



Union Berlin

Union Berlin spielt in der Grundordnung 3-5-2 mit Ball, welches in ein 5-3-2 gegen den Ball wechselt. In der Offensive versucht Union einen einfachen und schnörkellosen Fußball über die Flügel zu spielen. Sie schlagen überdurchschnittlich viele Flanken und sind die kopfballstärkste Mannschaft der Liga. Sie sind konterstark und stehen mit 6 Toren auf den 2. Platz der Liga. Becker mit seiner Geschwindigkeit (seine Abwesenheit war sehr bemerkbar gegen Schalke) und Behrens mit seinen 1. Bällen sind die gefährlichsten Spieler von Union. Wenn die langen Bälle nicht genau ankommen, hat Union offensive Probleme. Sie erzielen viele Tore nach Standards (34% der erzielten Tore, 12 Tore, . Platz) und Tore nach Flanken aus dem Spiel (7 Tore, 2. Platz).

Gegen Bayern hat Union innerhalb von nur 15 Minuten 3 Tore kassiert. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Union eine ordentliche Präsenz und konnte Bayerns intensives Pressing in 3-4 Fällen überspielen. Das 2. und 3. Tor haben jedoch den Plan und das Spiel von Union gestört. Die ansonsten starke Defensive von Union hat durch leichtsinnige Fehler den Vorsprung der Bayern ermöglicht und in der 2. Halbzeit konnte Union nicht mehr aufholen.

Trainer Fischer kann sicherlich Union nach dieser Niederlage wieder in eine gute mentale Verfassung bringen, da Bayern ein starker Gegner war. Gegen Köln kann Union im Heimspiel wieder seine Stärken im Konterspiel gegen das intensive Kölner Pressing besser anwenden.

S/S/S/U/N

Letzte Spiele

1. FC Köln

Der 1. FC Köln spielt im 4-4-2 mit Raute mit und gegen den Ball. Merkmal des Kölner Spiels ist eine enorm hohe Intensität, in der sie den Gegner permanent versuchen unter Druck zu setzen. Teilweise spielt Köln ein intensives Angriffspressing über den ganzen Platz mit dem Ziel möglichst hohe Ballgewinne zu erzeugen.

Tigges oder Selke sind in der Lage den gewonnenen Ball zu halten und auf die nachrückenden Spieler meist in der Halbspur abzulegen.

Auf der Außenbahn ist Köln meist nur einfach besetzt, schafft es aber trotzdem die meisten Flanken der Bundesliga zu schlagen. Dies geschieht teilweise schon sehr früh aus dem Halbraum, so dass viele Bälle in die Box kommen und Köln auch die meisten Tore aus Flanken erzielt.

Mit dem Ball sucht Köln einen flachen Spielaufbau über die Innen- und Außenverteidiger, um dann über die Außenbahnen in das letzte Drittel zu kommen. Shkiri fällt teilweise zwischen die Innenverteidiger und bildet eine dynamische 3er-Kette im Spielaufbau wobei dann der Raum vor der Kette von den 8er Positionen belaufen wird. Wenn das Spiel nicht über die Außenbahn möglich ist, schlägt Köln auch lange Bälle auf die Spitzen als Zielspieler, um über die Ablagen und zweiten Bälle in die Spielfortsetzung zu kommen.

Köln hat Schwächen, wenn sie gegen spielstarke Mannschaften nicht ins Pressing kommen, sondern der Gegner in der Lage ist sich mit spielerischen Lösungen zu befreien.

U/U/S/N/N



Mögliches Spielszenario

Da Fußball zu einem hohen Prozentsatz auch Kopfsache ist, wird für die Entwicklung des Spiels entscheidend sein, wie die Teams die jüngsten Rückschläge psychisch verarbeiten. Bedeutet konkret: Drosselt Köln sein Angriffspressing, um Union mehr Ballbesitz zu überlassen? Wissend, dass dies nicht die Stärke der Köpenicker ist? Oder bleibt der FC seiner Linie treu und läuft früh an. Doch genau darauf wartet Union, um die ersten Reihen mit langen Bällen zu überspielen, diese dann festzumachen und nachzurücken. Es wird ein taktisches Schachspiel, denn Union weiß natürlich ebenso um die fehlende Durchschlagskraft im Kölner Angriffsspiel und wird seine zunächst passive Haltung nicht aufgeben, um den Rheinländern in die Karten zu spielen. Über kurz oder lang könnte sich die höhere individuelle Qualität Unions durchsetzen, wobei das Schalker 0:0 an der Alten Försterei der Elf von Steffen Baumgart jedoch durchaus als Vorbild dienen kann: intensives Verteidigen mag Union nicht, es braucht größere Räume für sein Spiel. Letztlich sind viele zweite Bälle und intensive Zweikämpfe im Mittelfeld zu erwarten. Hier könnten die Außen immer wieder nach innen ziehen, um das Zentrum zu verdichten und numerische Überzahl herzustellen. Dies ist auch wichtig, um das Umschaltspiel der Fischer-Schützlinge früh zu unterbinden. Andererseits können Kainz und Ljubicic die Berliner Schienenspieler in Schach halten, wenn sie mutig auftreten, zumal ihnen die Außenverteidiger noch den Rücken freihalten. Dazu muss Hector jedoch etwas tiefer stehen im Aufbau als gewöhnlich. Weil Köln mutmaßlich wenig Land gegen Unions Innenverteidiger sieht, wäre der um Tigges herumspielende Maina eine Option, um mehr Räume zu öffnen und zu erschließen. Obwohl die Kölner auch oft und gerne flanken, dürfen sie sich selbst nicht zu weit nach außen drängen lassen, weil dort das Pressingdreieck aus Berliner Stürmer, Halbzeher und Außenbahnspieler wirkungsvoll aufgebaut wird.



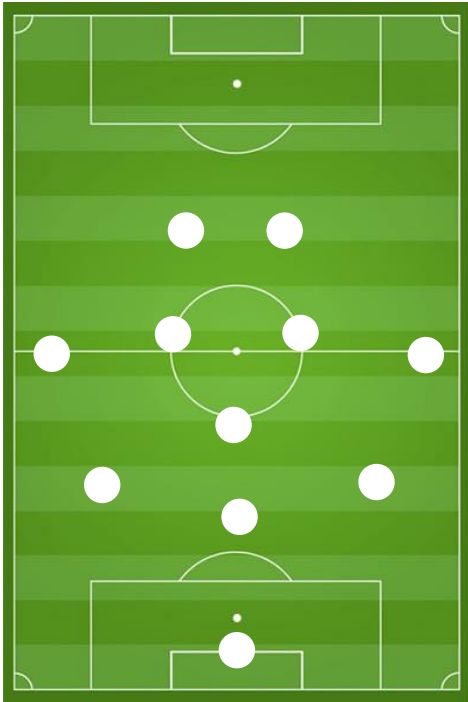
FAZIT: Die Kölner müssen Lösungen mit Ball finden, um nicht ausgekontert zu werden



Spielsysteme

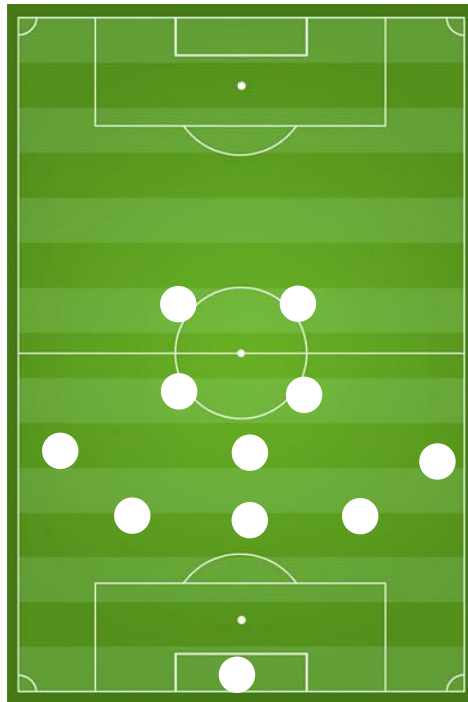
Mit Ball

- 3-5-2



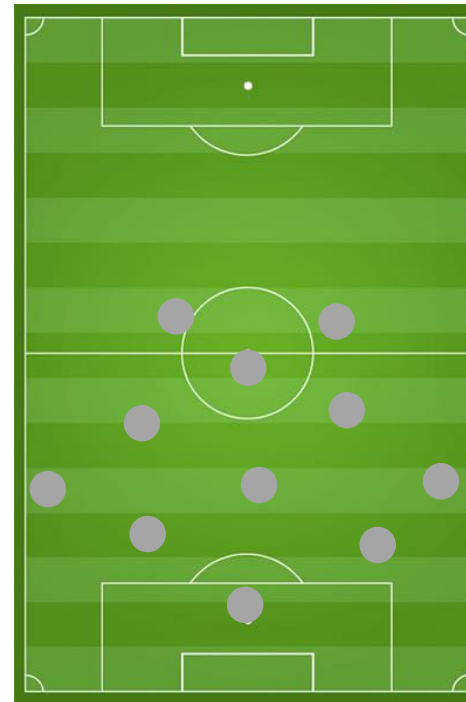
Gegen den Ball

- 5-3-2 (MFP)



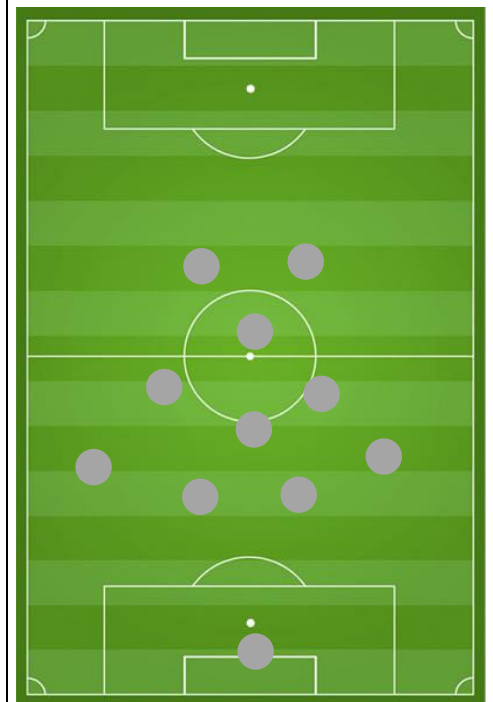
Mit Ball

- 4-4-2 (Raute)



Gegen den Ball

- 4-4-2 (Raute; AGP)





- Schnelles direktes Spiel nach vorne, kein Ballbesitz (durchschnittlich 45,1% Ballbesitz pro Spiel)
- Wenn Union den Ball flach spielt, spielen sie oft über die Flügel. Der RV oder LV spielt direkt mit seinem Flügelspieler (AV). Der Flügelspieler gibt den Ball direkt weiter an Becker. Der ZOM bildet ein Dreieck entweder mit dem rechten Verteidiger und Außenverteidiger oder mit dem Außenverteidiger und Becker. Behrens hält sich meistens in der Mitte auf.
- Die meisten Aktionen nach Spielaufbau, enden mit einer Flanke. Die Union ist die kopfballstärkste Mannschaft der Liga. Sie haben die meisten Flanken nach Köln.
- Hohe Pässe und lange Bälle zur Spitze sind immer die erste Option (1208 Luftzweikämpfe, 3. Platz). Der zweite Ball wird meistens auf die linke oder rechte Seite gespielt.
- Trimmel und Gießelmann sind die Spieler, die meistens flanken. Wenn Union auf der linken Seite mehr Schnelligkeit benötigt, wird Roussillon eingesetzt, um noch einen konterstarken Spieler zu haben, abgesehen von Becker.
- Zu Beginn des Spielaufbaus stehen immer zwei Stürmer eng beieinander (Becker-Jordan oder Becker-Behrens). Behrens erhält den ersten Ball im Kopfballduell und Becker-Jordan erhalten den ersten Ball hinter der Abwehrlinie für einen Tiefenlauf.
- Die beiden ZOMs stehen immer hinter der Spitze und formen ein Viereck. Generell versuchen sie, eine Überzahl zu erzeugen, um den zweiten Ball zu gewinnen und in Richtung Flügel zu laufen.
- Sie sind Abschluss-Effizient (8, 2. Platz) und haben die wenigsten Großchancen (18). Ziel des Spielaufbaus ist, zuerst den Strafraum zu erreichen und dann abzuschließen.

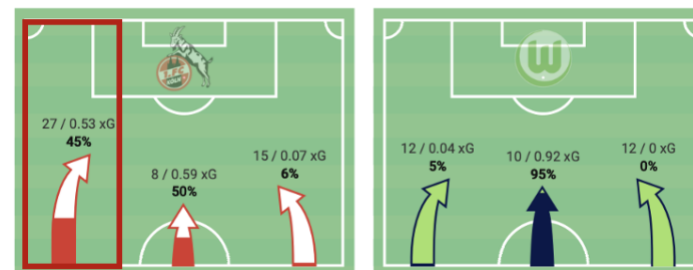
Spielaufbau

- Erstmals agiert Köln wieder mit 2*echten 9ern in der Startelf (Tigges & Selke) -> 2-mal Zielspieler/Wandspieler (Positionierung in den Schnittstellen IV-AV), aber dafür kein Spieler an der letzten Kette, der die Tiefe belaufen kann
- Flacher Aufbau über die beiden IV's -> Skhiri kippt ab (Olesen lässt sich auf die 6er-Position fallen und hält das Zentrum vor der Kette)
 - ➔ Gegnerischer ST löst das Pressing aus: Langer Ball an die letzte Kette auf die beiden Zielspieler (Selke & Tigges)
- Offensive Boxbesetzung: 2*Kopfballspieler (Tigges & Selke) werden aus allen Lagen mit Flanken bedient -> vor allem von der linken Seite (Hector & Maina -> Anzahl an Vorstößen!) -> finden häufig keinen Abnehmer (nur 23% angekommen)

Pässe

Flanken / genau	26/6 23%	14/5 36%
Flanken: tief / hoch / geblockt	3/13/10	1/11/2

Angriffe über die Flügel und Gefährlichkeit



- Sehr hohen Ballbesitz-Anteil, aber häufig nur in der Aufbauebene!



<ul style="list-style-type: none">Sie erzielen viel mehr Tore als erwartet und schaffen es immer, in den gegnerischen Strafraum einzudringen. (Alle Tore wurden innerhalb des Strafraums erzielt.)		<h3>Ballbesitz, in %</h3> <table border="1"><thead><tr><th></th><th>Insgesamt</th><th>1. Halbzeit</th><th>2. Halbzeit</th></tr></thead><tbody><tr><td>● Köln</td><td>59%</td><td>58%</td><td>60%</td></tr><tr><td>● Wolfsburg</td><td>41%</td><td>42%</td><td>40%</td></tr></tbody></table>		Insgesamt	1. Halbzeit	2. Halbzeit	● Köln	59%	58%	60%	● Wolfsburg	41%	42%	40%
	Insgesamt	1. Halbzeit	2. Halbzeit											
● Köln	59%	58%	60%											
● Wolfsburg	41%	42%	40%											
<ul style="list-style-type: none">Union presst nach einem langen Ball, der nicht ankommt oder nach einem verlorenen zweiten Ball gegen.Im mittleren Drittel fallen sie schnell in die Defensive zurück. Sie setzen auf Gegenpressing, um den direkten Angriff zu verzögern und nicht den Ball zu erobern.	<h3>Gegenpressing oder Fallen lassen:</h3>	<ul style="list-style-type: none">Im Gegenpressing stechen die beiden IV's mutig nach vorne (um den Passempfänger nicht drehen zu lassen!)Situativ sehr weite Abstände zwischen erster & letzte Pressing-LinieSehr viele hohe Balleroberungen <h3>Konter</h3> <table border="1"><thead><tr><th></th><th>87/32/34/21</th><th>80/53/15/12</th></tr></thead><tbody><tr><td>Balleroberungen / tief / mittel / hoch</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>		87/32/34/21	80/53/15/12	Balleroberungen / tief / mittel / hoch								
	87/32/34/21	80/53/15/12												
Balleroberungen / tief / mittel / hoch														



<p>Angriffspressing</p> <ul style="list-style-type: none">• Sehr selten sehen wir Union hoch pressen <p>Mittelfeldpressing</p> <ul style="list-style-type: none">• Union hat immer die erste Pressinglinie relativ hinten, im Mittelfeld oder Halbkreis. Sie pressen sehr intensiv im defensiven Drittel den Ball. Die Pressingzonen sind immer die Flügel links und rechts der defensiven Mittelfeld-Dreierkette. Sie halten immer die Mitte kompakt.• Die Mittelfeldspieler (ZOM) gehen immer intensiv in den Zweikampf. Gegen Bayern haben sie die Pässe in der Mitte gepresst. Gegen Köln werden sie wieder die Flügel zusammen mit dem AV pressen.• Die beiden Spitzen pressen immer den Ball und ihr Laufweg vermeidet den steilen Pass in die Mitte. Sie laufen zwischen ZOM-ZDM und IV.• Unions Ballbesitz führt oft zu Flanken, weil Union hinten sicher steht. Sie erlauben sehr selten Kopfbälle in Richtung Tor.	<p>Pressing:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tigges & Selke laufen die beiden IV's von Wolfsburg in Gleichzahl an• An der letzten Kette sind die Kölner +1 ÜZ (4er-Kette vs. 3*ST VfL) -> aber komplett in die Breite gezogen!• AV's (flach) werden von den beiden 8ern von Köln angelaufen (aus dem Zentrum heraus mit Deckungsschatten anlaufen) -> AV's (Köln) schieben auf den ballnahen 8er (VfL) nach vorne durch; ballnaher IV übernimmt Flügelstürmer<ul style="list-style-type: none">⇒ Wichtig: in der letzten Kette schnell durchschieben! Vertikal & horizontal!• Olesen in der direkten Mannzuordnung von Arnold (Spielmacher aus dem Spiel nehmen!)• Verschieben sehr ballorientiert; ballferne Seite wird „geräumt“• Sofern sie ballnah keinen Zugriff bekommen und der Gegner es schafft auf die ballferne Seite (direkt oder indirekt) zu verlagern, bekommt Köln große Probleme s. Tor zum 1:0• Tiefenlaufwege aus der Mittelfeldebene werden häufig nicht aufgenommen• Sehr hohe letzte Kette -> viel Raum für den Gegner zu bespielen s. Situation, die zum Elfmeter führt!
<ul style="list-style-type: none">• Union kontert meistens über die Flügel.• Ein direkter langer Ball auf Becker für einen Tiefenlauf ist immer die erste Option.• Union hat die meisten Tore in der Bundesliga nach Balleroberung erzielt.• Die Abschlüsse kommen auch über die Flügel. Jede Seite hat 2 Spieler, die im Kontern teilnehmen können (AV, ZOM) zusammen mit den 2 Spitzen.	<p>Konter</p>	<ul style="list-style-type: none">• TW (Schwäbe) leitet nach gefangenem Distanzschuss den Konter ein• ausschließlich Maina als Läufer (Anschluss der restlichen Spieler fehlt!)• Sofern Maina der ballbesitzende, einleitende Spieler ist, hat Köln keinen Spieler, der die Tiefe (mit hoher Geschwindigkeit) belaufen kann



<ul style="list-style-type: none">• Wenn Roussillon spielt (als linker AV), positioniert sich Becker immer auf der anderen Seite, um Union Kontermöglichkeiten auf beiden Flügeln zu geben.• Gegen Bayern war Union nur durch diese Spielweise gefährlich sein (Außer Standards).		
<p>Eckball – offensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• Meistens Trimmel von beide Seiten und manchmal Gießelmann von links. Sie haben zumindest einen Spieler im 5-meter Raum. Individuelle Qualität im Kopfballspiel ist sehr präsent. <p>Freistoß-offensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• Union steht meistens mit 5 Spielern auf einer Linie (manchmal 6), die Richtung Tor laufen. 2 oder 3 stehen außerhalb vom Strafraum. <p>Eckball – defensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• Kombination Raumdeckung (zwei: 1. Pfosten & Mitte) und Manndeckung <p>Freistoß-defensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• Sie stehen in einer Linie, alle machen Manndeckung und einer bleibt frei für Raumdeckung. Die Linie steht nicht sehr hoch, sondern geht auch in den Strafraum hinein.	<p>Standard-situationen</p>	<p>Eckball – offensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• 2*Spieler zur Ausführung (mögliche kurze Variante abgestellt); 2*Spieler am kurzen Pfosten (5m-Raum) -> mögliche Kopfballverlängerung; 4*einlaufende Spieler; 2*Sicherungsspieler➔ Kurz ausspielen -> Hinterlaufen + scharfe Eingabe auf den kurzen Pfosten (große Anzahl an Spielern) <p>Eckball – defensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• 5-3 (5*Spieler im 5m-Raum in der Raumdeckung; 3*Spieler davor zwischen 5m-Raum-Linie und 11m-Punkt) + 2*Spieler für eine kurze Variante abgestellt <p>Einwurf – offensiv</p> <ul style="list-style-type: none">• Einwurf-Flanken (vor allem von Schindler) -> Zielspieler Selke oder Tigges starten von der Grundlinie in das Kopfballduell -> Verlängern in den torgefährlichen Bereich!
<ul style="list-style-type: none">• Schäfer ist verletzt• Roussillon ist leicht geschlagen• Beide Teams sind Kopfballstark im defensiven Bereich.	<p>Sonstige Auffälligkeiten</p>	



FC Bayern – Union 3:0 Union – Schalke 0:0 Leipzig – Union 1:2	Letzte Spiele	Köln – Wolfsburg 0:2 Stuttgart – Köln 3:0 Köln – Frankfurt 3:0
---	----------------------	--

Erklärung Abkürzungen:

GO – Grundordnung

MFP – Mittelfeldpressing

AGP – Angriffspressing

AWP - Abwehrpressing

TW - Torwart

AV - Außenverteidiger

IV – Innenverteidiger

LV – linker Verteidiger

RV – rechter Verteidiger

ZOM – Zentraler offensiver Mittelfeldspieler

LF – linker Flügelspieler

RF – rechter Flügelspieler

ST – (zentraler) Stürmer

ÄMF - äußerer Mittelfeldspieler

HS – Halbspur

ZS – Zentrumsspur

AS – Außenspur

ÜZ – Überzahl

AP – Angriffspressing

Tc – Torchance

Credit Grafiken: wyscout, matchanalysis hub