



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit:

„Taktik im Sportspiel – eine Analyse
sportspielübergreifender taktischer Grundsituationen“

Verfasser:

Georg Platzer

Angestrebter akademischer Grad:

Magister der Naturwissenschaftern (Mag. rer. nat.)

Wien, im Juni 2011

Studienkennzal lt. Studienblatt:

A 190/482/299

Matrikelnummer:

0509642

**Studienrichtung lt. Studienblatt:
UF Psychologie und Philosophie**

Lehramtsstudium, UF Bewegung und Sport,

Betreuer:

O. Univ.-Prof. Dr. Michael Kolb

Danksagung

Ich möchte mich ganz besonders beim Leiter der Abteilung für Bewegungs- und Sportpädagogik der Universität Wien, Prof. Michael Kolb bedanken. Seine Betreuung war stets kompetent, fair und vor allem hilfreich. Eine bessere Unterstützung bei der Realisation meiner Arbeit hätte ich mir nicht wünschen können.

Weiters gilt mein Dank meiner Familie, insbesondere meinen Eltern, die mich im Laufe meines Studiums nicht nur finanziell unterstützten, sondern mir auch stets mit Rat und Tat zur Seite standen und somit wesentlich zum Abschluss meines Studiums beitrugen.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit eigenständig verfasst und hierfür ausschließlich die angegebene Literatur verwendet habe.

Georg Platzer

Einleitung	1
1 Was ist Taktik?	3
1.1 Abgrenzung Taktik/Strategie.....	5
1.2 Konkrete Differenzierung des Taktikbegriffes.....	7
1.3 Taktische Handlungspläne.....	8
1.4 Voraussetzungen für taktisches Verhalten.....	9
2 Taktik im Sportspiel	11
2.1 Allgemeines.....	11
2.2 Stellenwert der Taktik im Sportspiel.....	15
2.3 Aktuelle Forschung zur Taktik im Sportspiel.....	15
2.3.1 Modelle taktischen Verhaltens.....	16
2.3.2 Der Einfluss der Kognition.....	17
2.3.2.1 Elementare Kognitionen.....	19
2.3.2.2 Evaluation von Kognitionen.....	21
2.4 Taktik als Entscheidungshandeln.....	22
2.4.1 Eye-Tracking als Mittel zur Evaluation des Entscheidungshandelns.....	23
2.4.1.1 Beispiel Fußball-Offensive.....	24
2.4.1.2 Beispiel Fußball-Defensive.....	25
2.6 Sonifikation als Mittel zur Taktikanalyse.....	26
2.7 Resümee.....	27
3 Taktik in den Sportspielen Handball, Fußball, Basketball	28
3.1 Taktik im Sportspiel Handball.....	28
3.1.1 Taktik der Defensive.....	29
3.1.2 Taktik der Offensive.....	33
3.2 Taktik im Sportspiel Basketball.....	35
3.2.1 Taktik der Defensive.....	36
3.2.2 Taktik der Offensive.....	39
3.3 Taktik im Sportspiel Fußball.....	41
3.3.1 Taktik der Defensive.....	43
3.3.2 Taktik der Offensive.....	44

4 Taktische Gemeinsamkeiten	46
4.1 Defensive.....	46
4.2 Offensive.....	47
4.3 Zusammenfassung.....	48
5 Sportspielübergreifende Taktik in der Literatur	49
5.1 Wurfspiele.....	51
5.2 Zielschussspiele.....	52
5.3 Taktische Gemeinsamkeiten.....	52
6 Beschreibung und Analyse taktischer Grundsituationen	54
6.1 Taktische Grundsituation „Anbieten und Orientieren“	57
6.1.1 Beschreibung.....	57
6.1.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	58
6.1.3 Resümee.....	61
6.2 Taktische Grundsituation „Ball dem Ziel annähern“	61
6.2.1 Beschreibung.....	61
6.2.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	62
6.2.3 Resümee.....	65
6.3 Taktische Grundsituation „Lücke erkennen / Lücke ausnutzen“	65
6.3.1 Beschreibung.....	65
6.3.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	66
6.3.3 Resümee.....	69
6.4 Taktische Grundsituation „Ziel ansteuern“ / „Abschlussmöglichkeit nutzen“	69
6.4.1 Beschreibung.....	69
6.4.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	70
6.4.2.1 Abschlussmöglichkeit nutzen.....	70
6.5 Taktische Grundsituation „Zusammenspiel“ / „Ballbesitz kooperativ sichern“	71
6.5.1 Beschreibung.....	71
6.5.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	72
6.5.3 Resümee.....	76
6.6 Taktische Grundsituation „Gegnerbehinderung umgehen“ / „Überzahl individuell herausspielen“	77
6.6.1 Beschreibung.....	77

6.6.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	78
6.7 Taktische Grundsituation „Überzahl kooperativ herausspielen“.....	78
6.7.1 Beschreibung.....	78
6.7.2 Analyse der taktischen Grundsituation.....	79
6.7.3 Resümee.....	81
7 Schlussbetrachtung und Ausblick.....	81
8 Literaturverzeichnis.....	85
9 Abbildungsverzeichnis.....	89
10 Lebenslauf.....	91
11 Abstract.....	92

Einleitung

„Männer, im Zweifelsfall tut immer das Richtige!“ - so gab die Fußballtrainerlegende Sepp Herberger seinen Spielern einst zielgenau und unmissverständlich die Marschroute zum möglichen Matchgewinn vor. „Das Richtige tun“ – eine durchaus treffende Intuition. Will man im Sport erfolgreich sein, so ist es ausschlaggebend, zum richtigen Zeitpunkt die richtige Entscheidung zu treffen. Doch was heißt das genau? Was ist wann, wo und warum richtig? Diese Frage ist beinahe so alt wie der Sport selbst. In die Wissenschaft hat diese Problemstellung mit dem Terminus der „Taktik“ Eingang gefunden. Jede Sportart, vom Einzelwettkampf bis zum komplexen Mannschaftsspiel ist auf Taktik angewiesen. Der siegeshungrige Skirennläufer hat sich dafür zu entscheiden, welche Passage er in welchem Winkel anfährt, und wie er sich seine Kräfte möglichst ökonomisch einteilt, genauso wie sich die erfolgsverwöhnte Fußballmannschaft des FC Bayern München Woche für Woche aufs Neue auf die Stärken und Schwächen ihrer Gegner einstellen muss. All das ist Taktik, all das ist unweigerlich seit jeher an den Sport gekoppelt.

In Sportspielen wird der Taktik, ob der Komplexität und Vielzahl an Entscheidungsmöglichkeiten, ein besonders hoher Stellenwert zugeschrieben. Unzählige Werke beschäftigen sich damit, auf die Frage Antwort zu geben, wie erfolgreiche Taktik auszusehen hat. Fußballer beschäftigen sich mit Aufstellungsformen, Spielsystemen, Spielrhythmus und optimalem Stellungsspiel – Basketballer gehen der Frage nach, wann es sinnvoll ist „Backdoor“ zu gehen und wie ein gewinnbringendes „Fast Break“ auszusehen hat.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Grundlegendem zum Thema Taktik, respektive mit Taktik in den Sportspielen Fußball, Handball und Basketball. Zum einen wird der Frage nachgegangen, ob es taktische Grundsituationen beziehungsweise Fähigkeiten/Fertigkeiten gibt, die in diesen drei Spielformen zu beobachten und als ähnlich oder nahezu gleichwertig identifizierbar sind. Weiters wird, im zweiten Teil der Arbeit, eine Darstellung darüber geboten, wie „übergreifende Taktik“ in der Sportspieylliteratur behandelt wird, wer auf diesem Gebiet forscht, und wie der aktuelle Stand der diesbezüglichen Forschung ist. Diese Informationen werden dann genutzt um so genannte „übergreifende taktische Grundsituationen“ anhand animierter Spielszenarien darzustellen und zu analysieren.

Die Vorgehensweise sieht folgendermaßen aus: Anfangs folgt eine allgemeine, fundamentale Auseinandersetzung mit dem Phänomen Taktik. Im Anschluss wird erarbeitet, wie sportartspezifische Taktik in den oben genannten Spielen umgesetzt und angewandt wird. Dabei wird der Fokus primär auf individual- bzw. (klein)gruppentaktische Elemente gelegt, da anzunehmen ist, dass diese universeller und somit besser zu übertragen sind. Anhand dieser Information wird nach taktischen Gemeinsamkeiten gesucht.

In der Sportpielliteratur ist der Begriff der „übergreifenden Taktik“ bereits bekannt. Im zweiten Teil dieser Diplomarbeit folgt eine Untersuchung dahingehend, wie solche übergreifenden taktischen Elemente konkret in bestimmten Spielsituationen aussehen. Zu diesem Zwecke wird mit einer animierten Spielfeld- und Spielerdarstellung auf der Basis von Microsoft Powerpoint gearbeitet. Wenn, aufgrund der Komplexität eines Spielszenarios eine solche Animation nicht sinnvoll erscheint, wird dieses schriftlich erläutert beziehungsweise analysiert.

Der Grund für die Wahl dieses Themas ist eine persönliche Verbindung zu Ballspielen im Allgemeinen, und Handball im Speziellen. Als seit Jahren selbst aktiver Spieler besteht naturgemäß eine Affinität zur Thematik. Des weiteren bin ich davon überzeugt, dass die Ergebnisse dieser Arbeit zum einen mir selbst, in meiner weiteren Karriere als Handballnachwuchstrainer, aber auch anderen Interessierten, dienlich sein können.

1 Was ist Taktik?

Gemäß Brockhaus (1973, S.455) bezeichnet der Begriff der Taktik, seinem Ursprung nach

„diejenige Wissenschaft in der Kriegskunst, welche die Stellungen, Wendungen, die Märsche und Läger einer Armee richtig zu verteilen, und dann hauptsächlich zu einer guten Schlachtordnung anzuwenden weiß. Dass dies für einen Feldherrn einer der wichtigsten Gegenstände sei, auf welche er sein ganzes Studium wenden muß, und dass er zugleich dabei so viel andre Kenntnisse in der Mathematik, Geometrie etc. besitzen müsse, ist sehr begreiflich. – Auch zur See ist dieselbe sowohl zum Manövrieren einzelner Schiffe, als auch ganzer Flotten unumgänglich nötig.“

Der Begriff wurzelt also im Militärischen. Auf den ersten Blick scheint diese Darstellung - beim Versuch der Annäherung des Taktikbegriffs im Sportspiel - fehl am Platz. Dennoch lassen sich, bei genauerem Hinsehen, Gemeinsamkeiten erkennen, die für weitere Überlegungen von Belang sein können. „Sport ist Krieg“ schrieb einst George Orwell. Zugegebenermaßen zwar nicht im Zusammenhang strategischer oder taktischer Gemeinsamkeiten, doch schaffte er es in seinem gleichnamigen Essay auf durchaus überzeugende Weise darzustellen, dass die Idee des Wettstreits, als Fundament, sowohl in kriegerischen Auseinandersetzungen, als auch im sportlichen Kräfteressen auftritt. Eine solche Idee, die meist gekoppelt an Siegeswillen und Kampfgeist auftritt, macht es notwendig sich mit Taktik auseinander zu setzen. Im Kontext des Kriegführens geschieht dies, gemäß Brockhaus, anhand wissenschaftlicher Überlegungen zu „Stellungen, Wendungen, Schlachtanordnung, etc.“, und einem tiefgreifendem Verständnis anderer Fachgebiete. Ähnlich wird, seit jeher, auch im Sport vorgegangen.

In der Literatur findet der Ausdruck Taktik in Verbindung mit sportlicher Betätigung vor allem in den letzten Jahrzehnten vielfältigen Eingang. So bemerkt Kern (1990, S. 16) in diesem Zusammenhang - bedingt durch die Verdichtung der Leistungsspitze in den letzten Jahren - einen stetigen Anstieg der Bedeutung von Taktik. Ist eine Mannschaft oder ein Sportler dem Gegner in konstitutionellen, konditionellen und technischen Belangen überlegen, so genügt für das Erreichen eines bestimmten Zieles ein einfaches, elementares taktisches Konzept. Ist diese Überlegenheit nicht vorhanden, kommt der Taktik eine ungemein höhere Bedeutung zu (vgl. Kern, 1990, S 17). Auch Tschiene und Bart (1997, S. 87) sind davon überzeugt, dass Taktik „eine wesentliche Rolle in den

meisten Sportarten spielt“. Das sportwissenschaftliche Lexikon definiert Taktik als „leistungsbestimmende Komponente im Wettkampfsport“.

Bei Carl tritt die Wechselwirkung zwischen Sportler und Gegner in den Vordergrund. Er sieht sportliche Taktik als „leistungsbestimmende Komponente im Wettkampfsport“ (Carl, 1976, S.312) Weiters merkt er folgendes an:

„Die taktische Fähigkeit ist die Fähigkeit des Sportlers, das eigene Verhalten jederzeit so auf das Verhalten des Gegners einzustellen, dass Vorteile im Hinblick auf das Wettkampfziel erreicht werden. Bei Taktik können zwei Grundsituationen unterschieden werden: taktisches Verhalten kann darauf gerichtet sein (als Angreifer), durch eigenes Verhalten Vorteile gegenüber dem Wettkampfgegner zu erzielen oder (als Verteidiger) zu verhindern, dass der Wettkampfgegner Vorteile erzielt“ (Carl, 1976, S.312).

Gegenüber der Definition von Taktik wird bei der der taktischen Fähigkeit das Kollektiv, in Form von Trainern, Betreuern, Mitspielern/innen etc., nicht berücksichtigt. Allein das Verhalten des Individuums wird betont.

Kern (1989, S.14) beschreibt Taktik prozessorientiert und hebt den Entscheidungscharakter beim spielerischen Handeln hervor: „Unter Taktik versteht man sowohl die während des Wettkampfes getroffenen Entscheidungen, die unmittelbar das Wettkampfgeschehen beeinflussen, als auch die längerfristigen Entscheidungen“ (Kern, 1989, S.14).

Bei Kern fallen also auch längerfristige Entscheidungen unter den Begriff der Taktik. Dass diesbezüglich nicht immer Einigkeit bei den verschiedenen Autoren herrscht, wird später, bei der Differenzierung von Taktik und Strategie erläutert.

Thieß, et al. (1980, S. 224) legen den Taktikbegriff wie folgt fest:

„Taktik – 1.: Lehre von den Formen, Möglichkeiten und Mitteln sowie von der Art und Weise der Führung des sportlichen Wettkampfs. 2.: Gesamtheit der individuellen und kollektiven Maßnahmen und Verhaltensweisen zur optimalen Nutzung der eigenen physischen, motorischen, intellektuellen und psychisch-charakterlichen Voraussetzungen im Wettkampf bei Beachtung der Maßnahmen, des Leistungsvermögens und der Kampfweise des Gegners, der äußeren Bedingungen und der für die Sportart verbindlichen Regeln“

Die Vielzahl an äußeren und inneren Einflüssen, die während des Wettkampfes auf den/die Sportler/in einwirken, werden in dieser Definition unterstrichen. Diese gilt es optimal zu nutzen und an den/die Gegner/in/nen anzupassen.

Analog zur Taktik selbst gilt die taktische Fähigkeit als diejenige, „das eigene Verhalten jederzeit so auf das Verhalten des Gegners einzustellen, dass Vorteile im Hinblick auf das Wettkampfziel erreicht werden“ (Kern, S.13).

Die taktischen Fähigkeiten sind von den taktischen Fertigkeiten dadurch abgrenzbar,

„dass sie von situationsübergreifender Wirksamkeit sind. Sie erhalten dann eine große Bedeutung, wenn nicht direkt auf vorgefertigte Antwortmuster zurückgegriffen werden kann und damit das allgemeine Vermögen der Sportler gefordert wird, der jeweiligen Situation entsprechend die eigenen konditionellen Fähigkeiten, technisch-taktischen Fertigkeiten usw. ökonomisch und zweckmäßig einzusetzen“ (Roth, 1989, S.25)

Taktische Fertigkeiten stellen demgegenüber „praktisch ausgebildete, automatisierte Antworthandlungen auf typische Situationskonstellationen“ (Roth, 1989, S.25) dar. Roth nennt in diesem Zusammenhang den Begriff der „Assoziationslösung“.

1.1 Abgrenzung Taktik/Strategie

Bevor der Begriff der Taktik nun spezifischer für seine Umsetzung in den verschiedenen Sportspielen erläutert wird, muss er vom Terminus der Strategie unterschieden und abgegrenzt werden. Dass dies notwendig erscheint, zeigt Roth (1989, S.8) anhand der Befragung von 69 leistungssportlich orientierten Trainern. Diese sollten „... die Termini Taktik und Strategie im Sport gegenüberstellen und (schriftlich) eventuelle Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede aufzeigen ...“ (Roth, 1989, S.8). Dabei wurden terminologische Verwirrungen festgestellt, die deutlich machen, wie vielfach und oft tautologisch die Begriffe genutzt werden. Auch in der Literatur herrscht dahingehend Uneinigkeit. In Tabelle 5 wird gezeigt, wie bestimmte Autoren dahingehend Stellung beziehen.

Einigkeit herrscht anhand dieser Daten lediglich darüber, dass die Auswahl und Realisierung bestimmter Aktionen in der Spielhandlung selbst als Taktik bezeichnet wird. Weiters wird deutlich, dass langfristige Planung eher der Strategie zuzuordnen sind, wenngleich Harre et al. hier widersprechen. Gemäß Hagedorn bezeichnet Strategie im Sport *„...ein geregeltes System von Handlungsplänen und Entscheidungsalternativen, das mittel- und langfristig auch übergreifende Einflussgrößen des Bezugfeldes Sport in die Planung einbezieht, so dass neben den sportlichen Erfolgen auch längerfristige Entwicklungsziele verwirklicht werden können“* (Hagedorn, 1976, S.390).

AUTOREN MAßNAHMEN	HARRE; SCHMIDT; MATWEJEW; STÖBER; BORNEMANN u.a.	KOBRLE/ NEUBERG	BAUER/ÜBERLE; DOCHERTY; BOMPA	IWOLOW; KONZAG; BEISNER/BIROD; THIESS u.a.	BARTH; TRAPP
Langfristige Planungen	Taktik	Strategie	Strategie	Strategie	Strategie
Allgemeine Wettkampf -- vorbereitung	Taktik	Taktik	Strategie	Strategie	Strategie
Spezielle Wettkampf -- vorbereitung	Taktik	Taktik	Taktik	Strategie	Strategie
Wettkampf -- betreuung	Taktik	Taktik	Taktik	Strategie	Strategie
Spielhandlungen (Auswahl/ und Realisierung)	Taktik	Taktik	Taktik	Taktik	Taktik

Abb.1: Zuordnung Taktik/Strategie (vgl. Roth, 1989, S.8)

Im Unterschied zur Taktik, bei der kurzfristige Entscheidungen im Vordergrund stehen, wird bei strategischen Überlegungen im Vorfeld des Wettkampfes ein Plan zurechtgelegt. Auch Ehret et al (1989) unterscheiden in ihren Ausführungen zum Handball Grundlagentraining zwischen Strategie und Taktik. Taktik bezieht sich demnach auf „kurzfristige, situationsbedingte Lösungshandlungen innerhalb eines Spiels, die die Spieler unter Beachtung des eigenen Leistungsvermögens und der Spielweise ihrer Mannschaftsgefährten, des Gegners, und der äußeren Bedingungen auszuwählen haben“ (Ehret et al, 1995, S. 52). Als Strategie beschreiben die Autoren mittel- und langfristige organisatorische Aspekte. Aus trainingswissenschaftlicher Sicht könnte dies zum Beispiel eine langfristige Trainingsplanung sein, die sich gezielt auf einen bestimmten Wettkampf bezieht. Aber auch organisatorische Entscheidungen, die das „Rundherum“ um einen Wettkampf betreffen, können als Strategie eines Sportlers oder Betreuerteams gelten.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass mittel- bzw langfristige Planung eher der Strategie und kurzfristige, situationsbedingte Auswahlprozesse mehr der Taktik zugeordnet werden können (vgl. Roth, 1989, S. 8).

1.2 Konkrete Differenzierung des Taktikbegriffes

Eine wichtige Unterscheidung im Kontext Taktik ist die in Einzelkampf, Zweikampf und Mannschaftskampf - wobei innerhalb dieser Einteilung noch zwischen Sportarten mit und ohne Gegnerbehinderung differenziert werden muss. Die Struktur der Wettkampfbedingungen hat großen Einfluss auf die jeweiligen taktischen Möglichkeiten der Beteiligten. Als Differenzierungsmerkmal „*erscheint die Art und Weise der Auseinandersetzung mit dem Gegner für die Aufstellung von taktischen Modellen und Ausbildungskonzepten geeignet*“ (Kern, 1989, S.18). Ein Leichtathlet, welcher über die zu wählende Höhe seines nächstes Hochsprungs nachdenkt, beschäftigt sich genauso mit Taktik wie eine Eiskunstläuferin, die überlegt, wie sie sich vor den Punkterichtern noch besser präsentieren kann. Beide „betreiben“ Taktik – jedoch stehen ganz unterschiedliche Überlegungen im Vordergrund.

Nachdem nun geklärt wurde, dass taktisches Handeln immer abhängig von der Art des Wettkampfes und der Teilnahme oder Nichtteilnahme eines oder mehrer Gegner ist, muss eine weitere notwendige Differenzierung getroffen werden. Es wird nämlich – abhängig von der jeweiligen Sportart – zwischen einzel-, gruppen-, und mannschaftstaktischen Maßnahmen unterschieden (vgl. Roth, 1989, S.9). Dies erscheint durchaus sinnvoll, wenn man beispielsweise bedenkt, dass an einen Tennisspieler, der ein bestimmtes Ziel vor Augen hat, ganz andere Anforderungen gestellt werden, als an ein Volleyballteam, das über einen gemeinsamen Spielzug zum Erfolg kommen will. Weineck erläutert dies anhand der folgenden Grafik:

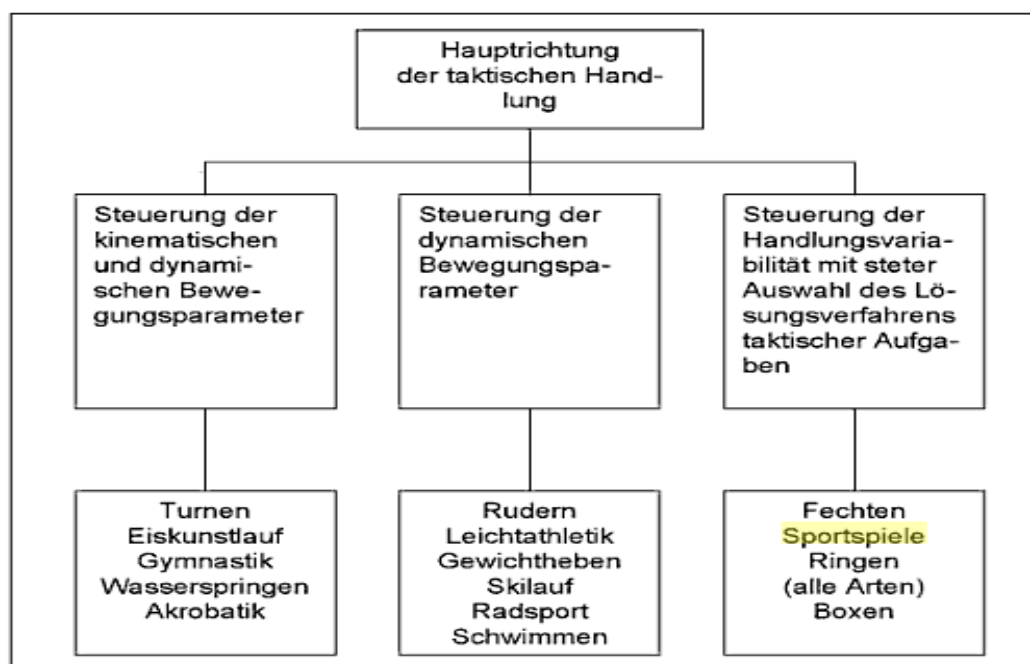


Abb. 2: Differenzierung taktischer Handlungen (Weineck, 2004, S. 608)

Hier wird deutlich, dass zwar in jeder Sportart taktisch gehandelt wird, jedoch in unterschiedliche Richtungen. Beispielsweise geht es bei Ausdauersportarten primär um die Steuerung der dynamischen Bewegungsparameter. Die taktischen Möglichkeiten scheinen hierbei – gegenüber denen bei Sportspielen – eingeschränkt. Die „Steuerung der Handlungsvariabilität mit steter Auswahl des Lösungsverfahrens taktischer Aufgaben“ ist als ein ständiger Abgleich zwischen IST- und SOLL Status zu verstehen.

Dennoch lässt sich eines ohne Zweifel feststellen. Taktik bedeutet im Grunde nichts anderes als in einer konkreten Situation, die richtige Entscheidung zu treffen. Was jedoch, wann, und warum als „richtig“ bezeichnet werden kann, ist Gegenstand jahrzehntelanger sportwissenschaftlicher Forschung.

1.3 Taktische Handlungspläne

Handlungspläne müssen im Allgemeinen immer situationsgerecht, und den äußeren und inneren Umständen angepasst sein. Sie beinhalten oft andere, bereits gespeicherte Handlungspläne, die dann auf die konkrete Situation angepasst werden. Im Sport ist dies nicht anders. Für den Bereich der Sportspiele bedeutet dies, dass die im Verlauf des Lernprozesses immer komplexeren Handlungspläne beim Zusammenspiel, also dem Abstimmen von Plänen, weiter ausgebildete Verständigungsmittel verlangen, und dass in den Lernprozess stets auch der/die Gegner/in miteinbezogen werden muss (vgl. Hagedorn, 1977). Kern (1990, S. 41) merkt an, dass für den Entwurf eines taktischen Handlungsplans zuerst bestimmte Bedingungen vor dem Wettkampf geprüft werden müssen. Ein 800-m-Läufer muss sich vor dem Start beispielsweise folgende Gedanken machen:

- Wie hoch ist das eigene Leistungsvermögen?
- Wie hoch ist das meiner Konkurrenten?
- Welche Renntaktik wurde am häufigsten von ihnen angewendet?
- Wie viele Läufer sind für den Bewerb gemeldet?
- Wann findet der Wettkampf statt?

(vgl. Kern, 1990, S. 41)

Dies stellt eine Auswahl an Gedanken dar, die sich natürlich fortführen lässt. Kern verdeutlicht damit, dass ein taktischer Handlungsplan schon vor dem eigentlichen Wettkampf seinen Ursprung findet. Tatsache ist jedoch auch, dass einige andere Autoren

dies jedoch, wie bereits eingangs erwähnt, nicht als taktische sondern als strategische Überlegungen werten würden.

Klasseathleten unterscheiden sich von weniger erfahrenen oft dadurch, dass sie, aus der Erfahrung bekannte, taktische Fehler weitgehend minimieren. Kern (1990, S.43) nennt in diesem Zusammenhang die so genannten „Kardinalfehler“ als besonders ausschlaggebend. Diese können als Abweichungen von einer zielführenden Taktik verstanden werden. Für das, zuvor beschriebene Szenario des 800-m Läufers könnte ein solcher Fehler, beispielhaft, wie folgt aussehen: „Den Kontakt zu dem (den) Führenden verlieren, also „abreißen“ lassen, ohne dass es dafür einen ersichtlichen Grund gibt. Ja, dass noch nicht einmal versucht wurde, die physisch/psychische Mobilisationsfähigkeit voll zu aktivieren“ (Kern, 1990, S.44). Für jede Sportart mag es eine Vielzahl an solchen Kardinalfehlern geben, die oft auf einen unzureichenden taktischen Handlungsplan zurückzuführen sind.

1.4 Voraussetzungen für taktisches Verhalten

Die Fragestellung, die im Folgenden behandelt wird, ist die nach den einzelnen Fähigkeiten, die ein/e Sportler/in haben muss, wenn er/sie sich angemessen taktisch verhalten will. Barth (vgl. Kern, 1990, S. 23) subsumiert unter dem Leistungsfaktor Taktik alle Komponenten, Erscheinungen und Prozesse, die dazu dienlich sind, die taktische Orientierung des/der Sportlers/Sportlerin vor und während des Wettkampfes bis zu einer bestimmten Entscheidung bzw. einem Handlungsentschluss zu unterstützen. Dazu sind komplexe Voraussetzungen von Nöten:

- spezielle sensorische Fähigkeiten, die das Wahrnehmen, Orientieren und Differenzieren begünstigen.
- spezielle intellektuelle Fähigkeiten zum taktisches Denken, Antizipieren und Entscheiden, und
- spezielle Kenntnisse als Wissen, z.B. über die Wettkampfbregeln, die taktischen Regeln und über die konkreten Wettkampfbedingungen.

(vgl. Barth, 1980, S. 22 & Kern, 1990, S. 23)

Kern (1990, S. 23) unterscheidet drei Phasen einer taktischen Handlung. Diese sind die „Wahrnehmung und Analyse der Wettkampfsituation“, gefolgt von der „gedanklichen Lösung“ und der „motorischen Lösung der taktischen Aufgabe“. Diese einzelnen Phasen

wiederum sind von vielen anderen Faktoren abhängig. So bedarf es bei der konkreten Analyse einer spezifischen Wettkampfsituation beispielsweise einer hohen Qualität des Aufmerksamkeitsverhaltens. Das Ausschalten von nebensächlichen Objekten und das Fokussieren der richtigen Aufmerksamkeitsschwerpunkte sind in diesem Zusammenhang besonders erwähnenswert. In der Phase des taktischen Denkens, die die gedankliche Lösung einer Aufgabe zum Ziel hat, kommen Kenntnisse der Spiel- und Wettkampfgeregeln gleichermaßen zu tragen, wie die Erfahrung bisheriger Wettkampfsituationen (vgl. Kern, 1990, S.24-25).

Die motorische Lösung „macht erst das Ergebnis der vorangehenden Phasen der taktischen Handlung sichtbar. Das Ergebnis der motorischen Lösung wird wiederum zum Gedächtnis rückgekoppelt“ (Kern, 1990, S.25). Kommt es zu einer positiven Lösung, wird diese gespeichert und in Zukunft wieder angewandt. Passiert dies des Öfteren bilden sich taktische Fertigkeiten heraus. In der folgenden Abbildung wird der soeben beschriebene Prozess der taktischen Entscheidungsfindung graphisch dargestellt.

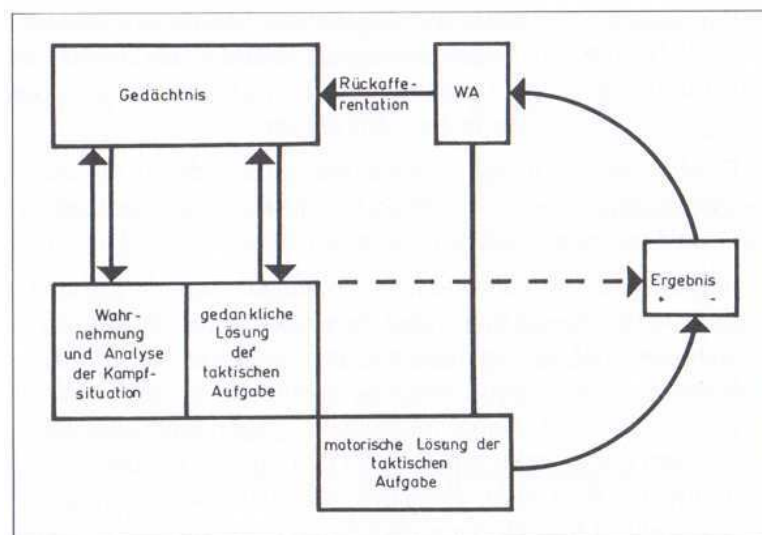


Abb. 3 Phasenstruktur der taktischen Handlung (nach Mahlo, s. in Harre, 1982, S. 222)

Mit der Frage danach, wie derart komplexe Entscheidungsprozesse im Sport überhaupt möglich sind, beschäftigten sich auch Westphal et al (1987) in ihrem Werk „Entscheiden und Handeln im Sportspiel“. Auch sie gehen davon aus, dass klar strukturierte Handlungsalternativen und in ihrem Zusammenhang erlernte Merkmale über den Vergleich mit den aktuellen Bedingungen das Handeln in Sportspielsituationen steuern (Westphal et al, 1987, S. 28). Es kommt zu einem ständigen Abgleich zwischen den aktuellen Informationen, die der/die Sportler/in in einer bestimmten Situation, zum Beispiel von einem/einer Gegner/in bekommt, und erlernten, abgespeicherten möglich-resultierenden Folgen. Das Automatisieren von Entscheidungsprozessen gilt als eines der Ziele sportlichen Trainings.

Bisanz und Gerisch gehen davon aus, dass neben konditionellen und technischen vor allem die mentalen Fähigkeiten die Grundlage für erfolgreiche Leistung bieten (vgl. Bisanz und Gerisch, 2008, S. 380). Außerdem nennen sie zwei Voraussetzungen für planvolles, zielgerichtetes taktisches Handeln:

- *„Ein hohes Niveau technomotorischer Fertigkeiten auf breiter Basis. Dieses wird erreicht durch Entwicklung und Vervollkommnung der technischen Fertigkeiten und deren Anwendung in realitätsnahen Wettspielsituationen.*
- *Antizipation (Voraussehen, gedankliche Vorwegnahme) von Spielsituationen und Handlungsentscheidungen der Mit- und Gegenspieler im rasch wechselnden Wettkampfgeschehen“ (Bisanz und Gerisch, 2008, S. 380).*

Als Hauptphasen der taktischen Handlung nennen die Autoren:

- *„Wahrnehmung und Analyse der Spielsituation (Überblick verschaffen und die Information einordnen).*
- *Gedankliche Lösungsmöglichkeit finden.*
- *Entscheidung treffen*
- *Technomotorisch ökonomisch und effizient handeln“*
(Bisanz und Gerisch, 2008, S. 380).

Damit erweitern sie die von Kern beschriebenen Phasen um den Punkt „Entscheidung treffen“ und darum die motorische Lösung ökonomisch und effizient zu gestalten.

2.Taktik im Sportspiel

2.1 Allgemeines

Naturgemäß wird der Taktik in Sportspielen eine ganz besondere Bedeutung zugeschrieben. Auch hier lässt sich, wie bereits beschrieben, eine Einteilung dahingehend vornehmen, wie viele Sportlerinnen oder Sportler am Geschehen beteiligt sind. Der Begriff der Einzeltaktik *„wird dabei zu Einordnung jener Aktionen von Athleten herangezogen, in denen diese in einer Grundsituation 1:1 bzw. 1:X, also ohne direkte Einbeziehung ihrer Mitspieler versuchen, ein angestrebtes Ziel zu erreichen“* (Roth, 1989, S.9). In Sportspielen fällt unter diese Kategorisierung zum Beispiel jede Art von Finte, Täuschung,

Schuss- bzw. Wurfvariation, etc. Westphal et al verstehen unter individuelle Taktik (1987, S.37) „die im Bewegungshandeln sichtbare Entscheidung zwischen Handlungsalternativen unter Zeitdruck aufgrund der Verarbeitung situativer Merkmale“. Erläutert wird dies von den genannten Autoren am Beispiel eines Fußball-Abwehrspielers, der sich mit zwei Angriffsspielern konfrontiert sieht. Aus der Situation heraus vermutet er, dass diese, um ihre Überzahl effektiv auszunutzen, einen Doppelpass planen. Um dies zu verhindern, hat er zwei Möglichkeiten. Entweder er versucht, den Pass selbst abzufangen, oder aber er bemüht sich darum, durch einen schnellen Antritt, den/die in den freien Lauf sprintende/n Spieler/in zu verfolgen. Zu diesem Zeitpunkt hat der Abwehrspieler also nur noch zwei Handlungsalternativen. Es gilt in Sekundenbruchteilen aus diesen zu wählen. Setzt man bei diesem Beispiel jedoch etwas früher an hatte der Abwehrspieler vielleicht zuvor mehr Möglichkeiten die Situation „Doppelpass“ zu vermeiden. Eventuell ging dem Geschehnis ein Stellungsfehler oder eine kurze Unachtsamkeit voraus. Diese hatten dann die Reduktion auf die Optionen „Abfangen“ oder „Verfolgen“ zur Folge. Taktische Handlungsalternativen können sich demzufolge also in kurzer Zeit sehr drastisch reduzieren. Vor allem der Erfahrungsschatz spielt hierbei eine große Rolle. Er ist es, der dem/der Spieler/in die Möglichkeit gibt, aus einem größeren Pool an Optionen zu wählen.

Sind mehrere Spieler/innen an einer Aktion beteiligt, spricht man von Gruppentaktik. *„Bei gruppentaktischen Maßnahmen beziehen die Entscheidungs- bzw. Auswahlprozesse eines Sportlers immer die Aktionen mindestens eines weiteren Mitspielers mit ein“* (Roth, 1989, S.9). Angewendet auf den Fußballsport sind hier exemplarisch Aktionen wie Doppelpässe, Steilpässe oder bestimmte Spielzüge in Kleingruppen zu nennen. Mannschaftstaktischen Maßnahmen liegt ein gemeinsames Konzept zu Grunde (vgl. Roth, 1989, S.9). Das Zurückziehen einer Fußballmannschaft in die eigene Spielhälfte, um einen Vorsprung durch verstärkte Defensivarbeit zu halten, wäre eine solche mannschaftstaktische Aktion.

Spricht man von Sportspielen und denen ihnen zugrunde liegenden Spielideen, muss weiters zwischen Angriffs- und Abwehrverhalten der Agierenden unterschieden werden. So lassen sich individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Maßnahmen diesbezüglich weiter aufteilen. Bisanz und Gerisch zeigen dies, am Beispiel Fußball, folgendermaßen:

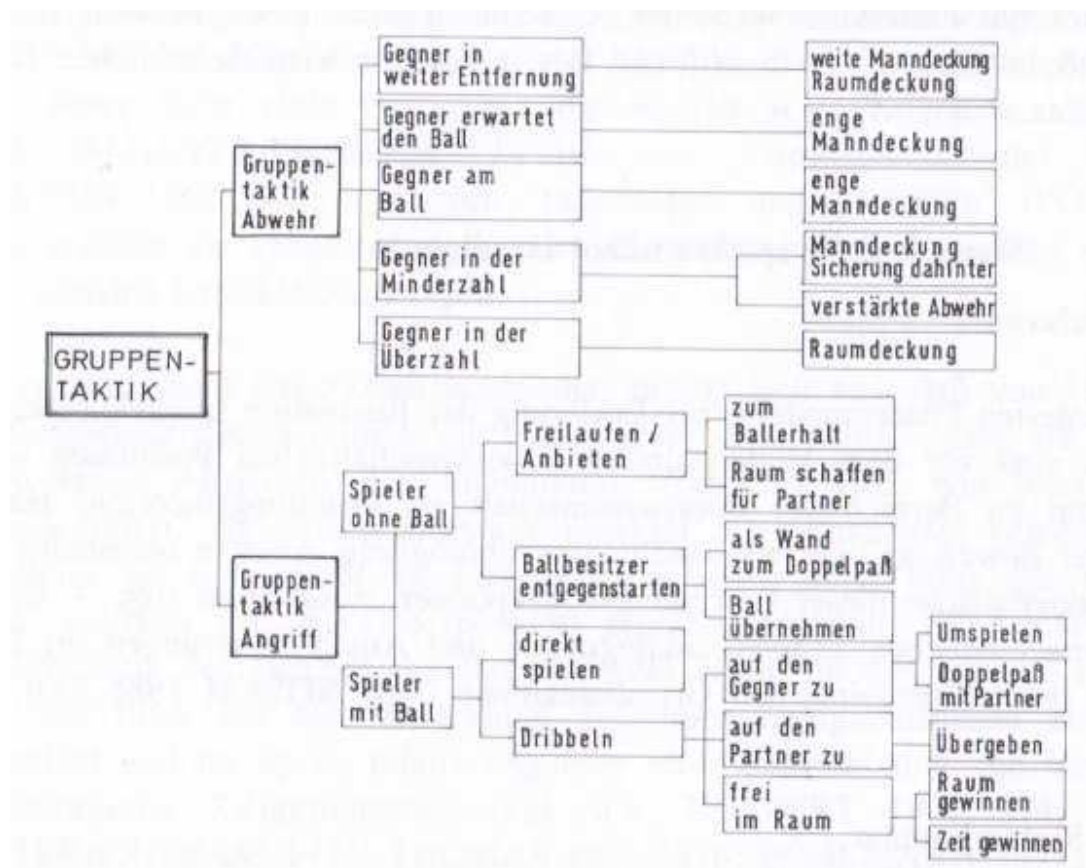
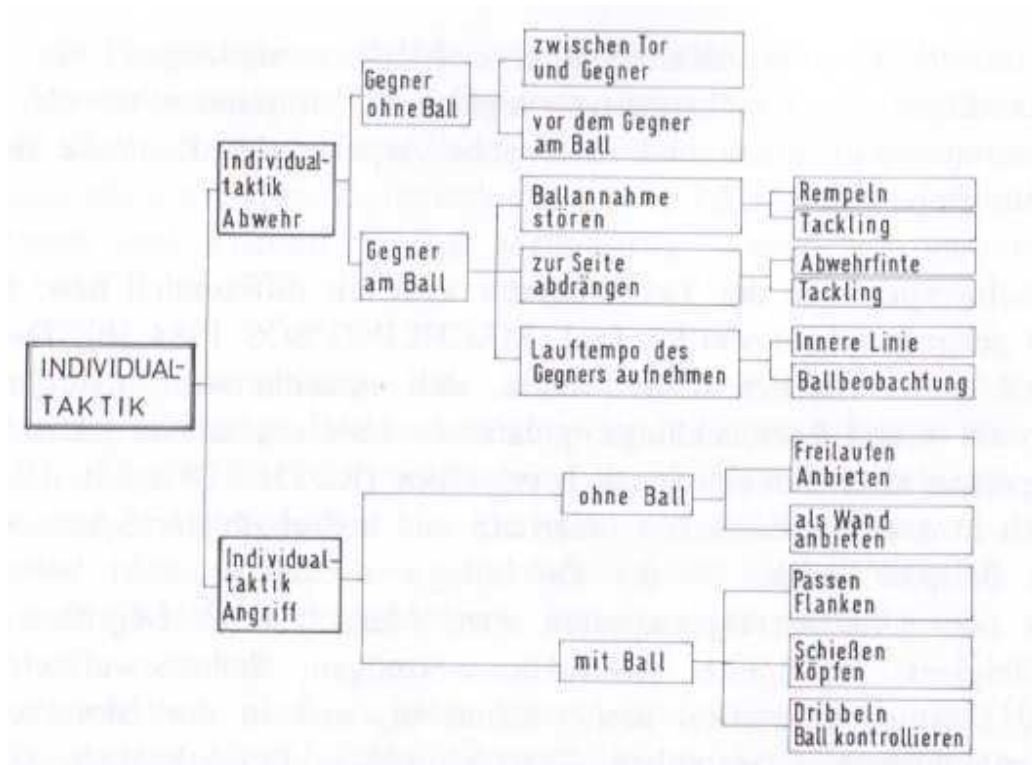


Abb. 4 Differenzierung Gruppen- und Individualtaktik am Beispiel Fussball (Roth, 1989, S. 11)

Die Autoren differenzieren in diesem Fall, ausgehend von der Angriffs- und Abwehrtaktik, nach der jeweiligen Charakteristik der Spielhandlung. So gilt zum Beispiel die

individuale taktische Maßnahme des Tacklings, als mögliche Problemlösung logischerweise nur dann, wenn sich der/die Gegner/in in Ballbesitz befindet, und nicht der betreffende Spieler/in selbst. Als gruppentaktisches Hilfsmittel zur Verteidigung gegen einen Angriff können die verschiedenen Formen der Raum- und Manndeckung gelten. Die von den Autoren vorgenommene Einteilung in Angriffs- und Abwehrtaktik wird im Fortlauf dieser Arbeit stets berücksichtigt.

Hagedorn (vgl. Kern, 1990, S. 48) beschreibt entscheidende Einflussgrößen die für die Spieltaktik einer Mannschaft von besonderer Bedeutung sind. Diese sind:

- die Gegenmannschaft (mit ihrem Trainer)
- die eigene Mannschaft (mit ihrem Betreuungsteam)
- die Trainersituation
- die Schiedsrichter
- die Zuschauer

Für jeden dieser angeführten Punkte gibt es spezielle Kriterien, die besonders beachtenswert sind. So ist es, bezogen auf Punkt 1, wichtig, das Spielkonzept des Gegners zu kennen, im Vorfeld schon relevante Gegenstrategien zu entwickeln, und diese dann in der Spielsituation anzuwenden. Aber auch die Kenntnis der eigenen Stärken ist von Belang. Diese müssen optimiert, und an die Schwächen der Gegner angepasst werden. *„Bei gleichwertigen Mannschaften gibt oft das Bewusstsein eigener Überlegenheit den Ausschlag“* (Kern, 1990, S. 48, nach Hagedorn, 1977).

Ebenso wichtig sind Vorbereitungen hinsichtlich des Schiedsrichters, der für die „Rechtssprechung“ im Spielgeschehen verantwortlich ist, und der Zuschauer die einen nicht unwesentlichen psychologischen Einfluss haben können. (vgl. Kern, 1990, S. 49).

In Kapitel Drei und den dazugehörigen Unterkapiteln wird die Taktik der drei Sportspiele Basketball, Handball und Fußball beschrieben und analysiert. Dabei ist zu beachten, dass bei der Auflistung der taktischen Grundsätze der einzelnen Verteidigungs- und Angriffssysteme vor allem solche Erwähnung finden und erläutert werden, von denen zumindest im Entfernten vermutet werden kann, dass sie sich in ähnlicher Form auch in den anderen Spielen wieder finden. Es kann davon ausgegangen werden, dass für spezielle, den spezifischen Regeln einer Sportart angepasste, taktische „Tricks“ nicht immer ein adäquat-taktisches Pendant in einer anderen Spielform gefunden werden kann. Aus diesem Grund wird in der Folge für jedes Sportspiel eine Auswahl taktischer

Grundsätze für Angriffs- und Abwehrverhalten analysiert. Augenmerk wird dabei primär auf individualtaktisches und – mit Abstrichen - kleingruppentaktisches Verhalten gelegt. Mannschaftstaktisches Handeln scheint im Hinblick auf die Fragestellung nicht sinnvoll, da die taktischen Varianten dabei zu spezifisch auf die jeweilige Spielidee ausgelegt sind. Im Anschluss an diese Analyse folgt eine Überprüfung auf eventuelle Gemeinsamkeiten.

2.2 Stellenwert der Taktik im Sportspiel

Sportspielspezifische Leistungskomponenten können, gemäß Roth (1989, S.22), in drei Hauptkategorien beziehungsweise Grundpfeiler eingeteilt werden. Diese sind: Technik, Taktik und Kondition. Unter dem Begriff der Technik kann die Summe der Bewegungsfertigkeiten eines/einer Sportlers/Sportlerin subsumiert werden. Die Bausteine der Kondition sind Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer und bestimmte koordinative Fähigkeiten. Zur Taktik, als sportliche Leistungsqualifikation, zählt Letzelter (1980, S.118) die „Summe der taktischen Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten“.

Mit der Auseinandersetzung mit Taktiktraining und der frühzeitigen spieltaktischen Schulung von Sportler/innen wird zum einen der Tatsache Rechnung getragen, dass die Optimierungsreserven für die oben genannten Kategorien Technik und Kondition, vor allem im Hochleistungssport, oftmals bis zum Maximum trainiert sind. Zum anderen ist, gemäß Ehret et al. (1995, S. 52) unumstritten, „dass die technischen, konditionellen und koordinativen Leistungsfaktoren nur dann optimal zum Tragen kommen, wenn sie zum richtigen Zeitpunkt, situationsgemäß angewendet werden“. Stehen sich zwei, körperlich, technisch ähnlich starke Mannschaften gegenüber, kann das taktische Verhalten von Spielerinnen und Spielern über Sieg und Niederlage entscheiden.

2.3 Aktuelle Forschung zur Taktik im Sportspiel

Im folgenden Kapitel wird eine Auswahl verschiedener Konzepte und Anwendungen erläutert, die aktuell in der Taktikforschung von Relevanz sind. Im deutschsprachigen Raum betreiben insbesondere die Autoren Daniel Memmert, Markus Rabb und Oliver Höner diesbezügliche Forschungsarbeit. Während Raab sich vor allem mit Trainingsformen und -möglichkeiten im taktischen Bereich beschäftigt, unterstreicht Höner die Wichtigkeit des „Entscheidungshandelns“ im Kontext Taktik. Memmert arbeitet

vorwiegend dahingehend, den Einfluss der Kognition auf das Handeln im Sportspiel zu beleuchten. Seine Forschung hinsichtlich sportspielübergreifender Taktik wird in Kapitel 3 und 4 dieser Arbeit erläutert. Die praxisbezogenen Beispiele, die im Rahmen dieser Ausführungen erläutert werden, stammen von Oliver Höner und Höne et al. Es sind Studien und experimentelle Versuche, die zeigen sollen, wie konkrete Arbeit zur Verbesserung taktischen Verhaltens von Sportlerinnen und Sportlern aussieht. Dargeboten wird diesbezüglich eine Auswahl, bezogen auf die Sportspiele Handball und Fußball.

Es folgen nun Beschreibungen zu den Forschungen der genannten Autoren, mit dem Ziel, einen Überblick über die unterschiedliche Herangehensweise zu geben.

2.3.1 Modelle taktischen Verhaltens

Markus Raab stellt in seinem Werk „SMART – Techniken des Taktiktrainings – Taktiken des Techniktrainings“ unterschiedliche, aus diverser Literatur stammende Modelle taktischen Verhaltens vor. In solchen Modellen werden verschiedene Abläufe, die taktisches Handeln beeinflussen, zusammengefasst und klassifiziert. Die von Raab näher erläuterte Klassifikation stammt ursprünglich von Harre und Borde (1994), und unterscheidet zwischen

- **tätigkeits- bzw. handlungstheoretischen,**
- **kybernetisch- spieltheoretischen und**
- **neurobiologischen** Konzepten.

Raab merkt an, dass die aus der ersten Klasse resultierenden Handlungsmodelle - die so-geannten **tätigkeits- bzw. handlungstheoretischen** – sich grundsätzlich auf die Phasenstruktur von Handlungen beziehen. Es werden hierbei drei Phasen der taktischen Handlung unterschieden. Es wird in die „Wahrnehmung und Analyse der Situation“, die „gedankliche Lösung“ und die „motorische Lösung“ der Aufgabe unterteilt. Diesbezüglich sind zwei Annahmen von besonderer Relevanz (vgl. Raab, 2001, S.9):

„Erstens müssen nach der hierarchisch-sequentiell geordneten Phasenstruktur alle vorherigen Phasen vollständig von den darauf folgenden abgeschlossen und zwangsläufig durchlaufen sein. Zudem steckt in der ‚gedanklichen Lösungsphase‘ die Annahme, dass während des Lernens der Zweck der Handlung dem Handelnden mehr oder weniger zum Bewusstsein kommt“ (Raab, 2001, S.9).

Die **kybernetisch- spieltheoretische** Konzeption wurde bis jetzt nur sehr selten auf taktisches Verhalten im Sport angewandt (vgl. Born 1994). Raab merkt an, dass dieses Konzept der taktischen Handlungsregulation auf einer Drei-Ebenen-Struktur basiert, *„in der die kognitive, die emotionale und die automatische Regulationsebene unterschieden werden“* (Raab, 2001, S.9). Im Unterschied zur vorher beschriebenen Modellklasse werden in diesem Modell Person und Umwelt *„als Systeme beschrieben, die aufeinander wirken, ohne dass dies durch das Verhalten der Einzelteile völlig beschrieben werden kann“* (Raab, 2001, S.9). Entscheidend hierbei ist die Grundidee, dass taktisches Handeln – gemäß dem Übergang von kognitiver zu automatischer Regulation – eben nicht gleich automatisch erlernt werden kann.

Neurobiologische Konzepte beschreiben „im klassischen Informationsverarbeitungsansatz behaftete Prozesse der Wahrnehmung, Verarbeitung und Speicherung“ (Raab, 2001, S.9).

Das Gehirn wird als Statistik-Organ beschrieben, welches nach strikten biologischen Regeln verrechnet. Direkte, ohne Verrechnung stattfindende Kopplungen von Umwelt und Mensch werden hierbei nicht berücksichtigt (vgl. Raab, 2001, S.9).

Raab widmet sich einer genaueren Analyse dieser Modelle vor allem dahingehend, wo deren gemeinsame Beschränkungen liegen und kritisiert die diesbezüglich unzureichende Forschungsarbeit. Er stellt fest, dass diesen Modellen taktischen Verhaltens gemeinsam ist, *„dass sie fast ausschließlich die kognitive Steuerung von Entscheidungen beschreiben. Die Modelltypen unterscheiden sich lediglich hinsichtlich der Konzeption dieser ‘kognitiven Regulation’ oder ‘gedanklichen Lösungen’* (Raab, 2001, S.10).

2.3.1.1 Der Einfluss der Kognition

Höner verweist in seinem Werk « Entscheidungshandeln im Sportspiel Fußball » auf Abernethy, der, im Kontext Taktik, die Bedeutung der kognitiven Fähigkeiten anspricht.

„Auf einer tieferen Erklärungsebene liegen der Taktik sensorisch-kognitive Faktoren zu Grunde, die vor allem die Prozesse der Informationsaufnahme und –verarbeitung in Sportspielhandlungen beeinflussen. Diesen Faktoren wird eine hohe Bedeutung für die Spielfähigkeit zugemessen, und es herrscht zudem allgemein Konsens darüber, dass die Bedeutung kognitiver Fähigkeiten im Spitzensport – bei technisch und konditionell bestens ausgebildeten Spielern – zunimmt.“ (Höner, 2005, S. 21)

Neben der Koordination, der Technik, der Kondition und Konstitution der Sportlerinnen und Sportler, scheint also auch die Kognition einen nicht unwesentlichen Teil zum Erfolg beizutragen. Dies bestätigt auch Markus Raab (2007, S.1) der kognitive Kompetenzen und Spielintelligenz eng beieinander sieht:

„Es gehört mittlerweile zu den unumstößlichen Weisheiten des Sports, dass neben den konditionellen Fähigkeiten und technischen Fertigkeiten auch kognitive Kompetenzen maßgeblich den Ausgang eines Wettkampfes bestimmen. In der Trainersprache wird dann oft von Spielintelligenz gesprochen, wenn der Spieler ´den richtige Riecher“ oder ´das Auge´ hat, beziehungsweise ´aus dem Bauch entscheidet“.

Spieler/innen mit hoher Spielintelligenz fallen oft durch ihre besonders ausgeprägte Kreativität im Spielgeschehen auf. Der so genannte „Kreativspieler“ wird bei Markus Raab, der sich auf Schubert und Späte (2002) beruft, wie folgt beschrieben:

- „Er verfügt über eine besser ausgeprägte Wahrnehmung, die es ihm ermöglicht, die Schlüsselmerkmale einer Spielsituation schneller als andere zu erfassen und aus der Fülle von Informationen die wirklich wichtigen herauszufiltern.
- Aufgrund seines ausgeprägten taktischen Wissens und seiner Spielerfahrung ist er in der Lage schnell ablaufende Spielsituationen zu analysieren und mögliche Weiterentwicklung zu antizipieren. Er kann effektiver und erfolgreicher handeln.
- Er weiß auf jede Spielsituation eine passende Antwort. Er trifft die richtigen Entscheidungen und kann sein reichhaltiges Technik- und Taktikrepertoire ad hoc einsetzen.“

(Raab, 2007, S. 16)

Sicherlich entscheidend bei „intelligenten“ Entscheidungen im Sportspiel ist die Umgebung in all ihrer Vielfalt und ihren Einflussfaktoren wahrzunehmen, und die Entscheidung danach zu richten. Alle Vorstellungen und Erfahrungen, die für das eigene Handeln fruchtbar gemacht werden können, stammen aus den Wahrnehmungen der menschlichen Sinnesorgane. Die Eindrücke der einen/einer Sportlerin umgebenden Wirklichkeit „werden von den Sinnesorganen aufgenommen und als Reizimpulse verschlüsselt über die Nervenbahnen an die Zentren der Verarbeitung weitergeleitet“ (Westphal et al., 1987, S. 38). In diesem Zusammenhang ist der Begriff

der Kognition von Bedeutung. Dieser kommt aus der Psychologie und beschreibt *„jede Art informationsrelevanter Vorgänge im Nervensystem von Lebewesen, eingeschlossen ihrer wechselseitigen Interaktion mit der Umwelt und anderen Lebewesen ...“* (Favre-Bulle, 2001, S. 123).

Der Untersuchung solch „intelligenter Prozesse“ widmet sich auch der deutsche Sportwissenschaftler Daniel Memmert. Er prägt den Ansatz der Kognition als leistungsbestimmendes Merkmal im Sportspiel.

2.4.1 Elementare Kognitionen

In diesem Unterkapitel soll der Bedeutung von Kognitionen im Sportspiel auf den Grund gegangen werden. Vor allem der bereits mehrfach erwähnte Autor Daniel Memmert beschäftigt sich dahingehend. Er schlägt, zur Beschreibung von elementaren Kognitionen das interdisziplinäre Rahmenmodell von Edelman vor, welches sich einer Vielzahl von Erkenntnissen aus der Biologie, Neurowissenschaft, Psychologie und Physik bedient. Im Folgenden wird dieses Modell nun näher erläutert, und der Frage nachgegangen welche Bedeutung es im Zusammenhang mit Taktik und Sport hat. „Ausgangspunkt der ‘Theory of Neuronal Group Selection’ ist die Annahme, dass die Organisation des Gehirns entscheidend von einem Populationsprinzip bestimmt wird, dessen Arbeitsweise als selektierendes System beschreibbar ist“ (Memmert, 2004, S. 85). Bedeutend für das Verständnis der Bewusstseinsprozesse des Menschen ist, gemäß Edelmans Theorie, die Variabilität des Gehirns. Drei Hauptaussagen bilden das Grundgerüst der Theorie der Selektion neuronaler Gruppierungen (vgl. Edelman und Tononi, 2002, S. 116):

1. Entwicklungsselektion: Edelman stellt fest, dass bereits von einem äußerst frühen embryonalen Stadium an, die Etablierung von Kontakten auf synaptischer Ebene durch somatische Selektion geleistet wird. In dieser Entwicklungsphase bilden Neuronen Verzweigungen in die verschiedensten Richtungen aus (vgl. Edelman & Tononi 2002, S. 116):

„Die Verästelungen garantieren eine außerordentlich hohe Variabilität im Hinblick auf die möglichen Verknüpfungsmuster [...] und schaffen ein riesiges und vielfältiges Repertoire an neuronalen Schaltkreisen. Im weiteren Entwicklungsverlauf haben die Neurone die Möglichkeit, diese individuellen Muster an elektrische Aktivität zu verstärken oder wieder abzuschwächen“ (Edelman & Tononi, 2002, S.116).

Dies hat zur Folge, dass die Neuronen innerhalb einer speziellen Gruppe enger verknüpft sind als solche aus unterschiedlichen Gruppen (vgl. Edelman & Tononi 2002, S. 116).

2. Erfahrungsselektion: Die Erfahrungsselektion ist *„ein Prozess der synaptischen Selektion innerhalb des Repertoires einzelner neuronaler Gruppen, der auf Verhaltenserfahrungen zurückzuführen ist und das ganze Leben hindurch stattfindet und dazu führt, dass die durch Übung und Gewohnheit entstehenden „Gehirnkarten“ sich optimieren (Wetzel, 2005, S. 154)“*. Der Prozess der Erfahrungsselektion findet das ganze Leben hindurch statt.

3. Reentry: Edelman selbst bezeichnet diesen Prozess als *„das einzigartige Merkmal höherer Gehirne“*. *„Mit ihnen erfasst Edelman ein Spezifikum des menschlichen Gehirns: ‚Kein anderes Objekt im Universum zeichnet sich durch eine so vollständige Vernetzung über reentrante Schaltkreise aus wie das menschliche Gehirn‘ (Becker, 2009, S. 148). „Das Phänomen des Reentry bildet somit den zentralen Mechanismus zur räumlichen und zeitlichen Koordination verschiedener sensorische und motorischer Ereignisse (Edelman & Tonono, 2002, S. 117).*

Diese verschiedenen Stadien der Entwicklung einer Selektion von Neuronengruppen bestimmen das Verhalten von Menschen in spezifischen Situationen. *„Dabei gilt für die Selektion und Evaluation das Funktionsprinzip des Wettbewerbs, das entweder zur Abkoppelung oder zur Stabilisierung neuronaler Verbindungen führt“¹*. Vor allem die in der Erfahrungsselektion angesprochenen „Gehirnkarten“, die sich durch Übung und Gewohnheit herausbilden, sind, wendet man Edelmanns Theorie auf das Handeln im Sport an, besonders wichtig. Sie unterstreichen die Variabilität des Gehirns, die durch die große anatomische Varianz gegeben ist.

Den hohen Stellenwert kognitiver Prozesse für das technische/taktische Handeln im Sportspiel wird in der Literatur vielfach beschrieben. Interessant ist die Frage danach, wie solche Kognitionen „messbar“ gemacht werden können, und welchen Einfluss sie genau auf Leistungen, insbesondere solcher im Bereich der Taktik, haben.

¹ <http://www.staff.uni-mainz.de/metoui/kognition/sprache.html> (Zugriff am 11.5.2011)

2.4.2 Evaluation von Kognitionen

In seinem Artikel „Kognitionen im Sportspiel“ weist Daniel Memmert darauf hin, dass zwar die differentielle Motorikforschung sich mittlerweile etabliert habe, und dabei ein Theoriepluralismus zu beobachten sei, jedoch fehlen empirische Untersuchungen die „u.a. mit dimensionsanalytischen Betrachtungen auf induktiv-statistischem Wege generalisierbare kognitiv-taktische Kompetenzen abzuleiten versuchen“ (Memmert, 2003, S. 1). Während für das Messbarmachen von konditionellen oder koordinativen Fähigkeiten eine Vielzahl an Möglichkeiten bestehen, stellt sich eine „Sichtbarmachung“ kognitiver Lösungsmechanismen als schwierig heraus. Memmert empfiehlt dafür den sogenannten SIM (Situationen-Instrumentarien-Mechanismen) Zugang. Dieser umfasst drei Schritte: *„Erst nachdem relevante Situationen/Anforderungen für den Zielbereich identifiziert wurden (S-step), können davon ausgehend Diagnoseinstrumentarien (I-step) entwickelt werden, die wiederum Rückschlüsse auf (kognitive oder motorische) Lösungsmechanismen gestatten (M-step)“* (Memmert, 2003, S.1). Ziel dieses Ansatzes ist es, kognitive, beziehungsweise damit verbundene motorische Kompetenzen, analysierbar zu machen. Dabei wird das Augenmerk auf die Evaluation elementarer Kognitionen gelegt.

Der **s-Step**, also die Auswahl relevanter Situationen und Anforderungen, die in Sportspielen an die Beteiligten gestellt werden, geschieht bei Memmert aufgrund von sportspielübergreifenden taktischen Grundsituationen, die von Kröger und Roth genannt werden. Beispielsweise sei der „basistaktische Baustein“ ‚Ziel ansteuern‘ als grundlegend, und in allen Sportspielen beobachtbar anzuerkennen. Der **i-step** bezeichnet die Wahl der Erhebungsinstrumente, mit Hilfe derer die verschiedenen taktischen Grundsituationen in der Praxis am besten erfasst werden können. Vor allem die Videoanalyse und das Expertenrating spielen hierbei eine wichtige Rolle. Im **m-Step** werden mit den entwickelten Instrumentarien Rückschlüsse auf motorische beziehungsweise kognitive Lösungsmechanismen geschlossen.

(vgl. Memmert, 2003, S.1)

Dieser Dreischritt stellt eine Möglichkeit der Evaluation von Kognition im Sportspiel dar. Der Nutzen liegt vor allem darin, dass mit Hilfe dieses Systems Untersuchungen in der Taktikforschung methodisch erleichtert werden. Wie dieses System in seiner praktischen Umsetzung aussieht, wird in Kapitel 5 dieser Arbeit erläutert. Dort wird gezeigt wie Memmert versucht, kognitive Lösungsmechanismen zu überprüfen und in weiterer Folge auch – hinsichtlich bestimmter Kriterien – zu bewerten.

2.5 Taktik als Entscheidungshandeln

Nach dieser theoretischen Einführung folgen Beispiele aus der Praxis der Taktikforschung. Es werden Methoden dargeboten, die dazu verwendet werden, das Entscheidungshandeln in Sportspielen zu analysieren.

Der deutsche Sportwissenschaftler Oliver Höner stellt die Einleitung seiner Dissertationsschrift „Entscheidungshandeln im Sportspiel Fußball“ unter das Motto „Denken lähmt, und Handeln macht gewissenlos“ und legt damit den Fokus bei der Analyse von Taktik auf das Treffen von bestimmten Entscheidungen. Er beschreibt den Zusammenhang dieses – eher im Volksmund bekannten Sprichwortes – und dem Fußballspiel wie folgt:

Denken lähmt:

„In der 60. Minute des Halbfinalspiels zwischen Frankreich und Kroatien dribbelt der Kroat Vlačić von außen frei in den 16-m-Raum der Franzosen hinein. Als Handlungsalternativen kann er den eigenen Torschuss oder das Anspiel eines Mitspielers wählen. Er entscheidet sich jedoch zu spät für eine Alternative und lässt sich von dem Franzosen Thuram den Ball abjagen („Denken lähmt“).“ (Höner, 2005, S. 19)

Handeln macht gewissenlos:

In der 85. Minute des Viertelfinalspiels Niederlande vs. Argentinien bekommt der Argentinier Veron ca. 8 m in der niederländischen Hälfte den Ball zugespielt und dribbelt in Richtung des niederländischen Tores (vgl. Abb. 1-2). Als Handlungsalternativen zur Angriffsinitiierung stehen ihm das Anspiel des Rechtsaußen, das Anspiel zum Mittelstürmer sowie der eigene Torschuss zur Auswahl. Veron entscheidet sich nach einer kurzen Verzögerung seines Dribblings für den eigenen Torschuss und nimmt die beiden anderen Alternativen - insbesondere das Anspiel des Mittelstürmers Batistuta (vgl. Hintertorperspektive) - offensichtlich nicht wahr („Handeln macht gewissenlos“). (Höner, 2005, S. 20)

Höner ist sich sicher, dass das zu lange Zögern des Akteurs in der zweiten Geschichte als individualtaktischer Handlungsfehler im Entscheidungshandeln zu betrachten ist. Dies, so der Autor, hätte nichts mit technischen oder konditionellen Mängeln zu tun, sondern damit, dass sich der Sportler zu früh für eine bestimmte Aktion entschieden hat, und damit – ab diesem Zeitpunkt – nicht mehr offen für andere Lösungswege war.

Höner kritisiert, wie auch Memmert (siehe Kapitel 1.6.2.), dass der Bereich der Taktik, gegenüber den gut erforschten Bereichen der Technik und Kondition, Aufholbedarf habe.

Die Autoren Westphal et al., beschäftigten sich bereits 1987 in ihrem Werk „Entscheiden und Handeln im Sportspiel“ ähnlich wie Höner mit individualtaktischen Entscheidungen –

insbesondere damit, wie und anhand welcher Einflussfaktoren diese getroffen werden. Bestimmte Erkenntnisse ihrer Arbeit sind dabei für die Betrachtung der nachfolgend angeführten Studien von Oliver Höne von Relevanz.

So führen die Autoren an, dass die Entscheidung für eine bestimmte taktische Handlungsweise über den Vergleich Situationsbedingungen – Gedächtnisrepräsentationen gesteuert wird. Dementsprechend wird der Begriff der Individualtaktik bei ihnen als „die im Bewegungshandeln sichtbare Entscheidung zwischen Handlungsalternativen unter Zeitdruck aufgrund der Verarbeitung situativer Merkmale“ (Westphal et al., 1987, S. 37). Um die Qualität einer solchen Entscheidung in einer konkreten Spielsituation zu verbessern, sollte der/die Sieler/in:

- wissen, worauf er/sie in bestimmten Situationen achten muss
- er/sie muss Situationen erkennen und unterscheiden lernen
- er/sie muss die Situation in der Praxis so oft als möglich erleben und erfahren, wie er/sie das Erkennen der Situation mit der Anwendung bestimmter Handlungsmöglichkeiten verknüpfen muss

(nach Westphal et al, 1987, S. 37).

In den folgenden Studien wird geprüft, ob hinsichtlich taktischem Entscheidungshandeln in konkreten Situationen Unterschiede zwischen Experten und Novizen vorliegen. Schenkt man den eben erläuterten Grundsätzen von Westphal et al. Glauben, so müsste es solche Unterschiede geben.

2.5.1 Eye-Tracking als Mittel zur Evaluation des Entscheidungshandelns

Oliver Höner nennt Studien, in denen versucht wird, mit Unterstützung eines so genannten „Eye-Tracking Systems“, das Entscheidungshandeln in verschiedenen Sportspielen näher zu analysieren. Die von ihm vorgestellten Studien gehen der Frage nach, ob es Unterschiede in Qualität und Geschwindigkeit des Treffens einer taktischen Entscheidung gibt. Interessant scheint diese Fragestellung vor allem im Hinblick auf die von Conzelmann & Gabler, in Kapitel 1.5.1. zitierte Aussage, dass technisch-taktisches Handeln unter anderem von den Prozessen Wahrnehmung, Antizipation und Erfahrung abhängt. Wie groß sind hierbei die Unterschiede zwischen Experten und Novizen einer Sportart ?

„Unter Eye-Tracking versteht man das Aufzeichnen der hauptsächlich aus Fixationen (Punkten, die man genau betrachtet) und Sakkaden bestehenden Blickbewegungen einer Person“ (Gollücke, 2009, S. 1). Als Sakkaden bezeichnet man Blicksprünge, die notwendig sind, um schnellere Bewegungen – wie zum Beispiel geworfene Bälle – zu verfolgen.

2.5.1.1 Beispiel Fußball-Offensive

In einer von Höner angeführten Studie untersuchten Helsen und Pauwels (1993) visuelle Suchstrategien von Fußballern. Sie wollten herausfinden, ob Unterschiede hinsichtlich der Geschwindigkeit und Qualität der Informationsverarbeitung zwischen Novizen und Experten liegen. Dazu wurden jeweils 15 Experten und 15 Novizen befragt. Entgegen anderer, ähnlicher Versuche, wurden die Probanden nicht zu sportunspezifischen Reaktionen, wie einem Tastendruck oder einer verbalen Mitteilung aufgefordert, sondern dazu, in verschiedenen offensiven Spielszenen, zu reagieren. Diese Spielszenen wurden ihnen auf einer 10 mal 4 Meter großen Leinwand dargeboten. Der Versuchsaufbau wird von Höner wie folgt beschrieben:

„In diesen Szenen spielten sich die darstellenden Akteure zunächst den Ball zu, bis er von einem Spieler in die Richtung der Versuchsperson gespielt wurde. Dann wurde über den Film ein Signal gegeben, das die Versuchspersonen aufforderte, ihre Entscheidung möglichst schnell und präzise durch Spielen eines Balles mitzuteilen“ (Höner, 2005, S. 109)

Die Entscheidungsmöglichkeiten, die den Probanden zur Wahl standen, waren: Alleingang, Torschuss, oder Pass zum Mitspieler. Bei diesem Versuchsaufbau war jedoch nicht nur die gewählte Alternative selbst erhoben, sondern auch die Zeit bis zur Auslösung der Bewegung, der Zeitpunkt der Ballberührung, und die Zeit, bis der Ball die Leinwand erreicht. Die Ergebnisse der Studie zeigten eindeutig, dass die Experten sowohl schneller, als auch qualitativ besser entschieden. *„Die Autoren deuten dies als Beleg für die Hypothese, dass die Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung mit der Expertise zunimmt, und die Experten in der Lage sind, die Informationen aus der Umwelt mit sportartspezifischen Wissensbeständen im deklarativen Gedächtnis zu verknüpfen“* (Höner, 2005, S. 109) .

2.5.1.2 Beispiel Fußball-Defensive

Eine weitere Studie, die sich mit Entscheidungshandeln im Sport beschäftigt, wurde von Williams, Davids, Burwitz und Williams, 1994 durchgeführt. Sie beschäftigten sich mit den visuellen Suchstrategien und den Antizipationsleistungen von Fußballern, wobei wieder Novizen und Experten beforscht wurden. Sie übten Kritik an der, in Kapitel 1.5.2.1. beschriebenen Studie von Helsen und Pauwels, da die Leiter der Studie ihren Versuchspersonen nicht die gesamte Fläche, sondern nur Ausschnitte des Spielfeldes zeigten. Weiters wurden nur Standard- und reduzierte Angriffssituationen untersucht. Diese Szenarien, so haben Williams et al. zu bemängeln, wären nicht nahe genug an der Fußball-Realität.

(vgl. Höner, 2005, S. 111).

Williams et al. stellten ihren Probanden 11:11 Situationen vor, die ihnen auf einer 3 mal 3 Meter großen Leinwand gezeigt wurden. Zur Verfügung standen den Studienleitern 26 Spielszenen aus dem professionellen und semiprofessionellen Fußball. Wichtig beim Aufnehmen dieser war, nahezu das gesamte Spielfeld, mit allen Beteiligten Akteuren in den Kamerawinkel zu bekommen. Außerdem sollte eine realistische Blickposition der zentralen Defensivspieler der gefilmten Mannschaften wiedergegeben werden. Die Grundidee der Studie liegt darin, dass die Versuchspersonen, welche sich das Video ansehen, einen bestimmten Spieler im Video kurz beobachten sollen, um dann so schnell und genau wie möglich vorausszusagen, wo er den Ball hin passen wird. Die zehn Spieler, die nicht in Ballbesitz sind, bekommen auf der Leinwand eine Nummer zugeteilt. Durch Rufen der Nummer des Spielers, von dem der Proband annimmt, als nächster in Ballbesitz zu kommen, bestätigt er seine Wahl. Verglichen wird bei dieser Studie also die Antizipationsleistung zwischen Experten und Novizen. Geprüft wurde hierfür die Qualität und Zeit der Antizipationsleistung.

(vgl. Höner, 2005, S. 112 f.)

„Die Auswertung der Antizipationsleistungen ergab, dass die Experten hochsignifikant schneller antizipierten, allerdings keine Unterschiede hinsichtlich der Richtigkeit der Antizipation gefunden werden konnte. Die Autoren konnten nachweisen, dass die Experten die Passrichtung bereits vor der Ballberührung durch den Passgeber antizipierten, während die Novizen erst nach der Ballberührung den weiteren Passweg antizipierten“ (Höner, 2005, S. 112).

Diese beiden beschriebenen Studien dienen dazu, Unterschiede im taktischen Verhalten zwischen Novizen und Experten zu evaluieren. Es stellt sich heraus, dass durchwegs

signifikante Unterschiede bestehen, wenn es darum geht, in einer konkreten Spielsituation unter Zeitdruck Entscheidungen zu treffen. Die Verarbeitung von spielspezifischen Eindrücken scheint bei Experten eindeutig schneller abzulaufen. Im folgenden Unterkapitel wird ein experimenteller Versuch von Höne et al. beschrieben, der dazu dient, taktisches Fehlverhalten von Sportler/innen direkt im Trainingsgeschehen aufzuzeigen.

2.6 Sonifikation als Hilfsmittel zur Taktikanalyse

In Ihrem Artikel „Sonifikation – Ein Hilfsmittel zur Taktikanalyse im Sportspiel“ beschäftigen sich die Autoren Höne, Hermann und Grunow mit einer weiteren Methode, um taktisches Handeln auf den Prüfstand zu stellen. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf der Erforschung von „Sollwerten“ für bestimmte Spielsituationen. Ziel ihrer Arbeit ist es, Alltagsaussagen wie z.B. „die Verteidiger stehen zu weit vom Gegenspieler entfernt“, zu fundieren und optisch darzustellen. In ihren Untersuchungen werden individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Spielhandlungen beforscht. Zu diesem Zwecke setzen sie unterschiedliche Forschungsmethoden ein. Sich auf Raab (2001, S. 125 ff.) berufend, geben die Autoren an, dass für die Analyse individualtaktischen Verhaltens meist mit Labortests, in denen simulierte Entscheidungsaufgaben gestellt werden, gearbeitet wird. Für gruppen- und mannschaftstaktisches Verhalten stellt die Spielbeobachtung die wohl gängigste Methode dar.

Die im Artikel vorgestellte Methode bezieht sich auf die Gruppentaktik und nennt sich „Sonifikation“. In einem allgemeinem Kontext versteht man unter Sonifikation das Darstellen von bestimmten Daten in „nichtsprachliche“, akustische „Klangereignisse“.

Praktische Anwendung findet dies zum Beispiel bei so genannten Informationsdisplays für Blinde. Aber auch bei der Analyse von Sportspielen kann man sich diese Technik zu Nutze machen. Ihre besondere Nützlichkeit in diesem Zusammenhang besteht darin, dass „sie eine Informationsaufnahme abseits des visuellen Fokus erlaubt und damit den visuellen Kanal nicht blockiert“ (Hone et al, 2005, S. 2). Relevant für die Taktikanalyse sind drei Stärken des Gehörs:

- „das Gehör steuert zuverlässig den Aufmerksamkeitsfokus
 - es besitzt eine sehr hohe zeitliche Auflösung und
 - es kann mehrere Informationsströme parallel verarbeiten“
- (Hone et al, 2005, S. 2).

In einer Pilotstudie wurde von den Autoren das Abwehrverhalten einer 6:0- Verteidigung im Handball mit Hilfe der Sonifikation analysiert. Beschränkt wird hierbei auf die Ortskoordinaten der entscheidenden Objekte, die mit Hilfe einer Kamera aufgezeichnet wurden. Die „Sollwerte“ für das richtige Verhalten der Abwehspieler wurden zum einen aus einer, von Experten erstellten, Computersimulation gewonnen – zum anderen wurden erfolgreiche Trainer zur optimalen Positionierung der Beteiligten befragt. Zur abschließenden Validierung wurde diese Darstellung erfahrenen Handballspielern aus der zweiten Bundesliga gezeigt, die diese dann real durchspielen sollten. Dieses, durch diese Methoden gewonnene Sollwert-Modell“, wurde der Studie zugrunde gelegt. Vereinfacht beschrieben ist das Ziel dieses Projekts, Abweichungen zwischen IST- und Sollwert aufzuzeigen. Eine Möglichkeit um dies zu verwirklichen, ist, die relevanten Daten über ein Sonifikations-Design zu vertonen. Jedem Verteidiger wird somit ein Musikinstrument zugeordnet, wobei in diesem Versuchsaufbau perkussive Instrumente verwendet wurden, da diese leicht zu unterscheiden sind.

„Die Instrumente bleiben bis zu einem frei festzulegenden Grenzwert für die Distanz stumm, so dass lediglich signifikantes Fehlverhalten akustisch mitgeteilt wird. Weicht ein Spieler zu sehr von seinem Sollwert ab, wird sein Instrument rhythmisch angeschlagen“ (Hone et al, 2005, S. 4).

Ziel ist es also, Fehlverhalten im Stellungsspiel einzelner Verteidiger direkt akustisch darzustellen, und sie somit direkt, zum Beispiel im Trainingsgeschehen, darauf hinzuweisen. Im Unterschied zu einem Individualtest im Labor, werden hierbei alle Spieler berücksichtigt, und, durch verschiedene rhythmische Töne, auf ihre Positionsveränderung hingewiesen.

(vgl. Hone et al, 2005, S. 1-5).

2.7. Resümee

Die in diesem Kapitel genannten Methoden zur Taktikforschung sind als durchaus praxisnah anzusehen. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit ist zum einen Daniel Memmerts „SIM Zugang“ von Bedeutung. Dieser Dreischritt, der die „Konstruktion“ einer Spielsituation und die Bewertung der Handlungen der Beteiligten einschließt, stellt – in abgeänderter Form – das Grundgerüst der in Kapitel 5 folgenden Analyse bestimmte Spielsituationen dar.

Zum anderen ist die Idee dieser Arbeit, ähnlich wie im vorgestellten Konzept der Sonifikation, taktische Entscheidungen in konkreten Spielsituationen als – hinsichtlich des Spielziels – sinnvoll oder „weniger sinnvoll“ zu bewerten.

Im Folgenden wird nun der Fokus auf Taktik im Kontext dreier Sportspiele gelegt, um auf das Thema „übergreifende Taktik“ hinzuführen.

3 Taktik in den Sportspielen Handball, Fußball, Basketball

3.1 Taktik im Sportspiel Handball

Individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Handlungen greifen beim Handball besonders eng ineinander. Anders als beim Fußball müssen die Spieler meist sowohl Angriffs- als auch Deckungsarbeit übernehmen. Eine gesonderte Spezialisierung ist zwar möglich, wird jedoch meist nur im professionellen Bereich – und dort punktuell – praktiziert. Klussow unterscheidet in seinem Werk „Handballtaktik“ zwischen einem theoretischen und einem praktischen Aspekt der Taktikschulung:

„In der praktischen Tätigkeit wird an der Vervollkommnung des praktischen Könnens gearbeitet; in theoretischer Hinsicht sind außerdem die Entwicklungstendenzen eines Spiels sowie die Erfahrungen aus der Wettkampfvorbereitung und –teilnahme zu analysieren, Veränderungen zu den verwendeten Mitteln und Arten der Spielführung zu erwägen, dabei auch Neues einzubeziehen und mögliche Veränderungen von Wettkampfbedingungen und das Spiel der voraussichtlichen Gegner zu kalkulieren“ (Klussow, 1986, S.9).

Im Rahmen dieser Arbeit, die sich mit der Untersuchung basistaktischer Fähigkeiten beschäftigt, wird die Taktik des Handballsports vor allem im Hinblick auf individual- und kleingruppentaktische Maßnahmen erläutert. Letztere werden – im Kontext Handball – von Kolodziej wie folgt definiert: *„Gruppentaktik ist das gezielte technisch-taktische Zusammenwirken von 2 bis 4 Spielern mit oder ohne vorherige Absprache“* (Kolodziej, 1980 S. 92). Dieses Zusammenwirken bezieht sich sowohl auf das Angriffs- als auch auf das Abwehrverhalten. Als individualtaktische Maßnahme gelten, ähnlich wie in anderen Sportspielen, das Täuschen eines Gegenspielers, der Torwurf, oder der Durchbruch zum

Tor. Problematisch ist, nicht nur im Handballsport, die genaue Unterscheidung zwischen taktischen und technischen Ansprüchen.

„Unter den Bedingungen des Zweikampfes ist eine exakte Grenze zwischen der technischen und der taktischen Handlung eines Spielers nicht zu ziehen. Vielfach wird das einfache technische Element, wie zum Beispiel das Zuspiel, ein Wurf oder Ähnliches, zur direkten taktischen Handlung ...“ (Klussow, 1986, S.20).

Da in dieser Arbeit basistaktische, sportspielübergreifende Fähigkeiten – wenn vorhanden – identifiziert werden sollen, wird im Folgenden versucht, die individualtaktischen Aufgabenstellungen auf ihre taktische Grundidee hin zu untersuchen und terminologisch aufzubereiten. Bei Ehret et al (1995), die sich mit Taktik im Handballsport befassen, wird diese vereinfacht als die so genannte „WAS-Entscheidung“ bezeichnet. Dabei hängt die Qualität der Entscheidung maßgeblich von dem Wahrnehmungs- und Beobachtungsvermögen der Sportler/innen ab. Es müssen unter Zeitdruck die verschiedenen Positionen der Mit- und Gegenspieler/innen, die Stellung im Raum, etc., erkannt, und für die Entscheidung berücksichtigt werden. Im Folgenden wird ein Überblick über die verschiedenen taktischen Aufgabenstellungen im Verteidigungs- und Angriffsspiel gegeben – im Anschluss werden die einzelnen Komponenten gezielt analysiert.

3.1.1 Taktik der Defensive

Bezogen auf das Verteidigungsverhalten ergeben sich eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten, sowohl für den einzelnen Spieler, als auch für diverse Kleingruppen, und den kompletten Deckungsverband an sich. In diesem Kapitel sollen nach einem allgemeinen, kurzen Überblick über verschiedene, gängige Abwehrformationen, individual- und kleingruppentaktische Elemente dargestellt werden.

Prinzipiell kann im Handball zwischen Raum- und Manndeckungsvarianten unterschieden werden. Letztere werden, zur frühen Schulung dieses anspruchsvollen Spielsystems, vor allem im Kinder- und Jugendhandball praktiziert. Aufgabe bei der Manndeckung ist es, sich so zwischen Gegenspieler und dem eigenen Tor zu postieren, dass das Angriffsspiel in seinen Ansätzen unterbunden wird. Ehret et al. unterscheidet diesbezüglich zwischen einer Manndeckung über das ganze Spielfeld, und einer in der eigenen Spielfeldhälfte. Bei Ersterer wird *„der Gegner extrem unter Druck gesetzt, das Angriffsspiel wird bereits im Ansatz gestört“* (Ehret et al., 1995, S. 76). Die zweite Form *„erleichtert die vor allem für*

Spielanfänger schwer zu lösende Aufgabe sich bei Ballverlust jeweils einem Gegenspieler zuzuordnen“ (Ehret et al., 1995, S. 76).

Diese Formen der Abwehrarbeit stellen nicht nur hohe Anforderungen an die Physis der Sportlerinnen und Sportler, sondern auch an ihr taktisches Spielverständnis. Binnen kürzester Zeit müssen Entscheidungen bezüglich Fußstellung, Laufverhalten und Körperpositionierung getroffen werden, die über das Gelingen oder Misslingen des Systems entscheiden. Tatsache ist auch, dass eine Manndeckungsformation über die gesamte Spielzeit, aufgrund der hohen körperlichen Anforderungen, nicht durchführbar sein wird. Zumeist wird die Manndeckung phasenweise, vor allem gegen Ende eines knappen Spiels, eingesetzt.

Die sogenannte Raumdeckung wird im Handball in verschiedenen Varianten praktiziert. Zu den bekanntesten zählen die 6:0 und die 5:1 Deckung. Bei Letzterer sind 5 Spieler/innen entlang des Wurfkreises postiert, während sich eine/r etwas versetzt, zwischen 8 und 10 Meter vom Tor entfernt befindet. Aufgabe der 5 hinteren Spieler/innen ist es, die Zone vor dem Wurfkreis zu decken, und – bei Eindringen der Gegner – diese durch Fouls zu stoppen. Der/Die einzelne vorgezogene Spieler/in ist dafür verantwortlich das Spiel des Gegners im Ansatz zu stören. Bei der 6:0 Deckung, in der klassischen Variante, befinden sich alle Spieler/innen nebeneinander zwischen 6 und 7 Meter vom Tor entfernt. Ziel dieser sehr defensiven Deckungsformation ist es, den Gegner zu Würfen aus der Distanz zu zwingen. Gemäß Ehret et al (1995, S. 76) ist die Beherrschung der Manndeckung Grundvoraussetzung, um später eine Raumdeckung erlernen zu können. Dies liegt vor allem daran, dass das individuelle „Eins gegen Eins“ Spiel – welches in der Manndeckung von höchster Bedeutung ist – auch die Grundlage defensiverer Varianten ist. Der Deckungsverband als Ganzes kann nur vor diesem Hintergrund funktionieren. Eine Mischung zwischen Raum- und Manndeckung wird kombinierte Deckung genannt.

„Als kombiniert wird nach allgemeinem Verständnis eine Verteidigung bezeichnet, in der Zonen- und Manndeckung gemeinsam enthalten sind. Dabei handelt ein Teil der Spieler nach dem Prinzip der einen Deckungsart, der andere Teil der Spieler nach der anderen“ (Klussow, 1986, S.78).

Naturgemäß stellt jede der oben in Kürze beschriebenen Deckungsvarianten unterschiedliche taktische Anforderungen an die Spielerinnen und Spieler. Im Folgenden werden nun taktische Elemente all dieser Varianten aufgelistet und näher erläutert. Dies ist notwendig, um im weiteren Verlauf dieser Arbeit elementartaktische Elemente zu identifizieren, die sich eventuell als sportspielübergreifend herausstellen.

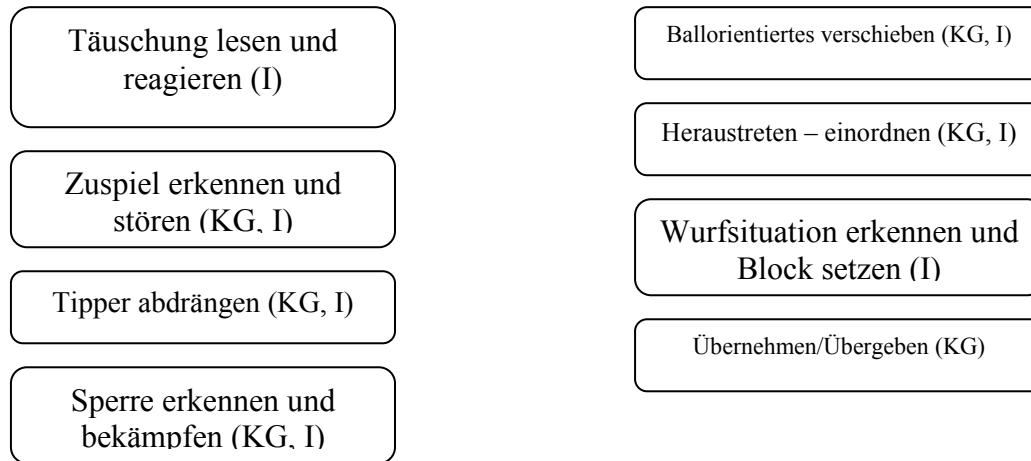


Abb. 5: Taktik Elemente Handball-Defensive

(adaptiert nach: Klussow; Benz & Eigenmann; Trosse) (KG = Kleingruppe, I= Individuell)

Bei der Suche und Identifikation taktischer Elemente muss der Tatsache Beachtung geschenkt werden, dass an diese meist technische Fähigkeiten beziehungsweise Fertigkeiten gekoppelt sind. So hat beispielsweise das Element „Wurf blocken“ mit Sicherheit eine hoch taktische Komponente, vor allem was die Entscheidung bezüglich des Timings und der Stellung zum Tor betrifft, doch ist auch unbestritten, dass technische Fertigkeiten ihren Teil zum Ge- oder Misslingen der Aktion beitragen. Man kann sagen, dass Technik dazu da ist, um der Taktik zu dienen (vgl. Kern, 1999, S.28). Eine zugegeben vereinfachte, aber in diesem Kontext durchaus brauchbare Auslegung des Taktikbegriffes lautet: „Taktik heißt, in einem konkreten Moment die richtige Entscheidung treffen, und danach zu handeln“. Will man also den taktischen, vom technischen Anteil einer bestimmten Aktion – so weit als möglich - trennen, empfiehlt es sich, den Entscheidungscharakter unter die Lupe zu nehmen.

Täuschung lesen und reagieren: Das antizipative Erkennen von Täuschungsversuchen, und richtige Setzen einer Folgehandlung ist für eine/n Deckungsspieler/in entscheidend. Die Folgehandlung muss auf die jeweilige Finte des/der Gegners/Gegnerin angepasst sein. So wird der/die Verteidiger/in, um einen Überzieher zu verhindern, vor allem darauf bedacht sein den Wurfarm des/der Angreifer/in zu attackieren. Gegen eine schnelle Schrittkombination in eine Richtung erscheint es sinnvoller, den Oberkörper des/der Gegners/Gegnerin zu umfassen, und somit die Laufbewegung zu unterbrechen.

Zuspiel erkennen und stören: In bestimmten Situationen mag es sinnvoll erscheinen den/die Gegner/in direkt beim Fangen des Balles zu stören, um für Ablenkung zu sorgen. Das Timing ist hierbei entscheidend. Im Optimalfall wird der/die Gegenspieler/in kurz nach dem Fangen attackiert. „Mit diesen Handlungen wird der Abwehrspieler endgültig zum

Agierenden und weniger zum Reagierenden. Ein sehr guter Blick für den Ball und ein schnelles Erfassen oder Vorausahnen von Ballwegen ist erste Voraussetzung“ (vgl. Eigenmann, S. 50)

Übernehmen/Übergeben: Jedes Abwehrsystem, das nicht auf direkter Manndeckung basiert, ist auf dieses Konzept angewiesen, damit ein/e Verteidigungsspieler/in seiner/seinem Gegenspieler/in nicht über das gesamte Spielfeld folgen muss (vgl. Eigenmann, S. 51)

Heraustreten/Einordnen und ballorientiertes Verschieben: Hierbei geht es um das Erkennen und Deuten der Angriffssituation. In defensiven Deckungsverbänden müssen die Spieler/innen ballseitig verschoben stehen, um das Zentrum dicht zu machen. Greift ein/e Gegenspieler/in direkt an, muss diese/r attackiert werden. Danach folgt ein schnelles Einordnen in den Verband.

Sperre erkennen und bekämpfen: Das Stellungsspiel gegenüber dem sperrenden Spieler ist für das Verhindern einer Raumsperre ausschlaggebend. Zuerst muss jedoch ein solches Verhalten des/der Gegenspielers/Gegenspielerin erkannt werden. Das Beobachten der Laufwege und Körperhaltung ist dafür entscheidend. Ist eine Sperre als solche erkannt, empfiehlt es sich, vor den sperrenden Spieler zu gelangen, oder zumindest die Arme so vor ihn zu bringen, dass ein Anspiel verhindert wird. Auffassungsgabe und das Erkennen einer Sperre im Ansatz gehören zur Grundlage guten Verteidigungsspiels.

Wurfsituation erkennen und Block setzen: Timing ist hierbei das oberste Prinzip. Der/Die Spieler/in hat sich dafür zu entscheiden, im richtigen Moment, also kurz bevor geworfen wird, die Blockposition einzunehmen.

Tipper abdrängen: Durch geschicktes Abdrängen, und „den Körper in den Weg stellen“ können zum Beispiel schnelle Konterangriffe verhindert werden. Der Laufweg spielt hierbei eine große Rolle.

Die nun gewonnenen Erkenntnisse bezüglich individualltaktischen Abwehrhaltens, werden in Kapitel 3 mit denen der beiden anderen beforschten Sportarten verglichen.

3.1.2 Taktik der Offensive

Ziel der angreifenden Mannschaft ist es, den Ball ins gegnerische Tor zu werfen. Diese einfach formulierte Aufgabenstellung erweist sich in der Durchführung als meist nicht ganz so simpel. Erfolg ist nur vor dem Hintergrund exakt organisierten, zuvor gründlich durchdachten und sauber erarbeiteten taktischen Handelns der Mannschaft denkbar (nach Klussow, 1986, S.90). Nach Benz und Eigenmann (1985) kann zwischen vier Phasen des Angriffs unterschieden werden.

- Der einfache Gegenstoß – bei dem ein/e Spieler/in alleine in Richtung des gegnerischen Tores läuft, und dort zum Abschluss kommt.
- Der erweiterte Gegenstoß – bei dem mehrere Spieler/innen gegen eine, meist noch unorganisierte Deckungsformation den Abschluss suchen.
- Die Organisationsphase, die dem Aufbau des Angriffsspiels und der Vorbereitung auf die Abschlussphase dient.
- Die Abschlussphase, bei der ein/e Spieler/in die Möglichkeit zum Torwurf bekommt.

Hauptziel der angreifenden Mannschaft ist es, eine Überzahlsituation zu erzeugen. Dies kann durch das individuelle Ausspielen eines oder mehrer Gegner/innen, oder durch Gruppen- bzw. mannschaftstaktische Maßnahmen geschehen. Gelingt das Schaffen einer solchen Überzahl, hat ein/e Spieler/in meist die Möglichkeit ohne Gegnerbehinderung zum Torwurf zu gelangen. Die zweite Möglichkeit, erfolgreich abzuschließen, sind Würfe aus der Distanz, über die-, oder an der Verteidigung vorbei. Oft bleibt dies den großen, wurfgewaltigen Spieler/innen eines Teams vorbehalten. Bezogen auf die vier oben genannten Phasen des Angriffsspiels, bleibt jedoch der einfache Gegenstoß die effektivste Möglichkeit ein Tor zu erzielen. *„Die Analyse großer Wettkämpfe belegt, dass bei gleichem Niveau der allgemeinen Ausbildung zweier Mannschaften stets diejenige gewinnt, von der mehr und effektiver Konterangriffe gelaufen werden“* (Klussow, 1986, S.119)

Noch entscheidender als im Verteidigungsspiel sind individuelle Kompetenzen im Angriff. Klussow, Benz & Eigenmann, und Roth führen in ihren Werken zur Handballtaktik bzw. der „Ballschule“ eine Vielzahl von solchen an. Diejenigen, die von hoher taktischer Relevanz sind, sollen nun, ähnlich wie zuvor im Kapitel 2.1.1., möglichst von technischen Fertigkeiten getrennt, dargestellt und erläutert werden.

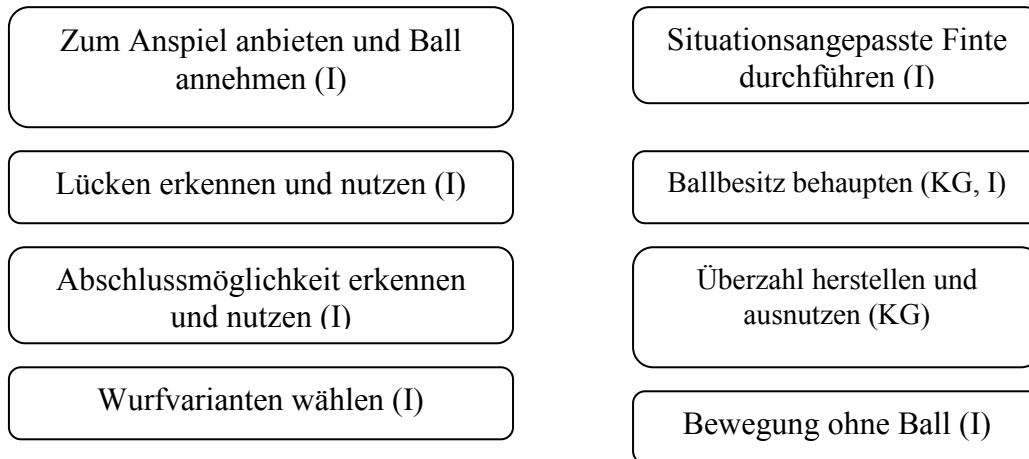


Abb. 6 Taktikenelemente Handball Offensive

(vgl. Klussow; vgl. Benz & Eigenmann; vgl. Roth) (KG = Kleingruppe, I= Individuell)

Neben der Individualtechnik und Taktik sind im Handball gruppen- und mannschaftstaktische Maßnahmen von immens hoher Bedeutung. Im Rahmen dieser Arbeit wird jedoch auf die Beforschung von mannschaftstaktischen Maßnahmen verzichtet – eignen sich doch elementare individual-, und kleingruppentaktische Elemente besser, um diese mit denen anderer Sportarten zu vergleichen.

Überzahl herstellen und ausnutzen: Klussow schreibt über das Schaffen von Überzahlsituationen folgendes: *„Die überwiegende Mehrzahl aller Handlungen der Angreifer (sowohl mit als auch besonders ohne Ball) bezwecken eben die Schaffung einer zeitweiligen Spielüberzahl in einem bestimmten Spielfeldabschnitt. Dieses Ziel wird durch das schöpferische, individuelle und kollektive Handeln im Angriff erreicht“* (Klussow, 1986, S. 91). Die komplexe Thematik der Überzahl wird in Kapitel fünf anhand praktischer Beispiele näher erläutert.

Lücke erkennen und nutzen : Die durch das Erzeugen einer Überzahl, oder durch einen Stellungsfehler der Gegner erzeugte Lücke, muss vom/von der Angreifer/in schnellstmöglich als solche erkannt, und zum Durchbruch oder zum Weiterspiel genutzt werden. (vgl. Ehret et al, 1995, S. 81)

Abschlussmöglichkeit erkennen und nutzen: Ähnlich wie beim Erkennen der Lücke geht es darum, den rechten Zeitpunkt im Spielgeschehen zu erkennen, um eine bestimmte Handlung zu setzen. In diesem Falle den Torwurf. Dieser kann von verschiedenen Positionen erfolgen. Welches in bestimmten Spielsituationen, die „richtige“ Position für den Abschluss ist, kann nicht allgemein beschrieben werden.

Der/die Spieler/in muss dabei eine Vielzahl an Faktoren berücksichtigen (vgl. Ehret et al, 1995, S.87).

Situationsangepasste Finte durchführen : Durch das „Umgehen“ eines/einer Gegenspielers/Gegenspielerin wird eine Überzahl erzeugt. Diese kann zum Torwurf, oder Weiterspielen genutzt werden. Jede spezielle Situation erfordert eine spezifische Finte. Auch das Antäuschen eines Passes, oder einer Laufbewegung in eine Richtung fällt unter die Kategorie Finte.

Bewegung ohne Ball: *„Für jede Angriffsentwicklung ist es von entscheidender Bedeutung, dass der einzelne Spieler den Ball während des Laufes in Richtung Tor annehmen und weitergeben kann“* (Benz & Eigenmann, S. 29). Ein statisches Stehen und Warten auf das Zuspiel erschwert es, eine Überzahlsituation, und somit eine Lücke zu erzeugen. Aus diesem Grund müssen vor allem Aufbauspieler in der Lage sein, den Ball in einer Vorwärtsbewegung in Richtung des Tores anzunehmen.

Wurfvariante wählen: Die Wahl der Wurfvariante lässt eine Vielzahl an Entscheidungsmöglichkeiten zu. So kann sich der/die Spieler/in zwischen einem Schlag-, Hüft-, Fall-, Sprungfall-, Sprung-, oder Knickwurf entscheiden. Flügelspieler werden meist den Sprungwurf wählen, während Aufbauspieler auch mittels Hüft- oder Schlagwurf gut punkten können. Abhängig ist die Wurfvariante zum Beispiel davon wie die/der Gegenspieler/in postiert ist, aber auch davon wie der Torwart sich verhält.

Ballbesitz behaupten: Da die Gegenspieler/innen stets darauf bedacht sind, den/die Angreifer/in bei der Ballannahme zu stören, gehört es zur Aufgabe des/der Ballführenden, das Spielgerät sicher zu führen beziehungsweise weiter zu passen.

Zum Anspiel anbieten und Ball annehmen: Den Ball, wie zuvor beschrieben, im Tempo anzunehmen, und trotzdem genug Distanz zur Verteidigung zu wahren, stellt hohe Anforderungen an den/die Spieler/in. Neben dem rechten Timing und der Wahl des Tempos bestimmt vor allem die Übersicht über das Spielgeschehen den Erfolg/Misserfolg.

3.2 Taktik im Sportspiel Basketball

„Der moderne Basketball hat sich wegen der mittlerweile enormen Athletik, der nahezu perfekten Koordination und der Intelligenz der Spielerinnen und Spieler sowie Trainerinnen oder Trainer zu einem Spiel entwickelt, in dem die Akteure

bei zunehmend aggressiveren Verteidigungsformen ständig auf direkte 'Hilfen' durch Mitspieler angewiesen sind“ (Bezler & Paganetti, 1997, S.79).

Diese Beschreibung, die vor allem die ständige körperliche Weiterentwicklung der Athletinnen und Athleten berücksichtigt, macht deutlich, welchen Stellenwert gruppen- und mannschaftstaktische Maßnahmen im Basketball einnehmen. Längst schon nicht mehr reicht es aus, über Spieler mit hohen individuellen technischen beziehungsweise taktischen Fertigkeiten zu verfügen – die Mannschaft als solche muss funktionieren. Istvan Kozocsa stellt diesbezüglich fest:

„Während in den letzten Jahren im technischen Bereich nur geringfügige Entwicklungstendenzen wahrzunehmen sind, entfaltet sich die Taktik des Basketballspiels im hohen Maße. Dies ist auf die ständige Auseinandersetzung zwischen Angriff und Abwehr zurückzuführen, bei der man sich gegenseitig mit neuen Systemen und Spielzügen zu überraschen sucht“ (Kozocsa, 1985, S.11).

Wie im Handball also, wird beim Basketball strikt zwischen Angriffs- und Deckungsverhalten unterschieden. Die jeweiligen Aufgaben könnten unterschiedlicher nicht sein.

Im Folgenden werden, wie zuvor bereits für den Handballsport, individual- und (klein)gruppentaktische Anforderungen analysiert, und für die Fragestellung der übergreifenden Fähigkeiten aufbereitet.

3.2.1. Taktik in der Defensive / Basketball

Die Verteidigungsarbeit im Basketball kann in Mannverteidigung, Zonenverteidigung und in kombinierte Mischformen unterteilt werden. Dabei haben die Spielerinnen und Spieler, je nach Vorgabe, unterschiedliche taktische Aufgaben zu bewältigen. Bei der Mannverteidigung bekommt jede/r Abwehrspieler/in eine/n bestimmte/n Angreifer/in zugeordnet. Diese Einteilung geschieht primär nach folgenden Gesichtspunkten: Leistungsstärke, Körpergröße, Schnelligkeit und Reboundstärke (vgl. Kozocsa, 1985, S.15). Unterschieden wird bei der Mannverteidigung zwischen einer sinkenden und einer engen Variante, abhängig davon, wie viel Aktionsraum man dem Gegner einräumen möchte, und wie viel Laufarbeit den jeweiligen Spielern in bestimmten Situationen zuzutrauen ist. Ziel der engen Mannverteidigung, welche oft auch als Pressing bezeichnet wird, ist, „dass die Verteidigung alle Gegenspieler so stark unter Druck setzen soll, dass ihnen Dribbling, Anbieten für die Ballannahme, Passen und erst recht der Wurf so weit wie

möglich erschwert werden“ (Bezler & Paganetti, 1997, S. 87). Die Folge ist, dass ein ruhiges, kontrolliertes Angriffsspiel des Gegners schwer möglich wird.

Bei der Raum- oder Zonenverteidigung werden sowohl Ballbesitzer/in als auch der Raum unter dem Korb verteidigt. Hierbei sind verschiedene Aufstellungsformen der verteidigenden Akteure denkbar. So kann zwischen 2-1-2, 3-2, 1-2-2, 2-3, und 1-3-1 Formation unterschieden werden. Jede hat ihre eigenen Vor und Nachteile und taktischen Eigenheiten. Beispielsweise liegt die Effizienz der 2-1-2 Variante darin, dass Nahdistanzwürfe der Gegnerinnen und Gegner gut bekämpft werden können. Ihre Schwächen offenbart die 2-1-2 wenn es darum geht, Würfe von der Dreipunktlinie zu verhindern. Diese können wiederum von einer 3-2 Deckung besser neutralisiert werden. Diese Darstellungen lassen schon erkennen, dass die verschiedenen Optionen ungemein hohe taktische Anforderungen an die Spielerinnen und Spieler stellen, vor allem, wenn man bedenkt, dass auf hohem Niveau alle Variationen beherrscht werden müssen. Sehr häufig wird im modernen Basketball die gemischte/kombinierte Verteidigungsvariante gewählt.

„Dies liegt einerseits daran, dass sich die offensiven Fertigkeiten und Fähigkeiten immer weiterentwickeln, was durchaus zu eher unorthodoxen Verteidigungsmaßnahmen führt. Andererseits sind auch in unterklassigen Mannschaften immer häufiger Einzelspieler (sehr oft Amerikaner) anzutreffen, die außerordentlich spielbestimmend sind. Es liegt also nahe, Verteidigungsformen zu verwenden, die solche herausragenden Spieler neutralisieren sollen“ (Neumann, 1990, S.84).

Ein grundlegender Unterschied zur Abwehr in den Sportspielen Handball und Fußball besteht darin, dass der direkte Körperkontakt zur/zum Gegner/in weitestgehend eingeschränkt ist. *„Während bei anderen Kampfspielen wie Fußball und Handball der körperliche Einsatz stärker ausgeprägt ist, bestimmt beim Basketball die strenge Foulregel die Verteidigungstechnik und individuelle Verteidigungstaktik“ (Waldowski, 1985, S. 111).* Der Verteidigungsgrundsatz ist demgemäß mehr ballzentriert.

Individual- und gruppentaktisch ergeben sich, gemäß Hagedorn 1996, S. 150, aus den verschiedenen Deckungsvarianten folgende Anforderungen an die verteidigenden Spieler - für die Forschungsfrage relevante Auswahl:

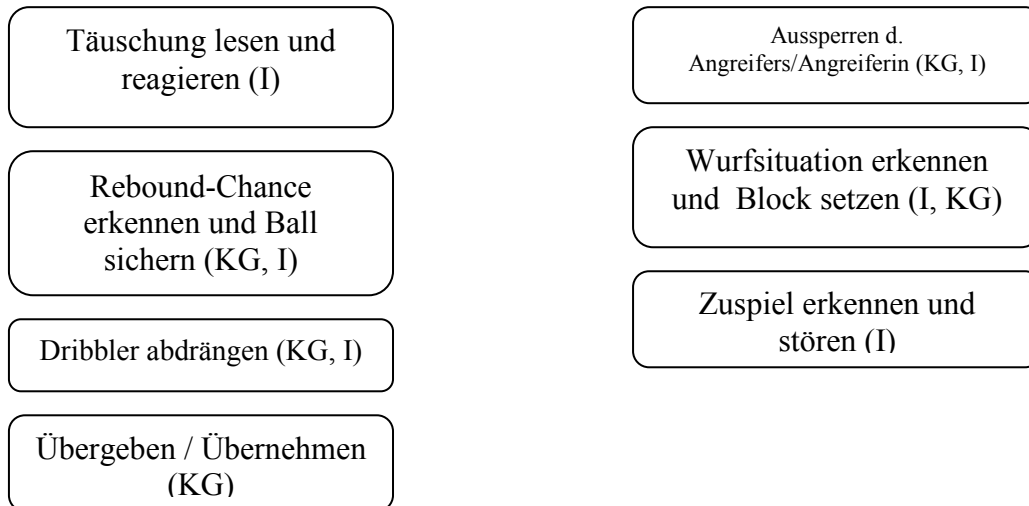


Abb. 7 Taktikelemente Basketball Defensive (KG = Kleingruppe, I= Individuell)

Rebound-Chance erkennen und Ball sichern: Verfehlt der/die Gegner/in beim Korbwurf das Ziel, gilt es, den vom Brett abprallenden Ball schnellstmöglich in den eigenen Besitz zu bekommen. Dies ist ein für den Basketball typisches Element. „Im Spiel entscheidet häufig nicht die bessere spielerische Leistung, sondern die Reboundstärke einer Mannschaft“ (Waldowski, 1985, S.119). Stellungsspiel, Übersicht, Spielverständnis, und natürliche körperliche Voraussetzungen, wie Sprungkraft, sind hierbei entscheidende Komponenten.

Täuschung lesen: Das Vorwegnehmen der möglichen Finte eines/einer Gegenspielers/Gegenspielerin erleichtert dessen Verteidigung. Dabei spielt vor allem Erfahrung, aber auch das Erkennen und Deuten der Körperhaltung eine entscheidende Rolle.

Dribbler abdrängen: Das Abdrängen eines/einer Spielers/Spielerin führt zu Raumgewinn, und engt die weiteren Möglichkeiten der Offensivkraft ein. Im Basketball erscheint dieses taktische Mittel besonders sinnvoll, da der direkte Körperkontakt untersagt ist.

Wurfsituation erkennen und Block setzen: Das Abblocken des sich in der Luft befindlichen Balles erfordert ein hohes Maß an Timing, stellt jedoch, bei korrekter Ausführung, eine sinnvolle Verteidigungsstrategie gegen Würfe aller Art dar (vgl. Waldowski, 1985, S. 117).

Aussperren: Mit dem Aussperren der Gegner/innen soll einerseits die Möglichkeit eines Rebounds verhindert werden, andererseits wird mit diesem taktischen Mittel der Raumgewinn eingeschränkt. Sperren dieser Art gibt es sowohl in der Offensive als auch in der Defensive.

Zuspiel erkennen und Stören: Ähnlich wie bereits im Kapitel Handball beschrieben, kann das Stören des Spielers bei der Ballannahme den Spielfluss brechen. Das individualtaktische Element liegt dabei in der Entscheidung ob und wenn ja, wie das Zuspiel gestört wird.

3.2.2 Taktik in der Offensive / Basketball

Beim individual- und gruppentaktischen Angriffsspiel im Basketball muss zwischen dem Verhalten des/der Spielers/Spielerin mit Ball, und denen ohne Ball unterschieden werden. Daraus ergibt sich eine Vielzahl an unterschiedlichen taktischen Möglichkeiten, die es gilt, sinnvoll zu nutzen.

„Es gibt eine ganze Reihe von unterschiedlichen Angriffsstilen oder –theorien. Seit langem bin ich aber davon überzeugt, dass der Erfolg nicht so sehr davon abhängt, was man tut, sondern davon, wie man es tut“ (Wooden, 1980, S.149). Die Umsetzung dessen, was der/die Trainer/in als taktisches Konzept vorgibt, oder dessen, was die Spieler/innen am Feld selbst entscheiden, lässt sich, gemäß Wooden, dann optimal und erfolgsorientiert umsetzen, wenn die Aufmerksamkeit nicht auf zu viele Dinge gleichzeitig gerichtet ist (vgl. Neumann, 1990, S102). Neumann merkt an, dass bei einer genauen Analyse der Angriffshandlungen gegen eine Mann-Mann Verteidigung, das Spiel sich meist auf 1-1, 2-2, oder 3-3 Situationen reduzieren lässt (vgl. Neumann, S102). Unterschieden wird im Angriffsspiel zwischen dem Schnellangriff und dem Positionsangriff. Bei letzterem wird der Ball – im Gegensatz zum Schnellangriff - langsamer vorgetragen. Dann wird von festen, meist drei unterschiedlichen Grundpositionen, dem Aufbau, Flügel oder Center aus gespielt wird. Der Positionsangriff stellt eine vorgeplante mannschaftliche Angriffsbewegung dar, die zum Ziel hat, den Gegner durch das Erzeugen von Überzahlsituationen systematisch auszuschalten. Den einzelnen Angriffsmanövern folgt meist eine Rückkehr in die alten Positionen. Oft wird der planvolle Ablauf eines Positionsangriffs durch ein Signal eingeleitet. (vgl. Niedlich, 1987, S.21)

Im Rahmen dieser Arbeit erscheint eine Analyse genau solcher Aktionen, die sowohl individual- als auch gruppentaktischen Charakter haben, sinnvoll. Es folgt nun eine Auflistung ebendieser.

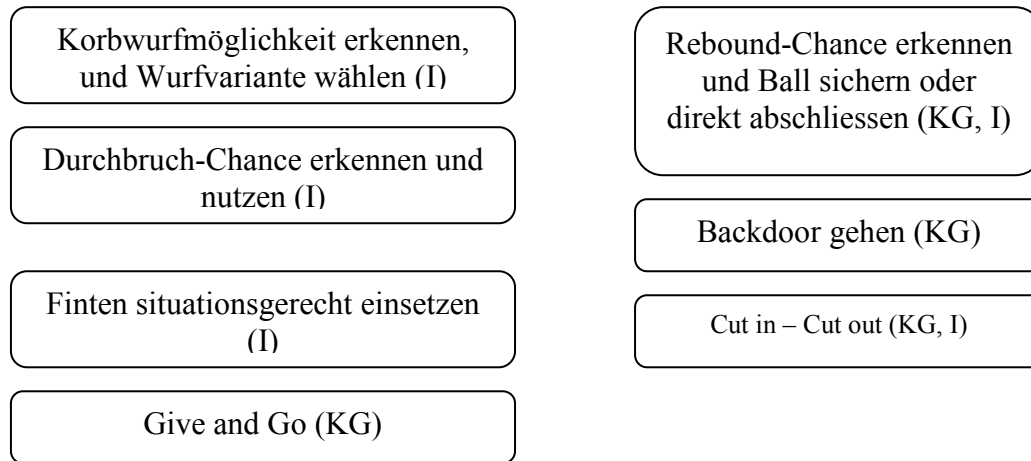


Abb. 8 Taktikenelemente Basketball Offensive

(vgl. Hagedorn; vgl. Neumann; vgl. Waldowski) (KG = Kleingruppe, I= Individuell)

Finten situationsgerecht einsetzen: „Der Angreifer kann seine vielfältigen Aufgaben nur erfüllen, wenn er sich verschiedener Finten bedient“ – Waldowski versteht darunter das „Vortäuschen einer Bewegung oder Handlung, um den Gegner zu einer unbedachten, vorhersehbaren Reaktion zu veranlassen und diese zu einer vorgeplanten Aktion auszunutzen“ (Waldowski, 1986, S. 125). Unterschieden wird in diesem Kontext zwischen Finten mit dem Ball, solchen ohne Spielgerät, Paß-, bzw. Lauf- und Tempofinten. Der/Die Spieler/in muss sich in kürzester Zeit entscheiden, ob er eine Finte zum individuellen Durchbruch setzt oder anderwertig agiert.

Give and Go/ „Backdoor gehen“: Dieses Prinzip bedeutet, dass ein/e Angreifer/in nach dem Abspiel des Balles sofort die Position wechselt, um gleich wieder angespielt zu werden. Dies stellt eine elementare und durchaus effektive Angriffsvariante dar. Schwierig auszuführen, aber gleichsam attraktiv wie erfolgsversprechend, ist die so genannte Backdoor Variante. Hierbei wird eine Give and Go in den Rücken des/der Verteidigers/Verteidigerin gespielt (vgl. Bezler & Paganetti, 1990, S.83)

Cut in – Cut out: Nicht nur beim oben beschriebenen Give and Go, sondern auch bei nahezu allen Offensivaktionen stellt die Bewegung der Spieler/innen ohne Ball die Grundvoraussetzung für ein dynamisches Angriffsspiel. Das Schneiden zum Korb, oder Schneiden zum Ball stellen zwei Möglichkeiten in diesem Kontext dar.

Rebound-Chance erkennen und Ball sichern oder direkt abschließen: Der Offensivrebound ist aufgrund der Außenstellung der Angriffsspieler/innen erheblich schwieriger als jener in der Defensive. Während der/die Verteidiger/in meist versuchen wird, den Ball zu fangen, ergeben sich für die Angreifer/innen zwei Möglichkeiten. Zum

einen kann der abprallende Ball durch leichtes Antippen direkt in den Korb befördert werden, zum anderen bringt das Fangen des Balles eine erneute Angriffsmöglichkeit (vgl. Waldowski, 1985, S. 140).

Korbwurfmöglichkeit erkennen und Wurfvariante wählen: Erkennt der Spieler eine Möglichkeit ungehindert oder mit Überwindung einer Gegnerbehinderung auf den Korb zu werfen, gilt es, die richtige Variante zu wählen. Der Wurf stellt hohe technische Ansprüche an die Spieler/innen. Die taktische Komponente liegt darin, zu erkennen, wann die Gelegenheit zum Abschluss günstig erscheint, und welche Wurfvariante (Korbleger, Standwurf, Hakenwurf, etc.) gewählt wird.

Durchbruch: Der Durchbruch kann aus verschiedenen individual-, gruppen- oder mannschaftstaktischen Maßnahmen heraus entstehen und ist eng mit der Finte verbunden. Dem Einzelspieler mit Ball eröffnen sich die Möglichkeiten des Durchbrechens aus dem Dribbling und dem Einzelangriff – also dem Durchbrechen zum Korb aus dem Ballhalten. Durchbrüche ohne Ball fallen unter die zuvor beschriebene Kategorie der Bewegung ohne Ball (vgl. Waldowski, 1985, S125).

3.3 Taktik im Sportspiel Fussball

Im Gegensatz zu den beiden bisher beschriebenen Spielen gibt es im Fussball eine klare Differenzierung zwischen Angriffs- und Verteidigungsspielern. Jedoch gilt auch in diesem Sportspiel, „dass wegen der Vielzahl an kollektiven Handlungen die Leistung einer Mannschaft immer mehr ist als die Summe der Einzelleistungen der elf Spieler“ (Bauer, 1994, S.13). Das bedeutet, dass ein lückenloses Zusammenspiel zwischen Verteidigung und Angriff unumgänglich ist, und es keinen Abwehrspieler gibt, der nicht auch Offensivaufgaben übernehmen muss. Taktik regiert also auch auf dem grünen Rasen. Der Autor Gerhard Bauer bezeichnet mit dem Begriff der Taktik, bezogen auf den Fussballsport, den „verfügbaren Schatz an Erfahrung und Kenntnissen von Spielsituationen und vom erfolversprechenden Einsatz der technischen, konditionellen und psychischen Mittel zur Lösung einer Spielsituation“ (Bauer, 1994, S.85).

Während des gesamten Spielgeschehens auf dem Platz ist zwischen Angriffs- und Abwehrspiel zu unterscheiden. Hierbei kann wiederum, wie schon bei Hand-, und Basketball in individual-, gruppen-, und mannschaftstaktischen Elemente geteilt werden. Im Folgenden werden nun einige gängige Spielsysteme genannt. Eines davon, nämlich

das 4-4-2 System wird dann näher analysiert – vor allem dahingehend, welche taktischen Anforderungen dabei an die Beteiligten gestellt werden. Dies ist notwendig, um auch aus dem Bereich Fußball die notwendigen individual- und gruppentaktischen Elemente zu erhalten, die für die Fragestellung dieser Arbeit von Bedeutung sind.

Moderne Spielsysteme sind vor allem durch die gleichmäßige Auslastung aller Spieler/innen, die starke Absicherung des eigenen Tores, und der Möglichkeit für Positions- und Aufgabenwechsel in der Breite und Tiefe des Spielraumes gekennzeichnet. Welches Spielsystem sinnvollerweise zum Einsatz kommt, hängt in der Regel davon ab, welche Spielertypen zur Verfügung stehen, wie diese zueinander passen, und wie deren konditionelle Verfassung ist (nach Bauer, 1994, S. 137). Im Normalfall bezeichnet man die verschiedenen Spielsysteme mit einer Dreizahlenkombination. Wobei mit der ersten Zahl die Anzahl der Abwehrspieler/innen erfasst wird, mit der zweiten die der Mittelfeldspieler/innen, und mit der dritten die der Stürmer. Der Torwart wird bei der Bezeichnung eines Spielsystems in der Regel nicht genannt (vgl. Thömmes, 2010, S. 150). Gemäß Thömmes (2010, S. 151) sind gängige Spielsysteme, die heute Anwendung finden, die sogenannten 4-4-2, 3-5-2, 4-3-3, 4-2-3-1, 4-5-1 Systeme, oder leichte Variationen davon.

Ungefähr seit den 1960er Jahren ist das 4-4-2 System eines der am meist praktizierten. Die Viererkette hat sich bis heute, als wirkungsvolle Abwehrformation durchgesetzt. Voraussetzung für diese, vor allem über die Abseitsfalle sehr erfolgreiche Formation, ist ein optimales Zusammenwirken der vier Akteure. Dem viel zitierten „blinden Verständnis“, kommt hierbei eine ganz besondere Bedeutung zu. Die Mittelfeldspieler sind entweder nahezu auf einer Linie oder rautenförmig postiert. Bei Letzterem ist jeweils ein/e Spieler/in etwas offensiver, der/die andere defensiver postiert. Die Stürmer dürfen zum einen in keiner zu großen Entfernung voneinander agieren, andererseits müssen sie darauf achten, sich bei einem schnellen Ballgewinn nicht gegenseitig zu behindern (vgl. Schulz, S.23).

Welche sind nun diejenigen taktischen Elemente, die für Einzelspieler und Kleingruppen von Relevanz sind? In der nachkommenden Auflistung werden einige, von mehreren Autoren genannte, taktische Kompetenzen angeführt. Diese werden im Anschluss genauer beschrieben. Begonnen wird mit der Defensive.

3.3.1. Taktik in der Defensive

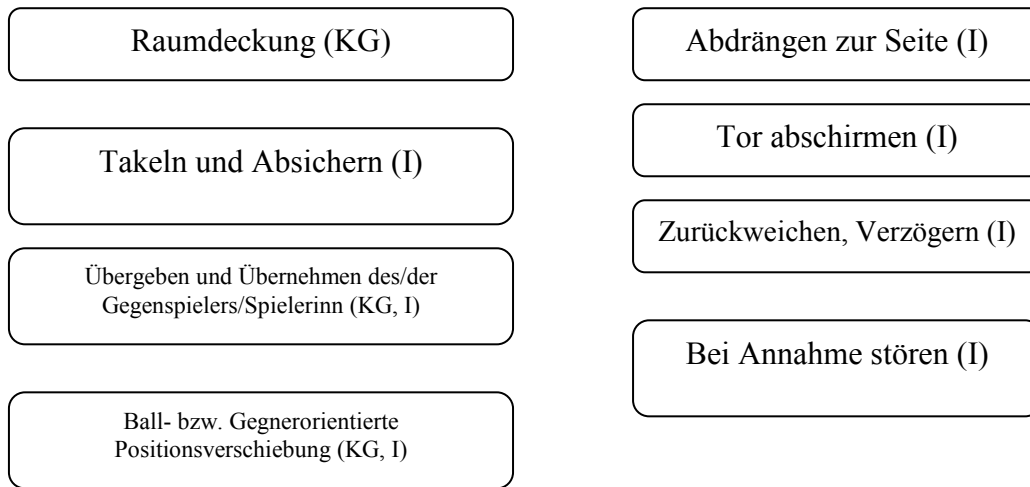


Abb. 9: Taktiklemente Fussball Offensive (vgl Bauer 1990 & Kollath 1998) (KG = Kleingruppe, I= Individuell)

Tackeln und Absichern: Das Motto hierbei lautet: „Nicht zum erstmöglichen, sondern zum bestmöglichen Zeitpunkt tackeln“. Welcher der bestmögliche Zeitpunkt ist, hängt von Vielerlei ab. Meist empfiehlt sich für das Setzen eines Tacklings jedoch „der Augenblick, kurz bevor der gegnerische Spieler versucht, ein Zuspiel anzunehmen“ (Talaga, 1975, S. 116). Ist der/die Spieler/in schon in Ballbesitz, empfiehlt es sich, abzuwarten bis der Ball etwas vom Fuß abprallt (vgl Bauer, 1990, S.116)

Raumdeckung: Jedem/Jeder Spieler/in wird ein bestimmter Raum zugewiesen, für den er/sie im Abwehrverhalten verantwortlich ist. Jede/r Gegenspieler/in, der in diesen Raum eindringt muss am Weiterspielen behindert werden. Es bestehen also verschiedene Verantwortungsbereiche (vgl Bauer, 1990, S.107).

Abdrängen zur Seite: Hat ein/e verteidigende/r Spieler/in keine Chance auf ein regelgerechtes Tackling, empfiehlt es sich, den/die Angreifer/in zur Seite abzudrängen. Dies geschieht mit Hilfe schneller Schritte und dem Blockieren des Laufweges durch den eigenen Körper.

Tor abschirmen: In bestimmten Situationen erscheint es wichtig, sich als Abwehrspieler so zwischen Tor und Gegner zu postieren, dass diesem sowohl das Schuss- als auch Passfeld eingeschränkt sind.

Bei Annahme stören: Den angreifenden Spielern so wenig Raum wie möglich zu gewähren ist in modernen Spielsystemen Standard. Aufgabe des/der Defensivspielers/ Defensivspielerin ist es hierbei, vor oder kurz nach der Ballannahme des/der Angreifers/Angreiferin schnellstmöglich störend einzuwirken – zum Beispiel durch das Abdrängen zur Seite oder ein Tackling.

Positionsverschiebung: Eine Spielverlagerung der Defensive in die Richtung, über die der Gegner zum Torerfolg kommen will, erschwert diesem den Raumgewinn.

Übergeben und Übernehmen: Wie schon im Teilbereich Manndeckung erläutert, folgen viele Spielsysteme dem Grundsatz eigener Verantwortungsbereiche. In dem Bereich der Nahtstelle zweier Zonen, wird der/die Angreifer/in dann übergeben beziehungsweise übernommen. Übernommen muss ein/e Gegenspieler/in auch dann werden, wenn er/sie seinen/ihren direkten Gegenspieler/in überspielt hat (vgl Bauer, 1990, S.106).

Zurückweichen, Verzögern: Greift die gegnerische Mannschaft in Überzahl an, macht es Sinn, den/die ballführende/n Spieler/in verzögernd zu attackieren. Währenddessen decken die anderen Verteidigungsspieler/innen den Raum zum gegnerischen Tor, bis Verstärkung aus dem Mittelfeld nachrückt (vgl. Talaga, 1975, S.56).

3.3.2 Taktik in der Offensive / Fussball

Das Angriffsspiel umfasst individuelle oder kollektive Aktivitäten der Spielerinnen und Spieler in Richtung des gegnerischen Tores (vgl. Talaga, 1975, S. 82). Dabei ist das oberste Ziel naturgemäß der Torerfolg. Die Individualtaktik „befasst sich mit den Mitteln, die einzelne Spieler in bestimmten Situationen einsetzen“ (Kollath, 1998, S.108). Sind zwei oder mehr Spieler an einer Aktion beteiligt spricht man, wie in den beiden zuvor beschriebenen Sportspielen, von Gruppentaktik. Mit Mannschaftstaktik „werden alle aufeinander abgestimmten, individuellen und gruppentaktischen Angriffs- und Abwehrhandlungen der Spieler im Spiel 11:11 bezeichnet, die auf das Erreichen der übergeordneten Spielziele ‘Tore schießen’ und ‘Tore des Gegners verhindern’ ausgerichtet sind“ (Bisanz, S.408). Wie bereits erwähnt gibt es im Fußball eine fixe Zuteilung von Position und Spielerrolle. Keineswegs bedeutet dies jedoch, dass Abwehrspieler keine Angriffsarbeit leisten müssen und umgekehrt. Bisanz merkt hierzu folgendes an: „Bei Ballgewinn muss ein personelles Gleichgewicht oder gar eine Überzahl an Angriffsspielern gegenüber den Abwehrspielern erreicht werden. Das kann nur

funktionieren, wenn alle Spieler gedanklich und motorisch auf Offensive umschalten, und sich aktiv an den Angriffsaktionen beteiligen.“ (Bisanz, S. 48).

Folgende Auswahl an, für die Frage nach Gemeinsamkeiten in den Sportspielen relevanten individual- und gruppentaktischen Offensivmaßnahmen lässt sich anhand der Literatur treffen:

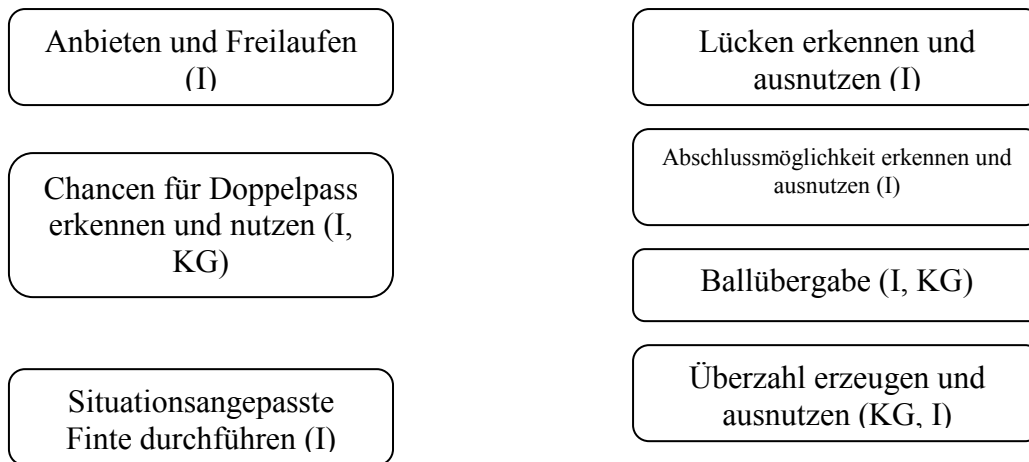


Abb. 10: Taktikelemente Fußball Defensive (vgl. Kollath; vgl. Tolaga, vgl. Roth)

Anbieten und Freilaufen: „Das Anbieten und Freilaufen stellt eine Grundvoraussetzung zum Gelingen des Kombinationsspiels dar. Dabei hat sich der Mitspieler von seinem Gegenspieler schnell zu lösen, um den zugespielten Ball ungestört kontrollieren zu können“ (Kollath, 1998, S. 120). Startet ein/e Spieler/in überraschend – mit oder ohne Ball- in den leeren Raum, kann dies außerdem Raumgewinn für den Rest der Mannschaft bedeuten.

Chancen für Doppelpass erkennen und nutzen: Ein in vielfacher Hinsicht effektives taktisches Mittel ist der Doppelpass. Durch ein schnelles An- und Abspiel kann viel Raum gewonnen werden. Das Ziel des Doppelpasses besteht letztlich darin, einen oder mehrere Gegenspieler/innen schnellstmöglich zu überspielen, und, im Optimalfall, hinter die gegnerische Abwehr zu gelangen. (vgl. Kollath, 1998, S.120)

Situationsangepasste Finte durchführen: „Täuschungen mit dem Ball haben hervorragende Bedeutung beim individuellen Angriff. Sie dienen der Irreführung des Gegners, der Befreiung von enger Deckung, dem Herausspielen einer günstigen Ausgangsposition für ein Zuspiel oder einen Schuss“ (Talaga, 1975, S. 83).

Lücken erkennen und ausnutzen : Das „Ausspähen“ von Stellungsfehlern bzw. von Lücken in der gegnerischen Abwehr fällt unter die Kategorie der Spielübersicht und

erfordert gleichermaßen ein gutes Spielverständnis wie eine schnelle Auffassungsgabe. Lücken können zum individuellen Durchbruch, für einen Steilpass, einen Doppelpass, etc. genutzt werden.

Überzahl erzeugen und ausnutzen: Individuell geschieht das Herstellen einer Überzahlsituation meist mit Hilfe einer Täuschung. Kooperativ, bzw. gruppentaktisch sind hierfür mindestens zwei Spieler/innen von Nöten. Sie versuchen durch das Setzen von Maßnahmen wie Doppelpässen, Lauffinten, Flanken, Steilpässen, Durchbrüchen, etc., die verteidigende Mannschaft zu einer Veränderung ihres Stellungsspiels zu zwingen.

Abschlussmöglichkeit erkennen: Die entscheidende Frage lautet: „Wann macht es Sinn, den individuellen Torabschluss zu suchen?“. Dem Spieler stehen, vor allem in der Offensive eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl. Es gilt, diese Möglichkeiten schnellstmöglich zu analysieren, und danach zu entscheiden, ob der direkte Abschluss gesucht wird.

Ballübergabe: „Ähnlich wie der Doppelpass ist auch die Ballübergabe ein taktisches Mittel, um die gegnerische Abwehr zu irritieren und daraus Vorteile für die Spielgestaltung zu ziehen“ (Kollath, 1998, S.126). Dabei wird der Ball von einem/einer dribbelnden Spieler/in dem/der nächsten auf kurzer Distanz übergeben. Die Folge ist eine schnelle Richtungsveränderung und eine damit verbundene Spielverlagerung.

4 Taktische Gemeinsamkeiten

Nach dieser Beschreibung und Analyse der Taktik aus den drei genannten Sportspielen, sollen in diesem Kapitel Gemeinsamkeiten aufgezeigt werden.

Die aus sportspielspezifischer Literatur gewonnenen Erkenntnisse bezüglich bestimmter taktischer Grundsituationen lassen darauf schließen, dass es gewisse Ähnlichkeiten in den beforschten Sportspielen gibt. Bezogen auf die Offensive ergeben sich – gemäß der für diese Arbeit verwendeten Literatur – folgende Gemeinsamkeiten:

4.1 Defensive

In der Sportspieelliteratur wird das **Erkennen beziehungsweise Lesen oder Wahrnehmen einer Täuschung** des/der Gegners Gegnerin als individualtaktische

Komponente angeführt. Zur Taktik wird dies gemäß der gängigen Definitionen jedoch erst dann, wenn eine bestimmte Entscheidung auf diese Wahrnehmung folgt. Zum Beispiel steht dem Verteidiger zur Auswahl, sich etwas abzusetzen, oder die Täuschung durch einen Gegenattacke, etwa ein Foul, zu verhindern.

Auch das **Erkennen und Antizipieren des Passspiels** der Gegnerinnen und darauf zu reagieren gilt als „WAS-Entscheidung“- und somit als Taktik. In der, für diese Arbeit untersuchten Literatur, wird diese Komponente als vor allem im Fußball wichtig eingestuft. Dies liegt primär an den, im Vergleich zu Basketball und Handball, weiteren Passwegen. Auch hier stehen dem/der Verteidiger/in wieder verschiedene Optionen zur Auswahl.

Das **Erkennen und Reagieren auf Wurf- oder Schussmöglichkeiten** des Gegners, gilt – abgesehen vom Torwartspiel – vor allem im Handball und Basketball als wichtig. Der/Die Verteidiger haben unterschiedliche Möglichkeiten zur Abwehr eines Wurfes. Der Block richtet sich dabei meist nach der Wurfhaltung des/der Gegners/Gegnerin, oder nach festgelegten Regeln. Entscheidungen bezüglich des Timings und Stellungsspiel sind von großer Bedeutung.

Das **Abschirmen des Tores** kann sowohl als individual- als auch gruppenbeziehungsweise mannschaftstaktisches Element gelten. In den drei beforschten Sportspielen sieht die Art der Abschirmung sehr unterschiedlich aus. Je nach Abwehrvariante haben die Spieler/innen dabei bestimmte Aufgaben.

Gegenspieler/innen in den Verantwortungsbereich eines anderen Verteidigers zu **übergeben**, und eventuell einen **anderen zu übernehmen** ist in allen drei Sportspielen zu beobachten. Dies macht vor allem Sinn, wenn die Angreifer/innen vor der Abwehr kreuzen, oder wenn ein Mitspieler zum Ballführenden besser postiert ist.

4.2 Offensive

Auch für taktische Komponenten des Angriffsverhaltens lassen sich, gemäß der vorangegangenen Analyse, einige Gemeinsamkeiten finden. Allen drei Sportspielen ist gemein, dass ein Ball in ein Ziel geworfen oder geschossen werden muss. Dies begünstigt Überlegungen hinsichtlich übergreifender taktischer Verhaltensweisen.

Besonders das **Erkennen und Ausnutzen** von Lücken in der Verteidigung ist in diesen Spielen oftmals notwendig, um im Positionsangriff zu Torschuss/Torwurf oder Korbwurf -

möglichkeiten zu gelangen. Lücken in der Abwehr entstehen beispielsweise durch bestimmte Laufwege der Angreifer oder gelungene Passkombinationen. Sind diese geschaffen, werden sie entweder direkt für den Abschluss oder für ein weiteres Anspiel genutzt.

Anbieten und Freilaufen. Dies ist eine individualtaktische Maßnahme und beinhaltet die Entscheidung zu bestimmten Laufwegen – optimalerweise um sich für das Anspiel eines Mitspieler/Mitspielerin anzubieten und sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen. Je nach Abwehrvariante (enge Deckung, Raumdeckung, etc.) erlangt diese Verhaltensweise unterschiedliche Bedeutung.

Das **Erkennen und Ausnutzen von Abschlussmöglichkeiten** ist definitiv in allen drei Sportspielen von immenser Bedeutung. Dabei gilt es für den Spieler abzuwägen, wann der richtige Zeitpunkt hierfür ist, und welche Wurf/Schußvariante gewählt wird.

Ebenso elementar für das Angriffspiel ist das taktische Element „**Überzahl erzeugen/herstellen**“. Dabei muss zwischen der individualtaktischen oder der gruppen- beziehungsweise mannschaftstaktischen Handlung unterschieden werden. Kann ein/e Spieler/in beispielsweise durch eine Finte einen Verteidiger überspielen, spricht man vom individuellen Herstellen einer Überzahl. Sind zumindest zwei oder mehrere Spieler beteiligt, ist diese Handlung gruppen- oder mannschaftstaktisch. In den drei Sportspielen gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, sich Vorteile dieser Art zu verschaffen. Oft behelfen sich die Mannschaften dabei bestimmter, trainierter Spielzüge.

Der **Doppelpass** und andere **Passkombinationen**, an denen zumindest 2 Spieler/innen beteiligt sind, stellt ein weiteres effektives Mittel zum Annähern des Balles an einen Zielbereich dar. Der Vorteil der Angreifer/innen gegenüber den abwehrenden Spielern liegt darin, dass sie ein Überraschungsmoment ausnutzen, und dadurch einen kleinen Vorsprung in Richtung Ziel bekommen. Dies stellt ein gruppentaktisches Element dar.

4.3 Zusammenfassung

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass bestimmte taktische Elemente und deren „Umsetzung auf dem Spielfeld“ in den drei Sportspielen Handball, Fußball und Basketball große Ähnlichkeiten aufweisen. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit soll nun erläutert werden, wie sportspielübergreifende Taktik in fachspezifischer Literatur behandelt wird.

5 Sportspielübergreifende Taktik in der Literatur

In die Literatur fand die Thematik der sportspielübergreifenden Taktik zum Beispiel bei Kröger und Roth 1999 Eingang. Diese weisen in ihrem Werk „Ballschule“ auf so genannte Taktikbausteine hin:

„Literaturanalysen, Expertenbefragungen sowie die Sichtung aktueller und gängiger Spielvermittlungsmodelle lassen erkennen, dass sich zahlreiche taktische Grundsituationen im Sportspiel benennen lassen. Die Ergebnisse können auf die TAKTIKBAUSTEINE von Kröger und Roth (1999) bezogen werden. Insgesamt können substantielle Unterschiede, aber auch einige Gemeinsamkeiten zwischen den taktischen Aufgabenstellungen benannt werden“ (Memmert, S.20)

Die angesprochenen substanziellen Unterschiede und Gemeinsamkeiten sind umso größer, beziehungsweise kleiner, je strukturverwandter die jeweiligen Sportspiele sind. Die Autoren Griffin, Mitchell & Oslin (1997, S.9) merken in diesem Zusammenhang folgendes an:

„In our experience the best novice soccer players are those with experience of field hockey, ice hockey, basketball or other invasion games, because these players already understand the spatial aspects of soccer. Tactically these games are similar even though the skills used are completely different“

Fußballer also, die bereits Erfahrung in sogenannten „Invasion games“ haben, scheinen solchen gegenüber im Vorteil zu sein, die eine frühzeitige Spezialisierung anstreben. Dies ist ohne Zweifel ein Hinweis auf die Existenz der von Kröger und Roth beschriebenen sportspielübergreifenden Taktik. In der Ballschule beschreiben die beiden deutschen Autoren ein Modell des Spiele-Lernens, welches sich gegen eine Spezialisierung in jungen Jahren wendet. Das MSIL – Modell des spielerisch-impliziten Lernens – ist dreistufig konzipiert. In der ersten Stufe bildet die allgemeine sportspielübergreifende Ballschule den Startpunkt der Ballspielkarriere. Dabei wird kein bestimmtes Spiel trainiert, sondern eine Vielzahl verschiedener, in denen unterschiedliche Anforderungen an die Teilnehmer/innen gestellt werden.

Eine traditionelle, klassische Form der Einteilung von Sportspielen ist die in Torschuss-, Wurf-, und Rückschlagspiele. Roth et al. erweitern diese in ihrem Werk ‚Ballschule‘, indem sie die Rückschlagspiele in Einzel- und Mannschaftsspiele unterteilen. In einer Expertenbefragung widmeten sich Haverkamp und Roth (2006) ebendieser Frage der

Kategorisierung von Sportspielen. Die Experten hatten im Rahmen der Befragung die Aufgabe anzugeben, inwieweit ihrer Meinung nach bestimmte Spiele den jeweiligen Kategorien zuzuordnen sind.

Rückschlag Einzel		Rückschlag-Mannschaft		Torschuss-spiele		Wurfspiele	
Squash	68	Beachvoll.	84	Fußball	100	Basketball	82
Tischtennis	62	Volleyball	72	Eishockey	65	Handball	80
Badminton	59	Faustball	68	Radball	65	Streetball	73
Tennis	59	Prellball	63	Hockey	58	Am. Footb.	58
Indiaca	51	Fußballtennis	61	Handball	55	Fußball	51

Abb. 11: Einteilung der Sportspiele in "Spielfamilien" (Roth et al, 1999, S.13)

Folgendes wurde aus den Ergebnissen geschlossen: „Die Tabelle zeigt, dass die Resultate offenkundig in guter Übereinstimmung mit der traditionellen Einteilung der Sportspiele stehen. In den vier Hauptspalten sind die fünf Einzelspiele mit den höchsten Typikalitäten aufgeführt“ (Roth et al, 1999, S.13).

Besonders hohe Werte der bis 100 reichenden Skala zeugen von einer hohen Übereinstimmung mit den Anforderungen der jeweiligen Kategorie. Eine Doppelnennung in zwei Kategorien bedeutet, dass das jeweilige Spiel sowohl Ähnlichkeiten der einen, als auch der anderen aufweist. Hinsichtlich dieser Abbildung bleibt zu bemerken, dass die Bezeichnung „Zielschuss-spiele“ statt „Torschuss-spiele“ der Idee dieser Spielfamilie wohl gerechter würde.

Ein Klassifikationssystem für Sportspiele nach taktischen Gesichtspunkten gibt Almond (1986). Diese unterscheidet nach dem jeweiligen Ziel, oder dem Hindernis, welches es zu überwinden gilt.

Invasion	Net/Wall	Fielding/Run-Scoring	Target
Basketball (It)	<i>Net</i>		
Netball (It)	Badminton (S)		
Team Handball (It)	Tennis (S)		Golf
Water polo (It)	Table tennis (S)	Baseball	Croquet
Soccer (It)	Pickle ball (S)	Softball	Bowling
Hockey (It)	Volleyball (H)	Rounders	Lawn Bowls
Lacrosse (It)		Cricket	Pool
Speedball (It/Ib)	<i>Wall</i>	Kickball	Billiards
Rugby (Ib)	Racquetball (S)		Snooker
Football (Ib)	Squash (S)		
Ultimate Frisbee (Ib)	Fives (H)		

.Abb. 12: Klassifikationssystem für Sportspiele (nach Almond, 1986; Griffin et al.; Hossner & Roth, 2002; It = Ins Ziel treffen, Ib= Ins Ziel bringen; S= Schläger, H=Hand)

Bei den in dieser Arbeit untersuchten Sportspielen handelt es sich um Handball, Fußball und Basketball. Gemäß der Typikalitätstabelle nach Haverkamp und Roth weisen diese Spiele sowohl Gemeinsamkeiten mit der Familie der Torschussspiele (Fußball, Wert: 100; Handball, Wert: 55), als auch mit der der Wurfspiele auf (Basketball, Wert: 82; Handball, Wert: 80; Fußball, Wert: 52).

Im Folgenden werden nun diese Spielfamilien näher erläutert, und ihre zugrunde liegenden Merkmale erarbeitet.

5.1 Wurfspiele

„Nicht wenige sehen in den Wurfspielen die natürlichste Form des Spielens mit dem Ball. Werfen zählt im Vergleich mit Schlag-, Schuss-, oder Stoßbewegungen unmittelbarer zu den alltäglichen Handlungsweisen des Menschen und gehört in die Kategorie der Elementartätigkeiten wie Laufen, Klettern oder Springen“ (Ziesmer, 1984, S.84)

Der Spielgedanke der Wurfspiele ist denkbar einfach. Mit der Hand werfend soll ein bestimmtes Ziel getroffen werden. Dies kann ein Korb, ein Tor, ein/e Mitspieler/in, ein/e Gegenspieler/in, etc. sein. Egal um welche Zielvariation es sich handelt, entscheidend ist das Werfen. Andere, typische Charakteristika von Wurfspielen, die zwar typisch, nicht aber zwingend sind, geben Roth et al (2006, S. 30-31):

- das Spielgerät (Movendum) ist ein Ball
- das Bemühen um Trefferoptimierung
- das ständige Pendeln des Spielgeschehens zwischen zwei Zielen nach dem Prinzip der Simultanität und Korrespondenz
- das Spielen in zwei gleich großen Gruppen. Dabei geben die Spielformen in der Regel insofern „maximale Gelegenheit zum Werfen“, als auch das Zusammenspiel innerhalb oder zwischen den Gruppen durch Werfen erfolgt.

In Abbildung 3 auf Seite 26 werden dem Spielgedanken der Wurfspiele, gemäß der Typikalitätsskala von Haverkamp und Roth, die Spiele Basketball, Handball, Streetball, American Football und Fußball zugeordnet. Diese treffen die zuvor beschriebenen Charakteristika ziemlich genau, und vor allem Basketball und Handball gelten als klassische Wurfspiele.

5.2 Zielschussspiele

Die Struktur der Zielschussspiele ergibt sich anhand folgender Kriterien, die in allen Spielen dieser Kategorie zu beobachten sind:

- Schuss/Wurf auf ein Ziel, bzw. Schuss/Wurfabwehr
- das Herausspielen von Wurf-/Schussmöglichkeiten bzw. das Verhindern dieser
- das Aufbauen eines Angriffes, bzw. das Stören des Spielaufbaus der Gegner/innen.
- das ständige Pendeln des Spielgeschehens zwischen Zielen nach dem Prinzip der Simultaneität und Korrespondenz
- das Spielen in zwei gleich großen Gruppen, die entweder auf unterschiedliche oder auf das selbe Ziel werfen oder schießen

(vgl. Internetquellen / Literaturverzeichnis)

Im Gegensatz zu den so genannten Rückschlagspielen findet bei den Zielschuss- wie auch bei den Wurfspielen keine räumliche Trennung der Mannschaften statt. Auf einem, für beide Teams gleichermaßen beispielbarem Feld, gilt es, sich einen Vorteil dahingehend herauszuspielen, dass es zu einer Wurf-/ bzw. Schussmöglichkeit zu kommen. Dabei sind meist für diese Art der Spiele typische, Mann gegen Mann bzw. Frau gegen Frau -Aktionen wichtig. Bremer (1981)² merkt an, dass balltechnische Stabilität und Sicherheit trotz direkter Gegner/innenbehinderung als technische Grundvoraussetzung dafür gelten.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass, wie bereits angedeutet, eine gewisse Ähnlichkeit zwischen der Familie der Wurf- und der Zielschussspiele besteht. Dies bestätigt die bereits beschriebenen Gemeinsamkeiten hinsichtlich bestimmter taktischer Verhaltensweisen von Spieler/innen in den zuvor näher beleuchteten Sportspielen.

5.3 Taktische Gemeinsamkeiten

Zu Beginn von Kapitel 3 wurde bereits von sportspielübergreifender Taktik gesprochen. Nun sollen diese Ansätze konkretisiert werden.

In der Sportpielliteratur beschäftigen sich vor allem die Autoren Daniel Memmert und Roth et al. mit diesem Phänomen. Wie bereits erwähnt entwerfen diese in ihrer

² <http://www.alt.uni-greifswald.de/~sport/Lehrmaterialien/Ringvorlesung/Theorie%20der%20Sportspiele.pdf>

„Ballschule Wurfspiele“, im Rahmen eines Übungskonzepts für Sportspielanfänger, die so genannten Taktikbausteine. Dabei handelt es sich um taktische Spielsituation aus der Offensive, die in verschiedensten Sportspielen beobachtet werden können. Konkret werden diese wie folgt benannt:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Anbieten und Orientieren | 2. Ballbesitz individuell sichern |
| 3. Ballbesitz kooperativ sichern | 4. Überzahl individuell herausspielen |
| 5. Überzahl kooperativ herausspielen | 6. Lücke erkennen |
| 7. Abschlussmöglichkeit nutzen | |

(vgl. Rot et al. 1999, S. 18)

„Memmert (2004) hat auf Grund seiner Untersuchungen die Taktikbausteine von Kröger und Roth (1999) modifiziert und auf die momentane Form von sechs Taktik-, sechs Koordinations- und neun Technikbausteinen gebracht“ (Uhlig, 2007, S. 65) . Zu den von Memmert erläuterten Taktikbausteinen „... gehören zwei mit einem eindeutigen Zielbezug, zwei mit Partnerbezug, zwei mit Gegnerbezug und einer mit Umgebungsbezug“ (Memmert, 2004, S.34). Die veränderten Taktikbausteine tragen die folgenden Bezeichnungen:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Ins Ziel treffen | 2. Ball zum Ziel bringen |
| 3. Vorteil herausspielen | 4. Zusammenspiel |
| 5. Lücke erkennen | 6. Gegnerbehinderung umgehen |
| 7. Anbieten und Orientieren | |

Eindeutiger Zielbezug: „Ins Ziel treffen“; „Ball zum Ziel bringen“

Partnerbezug: „Vorteil herausspielen“; „Zusammenspiel“

Gegnerbezug: „Lücke erkennen“; „Gegnerbehinderung umgehen“

Umgebungsbezug: „Anbieten und Orientieren“

Im folgenden Kapitel folgt eine intensive Auseinandersetzung mit dieser Thematik.

6 Beschreibung und Analyse taktischer Grundsituationen

In diesem Kapitel sollen die zuvor genannten übergreifenden taktischen Grundsituationen und taktischen Fähigkeiten der genannten Autoren näher beschrieben und analysiert werden.

Im weiteren Verlauf wird dabei auf die Bezeichnungen „Taktikbausteine“ und „Basistaktiken“ verzichtet, und von taktischen Grundsituationen und taktischen Fähigkeiten gesprochen. Als taktische Grundsituationen gelten solche Situationen im Spiel, die taktische Anforderungen im Sinne einer Entscheidung zwischen mehreren Optionen an die Spieler/innen stellen. Von der taktischen Fähigkeit hängt dann ab wie „gut“ oder „schlecht“ die Situation aufgelöst wird. Mit Hilfe dieser Begrifflichkeiten ist es möglich die Thematik sehr präzise zu bearbeiten.

Die in Kapitel 5.3. angeführten offensiv-taktischen Grundsituationen werden in diesem Kapitel vorgestellt, erläutert und im Anschluss daran – wenn es aufgrund der Komplexität der Handlungen, sinnvoll erscheint - anhand animierter Spielszenarien analysiert. Es werden Beispiele für verschiedene gelungene und misslungene Aktionen geboten, um ein tiefgreifendes Verständnis für die jeweiligen Anforderungen zu schaffen. Die eingesetzten Fertigkeiten der Spieler/innen sind dabei nicht im Zentrum des Interesses. Vielmehr interessieren die von ihnen getroffenen Entscheidungen. Bei diesen Entscheidungen sind bestimmte Kriterien von besonderer Relevanz. Diese werden im jeweiligen Kapitel angeführt.

Dabei ist zu beachten, dass die dargestellten Spielszenarien solches Verhalten widerspiegeln, das in der Praxis häufig zu beobachten ist. Es kann also von durchaus „realistischen“ und alltäglichen Situationen gesprochen werden.

Von besonderer Bedeutung ist die Frage, wie, beziehungsweise anhand welcher Merkmale sich eine bestimmte übergreifende taktische Grundsituation konkret identifizieren lässt, und inwieweit diese überhaupt voneinander abgrenzbar sind. Weiters interessiert bezüglich der taktischen „Grundausstattung“ von Sportlerinnen und Sportlern folgendes:

- Wie kommen die einzelnen taktischen Grundsituationen in verschiedenen Spielformen zum Vorschein?

- Wo können Gründe für Erfolg oder Misserfolg in bestimmten Situationen, beziehungsweise in den darin geforderten taktischen Anforderungen liegen?
- Lassen sich Beschreibungen wie: „die optimale Position“, das „geschickte Zusammenspiel“, der „richtige Zeitpunkt“, oder „die perfekte Lücke“, etc. näher beschreiben? Gibt es dafür - in konkreten Spielszenarien – Rezepte?

Die Analyse der taktischen Grundsituationen geschieht anhand der bereits mehrfach erwähnten Literatur von Memmert und Roth et al., sowie verschiedenen Werken aus der Sportspielliteratur, in denen Taktik ein Thema ist.

Hilfreich ist dabei auch ein von Memmert und Roth et al. entworfenes System zur qualitativen Bewertung der übergreifenden taktischen Fähigkeiten bei Kindern. Sie arbeiten mit einem Expertenrating. In verschiedenen, fix vorgegebenen Spielformen werden die Kinder in bestimmten Situationen hinsichtlich der von ihnen getroffenen Entscheidungen überprüft. Eine Reihe von Experten hat hierbei die Aufgabe bestimmte Merkmale mit Hilfe eines Punktesystems zu bewerten. Für die Taktische Grundsituation „Lücke ausnützen“ ist ein dafür verwendeter Skalierungsbogen in der folgenden Abbildung zu sehen.

Lösungsqualität	Situationschwierigkeit	Skalierung	Ankerbeispiel
Optimal	Schwere Situation	10	Vp hat auch bei schwierigen Situationen immer optimal die Lücke ausgenutzt oder zu einem Mitspieler mit einer besseren Lücke gepasst
Optimal	Mittelschwere Situation	9	Vp hat bis auf wenige kritische Entscheidungen optimal die Lücke ausgenutzt und mittelschwere Situationen vorgefunden
Optimal	Leichte Situation	8	Vp hat fast immer optimal die Lücke ausgenutzt und gegen eine schwache Abwehr gespielt, bei der leichte Situationen auftauchten
Gut, es gibt nur eine bessere Alternative	Schwere Situationen	7	Vp hat fast immer optimal die Lücke ausgenutzt und vorwiegend schwere Situationen gehabt
Gut, es gibt nur eine bessere Alternative	Mittelschwere Situation	6	Vp hat bis auf wenige kritische Entscheidungen optimal die Lücke ausgenutzt, wobei mittelschwere Situationen vorkamen
Befriedigend, es gibt zwei bessere Alternativen	Mittelschwere Situation	5	Vp hat mehrere kritische Entscheidungen gehabt, jedoch keine schlechten. Die Situationen waren mittelschwer
Befriedigend, es gibt zwei bessere Alternativen	Leichte Situation	4	Vp hat einige schwere Fehler in leichten Situationen gemacht, sonst aber die Lücken gut erkannt
Ungenügend, es wurde eine schlechte Möglichkeit ausgewählt	Schwere Situation	3	Vp hat mehrere schlechte Entscheidungen getroffen, aber sonst keine schweren Fehler in schweren Situationen gemacht
Ungenügend, es wurde eine schlechte Möglichkeit ausgewählt	Mittelschwere Situation	2	Vp hat viele kritische Entscheidungen in leichten Situationen getroffen. Die Situationen wären als mittelschwer einzustufen
Ungenügend, es wurde eine schlechte Möglichkeit ausgewählt	Leichte Situation	1	Vp hat mehrere schwere Fehler in leichten Situationen gemacht

Abb. 13: Bewertungsbogen

Die Experten hatten 10 Punkte zu vergeben, je nach dem, wie gut die jeweilige Situation gelöst wurde. Das Punktemaximum wird verliehen, wenn eine „schwere Situation“ mit optimaler Lösungsqualität gemeistert wurde. Einen Punkt erzielt, wer eine „leichte Situation“ ungenügend löst, also eine schlechte Möglichkeit wählt.

Die folgenden Beschreibungen und Analysen der taktischen Grundsituationen sind, ähnlich wie im gezeigten Skalierungsbogen, an einer Bewertung bezüglich der Lösungsqualität der jeweiligen, im Spiel gestellten, Anforderungen angelehnt. In weiterer Folge wird dann in Kapitel 6 versucht zu analysieren, ob zwischen diesen verschiedenen Situationen, und den in Kapitel 2 beschriebenen der Spielsportarten Handball, Fußball und Basketball Ähnlichkeit besteht.

Hinweis zu den animierten Spielszenarien:

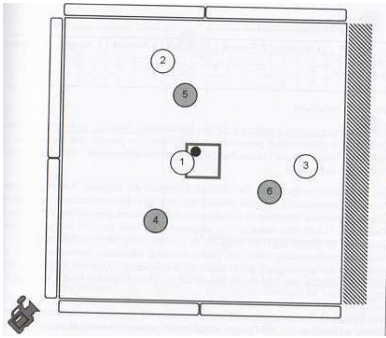
Der Arbeit ist eine DVD beigelegt, auf der sich die verschiedenen, in diesem Kapitel beschriebenen Spielszenarien befinden. Diese sind mit Microsoft Powerpoint erstellt worden, und sind auch mit dieser Software abspielbar. Die Dateien befinden sich im Ordner „Spielszenarien“ auf dieser DVD. Durchnummeriert und benannt sind sie chronologisch gemäß der einzelnen folgenden Unterkapitel. Zu jedem Spielszenario gehört eine verbale Textbeschreibung, welche sich nicht auf der DVD, sondern in dieser Arbeit befindet. Beim Lesen der folgenden Kapitel ergibt sich ein Leitfaden, der die Benutzung der DVD einfach erklärt.

Je nachdem wie viele Spieler/innen an der dargestellten Spielform beteiligt sind, erfolgt die Benennung derer nach den Buchstaben A, B, C, D. Die Skizze, die neben der verbalen Beschreibung in der Arbeit abgebildet ist, dient dazu, sich einen groben Überblick über das Spiel zu verschaffen. Die Bezeichnung der Spieler/innen wird erst in der Animation sichtbar.

6.1 Taktische Grundsituation „Anbieten und Orientieren“

6.1.1 Beschreibung

Die taktische Grundsituation 'Anbieten und Orientieren' stellt an Spieler/innen die kognitive Anforderung, „zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einzunehmen“ (Memmert, 2004, S. 70). „Dies findet in Form des Anbietens, Freilaufens der Spieler ohne Ball und übergeordnet, im Sinne der Raumaufteilung und Staffelung der Spieler in Breite und Tiefe statt“ (Uhlig, 2007, S. 75). Das Aufsuchen eines „Raumes“, der für die Ballannahme und gegebenenfalls Weitergabe sinnvoll erscheint, ist die Grundidee. Memmert beruft sich in einer Beschreibung dieser taktischen Grundsituation auf Werner (1989), der das „moving without ball/moving to open space“ als zentrales Merkmal aller Zielschuss- und auch Rückschlagspiele sieht (Memmert, 2004, S.49). Nicht das Verhalten der ballbesitzenden/ Spieler/innen ist hierbei von Bedeutung, sondern das derjenigen ohne Ballbesitz. Memmert stellt dies anhand einer Spielsituation dar:



Am Spiel sind zwei Mannschaften mit je drei Spielern/Spielerinnen beteiligt. Ziel des Spieles ist es, sich den Ball innerhalb der Mannschaft so oft wie möglich zuzupassen. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen oder getippt werden. Analog dazu ist das Ziel der Mannschaft, die sich nicht in Ballbesitz befindet, die Zuspiele des Gegners zu stören

Abb. 14 Spielform „Anbieten und Orientieren“ (Memmert, 2004, S.69)

beziehungsweise zu verhindern. Zu Beginn des Spiels, oder wenn eine Mannschaft einen Pass abfängt, muss sich ein Spieler dieser Mannschaft im Start-Quadrat in der Mitte des Spielfeldes befinden (vgl. Memmert, 2004, S. 69).

Zwei Kriterien sind bei der taktischen Grundsituation 'Anbieten und Orientieren' von besonderer Bedeutung: zum einen gilt es, für den/die Spieler/in, eine Position im Raum aufzusuchen, bei der sicher gestellt ist, dass ein Pass ohne Gegnerbehinderung ankommen kann, zum anderen ist die Bewegung nach einem erfolgten Pass wichtig. Der/Die Spieler/in hat dann dafür zu sorgen, nach einem gelungenen Anspiel sofort eine Positionsänderung vorzunehmen, da anzunehmen ist, dass die Verteidiger/innen sich schnell in Richtung möglicher Passwege positionieren. Memmert merkt zur oben beschriebenen Spielform an, dass bei dieser auch die taktische Fähigkeit „Vorteil Herausspielen“ zum Vorschein kommt. Diese beinhaltet „die kognitive Aufgabe, günstige Räume aufzusuchen, um mit Partnern eine Überzahlsituation zu erzeugen und auszunutzen“ (Memmert, 2004, S. 70). Das Erzeugen und Ausnutzen einer Überzahlsituation, kann sowohl durch Spielerinnen und Spieler ohne, als auch mit Ball eingeleitet werden. „Weiterhin ist zu beachten, dass im Sinne der Definition auch eine Überzahlsituation, besteht, wenn ein Spieler sich ohne Gegenspieler mit Ball im freien Raum befindet“ (Memmert, 2004, S.70). Im Folgenden wird jedoch das Hauptaugenmerk auf relevante Kriterien der taktischen Grundsituation „Anbieten und Orientieren“ gelegt. Eine Analyse bezüglich taktischer Handlungen zur Erzeugung von Überzahlsituationen erfolgt im weiteren Verlauf dieser Arbeit.

6.1.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Für eine nähere Betrachtung dieser taktischen Grundsituation ist die Frage entscheidend, wie die von Memmert beschriebene „optimale Position auf dem Spielfeld“ in konkreten Spielsituationen aussieht. Für ihn scheint es diejenige zu sein, die die Erreichung eines Spielziels, beispielsweise das Erzielen eines Punktes, erleichtert bzw. überhaupt

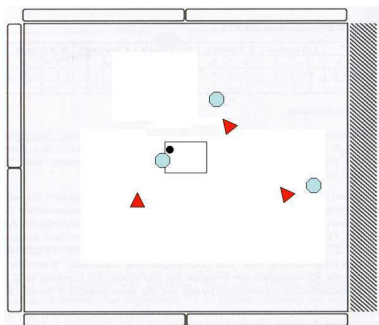
erst ermöglicht (vgl. Memmert, 2004, S. 70). Eine genauere Beschreibung, im Sinne eines Rezeptes, oder verschiedener Lösungswege für konkrete Spielsituationen bleibt Memmert, jedoch schuldig.

Nun sollen, ausgehend von der am Beginn des Kapitels 5.2.1. dargestellten Spielform, verschiedene Problemlösungen für taktische Grundsituationen der Beteiligten dargestellt und näher beleuchtet werden. Folgende Fragen sind dabei von besonderer Bedeutung:

- Wie sehen in einem konkret vorgegebenen Spielszenario besonders günstige Laufwege des/der nicht-ballbesitzenden Spielers/Spielerin aus ?
- Wie sehen in einem konkret vorgegebenen Spielszenario besonders ungünstige Laufwege des/der nicht-ballbesitzenden Spielers/Spielerin aus ?
- Wie wirken sich die Laufwege der Spieler/innen auf die Verteidiger/innen aus?
- Wie wirken sich die Laufwege der Spieler/innen auf das Spielgeschehen aus?

Die folgenden Kriterien gelten als Parameter dafür, ob die folgenden Spielszenarien, und die darin vorgegebenen Spielziele, von den Spielern gut oder weniger gut gelöst werden.

- Das **Laufverhalten** der nicht-ballbesitzenden Spieler/innen, insbesondere wie dieses sich auf ihre „Anspielbarkeit“ auswirkt.
- Das Wahrnehmen und Reagieren auf die Stellungen/Position der Mitspieler.
- Das Täuschen der Verteidiger/innen, um deren Stellungsspiel zu beeinflussen und sich selbst eine Position zu verschaffen.

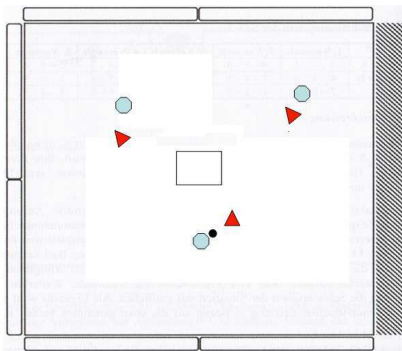


Spielszenario1 (DVD → „Anbieten und Orientieren 1“):

Wie bereits beschrieben, besteht das Ziel des Spieles darin, sich innerhalb der Mannschaft den Ball mit der Hand so oft als möglich zuzupassen. In diesem konkreten Szenario versucht Spieler A, nach einem gelungenen Pass, eine freie Position auf dem Spielfeld einzunehmen, und sich von seinem Gegenspieler zu lösen. Beides

gelingt. Der Verteidiger hält sogar einen ziemlich großen Abstand zu Spieler A. Wie jedoch in der Animation zu sehen ist, gelingt der Pass des ballführenden Spielers nicht. Dies hat mehrere Gründe. Zum einen ist die Distanz zwischen Spieler A und B sehr groß. Ein Pass über diese Distanz ist zwar prinzipiell möglich, jedoch wird er um einiges erschwert, wenn, wie in diesem Beispiel ein Gegenspieler im Passweg postiert ist. Ein gehobener Pass, mit dementsprechender Flugbahn, wird wohl in einer Vielzahl der Fälle vom Verteidiger abgefangen. Auch ein Bodenpass bietet sich über diese Distanz kaum an. Spieler A begeht also einen taktischen Fehler. Er will zwar einen freien Raum, ohne direkte Gegnerbehinderung aufsuchen, bedenkt jedoch nicht die damit verbundenen Schwierigkeiten für den sich in Ballbesitz befindenden Passgeber (Spieler B). Die Bewegung vom ballführenden Spieler weg ist in dieser Spielform unter den gegebenen Umständen eine taktische Fehlentscheidung. Die in Spielszenario 1 dargestellte Situation stellt also kein adäquates Mittel zum Punktgewinn dar.

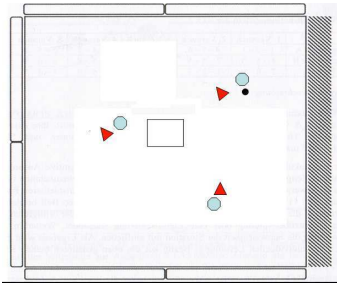
Spielszenario 2 (DVD → „Anbieten und Orientieren 2“):



In diesem Szenario besitzt zu Beginn Spieler C den Ball. Nach einer erfolgreichen Passkombination mit Spieler A scheint dieser im Anschluss gut gedeckt zu sein. Spieler B will einen Pass erhalten, und läuft geradeaus auf den ballführenden Mitspieler zu. Durch seinen geraden Laufweg ermöglicht er es jedoch seinem direkten Gegenspieler vor ihm zu bleiben, und somit den direkten Passweg zu verstellen. Da der ballführende Spieler, gemäß des Reglements, mit dem Ball in der Hand nicht laufen darf, scheint ein direktes Anspiel nicht möglich. Der Fehler von Spieler B liegt in dieser spezifischen Situation darin, den kürzesten, direkten Weg zu wählen, ohne seinen Verteidiger „abzuschütteln“, bzw. durch eine Finte jeglicher Art zu täuschen.

Auch anhand dieser dargestellten Spielsituationen lässt sich noch nicht ableiten, was denn nun die von Memmert beschriebene „optimale Position auf dem Spielfeld“ ist. Es wurde gezeigt, dass sich nicht jede Positionsveränderung – auch wenn sie zu einer freien, ungedeckten Position führt - mit dem Spielziel vereinbaren lässt. Es muss also andere Laufwege und taktische Entscheidungen geben, die mehr Sinn machen. Im folgenden Spielszenario wird ein möglicher Lösungsweg dargestellt, der, in verschiedenen abgeänderten Formen, in Sportspielen beobachtet werden kann.

Spielszenario 3 (DVD → Anbieten und Orientieren 3“):



Dieses Szenario schildert einen alternativen Ausgang zum vorhergehenden. In diesem Fall macht Spieler B die optimale Position davon abhängig, ob er seine neue Position gedeckt oder ungedeckt erreicht. Er versucht seinen Gegenspieler mit einer Lauffinte los zu werden, und sich seinem Mitspieler gegenüber so zu postieren, dass ein freies Zuspiel möglich ist.

Sofort nach Erhalt des Balles muss er sich neu orientieren, und Möglichkeiten für ein neuerliches Abspiel suchen.

Tatsache ist, dass diese Variante erfolgsversprechender ist, als die beiden zuvor gezeigten. Die „optimale Position“ scheint also stark vom aktuellen Spielgeschehen, dem Verhalten des Gegners, der Mitspieler und dem eigenen Verhalten abzuhängen. Kennzeichen einer solchen Position ist, dass sie frei von Gegnerbehinderung ist, und in einem solchen Abstand vom ballführenden Mitspieler, dass ein Pass sicher gespielt werden kann.

6.1.3 Resümee

Aus der Analyse der drei Spielszenarien können allgemeine Vorgaben dahingehend abgeleitet werden, welche Handlungsweisen in der taktischen Grundsituation „Anbieten und Orientieren“ als günstig, und welche als eher ungünstig gelten. So lässt sich anhand des ersten Spielszenarios feststellen, dass eine Positionsveränderung weit weg vom ballbesitzenden Spieler ein Anspiel erschwert. Weiters gilt, dass langsame, träge Bewegungen in Richtung des Ballbesitzenden, dem Verteidiger ein Abfangen des Balles erleichtern. Ein gelungenes „Anbieten“ sieht so aus, dass eine Bewegung in einen freien Raum geschieht, und die Distanz um Ballführenden so gering wie möglich bleibt. Lauffäuschungen und Tempofinten sind hierfür hilfreich. Spieler/innen die sich nicht in Ballbesitz befinden müssen durch ständige Bewegung dafür sorgen, den Verteidigern/Verteidigerinnen ein Nachkommen zu erschweren.

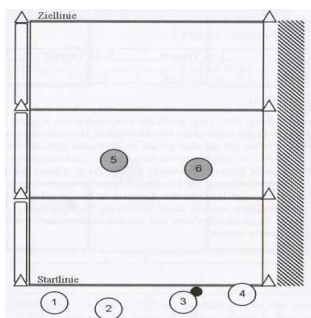
6.2 Taktische Grundsituation „Ball dem Ziel annähern“

6.2.1 Beschreibung

Die taktische Grundsituation 'Ball dem Ziel annähern' stellt an eine/n Spieler/in die kognitive Anforderung, „mit Partnern den Ball in die Nähe eines Abschlussraums zu transportieren“ (Memmert, 2004, S. 62)

Das Entscheidende hierbei ist den Ball unter Überwindung von Verteidiger/innen in einen Angriffs- oder Abschlussraum vor dem gegnerischen Tor zu bringen. Dabei können zwei mögliche Aktionen unterschieden werden. „Der Ballvortrag kann entweder durch ein langes Dribbling eines Spielers erfolgen oder – was schwerpunktmäßig der Fall ist – durch einen systematischen Spielaufbau, bei dem mehrere Spieler den Ball kontrollieren“ (Memmert, 2004, S. 45).

Memmert demonstriert diese taktische Grundsituation sportspielübergreifend anhand folgender Spielform:



Zwei Mannschaften spielen um den Besitz eines Balles, wobei Mannschaft A in 4 zu 2 Überzahl ist. Ihre Aufgabe ist es, den Ball über die gegnerische Ziellinie zu transportieren. Die Regeln untersagen es, mit dem Ball in der Hand zu laufen, oder diesen zu prellen. Gestartet wird an der eigenen Grundlinie (vgl. Memmert, 2004, S. 63)

Abb. 15: Spielform „Ball dem Ziel annähern“ (Memmert, 2004, S.64)

Memmert merkt im Bezug darauf, wie der Umgang mit dieser taktischen Grundsituation bei Kindern bewertet werden kann, folgendes an: „Dazu muss überprüft werden, ob die sich gerade in Ballbesitz befindenden Kinder den Ball – wenn es sinnvoll ist – in eine bestimmte Richtung des Zielbereiches gespielt haben und ob eine möglichst große Distanz überbrückt wurde“ (Memmert, 2004, S. 64). Dabei ist folgendes zu beachten: „In die Bewertung fließt nicht ein, wie gut sich die Spieler anbieten oder im Raum orientieren und wie das Zusammenspiel erfolgt. Es wird nur der am Ball aktive Spieler bewertet“ (Memmert, 2004, S. 64). Dieses Vorgehen ist notwendig, um einzelne taktische Verhaltensweisen voneinander abgegrenzt zu identifizieren beziehungsweise zu bewerten. Memmert will in seiner Spielform einzelne Fähigkeiten so weit als möglich voneinander unabhängig darstellen, wenngleich klar ist, dass beispielsweise die Bewegung der Spieler ohne Ball großen Einfluss auf das Handeln des/der Ballführenden haben kann.

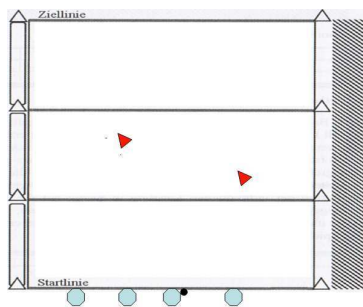
6.2.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Im Folgenden soll nun, wie bereits im Unterkapitel zuvor, diese Grundsituation anhand verschiedener Spielszenarien näher beleuchtet werden. Wieder werden Beispiele für gelungene und misslungene Aktionen geboten. Ausgegangen wird wiederum von dem von Memmert vorgegebenem Szenario, in dem grundsätzlich eine Überzahlsituation gegeben ist.

Folgende Kriterien sind ausschlaggebend, um den Erfolg der Angreifer in den folgenden Spielszenarien zu überprüfen:

- Das Erkennen von frei stehenden, anspielbaren Mitspielern
- Das Schnelle Anspielen dieser

Spielszenario 1 (DVD → „Ball dem Ziel annähern 1“):



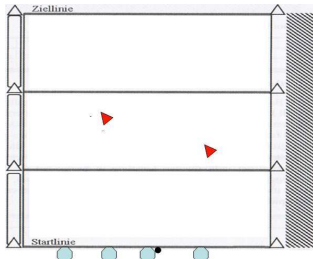
Spieler A startet mit dem Ball. Da es ihm nicht erlaubt ist, zu laufen, zu prellen, oder den Ball zu führen, spielt er einen Auftaktpass zu Spieler B. Spieler C und D bewegen sich in Richtung der Ziellinie nach vorne, während Spieler A etwas zurückgezogen bleibt und den Ball zurück bekommt. A spielt den Ball erst wieder ab, als Spieler C eine Rückwärtsbewegung in seine Richtung macht. Den besser postierten Spieler B bedient er nicht. In weiterer Folge nimmt auch Spieler C die Gelegenheit nach vorne zu Spieler D zu passen nicht wahr. Er spielt den Ball zurück zu B. B spielt den Ball dann zu A zurück, da dieser, aufgrund seiner zurückgezogenen Position, nicht gedeckt wird. Der Ball wird in Richtung der eigenen Startlinie gespielt.

Wie bereits erwähnt, sind Memmert bei der taktischen Grundsituation „Ball dem Ziel annähern“ zwei Kriterien wichtig. Zur Erinnerung: Es soll zum einen eine möglichst große Distanz überbrückt werden, und zum anderen soll der Ball in Richtung des Zielbereiches gespielt werden.

Das Verhalten der nicht-ballbesitzenden Spieler kann zwar, wie bereits erwähnt, Einfluss auf das Spielgeschehen haben, jedoch sind in dieser konkreten Situation klare taktische Mängel vor allem bei den ballführenden Spielern zu erkennen. Die Chance für einen Pass wäre durchaus gegeben, jedoch wählten die Angreifer eine Sicherheits-Variante, um den Ballbesitz nicht zu verlieren. Der Pass zurück in das eigene Drittel hat unweigerlich eine Rückwärtsbewegung aller Angreifer zu Folge. Daraus resultierend entsteht kein aktives „Nachvornetragen“ des Balles, sondern ein Zurückziehen in die eigene Hälfte. Geht man davon aus, dass die Sportler in diesem konkreten Beispiel alle über ein ähnliches technisches Vermögen verfügen, welches es ihnen ermöglicht, Bälle über kurze oder lange Distanzen zu passen, muss von einem individualtaktischen Fehler des ballbesitzenden Spielers ausgegangen werden. Obwohl er die Chance und die

technischen Möglichkeiten hat, den Ball in Richtung Ziel zu spielen, entscheidet er sich für die nicht gewinnbringende Variante des Rückspiels.

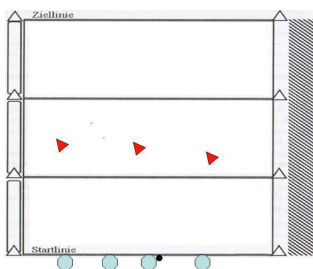
Spielszenario 2 (DVD → „Ball dem Ziel annähern 2“):



Spieler A startet mit dem Ball. Es folgt ein Auftaktpass zu Spieler B. Während dieser den Ball annimmt, bewegt sich Spieler C mit schnellen Schritten zwischen die zwei Verteidiger. D läuft außen in das zweite Spielfeld Drittel. Nachdem B den Ball zu A gespielt hat, spielt dieser einen Pass auf mittelweite Distanz zu D. In dem Moment, wo der Verteidiger zu ihm rückt, gibt er den Ball zu C zurück. Im Folgenden wird eine „Zwei gegen Eins“ Situation mit einer Passkombination aufgelöst. Es kommt zu einem Punktgewinn (adaptiert nach Eigenmann, 1985, S.60).

Im Unterschied zum vorhergegangenen Szenario nützen die Spieler, welche sich in Ballbesitz befinden, die Laufwege ihrer Mitstreiter aus. Der Ball wird in einer Mischung aus kurzen und weiten Passes, in Richtung Ziellinie transportiert. Im Hinblick auf das Spielziel handeln die Spieler sinnvoll. Sie nützen ihre Überzahl aus, um den Ball ohne Umwege dem Ziel anzunähern, und orientieren sich damit an den von Memmert beschriebenen Kriterien.

Spielszenario 3 (DVD → „Ball dem Ziel annähern 3“):



In diesem Szenario sind drei Verteidiger/innen am Spielgeschehen beteiligt. Spieler A spielt den Ball zu Spieler C. Die Verteidiger orientieren sich daraufhin sofort zu den nicht-ballbesitzenden Spielern. Durch ein schnelles Kreuzen vor den Verteidigern gelingt es Spieler A und B in einen freien Raum zu gelangen. Spieler C nützt dies aus, um einen Pass zu A spielen. Es erfolgt ein Raumgewinn. Spieler C – nunmehr ohne Gegenspieler – wählt einen geraden Laufweg in Richtung Ziellinie und bekommt den Pass. Nach einem weiteren Abspiel erfolgt der Punktgewinn.

In diesem Szenario ist zu erkennen, dass die Lauffinte zweier Spieler eine Lücke eröffnet. Die jeweils ballbesitzenden Spieler orientieren sich in ihrem Passverhalten an den frei stehenden, näher dem Ziel postierten Mitstreitern. Der Ball wird, gemäß Memmerts Kriterien, in Richtung des Zielbereiches gespielt.

Zusammenfassend kann die „Orientierung am Tor/Wurfziel“ als Grundgerüst dieser taktischen Fähigkeit ausgemacht werden. Spieler/innen, denen es gelingt ihr Passspiel auch an dieses anzupassen, sind klar im Vorteil.

6.2.3 Resümee

Folgende allgemeine Vorgaben lassen sich anhand der analysierten Spielszenarien ableiten: Wird in Richtung eines fixen Spielzieles (z.B. Tor) gespielt, ist eine Rückwärtsbewegung der Agierenden zwar vielleicht für das Sichern des Balles sinnvoll, jedoch erfolgt eine Überbrückung großer Distanzen nur durch eine Vorwärtsbewegung – der Spieler/innen und des Balles.

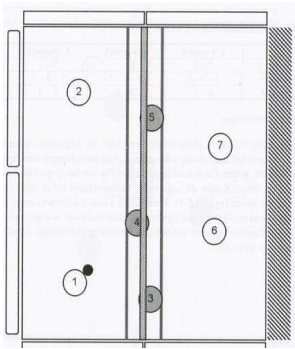
6.3 Taktische Grundsituation „Lücke erkennen / Lücke ausnutzen“

6.3.1 Beschreibung

In der „Ballschule Wurfspiele“ wird diese taktische Grundsituation als „Lücke erkennen“ bezeichnet. Ergibt sich eine solche, kommt es darauf an, „sich ergebende Freiräume für die Chance eines ‚Durchbruchs‘, eines Abspiels, oder eines direkten Tor-/Punktgewinns zu erkennen“ (Roth et al., 2006, S. 18). Ein spezifisches Kriterium dieser Anforderung ist, ob die optimale Lücke erkannt oder nicht erkannt wurden.

Memmert spricht in „Kognitionen im Sportspiel“ nicht vom Erkennen von Lücken, sondern vom „Lücken ausnutzen“, und wird somit, im Hinblick auf das Ziel, einen Punkt oder ein Tor zu erzielen, etwas konkreter. Der Grund für diese Umbenennung liegt darin, dass neben den wahrnehmungsabhängigen Leistungen (Lücke erkennen) auch die kognitiven Entscheidungskompetenzen (Lücke ausnutzen) unterstrichen werden sollen. „Die taktische Grundsituation „Lücken ausnutzen“, beziehungsweise die konkrete Fähigkeit „Lücken auszunutzen“ beinhaltet die kognitive Anforderung, räumliche Entscheidungen bei der Lösung taktischer Aufgabenstellungen oder Sportspielsituationen zu vollbringen, indem Lücken adäquat ausgenutzt werden“ (Memmert, 2004, S. 68). Bei der Bewertung dieser taktischen Grundsituation ist wieder nur das Verhalten der ballführenden Spieler /innen von Relevanz.

Nun folgt die Beschreibung einer Spielform, anhand derer dies gut erläutert werden kann:



Memmert (2004, S. 65) erörtert ein Spiel, bei dem das Feld in drei Zonen geteilt wird. Die angreifende Mannschaft (A) hat je zwei Spieler in der linken und rechten Zone, während die verteidigende Mannschaft (B) in der schmalen mittleren Zone postiert ist. Dieser Teil des Spielfeldes darf nur von Mannschaft B bespielt werden – die Spieler dürfen diesen Bereich nicht verlassen, Spieler der Mannschaft A ihn nicht betreten

Abb. 16: Spielform „Lücke erkennen / Lücke ausnutzen (Memmert, 2004, S. 65)

dürfen. Ziel der Angreifer ist es, den Ball unterhalb einer Begrenzung zu den Mitspielern auf der anderen Seite zu spielen. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Auch das Prellen des Spielgerätes ist untersagt. Es gilt also, den Ball so lange hin und her zu spielen und die Verteidiger zu bewegen, bis sich eine Lücke auftut.

Als Bewertungskriterium dahingehend, ob der Umgang mit Lücken beherrscht wird ist ausschlaggebend, ob eine Lücke erkannt, und in weiterer Folge auch ausgenutzt wird.

6.3.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Die genauere Betrachtung der taktischen Grundsituation erfolgt anhand des ersten beschriebenen Spielszenarios. Memmert merkt in seinen Ausführungen mehrfach an, dass das Erkennen und darauf folgend das Ausnutzen einer optimalen Lücke entscheidend sind. Die Frage, die sich stellt ist, wie nun eine optimale Lücke aussieht? Diese mag in den unterschiedlichen Sportspielen – je nach Zielstellung – anders aussehen. Eine Lücke für einen Steilpass im Fußball sieht anders aus als eine Lücke, die ein/e Basketballer/in zum Durchbruch nutzt, oder derjenigen, die ein/e Handballer/in benötigt, um einen Kreispass auf engstem Raum zu spielen. Für das von Memmert beschriebene Spiel muss die Lücke zumindest groß genug sein, um einen Pass durchspielen zu können. Aus den Regeln geht nicht klar hervor, mit welchen Körperteilen der/die Verteidiger/in den Ball abblocken darf. Es wird im folgenden Beispiel davon ausgegangen, dass dies nicht unter Einsatz der Beine/Füße geschieht. Genauso wie nur mit den Händen gepasst werden darf, darf der fliegende Ball auch nur mit diesen abgefangen, abgeblockt oder abgelenkt werden.

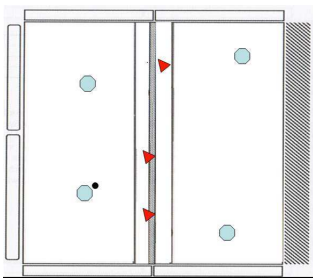
Bei der Analyse der taktischen Grundsituationen „Lücke erkennen“ und „Lücken nutzen“ in den folgenden Spielszenarien wird das Verhalten der Spieler hinsichtlich folgender Kriterien bewertet:

- Das Erkennen von Lücken für einen Pass, oder „körperlichen“ Durchbruch
- Das Ausnutzen ebendieser Lücken

In weiterer Folge, bei der Analyse einer zweiten Spielform zusätzlich:

- Das Generieren von Lücken durch bestimmte Lauf- bzw. Passwege

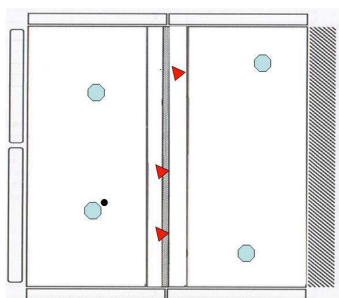
Spielszenario 1 (DVD → „Lücke erkennen und ausnutzen 1“):



Das Szenario startet mit einem Doppelpass zwischen Spieler A und Spieler B. Die Verteidigung wird dadurch seitlich verschoben. Nach einem gelungenen Pass durch die Lücke von Spieler A zu Spieler C will dieser den Ball sofort wieder zurück passen. In der Zwischenzeit jedoch ist der verteidigende Spieler soweit nachgerückt, dass er den Ball abblocken kann.

Die für diese Grundsituation entscheidenden Kriterien, nämlich das Erkennen und Nutzen einer optimalen Lücke, wurden in diesem Szenario nicht erfüllt. Optimal wird meist diejenige Lücke sein, die es ermöglicht, ein kurzfristiges Spielziel zu erreichen. Die technischen Anforderungen, einen Pass zum Mitspieler zu spielen, wurden in dieser Spielform weitgehend minimiert, da die Passdistanz, wegen des kleinen Spielfeldes, eine sehr kurze ist. Alles in allem wurde die Anforderung, die „Lücke erkennen/ausnutzen“ an den Spieler stellt, in diesem Szenario nicht erfüllt. Gemäß dem bereits erläuterten Zitat von Oliver Höner, nachdem „Denken lähmt und Handeln gewissenlos macht“, hat sich der Spieler eventuell zu früh für einen Rückpass entschieden, und somit andere Optionen sofort ausgeschlossen. In Szenario 2 folgt nun ein Beispiel für eine gelungene Kombination an Passes, die zu dementsprechend vielen Punkten führt.

Spielszenario 2 (DVD → „Lücke erkennen und ausnutzen 2“):



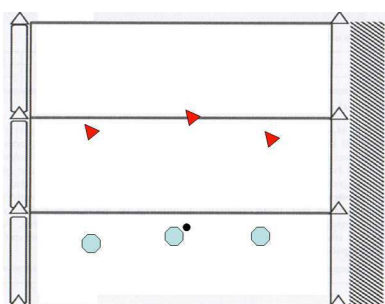
Spieler A startet mit einem Pass zu Spieler B, der sich, nach einem schnellen Rückpass zu A, Richtung Mitte bewegt. Er bekommt den Ball und kann eine offene Lücke für einen Pass nutzen. Spieler C, der den Ball annimmt, täuscht einen Rückpass an und spielt weiter zu D. Dieser erkennt eine Lücke und nutzt sie für einen Pass auf die andere Seite.

Im Unterschied zu Beispiel eins herrscht in diesem nicht nur mehr Bewegung der Beteiligten, sondern die Spieler nutzen auch nur diese Lücken, die für einen Pass auf die andere Seite sinnvoll erscheinen.

Diese beiden Spielszenarien beschreiben Situationen, in denen eine Lücke zum Passen erkannt werden muss. Ein wichtiger Bestandteil in den meisten Sportspielen ist es jedoch auch, Lücken zum „körperlichen Durchbruch“ zu nutzen. Die folgenden Spielsituationen erläutern dies. Wieder wird anhand der Kriterien von Memmert geprüft, wie diese taktische Grundsituation von den Spieler/innen gelöst wird.

Ziel des Spieles ist es, unter Einhaltung von Handballregeln einen Ball hinter der gegnerischen Grundlinie abzulegen. Wird ein Spieler, welcher den Ball in Händen hält, von einem Verteidiger berührt, muss er innerhalb von 2 Sekunden einen Pass spielen. Es gilt also, ohne Gegnerkontakt zur „Ziellinie durchzubrechen“.

Spielszenario 3 (DVD → „Lücke erkennen und ausnutzen 3“):



Spieler A beginnt mit einem Pass nach rechts. Spieler B nimmt den Ball in einer Vorwärtsbewegung an, und „sticht“ zwischen die Verteidiger X und Y. Um die Lücke zu schließen, muss X eine Bewegung nach links machen. Spieler A orientiert sich einstweilen zwischen die Verteidiger X und Z. Z muss – um ein Durchbrechen zu verhindern – ebenfalls eine Bewegung nach links machen. Nun kann Spieler A den Ball zu Spieler C weiterspielen, der den Ball freistehend annehmen kann. A verschafft sich durch eine Lauffinte die Möglichkeit den Ball erneut anzunehmen und nach einem Rückpass zu C wird ein Punkt erzielt.

Nun kann Spieler A den Ball zu Spieler C weiterspielen, der den Ball freistehend annehmen kann. A verschafft sich durch eine Lauffinte die Möglichkeit den Ball erneut anzunehmen und nach einem Rückpass zu C wird ein Punkt erzielt.

Dieses Spielszenario beschreibt eine Situation, wie sie – in ähnlicher oder leicht abgeänderter Form – in vielen Sportspielen vorkommen kann: Es muss, trotz numerischer Gleichzahl, eine Überzahlsituation hergestellt werden. Die Spieler nutzen in diesem Fall aus, dass die Verteidiger offene Lücken schließen müssen, wenn ein Spieler mit Ball darauf zu läuft. Passiert dies oft genug, entsteht, wie hier zu sehen, auf der „Außenbahn“ ein freier Raum. Agieren die Angreifer ohne Stoßbewegungen dieser Art, haben die Verteidiger die Möglichkeit, jeweils einen Spieler zu decken.

Neben dem Erkennen und Nutzen von Lücken für einen Pass oder einen Durchbruch – wie in den zuvor beschriebenen Szenarien dargestellt – sind Lücken in der Verteidigung natürlich auch für einen direkten Torschuss/Torwurf von Bedeutung.

Alles in allem macht es durchaus Sinn, die in der Literatur angesprochenen taktischen Fähigkeiten Lücken „zu erkennen“ und Lücken „auszunutzen“ als miteinander verbunden anzusehen. Dann würde sie den Ansprüchen einer individualtaktischen Aufgabenstellung gerecht, die kurz- oder mittelfristig einen Punktegewinn oder Toreffort zum Ziel hat.

6.3.3 Resümee

Folgende allgemeine Ableitungen ergeben sich anhand der beschriebenen Spielszenarien: Das Erzeugen von Lücken kann durch eine schnelle Bewegung zwischen zwei Abwehrspieler/innen erfolgen. Diese müssen, um die Lücke zu schließen, zusammenrücken. Wird der Ball dann weitergespielt, ergibt sich ein Raumgewinn. Lücken für das Spielen eines Passes sind umso wahrscheinlicher, je schneller der Ball von Spieler zu Spieler gepasst wird.

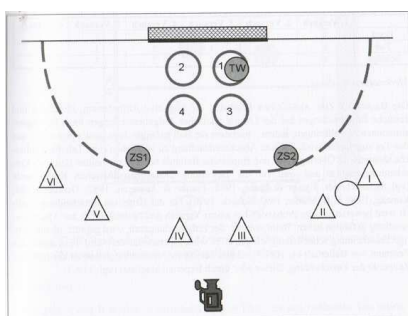
Nicht sinnvoll für das Erzeugen von Lücken sind große Distanzen zur Verteidigung. Außerdem schadet ein langsamer „Ballfluss“ – dieser führt nämlich dazu, dass die Verteidiger/innen genug Zeit haben sich auf ihre neue Position einzustellen.

Wird eine Lücke erkannt, muss entschieden werden ob der Abschluss, oder ein Abspiele erfolgt.

6.4 Taktische Grundsituation „Ziel ansteuern“ / „Abschlussmöglichkeit nutzen“

6.4.1 Beschreibung

Die taktische Grundsituation „Ziel ansteuern“ wird in der „Ballschule Wurfspiele“ unter dieser Bezeichnung nicht angeführt. Memmert (2004, S. 61) beschreibt sie in seinem Werk jedoch als „diejenige kognitive Anforderung, räumliche und zeitliche Entscheidungen bei der Lösung taktische Aufgabenstellungen bzw. Sportspielsituationen zu vollbringen, indem – nachdem ein Ball gefangen bzw. gestoppt wurde – auf das Tor zugelaufen wird, um eine Abschlusshandlung zu vollziehen“. Im Gegensatz zum bereits beschriebenen „Ball dem Ziel annähern“, zählt hierbei primär das „physische“ Ansteuern des Ziels, um das Nutzen einer sich bietenden Abschlussmöglichkeit zu erleichtern. Folgende handballähnliche Spielform verdeutlicht dies:



Die Spieler starten bei einem der sechs Pylonen. Nach dem Zuspiel durch einen Übungsleiter (ZS) hat der Spieler die Aufgabe, schnellstmöglich ein Tor zu erzielen. Der Torwart, welcher die Sache erschwert, muss sich beim Zuspiel des Übungsleiters in einen der vier Reifen (1,2,3,4) begeben. Nun muss der Spieler, abhängig von

Abb. 17: Übungsform „Ziel ansteuern“ (Memmert, 2004, S. 62)

der Stellung des fix postierten Torwarts den richtigen Ort für seine Abschlusshandlung wählen. Diese Spielform wird sowohl mit einem Hand-, als auch mit einem Fuß- und Hockeyball, unter Einhaltung der spezifischen Regeln, durchgeführt. (vgl. Memmert, 2004, S. 62).

Wichtig sind die beiden Kriterien Entscheidungsqualität und Entscheidungszeit. Für eine Testung, wie gut diese Aufgabenstellungen von Probanden erfüllt werden, schlägt Memmert (2004, S. 62) folgendes vor: „Für das Kriterium Entscheidungsqualität wird bewertet, ob die Probanden bei jedem Versuch den optimalen Ort zur Abschlusshandlung gefunden haben. Beim zweiten, der Entscheidungszeit, wird geprüft, ob die richtige Entscheidung schnellstmöglich getroffen wird“. Der Ort ist dabei jeweils davon abhängig, wo sich der Torwart postiert hat.

6.4.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Als optimaler Ort zur Abschlusshandlung gilt, beispielsweise in der Praxis des Sportspiels Handball, wohl ein solcher, von dem aus man das Tor in einem guten Winkel – also frontal - und ohne Gegnerbehinderung angesteuert werden kann. Ein Szenario, wie das in der erläuterten Spielform, wird in einem Handballspiel eher unüblich sein. Die Torwarte sind in ihrem Stellungsspiel dem Angreifer meist direkt zugewandt. Die Überwindung des Torwartes stellt dann eine komplexe Anforderung an den/die Handballspieler/in. Wie bereits im Kapitel zur Individualtaktik des Handballsports beschrieben, ist dabei die Wahl der Wurfvariante entscheidend. In Memmerts Spielform ist die Art des Wurfes weniger wichtig als die Position, die der Spieler für seine Abschlusshandlung ansteuert. Da der Tormann statisch auf einem fixen Platz verharrt, muss dieser nicht durch einen speziellen Wurf getäuscht werden. Individualtaktische Kriterien sind also vielmehr das Erkennen der Stellung des Torwarts, und das Setzen einer dementsprechenden Antworthandlung im Sinne des Findens einer guten Position und eines Wurfes/Schusses in ein freies Eck.

6.4.2.1 Abschlussmöglichkeit nutzen

Starke Gemeinsamkeiten weist dies taktische Grundsituation „Lücke ausnutzen“ mit der aus der Ballschule Wurfspiele stammenden übergreifenden Taktik „Abschlussmöglichkeit nutzen“ auf. Diese wird dort von Roth et al. (2006, S. 18) folgendermaßen beschrieben: [Anm.: Es handelt sich um] „taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, zum richtigen Zeitpunkt und von einer optimalen Position auf dem Spielfeld Lücken für einen Zielpass / -schuss / -wurf oder das Erreichen einer Zielzone zu nutzen“. Der größte

Unterschied der beiden liegt darin, dass letztere zwar auch in einer Abschlusshandlung endet, diese jedoch nicht zwingend ein Wurf oder Schuss sein muss. Beide Handlungen vereinen außerdem Teile der bereits erläuterten „Lücken erkennen“ und „Lücken ausnutzen“. Tatsache ist, dass beim Nützen einer Abschlussmöglichkeiten nicht nur technische Fertigkeiten, wie ein Vollspannschuss, Schlenzer oder Sprungwurf von Bedeutung sind,

„sondern es müssen auch individual-, gruppen- sowie mannschaftstaktische vorbereitende Abläufe mit berücksichtigt werden. Somit sind Mit- und Gegenspieler-Konstellationen (Torwart, Feldspieler), ein effektiver Wurf-/Schusswinkel, günstiger Zeitpunkt, die eigene Position sowie mögliche eigene Laufwege wichtige Merkmale für erfolgreiche Zielabschlusshandlungen.“ (Memmert, 2004, S.45)

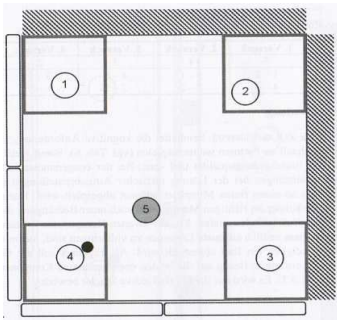
Zusammenfassend kann bezüglich der taktischen Grundsituation „Ziel ansteuern“ und „Abschlussmöglichkeit nutzen“ festgehalten werden, dass beide als essentiell in den meisten Sportarten anzusehen sind. So unterschiedlich die Wurf/Schuß-Ziele der jeweiligen Spiele auch sein wollen, die Anforderung dieses anzusteuern, um eine Abschlusshandlung zu setzen, ist überall von Bedeutung.

6.5 Taktische Grundsituation „Zusammenspiel“ / „Ballbesitz kooperativ sichern“

6.5.1 Beschreibung

Diese taktische Grundsituation beschreibt, grob umfasst, das kooperative Zusammenspiel von Sportler/innen in einer Spielsituation. Gemäß Memmert (2004, S.66) beinhaltet das „Zusammenspiel“ *„die kognitive Anforderung, Bälle situationsgerecht und schnell zu Partnern weiterzuspielen. Somit weist sie zwei Komponenten auf: Entscheidungsqualität und –zeit“*.

Es sind also dieselben beiden Kriterien von Bedeutung, wie zuvor bei der taktischen Grundsituation „Ziel ansteuern“ – jedoch in einem anderen Kontext, wie später in Kapitel 5.4.2. näher erläutert werden wird. Die folgende Spielform nutzte Memmert zur Überprüfung der Basistaktik bei Kindern. Sie dient auch dazu, die wichtigen Merkmale der Basistaktik darzustellen.



Vier Spieler sind in den Ecken des Spielfeldes postiert und dürfen diese nicht verlassen. Dies sind die Angreifer. Ihnen entgegen steht ein Verteidiger, der sich frei bewegen, nicht jedoch die Quadrate in den Ecken betreten darf. Ziel der Angreifer ist es, den Ball so oft als möglich hin und her zu spielen. Da jedoch Diagonalpässe nicht erlaubt sind, stehen

Abb. 18: Spielform „Zusammenspiel / Ballbesitz kooperativ sichern“ (Memmert, 2004, S. 65)

nur zwei Passalternativen zur Auswahl. Weiters nicht genehmigt sind Pässe über den Verteidiger hinweg. Es müssen also relativ flache, beziehungsweise Bodenpässe gespielt werden. Der Verteidiger versucht die Anspiele zu verhindern. (vgl. Memmert, 2004, S. 65).

6.5.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Als Kriterium zur Bewertung von Spielern/Spielerinnen die sich in einer solchen Situation befinden wird folgendes genannt: „Dazu muss beurteilt werden, ob die Kinder im richtigen Moment und auch unter Bedrängung die Chance wahrnehmen, einen Ball weiterzuspielen“ (Memmert, 2004, S. 65). Dies soll schnellstmöglich und ohne lange Bedenkzeit geschehen.

Den richtigen Moment zum Weiterspielen zu finden, ist wohl in allen Sportspielen von hoher Bedeutung, und bedarf eines gewissen taktischen Grundverständnisses. Allgemein stehen bei dieser taktischen Grundsituation und der Fähigkeit diese optimal zu lösen die kognitive Kompetenzen im Vordergrund, die für ein effektives Zusammenwirken von Mitspielerinnen untereinander ausschlaggebend sind (vgl. Memmert, 2004, S. 47). Nabbefeld (1984) nennt diesbezüglich das „situationsgerechte und schnelle Entscheiden für das Abspiele“ – Schubert und Späte (1998) zählen die „richtige Einschätzung von Passdistanzen nach dem eigenen Könnensstand und der Zeit, die der Ball in der Luft ist“ dazu.

In der „Ballschule Wurfspiele“ wird diese taktische Grundsituation nicht explizit genannt. Eine ihr ähnliche stellt aber jene dar, die den Namen „Ballbesitz kooperativ sichern“ trägt. Diese stellt den Spieler/innen „taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, im Zusammenspiel mit Partnern den Ballbesitz zu behaupten und

Angriffsaktionen einzuleiten“ (Rot et al, 2006, S. 18). Bei dieser Definition wurde das bloße Zusammenspiel um den Teil erweitert, danach eine Angriffsaktion einzuleiten.

Beim Zusammenspiel, verstanden als übergreifende Taktik, geht es darum, den Ball möglichst schnell zu verteilen. Der Pass muss also nicht zwingend zu einer Angriffsaktion führen. Dies wird anhand der folgenden Szenarien verdeutlicht.

Folgende Kriterien sind bei der Analyse dieser Spielszenarien von besonderer Bedeutung:

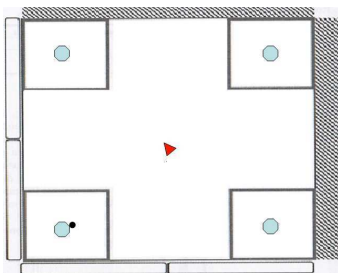
- Das Sichern des Ballbesitzes, durch Zusammenspiel mit Mitspielern
- Das Erkennen von freien und anspielbaren Mitspielern

In der zweiten analysierten Spielform zusätzlich:

- Das Zusammenspiel mit Mitspielern hinsichtlich der Einleitung einer Angriffsaktion

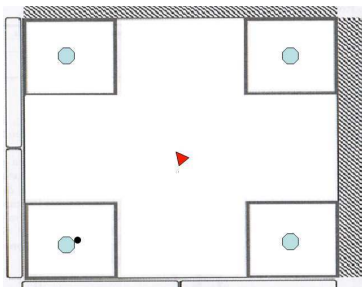
Die ersten beiden Spielszenarien beschreiben auf sehr elementare Weise, was mit „Zusammenspiel“ gemeint ist, und geben je ein Beispiel für eine gelungene und eine misslungene Kombination.

Spielszenario 1 (DVD → „Zusammenspiel / Ballbesitz sichern 1“):



In der vorliegenden Spielsituation startet Spieler A mit dem Ball. Der Verteidiger verstellt den Passweg zu Spieler D, woraufhin A mit einem Pass nach rechts reagiert. Der Verteidiger antizipiert in der Folge richtig und kann einen Pass von B nach C abfangen. Spieler B handelte nicht situationsgerecht. Aus der Situation geht hervor, dass der Verteidiger im Lauf in Richtung des rechten Eckes war. Er konnte Tempo aufnehmen und so in Richtung des Passweges laufen. Es kommt nicht zur Erreichung des Spielzieles.

Spielszenario 2 (DVD → „Zusammenspiel / Ballbesitz sichern 2“):



In dieser theoretisch konstruierten Situation kommt der Verteidiger nicht in Ballbesitz. Das Zusammenspiel der

Angreifer klappt gut, da sie zum einen auf das Verhalten des Verteidigers achten, zum anderen, weil der Ball in hohem Tempo weitergespielt wird. Im Unterschied zu Beispiel eins wird der Abwehrspieler durch oftmalige, geschickte Richtungsänderung getäuscht. Diese Szene kann als gelungenes Zusammenspiel betrachtet werden.

Die beiden Szenarien zeigen eine recht statische Spielstruktur, wie es sie in schnellen Sportspielen nicht gibt. Die nachfolgende Spielform ist so aufgebaut, dass das Zusammenspiel und das kooperative Sichern des Ballbesitzes durch bewegliche Ziele erschwert wird. Die Beschreibung dieser Spielform dient einem anschließenden Vergleich der ursprünglichen Basistaktik „Ballbesitz kooperativ sichern“, und der von Memmert neu benannten „Zusammenspiel“.

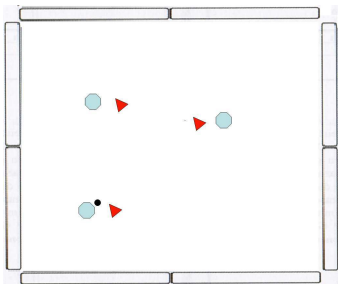
Spielbeschreibung:

Nachdem, vor Beginn des Spiels, drei Leute zu so genannten „Jägern“ bestimmt wurden, bewegen sich alle Beteiligten laufend über ein Spielfeld. Die Jägerinnen bzw. Jäger haben die Aufgabe, sich beispielsweise einen Softball, so zuzupassen, dass sie nahe genug an eine/n Läufer/in heran kommen, um diesen mit dem Ball abzutippen. Gelingt dies, wird diese/r zum/zur neuen Jäger/in. Mit dem Ball in der Hand dürfen lediglich drei Schritte gelaufen werden (vgl. Baschta, 2008, S. 66).

Dieses Spiel scheint für eine Analyse und einen Vergleich der beiden taktischen Grundsituationen „Zusammenspiel“ und „Ballbesitz kooperativ sichern“ geeignet. So spricht Memmert im Kontext des Zusammenspiels davon, Bälle situationsgerecht und schnell zu Partnern weiterzuspielen. Um in vorher angeführter Spielform eine/n Spieler/in zu fangen, müssen von den Jägern viele Entscheidungen getroffen werden. So können sich Situationen ergeben, in denen nicht klar ist, ob nun weitergespielt, oder selbst der Versuch einer Attacke gestartet wird. Situationsgerecht abzuspielen hängt auch davon ab, wie die Mitspieler/innen postiert sind. Der/Die Ballbesitzende muss sich fragen, welche/n freie/n Mitspieler/in er/sie als nächstes anspielt. Es wird also klar, dass das situationsgerechte Handeln, von dem Memmert spricht, von einer Vielzahl an Faktoren abhängig ist und nicht allgemein bestimmt werden kann. Tatsache ist, dass die zuletzt erläuterte Spielform, anhand der gegebenen Definitionen, eher der Kategorie „Ballbesitz kooperativ sichern“ zuzuordnen ist, denn jener des „Zusammenspiels“. Schließlich ist das Ziel des gemeinsamen Passspieles eine Angriffsaktion – nämlich das Fangen eines/einer Spielers/Spielerin – einzuleiten.

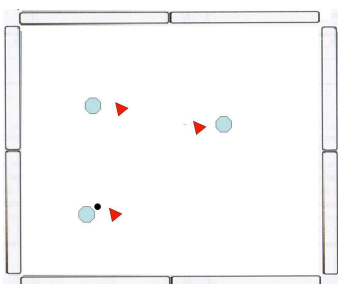
In den folgenden Spielszenarien ist ein kooperatives, schnelles Zusammenspiel trotz Gegnerbehinderung das Ziel. Zwei Mannschaften zu je drei Spielern duellieren sich. Der Ball muss in eines von vier Zielen in den Ecken des Spielfeldes geworfen werden. Direkter Körperkontakt ist nicht erlaubt – lediglich der Ball darf verteidigt werden. Ansonsten sind drei Schritte mit dem Ball in der Hand erlaubt, tippen ist untersagt. Besonderes Augenmerk wird bei der Analyse dieser Spielsituation darauf gelegt, ob der Ball im richtigen Moment an einen Mitspieler weitergegeben wird und ob das Anspiel als Einleitung eines Angriffes auf das Wurfziel sinnvoll erscheint.

Spielszenario 3 (DVD → „Zusammenspiel / Ballbesitz sichern 3“):



Spieler A spielt einen Auftaktpass und läuft daraufhin in Richtung eines der vier Ziele. Nachdem auch Spieler B zu diesem Eck läuft, spielt C einen weiten Pass nach vorne, um einen Abschlusschance zu schaffen. Alle Verteidiger haben sich inzwischen ballseitig orientiert und verteidigen dieses Eck. Die Angreifer scheinen nur dieses eine Ziel wahrzunehmen, und können in dieser „3 gegen 3“ Situation keine Abschlussmöglichkeit auffinden. Die Spieler haben es verabsäumt die Verteidiger durch verschiedene Lauf- und Passwege in Richtung der vier Ziele zu verwirren. Es kommt zu keinem Punktgewinn. Das Zusammenspiel kann als mangelhaft befunden werden.

Spielszenario 4 (DVD → „Zusammenspiel / Ballbesitz sichern 1“):



Dieses Szenario startet mit einem Pass von Spieler A zu Spieler B. Letzterer hat sich mit einer Lauffinte einen Vorsprung geschaffen, um den Ball im Tempo anzunehmen. Im Anschluss folgt ein Angriffsversuch auf das linke obere Eck. Als, nach einer Passkombination, ersichtlich wird, dass dieses gut verteidigt wird, spielt der ballführende Spieler einen schnellen Pass zurück zu Spieler A, in die eine andere Richtung. Dieser nimmt den Ball an, und kann nach einem weiteren Doppelpass mit A einen Punkt erzielen.

Hinsichtlich der von Memmert vorgegebenen Kriterien „Ballbesitz behaupten“ und „Angriffsaktion einleiten“ handeln die Spieler besser als in Szenario 3. Vor allem der schnelle Richtungswechsel zu einem der anderen Ziele stellt die Abwehr vor Probleme.

Die beiden beschriebenen taktischen Grundsituationen „Zusammenspiel“ und „Ballbesitz kooperativ sichern“ bilden wohl das „Grundgerüst“ eines jeden Angriffsspiels. Im Zusammenspiel den Ballbesitz behaupten und Möglichkeiten zum „finalen Pass“ zu finden – das sind die Voraussetzungen für den Abschluss einer Offensivaktion. Die Antwort darauf, wie genau ein sinnvolles Zusammenspiel aussieht, ist stark von der jeweiligen Situation abhängig. Zu den Grundvoraussetzungen dafür zählen jedoch – abgesehen von technischer Sicherheit – das Wahrnehmen und Reagieren auf die Position der Verteidiger/innen und der Mitspieler/innen, das Erkennen und Ausnutzen von Lücken, und das schnelle Handeln.

6.5.3 Resümee

Ganz allgemein kann aus den erläuterten Spielszenarien geschlossen werden, dass das kooperative Sichern des Ballbesitzes eine Sache „kollektiver Bemühungen“ ist. Dabei wirken alle Arten von Finten sich positiv aus – seien es Lauf- oder Passfinten. Ist der/die ballbesitzende Spieler/in unter Bedrängung kann es als sinnvoll erachtet werden, wenn sich die anderen schnell, in seine Richtung bewegen, um anspielbar zu sein. Ein „sich-verstecken“ erschwert die Anspielbarkeit naturgemäß.

Negativ auf das kooperative Sichern des Ballbesitzes wirken sich „durchsichtige“ Spielaktionen aus. Kann der Verteidiger anhand der Körperstellung, der Laufrichtung oder anderer Merkmale erkennen wohin der Ball als nächstes gespielt wird, wird ihm ein Eingreifen erleichtert.

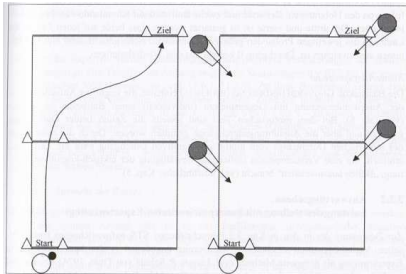
6.6 Taktische Grundsituation „Gegnerbehinderung umgehen“ / „Überzahl individuell herausspielen“

6.6.1 Beschreibung

Eine in nahezu allen Sportspielen mit direktem Körperkontakt zu beobachtende individualtaktische Fähigkeit ist die, den/die Gegner/in zu täuschen und zu umgehen. Diese taktische Grundsituation beinhaltet „die kognitive Anforderung, in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell) einen Ballbesitz zu sichern“ (Memmert, 2004, S. 72).

In der Ballschule Wurfspiele wird eine ähnliche taktische Fähigkeit genannt, nämlich jene eine „Überzahl individuell herauszuspielen“. Diese wird wie folgt definiert: „Taktische

Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, sich durch ein „Umgehen“ der Gegnerbehinderung – gegebenenfalls unter Einbeziehung einfacher Finten – einen Vorteil zu verschaffen“ (Roth et al., 2006, S.18). Folgende Testung, mit Hilfe derer Memmert diese Basistaktik bei Kindern prüft, gibt näheren Aufschluss:



Memmert beschreibt eine Spielform, die in 2 Durchgängen absolviert wird. Einem motorischen und einem motorisch – kognitiven. „Dies ist notwendig, um technische Fertigkeiten und Schnelligkeitskomponenten – so weit wie möglich – aus den taktisch-kognitiven Anforderungen zu

Abb. 19: Übungsform „Gegnerbehinderung umgehen“ (Memmert, 2004, S. 72)

isolieren“ (Memmert, 2004, S. 71). In Durchgang eins gilt es für den Sportler, ohne Gegnerbehinderung von der Start- zur Zielmarkierung zu laufen. In Durchgang zwei hat er dieselbe Aufgabe, diesmal jedoch mit einer simulierten Gegnerbehinderung. Es werden von vier Rampen Pezi-Bälle herabgerollt, um ein geradliniges Vorankommen zu verhindern. (vgl. Memmert, 2004, S. 71f.)

Das Vorgehen bei dieser Testung ist insofern sinnvoll, als dass körperliche Vorteile nicht ausschlaggebend werden. Für die Probanden gilt es, ohne Ballbesitz die Hindernisse schnellstmöglich zu überwinden. Von Relevanz für diesen Test ist dabei, wie viel Zeit benötigt wird, um die motorisch-kognitive Aufgabe zu meistern.

Eine genauere Betrachtung dieser übergreifenden taktischen Verhaltensweise anhand einer Animation wie bisher, erscheint nicht als sinnvoll, da komplexe Finten mit Hilfe des in dieser Arbeit verwendeten Programmes nicht dargestellt werden können und würde den Umfang dieser Arbeit übersteigen. Es folgt eine verbale Analyse.

6.6.2 Analyse der taktischen Grundsituation

Die Zeit, die benötigt wird, um eine Gegnerbehinderung in einer Sportspielsituation zu umgehen, scheint für das Ge- oder Misslingen von großer Bedeutung. Das Tempo, beziehungsweise die Beinarbeit haben eine klar technisch-motorische Komponente.

Spieler mit dahingehenden Vorteilen haben es in spezifischen Situationen mit Sicherheit leichter. Neben körperlichen Merkmalen fließen jedoch auch zentrale individualtaktische Fähigkeiten in ein 1:1 Spiel mit ein. Die taktische Komponente bei einer Finte oder einer anderwertigen Gegnerumgehung liegt zu einem großen Teil in der Entscheidung, wann und in welcher Form diese eingesetzt wird. Memmert merkt sogar an, dass ein immer breiterer Konsens darüber besteht, dass das „Vorbeidribbeln an den Gegenspielern“ klar taktische Komponenten besitzt, da Techniken als Funktionen zur Lösung von Situationen zu interpretieren sind (vgl. Memmert, 2004, S. 48). In welchen Aktionen macht es Sinn weiterzupassen, oder eine Überzahl unter Einbindung von Mitspieler/innen zu erzeugen – in welchen ist eine Finte die richtige Wahl? Diese und andere Fragen sind individualtaktischer Natur.

6.7 Taktische Grundsituation „Überzahl kooperativ herausspielen“

6.7.1 Beschreibung

„Überzahl kooperativ herausspielen“ bedeutet eine Überzahlsituation unter Einbeziehung eines/einer Mitspielers/Mitspielerin herzustellen. Diese Basistaktik wird in der Ballschule Wurfspiele folgendermaßen beschrieben: *„Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, sich im Zusammenspiel mit Partnern einen Vorteil zu verschaffen“* (Roth et al. 2006, S. 18). Ähnlich scheint die von Memmert beschriebene Basistaktik „Vorteil herausspielen“ – dies sind *„taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, über ein Zusammenspiel mit Partnern einen Tor- oder Punktgewinn vorzubereiten“* (Memmert, 2004, S. 34).

Letztere Definition spezifiziert die von Roth et al getroffene dahingehend, dass ein Vorteil im Hinblick auf einen Tor oder Punktgewinn vorbereitet wird.

Diese Basistaktiken scheinen insofern als elementar wichtig, als dass eine Überzahlsituation in jedem Sportspiel immense Vorteile mit sich bringt. Im Gegensatz zur individuellen Gegnerumgehung geht es hierbei darum, durch geschicktes Zusammenspiel einen Vorteil zu erlangen.

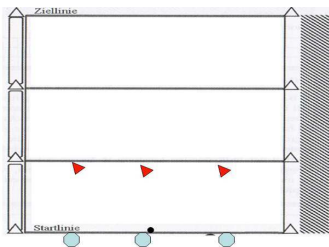
6.7.2 Analyse der taktischen Grundsituation

In Sportspielen behelfen sich die Mannschaften, zur Erzeugung einer Überzahlsituation, oft bestimmter Spielzüge. Mit Hilfe dieser soll der Gegner durch vorher besprochene Lauf- und Passwege irritiert und somit zu einem Fehler im eigenen Stellungsspiel gezwungen

werden. Die von Memmert und Roth et al. beschriebene Basistaktik beschreibt jedoch das Herausspielen von Überzahlsituationen ohne vorher vereinbarte Spielzüge. Es geht um ein „übergeordnetes“ grundlegendes Prinzip. Memmert selbst merkt an, dass es hierbei „primär darum geht, mit Mitspielern eine Überzahlsituation zu erzeugen bzw. bei Ballbesitz sich selber durch entsprechendes Passspiel gegenüber der gegnerischen Partei mindestens mit einem Spieler mehr ein Übergewicht zu verschaffen“ (Memmert, 2004, S. 47). Im Folgenden werden konkrete Spielszenarien dargestellt, in denen dies verdeutlicht wird. Hauptaugenmerk wird dabei primär auf die Handlungen der ballbesitzenden Spieler gelegt. Bei der Analyse dieser Spielszenarien sind viele bereits in anderen Basistaktik genannte Kriterien von besonderer Relevanz:

- Das Zusammenspiel mit Mitspielern, um einen Vorteil für das Team zu erzeugen.
- Das Weiterspielen des Balles, auch unter Bedrängung, um freie Mitspieler zu forcieren.
- Das Erzeugen von Überzahlsituationen durch bestimmte Laufwege
- Das Wahrnehmen und Nutzen von Lücken.

Spielszenario 1 (DVD → „Überzahl kooperativ herausspielen 1“):

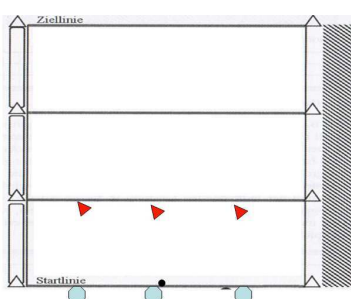


Ziel dieser konstruierten Spielform ist es, unter Einhaltung von Fußballregeln, mit dem Ball hinter die Ziellinie zu dribbeln. Es herrscht eine „Drei-zu-Drei“ Gleichzahl an Angreifer/innen und Verteidiger/innen.

Die Frage lautet nun, wie im Zusammenspiel mit Partner/innen ein Vorteil erspielt werden kann. Gibt es hierfür ein spezielles Rezept, welches es einzuhalten gilt?

Im konkreten Szenario startet Spieler/in A mit einem Pass zu B. Die beiden nicht-ballbesitzenden Spieler/innen bewegen sich daraufhin gerade in Richtung Ziellinie. Ihr gerader Laufweg hat zur Folge, dass die Verteidiger/innen ohne Probleme vor ihnen postiert bleiben können. Es entsteht keine Überzahl – das „Problem der Gleichzahl“ wird lediglich nach vorne verschoben.

Spielszenario 2 (DVD → „Überzahl kooperativ herausspielen 2“):



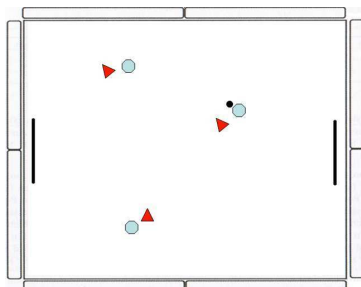
Spieler A spielt einen Auftaktpass zu Spieler C. Nach dem Abgeben des Balles läuft Spieler A nach rechts außen,

während sich B in die Mitte begibt. Diese Kreuzbewegung nutzt Spieler B aus, um hinter die verteidigenden Spielern zu „stechen“. Im Sprintschritt erreicht er einen freien Raum und kann vom ballführenden Spieler C angespielt werden. Ein weiterer Pass in den Lauf von Spieler A bringt den Punktgewinn.

Die Angreifer schaffen sich in dieser Spielform einen Vorteil, in dem ein Spieler in „den Rücken“ der Abwehr gelangt. Die Lauffinte der nicht ballbesitzenden Spieler sorgt kurzzeitig für Verwirrung, und bringt einen Überraschungseffekt mit sich. Diesen nutzt der Hinterlaufende, um sich von seinem direkten Gegenspieler zu lösen. Gemäß Memmerts Kriterium „sich im Zusammenspiel mit Partner einen Vorteil zu verschaffen“, handeln die Angreifer in dieser Situation sinnvoll.

Das Zusammenspiel, durch welches sich Angreifer Vorteile erspielen, kann auch im Rahmen spezieller Passkombinationen erfolgen – zum Beispiel einem Doppelpass mit bestimmten Laufwegen. Im folgenden Szenario, bei dem das Ziel darin besteht, einen Ball mit dem Fuß in ein kleines Tor zu spielen, wird dies verdeutlicht.

Spielszenario 3 (DVD → „Überzahl kooperativ herausspielen 3“):



Spieler A spielt einen Pass zu Spieler B. Nachdem A eine Lauffinte durchgeführt hat, startet er einen Sprint in den freien Raum in Richtung Tor. Sofort erhält er den Ball zurück und kann entweder selbst abschließen oder einen Pass zum entgegenkommenden Spieler C spielen. (adaptiert nach Bauer, 1994, S. 101)

Das Prinzip des Wand- oder Doppelpasses gilt, vor allem im Fußball, als taktische Standardkombination. Dazu kommt in diesem Spielszenario das so genannte „Hinterlaufen“, bei dem ein Spieler nach dem Abspiel eine Positionsveränderung „in den Rücken“ seines Gegenspielers vornimmt.

Die taktischen Grundsituationen „Vorteil herausspielen“ und „Überzahl kooperativ herstellen“ könnten in unzähligen Variationen dargestellt werden. Die Möglichkeiten, im Zusammenspiel mit Partnern einen Vorteil hinsichtlich eines Punktgewinnes zu verschaffen, hängen dabei stark von den Laufwegen, Passwegen, dem Verhalten der Mitspieler/innen, und dem der Gegenspieler/innen ab.

6.7.3 Resümee

Ganz allgemein kann folgendes festgehalten werden: Beim Herstellen einer Überzahl wirken aufeinander abgestimmte Laufwege sich positiv aus. Vor allem das Hinterlaufen – nicht im Sinne eines „Sich-Versteckens“ hinter dem Verteidiger – sondern als Mittel um sich von ihm zu lösen, kann als positiv erachtet werden.

Weiters macht es Sinn Gegenspieler zu binden, um, wie bereits für die taktische Grundsituation „Lücke erkennen und ausnutzen“ beschrieben, einen Raumgewinn zu erlangen.

Gerade Laufwege, ohne Richtungsänderungen erleichtern es der Abwehr, und sind nicht hilfreich wenn es darum gehen soll sich einen zahlenmäßigen Vorteil zu erspielen.

7 Schlussbetrachtung und Zusammenfassung

Ziel der Arbeit war eine Auseinandersetzung mit Taktik im Allgemeinen, der Taktik in den Sportspielen Handball, Fußball und Basketball, und sportspielübergreifender Taktik. Umgesetzt wurde dies anhand der Recherche und Aufbereitung spezifischer Literatur und einer animierten Darstellung von bestimmten Spielsituationen. In diesem Schlussteil sollen die Erkenntnisse der einzelnen Kapitel noch einmal dargelegt werden.

Im einführenden Teil wurde der Begriff der Taktik aufbereitet um eine Verbindung zur Sportspieltaktik herzustellen. Der Kern vieler wissenschaftlicher Definitionen ist, dass Taktik sogenannte „WAS-Entscheidungen“ betrifft, die von Sportlern/Sportlerinnen vor, oder im Rahmen eines sportlichen Wettkampfes getroffen werden. In Sportspielen, in denen zwei Mannschaften um Punkte oder Tore kämpfen, muss hierbei vor allem auf das Verhalten der Gegner/innen eingegangen werden. Der Taktik gegenüber stehen die „WIE-Entscheidungen“, die sich primär auf die Technik der Akteure/Akteurinnen beziehen.

In Kapitel 2 dieser Diplomarbeit, das die Taktik im Sportspiel allgemein zum Inhalt hat, wurde der Fokus auf neuere, wissenschaftliche Erkenntnis in der Sportspießforschung gelegt. Dabei wurden vor allem die diesbezügliche Arbeiten der drei Sportwissenschaftler Daniel Memmert, Markus Raab und Oliver Höne erläutert. Allen Dreien ist gemein, dass sie Taktik unter bestimmten Gesichtspunkten beleuchten. Raab beschäftigt sich mit Spielintelligenz und Methoden des Taktiktrainings, Höne hebt die Entscheidungskomponente im taktischen Handeln hervor, und Memmert unterstreicht den Einfluss der Kognition. Ziel dieses Kapitels war es, auf Methoden der Forschung und verschiedene Studien hinzuweisen, und damit eine Grundlage für die eigenen Untersuchungen zur sportspielübergreifenden Taktik zu geben.

Bei der Betrachtung von Taktik in den Sportspielen Handball, Fußball und Basketball (Kapitel 3) wurde das Augenmerk vorwiegend auf Relevantes aus der Individual- und Gruppentaktik gelegt. Es wurden verschiedene in der der Literatur genannte Elemente angeführt und näher betrachtet. Aufgrund dieser Informationen wurden taktischen Handlungsweisen aufgezeigt, die in allen drei Spielen in ähnlicher Form von Bedeutung sind. Nachdem geklärt wurde, dass bestimmte Taktiken sich nicht nur auf einzelne Spiele beschränken, wurde in einer weiteren Literaturrecherche versucht, diese Thematik zu intensivieren. Auf dem Gebiet der sportspielübergreifenden Taktik ist vor allem die Arbeit von Daniel Memmert zu erwähnen. Sein Ansatz wird vor allem in den Werken „Ballschule“ und „Kognitionen im Sportspiel“ dargestellt. Die in Zusammenarbeit mit Klaus Roth und Renate Schubert „kreierten“ Taktikbausteine sind Thema des letzten Kapitels dieser Diplomarbeit.

Dabei wurde der Frage nachgegangen, wie bestimmte taktische Grundsituationen aussehen und woran die von Memmert genannten „Taktikbausteine“ zu erkennen sind. Weiters wird anhand dieser Animationen versucht, Antworten darauf zu geben, welche Problemlösungshandlungen in konkreten Spielsituationen anwendbar sind. Zusammenfassend kann für die sieben untersuchten Grundsituationen folgendes festgestellt werden:

Anbieten und Orientieren: In den vorgestellten Spielszenarien wird deutlich gemacht, dass Übersicht und die Wahrnehmung von Gegen- und Mitspielern entscheidend sind, wenn es um das schnelle Freilaufen und Anbieten geht. Der von Memmert angeführte „günstige“ Raum ist ohne jeden Zweifel von der Situation abhängig. In den dargebotenen Szenarien erreichen die Spieler diesen, indem sie den Gegner durch Lauffinten täuschen, und sich dem ballführenden Spieler so annähern, dass ein sicheres Anspiel möglich ist. Es ist anzunehmen, dass diese beiden Grundregeln für viele Spielsituationen zielführend sind.

Ball dem Ziel annähern: Die Spielanimationen bezüglich dieser Grundtaktik zeigen ganz klar, dass die Möglichkeiten zum Abspielen des Balles in Richtung Abschlussraum vor allem von den Laufwegen der Mitspieler/innen abhängen. Das angeführte Beispiel, in dem zwei Spieler eine Kreuzung ausführen, bringt die Verteidigung in eine ungünstige Situation und ermöglicht dem ballführenden Spieler ein sinnvolles, zielorientiertes Abspiel. Die Leistung dieses Spielers liegt vor allem darin, unter den freien Mitstreitern denjenigen zu identifizieren, dessen Anspiel für den weiteren Angriff am erfolgsversprechendsten scheint.

Lücke erkennen/ Lücke ausnutzen: Die Auseinandersetzung mit diesen beiden Elementen brachte die Erkenntnis, dass eine Verbindung zu „Lücke erkennen und ausnutzen“ den Spielzielen wohl aller Sportspiele gerecht wird. In den Szenarien wurde vor allem Wert darauf gelegt, zu zeigen, dass schnelles Zusammenspiel und das „Stechen“ in die Tiefe das Erzeugen von Lücken begünstigen. Für den ballführenden Spieler gilt es, vorhandene Lücken zu erkennen und danach eine Entscheidung zu treffen, ob gepasst, geworfen, oder ein Durchbruch gewagt werden soll.

Abschlussmöglichkeit nutzen: Dieses taktische Grundelement konnte im Rahmen dieser Arbeit nicht anhand animierter Spielsituationen erfasst werden. Die Abschlusshandlung selbst erweist sich hierfür als zu komplex. Tatsache ist, dass alle anderen vorgestellten Basistaktiken in diese „münden“ – das Ziel eines jeden Angreifers wird es sein, die sich ihm bietende Chance zum Punktgewinn zu nutzen.

Zusammenspiel/Ballbesitz kooperativ sichern: Die Analyse dieser Basistaktiken fand anhand zweier verschiedener Spielformen statt. Das von Memmert in „Kongitionen im Sportspiel“ vorgestellte Spiel erfasst zwar die Anforderungen der Basistaktik an die Spieler sehr gut, beschreibt jedoch ein Spielszenario, wie es in Sportspielen eher seltener vorkommen wird. Das Sichern des Balles unter Berücksichtigung von Gegenspielern und dem Spielziel verlangt den Spieler/innen wohl um einiges mehr ab. Es wurden zwei Szenarien gezeigt, in denen die angreifenden Spieler sehr unterschiedlich handeln. Die zielführende Variante war die, bei der die Spieler Lauffinten einsetzen, um eine Angriffsaktion einzuleiten.

Gegnerbehinderung umgehen“ / „Überzahl individuell herauspielen“: Auch für diese beiden Basistaktiken erschien eine animierte Darstellung nicht sinnvoll. Das Überspielen von Verteidigern/Verteidigerinnen ist elementar für alle Sportsportarten mit direktem Gegner/innen –kontakt, und zählt damit nicht zu unrecht zu einer der sieben Basistaktiken.

Überzahl kooperativ herauspielen: Im Rahmen der animierten Spieldarstellung wurde vor allem versucht, den Aspekt der Kooperation hervorzuheben. Die Unterschiede in der „erfolgreichen“ und „weniger erfolgreichen“ Spielsituation liegen hauptsächlich in der Bewegung der nicht ballbesitzenden Spieler. Diese können dem Ballführenden durch ihre Bewegung eine Reihe an Möglichkeiten eröffnen.

Im Allgemeinen ist die Analyse der sieben Basistaktiken im Rahmen dieser Arbeit als Überblick für verschiedene Handlungsmöglichkeiten gedacht, für die sich Spieler/innen in bestimmten Situationen entscheiden können. Dabei wurden solche gezeigt, die sinnvoll erscheinen, und solche, die im Hinblick auf das Spielziel weniger sinnvoll sind. Natürlich stellt dies nur einen kleinen Abriss möglicher Handlungen dar, doch wurden solche gewählt die sich in der Praxis häufig beobachten lassen.

Die Recherche bezüglich der Taktik in den Sportspielen Handball, Fußball und Basketball brachte Erkenntnisse dahingehend, dass aufgrund der Ähnlichkeit der Spielideen durchaus taktische Gemeinsamkeiten bestehen. Interessant ist die Tatsache, dass in der Literatur bezüglich übergreifender Taktik meist nur von der Offensive die Rede ist. Die Betrachtung der Individual- und Gruppentaktik der Defensive lässt jedoch den Schluss zu, dass auch im Abwehrspiel Gemeinsamkeiten in vielen Sportspielen bestehen.

Die Arbeit mit dem Programm „Microsoft Powerpoint“ wurde gewählt, um verschiedene Spielzüge so darzustellen, dass die Bewegung der Angreifer, Verteidiger und des Balles gut zu erkennen sind. Neben einigen kostenpflichtigen Programmen mit denen Programmierungen dieser Art möglich sind, stellt Powerpoint für Microsoft Office Besitzer/innen eine gute Alternative dar.

8 Literaturverzeichnis

Bücher:

- Baschta, M. (2008). *Spielend zum großen Spiel. 113 Kleine Spiele und Übungen für Fußball, Basketball, Volleyball, Handball, Softball, Flag-Football und Unihockey*. Wiebelsheim: Limpert
- Brockhaus Lexikon und Enzyklopädie (1973). (17. völlig neubearbeitete Auflage) Wiesbaden: Brockhaus
- Baer, U. (2000). *666 Spiele. Für jede Gruppe, für alle Situationen*. Seelze-Velber: Kallmeyer.
- Bauer, G. (1994). *Lehrbuch Fussball. Erfolgreiches Training von Technik, Taktik und Kondition*. München: BLV Verlagsgesellschaft
- Benz, J. & Eigenmann, P. (1985). *Hallenhandball. Technik – Taktik – Systematik – Varianten*. Frankfurt am Main: Sauerländer
- Bezler, J. & Paganetti, T. (1997). *Basketball. Technik – Taktik – Training*. Niedernhausen_ Falken
- Bisanz, G. & Gerisch, G. (2008). *Fußball. Kondition – Technik – Taktik und Coaching*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Carl, K. (1976) Taktik. In: Röthig, P. *Sportwissenschaftliches Lexikon*. Schordndorf: Hofmann Verlag
- Ehret et al (1995) / Deutscher Handball-Bund (Hrsg.)(1995). *Handball Handbuch 2. Grundlagentraining für Kinder und Jugendliche* (2., erweiterte und überarbeitete Auflage). Münster: Philippka.
- Edelmann, G. & Tononi, G. (2002). *Gehirn und Geist. Wie aus Bewusstsein Materie entsteht*. Beck: München.

- Favre-Bulle, B. (2001). Information und Zusammenhang. *Informationsfluss in Prozessen der Wahrnehmung, des Denkens und der Kommunikation*. Wien: Springer
- Grau, U., Möller, J. & Rohweder N. (1990) *Erfolgreiche Strategien zur Problemlösung im Sport. Die drei Seiten einer Medaille*. Münster: Philippka.
- Griesbeck, J. (1990). *Spiele für die Gruppe*. (10. Auflage). München: Don Bosco
- Höner, O. (2005). *Entscheidungshandeln im Sportspiel Fußball. Eine Analyse im Lichte der Rubikontheorie*. Schorndorf: Hofmann Verlag.
- Holzinger, A. (2002). *Basiswissen Multimedia. Band 1: Technik*. Würzburg:Vogel.
- Kern, J. (1990). *Taktik im Sport*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Klusow, N.P. (1986). *Handballtaktik*. Berlin: Sportverlag.
- Kolb, M. (2006). Unterlagen zur Vorlesung „Fachdidaktik der Sportspiele“ (SS 2008). Wien: Zentrum für Sportwissenschaften und Universitätssport
- Kollath, E. (1998). *Fußball. Technik & Taktik*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Kozocsa, I. (1985). *Basketball Lehrbuch. Methodik der Taktik mit Übungsformen für Schule und Verein*. Böblingen: Central-Druck
- Memmert, D. (2004). *Kognitionen im Sportspiel*. Köln: Sport und Buch Strauß.
- Neumann, H. (1990). *Basketballtraining. Taktik – Technik – Kondition*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Niedlich, D. (1987). *100 Taktik-Drills im Basketball*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Raab, M. (2001) . *SMART. Techniken des Taktiktrainings – Taktiken des Techniktrainings*. Köln: Sport und Buch Strauß.

- Raab, M., Zastrow, H. & Lempertz, C. (2007). *Wege zur Spielintelligenz*. Köln: Sportverlag Strauß.
- Roth, K. (1989). *Taktik im Sportspiel: zum Erklärungswert der Theorie*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Roth, K., Kröger, C. & Memmert, D. (2002). *Ballschule Rückschlagspiele*. Schorndorf: Hofmann-Verlag
- Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R. (2006). *Ballschule Wurfspiele*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Scheuerl, H. (1991). *Das Spiel*. Berlin: Julius Beltz.
- Talaga, J. (1976). *Fußballtaktik*. Warschau: Sport i Turystyka.
- Thieß G. & Schnabel G. & Baumann R. (1908) *Training von A bis Z*. Berlin: Sportverlag
- Thömmes, F. (2010) *Fusball Coaching - Die 100 Prinzipien. Handbuch für Trainer und Übungsleiter*. Stiebner Verlag GmbH
- Waldowski, L. (1978). *Basketball. Training – Technik – Taktik*. Reinbek: Hamburg.
- Weineck, J. (2004). *Optimales Training*. Aachen: Spitta.
- Westphal, G., Gasse, M. & Richterling, G. (1987). *Entscheiden und Handeln im Sportspiel*. Münster: Philippka.
- Wetzel, M. (2005). *Prinzip Subjektivität*. (?) [siehe Internetquellen S. 88]

Internetquellen:

- Memmert, D. – Ein Forschungsprogramm zur Validierung sportspielübergreifender Basistaktiken. Zugriff am 22.4.2011 unter https://www.dshs-koeln.de/wps/wcm/connect/4b7935004f00049e8e22af11a279b932/Memmert_2004_Ein%2BForschungsprogramm_zur_Validierung.pdf?MOD=AJPERES
- HÖNER, O. Hermann, T. & GRUNOW, C. - Sonifikation – Ein Hilfsmittel zur Taktikanalyse im Sportspiel? Zugriff am 3.5. 2011 unter <http://www.techfak.uni-bielefeld.de/ags/ami/publications/media/HoenerHermannGrunow2005-SEH.pdf>
- Memmert, D. (2003) - Ein aufgabenorientierter Ansatz zur Analyse von Kognitionen im Sportspiel. Zugriff am 25.4.2011 unter http://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/dvs-Info/2003/2003_4_26.pdf
- Wetzel, M. (2005):
http://books.google.at/books?id=X78RunFiV6kC&pg=PA629&lpg=PA629&dq=%22ein+Prozess+der+synaptischen+Selektion+innerhalb+des+Repertoires+einzelner+neuronaler+Gruppen,+der+auf+Verhaltenserfahrungen+zur%C3%BCckzuf%C3%BChren+ist%22&source=bl&ots=MyzVSMk6rx&sig=XMVW6TMxeoTS_AIFBbIMDkQD-Rk&hl=de&ei=2GT_TZ_HF87MtAbQrtzyDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Zugriff am 20.5.2011]
- Zielschussspiele (S.52): <http://www.alt.uni-greifswald.de/~sport/Lehrmaterialien/Ringvorlesung/Theorie%20der%20Sportspiele.pdf> / Zugriff am 3.6.2011)

9 Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Zuordnung Taktik/Strategie (Roth,1989,S.8).....	6
Abb.2: Differenzierung taktischer Handlungen (Weineck, 2004, S. 608).....	7
Abb.3: Phasenstruktur der taktischen Handlung (Mahlo, s. in Harre, 1982, S. 222).....	10
Abb.4: Differenzierung Gruppen- und Individualtaktik am Beispiel Fussball (Roth, 1989, S.11).....	13
Abb.5: Taktikelemente Handball-Defensive.....	31
Abb.6: Taktikelemente Handball-Offensive	34
Abb.7: Taktikelemente Basketball-Defensive.....	38
Abb. 8: Taktikelemente Basketball-Offensive.....	40
Abb.9: Taktikelemente Fußball-Defensive.....	43
Abb.10: Taktikelemente Fußball-Offensive (Roth, 1989, S.8).....	45
Abb.11: Einteilung der Sportspiele in "Spielfamilien" (Roth et al, 1999, S.13)	50
Abb.12: Klassifikationssystem für Sportspiele (nach Almond, 1986; Griffin et al.; Hossner & Roth, 2002).....	50
Abb.13: Bewertungsbogen	

(https://www.dshs-elnde/wps/wcm/connect/4b7935004f00049e8e22af11a279b932/Memmert_2004_Ein%2BForschungsprogramm_zur_Validierung.pdf?MOD=AJPERES .).....	55
Abb.14: Spielform „Anbieten und Orientieren“ (Memmert, 2004, S.69).....	57
Abb.15: Spielform „Ball dem Ziel annähern“ (Memmert, 2004, S.64).....	61
Abb.16: : Spielform „Lücke erkennen / Lücke ausnutzen“ (Memmert, 2004, S. 65).....	65
Abb.17: Übungsform „Ziel ansteuern / „Abschlussmöglichkeit nutzen“ (Memmert, 2006, S.62).....	69
Abb.18: Spielform „Zusammenspiel / Ballbesitz kooperativ sichern“ (Memmert, 2004, S. 65).....	71
Abb.19: Übungsform „Gegnerbehinderung umgehen“ (Memmert, 2004, S. 72)	76

10 Lebenslauf

Angaben zu meiner Person:

Name: Georg Platzer

Geburtsdatum: 19.05.1986

Geburtsort: Bad Ischl

Staatsangehörigkeit: österreichische

Anschrift: Habsburgerstraße 84/1/1

2500 Baden

Name und Beruf der Eltern:

Mag. Rudolf Platzer, Selbstständig

MMag. Helga Platzer, HAK-Lehrerin

Ausbildungsweg:

1992-1994 Volksschule Wolkersdorf

1994-1996 Volksschule Baden bei Wien

1996-2004 BG/BRG Baden Frauengasse

06/2004 Matura

07/2004-03/2005 Absolvierung des Grundwehrdienstes

seit Oktober 2005 Lehramtsstudium Bewegung und Sport & Psychologie/Philosophie

11 Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Grundlegendem zum Thema Taktik, respektive mit Taktik in den Sportspielen Fußball, Handball und Basketball. Zum einen wird der Frage nachgegangen, ob es taktische Grundsituationen beziehungsweise Fähigkeiten/Fertigkeiten gibt, die in diesen drei Spielformen zu beobachten und als ähnlich oder nahezu gleichwertig identifizierbar sind. Weiters wird, im zweiten Teil der Arbeit, eine Darstellung darüber geboten, wie „übergreifende Taktik“ in der Sportpielliteratur behandelt wird, wer auf diesem Gebiet forscht, und wie der aktuelle Stand der diesbezüglichen Forschung ist. Diese Informationen werden dann genutzt um so genannte „übergreifende taktische Grundsituationen“ anhand animierter Spielszenarien darzustellen und zu analysieren.

Die Vorgehensweise sieht folgendermaßen aus: Anfangs folgt eine allgemeine, fundamentale Auseinandersetzung mit dem Phänomen Taktik. Im Anschluss wird erarbeitet, wie sportartspezifische Taktik in den oben genannten Spielen umgesetzt und angewandt wird. Dabei wird der Fokus primär auf individual- bzw. (klein)gruppentaktische Elemente gelegt, da anzunehmen ist, dass diese universeller und somit besser zu übertragen sind. Anhand dieser Information wird nach taktischen Gemeinsamkeiten gesucht.

In der Sportpielliteratur ist der Begriff der „übergreifenden Taktik“ bereits bekannt. Im zweiten Teil dieser Diplomarbeit folgt eine Untersuchung dahingehend, wie solche übergreifenden taktischen Elemente konkret in bestimmten Spielsituationen aussehen. Zu diesem Zwecke wird mit einer animierten Spielfeld- und Spielerdarstellung auf der Basis von Microsoft Powerpoint gearbeitet. Eine Literaturrecherche hilft, die Szenarien auf verschiedene taktikrelevante Parameter hin zu überprüfen. Wenn, aufgrund der Komplexität eines Spielszenarios eine solche Animation nicht sinnvoll erscheint, wird dieses schriftlich erläutert beziehungsweise analysiert.

Der Grund für die Wahl dieses Themas ist eine persönliche Verbindung zu Ballspielen im Allgemeinen, und Handball im Speziellen. Als seit Jahren selbst aktiver Spieler besteht naturgemäß eine Affinität zur Thematik. Des weiteren bin ich davon überzeugt, dass die Ergebnisse dieser Arbeit zum einen mir selbst, in meiner weiteren Karriere als Handballnachwuchstrainer, aber auch anderen Interessierten, dienlich sein können.