



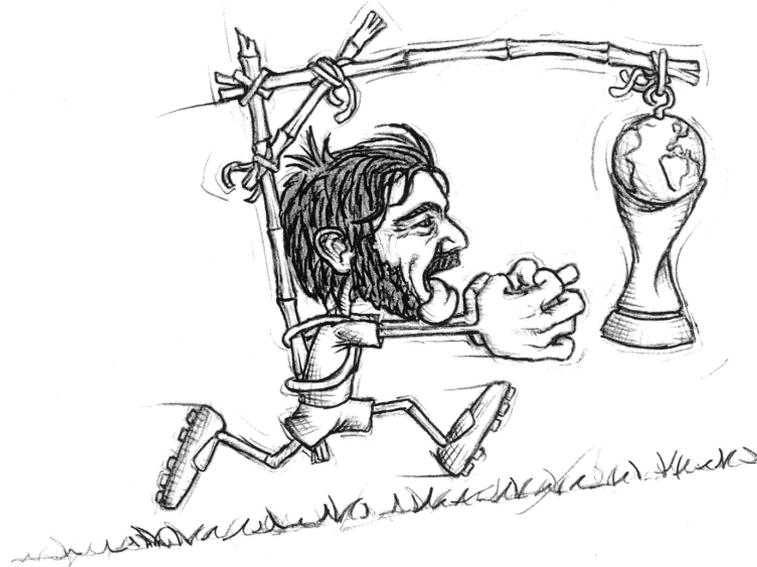
WIENER
FUSSBALL
VERBAND



LandesverbandsAusbildungsZentrum

EINZELIGUT
IM TEAM
UNSCHLAGBAR

SICHTUNGSTRAINING



LAZ Vorstufenkader Burschen

1. TAG

Stationstraining

2. TAG

Kleine Spielformen

3 vs. 3 / 4 vs. 4

3. TAG

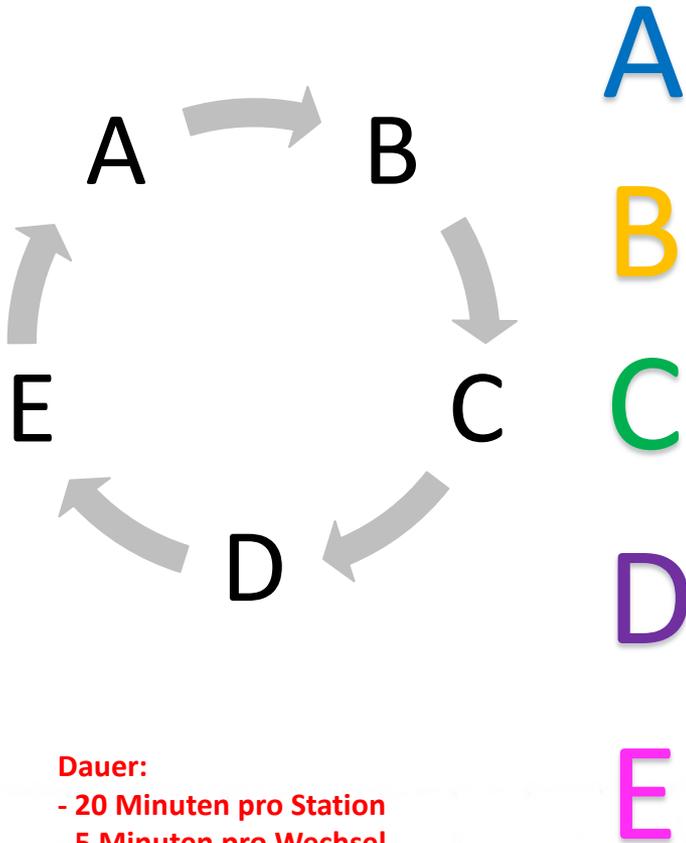
Große Spielformen

7 vs. 7

4. TAG

KICK ID

5 vs. 5



Dauer:

- 20 Minuten pro Station
- 5 Minuten pro Wechsel

SF 2 vs. 2 mit Endzonen auf 4 Tore (Spielfeld 1)

SF 2 vs. 2 mit Endzonen auf 2 Tore (Spielfeld 2)

- Nach Liniendribbling direkter TS (2 Punkte)
- TS aus Mittelzone (1 Punkt)
- Endzone nur Angreifer

ÜF Zuspiel mit TS auf Torschusswand

- 2 Pflicht-Kontakte

Schnelligkeit (Sprint) mit Zeitmessung mittels Lichtschranken

- 10 Meter (aus dem Stand)
- 20 Meter (fliegend)

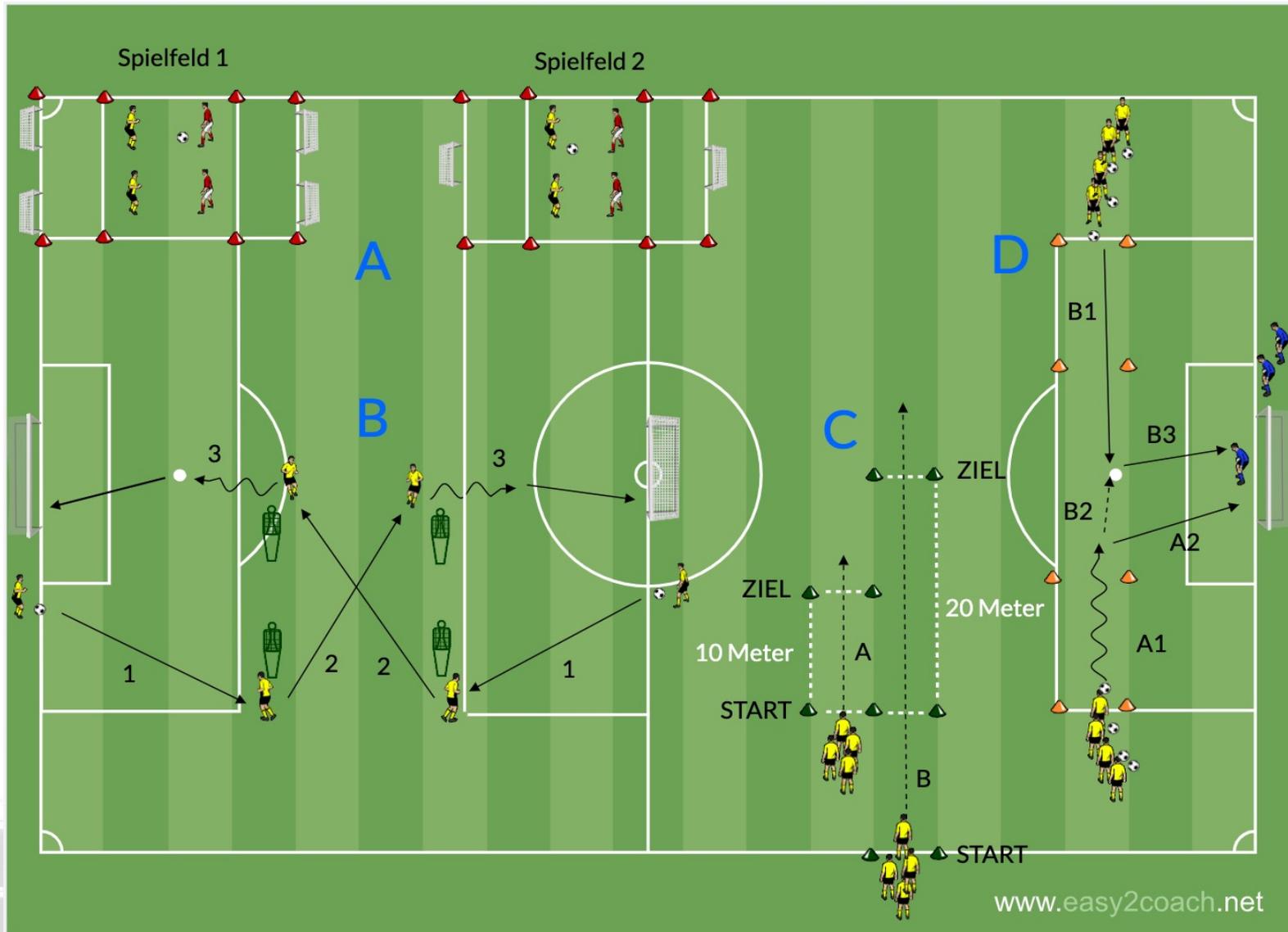
ÜF Torschuss auf Torhüter

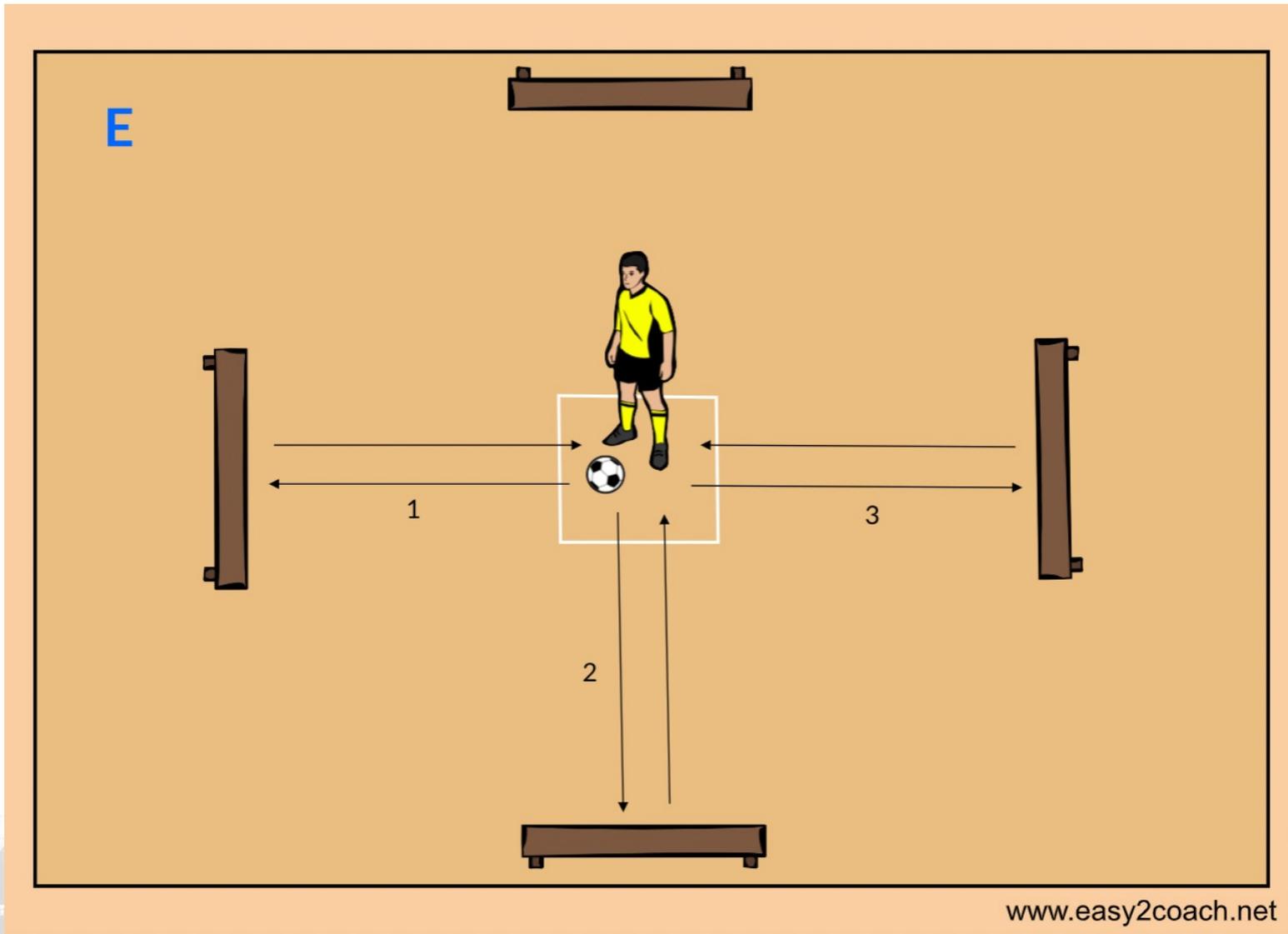
- A) TS nach Liniendribbling (beliebige Kontaktanzahl)
- B) TS unmittelbar nach ZS (direkter TS oder mit 2 Kontakten)

ÜF Zuspiel und Ballmitnahme (2 Versuche je 45 Sekunden)

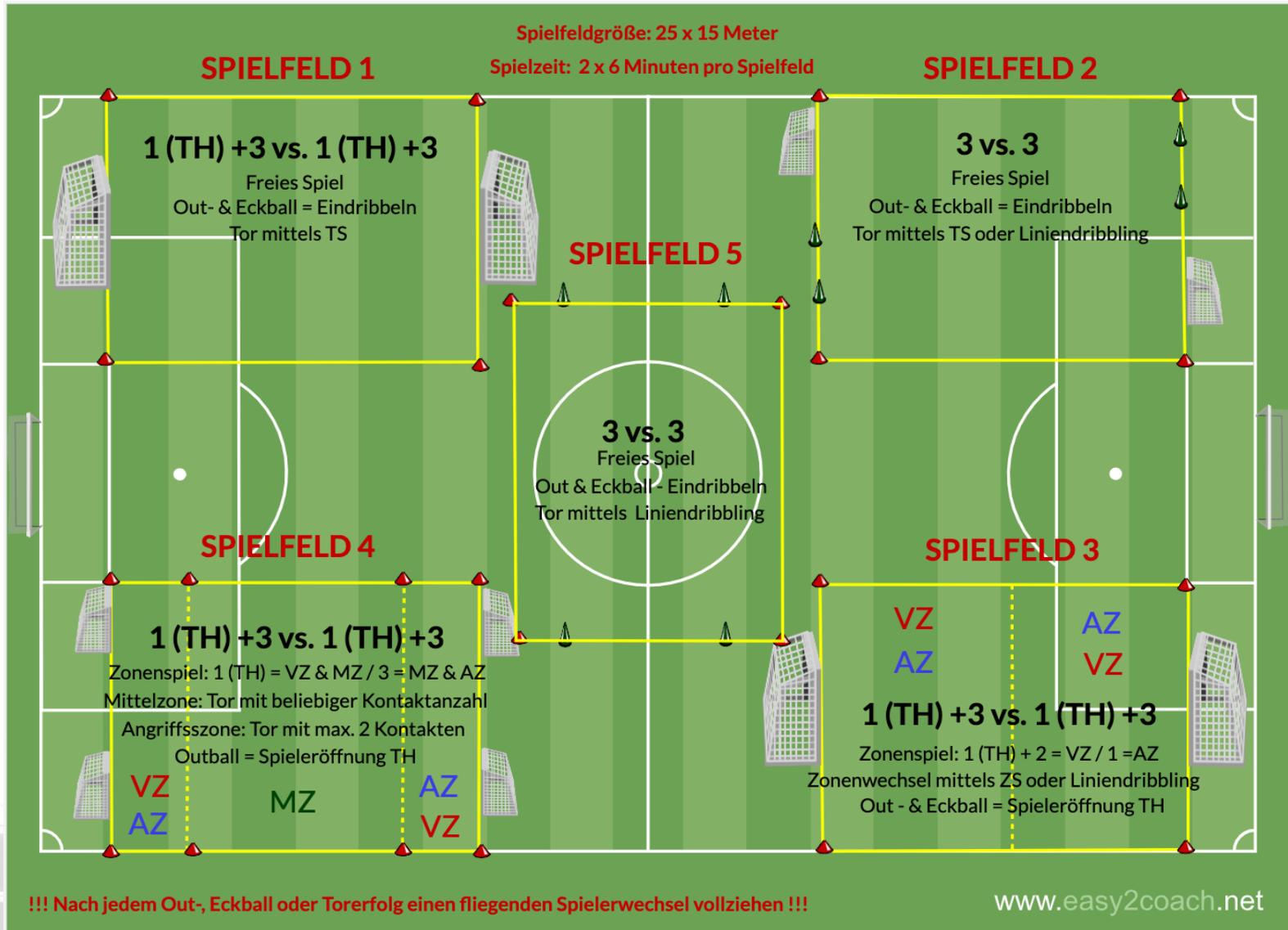
- Mindestens 2 Kontakte
- So schnell wie möglich
- Drehung um 90° bei jeder Ballmitnahme

Jump & Reach Testung (2 Versuche) – keine Grafik in den folgenden Folien



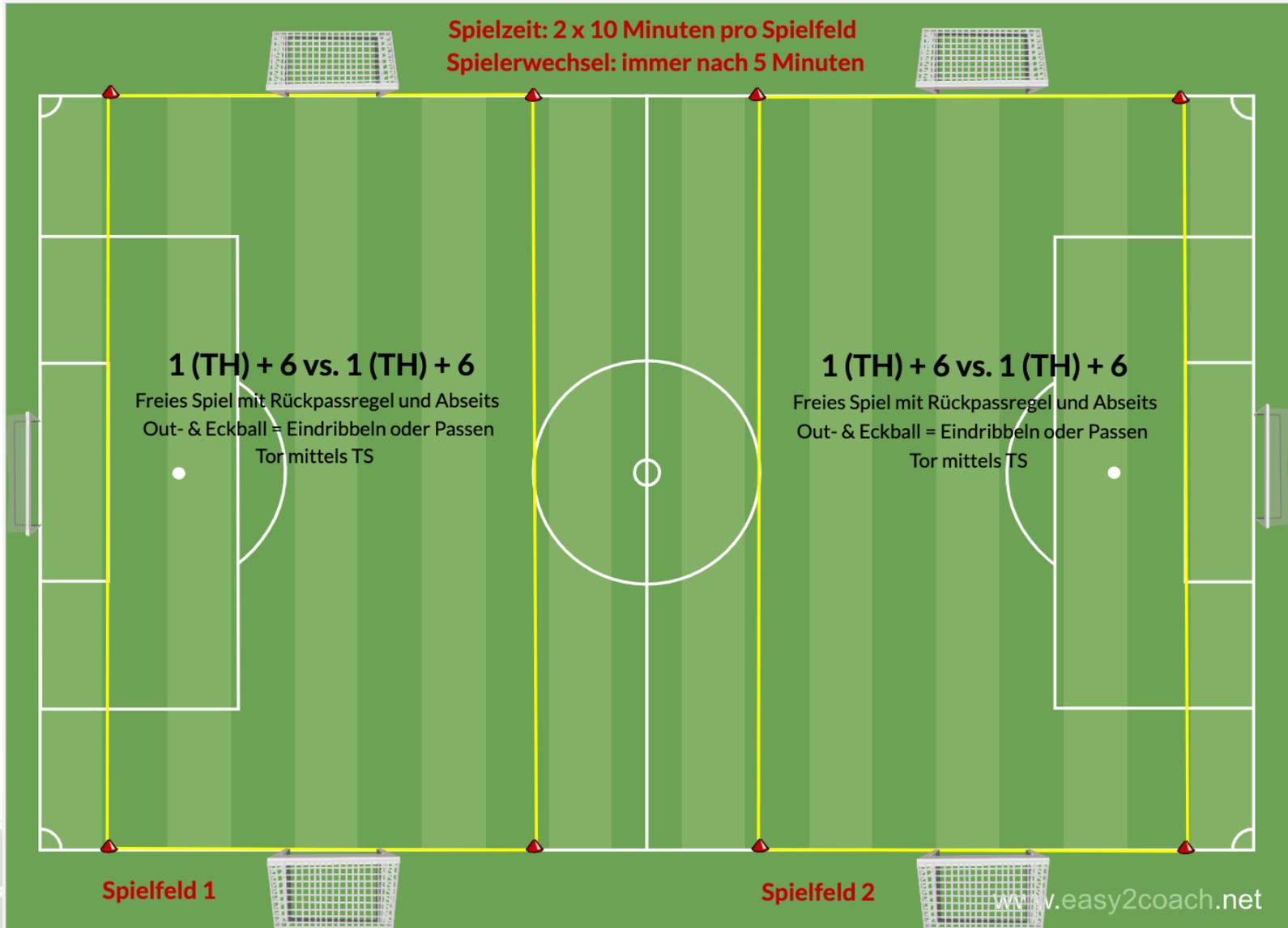


www.easy2coach.net



!!! Nach jedem Out-, Eckball oder Torerfolg einen fliegenden Spielerwechsel vollziehen !!!

www.easy2coach.net



A-Beurteilungskriterien

Subjektive Beurteilung

- **1 vs. 1 Situationen **offensiv** und **defensiv** aktiv suchen und lösen (TE/TA)**
 - Gegnerüberwindendes Dribbling oder Raumüberwindendes Dribbling
 - Gegenspieler unter Druck setzen und den direkten Weg zum Tor zustellen
 - Balleroberung mit Anschlussaktion (im Idealfall mit Raumgewinn)
- **Wahrnehmung und Entscheidungsfindung (TA)**
 - Überzahl-Situationen erkennen und sofort nutzen
 - In Angriffszone (unmittelbare Tornähe) Torschussmöglichkeiten erkennen und sofort nutzen
 - Tiefe vor Breite (Schulterblick, Aufdrehen, Ballmitnahme – 1. Kontakt in Spielrichtung, Raum- und/oder Gegnerüberwindendes Dribbling, Zuspiel zu besser positionierten Mitspielern, Nachrücken)
- **Laufbereitschaft (Kondition)**
 - Ist anspielbar, wenn der Mitspieler in Ballbesitz ist
 - Ist anspielbar, wenn ein eigenes Zuspiel vollzogen wurde
 - Sofortige Druckausübung der ballnahen Spieler auf den Gegenspieler mit Ball mit höchstmöglicher Intensität = Ballorientiertes Pressing
 - Dauerhaftes Pressing („Gegenspieler fangen“) = Zugrifforientiertes Pressing
- **Charakter im Spiel (Mentalität)**
 - Ist ein **Gewinner-Typ** (positiv, motivierend, Bewertung und Beurteilung während des Spiels gegenüber Mitspielern – Gegenspielern – Spielsituationen sind zweitrangig, das Spielen und Siegen liegen im Mittelpunkt, Offensivdrang – risikofreudig, zielorientiertes Coaching)
- **Torschuss, Zuspiel und Ballmitnahme (TE/TA)**
 - Torschuss sobald in Tornähe (zielstrebig, schnell und einfach)
 - Scharfes (angemessenes) Zuspiel und Ballmitnahme – wenn möglich – immer in Spielrichtung

B-Beurteilungskriterien

Objektive Beurteilung

- **Schnelligkeit (Sprint mit Zeitmessung)**
 - 10 Meter (aus dem Stand)
 - 20 Meter (fliegend)
- **LAZ'N'AUT (Zuspiel und Ballmitnahme)**
 - Anzahl an erfolgreichen Zuspielen mit Ballmitnahme und 90° Drehung innerhalb von 45 Sekunden
- **Schnellkraft (Jump & Reach Testung)**
 - Differenz in Centimeter zwischen Reichhöhe im Stand und Sprunghöhe

Vergleich mit der subjektiven Beurteilung

Objektive Beurteilung

SO FUNKTIONIERT ES

KICK ID IN AKTION.

01.



Datenerfassung

Während einer Trackingsession wird jeder einzelne Spieler von uns gefilmt. Die Regeln: Fünf gegen fünf – ein Spiel dauert vier Minuten – es gibt vier Spiele in wechselnder Konstellation. Gekickt wird auf einem standardisiertem 40m x 20m Fußballplatz.

02.



KI Analyse

Mit Hilfe von künstlicher Intelligenz werden sämtliche Daten vollautomatisch analysiert. Dabei wird jeder Zentimeter des Spielfelds und jede Bewegung des Spielers von unserem KICK ID Scoring Algorithmus gemessen.

03.



6 CATEGORIES UP FOR RATING

75/100

PLAYER TOP SCORE

50/100

TEAM TOP-SCORE

Top-Score

Passgenauigkeit, Laufleistung, Geschwindigkeit, Ballkontrolle, Dribbeln oder Abwehrspiel: Es gibt mehr als 250 positionsbezogene Daten, aus denen für jeden Spieler ein individueller Top-Score berechnet wird. Der Team Top-Score ergibt sich aus dem durchschnittlichen Top-Scores aller Spieler.

www.kickid.com