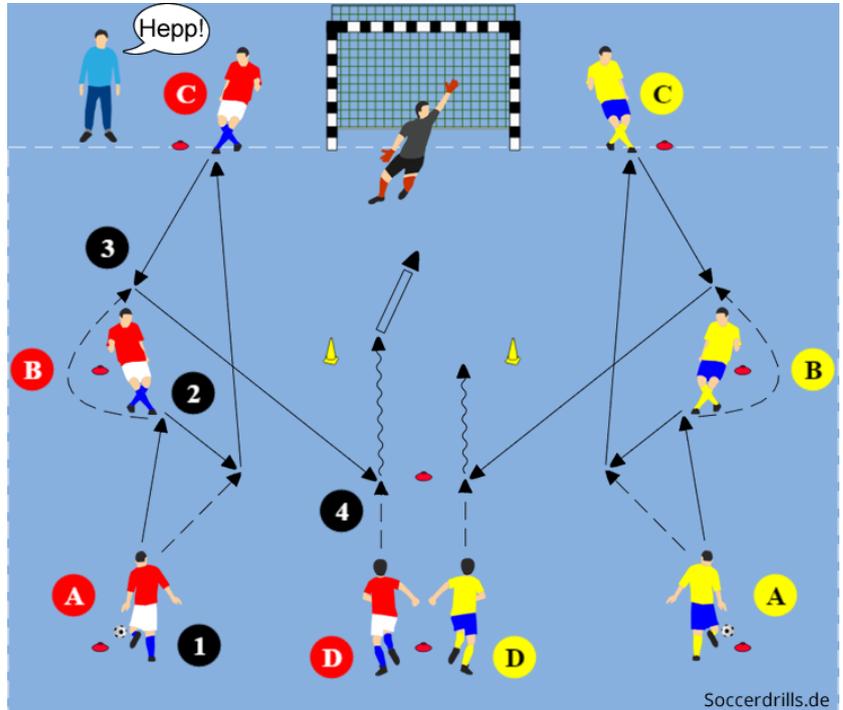


Hallentraining - Futsal- | Pass-Challenge

Organisation:

- Wir benötigen 8 Bodenmarkierungen, 2 Hütchen, ausreichend Bälle und ein Tor mit Torwart.
- Links und rechts vom Tor wird eine Bodenmarkierung abgelegt. Auf beiden Übungsseiten werden (siehe Grafik) jeweils zwei weitere Markierungen ausgelegt. Der Abstand der jeweiligen Markierungen von der Grundlinie und zueinander beträgt bis zu 10 Meter (Leistungsstärke und Hallengröße beachten). Im Zentrum befindet sich eine Startmarkierung für die D-Spieler, eine Passmarke und ein Hütchentor.
- Es werden zwei Teams eingeteilt, die Spieler werden an die Positionen A bis D postiert, Doppelbesetzungen sind möglich. An den A-Positionen befinden sich die Bälle, dort startet der Ablauf.



Soccerdrills.de

Ablauf (Wettkampf):

- Der Trainer gibt das Startzeichen.
- 1. Die Spieler A passen auf B und bieten sich leicht diagonal an.
- 2. Die Spieler B lassen die Bälle auf A klatschen und umlaufen Richtung Seitenlinien die Bodenmarkierungen. Die A-Spieler schlagen Pässe in die Tiefe auf C,
- 3. Die C-Spieler passen auf B, diese passen zur Passmarkierung im Zentrum.
- 4. Die D-Spieler sind gestartet und müssen die Bälle vor der Markierung verarbeiten. Anschließend dribbeln die D-Spieler durchs Hütchentor. Nur wer als erster dort ankommt, darf den Torabschluss suchen. Der langsamere Spieler bricht ab und dribbelt in die Startgruppe.
- Anschließend Positionswechsel: A auf B, B auf C, C auf D und der Verlierer D auf A. Der siegreiche D-Spieler holt den Ball und dribbelt zur A-Position.

Varianten:

- Starte ohne Torabschluss und/oder Wettkampf. Beim Ablauf ohne Torabschluss dribbeln die D-Spieler am Ende auf die A-Positionen.
- Die Spieler stoppen jeden Pass kurz mit der Sohle und leiten die Bälle dann weiter.
- Der letzte Pass erfolgt durchs Hütchentor, die Passmarke wird aufgehoben.
- Der letzte Spieler geht ins 1 gegen 1 mit dem Torwart.

Trainertipps:

- Wird der Ball erst nach der Passmarkierung angenommen ist der Versuch ungültig. Gebe dann ein deutliches Kommando, damit der Spieler stoppt und der andere Spieler zum Torabschluss zieht.
- Nicht vergessen: Gute Aktionen, egal ob Pass, Ballkontrolle oder Torabschluss, immer loben.