

FAQ4 -- Soccer für Einsteiger

(C) 1995 Robert Uyeyama

Deutsche Version: Heinrich Opgenoorth 1999, v1.0

Inhalt

- [Inhalt](#)
- [1. Copyright](#)
- [2. Einleitung](#)
- [3. Einführung](#)
- [4. Süchtig werden: Drehen verboten!](#)
 - [4.1 Grundlagen des Angriffsspiels](#)
 - [4.2 Grundlagen der Verteidigung](#)
 - [4.3 Welche Stange hält man mit welcher Hand?](#)
 - [4.4 Ballkontrolle](#)
- [5. Konsistenz ist der Schlüssel](#)
 - [5.1 3er-Reihen Schuß](#)
 - [5.2 5er-Reihen Pass](#)
 - [5.3 Strategie](#)
- [6. Und du dachtest, du wärest gut...](#)

1. Copyright, Versionsinfo etc.

(C) Copyright 1995 Robert Uyeyama.
Permission granted to distribute free, freely.
Rob Uyeyama (uyeyama@hawaii.edu)

2. Einleitung

Für wen wurde dieser Text geschrieben? Nun, er richtet sich an ein breites Publikum von Spielern; es gibt drei getrennte Abschnitte für drei verschiedene Stufen von Soccer-Anfängern: absolute Neulinge, einigermaßen erfahrene Spieler, und solche, die bereits relativ gut sind, aber noch wenig Turnierfahrung sammeln konnten.

Dieser Text ist nicht dazu gedacht, Postings in die Newsgroup `rec.sport.table-soccer` (RSTS) zu verhindern. Wenn du Fragen hast, tue dir keinen Zwang an; wir sind ein verträglicher Haufen. :-)

Die drei Abschnitte gliedern sich wie folgt:

- Abschnitt [4](#) richtet sich an diejenigen, die noch nie gespielt haben oder gerade erst das Spiel erlernen.
- Abschnitt [5](#) ist für Leute, die schon einige Monate (möglicherweise auch schon Jahre) spielen, aber nur auf dem „just for fun“-Level -- diese Spieler haben noch nie daran gedacht, zu trainieren; ihnen gelingt zwar schon einmal ein guter Schuß, aber bisher haben sie das Spiel nicht wichtig genommen... jetzt aber wollen sie mehr lernen.

- Abschnitt [6](#) ist eine Aufstellung von Tips für Spieler, die zwar schon intensiv gespielt haben, möglicherweise seit Jahren, aber nur auf sehr lokaler Ebene. Damit meine ich sogenannte „Kneipenspieler“, die in ihrer Stammkneipe/Jugendzentrum/Wasauchimmer zu den Besten zählen, aber noch keine Erfahrung mit „richtigen“ Turnieren haben.

3. Einführung

Eine Tatsache, die manch einen (positiv) überraschen mag, ist, daß Soccer (Kicker, Tischfußball) auf professionellem Level gespielt wird. Es gibt verschiedene Organisationen, die regionale, nationale und sogar internationale Meisterschaften veranstalten. In den USA gibt es beispielsweise die USTSA (United States Table Soccer Association) und die ATSF (American Table Soccer Federation); hier in Deutschland haben wir u. a. den DSAB (Deutscher Sportautomatenbund); in anderen Ländern gibt es entsprechende nationale Verbände. Diese Organisationen gehören im allgemeinen den Herstellerfirmen, d. h. es sind keine von den Spielern gegründeten Vereine, sondern von den Tischherstellern gesponsorte Promotion-Organisationen. Die USTSA gehört Tornado, die ATSF Dynamo/Striker, und hinter dem DSAB steckt die Firma NSM/LöwenSport. Bei den Veranstaltern kannst du Termine von Turnieren in deiner näheren und weiteren Umgebung erfahren -- und auf geht's zum nächsten Soccerturnier!

In den USA wurden in den 60er und 70er Jahren Turniere auf Tournament Soccer- (TS), Dynamo- und Hurricane-Tischen gespielt; heutzutage kommt fast ausschließlich Tornado zum Einsatz (was aus der Dynamo/Striker Tour geworden ist, weiß ich nicht; es gibt auch noch Turniere auf dem französischen Rene Pierre).

In Deutschland dominiert zur Zeit der DSAB mit den Löwen-Tischen; es finden aber auch Tornado-Turniere statt. Auf lokaler Ebene wird auch noch viel auf älteren Tischmodellen wie dem Leonhard oder dem original Kicker gespielt.

Die Qualität der Tische hat sich in den letzten Jahren stark verbessert, weswegen viele Spieler die alten Tische heutzutage nur noch als „Spielzeug“ ansehen. Wenn du noch nie auf dem Löwen- oder Tornado-Tisch gespielt hast, entgeht dir einiges; allerdings ist die Spielcharakteristik auch in vielerlei Hinsicht Geschmacksache bzw. Gewöhnung.

Aber zurück zum Zweck dieser Anleitung und der ganzen Newsgroup: wir wollen den Soccersport fördern, und dafür ist dieser Text besonders wichtig -- denn wenn neue Spieler ermutigt werden, sich diesem Hobby zu widmen, und wenn erfahrene nicht-Turnierspieler ermutigt werden, an den professionellen Turnieren teilzunehmen, dann sind wir diesem Ziel ein großes Stück nähergekommen.

Viel Spaß beim Soccern --

Rob Uyeyama (uyeyama@hawaii.edu)

(Wünsche ich euch ebenfalls; H. Opgenoorth (opgenoorth@gmd.de)...))

4. Süchtig werden: Drehen verboten!

Dieser Abschnitt ist für Leute gedacht, die wenig oder keine Erfahrung im Soccerspielen haben; oder für solche, die absoluten Neulingen etwas beibringen wollen.

Wenn du das hier liest, sind dir wahrscheinlich gute Spieler begegnet -- vielleicht so gut, daß du dir

vorher nie hättest träumen lassen, daß man dieses Spiel so ernst nehmen kann. Aber es macht halt einfach Spaß, und wahrscheinlich bist du gerade auf dem besten Weg, selbst süchtig zu werden. Den Spaß im Auge zu behalten ist das Wichtigste: betrachte diesen Sport als Vergnügen, und laß dich niemals von albernem „Gewinnen um jeden Preis“ Einstellungen stören, die dir möglicherweise bei anderen „guten“ Spielern begegnen. Ob du nun lernen willst, solche Leute zu schlagen, oder ob du sie einfach ignorierst und dich mit deinen Freunden amüsierst -- auf jeden Fall wird es dir helfen, mehr über diesen Sport zu lernen.

Die Hauptziele, die wir hier diskutieren werden, sind:

1. Entdecken, was möglich ist;
2. Grundlegende Fertigkeiten erlernen;
3. Entdecken, was man trainieren sollte (jawohl, trainieren -- man kann es natürlich auch üben nennen, das klingt vielleicht weniger abschreckend).

Fangen wir mit dem ersten Punkt an: Was ist möglich? Zuerst einmal, der Sinn des Spiels besteht darin, den Ball ins gegnerische Tor zu befördern und aus dem eigenen herauszuhalten -- soviel ist klar. Aber es gibt gute und schlechte Wege, dies zu erreichen. Das häufigste Anfängerproblem ist das Drehen der Stangen. Hier einige Punkte, die oft genannt werden und das Drehen positiv erscheinen lassen:

1. Du kannst auf diese Weise den Ball ohne große Anstrengung wirklich **hart** schießen;
2. Du triffst den Ball öfter;
3. Dank 1. und 2. schießt du vermutlich mehr Tore;
4. Es macht Spaß und sieht dynamisch aus;
5. Wenn du nicht drehst, triffst du den Ball oft nicht oder nur langsam, machst weniger Tore und wirkst einfach lahm.

Gründe, warum du die Stangen nicht drehen solltest:

1. Du kannst den Ball auch ohne Drehen genauso hart schießen; das Erlernen der notwendigen Technik (siehe weiter unten) dauert nicht länger als eine Woche;
2. Du kannst ebenso leicht lernen, den Ball ohne Drehen öfter zu treffen als durch zufälliges Drehen der Stange;
3. Du kannst den Ball gezielt ins Tor schießen, wohingegen ein „Drehschuß“ entweder gerade aufs Tor geht und von einem aufmerksamen Gegner leicht gehalten wird, oder höchstens einmal als Zufallstreffer im Tor landet;
4. Du bleibst in Position, um „freie“ Bälle zu fangen; dadurch bist du öfter im Ballbesitz und erarbeitest dir mehr Torchancen;

Die letzten beiden Gründe sind wohl am überzeugendsten, da du mehr Tore erzielen kannst; die beiden ersten Argumente besagen nur „die selben Vorteile wie durch Drehen kannst du leicht auch ohne erreichen“. Also: Niemals die Stangen drehen. Übrigens ist das Drehen der Stangen auf

Turnieren verboten -- aber selbst wenn es das nicht wäre, sollten die oben genannten Argumente jeden davon überzeugen, daß man sich durch Drehen mehr schadet als nutzt.

4.1 Grundlagen des Angriffsspiels

Wie erhält man nun die genannten Vorteile im Angriffsspiel? Hier sind zwei Dinge wichtig:

1. Übe eine Schußtechnik -- entweder „Wrist Flick“ (aus dem Handgelenk) oder „Open Hand“ (Palm Roll, Abrolltechnik);
2. Lerne, gezielt zu schießen.

Die Stangen nicht zu drehen hilft auch in der Verteidigung; wir werden uns damit weiter unten befassen. Nun aber erstmal zum Thema Schießen...

Wenn du es einfach nicht schaffst, den Ball hart zu schießen (ohne Drehen), wie funktioniert es nun? Dazu gibt es zwei verschiedene Techniken: Wrist Flick und Open Hand. Ich persönlich finde die Open Hand Technik leichter zu lernen; hier in Deutschland scheint sie mir auch verbreiteter zu sein. Allerdings fällt bei der Wrist-Flick Technik angeblich das genaue Zielen leichter; außerdem sind vielleicht auch die verschiedenen Tischmodelle jeweils für die eine oder die andere Technik besser geeignet. Am besten probierst du einfach aus, mit welcher Methode du einen harten Schuß hinbekommst...

Wrist Flick

Zuerst einmal: nimm die rechte Hand zum Üben, denn fast alle Schüsse aufs Tor werden mit Rechts ausgeführt. Lege den Ball unter die 3er-Reihe (Angriffsreihe) in die Mitte vor das offene Tor (stell die Verteidigungsreihen des Gegners hoch). Jetzt versuchst du, den Ball aus dieser Position so hart wie möglich ins Tor zu schießen -- mit dem mittleren Spieler, und ohne die Stange seitlich zu bewegen:

1. Stell dich etwas seitlich neben die Stange und nicht zu dicht an den Tisch.
2. Fasse den Griff und laß ihn während des Schusses nicht los; die Haltung der Hand ist fast wie „Gasgeben beim Motorrad“.
3. Jetzt „vergiß“ deine Hand und deinen Arm; konzentriere dich ganz auf dein *Handgelenk*.
4. „Wirf“ dein Handgelenk so fest und schnell du kannst *gerade nach unten* auf den Boden zu, am Griff vorbei.
5. Da deine Hand natürlich noch den Griff festhält, stoppt die Bewegung deines Handgelenkes abrupt und führt zu einer kurzen, harten Drehbewegung der Stange -- das ist der Wrist Flick!

Open Hand

Vorbereitung wie oben (Ball in die Mitte unter die 3er-Reihe vor das offene Tor legen). Der mittlere Angriffsspieler berührt gerade die Rückseite des Balls.

1. Nimm den Griff so in die Hand, daß der Daumen locker oben liegt. Der Griff wird

hauptsächlich von den Fingern seitlich und unterhalb gehalten, d. h. man umschließt ihn nicht völlig mit der Hand; auf keinen Fall den Daumen um den Griff herum legen;

2.

Drücke jetzt leicht die Hand nach unten und öffne gleichzeitig die Finger etwas (die Finger zeigen zum Boden hin). Der Griff rollt im Uhrzeigersinn an der Handfläche ab, der Spieler schwingt nach hinten (Ausholbewegung);

3.

Jetzt „reißt“ du die Hand nach oben und schließt gleichzeitig die Finger wieder. Der Griff rollt im Gegenuhrzeigersinn an der Handfläche ab, der Spieler schießt den Ball und deine sich schließende Hand hält den Griff wieder fest.

Probier die Bewegung erst ganz langsam aus; dann versuchst du die „Abreißbewegung“ schnell zu machen. Anfangs wird dein Schuß vermutlich so aussehen, daß der Spieler eine sehr weite und relativ langsame Ausholbewegung macht, bevor dann die schnelle und harte Schußbewegung kommt. Es kommt nun darauf an, die Ausholphase kürzer und schneller zu machen. Mit etwas Übung wird die Ausholbewegung minimal (praktisch nur durch das leichte Öffnen der Hand, ohne daß du den Griff merklich im Uhrzeigersinn abrollst); sie geht dann so schnell in die Schußbewegung über, daß ein Beobachter keinen Ansatz vor dem Schuß mehr erkennen kann. Der resultierende Schuß ist extrem hart (und das Geräusch, mit dem der Ball ins Tor trifft, äußerst befriedigend).

Zielen

Lege den Ball in die Mitte der 3er-Reihe, genau wie vorhin. Diesmal konzentrierst du dich auf das Zielen anstatt auf die Geschwindigkeit. Beobachte, daß der Ball gerade ins Tor geht, wenn du ihn genau in der Mitte triffst. Jetzt ändere die Position der Angriffsreihe etwas, so daß du beim Schuß das linke Viertel des Balls triffst (achte aber darauf, daß du die Stange beim Schuß nicht seitlich bewegst). Diesmal geht der Ball schräg nach rechts. Je weiter seitlich du den Ball triffst, desto größer wird der Winkel. Wenn der Fuß des Spielers zu Beginn des Schusses den Ball berührt, hast du mehr Ballkontrolle, als wenn der Schuß mit einem großen Abstand zwischen Spieler und Ball beginnt. Versuch jetzt, das offene Tor mit einem gezielten Schuß von jedem Spieler der 5er-Reihe aus zu treffen. Es klappt sogar vom äußersten Rand des Tisches aus!

4.2 Grundlagen der Verteidigung

Nochmal: niemals die Stangen drehen! Einen Schuß des Gegners kannst du nur blocken, wenn deine Spieler aufrecht stehen, was sie zu 80% der Zeit nicht tun, wenn du die Stangen drehst. Dennoch ist diese Taktik unter Anfängern weit verbreitet. Warum? Weil es cool aussieht, und weil ab und an ein Ball, der von einer rotierenden Stange geblockt wird, sofort gefährlich in Richtung gegnerisches Tor fliegt. Keiner dieser Gründe ist überzeugend. Selbst ohne Drehen solltest du niemals voreilig den Ball schießen: stoppe den Ball, *dann* schieß ihn. ;) Ansonsten läufst du Gefahr, den Ball oft an den Gegner zu verlieren... und schon hat er ihn wieder auf seiner 3er-Reihe und schießt ihn ins Tor -- Hasta la vista, Baby!

Was noch? Dein Gegner kann den Ball genauso gezielt schießen wie du (vielleicht besser...). Daher mußt du sowohl *gerade* als auch *schräge* Schüsse abdecken. Denk immer daran: wenn man eine gerade Linie vom Ball zu deinem Tor ziehen kann, dann ist der Schuß offen. Stell niemals deine beiden Verteidiger (Torwart und einer der beiden Spieler auf der 2er-Reihe) genau hintereinander -- damit deckst du nur die selbe Lücke zweimal; genausogut könntest du einen der beiden nach oben drehen! Experimentiere ein bißchen: lege den Ball an *alle* möglichen Positionen auf der gegnerischen 3er-Reihe und stell deine Verteidigung so, daß alle geraden und schrägen Schüsse aus

dieser Position abgedeckt sind. Denk daran, wenn du eine Linie vom Ball ins Tor ziehen kannst, ist dieser Schuß offen (sagte ich das schon?). Jetzt muß dein Gegner entweder darauf bauen, daß du zuckst und ihm eine Lücke öffnest, oder aber er muß dich „überrennen“, indem er den Ball horizontal auf seiner 3er-Reihe bewegt bis er eine Position erreicht, von der aus ein Schuß offen ist -- und das so schnell, daß du keine Zeit mehr hast auch diese Lücke zu schließen. Mit der Verteidigung gegen Gegner, die letztere Taktik verfolgen, befassen wir uns in Abschnitt [5](#).

Achte außerdem darauf, auch mögliche Schüsse von der gegnerischen 5er- oder 2er-Reihe abzudecken -- du mußt lernen, mit Schüssen von dort zu rechnen und möglichst viele der von dort zu deinem Tor führenden „Linien“ blocken. Einfach auf diese „Linien“ zu achten und zu versuchen, sie abzudecken, wird schon einen großen Unterschied zum planlosen Spiel eines absoluten Anfängers machen.

Zu guter Letzt solltest du bei Schüssen aus deiner Defensivzone daran denken, daß du auch von hier zielen kannst; und nimm dir außerdem die Zeit, deine 5er- und 3er-Reihe nach oben zu stellen (im Doppel muß das natürlich dein Partner machen -- erinnere ihn daran, falls er die Reihen nicht von alleine hochstellt), so daß du niemals deinen eigenen Schuß blockst!

4.3 Welche Stange hält man mit welcher Hand?

Diese Frage bezieht sich auf das Einzel, im Doppel sollte die Sache klar sein...

1. Wenn du gegen einen Schuß von der 3er-Reihe verteidigst, nimm *beide* Defensivreihen (Torwart und 2er-Reihe). Ebenso, wenn du den Ball in deiner Defensivzone hast und von dort schießen willst.
2. Wenn du gegen einen gegnerischen Schuß aus dessen Defensivzone verteidigst, solltest du die rechte Hand an der 3er- und die linke entweder an der 5er- oder an der Torwartreihe haben; letzteres ist anfangs möglicherweise effektiver.
3. Wenn der Gegner den Ball auf seiner 5er-Reihe hat, solltest du die Hände an der Torwart- und der 5er-Reihe haben (maximale Verteidigung).
4. Später, wenn du das Passen erlernst und selber den Ball auf der 5er-Reihe hast, kannst du den Ball stoppen und die Hände an die 5er- und die 3er-Reihe nehmen -- bereit für einen Pass zur 3er- oder einen Schuß von der 5er-Reihe. Wenn du noch besser wirst, willst du möglicherweise auch in der Verteidigung gegen die gegnerische 2er- (oder sogar 5er)-Reihe in dieser Position bleiben, um freie Bälle sofort mit deiner 3er-Reihe fangen zu können.

4.4 Ballkontrolle

Oder: wie man den Ball nicht verliert. Zwar ist die Ballkontrolle auf modernen Tischen wesentlich einfacher als auf alten, verzogenen oder sonstwie murksigen, aber die in diesem Abschnitt behandelten Fertigkeiten sind natürlich trotzdem unerlässlich. Um dein wachsendes Arsenal an Schüssen einsetzen zu können, mußt du den Ball dorthin „manövrieren“ können, wo du ihn haben willst -- ohne ihn dabei zu verlieren. Die folgenden drei Übungen (alle mit der 3er-Reihe) sind gut geeignet, die Ballkontrolle zu erlernen.

Abfangen:

Versuche, die Vorderseite des Balls *ganz leicht* mit dem Fuß des Spielers anzutippen (d. h.

mit der Rückseite des Fußes), so daß der Ball nach hinten rollt; dann bewegst du schnell den Spieler um den Ball herum und tippst ihn wieder ganz leicht (diesmal mit der Vorderseite des Fußes) an, so daß er wieder nach vorne rollt. Spiele den Ball auf diese Weise wiederholt vor und zurück; die Distanz, die der Ball dabei rollt, sollte nicht mehr als etwa 2cm sein. Hierbei lernt man die Fähigkeit, den Spieler sehr schnell hochzunehmen und um den Ball herumzuführen, damit dieser nicht wegrollt. Du wirst feststellen, daß die Bewegung einer Serie von „C“-Formen um den Ball herum gleicht.

Einklemmen:

Bei der zweiten Übung tippst du wiederum den Ball leicht an (vorne oder hinten), läßt ihn diesmal aber etwas weiter rollen. Bewege den Spieler in der selben „C“-Form als wolltest du den Ball abfangen, aber laß den Fuß nach oben gestellt. Wenn der Ball unter dem Fuß des Spielers hindurchrollt, drehst du diesen nach unten, so daß er auf die Oberseite des Balls drückt und ihn gegen das Spielfeld einklemmt -- dadurch wird die Bewegung des Balls natürlich abrupt gestoppt. Übe beide Versionen (d. h. Ball von vorne antippen und dann nach hinten einklemmen; oder Ball von hinten antippen und dann vorne einklemmen). Mit einiger Übung entwickelst du dadurch den Reflex, einen vorbeierollenden Ball schnell und sicher „fangen“ zu können, insbesondere wenn er zu schnell ist, um ihn nach Methode 1. zu stoppen.

Hinweis: Je nach Tisch ist das Stoppen von Bällen mit der einen oder anderen Methode einfacher. Auf dem Löwen-Tisch ist die erste Methode ziemlich schwierig, weil die Bälle relativ leicht sind und gerne vom Fuß des Spielers wieder zurückprallen, anstatt sich stoppen zu lassen. Auf dem Tornado mit den schweren Bällen geht das Stoppen von Bällen auf diese Weise dagegen vergleichsweise einfach. Andererseits funktioniert das Einklemmen auf dem Löwen besser, weil die Bälle griffiger sind -- auf dem Tornado rutscht einem ein schneller Ball leicht weg, wenn man ihn unter den Spieler einzuklemmen versucht.

Den Ball bewegen:

Die dritte Übung besteht darin, den Ball von einem Spieler der 3er-Reihe zu einem anderen zu passen, ihn dort zu stoppen und dann wieder zum nächsten Spieler zu passen. Übe das Passen zwischen allen drei Spielern der Reihe. Ziel ist es, den Ball auf einer Reihe jederzeit dorthin bringen zu können, wo du ihn haben willst. Versuche auch, den Ball an allen möglichen Positionen entlang der Reihe zu stoppen. Du wirst feststellen, daß die in den ersten beiden Übungen erlernten Fähigkeiten sehr hilfreich sind, um zu verhindern, daß der Ball aus der Reichweite deiner Spieler wegrollt. Versuche ein Gefühl dafür zu entwickeln, welche der Methoden 1. oder 2. jeweils besser geeignet ist, einen wegrollenden Ball rechtzeitig zu stoppen.

Die beschriebenen drei Fertigkeiten des Abfangens, Einklemmens und der Ballkontrolle sind natürlich auf allen Reihen anwendbar. Aus eigener Erfahrung weiß ich, daß es anfangs sehr schwierig erscheint, den Ball unter Kontrolle zu halten. Aber schon zwei bis dreimal ein halbes Stündchen üben (bevor die Gegner auftauchen) wird dir viel helfen; und nach ein paar Wochen Spielpraxis wird es dir selber unverständlich erscheinen, daß du anfangs so oft unnötig den Ball verloren hast...

Jetzt, wo du hart schießen kannst, den Ball aufs Tor zielen, die Grundlagen der Verteidigung kennst und dir den Ball zurechtlegen kannst, ohne ihn zu verlieren, zählst du hiermit nicht mehr als „Dreher“!

5. Konsistenz ist der Schlüssel

Dieser Abschnitt richtet sich einerseits an Spieler, die zwar bereits seit vielen Monaten oder Jahren gelegentlich Soccer spielen, aber das Spiel bisher nicht besonders wichtig genommen haben;

andererseits an diejenigen, die zwar intensiv spielen, aber erst seit ein paar Monaten.

Wenn du diesen Abschnitt liest, spielst du Soccer möglicherweise nur zum Zeitvertreib zwischendurch, während du eigentlich aus anderen Gründen z. B. in der Kneipe herumlungerst. Vielleicht geht das schon seit Jahren so (das Soccerspielen, nicht das Herumlungern); eventuell hat du auch kurzzeitig schon einmal öfters und ehrgeiziger gespielt. Aber jetzt, nach all dieser Zeit, bist du es endgültig satt, daß bestimmte „gute“ Spieler dich immer noch locker fertig machen -- jetzt willst du wissen, ob es die Mühe lohnt, selber so gut zu werden. Antwort: es ist viel weniger Mühe, als du denkst. Der Schlüssel ist, zu wissen was man üben sollte, und die richtige Strategie zu kennen.

Auf den ersten Blick glaubt man, die richtige Strategie bestünde darin, ein Arsenal von unhaltbaren Schüssen zu entwickeln. Dies ist jedoch falsch! Obwohl es natürlich nicht unbedingt schadet, ein solches Arsenal auf Lager zu haben, ist doch alles was du auf der 3er-Reihe brauchst *ein einziger* guter Schuß... all die anderen Schüsse zu lernen führt nur dazu, daß du in allen der Zweitbeste bist, aber in keinem perfekt. Allerdings ist ein unhaltbarer Schuß von der 3er-Reihe nicht das Einzige, was du brauchst; du mußt den Ball ebenso unhaltbar von deiner 5er- zur 3er-Reihe passen können. An deiner Defensive zu arbeiten ist zunächst einmal nicht ganz so wichtig (Abschnitt [6](#) enthält einige Tips zum Erlernen einer guten „Moving Defense“).

Zusammenfassend solltest du also folgende Punkte beachten:

1. Such dir einen Schuß aus und lerne diesen einen Schuß gut;
2. Lerne einen guten 5er-Reihen Pass (Brush- oder Stick-Pass), damit du Gelegenheit hast, deinen Schuß einzusetzen;
3. Lerne die Grundlagen der Spielstrategie, damit du deinen Pass und deinen Schuß effektiv einsetzen kannst.

All diese Aspekte müssen sowohl konsistent als auch zuverlässig ausgeführt werden -- Wenn du deinen besten Pass oder Schuß nur ab und zu einsetzt, oder wenn er unzuverlässig ist (d. h. er funktioniert nur jedes zweite Mal), dann werden alle deine Anstrengungen nichts nutzen. Wir werden uns nun nacheinander den angesprochenen drei Punkten zuwenden.

5.1 3er-Reihen Schuß

Du solltest dich für *einen* Schuß entscheiden. Welchen, das hängt nicht nur von persönlichen Vorlieben und unterschiedlicher Effektivität der Schüsse ab, sondern zu einem guten Teil auch davon, auf welchem Tisch du spielst. Außerdem spielt natürlich eine Rolle, wie leicht oder schwer ein Schuß zu lernen ist. Hier eine Reihe von Punkten, die meinen Senf zu diesem Thema darstellen:

- Snake Shot (auch Jet, Monkey etc. genannt): Relativ leicht zu lernen und sehr effektiv. Gut auf Tischen mit großen Toren (Tornado, aktueller Löwensoccer). Weniger gut auf Tischen mit kleinen Toren (alter Löwensoccer), da es hier mehr auf Täuschungsmanöver (Fakes) ankommt.
- Pull Shot: Schwieriger zu lernen, ebenfalls sehr effektiv. Gut auf Tornado; weniger gut auf nicht-Tornado-Tischen, da z. B. beim Löwensoccer die Füße der Spieler von der Seite gesehen schmaler sind und man daher den Ball nicht so gut mit dem seitlichen Fuß „ziehen“ kann, ohne ihn zu verlieren. Ebenfalls weniger gut auf Tischen mit kleineren Toren, da dieser Schuß mehr von purer Geschwindigkeit als von Täuschungsmanövern lebt und es bei kleineren Toren einfacher ist, alle Lücken zuzumachen.
- European Front-Pin Shot (zusammenfassender Begriff für alle Schüsse aus der vorne

eingeklemmten Position mit anschließendem „Palm Roll“-Schuß, worunter natürlich eine ganze Reihe von Varianten fallen): Noch schwieriger zu lernen, sehr effektiv. Gut auf Tischen mit kleinen Toren, da man mit diesem Schuß am besten den Gegner „hereinlegen“ kann. Dies ist bei kleinen Toren besonders wichtig, weil man sich hier nicht so sehr auf die reine Geschwindigkeit verlassen kann. Ebensogut aber auch bei großen Toren anwendbar. Weniger gut auf Tornado, weil die schnellen Manöver mit dem eingeklemmten Ball mit den vergleichsweise glatten und schweren Tornado-Bällen schwieriger sind.

- Push/Pull Kick: Relativ leicht zu lernen, nicht ganz so effektiv. Hier ist etwas Erläuterung angebracht: Mit „leicht zu lernen“ meine ich in diesem Fall, daß man ohne allzu großen Trainingsaufwand diesen Schuß so gut beherrschen kann, daß man eine ordentliche Anzahl von Toren damit erzielt; d. h. auch mit einem nur mittelschnellen Pull-Kick kann man Tore schießen, wohingegen ein nur mittelschneller Snake oder Pull Shot relativ einfach zu blocken ist! Den Schuß zur wahren Meisterschaft zu entwickeln ist dagegen bestimmt nicht einfacher als für Snake oder Pull Shot (im Gegenteil), und das meine ich mit „nicht ganz so effektiv“: Es ist schwierig, diesen Schuß konsistent und schnell zu schießen.
- Alle anderen (Trickschüsse etc.): Gut, um die Zuschauer zu beeindrucken, ansonsten wenig effektiv. Dies liegt daran, daß diese Schüsse einfach zu schwierig konsistent zu schießen sind: ein Bandenschuß von der 3er-Reihe z. B. geht auch bei guter Beherrschung des Schusses vielleicht nur bei 20% der Versuche ins Tor; ein Snake Shot dagegen schafft bei guter Beherrschung bestimmt die doppelte Erfolgsquote. Oder anders gesagt: Wenn du den Ball 10 mal auf der 3er-Reihe hast und 10 verschiedene Schüsse probierst (die du vermutlich nicht alle so intensiv geübt hast wie deinen „Main Shot“), dann wirst du insgesamt vielleicht 3 Tore machen. Wenn du dagegen 10 mal den einen Schuß schießt, den du im Schlaf beherrschst, dann machst du 5 Tore und hast gewonnen...

Ausführliche Anleitungen zum Pull- und Snake Shot (sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene) finden sich in FAQ6. Leider fehlt eine entsprechende Anleitung zum European Shot; vielleicht kann jemand anderes diese ergänzen...

Wenn du dich für einen Schuß entschieden hast, ist es sehr wichtig, ihn strategisch einzusetzen... mit anderen Worten, benutze ihn *jedesmal*, wenn du den Ball auf der 3er-Reihe hast. Der springende Punkt ist, daß dein Lieblingsschuß auch der Schuß mit dem größten Trefferprozentsatz ist. Ein großes Arsenal zu haben macht Spaß und sieht nett aus, aber der „Ein-Schuß Spieler“ gewinnt die meisten Spiele! Sorge dafür, daß die Ausgangsposition für den Schuß perfekt ist; achte z. B. beim Pull Shot darauf, daß deine Angriffsreihe bis zum Anschlag an die Bande geschoben ist. Ist sie es nicht, muß der Verteidiger einen kleineren Bereich des Tors abdecken und deine Erfolgsquote wird geringer ausfallen!

Warum der Pull Shot gut ist:

Ein guter Schütze kann diesen Schuß so schnell ausführen, daß der Verteidiger die Lücke nicht mehr rechtzeitig schließen kann; d. h. es ist unmöglich, ihn „auf Reaktion“ zu halten („unraceable“).

Der Pull Shot beginnt mit dem Ball rechts neben dem mittleren Spieler der 3er-Reihe, wobei die 3er-Reihe ganz gegen die entfernte Bande geschoben ist. Du ziehst die Stange und damit den Ball zu dir hin und schießt ihn dann ins Tor. Denk daran, daß eine gute stehende Verteidigung die geraden und schrägen Schüsse aus der Ausgangsposition des Balls abdeckt. Wenn du den Ball weit genug horizontal herüberziehst, kannst du ihn an der Verteidigung vorbei mit einem geraden Schuß in die rechte Ecke des Tors schießen.

Offensichtlich wird der Verteidiger mit seinen Spielern der horizontalen Bewegung des Balls folgen, um diese Ecke rechtzeitig abzudecken. Dieses „Rennen“ mußst du für dich entscheiden; du mußt den Ball an der Verteidigung vorbei ziehen und ins Tor schießen, bevor der Verteidiger die Lücke geschlossen hat. Mit einem langsamen Pull Shot wirst du das nicht schaffen. Mit einem

schnellen Pull Shot wirst du dagegen *jedesmal* vor dem Verteidiger an der Lücke sein -- die menschliche Reaktionszeit ist einfach zu lang, um das zu verhindern. Eine Verteidigung, bei der dein Gegner darauf baut, stehenzubleiben und auf deinen Schuß rechtzeitig reagieren zu können, ist daher gegen einen guten Pull Shot wirkungslos.

Nachteile des Pull Shot:

Auch ein schneller Schuß kann von der Verteidigung relativ leicht gehalten werden, wenn dein Timing vorhersehbar ist. Mit anderen Worten, warte nach dem Zurechtlegen des Balls nicht *jedesmal* genau die gleiche Zeit vor dem Schuß. Nach den Regeln hast du nach dem Setup 10 Sekunden Zeit, also nutze sie und „sitze auf dem Ball“! Während dieser Zeit kannst du außerdem die versuchen, die Bewegungen der Verteidigung zu analysieren (falls es sich nicht um eine stehende Verteidigung handelt). Übe außerdem auch den einfachen geraden Schuß aus der Pull-Shot-Position, damit die Verteidigung auch diese Lücke abdecken muß.

Warum der Snake Shot gut ist:

Dieser Schuß beginnt mit dem Ball vorne eingeklemmt genau in der Mitte des Tors. Der Schuß ist genauso schnell wie der Pull Shot und kann in beide Richtungen gehen: der Pull-Snake in die rechte und der Push-Snake in die linke Ecke... der Verteidiger weiß nicht, welche Ecke er abdecken soll! Wenn beide Ecken gedeckt sind, ist der gerade Schuß offen. Daher ist der Snake Shot am effektivsten, wenn man ihn genau in der Mitte des Tors beginnt. Die meisten Spieler finden den Snake Shot einfacher zu lernen als den Pull; in nur einem Monat kann man lernen, diesen Schuß schon relativ gut zu schießen! Außerdem strapaziert er das Handgelenk und die Schulter weniger als der Pull Shot. Den Snake Shot zu perfektionieren ist allerdings auch nicht einfacher als bei den anderen Schüssen.

Push- und Pull-Kick:

Wenn du dich absolut nicht aufraffen kannst zu trainieren, aber trotzdem mehr Tore schießen willst, dann solltest du den Push- oder Pull-Kick schießen (siehe FAQ1) -- und zwar *jedesmal*, wenn du den Ball auf der 3er-Reihe hast. Warum? Wie oben bereits erwähnt, ist ein untrainierter und damit relativ langsamer Snake oder Pull Shot so gut wie wirkungslos, während man beim Pull- oder Push-Kick auch mit einem nur mittelschnellen Schuß so manches Tor erzielen kann (was nicht heißen soll, daß diese Schüsse auf lange Sicht weniger gut wären: es gibt genug Spieler, die einen unhaltbaren Pull- oder Push-Kick schießen -- dann aber nur mit genausoviel Trainingsaufwand wie bei den anderen Schüssen). Dies liegt daran, daß diese Schüsse für den Gegner schlecht auszurechnen sind; er weiß nicht, wohin du den Ball schießen wirst.

Man beginnt hier mit dem Ball entweder rechts neben dem am weitesten entfernten Spieler der 3er-Reihe (Pull-Kick Setup) oder links neben dem am nächsten gelegenen (Push-Kick Setup). Dann passt man den Ball zum mittleren Spieler, der ihn gerade ins Tor schießt. Der mittlere Spieler kann den Ball gerade in die linke oder in die rechte Ecke schießen, je nachdem, wie weit der horizontale Pass ist. Wenn der horizontale Pass auch nur einigermaßen schnell ist, wird es für den Verteidiger schwierig, sich für die richtige Ecke zu entscheiden. Versuche daher, möglichst auf die äußersten Ecken zu zielen, entweder auf die kurze oder auf die lange: die Mitte des Tors ist in den meisten Fällen sowieso gedeckt, aber wenn du immer auf die Ecken zielst, bist du für den Verteidiger am schwierigsten auszurechnen!

Ab und an kannst du auch

1.

Den Pass mit dem äußeren Spieler nur antäuschen und stattdessen mit diesem Spieler direkt schräg in die kurze Ecke schießen;

2.

Mit dem äußeren Spieler einen Push- bzw. Pull Shot ebenfalls in die kurze Ecke schießen.

Wie auch immer, der Push- bzw. Pull-Kick ist gut geeignet, um mit vergleichsweise wenig Trainingsaufwand einen relativ guten Trefferprozentsatz zu erzielen. Wenn du aber eine wirklich sehr gute Erfolgsquote erreichen willst, solltest du dich eher auf einen der anderen Schüsse konzentrieren, da die wahre Meisterschaft im Pull/Push-Kick im allgemeinen schwieriger zu erringen ist als z. B. mit dem Snake Shot.

Zusammenfassung:

Wenn du einen Schuß trainieren willst, nimm den Pull oder Snake Shot. Wenn du dich weigerst zu trainieren, dann schieß den Push/Pull-Kick. Und vor allem: Schieß immer deinen besten Schuß.

5.2 5er-Reihen Pass

Einen unhaltbaren Schuß von der 3er-Reihe zu haben nützt nichts, wenn du nie den Ball dorthin bekommst! Ein guter Gegner wird genau das zu erreichen versuchen. Selbst wenn keiner deiner Freunde es schafft, den Ball von deiner 3er-Reihe fernzuhalten, wird das Erlernen eines guten 5er-Reihen Passes trotzdem Wunder wirken! Wenn du gegen jemanden spielst, der einen besseren Schuß hat, aber dein Pass ist besser, dann hast du gute Chancen zu gewinnen -- denn du wirst den Ball öfter auf der 3er-Reihe und damit mehr Torchancen haben.

Wenn du überhaupt irgendetwas auf der 5er-Reihe üben willst, dann übe den „Brush-Pass“ (siehe FAQ2; auf dem Löwen-Tisch scheinen mir die meisten Spieler allerdings eher den Stick Pass zu verwenden, zu dem aber bisher noch keine schriftliche Anleitung existiert). Die Brush-Pass-Techniken werden sich in deinem Spiel fast sofort positiv bemerkbar machen. Einen guten Pass zu lernen ist mindestens genauso wichtig, wie einen guten Schuß von der 3er-Reihe zu lernen. Verwende genausoviel Übungszeit auf das Passen wie auf deinen Schuß.

Was mußt du noch hinsichtlich der 5er-Reihe wissen? Du solltest

1.

Schüsse des Gegners aus dessen Defensivzone blocken können;

2.

5er-Reihen Pässe des Gegners blocken können.

Der erste Punkt fällt vielen Leuten schwer, weil auf der 5er-Reihe „zu viele Spieler“ sind, und weil der Bewegungsspielraum dieser Reihe sehr gering ist. Die folgende Übung (siehe auch FAQ3) ist hier sehr hilfreich:

Stell die gegnerische 5er-Reihe hoch. Passe den Ball zwischen deiner 5er- und 3er-Reihe hin und her, wobei du sowohl gerade als auch schräge Pässe versuchst. Die geraden Pässe sind relativ leicht abzufangen, aber die schrägen Pässe sind es, die dir die Grenzen des Bewegungsspielraums jedes einzelnen Spielers auf deiner 5er-Reihe klarmachen werden. Anfangs ist diese Übung möglicherweise etwas frustrierend, aber schon ein paar Sessions von 10-15 Minuten werden dir sehr helfen. Wenn du erst einmal mehr „Gefühl“ für die 5er-Reihe hast, wirst du auch mehr Schüsse aus der gegnerischen Verteidigung blocken. Außerdem kannst du beginnen, mit deiner 3er-Reihe die verbleibenden Lücken zu decken (normalerweise zwischen dem zweiten und dritten sowie dem dritten und vierten Spieler). In dieser Weise versetzt angeordnet, können deine 5er- und 3er-Reihe am effektivsten zur Verteidigung eingesetzt werden.

Der zweite Punkt (Blocken von Pässen) wird sich hauptsächlich durch das Gefühl verbessern, das

du durch das Erlernen des Brush-Passes erlangen wirst. Langsame bis mittelschnelle Pässe kannst du außerdem blocken, indem du deine 5er-Reihe schnell hin- und herbewegst. Möglichst unberechenbare Bewegungen können es auch für einen guten Pass-Spieler sehr erschweren, den offenen Pass zu treffen. Denk daran, daß der Pass an der Bande entlang sehr leicht offen ist, da du wegen des Gummipuffers mit dem Spieler nicht bis an die Wand kommst -- schon eine kleine Bewegung weg von der Wand und der Pass ist offen.

Du kannst mit dem Spieler „zucken“ (soll heißen eine kleine schnelle Drehbewegung mit der Stange, aber keine seitliche Bewegung des Spielers) -- dadurch täuschst du an, daß du den Spieler von der Wand wegbewegst, bleibst aber in Wirklichkeit stehen. Wenn der Gegner darauf hereinfällt, passt er jetzt genau gegen deinen Spieler. Mische die Hin- und Herbewegungen mit gelegentlichem „Zucken“. Diese Taktik gilt übrigens auch für eine bewegte Verteidigung (Moving Defense) gegen Schüsse von der 3er-Reihe!

Wenn du später den Brush-Pass einigermaßen beherrschst, wirst du es dir angewöhnen, die 3er-Reihe immer in einem gewissen leicht vorwärts geneigtem Winkel zu halten (d. h. Füße in Richtung gegnerisches Tor), wodurch das Stoppen freier Bälle sehr vereinfacht wird. Wenn der Gegner aus seiner Verteidigungszone schießt, kannst du die 3er-Reihe nach hinten anwinkeln, um einen abgeblockten Schuß wenn möglich sofort zu stoppen -- eventuell ist es aber auch günstiger, sie nach vorne zu stellen, damit der Schuß sofort ins Tor zurückprallt, oder um Bandenschüsse abzudecken.

Wenn deine 5er- und 3er-Reihe hochgestellt sind (weil du oder dein Partner aus der Verteidigung schießen will), dann solltest du sie immer in der Weise horizontal stellen, daß die Füße der Spieler auf der 5er-Reihe nach hinten zeigen (zu deinem Tor hin), die der Spieler auf der 3er-Reihe dagegen nach vorne. Dadurch ist deine 3er-Reihe schneller bereit, einen hereinkommenden freien Ball zu fangen (wenn der Gegner es z. B. schafft, den Schuß zu blocken, aber der Ball ihm durch seine 5er-Reihe hindurchrutscht); deine 5er-Reihe steht bereit, einen von der gegnerischen 5er-Reihe zurückprallenden Ball zu stoppen.

5.3 Strategie

Wenn du den Schuß beherrscht, den du dich zu lernen entschieden hast, und wenn du außerdem den Brush- oder Stick Pass erlernt hast, dann mußt du diesbezüglich zwei Dinge beherrschen: den Schuß/Pass konsistent ausführen (er sollte beim Üben -- d. h. ohne Intervention des Gegners -- in 19 von 20 Fällen funktionieren); und ihn im Spiel konsequent einsetzen (nie den Schuß wechseln, nur weil der Gegner ihn *einmal* gehalten hat!). Abgesehen davon solltest du folgende Punkte beachten:

1. Niemals unnötig einen Ball verlieren, wenn du im Ballbesitz bist -- übe gründlich, einen Ball rechtzeitig einzuklemmen, der gerade davonrollen will;
2. Lerne, den Einwurf so zu machen, daß der Ball zu dir rollt -- und zwar in 100% der Fälle;
3. Niemals eine schlechte Strategie wiederholen;
4. Niemals von der 5er-Reihe schießen (Faustregel für Anfänger; später dagegen gilt: ab und zu ist die 5er-Reihe für ein Tor gut; man sollte schon deshalb gelegentlich von der 5er-Reihe schießen, damit der Gegner gezwungen ist, ständig wachsam zu bleiben und auch diese Schüsse abzudecken. Wenn man allerdings den Pass zur 3er-Reihe wirklich gut beherrscht, dann sollte man im allgemeinen lieber passen; s. u.);
5. Lerne Ballkontrolle und das Stoppen von Pässen; wenn du deine 3er-Reihe hochstellst, stell sie so, daß die Füße der Spieler nach vorne (zum Tor des Gegners hin) zeigen -- so wirst du

lernen, freie Bälle zu fangen wie ein Frosch die Fliegen.

Das Ganze nochmal ausführlicher:

Deine Schuß-Optionen (lang, mittel, kurz, gerade) solltest du so gut beherrschen, daß du den Ball in mindestens 9 von 10 Fällen genau dort ins Tor schießt, wo du es beabsichtigt hattest (besser noch in 19 von 20). Das gleiche gilt für die verschiedenen Pass-Optionen (Wall-Pass/Brush-down, Lane-Pass/Brush-up). Wenn du diesen Grad an Konsistenz erst einmal erreicht hast, komm nie auf die dumme Idee, in einem Turnier plötzlich einen weniger konsistenten Trickschuß oder alternativen Schuß zu versuchen. Das gleiche gilt für Schüsse von der 5er-Reihe -- manchmal machst du vielleicht ein Tor damit, aber da dein Pass und 3er-Reihen Schuß so gut sind, wird insgesamt deine Erfolgsquote „pro Ballbesitz auf der 5er-Reihe“ höher sein, wenn du den Ball erst zu deiner 3er-Reihe passt und dann von dort schießt! Kleines Rechenbeispiel: wenn du von der 5er-Reihe mit jedem dritten Versuch ein Tor machst (33% Erfolgsquote), dein Pass und dein Schuß aber jeweils in zwei von drei Fällen gelingen (66%), dann hast du mit der Pass/Schuß-Kombination eine Trefferquote von $.66 * .66 = 44%$ pro Ballbesitz. Versuch immer, die Erfolgsquote zu maximieren!

Vermeide unnötige Ballverluste! Ein Ballverlust auf der 5er-Reihe kann einen Punkt weniger für dich bedeuten; ein Ballverlust in der Defensivzone führt meistens zu einer Schußmöglichkeit für den Gegner von dessen 3er-Reihe -- ganz schlecht, wenn er genauso gut schießen kann wie du! Wenn du den Einwurf nicht zu dir selber machen kannst, ist das genauso schlecht wie ein Ballverlust auf der 5er-Reihe!

Lerne, die 3er-Reihe entweder horizontal mit den Füßen nach vorne oder vertikal mit den Füßen immer noch leicht nach vorne gewinkelt zu halten. In beiden Fällen bist du bereit (oder fast bereit), schnelle Pässe oder eventuelle freie Bälle sofort zu stoppen. Dieser Vorwärtswinkel kann auch dazu dienen, gegnerische Schüsse aus der Verteidigungszone sofort ins gegnerische Tor zurückprallen zu lassen (auto-stuff). Die seltene Ausnahme zur „Vorwärtswinkel-Regel“ ist dann gegeben, wenn der Gegner relativ lasch aus der Verteidigungszone schießt. In diesem Fall kannst du versuchen, die 3er-Reihe (nur bei diesen Schüssen) nach hinten anzuwinkeln, um den Ball zu fangen.

Die 5er-Reihe dagegen solltest du, wenn du sie hochstellst, nach *hinten* (Füße der Spieler zu deinem Tor hin) hochstellen. Wenn du die 5er-Reihe zur Verteidigung eines gegnerischen 2er-Reihen-Schusses benutzt, winkelst du sie leicht nach vorne, damit geblockte Schüsse sofort zurückprallen -- entweder ins gegnerische Tor oder zu deiner 3er-Reihe, die mit leichtem Vorwärtswinkel nur darauf wartet, solche „Rebounds“ zu fangen (s. o.). Auch hier wieder die Ausnahme: wenn der Schuß des Gegners lasch ist, kannst du versuchen, die 5er-Reihe nach hinten anzuwinkeln, um den Ball sofort zu stoppen.

Wenn du also beide Reihen hochstellst (für einen Schuß aus deiner Verteidigung), dann schwingen die Spieler „auseinander“: die 5er-Reihe im Uhrzeigersinn, die 3er-Reihe im Gegenuhrzeigersinn.

Niemals von der 5er-Reihe zu schießen wurde oben bereits erwähnt. Bedenke auch, daß ein geblockter 5er-Reihen-Schuß einen Ballbesitz auf der gegnerischen 5er-Reihe und damit möglicherweise ein Tor für den Gegner bedeuten kann. Es gibt natürlich Ausnahmen zu dieser Regel (wir werden uns weiter unten damit befassen); aber denk daran: dies sind lediglich Ausnahmen zur Verfeinerung deiner Strategie, keine Entschuldigungen für Fehler in der Strategie.

Der schwierigste Punkt ist wohl der, schlechte Strategien niemals zu wiederholen. Nehmen wir z. B. an, dein Lieblingsschuß (und gleichzeitig dein bester) ist der Pull Shot. Wenn der Gegner deinen ersten Versuch blockt, solltest du bei dem Schuß bleiben. Wenn er jedoch noch eine ganze Reihe weiterer Versuche blockt, solltest du in Erwägung ziehen, auf deinen zweitbesten Schuß zu wechseln. In diesem Fall ist der Pull Shot, obwohl es dein bester Schuß ist, vielleicht nicht der beste Schuß *gegen diesen Gegner*. Versuche herauszufinden, welcher Schuß gegen diesen Gegner am besten funktioniert, und bleib dann dabei. Ausnahmsweise kann hier auch ein unerwarteter Trickschuß für einen Punkt gut sein (aber nicht mehr).

Das gleiche gilt für einen Schuß von der 5er-Reihe oder einen Schuß oder Pass sofort nach dem Einwurf. Es ist unerwartet, und wenn du glaubst, daß die Erfolgsaussichten gut sind, kann es einen Versuch wert sein. Versuch es aber nur einmal. Denk daran: was zählt, ist die Erfolgswahrscheinlichkeit, und wenn du Trickschüsse etc. zu oft einzusetzt, wird sich deine Erfolgsquote insgesamt nur verschlechtern.

Diese Hinweise gelten auch in der Verteidigung. Nehmen wir an, du benutzt eine stehende „Race Defense“, die normalerweise gut funktioniert -- aber eines Tages triffst du auf einen Gegner, der dir jeden Ball ins Tor drischt. In diesem Fall solltest du auf eine Moving Defense wechseln, auch wenn du damit nicht so vertraut bist. Vielleicht hältst du damit nur etwa 25% der Schüsse -- aber vorher waren es nur etwa 0%. Der Druck liegt jetzt wieder mehr auf dem Angreifer: anstatt eines aussichtslosen Rennens ist jetzt er es, der raten muß, welche Lücke offen ist, und wann.

Beachte, daß du auch die *Art* der Moving Defense wechseln kannst -- wenn du immer den weiter entfernten Spieler zum Decken benutzt und der Gegner jeden Ball verwandelt, dann wechsle gelegentlich auf den näheren Spieler. Wenn der Gegner zu viele Punkte macht, wenn du ihn in die lange Ecke zu locken versuchst, dann biete ihm stattdessen die Mitte oder den geraden Schuß an. Das Wechseln des Verteidigungsspielers auf der 2er-Reihe ist allerdings nur solange gut, wie du es nichts zu häufig machst: Wenn der Gegner sich darauf verlassen kann, daß du wechseln wirst, dann kann er auf den Wechsel warten und in dem Moment schießen. Um deine Moving Defense unberechenbarer zu machen, solltest du mit den folgenden Taktiken experimentieren:

1. Ab und zu eine der Reihen stillstehen lassen;
2. Einfache Hin- und Herbewegungen;
3. Kreisförmige Bewegungen der Spieler (d. h. gleichzeitig vor und zurück sowie hin und her);
4. Kleine „Zucker“, die eine seitliche Bewegung deiner Spieler antäuschen, während du in Wirklichkeit stehen bleibst;
5. Wechseln des Verteidigungsspielers auf der 2er-Reihe;
6. Den geraden Schuß offenlassen.

Zusammenfassend solltest du bei einer Moving Defense immer daran denken, welche Bereiche des Tors du gerade abdeckst -- niemals die Verteidigungsreihen planlos bewegen, ohne ein Gefühl dafür zu haben, welche Lücken du am meisten offenläßt, und welche Lücke für den Angreifer wahrscheinlich am verlockendsten aussieht. Eine Moving Defense ist *keine* reine Glücksache; es ist eine ganze Menge subtiles „Ködern“ im Spiel. Lerne, deine Verteidigung schnell an unterschiedliche Gegner anzupassen.

Der Grundgedanke sollte inzwischen klar sein: Finde heraus, was funktioniert, und dann bleib dabei. Das bedeutet, benutze deine „Pass/bester Schuß“-Sequenz. Halte die Zahl der Ausnahmen gering, und nutze sie nur mit dem Ziel im Blick, deine Gesamt-Erfolgswahrscheinlichkeit in Angriff und Verteidigung zu erhöhen.

Also: Benutze die Mittel, die du erlernt hast, zu deinem Vorteil!

6. Und du dachtest, du wärest gut...

...Aber dann hast du das erste große Turnier besucht.

Dieser Abschnitt ist kurz, liegt mir aber trotzdem besonders am Herzen. Er beschreibt meinen eigenen Zustand vor ein paar Jahren, und der einzige Unterschied zu Heute ist, daß ich immer noch nicht gut bin, aber jetzt weiß ich es...

Mein einziger Rat ist: wenn du alle Gegner in deiner Umgebung schlagen kannst, dann *mußt* du losziehen und Gegner finden, die *dich* schlagen können. Dann wirst du sehen, wie wirklich gutes Soccer gespielt wird; und dann wirst du vielleicht die Motivation finden, deinen Pass, deine Verteidigung und all die anderen Techniken zu üben, die dir vorher unwichtig erschienen.

Termine und Austragungsorte von größeren Turnieren findest du am einfachsten im Internet unter einer der in FAQ1 genannten www-Adressen; alternativ (!! hier fehlen noch ein paar Adressen/Tel.-Nummern).

Wenn du gegen Leute spielst, die besser sind als du selbst, wirst du viel schneller lernen, als wenn du nur gegen gleichstarke oder schwächere Gegner antrittst. Du wirst lernen, wie man am besten gegen einen guten Pull Shot oder gegen einen Snake Shot verteidigt; diese Feinheiten sind alleine schwer herauszufinden. Du wirst neue Varianten von Schüssen sehen, auf die du alleine vielleicht niemals gekommen wärest. Du wirst sehen, wie man den Ball geschickt anschneidet, und wie schnell man verliert, wenn man keinen guten Pass beherrscht. Vielleicht wirst du sogar ein paar richtig nutzlose Tricks lernen, wie den Rainbow Shot (Heber) oder den Alien Shot. Nun ja.

Also, ob du nun der König in deiner Kneipe oder was auch immer bist, mach dich auf den Weg und finde diese besseren Spieler... auch wenn du erstmal mehr Spiele verlieren wirst, als du gewohnt bist, wird es dir wahrscheinlich neuen Antrieb geben, noch besser zu werden. Und wenn du erstmal an den großen Open-Turnieren teilnimmst, dann bist du endgültig abhängig -- und der ganze Tischfußball-Sport wird von dieser Erweiterung der Spielerbasis profitieren.

Zum Schluß noch einmal der zusammenfassende Rat: bitte Lies Abschnitt [5](#) dieser Anleitung. Er enthält allgemeine Tips, die in jedem Fall gültig sind, egal wie gut du in diesem Sport bereits bist. Das wichtigste ist, sich für einen Schuß zu entscheiden, und dann einen wirklich guten Pass zu lernen und konsequent einzusetzen; außerdem der Abschnitt zur Strategie. Allein diese Ratschläge zu befolgen wird dein Spiel in kurzer Zeit verbessern (d. h. hör auf, von der 5er-Reihe aufs Tor zu „bolzen“, sondern passe stattdessen; und konzentriere dich auf einen einzigen Schuß). Die eine Sache, die ich noch hinzufügen möchte, ist: lerne eine gute Moving Defense, denn du wirst feststellen, daß alle guten Spieler so schnell schießen, daß eine stehende Verteidigung (Race Defense) aussichtslos ist. Auch mit der bewegten Verteidigung ist es unmöglich, alle Schüsse eines guten Spielers zu halten; aber du wirst feststellen, daß zumindest der Trefferprozentsatz des Gegners geringer ist als gegen die Race Defense. Leider gibt es noch keine FAQ zu diesem Thema, aber vielleicht macht sich ja demnächst jemand die Mühe. Es gibt jedoch FAQs zum Thema Brush-Pass (FAQ2) und Snake- (bzw. Rollover) und Pull Shot (FAQ6), die einen Blick wert sind.

Viel Spaß beim Soccern!