



THEFALSEFULLBACK MAGAZIN – DAS 3VS1

Das Trainermagazin – von Florian Sauer

Über das Magazin

In unserem zweiten Magazin stellen wir euch die Studie von unserem Autor Florian Sauer vor. Florian ist Co-Trainer der U18 des AKA St. Pölten und Performance Analyst. In dieser detaillierten Studie wurde sehr genau auf das 3vs1 und die entsprechenden taktischen sowie konditionellen Grundlagen eingegangen. Die einzelnen Artikel findet ihr auch nochmal auf unserer Website.

Thefalsefullback-Team

Mehr Informationen unter www.thefalsefullback.de

Theoretische Grundsätze

Unter- und Überzahl

Das 3 gegen 1 stellt eine Konstellation mit enormem Potenzial dar. Es erlaubt die Vermittlung grundlegender Spielprinzipien und kombiniert zwei wesentliche lernpsychologische Theorien. Durch die geringe Spieleranzahl werden die an der Trainingsform beteiligten Spieler permanent sowohl konditionell, koordinativ als auch kognitiv gefordert, wodurch viele Spielaktionen entstehen.

Diese Spielaktionen sind ähnlich, aber nicht ident. Demnach kommt es nicht nur zu sehr hohen Wiederholungszahlen, sondern auch zu kontemporären Differenzen innerhalb kognitiver Prozesse und den daraus resultierenden motorischen Handlungen. Sowohl die Qualität als auch die Quantität selbiger, kann mittels Adaptionen auf unterschiedlichsten Ebenen gesteuert werden.

Statisches Verhältnis von Unter- und Überzahl

Ein statisches Verhältnis im Bereich Unter- und Überzahl besteht, wenn sich die innerhalb der Trainingsform stattfindenden Rollenverteilung im Bereich Offensive und Defensive, nicht verändert. Im 3 gegen 1 wird der Defensivspieler im Vorfeld bestimmt und füllt diese Rolle bis eine gewisse Zeit abgelaufen ist, oder ein Ziel erreicht wurde. Trainings-methodisch gilt es folgende Bereiche zu berücksichtigen:

- Ein statisches Verhältnis von Unter- und Überzahl im Rahmen einer Übungsform schließt die vom Defensivspieler ausgehenden potenziell stattfindenden Anschlussaktionen aus. Infolge dessen ergeben von den Offensivspielern eingeleitete Aktionen im Gegenpressing

auch nur bedingt Sinn. Weiters wird dem Defensivspieler jede Möglichkeit zur Entlastung genommen. Zwar kann dies dazu beitragen den konditionellen Schwerpunkt besser zu treffen bzw. die Anzahl der geführten Zweikämpfe auf ein Minimum zu reduzieren, doch muss in diesem Zusammenhang der massive Verlust technisch-taktischer Kapazitäten berücksichtigt werden.

- Ein statisches Verhältnis von Unter- und Überzahl im Rahmen einer Spielform erhöht die in Summe stattfindenden Umschaltmomente für alle an der Trainingsform beteiligten Spieler. Für den defensiv agierenden Spieler endet die Aktion nun nicht schon bei Ballgewinn, sondern erst nach der Durchführung einer Anschlussaktion. Neben der Aufrechterhaltung einer Ballzirkulation verfolgen die Offensivspieler im Falle eines Ballverlustes nun zusätzlich das Ziel, dem Defensivspieler sämtliche Spielfortsetzungsoptionen zu nehmen.

Durch das statische Verhältnis von Über- und Unterzahl im Rahmen von Spiel- und Übungsformen werden, wie eben skizziert, unterschiedliche Verhaltensweisen provoziert. So ist ein 3 gegen 1 als reine Übungsform am Ende eines Rehabilitations-Prozesses besonders sinnvoll. Auf der einen Seite verlangt es fußballspezifische Bewegungen und stellt durch die infolge dessen auftretende Zunahme mechanischer Belastungen einen hohen physiologischen Anspruch. Auf der anderen Seite werden, je nach Spielfeldgröße, die in Summe auftretenden Fremdeinwirkungen enorm komprimiert. Das 3 gegen 1 als Spielform maximiert durch die Integration von Umschaltmomenten die Wettkampfnähe und daraus resultierend das technisch-taktische Potenzial.

Dynamisches Verhältnis von Unter- und Überzahl

Ein dynamisches Verhältnis im Bereich Unter- und Überzahl besteht, wenn sich die innerhalb der Trainingsform stattfindende Rollenverteilung im Bereich Offensive und Defensive verändern kann. Zwar wird im Vorfeld ein Defensivspieler bestimmt, selbiger ist jedoch in der Lage diese Rolle durch eine erfolgreiche Abwehraktion abzugeben. In der Regel übernimmt folglich der für den Ballverlust verantwortliche Offensivspieler die Rolle des Defensiven. Das dynamische Verhältnis ebnet dem Defensivspieler einen Weg aus seiner defensiven Funktion und erhöht dadurch den Druck auf die Offensivspieler.

- Im Rahmen einer Übungsform finden, im Vergleich zum statischen Verhältnis, wesentlich mehr Umschaltmomente statt. Selbige beziehen sich jedoch lediglich auf den Rollentausch zwischen Offensiv- und Defensivspieler. Die im Gegenpressing stattfindenden Aktionen sind demnach ausschließlich individuell und stellen keine gruppentaktische Bewegung dar. Folglich wird die Qualität der Umschaltmomente massiv beeinflusst.

- Aufgrund der Tatsache, dass selbst bei Ballverlust zwei Offensivspieler in ihrer Rolle unverändert bleiben, finden auch in Spielformen mit einem dynamischen Verhältnis keine defensiv geprägten gruppentaktischen Bewegungen statt. Sämtliche Umschaltmomente beziehen sich auf den Rollentausch zwischen Offensiv- und Defensivspieler.

Mischformen von statischem und dynamischem Verhältnis

Eine klassische Mischform, welche in der Lage ist sowohl den statischen, als auch den dynamischen Ansatz zu verbinden ist das 1 gegen 1 + 2. Dabei wird im Rahmen einer Spiel- oder Übungsform der ballbesitzende Spieler von zwei Neutralen unterstützt sodass folglich eine 3

gegen 1 Situation entsteht. Gelingt dem Defensivspieler ein Ballgewinn, unabhängig davon wer den Ballverlust verschuldet hat, findet ein Rollentausch zwischen den beiden im Vorfeld bestimmten Spielern statt. Bevor zwischen Spiel- und Übungsform bzw. statischem und dynamischen Verhältnis von Unter- und Überzahl entschieden wird, sollte ein konkretes Ziel definiert werden.

Die durch eine Spielform gewonnene Wettkampfnähe, kann sowohl im Bereich eines statischen als auch eines dynamischen Verhältnisses intensiviert werden. Während aus einer im Vorfeld festgelegten Rollenverteilung primär gruppentaktisch geprägte Aktionen resultieren, bezieht sich der dynamische Wechsel auf stark individualisierte Formen des Umschaltspiels. Außerdem muss betont werden, dass im Rahmen von Spielformen, unabhängig von statischem und dynamischem Verhältnis, im Vergleich zur entsprechenden Übungsform immer mehr Ballwechsel stattfinden.

Taktische Grundlagen

Offensivspiel - Positionierung

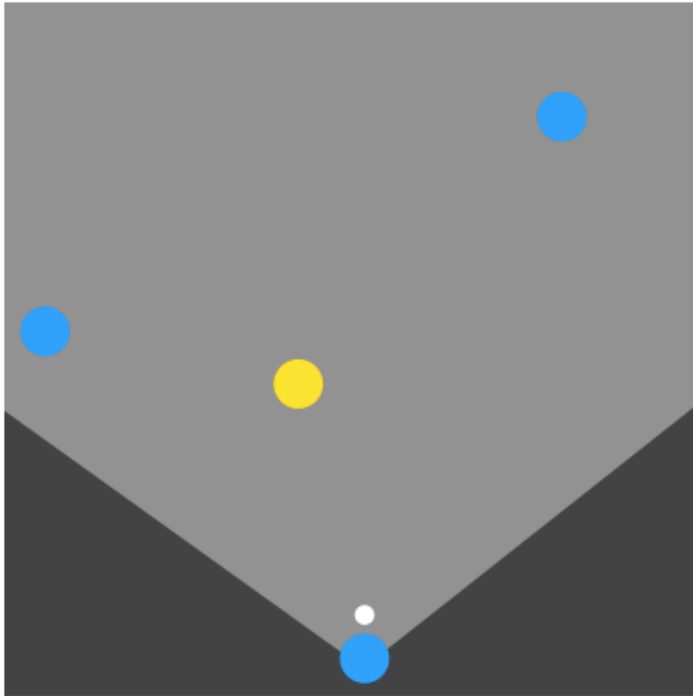


Abbildung 1

Ein wesentlicher Coachingpunkt des Offensivspiels ist die Positionierung mit, aber auch ohne Ball. Zwar sollte selbige situativ gewählt werden, doch gilt im Wesentlichen der Grundsatz Seite vor Ecke. Wie in *Abbildung 1* ersichtlich verfügt der ballbesitzende Offensivspieler sowohl den maximalen Entscheidungsraum (180°), jener Raum in welchem Mitspieler eingesetzt werden können, als auch über das maximale Wahrnehmungsfeld.

Folglich kann das quantitative Maximum an Informationen eingeholt werden, welches wiederum den qualitativen Mehrwert der letztlich getroffenen Entscheidung in positiver Art und Weise beeinflusst.

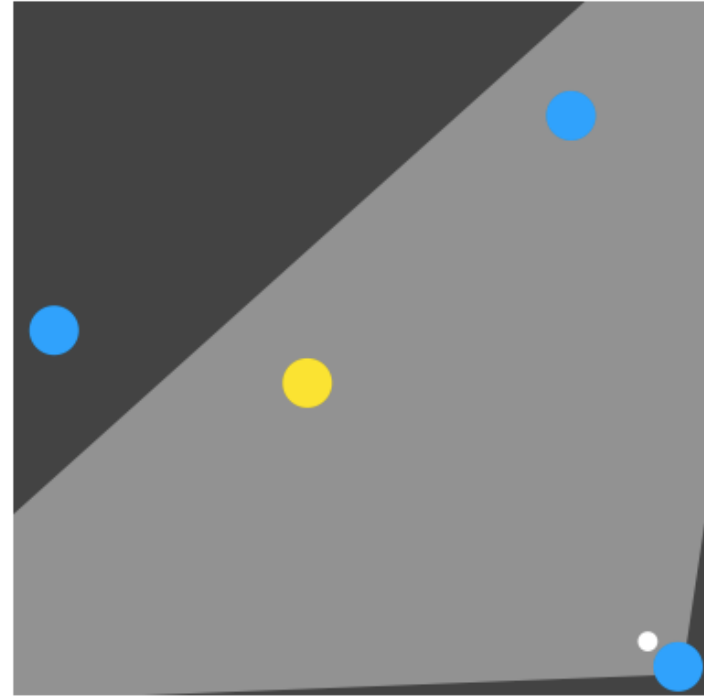


Abbildung 2

Abbildung 2 zeigt einen Offensivspieler, welcher sich in einer Ecke positioniert, demzufolge reduziert selbiger sowohl seinen Entscheidungsraum, als auch sein Wahrnehmungsfeld, wodurch die Erfolgswahrscheinlichkeit der Spielaktion massiv reduziert wird.

Eine weitere essenzielle Facette der Positionierung von Offensivspielern im 3 gegen 1 ist die sogenannte offene Stellung. Selbige verfolgt unter anderem das Ziel, das Wahrnehmungsfeld des entsprechenden Spielers zu vergrößern, um folglich sowohl das Tempo kognitiver Prozesse als auch die Qualität der daraus resultierenden

motorischen Handlung zu steigern. *Abbildung 3* zeigt einen Spieler welcher aufgrund seiner Körperposition, welche in diesem Fall auch als geschlossene Stellung bezeichnet werden könnte, ein suboptimal kleines Wahrnehmungsfeld generiert. Er ist weder in der Lage den Gegenspieler, noch den zweiten Mitspieler zu lokalisieren.

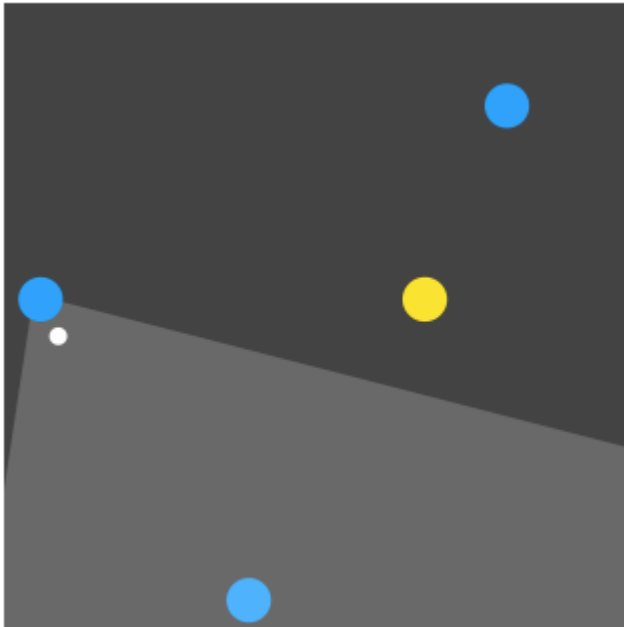


Abbildung 3

Die Spielsituation in *Abbildung 4* unterscheidet sich lediglich im Bereich der Körperposition des ballbesitzenden Offensivspielers, selbiger reduziert durch eine Drehung von Knapp 35° die Wahrscheinlichkeit auf einen Ballverlust um ein Vielfaches.

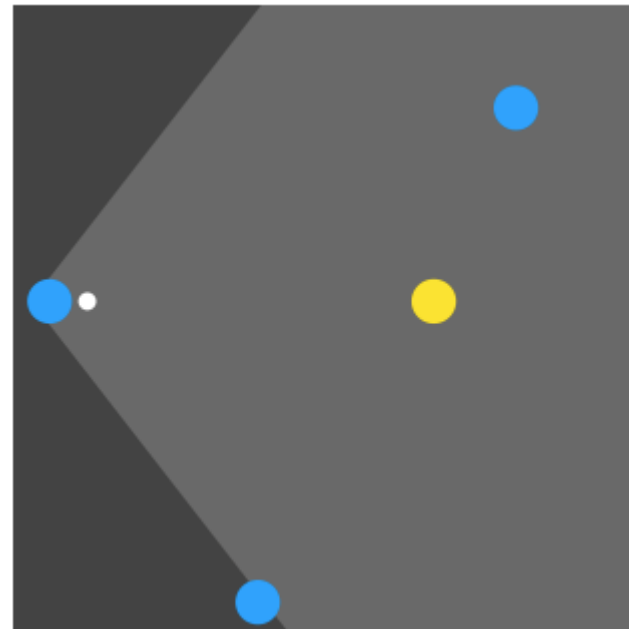


Abbildung 4

Defensivverhalten – Position vor Antizipation

Jeder Spieler hat einen seiner physischen und kognitiven Schnelligkeitsleistung entsprechenden Aktionsradius (*Abbildung 5*). Je schneller ein Spieler motorische Handlungen einleiten bzw. durchführen kann, desto größer ist der von ihm aufgrund seiner Positionierung kontrollierte Raum.

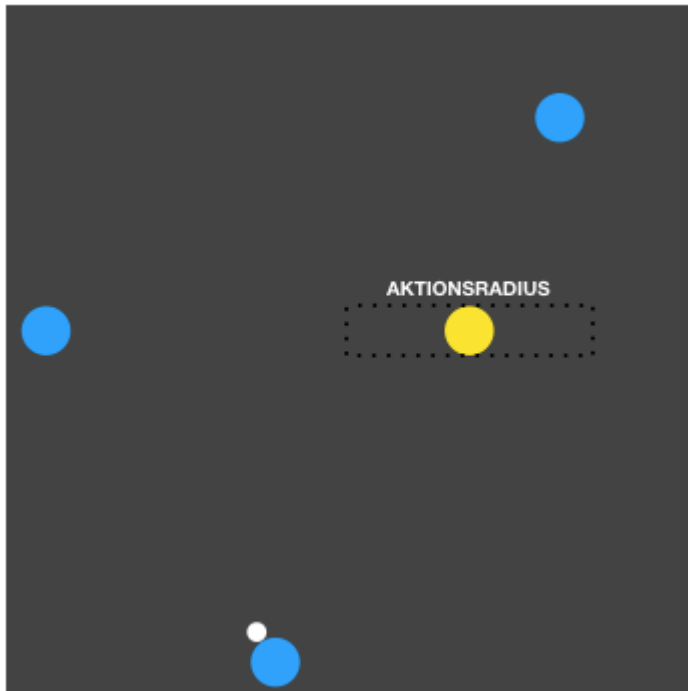


Abbildung 5

Das Wahrnehmungsfeld (*Abbildung 7*) ist ein visuell-kognitives Produkt in welche Situationen wahrgenommen werden um folglich, im Zuge einer motorischen Handlung, agieren bzw. reagieren zu können. Selbiges ist kein statisch festgelegter Bereich, sondern vielmehr ein durch Blicktechnik und Steuerung der Aufmerksamkeit dynamisch entwickelbarer Faktor.

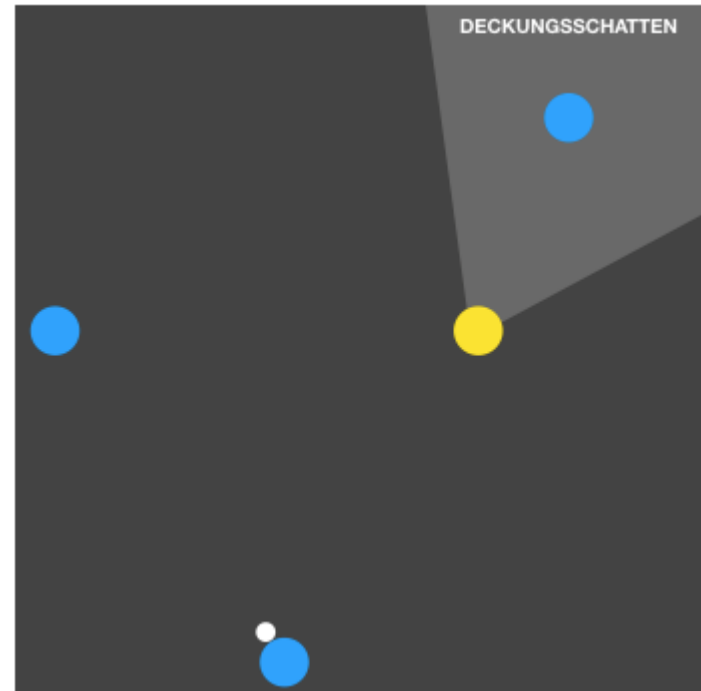


Abbildung 6

Weiters produziert jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt einen Deckungsschatten (*Abbildung 6*), ein Bereich, der vom Defensivspieler weder wahrnehmbar noch vom Offensivspieler bespielbar ist.

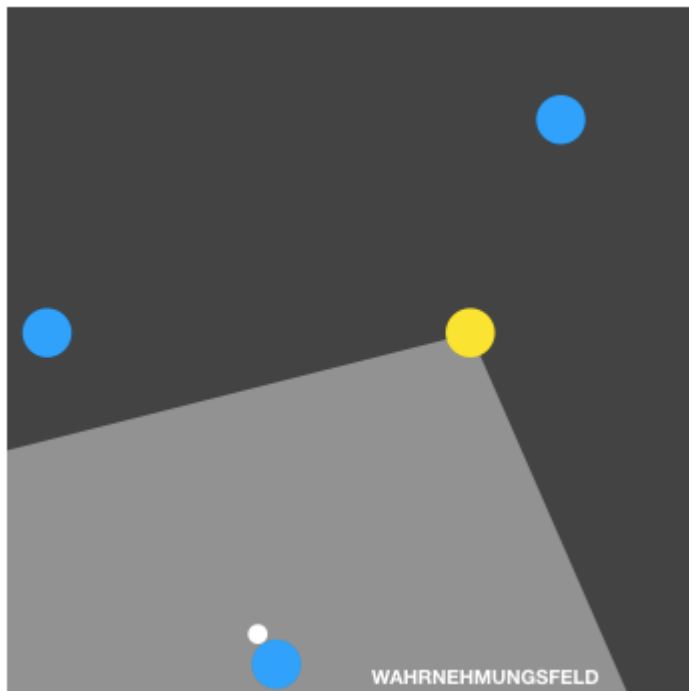


Abbildung 7

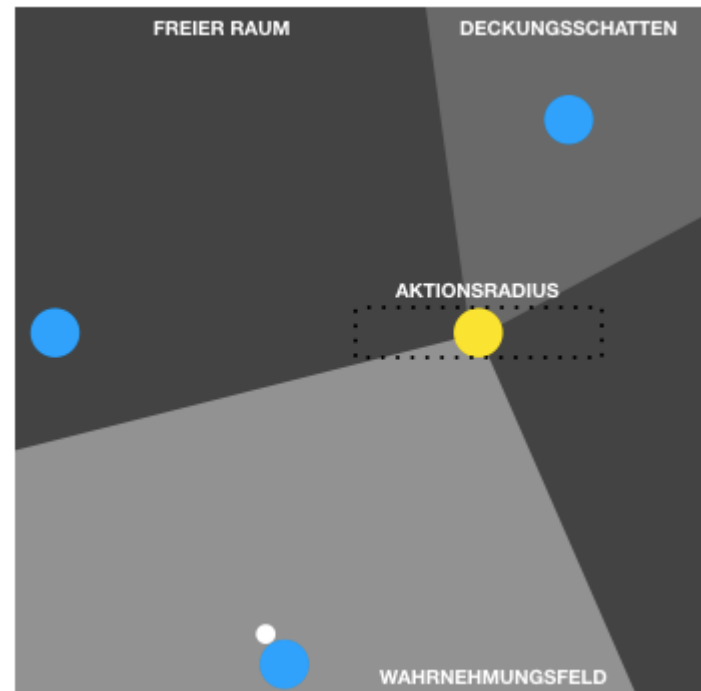


Abbildung 8

Demzufolge hat der Defensivspieler im 3 gegen 1 zwei konkrete Mittel um die Wahrscheinlichkeit auf einen Ballgewinn zu erhöhen. Auf der einen Seite kann er dem ballbesitzenden Offensivspieler durch den bewussten Einsatz des Deckungsschatten und dem daraus resultierenden kontrollierten Raum eine der beiden Passoptionen nehmen. In Folge dessen muss die im weiteren Verlauf der Spielaktion stattfindende Handlung des betreffenden Offensivspielers nicht antizipiert, sondern berechnet werden.

Konditionelle Aspekte des 3 gegen 1

Spielform und Übungsform

Während bei den durchgeführten Übungsformen die Ballbesitzphase im Vordergrund stand, konnte im Rahmen der Spielformen nach zehn erfolgreichen Pässen ein Torabschluss erzielt werden. Spiel- und Übungsform unterschieden sich demnach ausschließlich durch die bei der Spielform vorhanden zwei Minitore. Im Falle eines Ballgewinns des Defensivspielers, welcher sich die gesamte Minute in dieser Funktion befand, konnte selbiger dem Gegenpressing durch ein Dribbling außerhalb des Spielfeldes entgehen.

Obwohl sich die Rahmenbedingungen zwischen Spiel- und Übungsformen kaum unterscheiden, resultieren unabhängig von der Form des 3 gegen 1 massive konditionelle Disparitäten. *Abbildung 9* visualisiert diese deutlich.

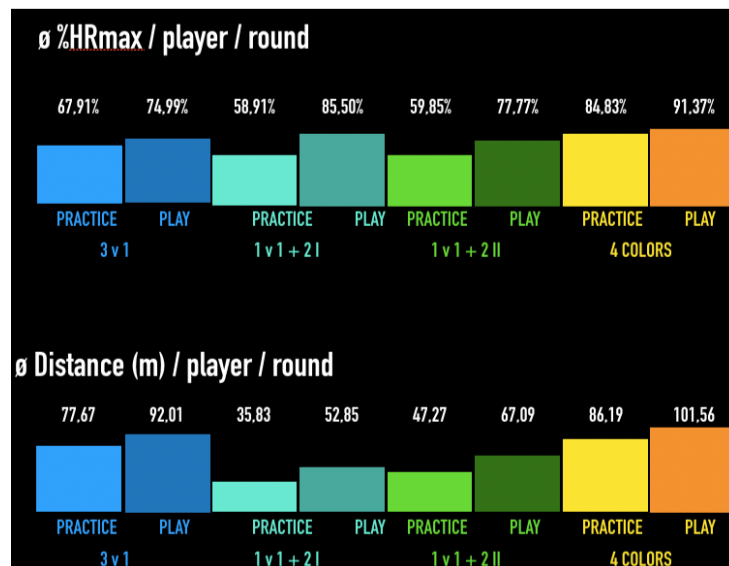


Abbildung 9

Es wird ersichtlich, dass sich sowohl die Laufdistanzen als auch die Herzfrequenzwerte in einer Spielform signifikant erhöhen. Dieses Phänomen kann vielfältige Gründe haben, fragt man jedoch die Spieler, so ist das veränderte Verhalten vor allem auf einen Faktor zurückzuführen: Spaß!

Die Tore stellen nicht nur eine Notwendigkeit für den Erfolg dar, sie symbolisieren ein klares Ziel und schaffen damit erst die Möglichkeit für ein Erfolgserlebnis. Selbiges maximiert die intrinsische Motivation der Spieler und sorgt in weiterer Folge für die erforderliche Bereitschaft mehr zu investieren.

In diesem Zusammenhang ist jedoch Tor ungleich Tor. In einer fünften ergänzenden Trainingseinheit wurde mit Hütchentoren gearbeitet. Dies hatte zur Folge, dass die entsprechenden Spieler nicht einmal im Ansatz dieselben Werte erreichen konnten wie in den Durchgängen, in denen Minitore eingesetzt wurden. Im Gegenteil, die Werte lagen deutlich näher an den Übungsformen als an den Spielformen.

Die unvorteilhafte Reihenfolge

„Der Jüngste geht in die Mitte“ – ein Satz der Tag täglich mehrere tausend Male Anwendung findet. Was in Österreich charmant als „Hösche“ und in Deutschland wenig kreativ als „Kreis“ bezeichnet wird, ist traditionell der inoffizielle Start in ein Fußballtraining. Der Nervenkitzel welcher auf der Suche nach dem „Klapperl“ oder „Tunnel“ entsteht ist ebenso einzigartig, wie der euphorische Jubel aller Beteiligten nachdem jemand fündig wurde. Doch welche konditionellen Faktoren sich dabei in den Mittelpunkt bewegen, bleibt nahezu flächendeckend unbeachtet. Es sind Faktoren welche, sollten sie nicht berücksichtigt werden, die eigentliche Leistung in Relation negativ beeinflussen und damit manipulativ wirken können.

Konkret geht es um die Reihenfolge im 3 gegen 1, in der die Spieler ihre Defensivrolle einnehmen. Wie man sich

vorstellen kann wird einem Defensivspieler innerhalb einer Minute einiges abverlangt, er wird in ausnahmslos jeder Trainingsform wesentlich intensiver belastet als das bei den Offensivspielern der Fall ist. Während sich der Defensivspieler von einer nahezu maximalen Belastung, teilweise befanden sich die Spieler bei >96% ihrer maximalen Herzfrequenz, erholen muss, haben die Offensivspieler ebenso lange Zeit um sich von einer wesentlich minderintensiven Funktion zu regenerieren. Folglich startet der vorherige Defensivspieler in den kommenden Durchgang massiv vorbelastet. Daraus resultiert eine nur logische größere Fehleranfälligkeit welche, sollte sie in der Bewertung nicht berücksichtigt werden, zu Trugschlüssen seitens des Trainers führen kann.

In *Abbildung 10* werden den Folgeschäden dieser Umstände präzise illustriert. Während beide Offensivspieler, welche bereits im Durchgang zuvor dieselbe Funktion innehatten, auf höchstens 82% ihrer maximalen Herzfrequenz kamen, durchschnittlich 1,4 Ballkontakte pro Spielaktion benötigten und 1,6 Fehlpässe pro Durchgang produzierten, zeichnen die Werte des vorhergehenden Defensivspielers ein ganz anderes Bild. Die unzureichende Erholungszeit lässt sein Herz um durchschnittliche 11% schneller schlagen, diese erhöhte Beanspruchung beeinträchtigt sämtliche kognitive Prozesse und es entsteht ein Teufelskreis. Der Spieler nimmt um 0,9 Kontakte mehr pro Ballaktion, gerät öfter unter Druck und produziert 0,9 Fehlpässe pro Minute mehr.

Konfrontiert mit dieser, nicht nur im 3 gegen 1 stattfindenden Problemstellung, ergeben sich mehrere Lösungsmöglichkeiten. Auf der einen Seite kann die Pause so gestaltet werden, dass sie auch für den Defensivspieler eine vollständige darstellt, dies würde jedoch die Wirksamkeit des Trainingsreizes für die bereits zu einem wesentlich früheren Zeitpunkt vollständig regenerierten Offensivspieler reduzieren. Eine weitere, sehr empfehlenswerte, Lösung ist die Übungsdurchführung mit

einem fünften Spieler, dadurch hat der vorherige Defensivspieler ausreichend Zeit zur Regeneration und die im Vorfeld beschriebenen Folgeschäden werden verhindert.

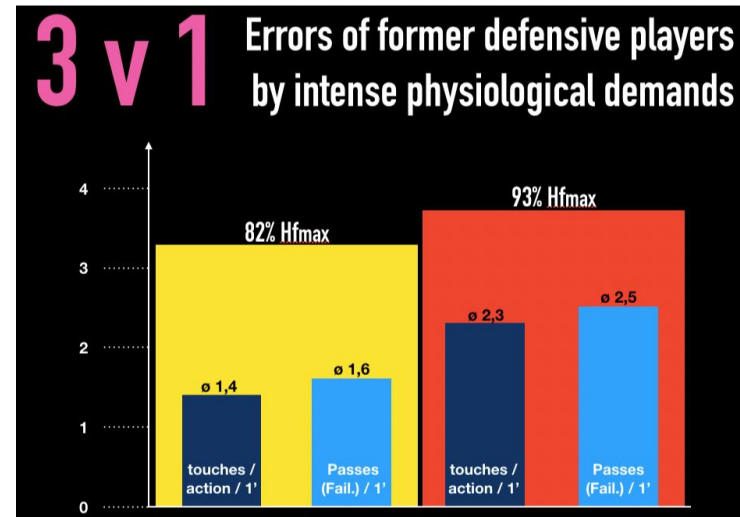


Abbildung 10

Individualisierung vor Pauschalisierung

Die momentan intensiv stattfindende Forschung im Bereich der Kleinfeldspiele verfolgte das Ziel, grundsätzliche Annahmen aufzustellen, um die im Zuge einer Trainingseinheit stattfindenden Belastungsgrößen bereits im Vorfeld bestimmen zu können. Auf die Belastung eines Spielers folgen unzählige Möglichkeiten der Beanspruchung weshalb weniger von einer Bestimmung, als von einer wagen Prognose gesprochen werden kann. Zwar versuchen Sportwissenschaftler weltweit Einflussfaktoren zu definieren um auf Basis dieser zu pauschalisieren, doch bleibt im Rahmen dieser Prozesse das Individuum als solches nahezu gänzlich unberücksichtigt. Nicht nur die für diesen Artikel erhobenen Daten, sondern ausnahmslos alle zur Verfügung stehenden Werte sprechen eine eindeutige

Sprache und deuten auf eine noch unberücksichtigte Problemstellung hin. Eine Prognose ohne die Berücksichtigung des Individuums, des sich hinter den Datenmengen befindenden Menschen, ist nicht möglich. Jeder Spieler agiert in den unterschiedlichsten Funktionen anders, seinem Verhalten liegen unzählige Einflussfaktoren zu Grunde welche es ihm nicht erlauben seine Handlungen zu reproduzieren. Keine Aktion oder Reaktion gleicht der anderen, der Spieler an diesem Tag ist ein anderer Spieler an einem anderen Tag. Da sich bereits das Verhalten eines einzelnen Spielers fundamental verändern kann, sind Gegenüberstellungen zwischen zwei oder mehreren Spielern ohnehin unzulässig.

Abbildung 11 wurde bereits verwendet, um die Schwierigkeit zu unterstreichen, konkrete Verbindungen zwischen qualitativen und quantitativen Werten herzustellen. In diesem Kontext soll sie individuelle Interpretation einer im 1 v 1 + 2 (Spielform) stattfindenden Funktion verdeutlicht werden. „Spieler A“ und „Spieler B“ fungieren in dieser Trainingsform als Wandspieler und erzielen nahezu denselben taktischen Output, der signifikante Unterschied zwischen den beiden Spielern befindet sich in der absolvierten Distanz. Diese ist bei „Spieler A“ um 87,28% (!) höher. Zwar bedingt die von „Spieler B“ ausgehende geringere Aktivität den Umtrieb von „Spieler A“, dennoch füllen beide Spieler dieselbe Funktion, interpretieren diese jedoch komplett unterschiedlich. Jeder ehemalige Spieler verflucht sicherlich meine Abneigung von Torschussübungen. So kann ich dem einfachen Torschuss, ohne Gegner- und Zeitdruck nichts abgewinnen.

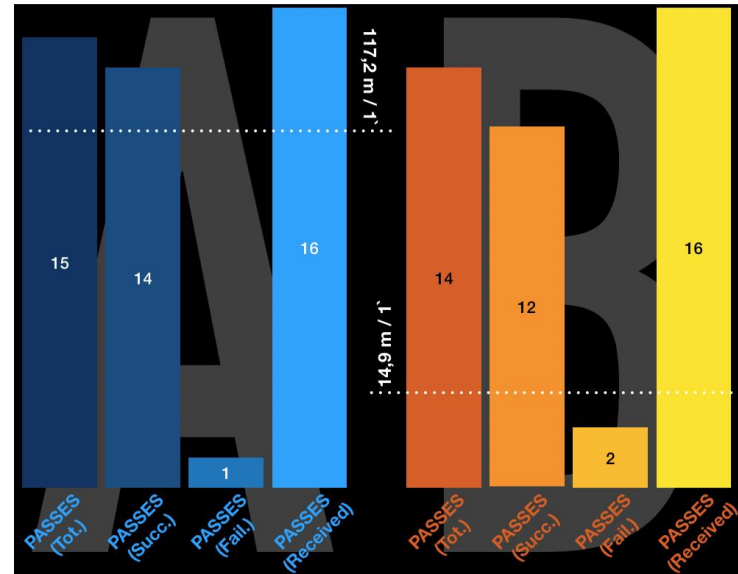


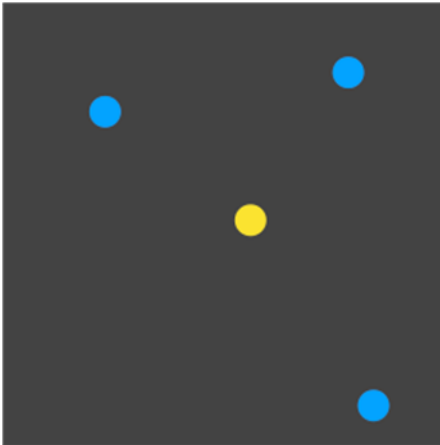
Abbildung 11

Einen ausführlichen Katalog mit Spielformen, findet ihr auf den nächsten Seiten

Trainingsformen

Mit Hilfe der jeweiligen QR-Codes findet ihr noch ein Video zu jeder Spielform

3 v 1 – KEEP IN POSSESSION



,A' faces ,B'. While the possessional team tries to complete 10 passes successfully, the defensive player tries to disturb. When the defensive player gets into possession he is allowed to dribble outside the field.

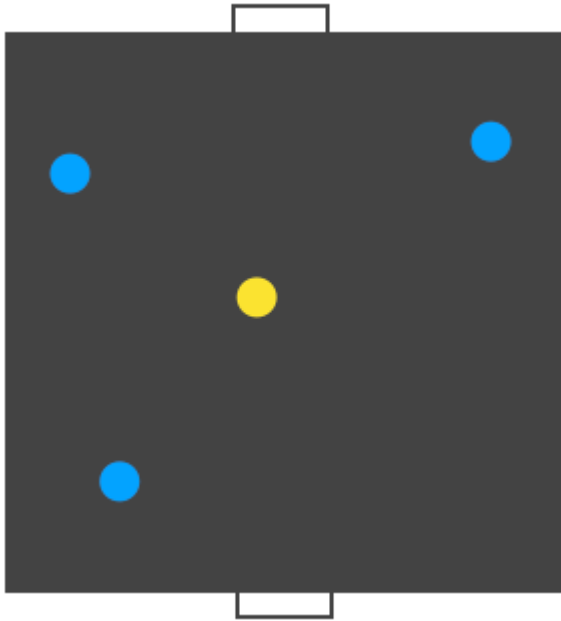
Ø Passes / player / 1':	15,6
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	14,2 (91,67%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	1,3 (8,33%)
Ø 1C-Passes / player / 1':	9,3 (59,62%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	4,7 (30,13%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0,2 (1,28%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0,1 (0,64%)

LEFT
(24,32%)

RIGHT
(75,68%)



3 v 1 – PLAY – DEPTH & WIDTH

L
E
F
TRIGHT
(95,52%)

„A“ faces „B“. Possessional team has to complete 10 passes successfully before they are allowed to score. When the defensive player gets into possession, he is allowed to dribble outside the field as well as score a goal.

Ø Passes / player / 1':	14,7
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	13,4 (91,16%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	1,3 (8,84%)
Ø 1C-Passes / player / 1':	9,3 (63,27%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	3,3 (22,45%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0,7 (4,76%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0,1 (0,68%)

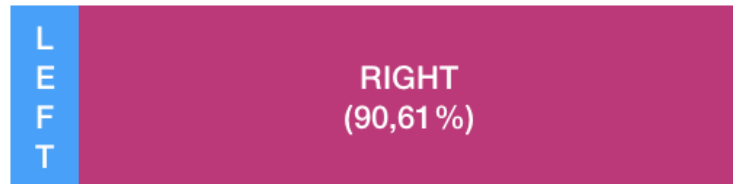
1 v 1 + 2 (InField-Joker) – PRACTICE – KEEP IN POSSESSION



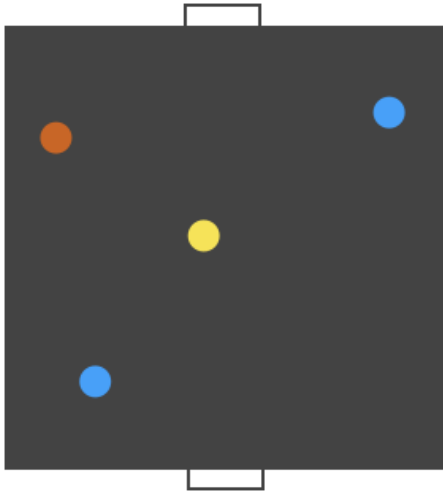
,A' faces ,B', the possessional player gets supported by both ,B'. While the possessional team tries to complete 10 passes successfully, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1':	15,31
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	14,31 (93,47%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	1,0 (6,53%)

Ø 1C-Passes / player / 1':	9,9 (69,23%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	4,1 (91,67%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0,2 (1,40%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0,1 (0,70%)



1 v 1 + 2 (InField-Joker) – PLAY – DEPTH & WIDTH



,A' faces ,B', the possessional player gets supported by both ,B'. Possessional team has to complete 10 passes successfully before they are allowed to score, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1':	11,6
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	10,63 (96,05%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	0,44 (3,95%)

Ø 1C-Passes / player / 1':	6,13 (55,37%)
----------------------------	------------------

Ø 2C-Passes / player / 1':	4,25 (38,42%)
----------------------------	------------------

Ø 3C-Passes / player / 1':	0,68 (6,21%)
----------------------------	-----------------

Ø >3-Passes / player / 1':	0 (0,00%)
----------------------------	--------------

LEFT

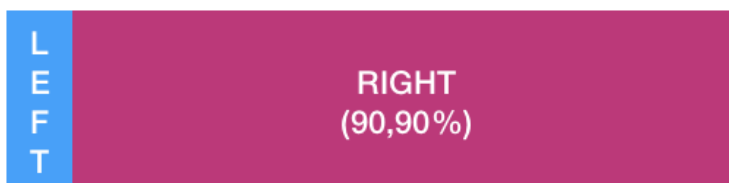
RIGHT
(92,09%)

1 v 1 + 2 (OutField-Joker) – PRACTICE – KEEP IN POSSESSION

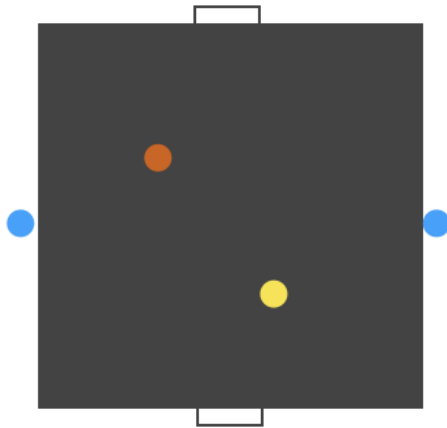


„A‘ faces ‚B‘, the possessional player gets supported by both ‚B‘ which is placed outside the field. While the possessional team tries to complete 10 passes successfully, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1‘:	12,38
Ø Passes (Succ.) / player / 1‘:	11,63 (93,94%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1‘:	0,75 (6,06%)
Ø 1C-Passes / player / 1‘:	7,30 (59,35%)
Ø 2C-Passes / player / 1‘:	4,78 (38,86%)
Ø 3C-Passes / player / 1‘:	0,2 (1,62%)
Ø >3-Passes / player / 1‘:	0,1 (0,81%)



1 v 1 + 2 (OutField-Joker) – PLAY – DEPTH & WIDTH

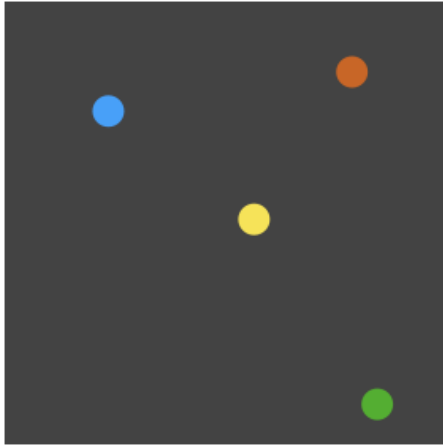


,A' faces ,B', the possessional player gets supported by both ,B' which is placed outside the field. Possessional team has to complete 10 passes successfully before they are allowed to score, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1':	11,13
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	10,25 (92,10%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	0,88 (7,90%)
Ø 1C-Passes / player / 1':	5,63 (50,58%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	5,4 (48,52%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0,1 (0,90%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0 (0,00%)

L E F T	RIGHT (87,60%)
------------------	-------------------

4 COLORS – PRACTICE – KEEP IN POSSESSION

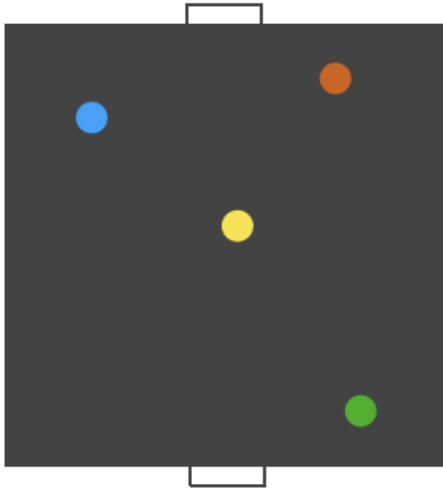


The player who loses the ball overtakes the defensive part of the game. Possessional team has to complete 10 passes successfully, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1':	11,0
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	10,25 (93,47%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	0,75 (6,53%)
Ø 1C-Passes / player / 1':	5,5 (50,00%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	5,4 (49,10%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0,1 (0,90%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0 (0,00%)



4 COLORS – PLAY – DEPTH & WIDTH



The player who loses the ball overtakes the defensive part of the game. Possessional team has to complete 10 passes successfully before they are allowed to score, the defensive player tries to disturb.

Ø Passes / player / 1':	11,38
Ø Passes (Succ.) / player / 1':	10,38 (91,21%)
Ø Passes (Fail.) / player / 1':	1,0 (8,79%)
Ø 1C-Passes / player / 1':	5,86 (51,49%)
Ø 2C-Passes / player / 1':	5,52 (48,51%)
Ø 3C-Passes / player / 1':	0 (0,00%)
Ø >3-Passes / player / 1':	0 (0,00%)

LEFT

RIGHT
(92,31 %)

Impressum

Das Thefalsefullback Magazin – das 3vs1

Medieninhaber, Herausgeber und Verleger:

Tobias Hahn

Mohlstraße 54/1, 72074 Tübingen

t.m.hahn@t-online.de

V.i.S.d.P.:

Tobias Hahn

Autor:

Florian Sauer

Florian findet ihr unter

[@FlorianSauer6](https://twitter.com/FlorianSauer6)

Hier findet Ihr uns:

Facebook: <https://www.facebook.com/thefalsefullback/>

Twitter: https://twitter.com/t_falsefullback

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/the-false-fullback>