
Hans-Dieter te Poel ist DFB-Fußballlehrer und besitzt eine UEFA Pro Licence. Er ist Diplom-Sportwissenschaftler und Pädagoge und verfügt über langjährige Erfahrungen als Trainer im Leistungs- und Hochleistungssport. Als Spieler war er u. a. in Essen, Münster und Köln aktiv. Darüber hinaus ist er Lehrbeauftragter für Fußball an der Deutschen Sporthochschule Köln und er war in den Landesleistungszentren Essen und Düren tätig. Außerdem ist er in der Trainerfortbildung aktiv. Er ist Buchautor und Autor für die Fachzeitschriften "Fußballtraining", "Leistungs-Sport", "Spektrum der Sportwissenschaften" und "Sportunterricht".

Das sehr facettenreiche und oftmals im Training stiefmütterlich behandelte Passspiel wird für das Training in allen Spielklassen "passgenau" aufgearbeitet.

MODERNES PASSSPIEL
Der Schlüssel zum HIGH-SPEED-FUSSBALL

Peter Hyballa & Hans-Dieter te Poel

978-3-89899-717-1

Auch als E-Book erhältlich.

www.dersportverlag.de
DANKSAGUNG

Für meine Söhne Nils und Jens und meine Frau Isabel, die mir über mehrere Jahre hinweg die viele „freie“ Zeit für die Erstellung des Buchs geschenkt haben und meinen DFB-Fußball-Ausbildern, Trainern und Dozenten Gero Bisanz (ehemals DFB-Chefausbilder und Dozent an der DSHS-Köln), Erich Rutemöller (ehemals DFB-Chefausbilder, Dozent an der DSHS-Köln und Trainer beim 1. FC Köln), und Dr. Gunnar Gerisch (ehemals Leiter des Sportlehrgebiets Fußball an der DSHS-Köln und Dozent an der Hennes-Weisweiler-Akademie), die mich „Das Spiel!“ auf höchstem Niveau gelehrt haben. Aber auch einen herzlichen Dank an meinen Freund und Mitautor Peter, der weiß, was es bedeutet, gemeinsam, verlässlich und ohne Unterlass jahrelang an diesem Buch zu arbeiten.

Unseren überdauernden großen Respekt an Eduard Feldbusch, der uns Tag und Nacht für Besprechungen zur Verfügung stand und unsere hundertfachen handschriftlichen Zeichnungen in professionelle Grafiken mit so unglaublich viel „Fußball-Feeling“ übertragen hat.

Hans-Dieter te Poel
www.tepoel.de.to

„Dieses Buch widme ich meinem großartigen Vater Hans-Joachim, der nun von der Himmelstribüne das Spiel der Spiele beobachten wird!“

Peter Hyballa
www.peterhyballa.org
INHALT

DANKSAGUNG ........................................................................................................... 9

VORWORT .................................................................................................................. 10

1 VORBEREITUNGEN DER AUTOREN ......................................................... 14

2 DAS PASSSPIEL IM ZUGE SPIELTHEORETISCHER ÜBERLEGUNGEN ............................ 20

3 „PASS GLEICH PASS?“ ...................................................................................... 34

4 „PASSSPIEL IST DIE BEDINGUNG FÜR GUTEN FUSSBALL“ – DER HYBALLA/TE POEL-PASS-PUZZLE-IQ®! ......................................................... 40

4.1 WARUM EIN PASS-PUZZLE®? .................................................................... 52

4.2 WARUM EIN PASS-GITTER®? ................................................................. 54

4.2.1 Das 3-Aktionen-System ........................................................................ 58

4.3 DIE EINZELNEN PUZZLE-TEILE – ALLES NUR EIN FRAGE DER PASSARTEN? ................................................................. 66

4.3.1 Der Lupfer-Pass .................................................................................... 68

4.3.2 Der Dreiecks-Pass ............................................................................... 78

4.3.3 Der Wechsel-Pass ................................................................................. 92

4.3.4 Der Volley-Pass ................................................................................... 104

4.3.4.1 Der Brust-Pass ................................................................................. 106
4.3.4.2 Der Fuß-Air-Pass ................................................................. 111
4.3.5 Der No-Look-Pass ................................................................. 120
4.3.6 Der Flach- und Kombi-Pass (Kurz-Pass) ............................... 128
  4.3.6.1 Flachpass „spezial“ ......................................................... 152
4.3.7 Der Torschuss-Pass .............................................................. 166
4.3.8 Der Last-Moment-Pass ........................................................ 176
4.3.9 Der Tödliche-Pass ............................................................... 187
4.3.10 Der Über-die-Abwehr-Pass ............................................... 202
4.3.11 Patsch-Patsch-Pässe und Kaatsen ....................................... 212
4.3.12 Der Doppel-Pass ............................................................... 225
4.3.13 Der Winkel-Pass ............................................................... 235
4.3.14 Der Kopf-Pass ................................................................. 247
4.3.15 Der Einwurf-Pass ............................................................. 257
4.3.16 Das Raum-Passen ............................................................ 268
4.3.17 Der One-Touch-Pass ........................................................ 281
4.3.18 Tiqui-Taca „spezial“ – Rondos .......................................... 299
4.3.19 Die Pass-Finte ................................................................. 309
4.3.20 Torwart-Passen „spezial“
  mit Torwarttrainer Marco Knoop (Red Bull Leipzig) .................. 328
  4.3.20.1 Fakten zum modernen Torwartspiel ............................. 329
4.3.20.2 Keywords zum Torwart-Passen ........................................... 334

4.3.20.3 Praxistest:
   Das heutige Training des Torwart-Passens ......................... 347

4.4 DIE HYBALLA/TE POEL-PASS-PHILOSOPHIE .............................. 378

4.5 DER „METHODIK-SCHLÜSSEL“!
   WIE TRAINIERE ICH DEN PASS PUZZLE-IQ®? ....................... 381

5 DIE ETWAS ANDERE ZUSAMMENFASSUNG
   MIT BLICK ÜBER DEN ZAUN .......................................................... 398

6 LITERATUR ..................................................................................... 402

   BILDNACHWEIS ........................................................................... 414
   Mitwirkende .................................................................................. 414
VORWORT


Das geschieht insbesondere durch präzise, gut getimte, flache, scharfe und vertikale Pässe.

In diesem Bereich sind wir alle auf Grundlagen angewiesen, die in gezielter, variabler und intensiver Trainingsarbeit „gelegt“ werden. Wenn Mannschaften sich entwickeln und höchste Qualität erreichen möchten, sind für Trainer und Spieler die Trainingseinheiten auf dem Platz das Wichtigste. Peter Hyballa und Hans-Dieter te Poel gelingt es mit „Modernes Passspiel“, diesem Anspruch in vielfältiger Art und Weise gerecht zu werden.

Die Autoren bieten uns in diesem Buch zahlreiche Passarten und Leistungsfaktoren an, die diese Grundlagen durch Training legen können. Das Buch Modernes Passspiel stellt also eine Art „Schulungsmodell“, eine wahre Fundgrube für jeden Trainer dar.

Ende des Jahres 2014 legen die Autoren Peter Hyballa und Hans-Dieter te Poel ein zweites Buch zum Passspiel vor. Hierin kommen Experten aus den unterschiedlichsten Bereichen des leistungsorientierten Fußballs und der angewandten Sportwissenschaft


Hans-Dieter Flick

4.3 DIE EINZELNEN PUZZLE-TEILE – ALLES NUR EIN FRAGE DER PASSARTEN?


Folgt man den Ausführungen in den vorangestellten Kapiteln so kann man die Frage in der Überschrift mit Nein beantworten. Daher ist es notwendig, nachfolgend die einzelnen Puzzle-Teile

- in einen konkreten situativen Spielzusammenhang zu stellen;
- den Sinn und Zweck für Training/Unterricht kurz zu skizzieren und
- wirksame praktische Beispiele für den Trainer/Lehrer darzustellen.


Bei den (1) technischen und (2) taktischen Grundlagen für das (Flach-)Passspiel11 gehen die Autoren grob von folgenden Inhalten aus:

(1) Technische Grundlagen:
- Anlaufen des Balles:
  - Möglichst hinter den Ball kommen, um aus offener Stellung (vgl. Kap. 4.3.6) zu passen.
  - Beim Passen „in den Ball gehen“, d. h. den Pass druckvoll und flach spielen.
- Pass-Bewegung:
  - Die Fußspitze des Standbeins zeigt in die Richtung des Ziels.
  - *Flach-Pass*: Durchschwingen des Schussbeines und mit dem Standbein „groß machen“. *Coaching:* „Auf den Fußballen „hochkommen!“, „Mit dem Schuss weiterlaufen!“ und „Mit dem Standbein nicht im Boden verwurzeln, sondern minimal nach vorne hüpfen!“.
- Pass-Techniken (*Flach-Pass*):
  - **Innenseite**: Frontale Zuspiele, kurze und mittlere Distanz;
  - **Innenspann**: Schräger Pass, mittlere und große Distanz;
  - **Außenspann**: Vgl. Innenspann, wobei das Schussbein eine seitliche Position zum Ziel einnimmt.

(2) Taktischen Grundlagen:
- Individuell:
  - Lösen vom Gegner bzw. aus dem Deckungsschatten heraus treten und in die Lücken anbieten.
    - Anbieten als Tiefenanspieler: in die Lücke gehen (z. B. als 6er, 9er).
    - Anbieten als Rückanspieler: Die Lücke vor sich haben, um sofort wieder steil durch die Lücke passen zu können.
    - Anbieten zur Seite: Diagonale Bälle ermöglichen.
    - Möglichst in die offene Stellung kommen (vgl. Kap. 4.3.6), um sofort nach vorne spielen zu können.
    - *Timing*: Damit der Partner direkt spielen kann, soll man sich, wenn der Ball noch zum Mitspieler „unterwegs“ ist, frühzeitig zum Anspiel lösen.
- Gruppentaktisch:
  - Doppel-Pass, Spiel-über-den-Dritten, Ebene überspielen und ablegen („Steil-Klatsch!“).
Schräge/Diagonale Bälle: Am Gegner vorbei nach schräg-vorne oder nach schräg-hinten ablegen; der Passempfänger hat eine Lücke vor sich und kann (halb-)offen in den Ball gehen (vgl. Kap. 4.3.6).


4.3.1 DER LUPFER-PASS

„Aber zur Idealvorstellung gehört, wenn man selbst aktiv ist, wenn man sein Spiel durchsetzt, wenn man dominiert, wenn man viele Facetten hat.“


Der Lupfer-Pass wird im Wettspiel zumeist dann benötigt, wenn sich ein Gegenspieler genau vor dem Spieler mit Ball befindet. Der Spieler mit Ball will aber unbedingt seinen Mitspieler anspielen. Entweder muss er nun dass 1 gegen 1 „suchen“, Über-den-Dritten spielen oder den Gegenspieler „überlupfen“ – im Neudeutschen „chipt“ er den Ball über seinen Gegner hinweg. Diese Situation ist vergleichbar mit der des Lobspiels im Tennis.
Die nachfolgende Abb. 8 zeigt die nachgestellte Situation des *Lupfer-Passes* am Flügel (in einer 2 gegen 3-Situation) aus dem Champions-League-Spiel Arsenal London (hier in Weiß-Blau) gegen BV Borussia Dortmund 09 vom 23. November 2011 beim Spielstand von 0:0 (Handlungsbeginn mit Spielzeit: 5:30 min).


*Abb. 8: Lupfer-Pass aus dem Champions-League-Spiel Arsenal London gegen den BV Borussia Dortmund 09*
TRAININGS- UND UNTERRICHTSBEISPIELE:

Abb. 9: Lupfer-Pass im Fünfer-Pass-Gitter

Organisation:
- In einem ca. 30 x 20 m großen Raum werden fünf Hütchen platziert.
- An jedem Hütchen platziert sich ein Spieler, sodass dieses Passgitter mit 5 Spielern durchgeführt wird.

Ablauf:
- Der Spieler passt den Ball auf den gegenüberliegenden Spieler. Dieser Spieler lässt den Ball zurückklatschen und der erste Spieler lupft den Ball über den zweiten Spieler zum dritten Spieler, der diesem ca. 15 m gegenübersteht.
- Der dritte Spieler spielt den gelupften Ball direkt zu dem seitlich neben ihm stehenden vierten Spieler.
- Dieser lupft den Ball wiederum über den dritten zum fünften Spieler, der dann den Ball wieder zum zweiten Spieler passt und somit die Übung beendet.
Coaching:
- Körperspannung aller Spieler einfordern.
- Beidfüßiges Lupfen fordern.
- Der Ball soll präzise und „hart“ gelupft werden, sodass eine neue Spielsituation direkt eingeleitet werden kann.

Variationen:
- Nur mit einem bestimmten Pass-Fuß den Lupfer-Pass trainieren.
- Die Abstände vergrößern und den Lupfer-Pass präzise auf den Kopf des Mitspielers platzieren.
- Wettkampfsituationen nachstellen: Zwei Pass-Gitter nebeneinander aufstellen und mit insgesamt 10 Spielern besetzen. Wer beendet die Übung am schnellsten (Zeit, Bonuspunkte etc.)?
Organisation: Siehe Abb. 9.

Ablauf:

- Siehe Abb. 9, wobei die Spieler in den Kreisen mit ihrem Gegenübern nach dem Lupfer-Pass die Positionen tauschen.
- Nach jedem Lupfer-Pass spielen alle Spieler den Ball mit einem Ballkontakt („Spiele direkt!”) weiter.

Coaching:

- „Spiel und geh!” einfordern.
- Nach dem Lupfer-Pass sollen sich alle Spieler sofort in den jeweiligen „neuen Raum” orientieren (Pass-Taktik).
- Nicht zu viel „Schnitt“ in den Lupfer-Pass „legen“.

Variationen:

- Die Spieler passen sich den Ball nicht stets in der geschlossenen Stellung zu, sondern auch aus einer Doppel-Passsituation.
- Man fügt ein Tor mit TW dazu und die vollständige Aktion wird nach einem Lupfer-Pass mit einem Torabschluss beendet.
Der Lupfer-Pass

Abb. 11: Lupfer-Pass im Fünfer-Gitter – „1 gegen 1 offensiv“ oder den Lupfer-Pass spielen

**Organisation:** Siehe Abb. 9.

**Ablauf:**
- Wie in Abb. 9, wobei der Spieler, der den Ball „zurückklatschen“ lässt, umgehend zum defensiven Gegenspieler wird.
- Somit kann sich der Spieler, der den Ball erhält, entscheiden, ob er „1 gegen 1 offensiv“ spielt oder den Lupfer-Pass einsetzt.
- Jeder Spieler, der den Lupfer-Pass einsetzt, wird direkt zum defensiven Gegenspieler (weite und kurze Laufwege).

**Coaching:**
- Durch den „schnellen“ Gegenspieler Geschwindigkeit und Präzision fordern.
- Zur schnellen oder verzögerten Entscheidung (1 gegen 1 offensiv oder Lupfer-Pass) animieren (Pass-Taktik).

**Variationen:**
- Die Abstände zwischen den Spielern vergrößern, um ein Andribbeln des Spielers mit Ball zu provozieren.
- Die Abstände zwischen den Spielern verkleinern, sodass die Spieler nur 1-2 Ballkontakte benötigen, um ihre Entscheidung zu fällen.

---

Den *Lupfer-Pass* mit zwei Ballkontakten ausführen. Mit dem ersten Ballkontakt den Ball *in die Höhe lupfen* und mit dem zweiten Ballkontakt den Ball „wegspielen“.

*Abb. 12: 4 gegen 4 plus 2 „Lupferspieler“*

**Organisation:**
- In einem 40 x 30 m großen Raum wird ein 4 gegen 4 auf zwei Großtore mit TW gespielt.
- Hinzu kommen noch zwei neutrale Spieler, sodass ein 4 gegen 4 plus 2 gespielt wird.

**Ablauf:**
- Dto.
- Die beiden neutralen Spieler gehören zur jeweils der Mannschaft, die im Ballbesitz ist. Diese beiden Spieler dürfen nur *Lupfer-Pässe* spielen (keine *Boden-Pässe* zulassen).

**Coaching:**
- Auf eine schnelle Ballan- und -mitnahme der „4 gegen 4-Spieler“ achten.
- Weitere *Lupfer-Pässe* auch mit der Fußinnenseite spielen (*Pass-Technik*).
Variationen:
- Die Spielfeldgröße verändern, damit die _Lupfer-Pässe_ weiter wegespielt werden können.
- Die beiden neutralen Spieler spielen „frei“ Fußball, wobei lediglich der letzte Assist vor dem Torabschluss ein _Lupfer-Pass_ sein soll.
- Die beiden neutralen Spieler dürfen auch _Boden-Pässe_ spielen, wobei das Tor per _Lupfer-Pass_ erzielt werden soll. Die beiden neutralen Spieler können ebenfalls Tref-fer erzielen.

_Abb. 13: 6 gegen 6 mit TW – Lupfer-Pässe statt 1 gegen 1 offensiv_

Organisation:
In einem 55 x 30 m großen Spielfeld spielen 12 Spieler plus 2 TW „frei“ auf zwei Großtore.

Ablauf:
- Im 6 gegen 6 wird mit unbegrenzter Ballkontaktzahl agiert.
- Der Ball darf mithilfe des Passes weitergeleitet werden.
Es soll kein 1 gegen 1 offensiv gespielt werden. Hierdurch wird der Ball nach vorne gespielt und an Stelle eines 1 gegen 1 offensiv muss der Lupfer-Pass angewandt werden.

**Coaching:**
- Wenn der Spieler am Ball „Druck“ von den Gegenspielern erhält, soll er möglichst schnell den Lupfer-Pass einsetzen.
- Der Spieler ohne Ball soll den Lupfer-Pass provozieren und gekonnt in den Raum starten, um diesen zu fordern (Pass-Taktik).
- Falls der Spieler mit Ball überfordert ist, darf er auch den Ball „blind“ in den Raum spielen.

**Variationen:**
- Der Ball wird im 6 gegen 6 nur gelupft und sobald der Ball zu Boden fällt, muss man 1 gegen 1 offensiv agieren!
- Es wird im 6 gegen 6 mit nur einem „Pflichtkontakt“ gespielt. Sobald ein Spieler den Ball annimmt, muss er den Ball per Lupfer-Pass weiterleiten.

![Diagram](https://www.sports-graphics.com)

*Abb. 14: 9 gegen 9 in die dritte Lupferzone*
**Organisation:**

- Gespielt wird 9 gegen 9 auf zwei Großtore mit TW in einem halben Spielfeld.
- Das Spielfeld wird in drei Zonen unterteilt.

**Ablauf:**

- „Freies“ Spiel.
- In die letzte Zone muss der Ball gelupft werden.
- In der letzten Zone darf der gelupfte Ball per Ballan- und -mitnahme am „Boden“ gespielt werden. Der Ball soll jedoch nicht wieder zurückgespielt werden.
- Das Tor (der „Treffer“) muss aus der letzten Zone erzielt werden.

**Coaching:**

- Der Lupfer-Pass kann aus der ersten oder der zweiten Zone gespielt werden.
- Der Spieler mit Ball soll in der Situation erkennen, ob er dem Stürmer den Ball genau auf seinem „Körper“ spielt oder doch „etwas mehr“ in den Raum.
- Falls der Lupfer-Pass nicht gespielt werden kann, sollen die Spieler aufgefordert werden, nicht „hektisch“ zu agieren, sondern den Abbruch der gedachten Spielsituation herbeizuführen. Es soll kein Treffer erzwungen werden, die Situation entscheidet über das entsprechende Folgeverhalten (Pass-Intelligenz).

**Variationen:**

- „Freies Spiel“ mit der Regel: „Ein Tor, das nach einem Lupfer-Pass erzielt wird, zählt fünffach!“
- Befindet sich der Ball in der zweiten Zone, darf dieser von den Spielern nicht mehr zurückgespielt werden: Schießt den Ball auf das Tor oder spielt per Lupfer-Pass in Richtung Tor weiter!“
- Der Ball darf aus der ersten Zone nur per Lupfer-Pass in die zweite Zone gespielt werden.