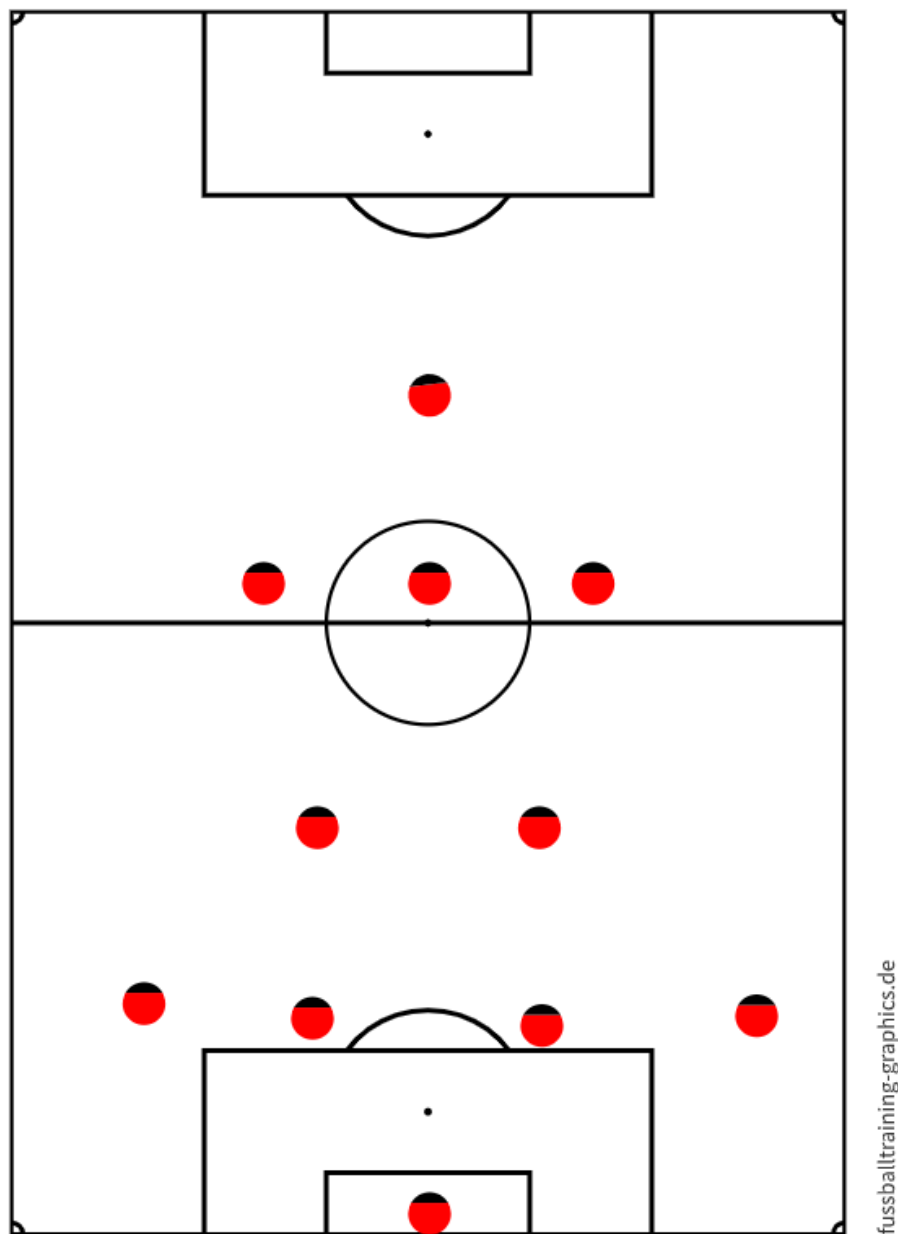


4-2-3-1 kurz erklärt



Über jedes Spielsystem kann man Bücher schreiben – so viel vorab. Trotzdem möchte ich versuchen, das Spielsystem 4-2-3-1 relativ kurz zu erklären, um es halbwegs verständlich zu machen.

Zunächst einmal sollte klar sein, dass dieses System mit einer Viererkette gespielt wird. Zunächst einmal gilt es also folgende Frage zu klären: [Wie spiele ich in der Viererkette?](#)

Die wichtigsten zu verinnerlichenden Punkte des Spiels mit einer Viererkette sind dabei der sichere Abstand, die Abstände untereinander und das gegenseitige Coaching.

Hilfreich ist auch der Beitrag [Pressing](#), in dem die unterschiedlichen Formen des Pressings dargestellt werden.

Beim 4-2-3-1 spielt man hinten mit einer [Viererkette](#), zwei defensiven Mittelfeldspielern, drei offensiven Mittelfeldspielern und einem Stürmer. **Es gibt also keine zwei Viererketten.**

Die offensiven Mittelfeldspieler befinden sich hier nicht ganz an der Außenlinie, sondern ein Stück weiter innen, denn die Außenbahn sollen die Außenverteidiger bespielen, was für sie lange Laufwege bedeutet.

Der Vorteil dieses Systems sind die kurzen Wege für die Spieler im Zentrum, das durch die Vielzahl der Spieler für den Gegner weitgehend dicht und daher nicht bespielbar ist. Zudem bilden sich genügend Dreiecke für die Spieler, die somit immer ausreichend Anspielstationen haben (sollten).

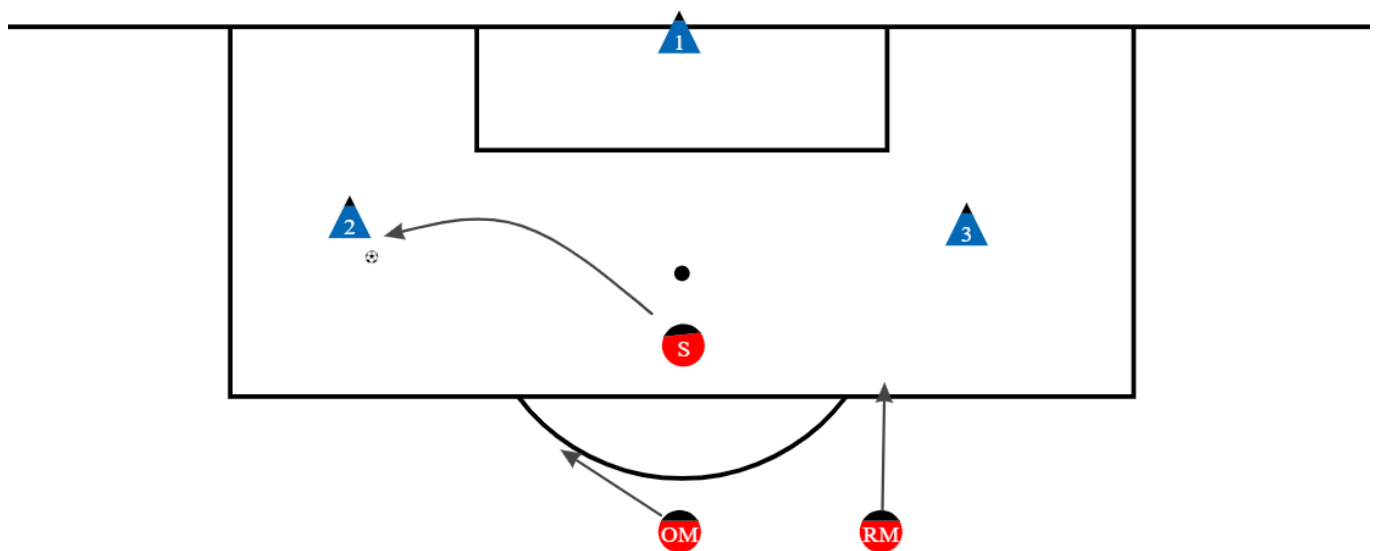
Laufwege

Generell ist das 4-2-3-1 so konzipiert, dass – wie oben bereits erwähnt – die Außenverteidiger die weitesten Wege zurücklegen müssen und die äußeren offensiven Mittelfeldspieler eben nicht „an der Linie kleben“, sondern ein Stück weit eingerückt sind, wodurch das Zentrum dichter wird, was wiederum den Gegner dazu veranlasst, den Ball über außen in die eigene Hälfte zu bringen, weil es in der Mitte keine Anspielstationen gibt (siehe dazu auch: [Was ist eigentlich der „Deckungsschatten“?](#)).

Weil die beiden äußeren offensiven Mittelfeldspieler eingerückt sind, bedeutet das ebenfalls weniger Laufarbeit für den zentralen offensiven Mittelfeldspieler.

Der Stürmer wiederum muss hier ein wenig mehr laufen, was man aber dadurch verhindern kann, dass sich zentraler offensiver Mittelfeldspieler und Stürmer die Arbeit teilen und beispielsweise der Stürmer die eine Seite und der zentrale offensive Mittelfeldspieler die andere Seite „bearbeitet“ und dort anläuft. Das vergrößert die Laufarbeit für den zentralen Mittelfeldspieler und verringert diese für den Stürmer, der sich dann aber immer auf die Mittelfeldposition fallen lassen muss, wenn sich der Ball nicht auf seiner Seite befindet.

Links anlaufen durch Stürmer



fussballtraining-graphics.de

So sollte das ideale Anlaufen des Stürmers aussehen, wenn der gegnerische rechte Innenverteidiger den Ball hat.

Er bildet hinter sich den Deckungsschatten und läuft in einem leichten Bogen an, so dass der andere Innenverteidiger nicht

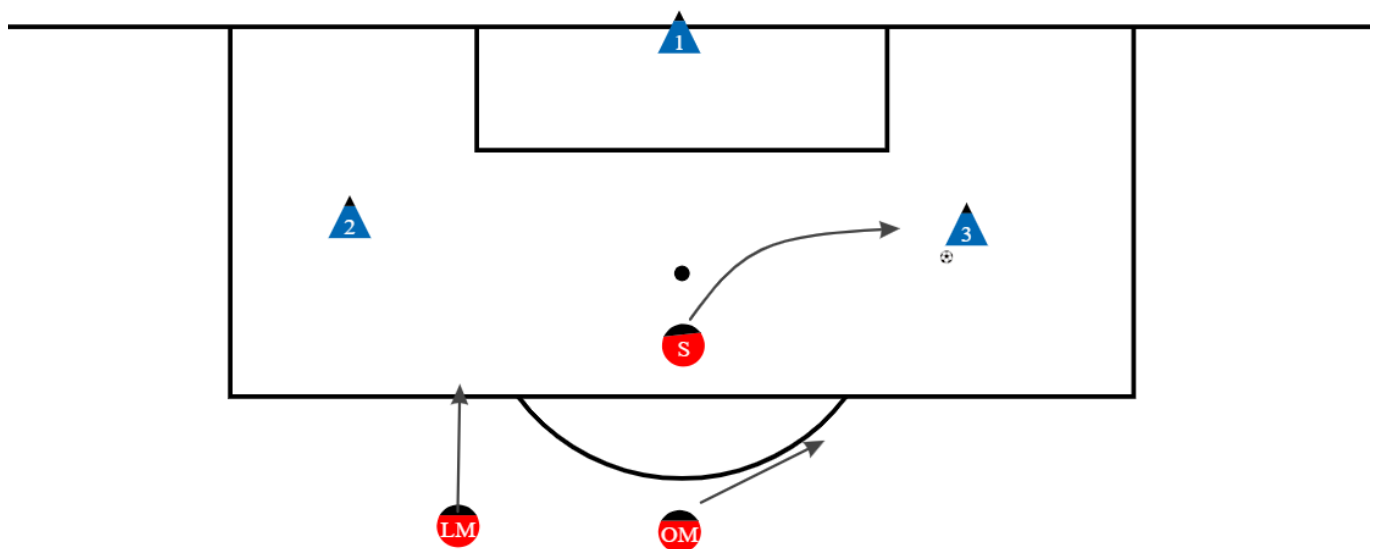
auf geradem Weg anspielbar ist, sondern nur der Weg über den Torwart möglich ist. Der Stürmer lenkt also den Spielaufbau des Gegners hier auf dessen rechte Seite, weil er zunächst den zweiten Innenverteidiger und dann den Torwart als Passmöglichkeit für den rechten Innenverteidiger „abtrennt“.

Der ballferne äußere Mittelfeldspieler nimmt eine höhere Position ein, um eine Spielverlagerung zu verhindern.

Der ballnahe defensive Mittelfeldspieler (in der Grafik nicht dargestellt) verschiebt sich zur Ballseite und der ballferne defensive Mittelfeldspieler ins Zentrum.

Der ballnahe Mittelfeldspieler schließt den Halbraum.

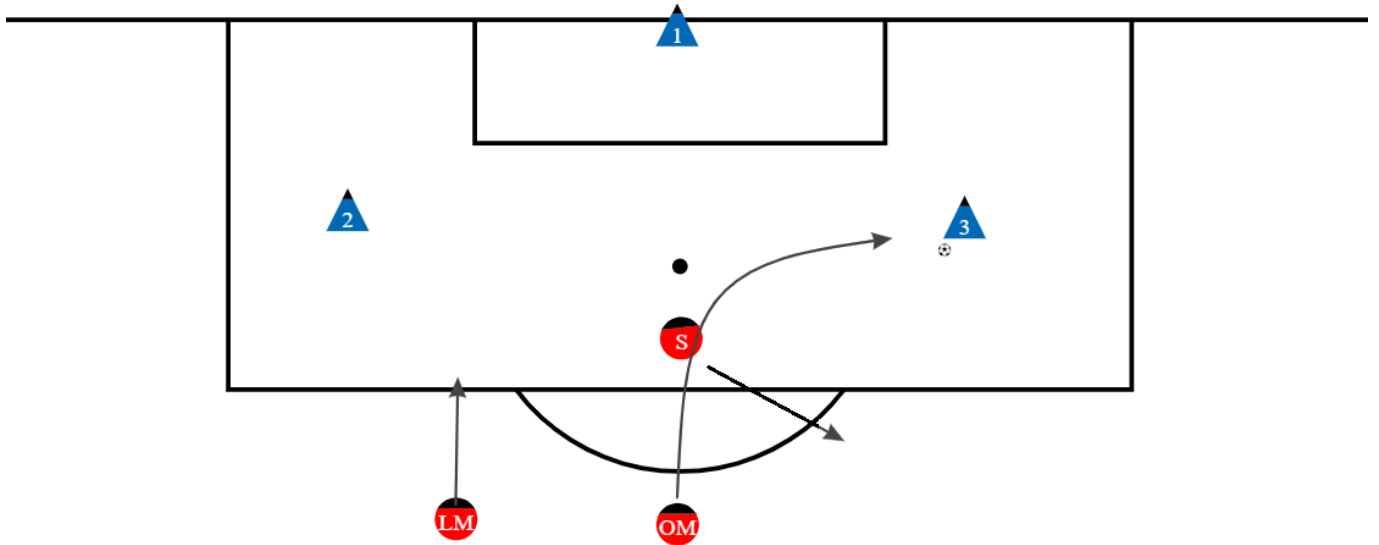
rechts anlaufen durch Stürmer



Hier ist das Anlaufen auf die rechte Seite dargestellt. Es

verhält sich analog zur linken Seite.

rechts anlaufen durch zentralen offensiven Mittelfeldspieler



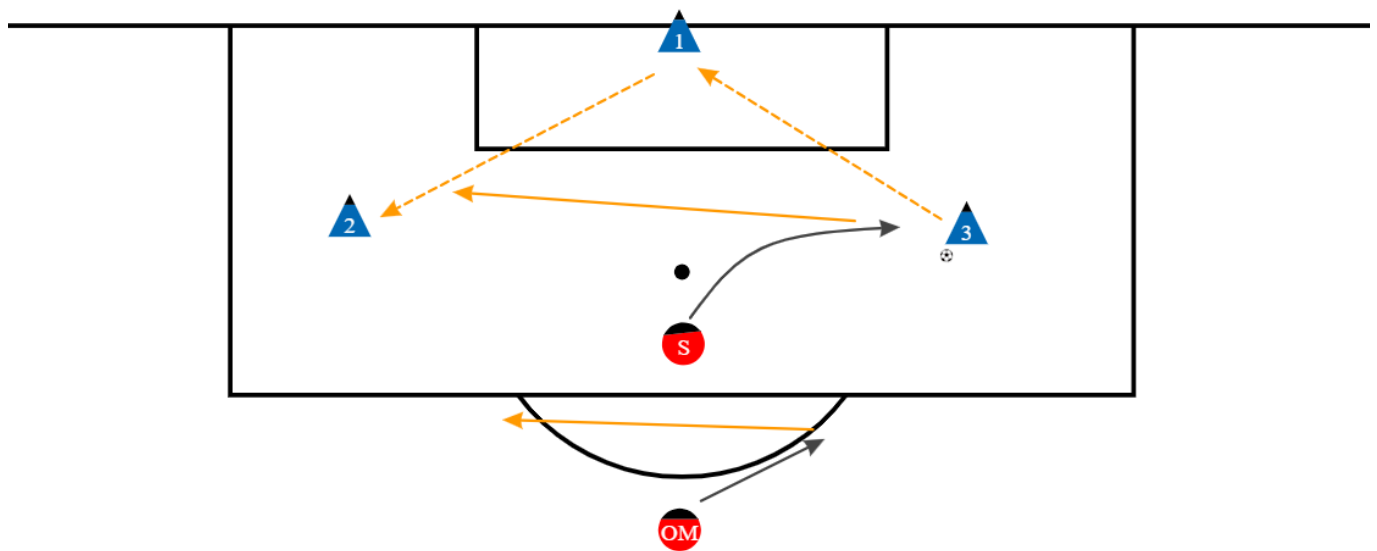
fussballtraining-graphics.de

Jetzt haben wir die Situation, dass der zentrale offensive Mittelfeldspieler den ballführenden gegnerischen Innenverteidiger anläuft. Der Stürmer muss sich nun also auf die Position des zentralen offensiven Mittelfeldspielers fallen lassen und den Halbraum als Anspielstation für den Gegner schließen.

Das bietet sich im Regelfall dann an, wenn der Ball beispielsweise über den Torwart auf die andere Seite gespielt wird, wobei die Position im Zentrum dann unbesetzt ist, wenn der zentrale offensive Mittelfeldspieler bereits im Bogen

anläuft und seine Position somit verlassen hat, während der Stürmer sich noch auf dem (weiteren) Weg nach hinten befindet. Bei spielstarken gegnerischen Mannschaften führt das dazu, dass der Ball vom Innenverteidiger bereits ins Zentrum gespielt wird, weil dieses nicht besetzt ist. Dadurch wird die eigene Mannschaft versuchen, diese Lücke zu schließen, was wiederum eine weitere Lücke reißt – entweder im linken, rechten oder defensiven Mittelfeld. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit spielt der Gegner exakt dort den Ball hin und gelangt so relativ schnell in den Gefahrenbereich zentral vor dem eigenen Tor, weil die Mannschaft komplett unorganisiert ist.

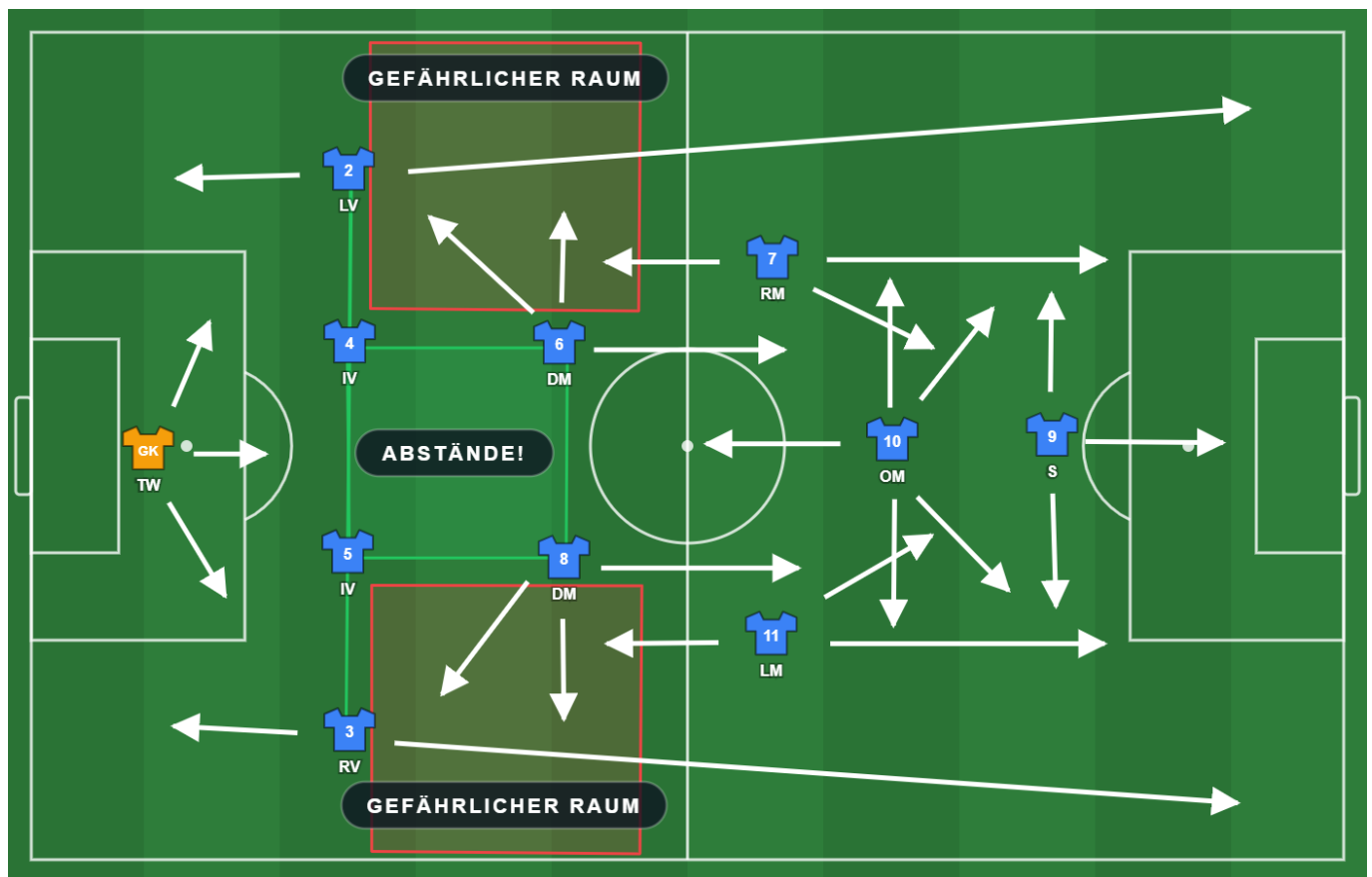
erst rechts anlaufen, dann nach links



Bleiben wir also bei der Variante, dass der Stürmer beide Seiten anzulaufen und weite Wege zurücklegen muss. Hierbei kann das Team geschlossen verschieben und bietet dadurch keine Lücke, die der Gegner bespielen könnte.

Befindet sich der Ball beim gegnerischen Torwart, also zentral, ist die Kompaktheit im Zentrum sichergestellt. Spielt der Torwart den Ball weiter auf den anderen Innenverteidiger, verschieben die Angreifer (in der Grafik orange dargestellt).

schematische Darstellung



Die gefährlichen Räume sind die vor den eigenen Außenverteidigern und neben den defensiven Mittelfeldspielern. Diese sind beim ballorientierten Verschieben vollkommen unbesetzt und können mit einem diagonalen Ball durch den Gegner schnell erreicht werden. Dementsprechend müssen (nicht nur) die äußeren Mittelfeldspieler mit nach hinten arbeiten.

Das 4-2-3-1 funktioniert nur, wenn die gesamte Mannschaft

kompakt verschiebt, d. h. die Abstände nicht zu groß werden lässt. Der Stürmer ist in diesem System der erste Verteidiger.

Schlussfolgerung

Immer von der Überzahlsituation des Gegners weglenken!