

# TAKTIKSCHULUNG DURCH VIDEOANALYSE

Die Vermittlung der Spielidee mit Videosequenzen unterstützen!

AUTOR  
Daniel Nister



Aufgrund des stetigen technologischen Fortschritts ist es wesentlich leichter geworden, bereits im Amateur- und Jugendbereich eine Videoanalyse von Spielbegegnungen oder Trainingseinheiten zu betreiben. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Tools, mit denen das Videofeedback mit geringem zeitlichen wie finanziellen Aufwand eingesetzt wird. Ein umfassendes Paket liefert die Firma HUDL mit ihrer online-basierten Plattform. Welche Möglichkeiten es dem Trainer, den Spielern und sogar dem Verein eröffnet und wie taktische Inhalte ohne aufwendige Teamsitzungen vermittelt werden, erläutert Daniel Nister.

Foto: Conny Kurth

### TAKTIKTRAINING DURCH VIDEOANALYSE

Trainer und Spieler sollten die selbe Sprache sprechen, den gleichen Plan haben und versuchen, diesen bestmöglich umzusetzen. Dies ist nicht nur im Profi-, sondern auch im Jugend- und Amateurbereich wichtig. Die Vermittlung einer Spielidee gehört dabei zur Kernaufgabe des Trainers. Neben dem Coaching in den Trainingsformen können bei der Bewertung der taktischen Leistung wie auch bei deren Vermittlung die Videoanalyse und das Videofeedback helfen.

Durch die Arbeit mit einer Videoanalyse-Software wie z. B. von der Firma HUDL, werden die Inhalte in den Köpfen der Spieler verankert und sorgen mitunter für einen Aha-Effekt.

#### Hard- und Software

War die Videoanalyse vor einigen Jahren noch ein teures Unterfangen, welches viel Zeit und finanzielle Ressourcen benötigte, ist es heute auch in den unteren Bereichen einfacher geworden, sich ihr zu öffnen. Brauchte man früher noch eine Person, die 90 Minuten lang eine Videokamera führte, musste anschließend die Videodatei erst aufwendig und zeitintensiv konvertiert und nach einer geeigneten Software gesucht werden, gibt es heute schon einfachere Möglichkeiten.

Immer mehr Vereine setzen auf Kamerasysteme, die an einem Flutlichtmast oder einem hohen Stativ befestigt werden, um eine gute Perspektive zu gewährleisten. Dadurch braucht es niemanden mehr, der die Kamera führt. Die Videodaten werden mit Hilfe der online-basierten Plattform HUDL anschließend in eine Cloud hochgeladen. Ist der Upload erfolgt, hat jeder Coach und Spieler mit entsprechender Berechtigung die Möglichkeit, auf das Spiel zuzugreifen.

#### Tagging

Für den Trainer beginnt mit dem Hochladen der Aufnahme die eigentliche Arbeit, indem er das Spiel analysiert und Schlüsselszenen 'tagged' (aus dem Englischen: markiert). So kann er alle Standardsituationen wie Eckbälle und Freistöße in der Defensive und Offensive, Konter- oder Gegenpressing-Situationen markieren. Diese Kategorisierung (siehe unten) ist hilfreich, um später eine Auflistung zu erhalten, mit der beispielsweise alle Spielaufbau- oder Pressing-Szenen voneinander getrennt einsehbar sind.

#### Analysieren und Teilen

Hat der Trainer die Schlüsselmomente getaggt, werden in einem nächsten Schritt die Szenen gesichtet, gefiltert und in einer Playlist zusammengefasst, die letztlich auch für die Teambesprechung genutzt wird. In jeden einzelnen Videoschnitt kann zusätzlich eingezeichnet und Kommentare abgegeben werden. Alternativ erhalten alle Spieler Zugriff auf die Playlisten, die sie dann eigenverantwortlich jederzeit online vom Computer oder mobilen Endgerät mit der HUDL-App anschauen können.

Pädagogisch wertvoll ist es, mehr positive als negative Szenen zu zeigen. Die Playlisten sollten kurz und verständlich aufbereitet sein. Zehn Minuten sind ein guter Richtwert für die Gesamtdauer einer solchen Playlist. So ist der zeitliche Aufwand gering und man holt die Spieler dort ab, wo sie sich ohnehin bewegen, und zwar in den neuen Medien.

#### INDIVIDUALISIEREN UND CHATTEN

Nicht alle Szenen betreffen jeden Spieler. Manche wollen an sich arbeiten, genauso wie es welche gibt, die sich nur punktuell damit beschäftigen

### EXEMPLARISCHE TAGGING-VORLAGE

#### MIT DEM BALL

- > Spielaufbau
- > Spielentwicklung
- > Spielvollendung
- > Spielverlagerung
- > Flügelspiel
- > Strafraumbesetzung

#### GEGEN DEN BALL

- > Angriffspressing
- > Mittelfeldpressing
- > Abwehrverhalten
- > Kettenverhalten
- > Strafraumverteidigung

#### UMSCHALTSPIEL

- > Konter
- > Ballsicherung
- > Gegenpressing
- > Fallen

#### TORE

- > eigene
- > gegnerische

#### TORSCHÜSSE

- > eigene
- > gegnerische

#### STANDARDS

- > Ecke offensiv
- > Ecke defensiv
- > Freistoß offensiv
- > Freistoß defensiv

SPIELANALYSE-TOOLS



**Hudl (www.hudl.com/de)**

Mit *Hudl* können Teams ihre Spiele live taggen und somit Schlüsselmomente schnell wiederfinden. Die webbasierte Software, die von 26 Bundesligavereinen genutzt wird, bietet aber mehr: Videos können nicht nur angeschaut, bearbeitet (inkl. Zeichen- und Kommentarfunktion) und in Playlisten organisiert werden, sondern sind auch mit ausführlichen Statistiken verknüpft. Danach kann der In-App-Messenger oder die Sharing-Funktion für Spielszenen genutzt werden, um einzelnen Spielern oder der Gruppe gezielte Feedbacks zu geben, sofern diese die kostenlose App auf ihren Smartphones installiert haben.



**Dartfish (www.dartfish.com)**

*Dartfish* bietet eine umfassende Lösung für Videoanalysen. Sie erlaubt den Trainern, ihre Aufnahmen mit fachlichen Anmerkungen zu versehen und sie dann z. B. mit ihren Spielern zu teilen. Mit der *myDartfish* Mobile S-Lösung lassen sich die Funktionen noch ausweiten: Durch Antippen zeitlich einstellbarer Schaltflächen hält der Trainer die Aktionen bequem von der Bank aus fest. Die App hält die Schnittliste nach dem Spiel bereit. Eine weitere App ist *myDartfish Express*, die die Analyse von Bewegungsabläufen ermöglicht. Neben den Apps gibt es noch *myDartfish 360S*, eine Softwarelösung für eine kombinierte Nutzung von Apps und PC.



**Fubalytics (www.fubalytics.de)**

Fußball-Videos online analysieren, ohne dass eine Schnittsoftware erforderlich ist! Mit *Fubalytics* ist dies kein Problem, da es sich um ein onlinebasiertes Programm handelt. Der Trainer kann z. B. gewünschte Laufwege ins Video einzeichnen oder sogar den Spieler einfach an eine andere Stelle verschieben! Außerdem lassen sich verschiedene Spielsituationen markieren und bewerten. Schließlich kann der Trainer seine Spieler einladen, sich die Szenen online anzusehen. Das ermöglicht neben der Spielanalyse auch die bequeme Online-Taktik-Schulung.



**LongoMatch (www.longomatch.com)**

Mit *LongoMatch* lässt sich ein Spiel nach eigenen Kriterien taggen und in Echtzeit mit einer Videokamera, Webcam etc. aufnehmen. Doch auch im Nachgang kann ein Video in die kostenlose Software, die für alle Betriebssysteme nutzbar ist, eingeladen und mit dem selbst erstellen Tagging-Dashboard analysiert werden. Das Einzeichnen und Kommentieren von Spielszenen ist ebenso möglich. Die Einzelclips können mit der Mannschaft oder ausgewählten Spielern geteilt und in Sitzungen präsentiert werden.

möchten. Das Online-Tool bietet die Möglichkeit, Playlisten an einzelne Gruppen oder Spieler weiterzuleiten. Die Verteidiger erhalten so Zugriff auf Szenen zum Verhalten der Viererkette, die sie dann online diskutieren. Hat man einen sehr lernwilligen und wissbegierigen Spieler, kann man häufiger individuelle Analysen anfertigen und mit ihm über die jeweiligen Szenen diskutieren. Ebenso lassen sich sehr einfach Highlightvideos erstellen. So dienen Spielszenen nicht nur als Lernhilfe, sondern erzielen auch eine motivierende Wirkung. Hat ein Stürmer wochenlang einfach nicht das Tor getroffen, bringt ein Clip mit all sei-



Szenen visualisieren, kommentieren und mit (ausgewählten) Spielern diskutieren.

nen bisherigen Treffern ihm vielleicht das nötige Selbstvertrauen zurück. Ferner ist die Plattform auch für den Verein, die Fans und Sponsoren interessant, weil die Highlights auf den sozialen Kanälen veröffentlicht werden können.

## ZWEI METHODISCHE ANSÄTZE

Zwei unterschiedliche Herangehensweisen der Spielanalyse sind möglich. Zum einen können Sie durch wiederkehrende Muster im Spiel Schlussfolgerungen für das Training ziehen, sodass sich spielgemäße Situationen effizienter und zielgerichteter in Übungsformen übertragen. Zum anderen kann das aus dem Training Erlernte aufgezeigt und so Entwicklungsschritte dokumentiert werden.

## VERKNÜPFUNG MIT OBJEKTIVEN DATEN

Interessant wird es, wenn Erkenntnisse der Videoanalyse mit Tracking-Daten verknüpft werden. Qualitative Videoanalysen werden durch objektive Leistungsdaten ergänzt, sodass sich neue Türen öffnen, die für sehr viel Detailtiefe sorgen. Mit welcher Geschwindigkeit hat sich ein Spieler in den Konter eingeschaltet? Sprintet er nach Ballverlusten genauso schnell wie nach Ballgewinnen? Alles Fragen, auf die es Antworten gibt.

## VIELE POSITIVE EFFEKTE

Mit Hilfe der Visualisierung wird der Spieler darin unterstützt, sich selbst zu reflektieren. Gerade an trainingsfreien Tagen oder bei hoher physischer Ermüdung kann zumindest der Kopf weiter arbeiten. Der Trainer kann seine Spielidee fortwährend überprüfen und anpassen. Am Ende handelt es sich um ein weiteres Puzzleteil, um die Erfolgswahrscheinlichkeit zu erhöhen.

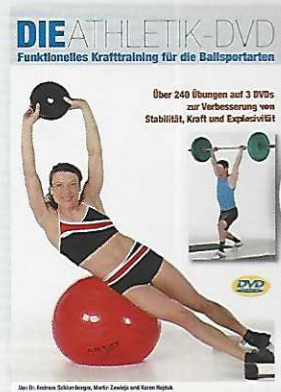
## Fit von Kindesbeinen an

### Früh übt sich ...

Ein gewinnbringendes Athletiktraining ist bereits ab dem 7. Lebensjahr möglich! Martin Zawieja (ehemaliger Weltklasse-Gewichtheber) und Klaus Oltmanns bieten in zwei DVDs ein Baukastensystem mit Übungen zur allgemeinen Körperschule und zu athletischen Grundfertigkeiten sowie Langhantelübungen und die koordinative Anwendungen der erarbeiteten Kraft in spielerischer Form.



29,50 €



Drei DVDs, über 240 Übungen 57,- €



### Fit wie die Fußballprofis!

Dr. Andreas Schlumberger arbeitete bis 2011 beim DFB, danach bei Borussia Dortmund und seit Anfang Juli verstärkt er die Fitness-Abteilung des FC Bayern München als Teamleiter Rehabilitation und Prävention. Gemeinsam mit Martin Zawieja und Karen Hajduk erläutert er auf diesen drei DVDs Schritt für Schritt den methodischen Weg zur gezielten, langfristigen Entwicklung athletischer Grundlagen. Durch funktionelles Krafttraining wird sowohl die Leistung verbessert als auch eine wirksame Verletzungsprophylaxe betrieben.



## VON DER SPIELIDEE ÜBER DEN MATCHPLAN BIS HIN ZUR VIDEOANALYSE

### KOMMENTAR von Daniel Nister

#### SPIELIDEE: SPIELFREUDE – TEAM – LEIDENSCHAFT



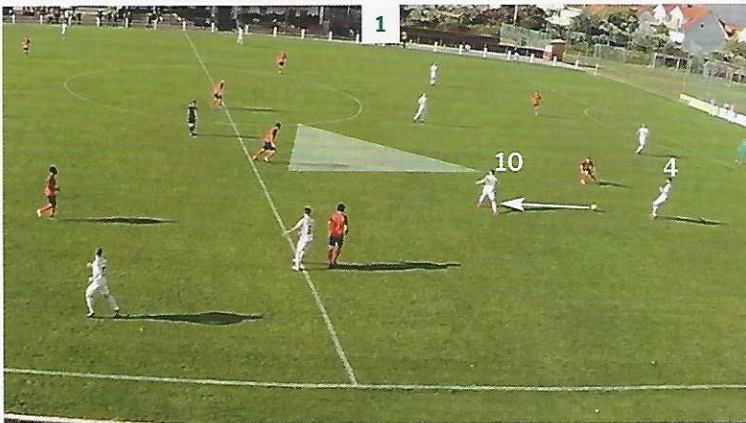
»Mir geht es in erster Linie um die Freude am Ballbesitzspiel, einen starken Zusammenhalt und den unbedingten Siegeswillen. Wir wollen dominant auftreten und benötigen meist Lösungen gegen massive Verteidigungen. Viele Mannschaften agieren sehr defensiv und kompakt und versuchen, über ein schnelles Umschaltspiel zum Erfolg zu kommen. Mir ist wichtig, dass mein Team in Ballbesitz die richtigen Räume besetzt und eine gute Positionierung einhält. Wir agieren flexibel, dynamisch und mutig, aber auch mit der nötigen Geduld.

Die Grundordnungen sind offensiv wie defensiv variabel, auch während des Spiels wechseln wir situationsbedingt. Bei gegnerischem Ballbesitz verteidigen wir alle gemeinsam und aggressiv, aber den-

noch clever. In der Verteidigungshöhe sind wir variabel. In den Umschaltphasen sind alle Spieler beteiligt und sollen schnellstmöglich handeln. Nach Ballgewinnen spielen wir zielstrebig zum Tor und wollen nach Ballverlusten konsequente Ballrückeroberungen oder möglichst viele Spieler hinter den Ball bekommen, um die vom Gegner bespielbaren Räume zu verdichten.

Ich gebe eine gewisse Anlage und Handlungsoptionen für die Spielphasen an die Hand, gewähre jedoch den nötigen Freiraum, Entscheidungen eigenständig und kreativ zu treffen. Großen Wert lege ich auf die Entwicklung einer Struktur innerhalb des Teams sowie einer ausgeprägten Leistungsmentalität. Ich will meine Spieler individuell weiterentwickeln und ihre Leistungspotenziale zur Entfaltung bringen.«

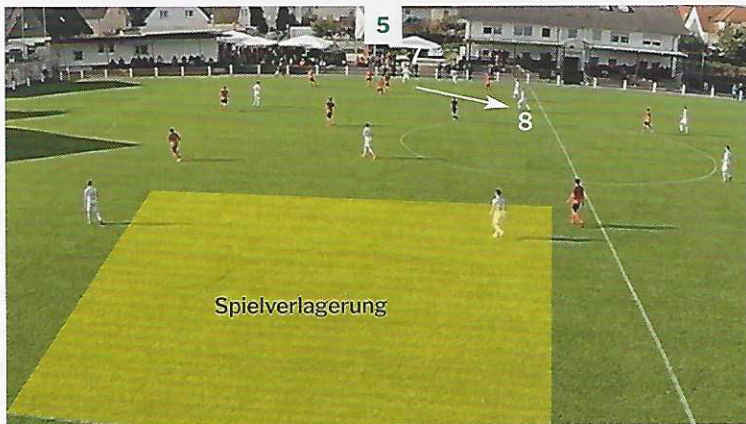
### VIDEOANALYSE



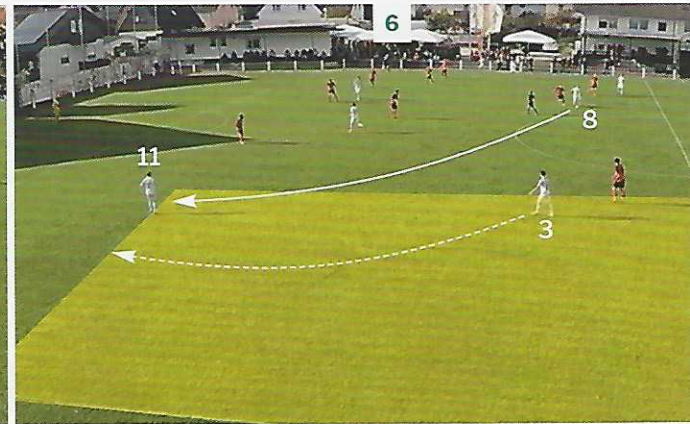
Die Ziffern beziehen sich auf die Spielpositionen, nicht auf die Rückennummern! Das Spiel wurde flach aus der ersten Zone eröffnet. ⑩ bietet sich kurz an, erkennt mit Hilfe des Schulterblicks, dass er nach dem Zuspiel von ④ aufdrehen kann, aber keine Anspielstation hinter der Mittelfeldkette hat.



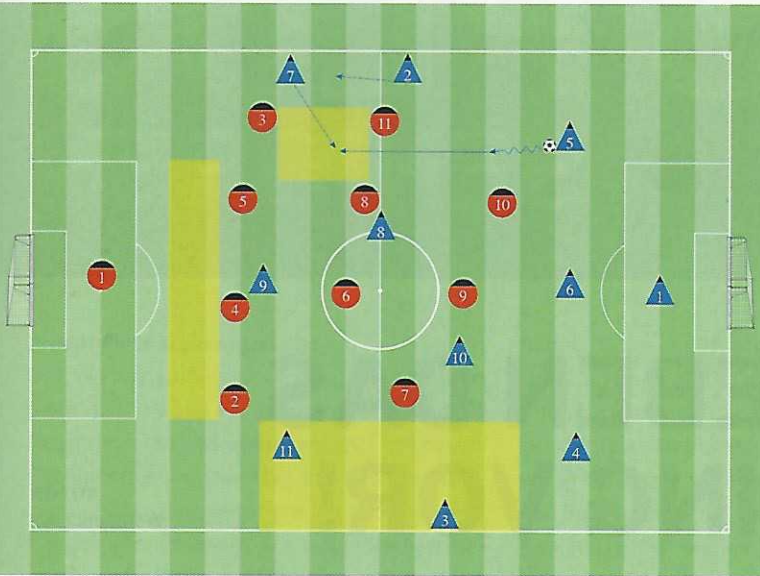
⑩ lässt klatschen und kippt nach außen ab, wodurch das Spiel zusätzlich verengt wird. Dennoch ergeben sich für ④ vertikale Lösungen im Zwischenraum auf ③ und ⑨. So hätten wir schnell in die zweite Ebene kommen und Druck auf die Viererkette ausüben können.



Der Gegner verschiebt schnell ballorientiert und bekommt dadurch so viele Spieler hinter den Ball, dass wir in Unterzahl sind und ein Durchbruch ins letzte Drittel nicht möglich ist. ⑧ bietet sich für den Rückpass von ⑦ an.

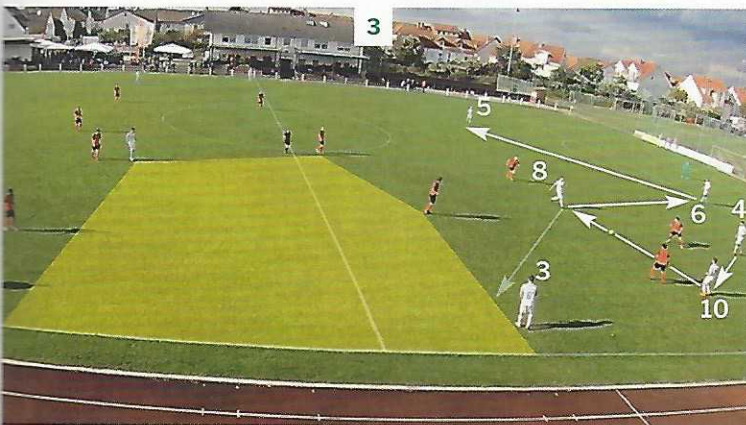


⑧ verlagert das Spiel auf ⑪. ③ erkennt die Situation und hinterläuft. So entsteht eine 2-gegen-1-Überzahl am Flügel.



### MATCHPLAN

- > Der Gegner verteidigt aus dem 4-4-2 flach im Mittelfeldpressing mit situativem Angriffspressing.
- > Das eigene Team agiert in Ballbesitz im 3-4-3.
- > Lösungen in Ballbesitz:
  - geduldiges, aber zum richtigen Zeitpunkt mutiges und dynamisches Ballbesitzspiel
  - Spielverlagerungen gut vorbereiten, um am Flügel durchzubrechen.
  - Die Zwischenräume bespielen.
  - In den Rücken der Abwehr gelangen.
- > Die Zonen durchspielen:
  - Abwehrzone = Zone 1
  - Mittelzone = Zone 2
  - Angriffszone = Zone 3



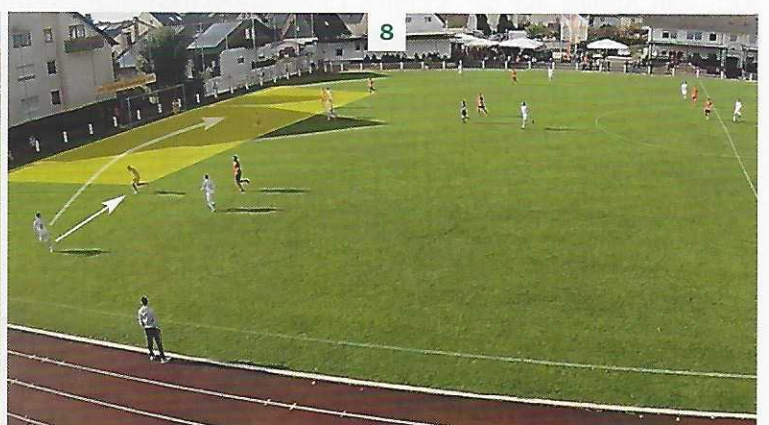
Über das Dreiecksspiel zwischen ④, ⑥, ⑧ und ⑩ wird aus dem Druck herausgespielt. Mit einem Pass auf ③ hätten wir über den Zwischenraum in Zone 2 gelangen können. ⑥ verlagert auf ⑤, der dynamisch in die nächste Ebene andribbelt.



Mit dem Andribbeln von ⑤ löst sich ⑦ in den Zwischenraum, während ② in die Tiefe läuft. ⑤ hat nun zwei Optionen und wählt den Pass auf ⑦. ⑦ dreht auf, passt zu ② und hinterläuft anschließend.



Der Pass von ⑪ auf ③ ist zu weit nach außen und steil. Im letzten Drittel sind technisch saubere Abläufe noch bedeutender. Für die übrigen Spieler geht es um die abgestimmte und getimte Strafraumbesetzung sowie die Restverteidigung.



③ will in den Strafraum flanken, trifft aber den Gegenspieler. Eine Alternative wäre der Abbruch, um über das Zentrum oder eine erneute Verlagerung in den torgefährlichen Raum zu kommen.