspieler hineinflüßt. Die Leute können natürlich auch hier den Ball einige Schritte treiben und dann erst abgeben. Dann sieht die Figur wie nebenstehend aus.

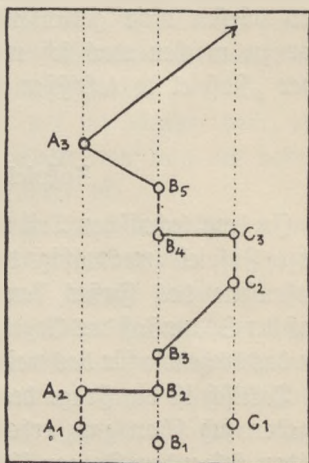


Fig. 10.

Jetzt folgt diese Übung mit einem Gegner.

Die Veränderungen des Dreiecks, die es im Spiel erleidet, werden an einer anderen Übung geklärt und geübt, die auch gleichzeitig die grundlegende Übung für das Freistellen ist, und dort eingehender behandelt ist! Das Üben der Zusammenarbeit in größeren Gruppen, sowie das Übungs- und Wettspiel bringen nun die gegenseitige Ver-

knüpfung der verschiedensten Schablonen. Oft wird irgendein Schema garnicht ganz durchgeführt. Der Gegner riecht den Braten. Sofort wird umgestellt und den Abschluß bildet irgend etwas anderes.

Damit wären die wichtigsten Kombinationschemata erwähnt. Diese Formen müssen aber geistigen Inhalt bekommen und dürfen nicht gedankenlos angewendet werden. Um klar zu machen was ich meine, sollen nun einige Worte über „Zuspiel in taktischer Hinsicht“ folgen.

Zuspiel (taktisch).

In dem technischen Teil wurde ausgeführt, daß das enge Zuspiel zweckmäßig den Paß mit der Innen- oder Außenseite des Fußes benutzt, während für den weiten Paß der Spannstoß das Gegebene ist. Außerdem kommt sowohl für das kurze wie für das weite Zuspiel der Kopfstoß in Frage.

Taktisch ist die Frage des Zuspiels nicht so einfach. Da ergeben sich schon ganz erhebliche Schwierigkeiten, die etwa in den folgenden Fragen ihren Ausdruck finden.

Soll ich dem Mann in den Fuß spielen? Soll ich auf dem freien Raum spielen? Was heißt „freier Raum“? Wie stark soll ich spielen? Hoch oder flach?

Zuerst sei bemerkt, daß es jetzt richtig sein kann, dem eigenen Mann den Ball in die Beine zu spielen, während es ein andermal falsch ist.

Wenn eine Mannschaft gut eingespielt ist und die einzelnen Leute sich gut kennen, dann weiß jeder, wie er zu passen hat. Der Spieler, der sich freistellt, beobachtet seinen Mann,

erkennt seine Absicht und richtet seine Stellung danach ein. Der Spieler am Ball beobachtet seine Mitspieler. An der Art wie sie sich stellen, erkennt er, wie sie den Ball wünschen usw. Bei einem hochstehenden Zusammenspiel weiß es der Gegner zuletzt nicht mehr wo der Ball ist. Die beste Kombinationsmannschaft in Deutschland waren der 1. F.C. Nürnberg (1920/22), Spielvereinigung Fürth, Wacker München 1922. Der bestkombinierende Flügel in Deutschland war nach meiner Meinung Herberger-Höger (1921).

Auch in der Art und Weise, wie der Gegner deckt, erkennt er, durch die Erfahrung belehrt, wie nun am besten und zweckentsprechendsten zu verfahren ist.

Unter freiem Raum versteht man den Raum um den Spieler, der vom Gegner nicht gedeckt ist. (Näheres s. Kapitel „Decken“.) Vorwiegend kommt allerdings der Teil dieses Raumes in Betracht, der vor dem Spieler liegt. Das „vor“ muß allerdings nicht immer in Richtung auf das gegnerische Tor heißen, sondern kann mit Rücksicht auf die allgemeine Spielrichtung auch seitlich oder sogar rückwärts liegen. Wenn zwei oder mehr kombinierende Spieler dieselbe Idee haben, dann wird — bei guter technischer Ausbildung — der Ball der Lage entsprechend richtig kommen.

Der „freie Raum“ erhält seine Definition durch die Stellung des eigenen Mannes, des Gegners, die taktische Absicht und die Lage des Balles im Felde.

Der Anfänger glaubt im allgemeinen, daß der freie Raum nur feindwärts liege. Das ist wohl oft, aber doch

nicht immer der Fall. Besonders bei der Dreieckskombination erfolgt das Abspiel nach allen möglichen Richtungen. Natürlich sind das nur Zwischenglieder in der Kombinationskette. Die endgültige Richtung geht natürlich feindwärts. Die Überkombination ist nicht nur erfolglos, sondern sie ist sogar gefährlich. Sie sieht nämlich sehr schön aus und betört das Auge. Dadurch gewinnt man leicht den Eindruck, als ob alles gut und schön sei. Wenn die Erfolge nun ausbleiben, ist man zu leicht versucht, die Ursache an falscher Stelle zu suchen. Zum Nachteil für das Spiel und die Mannschaft. Nur die Tore zählen! Das soll nun nicht etwa einem blöden Stürmer das Wort reden. Meine übrigen Ausführungen, besonders im Abschnitt „Kombination“, beweisen, daß ich ein unbedingter Anhänger eines stilvollen Kombinationsfußball bin. Aber nur keine Verwirrung und keine weichliche Übertreibung; denn im inneren Grunde ist es meist mangelnder Schneid, der zur Überkombination führt. Wer nicht den Mut hat zu einem Alleingang, wo es vielleicht auch hart auf hart geht, wo man mit dem Gegner körperlich ringen muß, der ist kein erstklassiger Spieler. Er macht aus der Not eine Tugend, wenn er die Kombination als das Alpha und Omega des Spiels ansieht. Eine Kombination, die am Ende keinen Raum gewinnen und keine Gegner überspielt hat, ist zwecklose Tändelei, die vielleicht schön aussieht, aber geringen oder gar keinen Erfolg zeitigt. Ein plötzlicher Vorstoß des Gegners ist dann oft gefährlicher als die Überlegenheit im Felde während des ganzen Spiels!

Das Zuspiel kann entweder direkt erfolgen, oder nachdem man den Ball eine Zeitlang geführt hat.

Das richtet sich ganz nach dem Gegner und der Kampflage.

Manchmal läuft man mit dem Ball, um den Gegner heranz und aus seiner Position zu locken; ein andermal spielt man direkt ab. Daran, das Richtige zu tun, erkennt man den taktisch guten Spieler. Oft ist auch nicht Zeit zum Stoppen oder Laufen. Da muß eben direkt gespielt werden. Feste Regeln für jeden Fall kann man nicht geben, da es unmöglich ist, jeder taktischen Situation gerecht zu werden, die eintreten kann.

Das Tempo des Passens ist genau so wesentlich wie etwa die Richtung. Ein zu schwacher Ball wird leicht unterwegs vom Gegner weggeschnappt. Oder der eigene Mitspieler überrennt den Ball, wenn er zu langsam kommt, und die Folge ist, daß ihn entweder der Gegner bekommt oder aber mindestens, daß sich die taktische Situation verschlechtert; denn bis der Spieler umkehrt und den Ball wieder holt, geht Zeit verloren. Besonders wesentlich ist das Tempo vor dem Tor, wo Zentimeter und Bruchteile von Sekunden entscheiden. Der zu langsame Paß ist dann ein Vorteil für den Gegner. Vor dem Tor entscheidet meistens die Schnelligkeit. Ein langsamer Paß verschleppt das Tempo des Spiels derart, daß oft ein schon ausgeschalteter Gegner nochmals zum Eingreifen kommt! Auch zwingt er einen schon gestarteten Mitspieler zum Verhalten im Lauf; damit geht aber in der Regel der erzielte taktische Vorteil wieder verloren (zu schwache Steilvorlagen).

Zu starke Paßbälle sind natürlich ebenfalls fehlerhaft. Sie werden meist nicht vom Mitspieler, dafür aber vom

Gegner erreicht. Ein zu stark nach der Mitte gegebener Ball ist sehr schwer zu schießen, wenn er überhaupt erreichbar ist. Paßbälle zum Flügel, die zu scharf sind, gehen meist über die Linie. Auch wenn sie noch erreichbar sind, haben zu starke Bälle den Nachteil, daß sie schwieriger aufzunehmen und zu stoppen sind. Steilvorlagen, die zu scharf sind, gehen zum Gegner oder ins Aus, sind also in jeder Hinsicht zwecklos.

Vor dem Tor — besonders bei Gedrängen — ist oft ein halb- oder ganz hoher Paß besser als ein flacher der niemals durchkommt. Diese hohen oder halbhohen Bälle sind dann in der Regel mit dem Kopf aufzunehmen, weiterzuspielen oder zu schießen. Zum Aufnehmen oder Stoppen mit dem Fuß ist hier meist keine Möglichkeit, denn der gegnerische Verteidiger wird dazu keine Zeit lassen, sondern selbst den Ball mit dem Kopf spielen und aus der Gefahrzone entfernen.

Der weite Paß kann, wenn er freien Raum durchmessen soll, flach sein. Soll er aber über ein Gedränge hinweg oder in ein Gedränge hinein, dann muß er über die Köpfe hinwegfliegen und am Ziel in Reichweite für Kopf und Fuß kommen. Dieser Art Bälle sind z. B. Flanken, Eckbälle, Straß- und Freistöße vor dem Tor (30—40 m). Der Schweizer Pache ist ein Virtuos in solchen Bällen.

Der flache Paß ist im allgemeinen die Regel. Beim hohen Ball liegen Teile der Ballkurven außerhalb der Reichweite nicht nur des Gegners, sondern auch des eigenen Mannes. Das ist beim flachen Paß nicht der Fall. Ein flacher Paß kann leichter aufgenommen und weitergespielt werden. Oft ist es auch möglich, den Ball zu stoppen und in aller

Ruhe weiterzuspielen. Der flache Ball geht schneller und sicherer. Ein bedeutender englischer Fußballschriftsteller schreibt: „Ein Paß am Boden ist, wie die Schotten im letzten Jahr der Fußballwelt zeigten, so viel wert als vier in der Luft.“ Der flache Paß verlangt aber ausgeprägtes Stellungsspiel, denn er muß, um ans Ziel zu kommen, den freien Raum suchen; der hohe Paß kann über den Gegner weg seinen Weg nehmen.

Taktische Zusammenarbeit ohne Ball.

Die zwei vorhergehenden Kapitel (Kombination und Zuspiel) behandeln die Zusammenarbeit am und mit dem Ball. Sie setzen technische Fertigkeiten voraus, die in Teil 6 und 7 näher erörtert sind.

Die taktische Seite der Kombination bildet das Freistellen. Der Begriff des Freistellens wird aus dem des Deckens abgeleitet, weshalb hier zuerst einige Ausführungen zum Thema „Decken“ erfolgen sollen. Daran schließt sich ein Abschnitt über „Freistellen“ an.

Decken.

Decken ist eine Tätigkeit der Partei, die im Augenblick nicht am Ball ist. Sie bezweckt den Gegner an der Aufnahme des ihm zugehenden Balles zu verhindern. Wer muß gedeckt werden?

Jeder Gegner.

Das ist aber tatsächlich nicht möglich, und wir schränken diese theoretische Forderung in der Praxis ein wenig ein und sagen:

Jeder Gegner, der in der Lage ist, den Ball zu empfangen, muß gedeckt werden. Wenn also z. B. der Ball am linken Flügel liegt, dann kann der rechte Flügelstürmer evtl. frei und ungedeckt bleiben. Oder wenn der Ball vom gegnerischen Sturm vorgetragen wird, dann

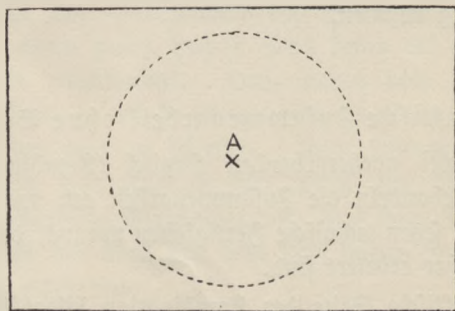


Fig. 11.

kann die Verteidigung — speziell der hintere Verteidiger und der Tormann freibleiben. Natürlich kann sich das Bild im nächsten Augenblick ändern.

A hat den Ball; er kann den Ball nach allen Seiten spielen! Der freie Raum ist ein Kreis. (Figur 11.) B greift an; A wird nun beschränkt, denn B deckt den Raum A, a, b ab (Kreis Sektor). Fig. 11 a.

Die Figur zeigt ferner, daß, wenn B nach B₁ (Figur 12) rückt, der von ihm gedeckte Raum A, a₁, b₁ größer ist; kommt er (Figur 13) nach B₂, so wird der Sektor fast zum Halbkreis A, a₂, b₂.

Also auch hier: laß den Gegner nicht zu nahe heranzukommen; nicht nur, weil er evtl. den Ball nehmen könnte,

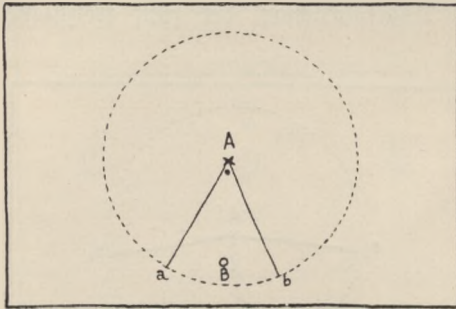


Fig. 11 a.

sondern weil der von ihm gedeckte Raum mit jedem Schritt, den er näher kommt, größer wird.

Zur Deckung der fünf Stürmer stehen nur vier Mann

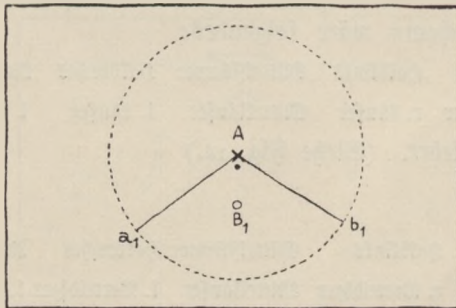


Fig. 12.

zur Verfügung, denn ein Verteidiger muß in der Reserve bleiben, also muß immer ein Mann frei sein. Eine taktisch gut deckende Mannschaft wird geistig so beweglich sein, immer den Ungefährlichsten der fünf freizulassen.

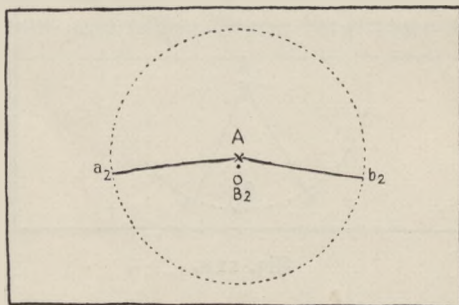


Fig. 13.

Im allgemeinen hat jeder Spieler seinen Gegner, der ihn deckt und den er seinerseits wieder zu decken hat.

Ein Schema wäre folgendes:

Links außen	Halblinks	Mittelfürmer	Halbrechts	Rechts außen
r. Verteidiger	r. Läufer	Mittelläufer	l. Läufer	l. Verteidiger

und umgekehrt. (Siehe Fig. 14.)

oder:

Links außen	Halblinks	Mittelfürmer	Halbrechts	Rechts außen
l. Läufer	r. Verteidiger	Mittelläufer	l. Verteidiger	l. Läufer

und umgekehrt! (Siehe Fig. 15.)

Welches Schema das bessere ist, läßt sich schwer sagen. Die englischen Professionals wählen meist das zuerst angeführte.

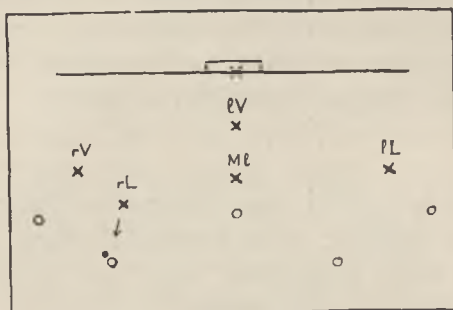


Fig. 14. Halblinks hat den Ball.

Lasse deinen Gegner nicht los! Er darf nicht zu weit weg sein. Sonst nimmt er den Ball frei auf und gibt ihn rechtzeitig ab.

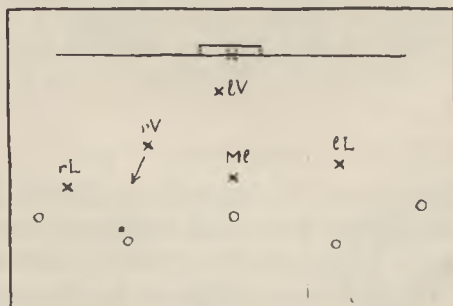


Fig. 15.

Wie deckt man?

Man steht meist hinter dem Mann!

Das hat den Vorteil, daß man den Mann gut beobachten kann, selbst aber dessen Beobachtung entzogen ist. Im letzten Augenblick spricht man von hinten vor. Dadurch wird der Gegner überrascht und verwirrt.

Wenn der Ball weit weg ist, kann man sich auch vor den Mann stellen, muß aber sehr darauf achten, daß er nicht in einem unbewachten Augenblick aus der Deckung wegläuft. Beim Kopfspiel ist es gut, sich schräg hinter den Mann zu plazieren, damit man ihn beim Hochspringen nicht von hinten drückt.

Wenn die gegnerische Stürmerlinie vorrückt, so soll die Deckung nicht herdenmäßig zurücklaufen und so das Tor zu verteidigen suchen, sondern jeder Gegner muß von einem bestimmten Mann gedeckt werden und zwar taktisch richtig. Das bedeutet, daß man sich so zum Gegner stellt — auch im Lauf —, daß man dem eigenen Tor näher ist und dem Gegner den Weg absperren kann. Es ist unglaublich, wie schlecht bei uns noch — auch bei den allerersten Klassen — gedeckt wird. Abgesehen davon, daß oft gar nicht gedeckt wird.

Wie dicht steht man beim Gegner?

Das hängt davon ab, wie weit der Ball weg ist. Ist ein enger kurzer Paß zu erwarten, so muß man dicht am Gegner stehen. Spielen die Gegner sich den Ball in den Fuß, dann kann man nicht scharf genug decken, da der Gegner die Möglichkeit hat, den Ball direkt weiter zu spielen. Bei Steil-

vorlagen, wie überhaupt beim langen Zuspiel kann die Deckung loser sein.

Man soll seinen Mann nie loslassen.

Trotzdem gibt es natürlich auch Fälle, wo man „seinen“ Mann verläßt und einen anderen Gegner deckt oder angreift. Z. B.: der Ball ist beim gegnerischen linken Läufer. Der gegnerische Rechtsaußen kann nun losgelassen werden. Um so schärfer wird aber die Mitte und Halbrechts gedeckt.

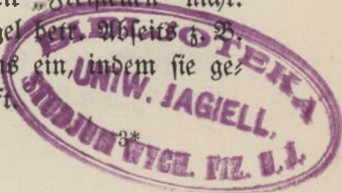
Wenn man im Angriff ist, kann man als Läufer oder Verteidiger zur Unterstützung aufrücken. Wenn die eigene Partei am Ball ist, löst man sich sogar bewußt von seinem Gegner und sucht den freien Raum zu gewinnen.

Die neue Abseitsregel beeinflusst auch die Arbeit beim Decken wesentlich. Der Mittelläufer muß den Mittelstürmer viel schärfer bewachen als vorher, da er sehr leicht durchbrechen kann.

Oft erfordert die Lage ein Abweichen vom Schema. Verläßt z. B. der Verteidiger A seine Stellung, um dem Verteidiger B auf der anderen Seite zu helfen, dann muß natürlich ein Mitspieler den Posten des Verteidigers A solange besetzen, bis die normale Gruppierung wiederhergestellt ist!

Freistellen.

Die Spielregeln beschäftigen sich mit „Freistellen“ nicht. Wenigstens nicht direkt. Aber die Regel betr. Abseits z. B. schränkt die Möglichkeit des Freistellens ein, indem sie gewisse Stellungen als unzulässig bestraft.



Freistellen ist die dem Decken entgegengesetzte Tätigkeit. Jeder Spieler der Partei, die am Ball ist, muß sich freistellen!

Freistellen ist neben dem Beobachten die taktische Grundlage der Kombination. Beobachten üben wir — im Gegensatz zu Dr. Schwarz, Wien — nicht durch Spezialübungen. Das erschiene mir zu gekünstelt. Es wird mit dem Freistellen zusammen geübt.

Im allgemeinen und vorwiegend hat das Freistellen den Zweck, dem eigenen Mann das Zuspiel und sich selbst die Aufnahme des Balls zu erleichtern, dem Gegner aber das Eingreifen zu erschweren. Als günstige Nebenwirkung sei noch erwähnt, daß das Freistellen dem eigenen Mann aber auch eine Einzelaktion, sei es Schuß, Dribbling oder Durchbruch erleichtert, da die Gegner in ihrer Aufmerksamkeit zersplittert werden. Sie müssen nämlich auch auf die freistehenden Gegner achten. Auch werden durch das Freistellen die Gegner auseinandergezogen, denn sie müssen die Gegner zu decken versuchen.

Beim Decken stellten wir fest, daß der deckende Mann einen Kreisabschnitt deckt. Freistellen heißt nun, sich außerhalb dieses Abschnitts stellen. Auch muß ich im Vergleich zum Mann mit dem Ball eine taktisch bessere Stellung einnehmen. Wenn ich mich so einrichte, daß ein Paß zu mir eine Einbuße an Raum oder Zeit oder beides bedeutet, dann habe ich mich zwar freigestellt, aber taktisch schlecht bewegt.

Freistellen bedingt auch noch eine gewisse Entfernung vom eigenen Mann und vom Gegner. Besonders Anfänger

stören oft den eigenen Mann, indem sie ihm den Weg versperren und ihm am Ball helfen wollen, statt sich zu stellen. Steht man zu eng, dann kann der Gegner auf einen Schlag zwei Mann decken. Steht man zu weit, so leidet der Fluß und die Genauigkeit der Kombination.

8—12 m sind ein guter Kombinationsabstand; er ermöglicht das freie Aufnehmen des Balls und auch noch eine evtl. nötige Drehung. Er verlangt auch von den sich freistellenden Spielern keine zu großen Läufe.

Bei zu enger oder zu weiter Stellung müssen die Spieler, die den Ball haben, soviel oder noch mehr laufen, als die Gegner ohne Ball!

Man kann sich nach allen Seiten, auch nach rückwärts freistellen.

Das Rückwärtsfreistellen hat keinen Verlust am Tempo zur Folge, denn ein Steilpaß holt das etwa Verlorene wieder ein.

Der linke Läufer hat den Ball. Der Linksaußen stellt sich aus Position 1 rückwärts frei, während der Halblinke schon startet, um einen Steilpaß des Linksaußen aufzunehmen. Da geht sicher nichts an Schnelligkeit verloren.

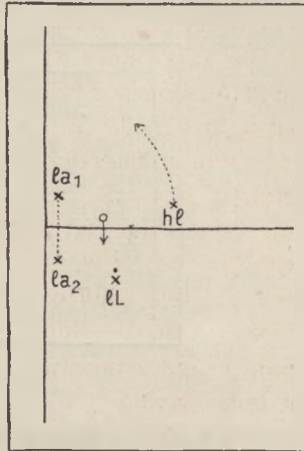


Fig. 16.

Ist der Verteidiger am Ball und wird bedrängt, dann muß sich der Flügelläufer ebenfalls nach außen und rückwärts freistellen, damit der Verteidiger ihm zuspielen kann.

Verteidiger und Flügelsürmer laufen nach dem Ball; der Flügelläufer muß (von Fl. 1 nach Fl. 2) zurückkommen, damit der Verteidiger leicht und gefahrlos abspielen kann.

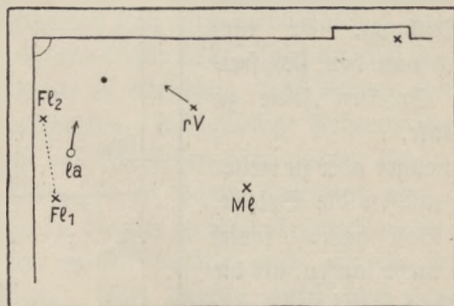


Fig. 17.

Sich innen zu stellen wäre gefährlicher. Auch wäre es für den Verteidiger schwerer, da er sich drehen müßte und zum Dribbeln gezwungen wäre.

Den Kameraden am Ball kann man nicht etwa dadurch unterstützen, daß man zu ihm eilt und ihm direkt am Ball helfen will, sondern nur durch gute Stellung in angemessener Entfernung. Wenn man zu eng herankommt, beengt man seinen Mitspieler; will man gar am Ball helfen, dann ist in der Regel die Folge, daß nicht sie den Ball haben, sondern der Gegner mit ihm davon eilt.

Das Stellen im Raum ist die Grundlage des flüssigen Kombinationsspiels. Nur wenn mein Mann gut steht oder wenigstens nach einer guten Stellung unterwegs ist, kann ich den Ball direkt und vorteilhaft weitergeben. Aber nicht nur das Wo sondern auch das Wie ist bei der Stellung wesentlich. Selbst die Art und Weise wie ich mich drehe, ist oft wesentlich. Ein Spieler, der eine falsche Front einnimmt, muß sich nochmals drehen, oder er muß beim Stoß eine Wendung ausführen oder er muß den Ball in eine Richtung spielen, die er nicht übersehen kann. Es genügt nicht, daß man vor einigen Sekunden die Lage überblickt hat. Ein Bruchteil einer Sekunde genügt oft, die taktische Situation von Grund aus zu verändern. Zur Front eines Spielers sei etwa als Richtlinie gegeben:

1. Kehre nie der Mannschaft den Rücken! Wenn ein Lauf nach dem Ball das unvermeidliche macht, dann erfolgt mit dem Stoppen oder Aufnehmen des Balls eine blitzschnelle Wendung zur Mannschaft. Ein Blick genügt, das Feld zu übersehen.

2. Spiele nur dorthin, wo du freies Gesichtsfeld hast! Über den Kopf gezogene Bälle sind selten genau. Sie haben ihre Berechtigung im Kampf mit dem Gegner um den Ball. Bei der exakten Kombination kommen sie so gut wie nie vor.

3. Stehe beim Aufnehmen möglichst mit der Stirn zur beabsichtigten Paßrichtung. Also vorher drehen! Das hindert natürlich nicht, daß man durch absichtliche Körperdrehungen den Gegner täuscht.

4. Beim Ballstoppen dreht man sich zweckmäßig ebenfalls während des Stoppens in die neue Richtung.

5. Der Flügelstürmer dreht sich zweckmäßig nach innen, nicht nach außen zur Linie, wenn er Vorlagen oder Paßbälle aufnimmt.

6. Spiele nie zu, flanke oder schieße nie, ohne vorher die Lage mit einem schnellen Blicke zu prüfen und das Ziel ins Auge zu fassen!

Die Berücksichtigung und Beherrschung dieser Regeln ist von ungeheurer Tragweite und beeinflusst wesentlich den Charakter des ganzen Spiels. Schaffer schien langsam beim Spiel. Aber die Einstellung seines Körpers zum Ball und seine Aufstellung im Feld waren so vorteilhaft und natürlich, daß er wirklich spielend spielen konnte, und das Tempo des Spiels rasend schnell sein konnte. Auch der schnellste Gegner, der überspielt war, kam nicht mehr zum Eingreifen.

Der Ball gibt das Tempo an! D. h., wenn z. B. ein sehr schneller Spieler mit dem Ball quer über das Feld faust oder im Kreis herumwurstelt, so ist das Spieltempo doch langsam, da ja kein Gelände gewonnen wird. Der Ball läuft bei guten, aber langsamen Spielern schneller, als bei schnellen oder schlechten Spielern. Bei den verhältnismäßig kurzen Läufen, die meist im Spiel vorkommen, spielen Bruchteile von Sekunden eine wesentliche Rolle. Daher wird soviel Wert auf Start gelegt. Ein schlechter Spieler verliert aber beim Stoppen oder Aufnehmen des Balls ganze Sekunden. Wie oft überrennt er den Ball und muß wieder zurück.

Es soll hier natürlich nicht der Langsamkeit das Wort geredet werden. Aber Schnelligkeit allein tuts nicht!

Der gute Spieler gewinnt durch sein Vermögen, den Ball gut zu berechnen und durch seine gute Übersicht mehr an Zeit, als der schnellste Läufer der Welt auf den im Spiel vorkommenden kurzen Strecken einholen könnte.

Er stellt sich von selbst besser und vorteilhafter, sodaß der Gegner auch bei schnellerem Lauf das nicht ausgleichen kann. Er läuft frühzeitiger, weil er früher als die anderen die Lage überblickt hat und gewinnt so ebenfalls einen wesentlichen Vorsprung.

Schnelligkeit mit guter Technik und Taktik ist unsere Lösung!

Jeder muß sich freistellen, wenn seine Partei am Ball ist! Gelegentlich einer Kritik im theoretischen Unterricht machte ich einen Spieler darauf aufmerksam, daß er sich in einem bestimmten folgenschweren Fall nicht freigestellt habe. Er meinte dann treuherzig, daß ja ein anderer Kamerad — er nannte den Namen — freigestanden sei. Er war der irrigen Auffassung, daß es genüge, wenn sich ein Mann freistelle. Von der entlastenden Wirkung des Freistellens aller oder doch mehrerer hatte er damals noch keine Ahnung. Diese Art der Zusammenarbeit ist besonders bei der englischen Professionals wunderbar entwickelt.

Es sei nicht versäumt, zu erwähnen, daß das „Freistellen“ kein Stehen sein soll und kann. Insofern könnte das Wort zu Irrtümern veranlassen. Es gibt kein Laufen in Stellung um sich dort aufzustellen, sondern alles geschieht im Lauf, denn da der Gegner mit einem Gegenzug antwortet, muß

man sich sofort wieder neu einrichten. Es ist somit „Freistellen“ und „Decken“ schon ein Kampf an sich, der sich ohne Ball abspielt. Meist wird dieser Kampf im schnellen Lauf ausgeführt. Den Sieg in diesem Kampfe erringen Intelligenz, Schnelligkeit und Ausdauer. Und wer diesen Kampf gewinnt, wird in der Regel Sieger auch im Spiel sein. Ich sage: in der Regel; denn das Spiel ist gewissen Zufälligkeiten unterworfen, die manchmal das Ergebnis beeinflussen. Darum muß man ständig gespannt sein und darf keinen Bruchteil einer Sekunde unaufmerksam sein. Oft genügt eine solche Unaufmerksamkeit den Verlust eines ganzen Spiels herbeizuführen. Hat z. B. der Mittelläufer den gegnerischen Mittelstürmer schlecht bewacht und er spurtet nun hinter den Durchbrenner her, so gelingt es doch nur selten ihn noch einzuholen. Und besonders gilt dies bei ungleichen Gegnern. Die schwächere Mannschaft spielt meist auf Durchbruch und zieht sich im übrigen in die Verteidigung zurück. Hat sie nun mit einem oder mehreren Durchbrüchen Glück, dann kann sich auch die beste Mannschaft die Zähne ausbeißen. Also: bei schwächeren Gegnern noch vorsichtiger sein mit Aufrücken, und noch sorgfältiger decken. Die Lage ändert sich, wenn man selbst in Führung kommt und so den Gegner zum Angriff zwingt. Im offenen Spiel wird er dann noch sicherer unterliegen. Dasselbe gilt aber auch für jeden Spieler. Oft ist die mangelhafte Deckungsarbeit der Stürmer die Ursache, daß der Gegner Tore erzielt. Das Publikum erkennt das allerdings meist nicht. Es macht dann oft dem Verteidiger oder dem Tormann den Vorwurf, während ihn ein Stürmer verdient

hätte. Je höher das Spiel steht, um so mehr geben Kleinigkeiten den Ausschlag, um so mehr zeigen sich auch Distanzwirkungen.

Es wäre eigentlich hier am Platze, auch einige Ausführungen über „Schuß“, „Angriff“, „Dribbeln“, „Täuschen“ usw. zu machen. Denn auch die Taktik weiß dazu etwas zu sagen, nicht etwa nur die Technik. Der enge Raum verbietet das. Das wichtigste aus dem Gebiet der Taktik über diese Dinge wird bei der speziellen Taktik eingefügt werden.

Das zweite Heft behandelt den Torwächter.



KOLEKCJA
SWF UJ

575

Fesselnd geschriebene, reich illustrierte Aufsätze
Erscheint monatlich zweimal

Niedriger Preis / Monatlich 1,20 Am.

Unentbehrlich

für den vorwärtstrebenden Sportsmann

Jeder

J u r n l e h r e r

S p o r t l e h r e r

S p o r t a r z t

Biblioteka Gf. AWF w Krakowie



1800053512

übungen



ng, Berlin SW 68