

Südbadischer Fußballverband  
Trainerfortbildung  
Sportschule Steinbach

## Taktische Flexibilität im 4:3:3-System

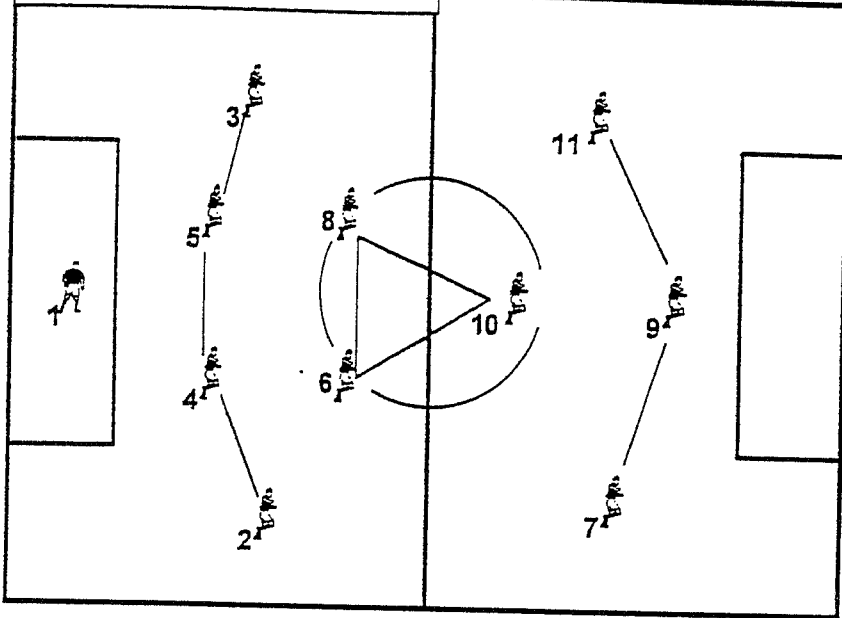


# Taktische Flexibilität im 4:3:3-System

Das folgende Spielsystem ermöglicht sowohl in der Defensive als auch in der Offensive ein großes Maß an Flexibilität. Die Mannschaft ist in der Lage ihre Spielweise, den sich schnell ändernden Spielsituationen anzupassen bzw. selbst neue Situationen zu schaffen.

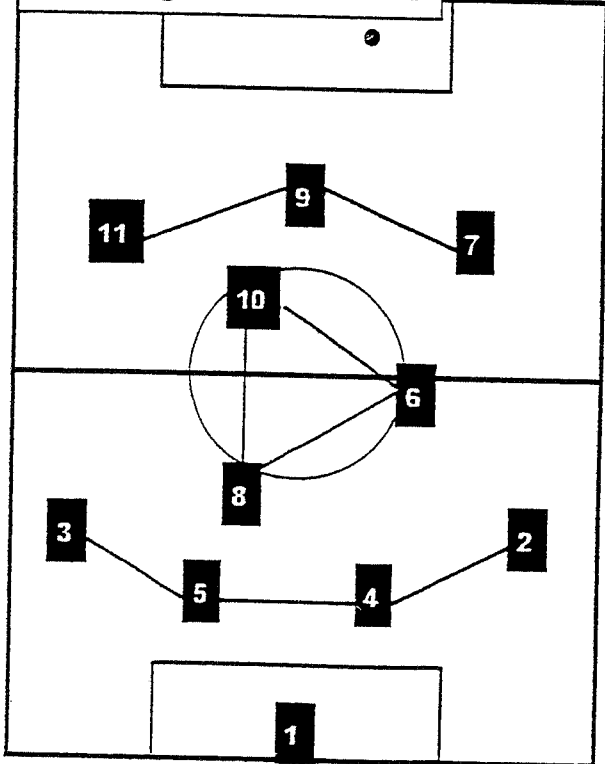
In der Grundordnung wird mit einer Viererabwehrkette, zwei Defensiven zentralen Mittelfeldspielern, einem offensiven Mittelfeldspieler, zwei Außenangreifern und einem zentralen "Stoßstürmer" gespielt. Die Spielweise ist grundsätzlich offensiv ausgerichtet. Wobei bereits aus der Abwehr heraus mit schnellen Passstaffetten aufgebaut werden soll und über ein Kombinationsspiel zielstrebig der Abschluß gesucht wird.

**Das 4 - 3 - 3 System**

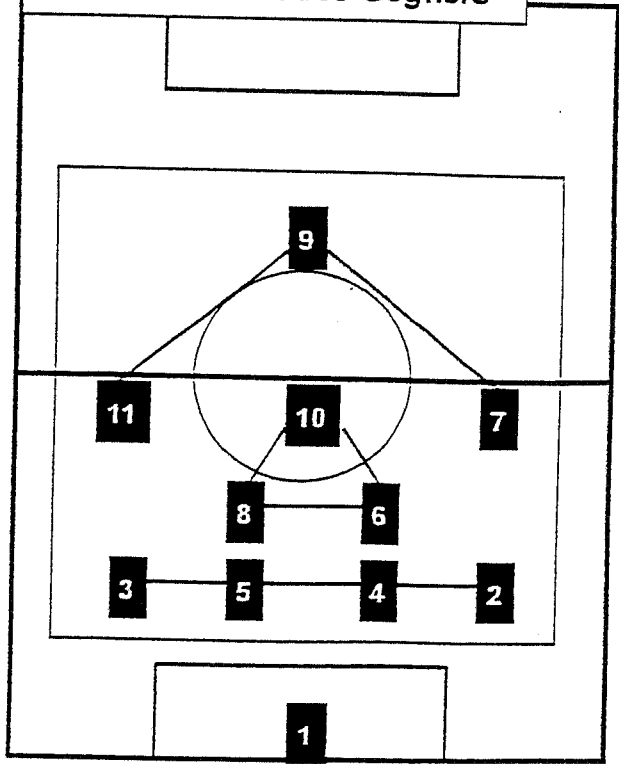


- Abwehr**  
 2: Rechter Außenverteidiger  
 4: Rechter Innenverteidiger  
 5: Linker Innenverteidiger  
 3: Linker Außenverteidiger
- Mittelfeld**  
 6: Rechter defensiver Mittelfeldspieler  
 8: Linker defensiver Mittelfeldspieler  
 10: Zentraler offensiver Mittelfeldspieler
- Angriff**  
 7: Rechter Außenstürmer  
 9: Mittelstürmer  
 11: Linker Außenstürmer

**... bei eigenem Ballbesitz**



**... bei Ballbesitz des Gegners**

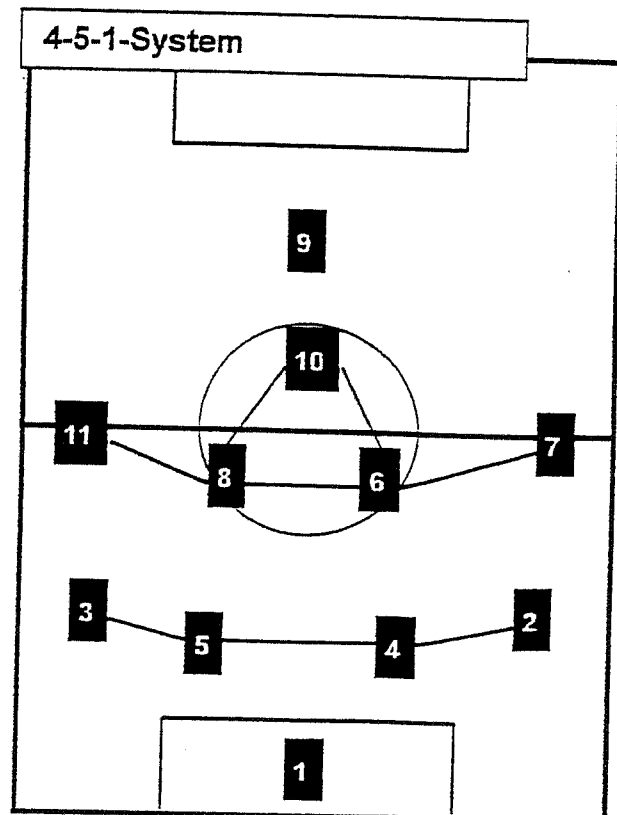
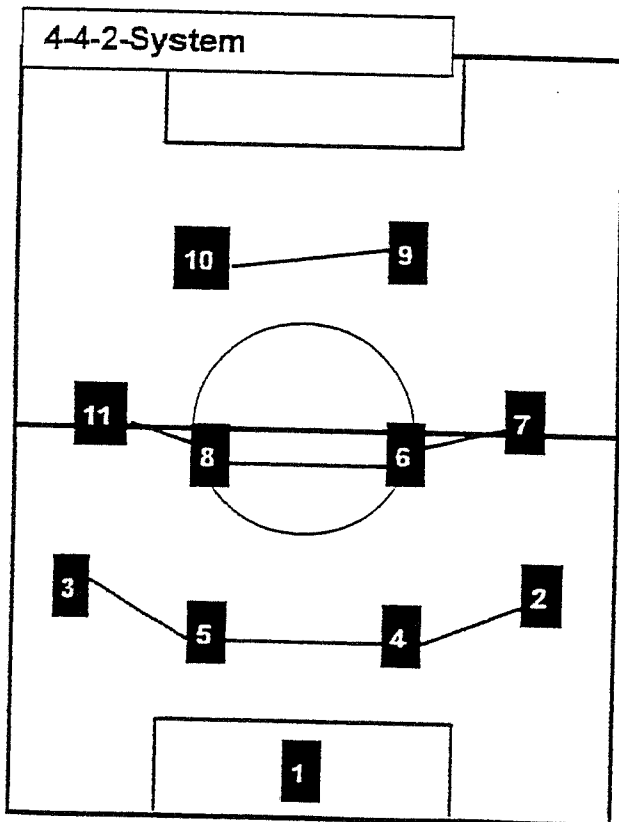
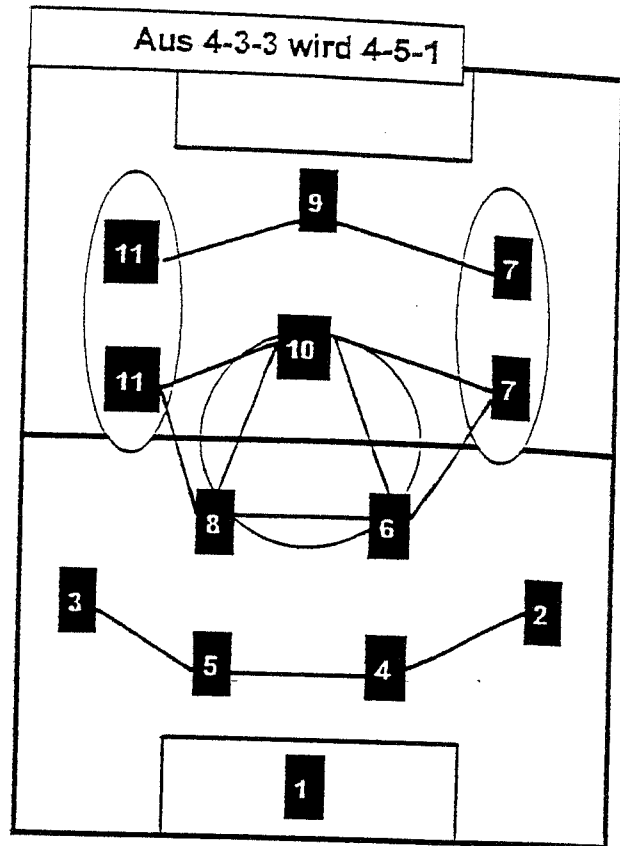


- Alle Spieler schaffen in der Tiefe und Breite des Feldes Anspielstationen:
- Die Außenverteidiger schieben vor und die Innenverteidiger agieren auf einer Höhe weit auseinander.
  - Der defensive Mittelfeldspieler, auf dessen Seite sich der Ball befindet (hier 6) schiebt vor, während 8 absichert.

- Nach einem Ballverlust schalten alle Spieler sofort auf Abwehr um.
- Die Spieler stellen einen dichten Mannschaftsverbund her und verengen so die Räume.
- Insbesondere die Räume vor dem eigenen Tor müssen eng besetzt sein!
- Bereits die Angriffsspitze sollte das Aufbauspiel des Gegners stören oder zumindest auf eine Seite lenken!

## Aufgaben der Mittelfeldspieler und Angreifer

- Durch das Zurückziehen der Mittelfeldspieler bildet sich ein 4-4-2 oder ein 4-5-1-System. Rücken sie auf, ergibt sich wieder ein 4-3-3-System. Die Mittelfeldspieler bestimmen also die jeweilige Ausrichtung des mannschaftlichen Verhaltens.
- Die Spieler 7,10,11 sind sowohl Mittelfeldspieler als auch Angreifer.
- Dabei haben die Außenspieler 7 und 11 die schwierigste und laufintensivste Aufgabe, das sie den größten Raum abdecken müssen.
- 10 spielt im Raum zwischen der gegnerischen Abwehrreihe und deren Mittelfeld, wobei er den eigenen Mittelstürmer unterstützt.
- 9 ermöglicht bei Ballbesitz das Ausnutzen der Tiefe des Raumes.



### Defensive Ausrichtung

- Mit dem Umschalten in ein 4-4-2 System oder das noch defensivere 4-5-1-System wird die Abwehr verstärkt.
- Beim 4-4-2 System lassen sich 7 und 11 auf die Höhe von 6 und 8 zurückfallen.
- 10 agiert als hängende Spitze hinter 9.
- Beim 4-5-1 fallen 7,10 und 11 zurück.
- Die somit höhere Spielerzahl im Mittelfeld ermöglicht eine kompakte Deckung.
- 4 und 5 verengen und schließen zusammen mit 6 und 8 das zentrale Mittelfeld.

In der Defensive soll ballorientiert verschoben werden, um so möglichst schnell den Ball zu erobern. Daraus ergeben sich folgende positionsspezifische Aufgaben:

#### Torspieler:

- Neben der Abwehr von Schüssen auch hinter die Abwehr gespielte Bälle erlaufen.
- Als Anspielstation Rückpässe verarbeiten und ggf. das Spiel verlagern.

#### Außenverteidiger

- Den Angreifer auf der eigenen Seite bekämpfen.
- Richtung Ball einrücken, wenn dieser auf der Gegenseite ist.
- Situationsgerecht an Spielaufbau und Offensivspiel -sogar mit Abschlussaktionen- mitwirken.

#### Innenverteidiger

- Im Wechsel Libero- und Manndeckeraufgaben erfüllen.
- Spielaufbau mit sicheren Pässen einleiten.

#### Defensive Mittelfeldspieler

- Das Verschieben des Mannschaftsverbandes dirigieren und ggf. Lücken schließen.
- Offensivspieler absichern und situativ am Angriffsspiel teilnehmen.

#### Offensiver Mittelfeldspieler

- Ballorientiert einrücken und die Defensivarbeit der Angreifer organisieren.
- Den Spitzen durch Passspiel oder Dribbling Torchancen eröffnen.
- Selbst in sich bietende Lücken stoßen und den Abschluß suchen.

#### Außenstürmer

- Zum Ball einrücken wenn dieser auf der Gegenseite ist.
- Gegner im eignen Aktionsraum stellen.
- Ein Flügelspiel initiieren und situativ in die Spitze vorstoßen.

#### Sturm Spitze

Den gegnerischen Spielaufbau durch ballorientiertes Verschieben unterbinden.  
Auf nachrückende Mitspieler abprallen lassen.  
1 gegen 1 Situationen eingehen und zielstrebig den Torabschluß suchen.

Aus den positionsspezifischen Aufgaben ergibt sich wiederum ein Anforderungsprofil, welches die Spieler unter technischen, taktischen und konditionellen Gesichtspunkten erfüllen müssen.

a) **Spielposition 4, 5, 6, und 8**

- Zweikampfstärke (Balleroberung)
- Sicheres Kurzpassspiel
- Zielgenaues schlagen von Flugbällen
- Spielaufbau und Spielverlagerung
- Schnelligkeit (besonders 4 und 5)
- Ausdauer (besonders 6 und 8)

b) **Spielposition 2, 3, 7 und 11**

- Durchsetzungsvermögen im Spiel 1 gegen 1
- Einsatz verschiedener Finten
- Beidfüßig
- Gute Flankentechnik
- Hohe Schnelligkeit mit Ball
- Schnelligkeitsausdauer

c) **Spielposition 9 und 10**

- Abschlußstärke (Schuß- und Kopfballstark)
- Zweikampfstark (Gegner überwinden, Ball abblocken)
- Passspiel (ablegen, Pass in die Spitze)
- Ballkontrolle
- Schnellkraft

**Positionsspezifisches Training**

Hinweis:

Eine Spielhälfte (mit 12-20 Spieler) wird in drei Zonen aufgeteilt, wobei die Außenverteidiger und Außenstürmer schwerpunktmäßig in Zone 'A', die Innenverteidiger, def. und offensiven Mittelfeldspieler und Mittelstürmer in Zone 'M' agieren.

In den Außenzonen sollen die Spieler (2, 3, 7 und 11) im gegnerüberwindenen Tempodribbling zum Abschluß (Torschuß bzw. Flanke) kommen. In der Mittelzone sollen die Spieler (4, 5, 6 und 8) durch gutes Zweikampfverhalten in Ballbesitz gelangen, schnell auf Angriff umschalten und den Ball kontrolliert auf die Stürmer (9 und 10) spielen. Diese haben in selbiger Zone die Aufgabe den Ball zu sichern bzw. aufzulegen und schnell den Abschluß (Torschuß, finaler Pass) zu suchen.

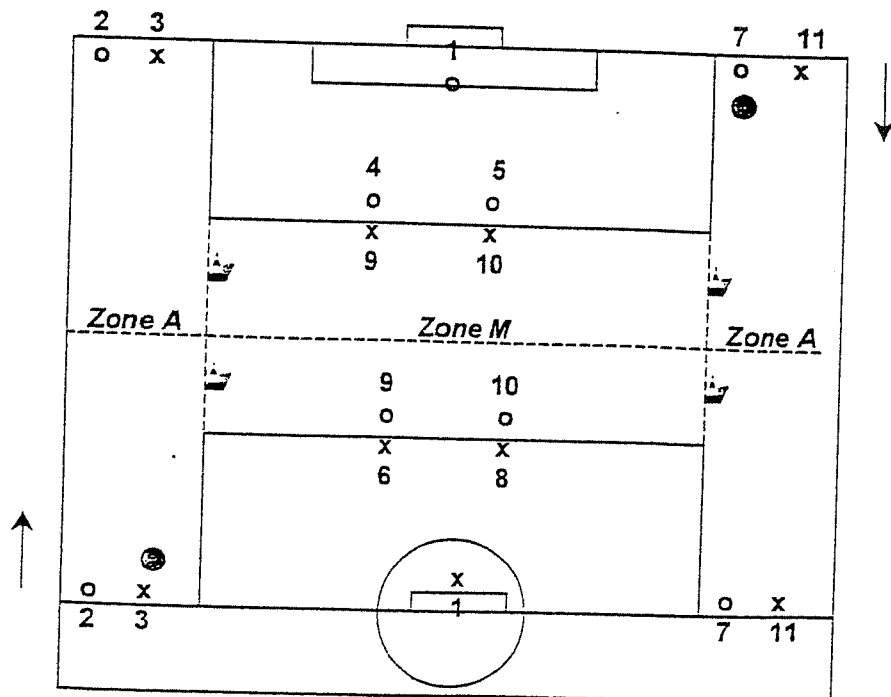
a) 1 + 2 : 2

b) 3 : 2

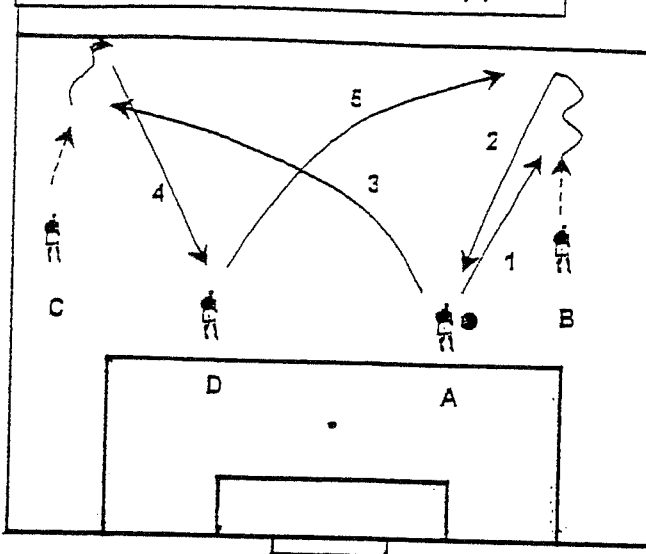
c) 1 : 1 + 2 : 2

d) 2 : 1 + 2 : 2

e) 2 : 2 + 2 : 2



### 1) Zuspiele in der 4-er Gruppe



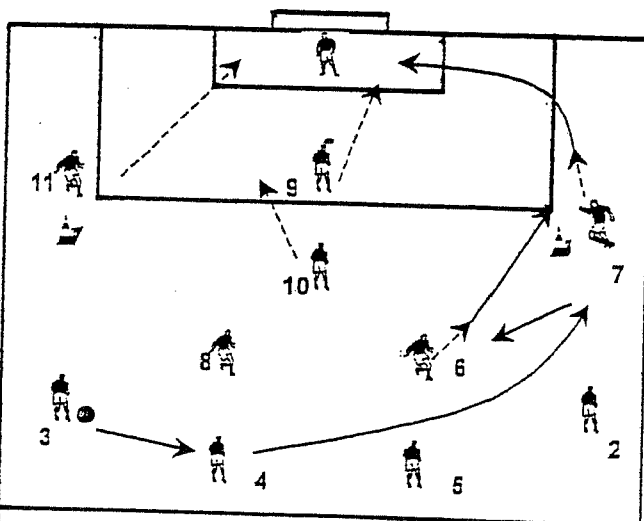
#### Organisation

- 4 Spieler mit einem Ball postieren (siehe Abb.).

#### Ablauf

- A passt B in den Lauf ❶
- B nimmt nach vorne an und mit, bricht den Vorstoß ab, spielt zu A zurück ❷ und nimmt seine Ausgangsposition ein.
- A spielt per Flugball C in den Lauf ❸
- C nimmt nach vorne an und mit, bricht den Vorstoß ab, spielt einen Rückpass zu D ❹ und nimmt seine Ausgangsposition ein.
- D spielt per Flugball B in den Lauf ❺
- usw.

### 2) Spielverlagerung



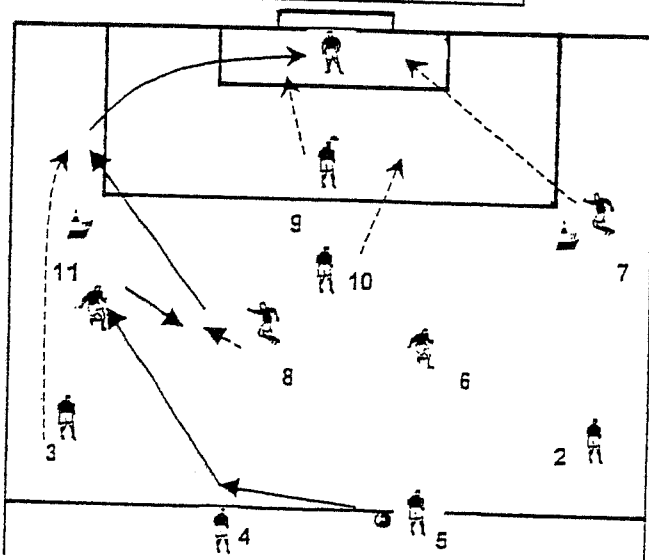
#### Organisation

- 10 Feldspieler im 4-3-3-System in einer Spielfeldhälfte vor einem Tor mit Torhüter postieren.
- An den Flügeln jeweils eine Stange aufstellen (Abstand zur Seitenlinie: 10 Meter).

#### Ablauf

- 3 passt quer zu 4.
- 4 spielt einen diagonalen Flugball auf 7.
- 7 lässt auf 6, der entgegenkommt, prallen und fordert sofort einen Pass in Richtung Grundlinie.
- 6 spielt in den Lauf von 7.
- 7 flankt vor das Tor, wo 9 (kurzer Pfosten), 11 (langer Pfosten) und 10 (Rückraum) in Position laufen und einer von ihnen abschließt.

### 3) Spiel über den Dritten



#### Organisation

- Wie zuvor.

#### Ablauf

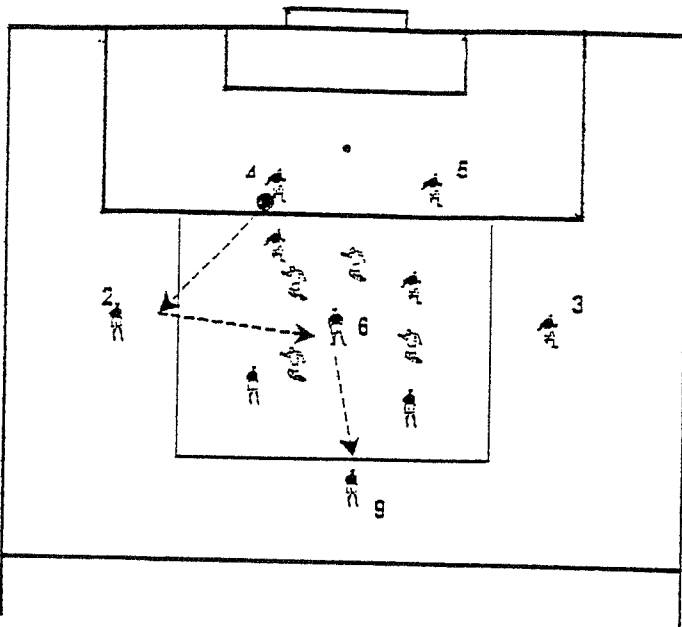
- 5 passt quer zu 4.
- 4 spielt zu 11.
- 11 nimmt zur Mitte an und mit und legt auf 8 ab.
- 3 startet am Flügel Richtung Grundlinie.
- 8 spielt in den Lauf von 3.
- 3 flankt vor das Tor, wo 9 (kurzer Pfosten), 7 (langer Pfosten) und 10 (Rückraum) in Position laufen und einer von ihnen abschließt.

#### Variationen:

Einsatz von 1 bzw. 2 Abwehrspielern im Strafraum; Spieler 6 bzw. 8 schaltet sich nach seinem Abspiel mit in den Angriff ein, um aus dem Rückraum zum Abschluß zu kommen.

Die Außenverteidiger 2 und 3 versuchen durch Hinterlaufen zum Flanken zu kommen, während die Außenstürmer (7 und 11) durch Positionswechsel sich in die Viererkette einreihen um dort am erneuten Spielaufbau teilzunehmen.

#### 4) 5 plus 4 gegen 4 plus 1



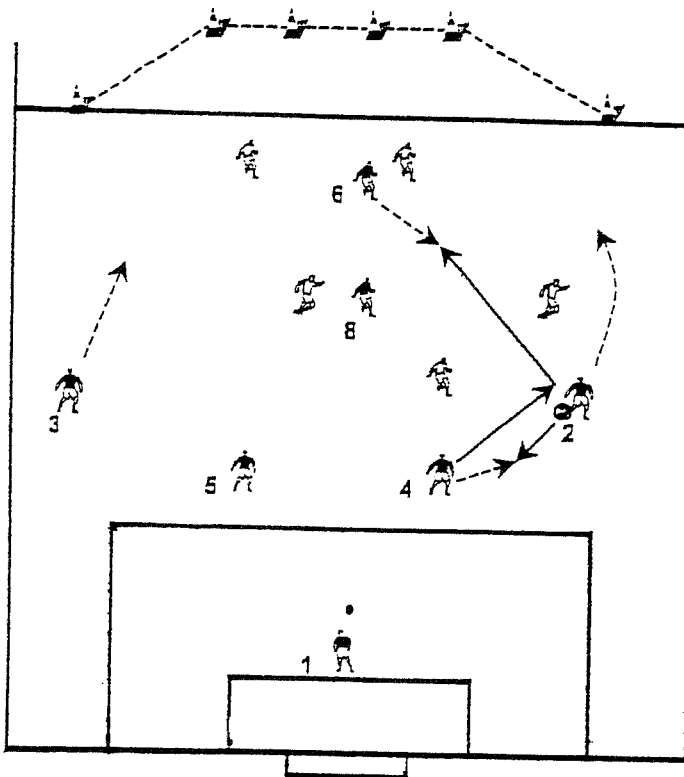
#### Organisation

- Im Zentrum einer Hälfte ein Feld markieren (25 x 25 Meter).
- Die Spieler 2, 3, 4, 5 und 9 (vgl. 4-3-3-System) positionsspezifisch an den Außenlinien des Feldes postieren.
- Im Feld befinden sich 4 Mitspieler der Außenspieler (schwarz), 4 Gegner (weiß) und 6 (mit dritter Leibchenfarbe) des 4-3-3-Systems.

#### Ablauf

- Mannschaft Schwarz spielt zusammen mit 6 (nur direkte Zuspiele) gegen Mannschaft Weiß (2 Ballkontakte) auf Ballhalten, wobei die Außenspieler auch außerhalb des Feldes bleiben (10 gegen 4-Situation).
- Nach einem Ballverlust soll Mannschaft Weiß zusammen mit 6 den Ball gegen die 4 zentralen Spieler von Team Schwarz halten (5 gegen 4)

#### 5) 6 gegen 5



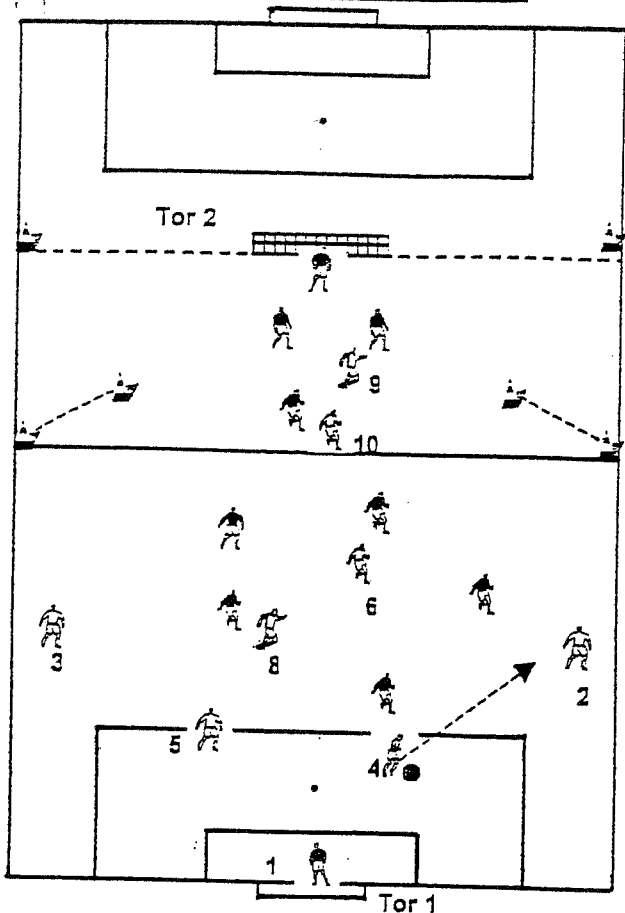
#### Organisation

- Spielfeld: Auf der Grundlinie ein Großtor mit Torhüter und in 60 Meter Entfernung 3 Hütchentore (außen zwei 15 Meter breite Dribbeltore, zentral ein 5 Meter breites Passtor aufstellen).
- 2 Mannschaften einteilen (Schwarz mit 6 und Weiß mit 5 Feldspielern).

#### Ablauf

- Spiel 6 gegen 5, wobei Schwarz zusammen mit dem Torhüter das Großtor und Weiß die Hütchentore verteidigt.
- Schwarz versucht entweder durch die äußeren Hütchentore zu dribbeln oder das zentrale Hütchentor zu passen.
- Erobert Schwarz den Ball, muss erst ein Rückpass auf den Torhüter erfolgen. So erhält Weiß die Chance sich zu formieren.

## 6) 6 gegen 5 plus 2 gegen 3



### Organisation

- 70-Meter-Spielfeld: Auf den Grundlinien 2 Großstore mit Torhütern und in 60 Metern Entfernung zu Tor 1 auf den Flügeln zwei Hütchentore (Breite: 15 Meter) aufstellen.
- 2 Mannschaften einteilen (Schwarz mit 6 und Weiß mit 5 Feldspielern).
- Vor Tor 2 befinden sich 2 weitere Angreifer von Schwarz und 3 weitere Verteidiger von Weiß.

### Ablauf

- Spiel 6 gegen 5 im 60-Meter-Feld, wobei Schwarz zusammen mit dem Torhüter das Großtor und Weiß die Hütchentore verteidigt, aber auch einen Pass in die Tiefe zu 9 bzw. 10 zu verhindern versucht.
- Schwarz versucht, entweder durch die äußeren Hütchentore zu dribbeln und vor Tor 2 auf die Spitzen zu flanken, oder durch das Zentrum mit einem Pass in die Tiefe 9 oder 10 anzuspielen. 9 und 10 dürfen nicht auf die Flügel ausweichen!
- Erobert Schwarz den Ball, muss erst ein Rückpass auf den Torhüter erfolgen. So erhält Weiß die Chance sich zu formieren.

### Hinweise:

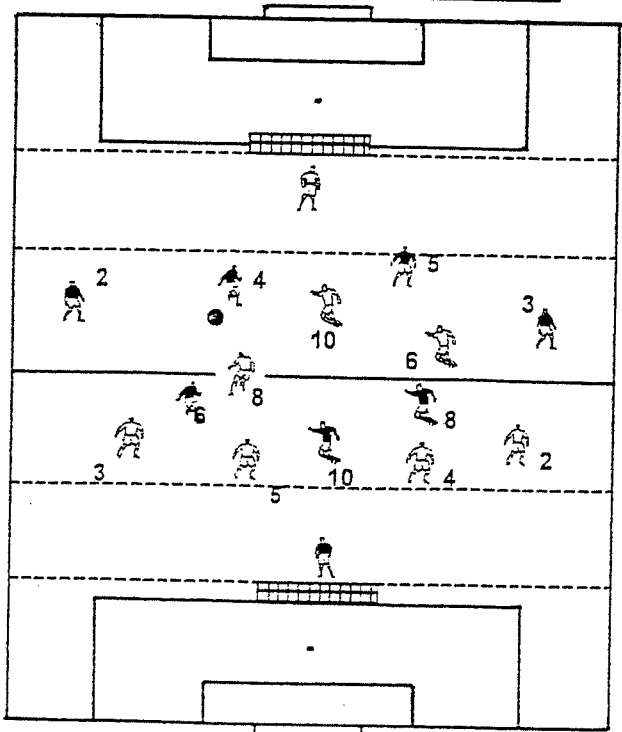
Die Sonderregel 'Rückpass vor Gegenangriff' verhindert den schnellen Konter und akzentuiert damit den Spielaufbau gegen einen geordneten Abwehrverband.

Die Sonderregel '9 und 10 dürfen sich nicht am Flügel anbieten' betont das Spiel in die Tiefe. Die Flügel sind damit in dieser Spielform nur einfach besetzt. (2 bzw. 3).

Mögliche Variationen:

6:6 plus 2:2 oder 6:6 plus 2:1

## 7) Drei-Zonen-Spiel 7 gegen 7



### Organisation

- Vor den Strafraumlinien jeweils ein Tor mit TW aufstellen.
- Das Spielfeld dazwischen in 3 Zonen teilen: 2 Endzonen à 16 Meter und eine Mittelzone à 30 Meter.
- 2 Mannschaften à 7 Spieler einteilen und jeweils im 4-2-1-System in der Mittelzone postieren. (8 Spieler einteilen im 4-2-1-1-System)

### Ablauf

- Spiel 7 gegen 7 in der Mittelzone.
- Sobald ein Angreifer die gegnerische Verteidigungslinie mit Ball am Fuß überquert, darf dieser im 1 gegen 1 gegen den Torhüter abschließen.

### Trainingsschwerpunkt

- Druck auf Ballbesitzer ausüben (Überzahl in Ballnähe).
- Kompaktes Agieren in Defensive und Offensive.
- Nachrücken in den Mannschaftsteilen.