



TALENTFÖRDERUNG



# LEISTUNGSDIAGNOSTIK IM DFB-TALENTFÖRDER- PROGRAMM

Eine Anleitung zur Durchführung objektiver und  
subjektiver Testverfahren im Aufbaubereich



## DIE DFB-TESTBATTERIE ALS WICHTIGER BESTANDTEIL DER TALENTFÖRDERUNG

Das vorliegende Dokument beschreibt Testverfahren, mit denen im DFB-Talentförderprogramm diverse Merkmale von talentierten Nachwuchsfußballspieler\*innen erfasst werden, um ihren aktuellen Leistungsstand diagnostizieren und ihre Leistungsentwicklung beobachten zu können. Hierzu wird eine objektive Leistungsdiagnostik (in Form einer technomotorischen Testbatterie) sowie eine subjektive Diagnostik (in Form einer Befragung von Trainer\*innen, die ihre Spieler\*innen hinsichtlich verschiedener Merkmale bewerten sollen) eingesetzt. Die objektive, technomotorische Leistungsdiagnostik wurde im Jahr 2004 implementiert<sup>1</sup> und in den Folgejahren für die Junior\*innen validiert<sup>2</sup>. Sie erfasst technik- und schnelligkeitsbezogene Fähigkeiten. Die subjektive Leistungsbewertung wurde in der Saison 2015/2016 eingeführt und ebenfalls validiert<sup>3</sup>. Für Feldspieler\*innen und Torhüter\*innen werden unterschiedliche Techniken, die Ausdauerfähigkeit

(nicht für Torhüter\*innen) sowie individualtaktische und psychosoziale Fähigkeiten bewertet. Damit umfassen die objektiven und subjektiven Testverfahren (entsprechend ihrer statistisch nachweisbaren Eignung) unterschiedliche Talentmerkmale, die sich verschiedenen Dimensionen und Kompetenzen zuordnen lassen (vgl. Tabelle).

### Mithilfe des Manuals soll gewährleistet werden, dass ...

1. ... der Aufbau und die Durchführung der objektiven Leistungsdiagnostik unabhängig von bspw. dem Testort und -zeitpunkt oder den durchführenden Personen einheitlich und ...
2. ... die subjektive Leistungsbewertung auf der Grundlage eines einheitlichen Verständnisses der zu bewertenden Talentmerkmale und der eingesetzten Bewertungsskalen erfolgt.

### KRITERIEN DER SUBJEKTIVEN LEISTUNGSBEWERTUNG UND DER OBJEKTIVEN DFB-TESTBATTERIE

KOMPETENZ	DIMENSION	KRITERIUM DER LEISTUNGSBEWERTUNG	
		subjektiv	objektiv
Motorik	Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Stoßtechnik</li> <li>▶ Kopfball</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ballan- und -mitnahme</li> <li>▶ Dribbling</li> <li>▶ Jonglieren</li> </ul>
	Kondition	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Techniken in Reichweite</li> <li>▶ Falltechniken</li> <li>▶ Techniken bei Flanken</li> <li>▶ Techniken der Spieleröffnung/-fortsetzung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ausdauer</li> <li>▶ Schnelligkeit</li> <li>▶ Gewandtheit</li> </ul>
Kognition	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Individualtaktisches Angriffsverhalten vor, während und nach ballnaher Aktion</li> <li>▶ Individualtaktisches Abwehrverhalten vor, während und nach ballnaher Aktion</li> <li>▶ Spielintelligenz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Stellungsspiel</li> <li>▶ Verhalten im 1 gegen 1</li> </ul>
Psychosozialer Bereich	Motivation, Volition, soziale Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Motivationale Kompetenzen</li> <li>▶ Volitionale Kompetenzen</li> <li>▶ Soziale Kompetenzen</li> </ul>	

■ = gilt für alle Spieler\*innen; ■ = gilt für Feldspieler\*innen; □ = gilt für Torhüter\*innen

<sup>1</sup> Lottermann, S., Lauenklos, P., Friedrich, A., Metaxas, I., Tritschoks, J., Ferrauti, A. & Weber, K. (2003). Technikdiagnostik und Techniktraining im Jugendfußball. In G. Neumann (Hrsg.), Fußball vor der WM 2006: Spannungsbogen zwischen Wissenschaft und Organisation (S. 91-105). Köln: Sport und Buch Strauß.  
<sup>2</sup> Höner, O., Votteler, A., Schmid, M., Schultz, F., & Roth, K. (2015). Psychometric properties of the motor diagnostics in the German football talent identification and development programme. Journal of Sports Sciences 33(2), 145-159. doi: 10.1080/02640414.2014.928416.  
 Höner, O., Leyhr, D. & Kelava, A. (2017). The influence of speed abilities and technical skills in early adolescence on adult success in soccer: A long-term prospective analysis using ANOVA and SEM approaches. PLoS ONE, 12(8), e0182211. doi: 10.1371/journal.pone.0182211.  
<sup>3</sup> Höner, O., Murr, D., Schreiner, R., Larkin, P. & Leyhr, D. (2021). Nationwide subjective and objective assessments of potential talent predictors in elite youth soccer: An investigation of prognostic validity in a prospective study. Frontiers in Psychology. doi 10.3389/fpsyg.2021.638227

## INHALT

### DIE TECHNOMOTORISCHE LEISTUNGSDIAGNOSTIK

#### 01

Organisatorische Rahmenbedingungen 4  
 Allgemeine Anmerkungen 4  
 Testvorbereitung 4  
 Testdurchführung 5

#### 02

Testbeschreibungen 6  
 Schnelligkeit 6  
 Laufgewandtheit & Dribbling 8  
 Ballkontrolle 10  
 Balljonglieren 12

#### 03

Testaufbau 14  
 Allgemeine Hinweise 14  
 Exemplarischer Testaufbau in der Halle 14  
 Materialliste für den Testaufbau und die Testdurchführung 16  
 Anleitung zum Aufbau der Einzeltests 17  
     Schnelligkeit 17  
     Laufgewandtheit & Dribbling 18  
     Ballkontrolle 20  
     Balljonglieren 22

Normwerttabellen Männlich 24  
 Normwerttabellen Weiblich 26

### DIE SUBJEKTIVE LEISTUNGSBEWERTUNG

#### 04

Hinweise zur Bewertung 28

#### 05

Subjektive Kriterien für Feldspieler\*innen 29  
 Technik – Stoßtechniken 29  
 Kondition – Ausdauer 30  
 Taktik 30

#### 06

Subjektive Kriterien für Torhüter\*innen 33  
 Technik 33  
 Taktik 34

#### 07

Subjektive Kriterien für alle Spieler\*innen 35  
 Psychosoziale Kompetenzen 35  
 Gesamtbewertung 37  
 Impressum 38

# DIE TECHNOMOTORISCHE LEISTUNGSDIAGNOSTIK

## ORGANISATORISCHE RAHMENBEDINGUNGEN

**Genauigkeit, Präzision und Vollständigkeit haben höchste Priorität beim Testaufbau, der Testdurchführung und der Dokumentation der Testdaten. Alle Markierungslinien der Testaufbauten gehören stets zu den Feldern, die sie begrenzen. Bei jedem Einzeltest absolvieren die Spieler\*innen zwei Versuche, wobei nur der bessere der beiden in die Auswertung einfließt.**

### TESTVORBEREITUNG

Folgende Aspekte sind bei der Testvorbereitung wichtig:

#### Erfassung spielerbezogener Daten

Es sind folgende Daten der Spieler\*innen zu erfassen:

- ▶ Anthropometrische Daten (Körpergröße, Körpergewicht)
- ▶ Anzahl der angeleiteten Trainingseinheiten pro Woche im Verein (zuzüglich Stützpunkttraining)
- ▶ Beginn Laufbahn der Spieler\*innen (seit wann aktiv?)

Das Körpergewicht muss auf einer Personenwaage, die Körpergröße mit Hilfe eines Maßbands gemessen werden. Die Messung der Körpergröße und des Körpergewichts sollte ohne Schuhe erfolgen. Die Daten der Spieler\*innen sollten idealerweise am Testtag erhoben werden. Optional können die Daten auch innerhalb einer Woche vor der Testung ermittelt werden.

#### Einteilung der Testgruppen

Die Testprotokolle, in die die Testergebnisse der Spieler\*innen eingetragen werden, sollten vor der Testung vorbereitet werden. Die Spieler\*innen absolvieren die Tests in einer festen Reihenfolge. Diese sollte den Teilnehmenden vor dem Test mitgeteilt und während des gesamten Tests beibehalten werden. Die Anzahl der Spieler\*innen in den Gruppen sollte annähernd gleich sein, eine Gruppengröße von 15 Spieler\*innen sollte nicht überschritten werden. Für den Testablauf wird die Einteilung in drei Gruppen zu je zehn Spieler\*innen vorgeschlagen. Die drei Gruppen können die nachfolgenden Tests zeitgleich im Stationsbetrieb absolvieren:

- ▶ Gruppe 1: Laufgewandtheit und Dribbling (Station 1)
- ▶ Gruppe 2: Ballkontrolle (Station 2)
- ▶ Gruppe 3: Balljonglieren und Schnelligkeit (Station 3)

Pro Station benötigt eine Gruppe etwa 20 Minuten. Hat eine Gruppe eine Station vollständig absolviert, so erfolgt ein Wechsel zur nächsten Station.

Die Gesamtdauer der Testung inklusive Aufbau, Einführung und Organisation beträgt mit vier Testleitenden etwa 90 Minuten (Auf- und Abbau ca. 30 Minuten, Durchführung ca. 60 Minuten).

#### Auswahl des Testorts

Während der Saisons 2015/2016 bis 2019/2020 fanden 83,1% aller Tests in einer Sporthalle statt. Um eine bessere Vergleichbarkeit der Testergebnisse zu erzielen, wird empfohlen, die Tests in einer Sporthalle (Mindestgröße 40 x 20 m) durchzuführen.

#### Einheitlichkeit des Testaufbaus

Die Verwendung der vorgegebenen, identischen Testmaterialien an sämtlichen Stützpunkten ist unabdingbar. Für den Testaufbau und die Testdurchführung dürfen nur die in diesem Testmanual aufgeführten Materialien verwendet werden. Bei den Tests Schnelligkeit, Laufgewandtheit und Dribbling erfolgt die Zeitnahme mit Infrarot-Lichtschranken (Einfachlichtschrankensystem).

#### Verwendung altersgerechter Bälle

Jeder Jahrgang benutzt altersgerechte Bälle. Es handelt sich dabei um Leichtbälle für die Jahrgänge bis einschließlich U13 und Normbälle für die älteren Jahrgänge ab der U14. Vor der Testdurchführung ist bei allen verwendeten Bällen der Luftdruck (optimal zwischen 0,6 bis 1,1 Bar) zu überprüfen.

### TESTDURCHFÜHRUNG

Bei der Testdurchführung sollte Folgendes beachtet werden:

#### Aufwärmen

Vor dem Beginn der Testung müssen sich die Spieler\*innen aufwärmen, ohne dass dabei der Testaufbau gestört wird. Das Aufwärmprogramm sollte aus einem allgemeinen und einem anschließenden speziellen Aufwärmen bestehen. Das allgemeine Aufwärmen (Einlaufen, Lauf-ABC) dient zur Aktivitätssteigerung. Das spezielle Aufwärmen beinhaltet schnellkräftige Übungen (Sprünge und kurze Antritte), welche die Spieler\*innen auf die maximalen Belastungen vorbereiten. Beide Aufwärmphasen (allgemein und speziell) sollten einen zeitlichen Umfang von je 8 bis 10 Minuten haben. Auf ein statisches Dehnen ist beim Aufwärmen zu verzichten, da dadurch die Leistungsfähigkeit bei schnellkräftigen Bewegungen wie dem Sprinten verringert wird.

#### Probeversuch

Ein einmaliger Probeversuch an jeder Station ist erlaubt. Dieser darf nicht in die Wertung eingehen.

#### Pausen

Die Spieler\*innen sollten zwischen zwei Versuchen mindestens 60 Sekunden Pause erhalten, um sich vollständig erholen zu können. Dies wird erreicht, indem alle Spieler\*innen einer Gruppe zunächst ihren ersten Versuch durchführen, bevor der zweite Durchgang absolviert wird.

#### Fehlversuche

Verursachen Spieler\*innen einen Fehlversuch, so ist dieser im Testprotokoll mit dem Wert „99,99“ einzutragen. Ein Fehlversuch darf nicht wiederholt werden.



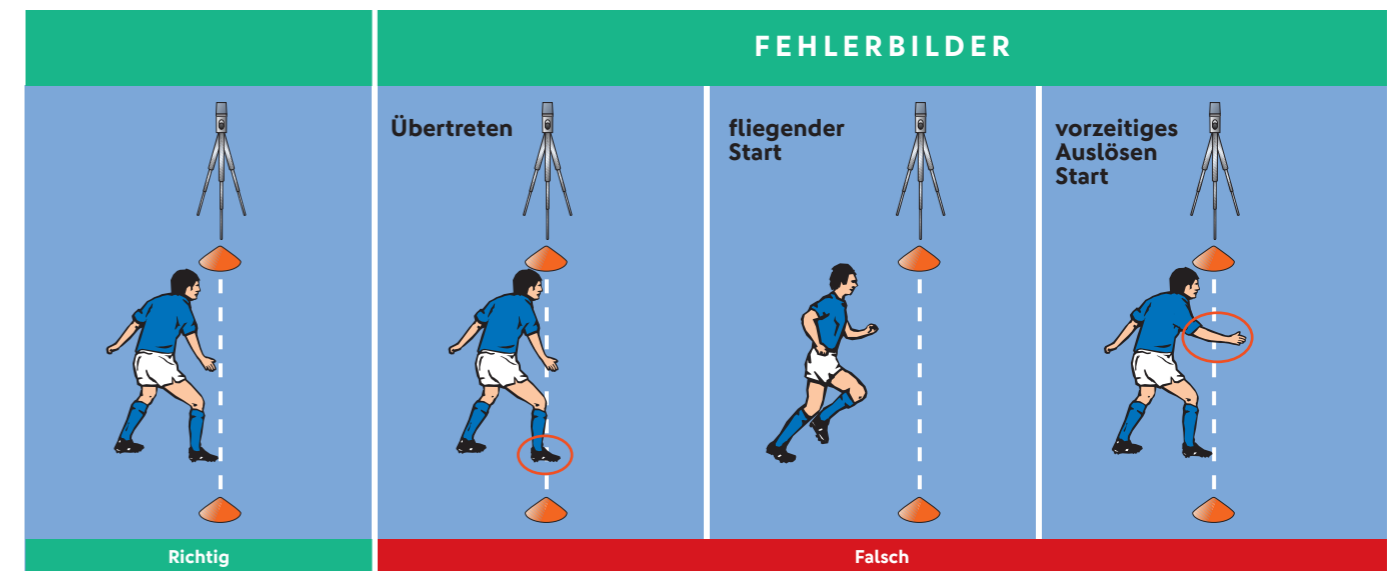
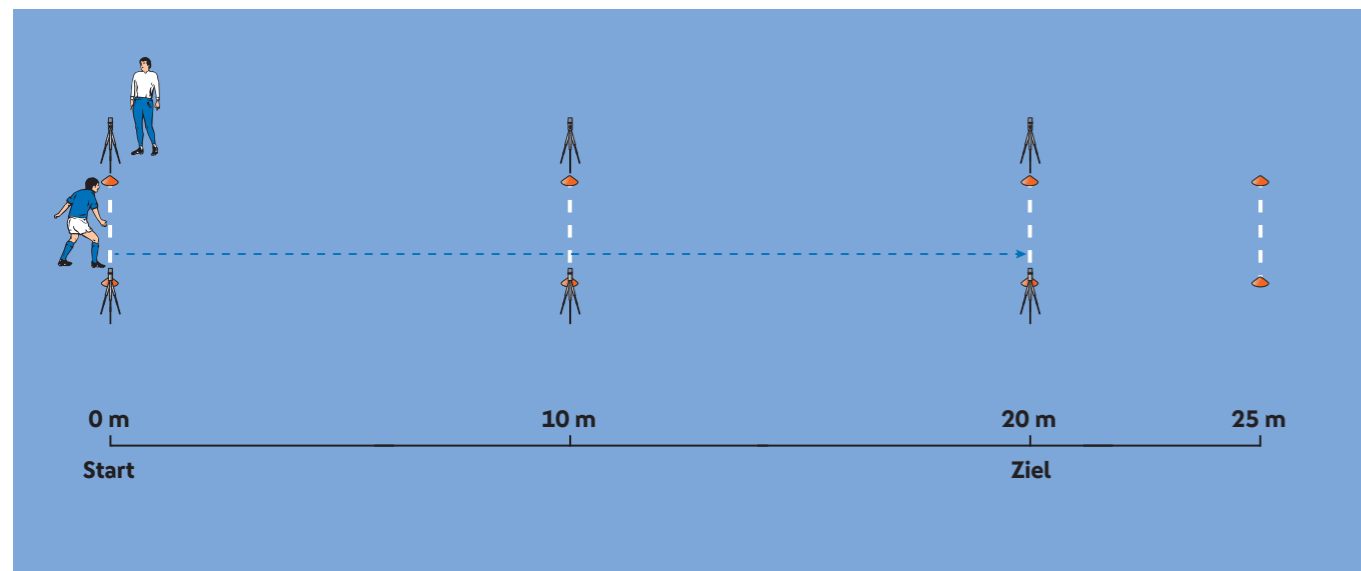
Mit Hilfe von Infrarot-Lichtschranken werden die gemessenen Zeiten auf das Messgerät übertragen.

#### → Einsatz von „Stationsexpert\*innen“

Um einen optimalen Ablauf zu gewährleisten und Aufbau- sowie Durchführungsfehler zu vermeiden, wird empfohlen, an jeder Station eine\*n Testleiter\*in als Stationsexpert\*in auszubilden. Die Stationsexpert\*innen beaufsichtigen die ihnen zugeteilten Einzeltests durchgehend, sie haben umfangreiche Fachkenntnisse (beim Aufbau und bei der Durchführung) über die Stationen und sind mit den einzeltestbezogenen Fehlerbildern vertraut. Die Stationsexpert\*innen können von unerfahrenen Testhelfer\*innen unterstützt werden, die bspw. die Leistungsdaten notieren.

# TESTBESCHREIBUNGEN

## ABLAUF TEST SCHNELLIGKEIT



**Z**iel des Schnelligkeitstests ist es, eine lineare Laufstrecke von 20 m so schnell wie möglich zurückzulegen. Drei Lichtschranken erfassen den Start, die Zwischenzeit nach 10 m sowie die Gesamtzeit nach 20 m. Eine 5 m lange Auslaufzone soll die Spieler\*innen dazu veranlassen, den Sprint nicht vorzeitig abzubremsen (vgl. Abb. oben). Der Start erfolgt ohne Startsignal in Schrittstellung aus dem Stand. Der\*die Spieler\*in beginnt nach eigenem Ermessen. Dadurch wird die reine Sprintleistung ohne Einfluss der Reaktionszeit erfasst. Der vordere Fuß des\*der Spieler\*in muss sich genau an der Startlinie befinden, um fliegende Starts (mit Anlauf über die Startlinie) auszuschließen (vgl. Fehlerbilder). Das vorzeitige Auslösen der Lichtschranke beim Start, bspw. durch eine vorgelagerte Armbewegung, ist zu vermeiden. Von jedem\*r Spieler\*in werden zwei Versuche (Durchgänge) absolviert, von denen der bessere gewertet wird. Es sind die Zwischenzeiten (10 m) und die Gesamtzeiten (20 m) beider Versuche in das Testprotokoll einzutragen. Zwischen den beiden Versuchen eines\*r Spieler\*in sollten mindestens 60 Sekunden Pause liegen.



### ZUSAMMENFASSEND SIND FOLGENDE PUNKTE ZU BEACHTEN

- ▶ Messung durch drei Lichtschranken (Start, 10 m, 20 m)
- ▶ Start aus der Schrittstellung, vorderer Fuß befindet sich genau an der Startlinie
- ▶ Start erfolgt ohne Signal, nach Ermessen des\*r Spieler\*in
- ▶ Jede\*r Spieler\*in absolviert zwei Versuche
- ▶ Mindestens 60 Sekunden Pause für den\*die einzelne\*n Spieler\*in zwischen zwei Versuchen

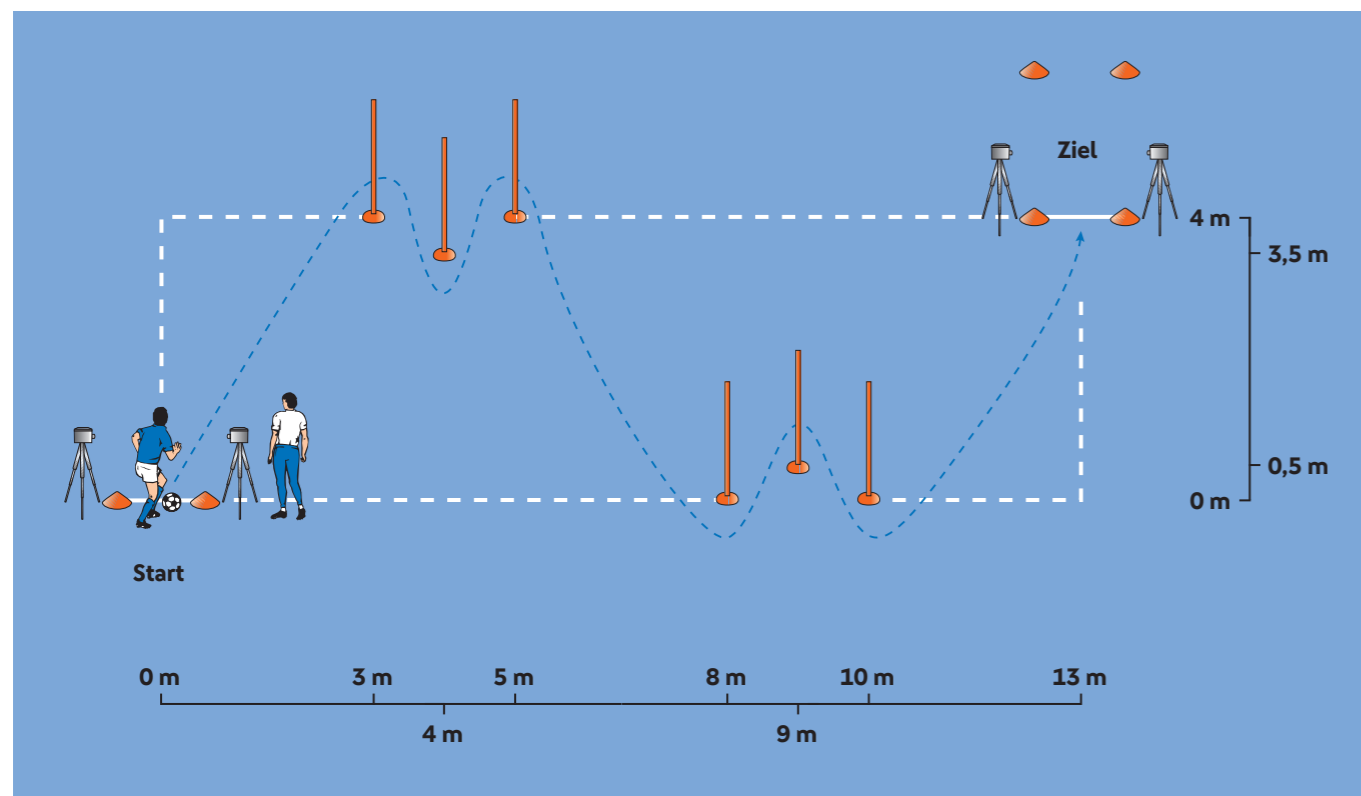
### VERBALE ANWEISUNGEN AN DIE SPIELER

- ▶ „Stelle dich in Schrittstellung an die Startlinie!“
- ▶ „Sprinte im höchsten Tempo bis zur letzten Markierung!“
- ▶ „Warte, bis ich dir den Start freigebe, entscheide dann selbst, wann du lossprintest!“

### FEHLER, DIE ZU EINEM NEUSTART FÜHREN (VGL. FEHLERBILDER)

- ▶ Falsche Startstellung
- ▶ Fliegender Start: Spieler\*in startet mit Anlauf und hat damit an der Startlinie eine erhöhte Anfangsgeschwindigkeit
- ▶ Start, bevor die Lichtschranken funktionsbereit sind
- ▶ Vorzeitiges Auslösen der Lichtschranke während des Starts durch vorgelagerte Oberkörper-, Knie- und/oder Arm-bewegungen (oder beim Einnehmen der Startposition)

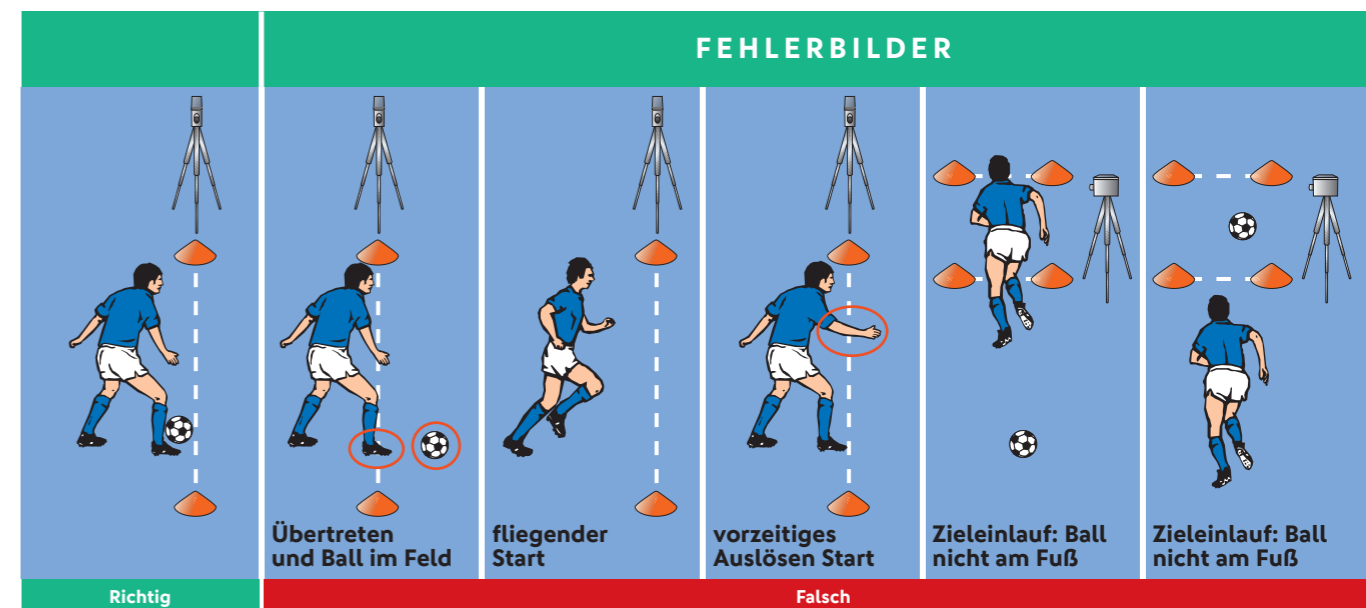
## ABLAUF TEST LAUFGEWANDTHEIT UND DRIBBLING



Die Tests Laufgewandtheit und Dribbling können innerhalb desselben Parcours durchgeführt werden. Die Testaufgabe besteht jeweils darin, den Parcours schnellstmöglich fehlerfrei zu durchlaufen. Der Laufgewandtheitstest wird ohne Ball, der Dribblingtest mit Ball durchgeführt.

Der Parcours ist durch sechs Stangen gekennzeichnet und wird in Form eines Slaloms durchlaufen (vgl. Abb. oben). Die Zeiten werden mittels zweier Lichtschranken gemessen, die am Start und am Ziel des Parcours stehen. Der Start erfolgt nach eigenem Ermessen des\*r Spieler\*in aus der Schrittstellung. Der vordere Fuß befindet sich beim Start genau an der 1 m breiten Startlinie, um fliegende Starts (mit Anlauf über die Startlinie) auszuschließen (vgl. Fehlerbilder).

Beim Dribblingtest liegt der Ball beim Start auf der Startlinie. Der vordere Fuß muss genau an der Startlinie positioniert sein, sodass ein Anlaufen zum Ball verhindert wird. Der\*die Spieler\*in kann das Spielbein frei wählen. Die 2 m breite Ziellinie muss mit dem Ball überquert werden. Ist der Ball bei der Überquerung der Ziellinie weiter als 1 Meter vom Fuß entfernt (hinter oder vor dem\*der Spieler\*in), so ist dies als Fehlversuch zu werten. Gleiches gilt beim Umfallen einer Stange während des Durchgangs (Befestigen der Stangen am Hallenboden bspw. durch Klebeband oder Saugknöpfe ist nicht zulässig). Es ist kein Fehler, wenn der\*die Spieler\*in den Ball verliert und anschließend mit ihm zum Fehlerpunkt zurückkehrt. Jede\*r Spieler\*in hat pro Test zwei Versuche, wovon der bessere gewertet wird. Jeweils beide Versuche werden in das Testprotokoll eingetragen. Zwischen den Durchgängen sollte der\*die einzelne Spieler\*in mindestens 60 Sekunden Pause haben.



### ZUSAMMENFASSEND SIND FOLGENDE PUNKTE ZU BEACHTEN

- ▶ Messung durch zwei Lichtschranken an Start und Ziel
- ▶ Start aus Schrittstellung, vorderer Fuß bzw. Ball beim Dribbling befindet sich genau an der Startlinie
- ▶ Start erfolgt ohne Signal, nach Ermessen des\*r Spieler\*in
- ▶ Je zwei Versuche ohne (Laufgewandtheit) und mit Ball (Dribbling)
- ▶ Mindestens 60 Sekunden Pause für den\*die einzelne/n Spieler\*in zwischen zwei Versuchen

### VERBALE ANWEISUNGEN AN DIE SPIELER\*INNEN Laufgewandtheit und Dribbling

- ▶ „Stelle dich in Schrittstellung an die Startlinie!“
- ▶ „Warte, bis ich dir den Start freigebe, entscheide dann selbst, wann du beginnst!“
- ▶ „Es darf keine Stange umfallen!“
- ▶ **Laufgewandtheit**
- ▶ „Laufe im höchstmöglichen Tempo durch den Parcours!“
- ▶ **Dribbling**
- ▶ „Dribble im höchstmöglichen Tempo durch den Parcours! Der Ball muss denselben Weg nehmen wie du. Du musst mit dem Ball über die Ziellinie dribbeln!“
- ▶ „Verlierst du den Ball, dann kehre mit dem Ball zum Fehlerpunkt zurück und führe den Versuch ordnungsgemäß zu Ende!“

### FEHLER, DIE ZU EINEM ABRUCH DES VERSUCHS FÜHREN (FEHLVERSUCH)

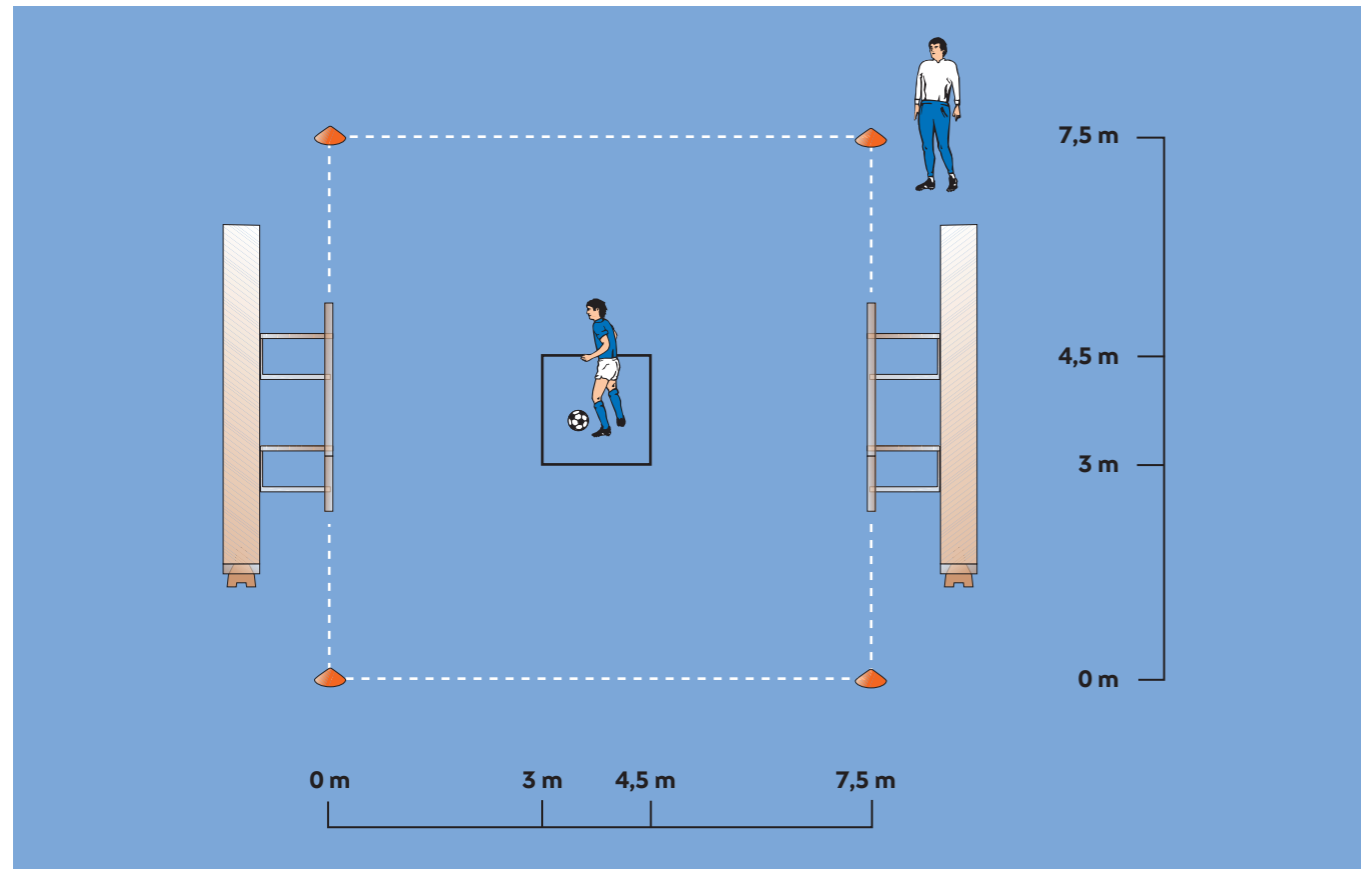
#### Laufgewandtheit und Dribbling

- ▶ Eine oder mehrere Stangen fallen um
- ▶ Der\*die Spieler\*in nimmt einen anderen als den vorgegebenen Weg durch den Parcours
- ▶ **Dribbling**
- ▶ Der\*die Spieler\*in dribbelt mit Ball nicht über die Ziellinie, sondern daran vorbei oder überquert die Ziellinie ohne Ball
- ▶ Beim Überqueren der Ziellinie ist der Ball weiter als 1 m vom Fuß entfernt (vgl. Fehlerbilder)

### FEHLER, DIE ZU EINEM NEUSTART FÜHREN

- ▶ Falsche Startstellung
- ▶ Start, bevor die Lichtschranken funktionsbereit sind
- ▶ Fliegender Start: Der\*die Spieler\*in startet mit Anlauf und hat damit an der Startlinie eine erhöhte Anfangsgeschwindigkeit (vgl. Fehlerbilder)
- ▶ Vorzeitiges Auslösen der Lichtschranke während des Starts durch vorgelagerte Oberkörper-, Knie- und/oder Armbewegungen (vgl. Fehlerbilder) oder beim Einnehmen der Startposition
- ▶ Der Ball befindet sich beim Dribblingtest nicht auf der Startlinie

## ABLAUF TEST BALLKONTROLLE



### ZUSAMMENFASSEND SIND FOLGENDE PUNKTE ZU BEACHTEN

- ▶ Start erfolgt ohne Signal, nach Ermessen des\*der Spieler\*in
- ▶ Zwei Versuche mit je sechs Pässen
- ▶ Pässe nur aus dem 1,5 m x 1,5 m großen Passfeld
- ▶ Jeder zurückkommende Ball muss mit mindestens einem Ballkontakt angenommen werden, bevor der\*die Spieler\*in die gegenüberliegende Prallwand anspielen darf
- ▶ Zeitnahme erfolgt per Handstoppuhr (Ende: Ballannahme mit der Fußsohle im Passfeld)
- ▶ Mindestens 60 Sekunden Pause für den\*die einzelne/n Spieler\*in zwischen zwei Versuchen

### VERBALE ANWEISUNGEN AN DIE SPIELER\*INNEN

- ▶ „Spiele aus dem Passfeld abwechselnd sechs Pässe an eine der beiden Prallwände!“
- ▶ „Berühre den Ball mindestens einmal, bevor du ihn mit dem nächsten Kontakt aus dem Passfeld an die gegenüberliegende Prallwand spielst! Du darfst den Ball nicht direkt spielen!“
- ▶ „Wenn der Ball das große Feld nicht verlassen hat, kannst du mit dem Ball in das Passfeld zurückdribbeln und mit dem nächsten Kontakt passen!“

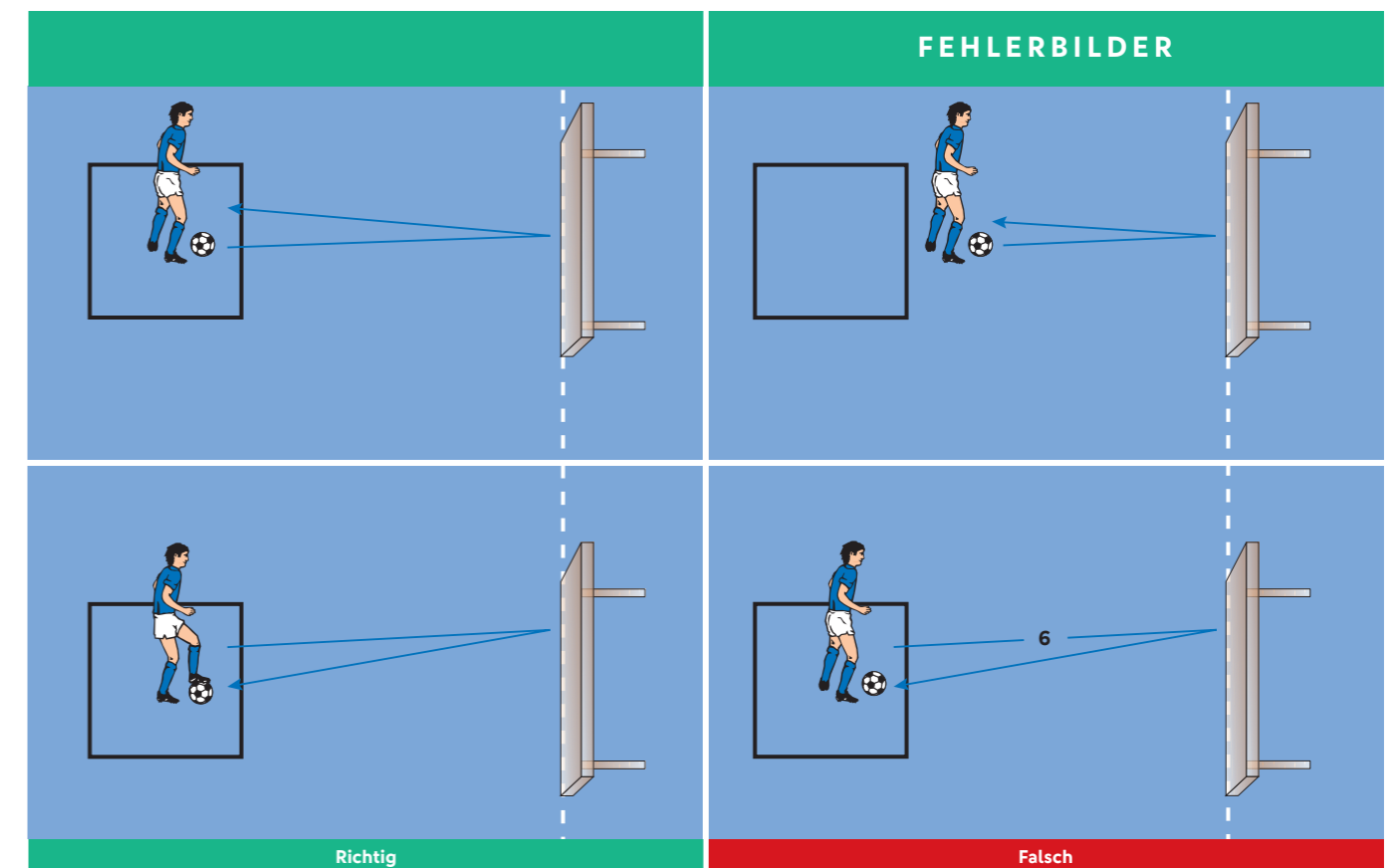
- ▶ „Die Zeit läuft, sobald du den ersten Pass spielst. Deine Zeit wird gestoppt, wenn du den Ball nach dem sechsten Pass im Passfeld mit der Fußsohle gestoppt hast.“
- ▶ „Warte, bis ich den Start freigebe, und entscheide dann, wann du beginnst!“
- ▶ „Du darfst selbst entscheiden, über welche Schulter du dich drehst!“
- ▶ Nach dem 6. Pass Zuruf durch den/die Stationsleiter\*in, dass der Ball mit der Sohle gestoppt werden muss.

### FEHLER, DIE ZU EINEM ABBRUCH DES VERSUCHS FÜHREN (FEHLVERSUCH)

- ▶ Der Ball verlässt das äußere Quadrat (7,5 m x 7,5 m)
- ▶ Der Ball wird im Passfeld direkt weitergespielt
- ▶ Der Ball wird außerhalb des Passfeldes an die Prallwand gespielt (vgl. Fehlerbilder)
- ▶ Der Ball wird nicht mit der Fußsohle gestoppt, sondern mit der Innenseite, oder einfach direkt weitergespielt.

**Z**iel des Ballkontrolltests ist es, so schnell wie möglich sechs Pässe abwechselnd gegen zwei Prallwände zu spielen und den Ball zum Abschluss im Passfeld (1,5 m x 1,5 m) mit der Fußsohle zu stoppen. Die Pässe müssen aus dem Passfeld im Wechsel an die Prallwände gespielt werden (vgl. Abb. oben). Das Spielbein ist frei wählbar. Jeder zurückprallende Ball muss mit mindestens einem Kontakt angenommen werden, bevor er wieder gegen die gegenüberliegende Prallwand gespielt werden darf. Direkte Pässe, ohne vorherige Annahme, sind nicht erlaubt. Verlässt der Ball nach der Annahme das Passfeld oder kommt nach dem Rückprallen nicht dorthin zurück, muss in das Passfeld zurückgedribbelt werden, bevor auf die gegenüberliegende Prallwand weiter gespielt werden darf. Rollt der Ball aus dem markierten großen Quadrat (7,5 m x 7,5 m), so wird dies als Fehlversuch gewertet. Gemessen wird die Zeit vom ersten Ballkontakt bis zum Stoppen des Balles nach dem sechsten Pass mit der Fußsohle im Passfeld (vgl. Fehlerbilder, S. 11 untere Bildreihe).

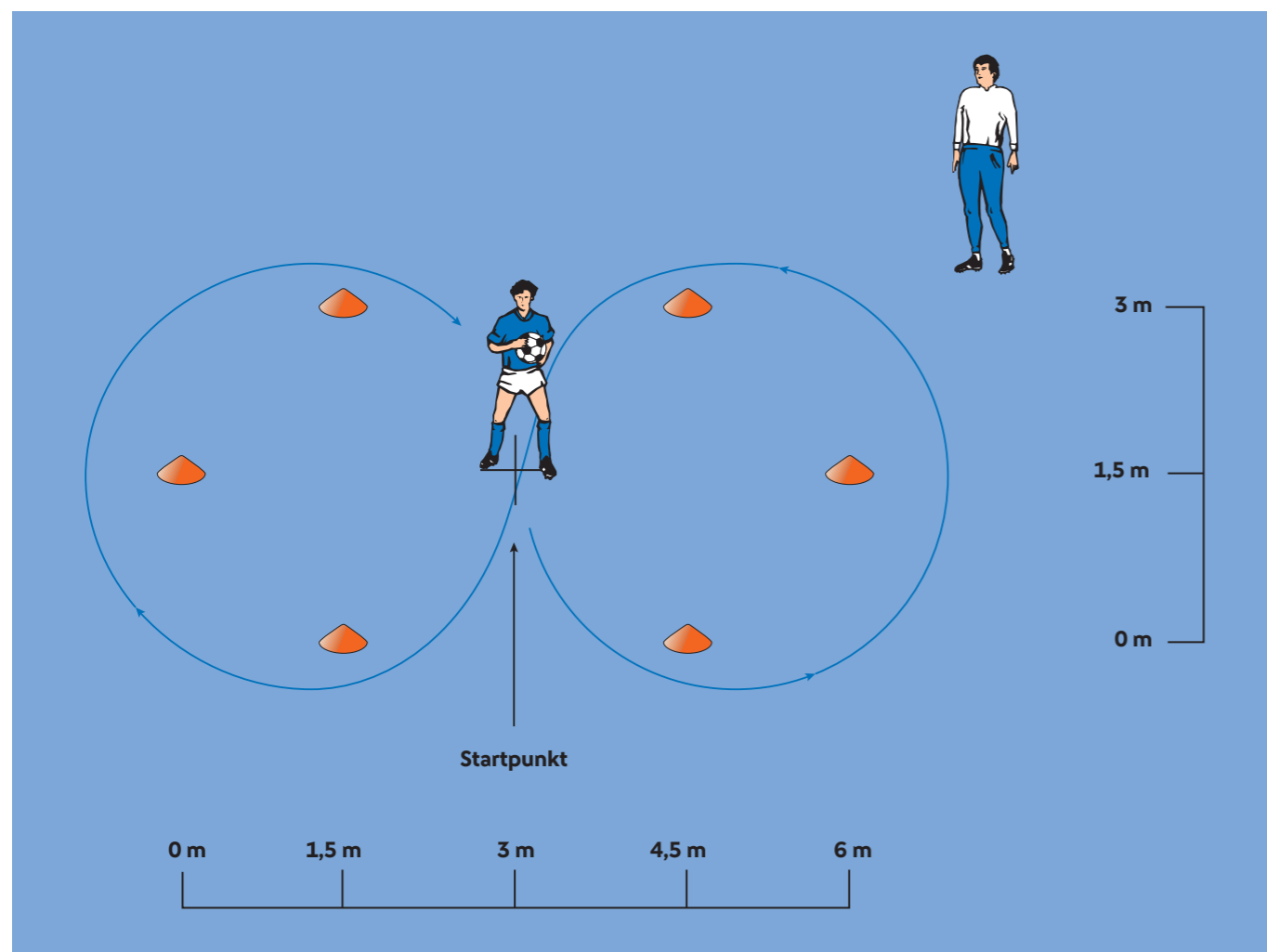
Die Zeit wird per Stoppuhr durch den\*die Testleiter\*in erfasst. Der Start erfolgt ohne Signal nach eigenem Ermessen des\*der Spieler\*in aus dem Passfeld. Der\*die Testleiter\*in sollte während der Testdurchführung die Ballkontakte laut mitzählen und dem\*der Spieler\*in mit dem sechsten Pass die Anweisung geben, den Ball nun so mit der Fußsohle zu stoppen, dass er ruht. Jede\*r Spieler\*in absolviert zwei Versuche mit je sechs Pässen, wovon der bessere gewertet wird. In das Testprotokoll werden beide Versuche eingetragen. Zwischen den Durchgängen sollte der\*die einzelne Spieler\*in eine Pause von mindestens 60 Sekunden erhalten.



## ABLAUF TEST BALLJONGLIEREN

**Z**iel des Balljongliertests ist es, so viele Teilstrecken wie möglich jonglierend zu absolvieren. Der Parcours besteht aus insgesamt acht Teilstrecken. Eine Teilstrecke entspricht einem Viertelkreis (vgl. Abb. unten). Eine Teilstrecke ist vollendet, sobald ein Markierungsteller an der Außenseite des Parcours oder der Startpunkt passiert wird und der Ball danach mindestens einmal gespielt wird. Jede vollständig absolvierte Teilstrecke wird mit einem Punkt bewertet.

Die Spieler\*innen haben maximal 45 Sekunden Zeit. Der Parcours darf innerhalb dieser Zeit mehrmals zurückgelegt werden. Zu Beginn steht der\*die Spieler\*in mit beiden Füßen auf der Startmarkierung. Die Person kann wählen, in welche Richtung er\*sie die Markierungsteller umläuft. Der\*die Spieler\*in startet nach eigenem Ermessen. Die Zeitmessung beginnt, sobald der\*die Spieler\*in den Ball aus der Hand auf den Fuß fallen lässt. Der Ball muss nach dem Verlassen der Hand direkt gespielt werden. Das Balljonglieren ist nur wechselseitig mit den Füßen erlaubt. Der Ball darf den Boden (oder ein anderes Körperteil außer den Fuß) nicht berühren. Ein Versuch endet nach 45 Sekunden oder bei Nichteinhaltung der Testbedingungen. Die bis dahin erfolgreich absolvierten Teilstrecken ergeben die Punktzahl. Es werden pro Spieler\*in zwei Versuche durchgeführt, wobei der bessere gewertet wird. Die Punktzahlen beider Versuche sind in das Testprotokoll einzutragen. Zwischen den Durchgängen sollte der\*die einzelne Spieler\*in mindestens 60 Sekunden Pause erhalten.



### ZUSAMMENFASSEND SIND FOLGENDE PUNKTE ZU BEACHTEN

- ▶ Der Start erfolgt ohne Signal, nach Ermessen des\*der Spieler\*in (Ball aus der Hand auf den Fuß fallen lassen)
- ▶ Ziel ist es, so viele Teilstrecken (Außenseite des Markierungstellers bzw. Startpunkt) wie möglich zurückzulegen
- ▶ Es ist ausschließlich wechselseitiges Balljonglieren mit beiden Füßen erlaubt
- ▶ Wertung nach max. 45 Sekunden oder bis zu einem Fehler (siehe Fehlversuch)
- ▶ Zeitnahme erfolgt per Handstoppuhr
- ▶ Pro Spieler\*in werden zwei Versuche ausgeführt
- ▶ Mindestens 60 Sekunden Pause für den\*die einzelne/n Spieler\*in zwischen zwei Versuchen

### VERBALE ANWEISUNGEN AN DIE SPIELER\*INNEN

- ▶ „Stelle dich auf den Startpunkt, der Ball ruht in der Hand!“
- ▶ „Warte, bis ich dir das Startsignal gebe! Entscheide dann selbst, wann du beginnst!“
- ▶ „Ich starte die Zeitnahme, wenn du den Ball aus der Hand auf den Fuß fallen lässt.“
- ▶ „Du musst den Ball abwechselnd mit dem linken und rechten Fuß jonglieren!“
- ▶ „Umlaufe dabei die Markierungsteller auf der Außenseite in der Richtung deiner Wahl! Nachdem du die ersten drei Markierungsteller umrundet hast, läufst du diagonal über den Startpunkt zur Umrundung der restlichen Hütchen! Laufe erneut über den Startpunkt und wiederhole diese Abfolge! Die Wegstrecke hat die Form einer Acht.“
- ▶ „Du hast maximal 45 Sekunden Zeit.“

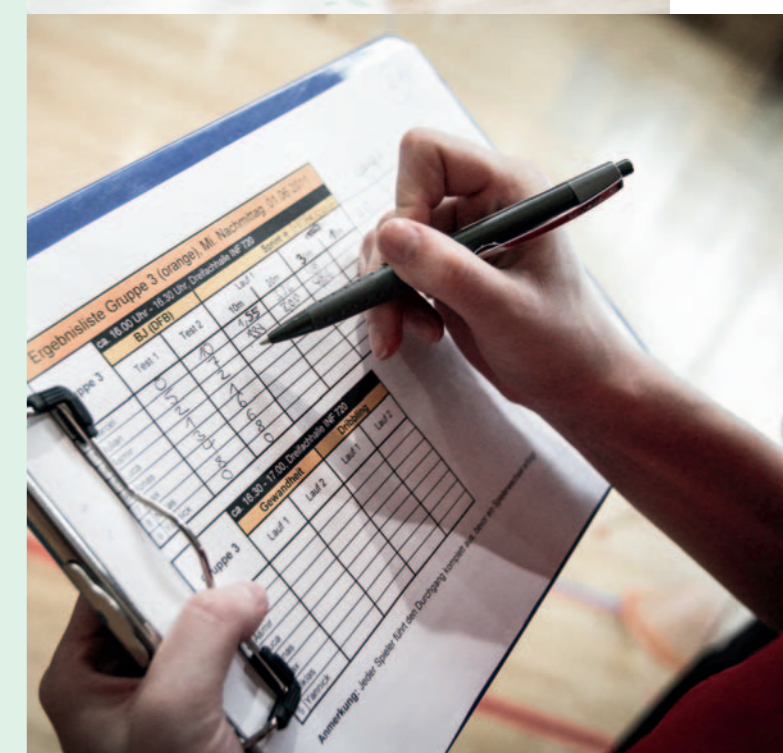
### FEHLER, DIE ZU EINEM ABRUCH DES VERSUCHS FÜHREN (FEHLVERSUCH)

- ▶ Der Ball berührt den Boden oder ein anderes Körperteil als den Fuß (bspw. Oberschenkel, Brust oder Kopf)
- ▶ Der Ball wird zweimal hintereinander mit demselben Fuß gespielt
- ▶ Der\*die Spieler\*in oder der Ball berührt einen der Markierungsteller
- ▶ Der\*die Spieler\*in geht nicht den vorgegebenen Weg durch den Parcours

### FEHLER, DIE ZU EINEM NEUSTART FÜHREN

- ▶ Der\*die Spieler\*in startet nicht direkt vom Startpunkt
- ▶ Der\*die Spieler\*in wirft den Ball am Start in Richtung des ersten Markierungstellers
- ▶ Der Ball springt nach Verlassen der Hand zuerst einmal auf dem Boden auf, bevor er gespielt wird

Ein Klemmbrett erleichtert das Notieren der erzielten Ergebnisse!



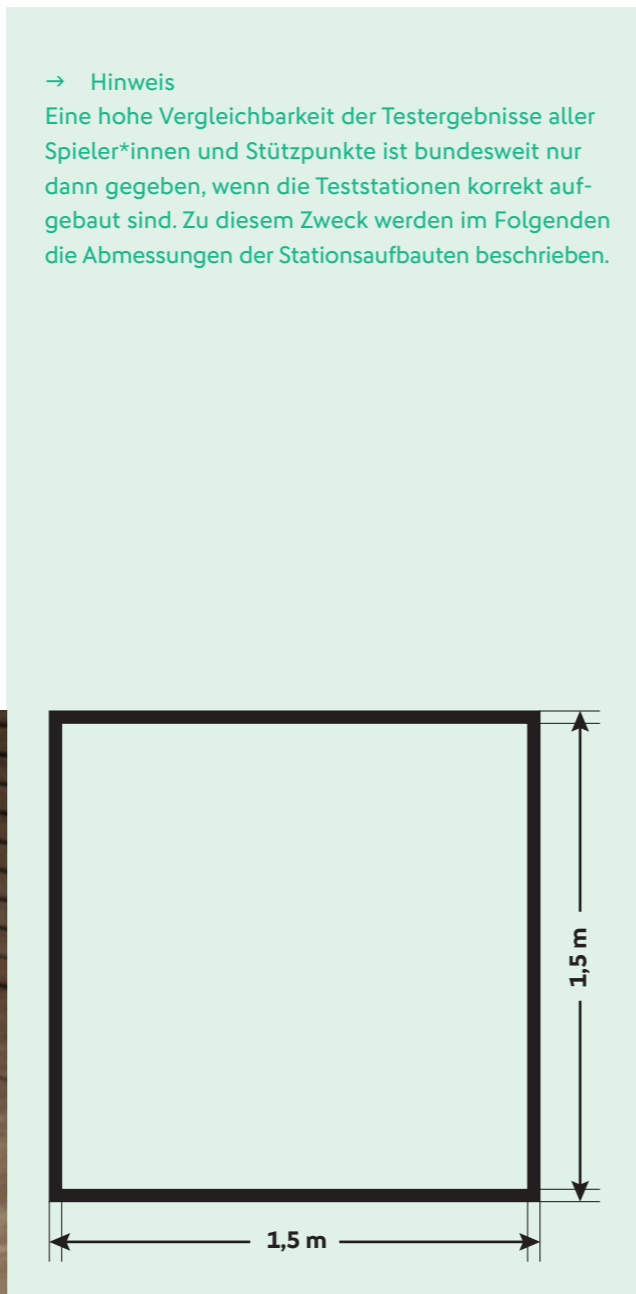
# TESTAUFBAU

## ALLGEMEINE HINWEISE

Die Tests sind für die Halle konzipiert. Bereits vorhandene Linien können zur Erleichterung des Stationsaufbaus genutzt werden. Vermessen werden immer die Außenkanten der benötigten Felder (vgl. Abbildung rechts). Beim Aufbau durch lediglich eine\*n Testleiter\*in kann das Maßband durch Klebeband fixiert werden. Dies hat den Vorteil, dass es präzise und straff angelegt werden kann.

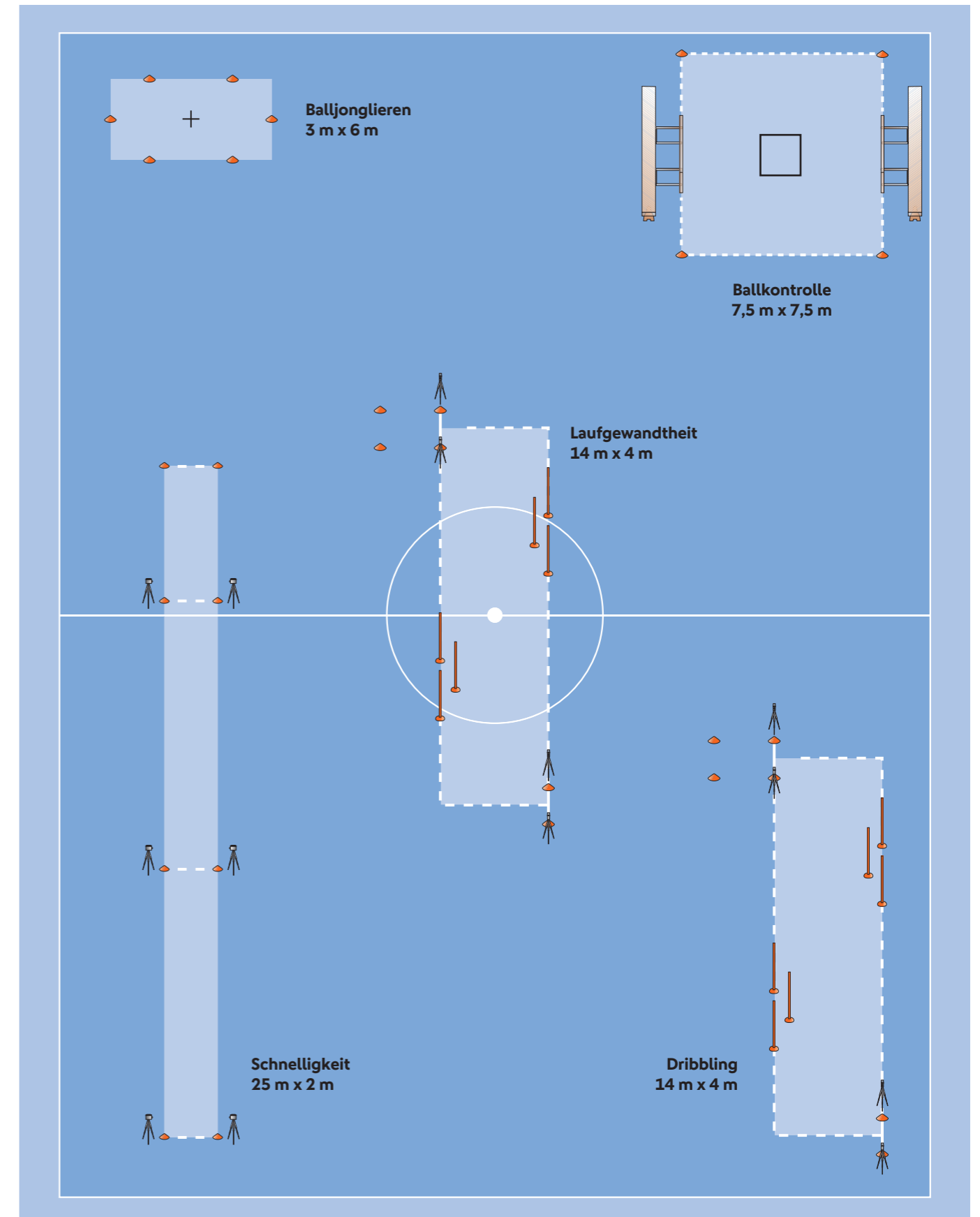
## EXEMPLARISCHER TESTAUFBAU IN DER HALLE

Der Aufbau in einer Halle richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten. In der Abbildung auf der rechten Seite ist eine mögliche Aufbauvariante aller Teststationen in der Halle exemplarisch skizziert. Andere Anordnungen der Stationen sind möglich bzw. je nach örtlichen Gegebenheiten z. T. zwingend erforderlich.



Den geringsten Platz für den Aufbau benötigt das Feld für die Balljonglage.

## EXEMPLARISCHER TESTAUFBAU IN DER HALLE





### DIE EINZELNEN TESTS BENÖTIGEN FOLGENDE MATERIALIEN

#### Schnelligkeit

- ▶ 8 Markierungsteller (für Start-, 10 m-, 20 m- und 25 m-Linie)
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Lichtschrankensystem (mit 3 funktionierenden Lichtschranken)
- ▶ Winkeleisen

#### Laufgewandtheit und Dribbling

- ▶ 6 Markierungsteller für Start-, Ziel- und Auslauflinie
- ▶ 6 Slalomstangen mit Stangenteller
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Winkeleisen
- ▶ Lichtschrankensystem (mit 2 funktionierenden Lichtschranken)
- ▶ Altersgemäßer Ball

#### Ballkontrolle

- ▶ 2 Biertische als Prallwände (Größe 2,20 m x 0,50 m)
- ▶ 4 Markierungsteller (äußeres Quadrat)
- ▶ Maßband
- ▶ Klebeband
- ▶ Winkeleisen
- ▶ Stoppuhr
- ▶ Zollstock
- ▶ Altersgemäßer Ball
- ▶ 4 Unterlegkeile für die Biertische
- ▶ 2 Langbänke

#### Balljonglieren

- ▶ 6 Markierungsteller
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Winkeleisen
- ▶ Stoppuhr
- ▶ Altersgemäßer Ball

### Des Weiteren werden benötigt

Vorbereitete Ergebnislisten inkl. Schreibutensilien.  
Zu empfehlen ist außerdem ein Balldruckmessgerät.

### GESAMTLISTE DES MATERIALS FÜR DEN AUFBAU UND DIE DURCHFÜHRUNG

- ▶ 26 Markierungsteller
- ▶ mehrere Maßbänder mit mindestens 20 m Länge
- ▶ mehrere Zollstöcke
- ▶ mehrere Klebebänder
- ▶ 2 Lichtschrankensysteme
- ▶ 1 Winkeleisen
- ▶ 2 Stoppuhren (mit Anzeige auf Hundertstelsekunden)
- ▶ 4 (oder mehr) altersgemäße Bälle
- ▶ 6 Slalomstangen mit Füßen
- ▶ 1 – 4 Testprotokolle (Anzahl richtet sich nach der Anzahl der Gruppen) und Schreibutensilien
- ▶ 2 Biertische (Größe 2,20 m x 0,50 m)
- ▶ 4 Unterlegkeile für die Biertischgestänge

#### Optimal

- ▶ 1 Balldruckmessgerät



Eines der wichtigsten Utensilien des sportmotorischen Tests:  
Eine funktionierende Lichtschranke

## TESTAUFBAU SCHNELLIGKEIT

### MATERIAL

- ▶ 8 Markierungsteller (für Start-, 10 m-, 20 m- und 25 m-Linie)
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Lichtschrankensystem (mit 3 funktionierenden Lichtschranken)
- ▶ Winkeleisen

### SCHRITT 1: ABMESSEN DER SPRINTSTRECKE UND AUFSTELLEN DER STRECKENBEGRENZUNGEN

Das Maßband wird an eine vorhandene Hallenlinie angelegt und eine 25 m lange Strecke abgemessen. Mit Klebeband werden bei 0 m, 10 m, 20 m und 25 m Markierungen angebracht.

Die Breite der Laufstrecke wird auf 2 m begrenzt. Hierfür wird der Zollstock an der 0 m-Markierung im rechten Winkel

zu der 25 m langen Seite angelegt. Der rechte Winkel wird mit Hilfe des Winkeleisens kontrolliert. Im Abstand von 2 m wird mit Klebeband eine Markierung angebracht. Dieselbe Vorgehensweise wird auf Höhe der 10 m-, 20 m- und 25 m-Markierung wiederholt.

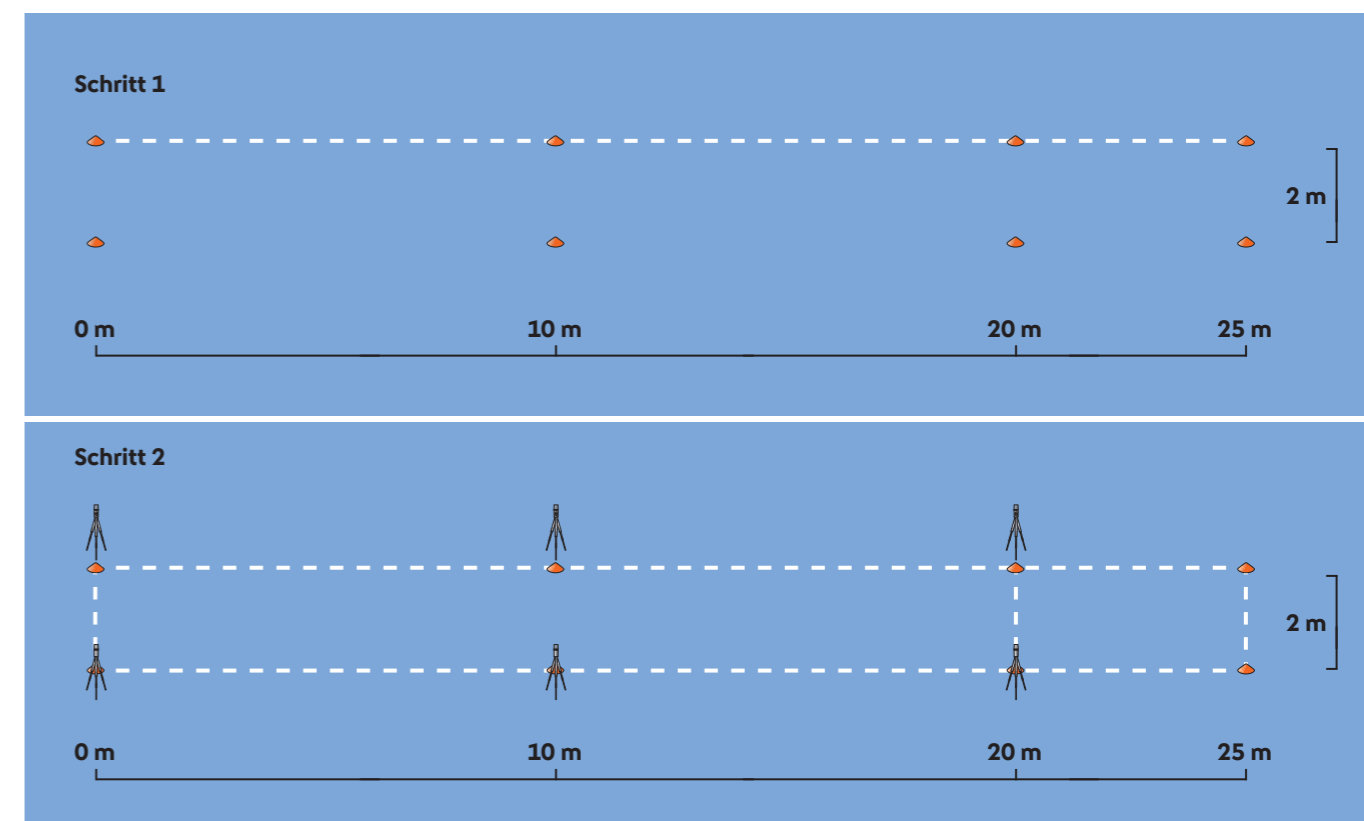
Anschließend wird auf jede Markierung jeweils ein Markierungsteller gestellt (vgl. Abb. unten).

### SCHRITT 2: MARKIERUNG DER STARTLINIE UND AUFSTELLEN DER LICHTSCHRANKEN

Die Startlinie wird bündig an den 0 m-Markierungen durch ein Klebeband markiert.

Die Lichtschranken werden exakt über den Markierungen 0 m, 10 m und 20 m aufgestellt (vgl. Abb. unten).

Die Lichtschrankensysteme sind vom Boden bis zur Unterkante des Messgeräts auf eine Höhe von 0,80 m einzustellen, um die Standardisierung zu gewährleisten.



## TESTAUFBAU LAUFGEWANDTHEIT UND DRIBBLING

## MATERIAL

- ▶ 4 Markierungsteller (für Start- und Ziellinie)
- ▶ 6 Slalomstangen mit Stangenteller
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Winkeleisen
- ▶ Lichtschrankensystem (mit 2 funktionierenden Lichtschranken)
- ▶ Altersgemäßer Ball

**SCHRITT 1: KONSTRUKTION DES RECHTECKS**  
 (VGL. ABB. UNTEN)

Für die Konstruktion der ersten langen Seite (13 m) wird das Maßband an eine in der Halle vorhandene Linie angelegt. Dabei sollte die 0 m-Markierung genau auf dem Schnittpunkt zweier sich rechtwinklig treffenden Linien liegen. Anschließend folgende Punkte mit Klebeband markieren:

- ▶ 0 m und 13 m (Feldbegrenzung)
- ▶ 8 m und 10 m (Markierung für die Stangen 4 und 6)
- ▶ 9 m (Markierung für Stange 5)

Für die erste kurze Seite (4 m) wird das Maßband an der Ausgangsposition der Längsseite angelegt. Das Maßband liegt dementsprechend an der zweiten bereits vorhandenen Hallenlinie. Dies gewährleistet, dass die beiden Linien im

90°-Winkel zueinander liegen. Die Markierung erfolgt bei 4 m. Danach wird die zweite lange Seite (13 m) des Rechtecks vermessen. Hierfür wird das Maßband unter Verwendung des Winkeleisens im rechten Winkel an die zuvor angebrachte 4 m-Markierung angelegt. Anschließend werden Markierungen bei folgenden Punkten angebracht:

- ▶ 13 m (Feldbegrenzung)
- ▶ 3 m, 4 m und 5 m (Markierung für die Stangen 1, 2 und 3)

Die letzte Seite entsteht durch das Verbinden der beiden 13 m-Markierungen mit dem Maßband. Diese Seite ist 4 m lang, wenn der Winkel zwischen allen vier Seiten jeweils 90° beträgt.

Zur Kontrolle der Abmessungen des Rechtecks wird abschließend seine Diagonale gemessen. Diese muss exakt 13,60 m lang sein.

**SCHRITT 2: POSITIONIERUNG DER STANGEN**

Zur Positionierung der Stange 2 wird an der 4 m-Markierung der zweiten langen Seite (13 m) der Zollstock angelegt. Dabei liegt der Zollstock mit Hilfe des Winkeleisens im rechten Winkel zur 13 m-Linie. Es wird eine 0,50 m lange Linie abgemessen, deren Endpunkt im Feld mit einem Klebeband markiert wird. Auf diese Markierung wird mittig die Stange 2 gestellt (vgl. Abb. S. 19).

Die Stangen 1 und 3 werden an den Markierungen aus Schritt 1 (bei 3 m und 5 m) aufgestellt. Auf der ersten langen Seite werden auf die 8 m- und 10 m-Markierungen die Stangen 4 und 6 gestellt (siehe Abb. unten). Zur Positionierung der Stange 5 wird an der 9 m-Markierung wiederum der Zollstock rechtwinklig angelegt und eine 0,50 m lange Linie abgemessen. Auf die eingerückte Markierung wird eine

Stange gestellt. Die Stangenteller sind mittig auf die Markierungen zu stellen.

**SCHRITT 3: BEGRENZUNG VON START UND ZIEL**

Die Startlinie ist 1 m lang und wird durch zwei Markierungsteller begrenzt. Die Mitte der Startlinie ist gleichbedeutend mit der 0 m-Markierung der ersten langen Seite (13 m). Von diesem Eckpunkt werden mit dem Zollstock jeweils 0,50 m auf der (verlängerten) ersten langen Seite (13 m) abgemessen und zwei Markierungen mit Klebeband angebracht. Auf die beiden Markierungen wird je ein Markierungsteller mit seiner Innenseite aufgestellt. Die Startlinie ist mit Klebeband zu kennzeichnen (vgl. Abb. unten).

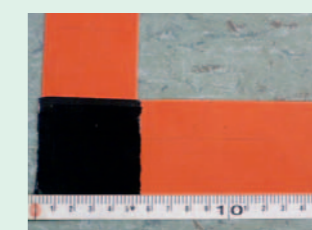
Die Ziellinie ist 2 m lang. Die Mitte der Ziellinie ist der Endpunkt (13 m-Markierung) der zweiten langen Seite (13 m). Für die Ziellinie wird von diesem Endpunkt aus mit dem Zollstock im Abstand von jeweils 1 m auf der (verlängerten) zweiten langen Seite (13 m) eine Markierung angebracht (vgl. Abb. unten). An beiden Markierungen wird wieder jeweils ein Markierungsteller mit dessen Innenseite aufgestellt.

Die Lichtschranken werden genau auf Höhe der Start- und Ziellinie positioniert. Die Lichtschrankensysteme sind auf eine Höhe von 0,80 m vom Boden bis zur Unterkante des Messgeräts einzustellen, um die Standardisierung zu gewährleisten.

Ca. 5 m hinter der Ziellinie sollten zwei weitere Markierungsteller aufgestellt werden. Dies soll gewährleisten, dass die Spieler\*innen nicht bereits vor der Ziellinie ihr Tempo verringern.

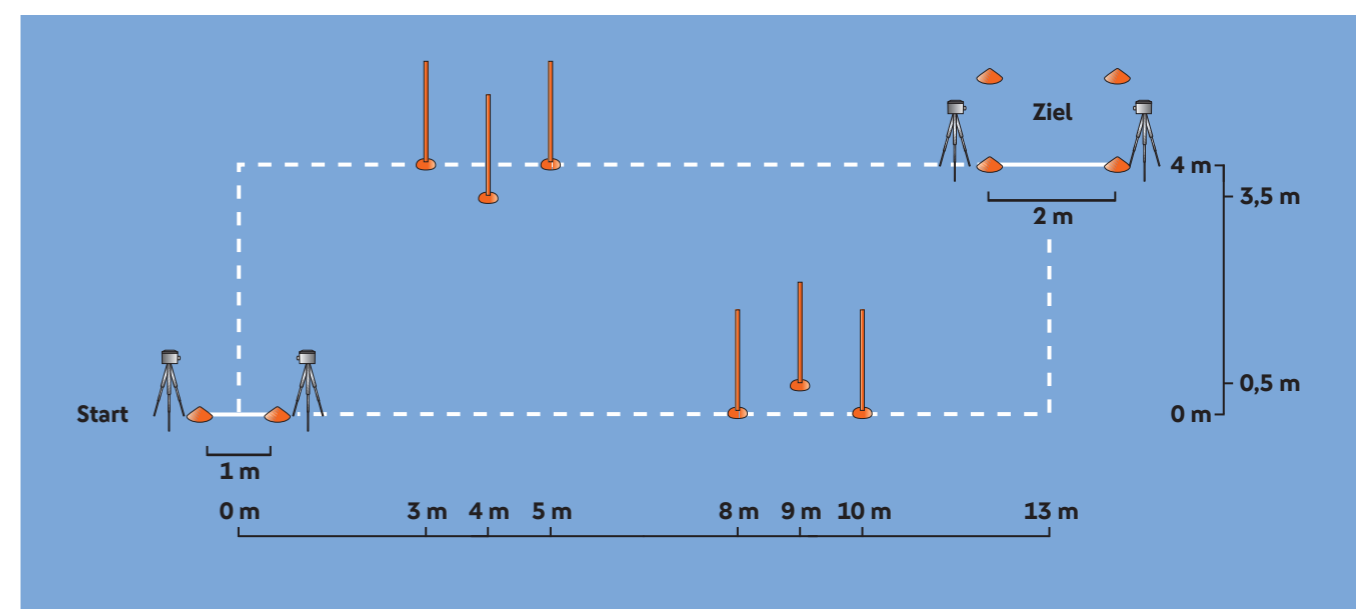
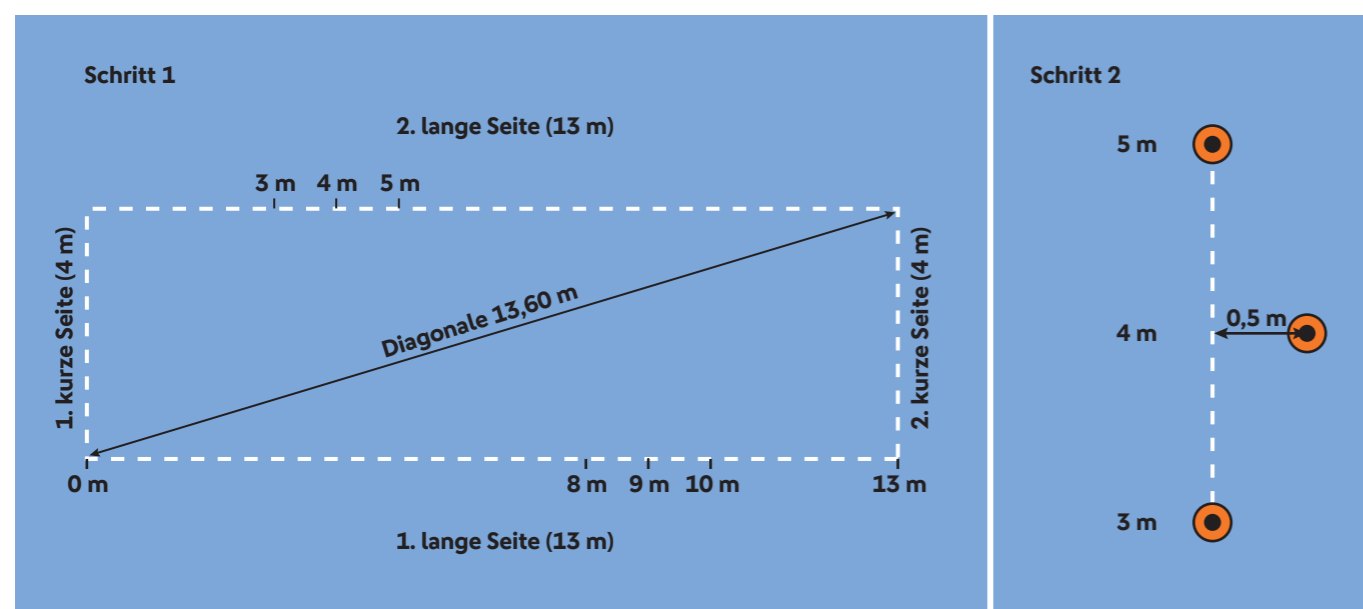
## → Hinweis

Es wird zuerst das äußere Rechteck abgemessen. Dabei müssen besonders die exakt zu konstruierenden 90°-Winkel beachtet werden. Die Winkel können am besten durch bereits vorhandene, sich schneidende Linien der Sporthalle oder durch den Einsatz eines Winkeleisens gewährleistet werden. Das Maßband wird so angelegt, dass seine Innen-



seite genau an der Außenseite der Linie anliegt (vgl. Foto). Die Markierungen werden dann so auf der Linie angebracht, dass die Linie zum Feld gehört.

Die Position aller Stangen sollte mit Klebeband markiert werden, um die Position umgefallener oder verschobener Stangen ohne erneutes Nachmessen wieder bestimmen zu können.



## TESTAUFBAU BALLKONTROLLE

## MATERIAL

- ▶ 2 Biertische als Prallwände (Größe 2,20 m x 0,50 m)
- ▶ 4 Markierungsteller (äußeres Quadrat)
- ▶ Maßband
- ▶ Klebeband
- ▶ Stoppuhr
- ▶ Zollstock
- ▶ Altersgemäßer Ball
- ▶ Winkeleisen
- ▶ 4 Unterlegkeile für die Biertische
- ▶ 2 Langbänke

## SCHRITT 1: KONSTRUKTION DES ÄUSSEREN QUADRATS

Das Maßband wird an die Außenkante einer vorhandenen Linie angelegt, sodass die Linie zum Feld dazu gehört. Der 0 m-Punkt sollte genau auf dem Schnittpunkt zweier sich rechtwinklig treffenden Linien liegen. Folgende Punkte werden nun abgemessen und mit Klebeband markiert:

- ▶ 0 m und 7,50 m (Feldbegrenzung äußeres Quadrat)
- ▶ 3,75 m (Markierung für die Prallwand)
- ▶ 3,00 m und 4,50 m (Markierungen für das Passfeld)

Anschließend wird die zweite Seite (ohne Prallwand) vermessen. Vom 0 m-Punkt aus wird das Maßband an der zweiten bereits vorhandenen Linie rechtwinklig zur ersten Seite

angelegt. Bei 7,50 m wird mit Klebeband eine Markierung angebracht.

Daraufhin wird die dritte Seite (ohne Prallwand) vermessen. Hierfür wird das Maßband unter Zuhilfenahme des Winkeleisens rechtwinklig an die 7,50 m-Markierung der ersten Seite angelegt. Bei 7,50 m wird mit Klebeband eine Markierung angebracht.

Schließlich wird die vierte Seite des äußeren Feldes vermessen. Hierfür wird das Maßband an die 7,50 m-Markierung der zweiten Seite angelegt und bis zur 7,50 m-Markierung der dritten Seite gezogen. Der Abstand zwischen beiden Markierungen muss 7,50 m betragen. Für die Positionen der Prallwand und des Passfeldes werden mit Klebeband, äquivalent zur ersten Seite, Markierungen bei folgenden Punkten angebracht:

- ▶ 3,75 m (Markierung für die Prallwand)
- ▶ 3,00 m und 4,50 m (Markierungen für das Passfeld)

Zur Überprüfung der rechten Winkel werden die gegenüberliegenden Eckpunkte von Seite 1 und Seite 3 mit dem Maßband verbunden. Die Diagonale zwischen den beiden Eckpunkten muss 10,61 m betragen.

## SCHRITT 2: KONSTRUKTION DES PASSFELDES

Das Passfeld wird vermessen, indem mit dem Maßband die jeweiligen Markierungen bei 3,00 m auf der ersten und vierten Seite des äußeren Quadrats verbunden werden.

Die Eckpunkte des Passfeldes sind bei 3,00 m und 4,50 m zu markieren (vgl. Abb. unten rechts). Das gleiche Vorgehen erfolgt beim Verbinden der jeweiligen 4,50 m-Markierungen der ersten und dritten Seite des äußeren Quadrats. Zur Kontrolle der Abmessungen des Passfeldes wird seine Diagona-

le gemessen, diese muss exakt 2,12 m betragen. Anschließend werden die vier Eckpunkte des Passfeldes mit Klebestreifen verbunden. Die Klebestreifen müssen dabei so angebracht werden, dass sie zum Passfeld gehören, also mit der Außenkante an die Markierungen geklebt werden.

## SCHRITT 3: AUFSTELLEN DER PRALLWÄNDE

Um die Position der Prallwände zu bestimmen, wird mit dem Zollstock die Mitte der Prallwand ermittelt. Sie wird auf der Vorderseite mit Klebeband markiert. Mit Hilfe dieser Markierung wird eine Prallwand nun genau an der 3,75 m-Markierung der ersten Seite des äußeren Quadrats aufgestellt. Für die zweite Prallwand wird das gleiche Vorgehen an der vierten Seite des äußeren Quadrats angewendet (vgl. Abb. unten links).

Danach werden an beiden Enden der Prallwände mit Klebeband jeweils zusätzliche Markierungen angebracht. Diese Markierungen dienen dazu, die optimale Position der Prallwände wiederzufinden, falls sich diese während der Durchführung verschieben sollten.

Es ist darauf zu achten, dass die Prallwände genau im 90°-Winkel zum Boden stehen. Durch Unterlegkeile kann die korrekte vertikale Ausrichtung der Prallwände sichergestellt werden (vgl. Abb. unten rechts).

Der 90°-Winkel kann mit dem Winkeleisen überprüft werden. Um ein Verschieben der Prallwände weitestgehend zu verhindern, werden die Prallwände mit jeweils einer Langbank fixiert. Hierzu können die Langbänke hinter den Prallwänden positioniert werden. Zusätzlich werden sie beschwert, indem sich die wartenden Spieler\*innen daraufsetzen.

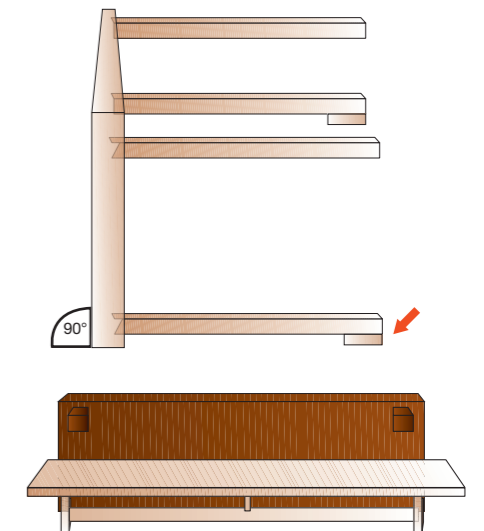
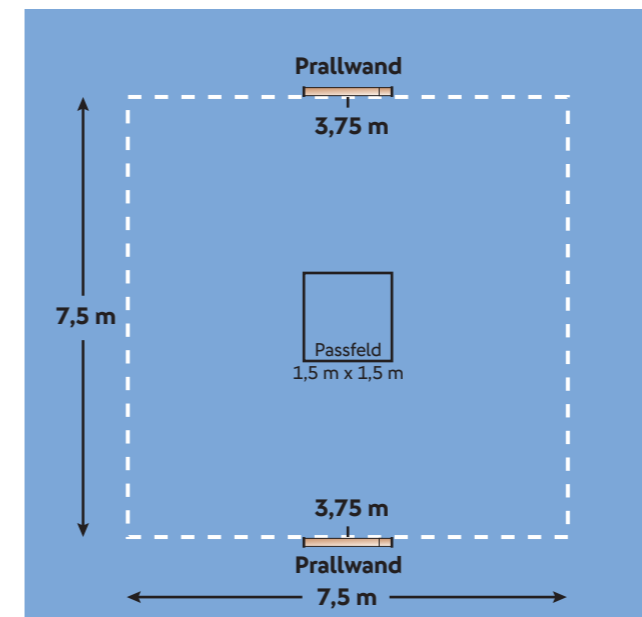
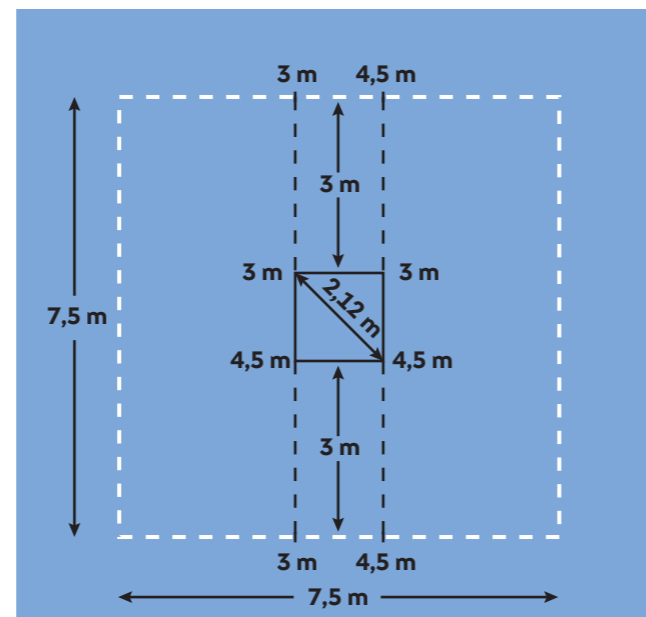
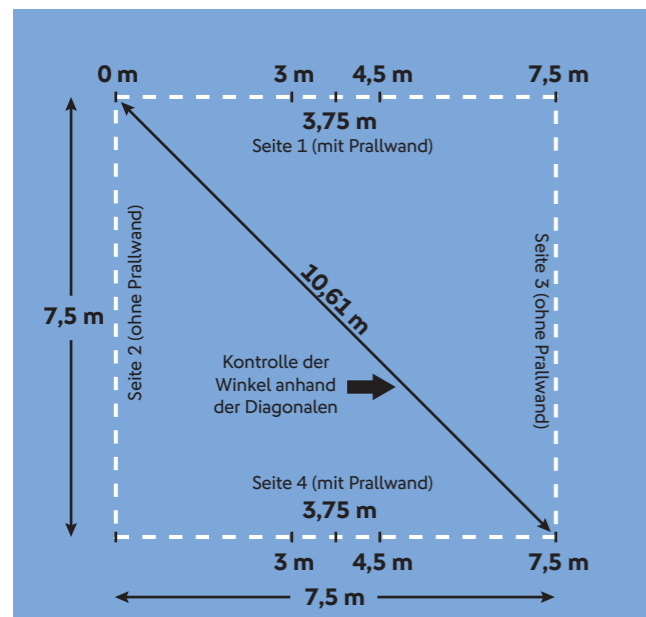
Abschließend wird auf jeden der vier Eckpunkte des äußeren Quadrats je ein Markierungsteller gestellt.

## → Hinweis

Zuerst wird das äußere Quadrat abgemessen und die darauf liegenden Punkte markiert. Anschließend folgen die Markierungen des inneren Feldes, die von den markierten Punkten des Außenfeldes aus abgemessen werden. Um im Quadrat rechte Winkel zu gewährleisten, sollten für die Schritte 1 und 2 Halblinien genutzt werden, die sich rechtwinklig schneiden.

Das Maßband muss so angelegt werden, dass seine Innenseite genau an der Außenseite der Linie anliegt. Die Markierungen werden dann an der Außenseite der Linie angebracht, sodass die Linie zum Feld gehört.

Damit sich die Prallwände nicht durch die Erschütterungen des Balles verschieben, sollte eine Langbank direkt hinter den Füßen der Prallwand positioniert werden, auf der die wartenden Spieler\*innen sitzen.



TESTAUFBAU BALLJONGLIEREN

MATERIAL

- ▶ 6 Markierungsteller
- ▶ Maßband
- ▶ Zollstock
- ▶ Klebeband
- ▶ Winkeleisen
- ▶ Stoppuhr
- ▶ Altersgemäßer Ball

unter Verwendung des Winkeleisens rechtwinklig angelegt. Mit Hilfe des Zollstocks wird in beide Richtungen eine 1,50 m lange Linie abgemessen. Die Endpunkte der Linie werden mit Klebeband markiert. Für die restlichen beiden Außenpunkte wird das gleiche Vorgehen analog zur 1,50 m-Markierung an der 4,50 m-Markierung wiederholt. Abschließend wird jeweils ein Markierungsteller an jeder der sechs angebrachten Markierungen aufgestellt. Dabei müssen die Markierungsteller mit den Außenkanten auf den entsprechenden Markierungen aufgestellt werden (vgl. Foto im Hinweis-Kasten).

SCHRITT 1: ZENTRALE MARKIERUNG (VGL. ABBILDUNG UNTEN)

Das Maßband wird auf eine vorhandene Hallenlinie angelegt. Bei 0 m und 6 m werden mit Klebeband Markierungen angebracht.

Der Startpunkt wird bei 3 m durch eine etwas größere Markierung gekennzeichnet. Um die weiteren Positionen kenntlich zu machen, werden die Markierungsteller erst zum Abschluss des Aufbaus aufgestellt.

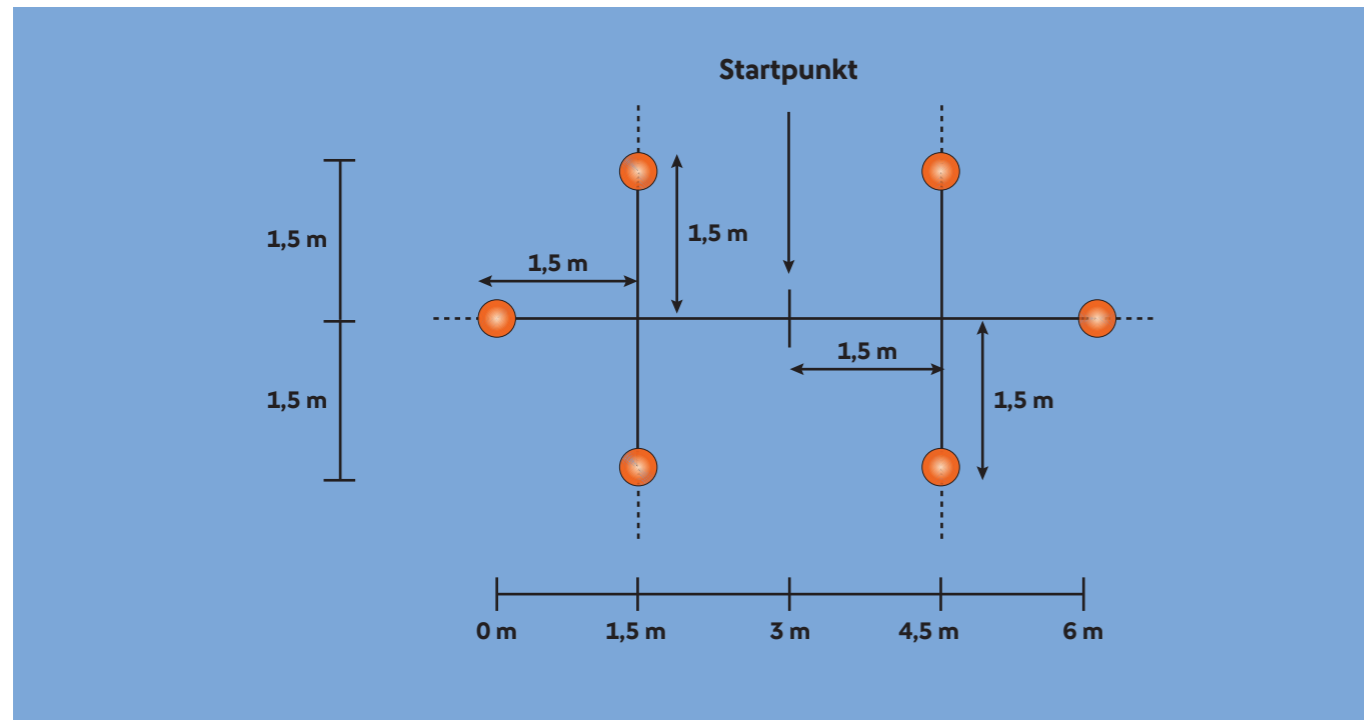
SCHRITT 2: MARKIERUNGEN DER AUSSENPUNKTE (VGL. ABBILDUNG UNTEN)

Für die Markierungen der ersten beiden Außenpunkte wird an der 1,50 m-Markierung des Maßbandes ein Zollstock

→ Hinweis



Beim Testaufbau werden alle Positionen der Markierungsteller zunächst mit Klebeband gekennzeichnet. An diesen Positionen werden die Markierungsteller jeweils mit ihrer Außenkante aufgestellt (vgl. Foto).



1\_ Bei der Station Ballkontrolle wird der Ball im Wechsel gegen die Flächen der Bierische bzw. Langbänke gepasst.



2\_ Bei der Balljonglage muss der Ball im Wechsel mit dem linken und dem rechten Fuß hochgespielt werden.



3\_ Ein Spieler dribbelt durch den Gewandtheitsparcours.

4\_ Der gleiche Aufbau muss anschließend auch ohne Ball durchlaufen werden.

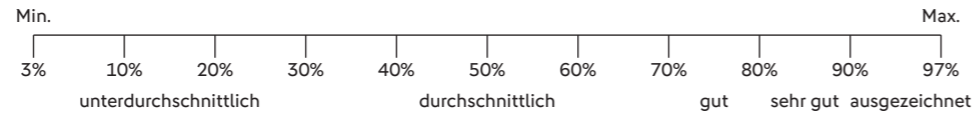


# NORMWERTTABELLEN MÄNNLICH

Die dargestellten Normwerttabellen für die Herbsttestung zeigen die Verteilungen der Ergebnisse in den Einzeltests und hinsichtlich der Gesamtleistung\* (getrennt nach Jahrgang und Geschlecht). Sie beziehen alle Testdaten ein, die in den letzten fünf Testungen erfasst wurden; in diesem Beispiel für die Jahre 2015 – 2019. Somit kann jedes Ergebnis eines\*r Spieler\*in in Bezug zu den innerhalb von fünf Jahren in dieser Altersklasse erfassten Leistungen eingeordnet und interpretiert werden. Auf der linken Seite sind die Einzeltests und die Gesamtleistung sowie zentrale statistische Informationen zur Datenverteilung im jeweiligen Jahrgang angegeben (Anzahl der getesteten Spieler\*innen [n], Mittelwert [MW] und Standardabweichung [STD]). Die Ergeb-

nisse sind auf zwei unterschiedlich präzisen Niveaus einzuordnen. Zum einen sind die Prozentränge in 10%-Schritten aufgeführt. Inhaltlich gibt der Prozentrang an, wie viel Prozent der bisher eingegangenen Testergebnisse schwächer waren als das zu überprüfende Ergebnis. Um Extremwerte auszuschließen (entstanden z. B. durch Messfehler), wurde als Minimum das 3%-Perzentil und als Maximum das 97%-Perzentil gewählt. Zum anderen wird für eine vereinfachte Einordnung die Gesamtverteilung in drei Kategorien A, B und C aufgeteilt. Die bundesweit besten 30% werden der Kategorie A zugeordnet, die mittleren 40% der Kategorie B und die schwächsten 30% der Kategorie C.

## U11



	n	MW	STD	C (0 – 30 %)			B (31 – 70 %)			A (71 – 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	6203	3,79 s	0,18 s	4,14 s	4,01 s	3,93 s	3,87 s	3,82 s	3,78 s	3,74 s	3,69 s	3,64 s	3,57 s	3,47 s
Antritt (10 m)	6165	2,19 s	0,11 s	2,39 s	2,33 s	2,28 s	2,24 s	2,21 s	2,18 s	2,16 s	2,13 s	2,10 s	2,05 s	1,99 s
Gewandtheit	6152	8,69 s	0,47 s	9,66 s	9,33 s	9,07 s	8,90 s	8,77 s	8,66 s	8,54 s	8,42 s	8,28 s	8,11 s	7,91 s
Dribbling	6207	12,04 s	1,05 s	14,37 s	13,42 s	12,84 s	12,46 s	12,15 s	11,90 s	11,68 s	11,44 s	11,16 s	10,84 s	10,43 s
Ballkontrolle	6123	11,59 s	1,68 s	15,29 s	13,81 s	12,86 s	12,28 s	11,78 s	11,36 s	10,99 s	10,18 s	9,66 s	9,00 s	
Balljonglieren	6119	1,37 P.	1,86 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	6,00 P.
Gesamtleistung	5950	99,26 P.	1,93 P.	95,53 P.	96,78 P.	97,65 P.	98,29 P.	98,80 P.	99,30 P.	99,81 P.	100,30 P.	100,90 P.	101,66 P.	102,84 P.

## U12



	n	MW	STD	C (0 – 30 %)			B (31 – 70 %)			A (71 – 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	24929	3,69 s	0,17 s	4,02 s	3,91 s	3,82 s	3,77 s	3,72 s	3,68 s	3,64 s	3,60 s	3,55 s	3,48 s	3,39 s
Antritt (10 m)	24812	2,14 s	0,11 s	2,34 s	2,28 s	2,22 s	2,19 s	2,16 s	2,13 s	2,11 s	2,08 s	2,05 s	2,00 s	1,94 s
Gewandtheit	24861	8,51 s	0,45 s	9,47 s	9,10 s	8,87 s	8,72 s	8,59 s	8,48 s	8,38 s	8,26 s	8,14 s	7,98 s	7,76 s
Dribbling	24959	11,45 s	0,92 s	13,49 s	12,62 s	12,11 s	11,79 s	11,53 s	11,32 s	11,12 s	10,92 s	10,70 s	10,42 s	10,07 s
Ballkontrolle	24634	10,96 s	1,56 s	14,39 s	12,95 s	12,09 s	11,56 s	11,12 s	10,75 s	10,40 s	10,04 s	9,69 s	9,21 s	8,60 s
Balljonglieren	24871	1,78 P.	2,54 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	9,00 P.
Gesamtleistung	24160	100,48 P.	1,76 P.	97,00 P.	98,20 P.	99,02 P.	99,60 P.	100,07 P.	100,51 P.	100,93 P.	101,40 P.	101,95 P.	102,73 P.	103,83 P.

\* Die Gesamtleistung der technomotorischen Diagnostik wird aus standardisierten Ergebnissen der Einzeltests (20-m-Sprint, Gewandtheit, Dribbling, Ballkontrolle und Balljonglieren) bestimmt. Diese werden zu einem Punktwert zusammengefasst und dabei gemäß ihrer Prognoserelevanz gewichtet. Detaillierte Erläuterungen zu der zugrundeliegenden Formel können bei der Sportwissenschaftlichen Begleitung (Universität Tübingen) angefragt werden.

## U13



	n	MW	STD	C (0 – 30 %)			B (31 – 70 %)			A (71 – 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	21257	3,59 s	0,17 s	3,92 s	3,80 s	3,72 s	3,68 s	3,62 s	3,58 s	3,54 s	3,50 s	3,46 s	3,38 s	3,29 s
Antritt (10 m)	21177	2,08 s	0,10 s	2,29 s	2,22 s	2,17 s	2,13 s	2,11 s	2,08 s	2,06 s	2,03 s	2,00 s	1,96 s	1,89 s
Gewandtheit	21271	8,33 s	0,43 s	9,23 s	8,89 s	8,66 s	8,51 s	8,39 s	8,29 s	8,19 s	8,08 s	7,97 s	7,81 s	7,62 s
Dribbling	21289	10,99 s	0,82 s	12,81 s	12,01 s	11,57 s	11,28 s	11,06 s	10,88 s	10,70 s	10,52 s	10,33 s	10,09 s	9,78 s
Ballkontrolle	21134	10,09 s	1,37 s	13,07 s	11,86 s	11,06 s	10,58 s	10,20 s	9,89 s	9,60 s	9,30 s	8,98 s	8,57 s	8,07 s
Balljonglieren	21285	3,46 P.	3,92 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	6,00 P.	9,00 P.	14,00 P.
Gesamtleistung	20879	102,08 P.	1,79 P.	98,62 P.	99,79 P.	100,59 P.	101,15 P.	101,65 P.	102,09 P.	102,55 P.	103,03 P.	103,60 P.	104,35 P.	105,34 P.

## U14



	n	MW	STD	C (0 – 30 %)			B (31 – 70 %)			A (71 – 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	14676	3,46 s	0,17 s	3,80 s	3,68 s	3,60 s	3,55 s	3,50 s	3,46 s	3,42 s	3,38 s	3,32 s	3,25 s	3,16 s
Antritt (10 m)	14621	2,02 s	0,11 s	2,22 s	2,16 s	2,11 s	2,07 s	2,04 s	2,02 s	1,99 s	1,97 s	1,93 s	1,89 s	1,82 s
Gewandtheit	14708	8,18 s	0,41 s	9,05 s	8,71 s	8,50 s	8,37 s	8,25 s	8,15 s	8,06 s	7,96 s	7,85 s	7,70 s	7,50 s
Dribbling	14690	10,69 s	0,76 s	12,33 s	11,61 s	11,22 s	10,97 s	10,76 s	10,59 s	10,43 s	10,27 s	10,09 s	9,85 s	9,57 s
Ballkontrolle	14570	9,64 s	1,27 s	12,49 s	11,20 s	10,50 s	10,09 s	9,78 s	9,47 s	9,19 s	8,91 s	8,60 s	8,23 s	7,78 s
Balljonglieren	14732	5,47 P.	5,14 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	5,00 P.	7,00 P.	9,00 P.	13,00 P.	18,00 P.
Gesamtleistung	14411	103,50 P.	1,74 P.	100,07 P.	101,25 P.	102,04 P.	102,63 P.	103,12 P.	103,56 P.	104,01 P.	104,48 P.	105,01 P.	105,71 P.	106,55 P.

## U15

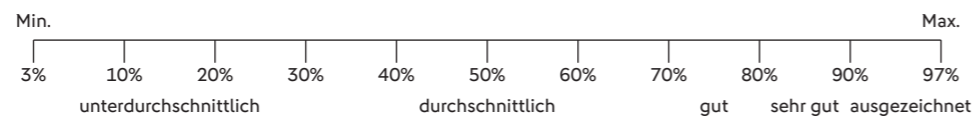


	n	MW	STD	C (0 – 30 %)			B (31 – 70 %)			A (71 – 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	8937	3,33 s	0,17 s	3,67 s	3,56 s	3,47 s	3,42 s	3,37 s	3,32 s	3,28 s	3,24 s	3,19 s	3,13 s	3,05 s
Antritt (10 m)	8898	1,96 s	0,10 s	2,16 s	2,09 s	2,04 s	2,01 s	1,98 s	1,96 s	1,93 s	1,90 s	1,87 s	1,83 s	1,78 s
Gewandtheit	8965	8,08 s	0,41 s	8,93 s	8,60 s	8,39 s	8,26 s	8,15 s	8,05 s	7,96 s	7,85 s	7,74 s	7,60 s	7,41 s
Dribbling	8960	10,51 s	0,74 s	12,12 s	11,43 s	11,02 s	10,78 s	10,58 s	10,41 s	10,25 s	10,10 s	9,93 s	9,71 s	9,40 s
Ballkontrolle	8890	8,26 s	1,26 s	12,10 s	10,86 s	10,10 s	9,67 s	9,35 s	9,07 s	8,80 s	8,53 s	8,26 s	7,91 s	7,48 s
Balljonglieren	8988	7,05 P.	5,83 P.	0,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	5,00 P.	7,00 P.	9,00 P.	12,00 P.	16,00 P.	20,00 P.
Gesamtleistung	8794	104,66 P.	1,68 P.	101,31 P.	102,45 P.	103,25 P.	103,82 P.	104,33 P.	104,79 P.	105,23 P.	105,65 P.	106,12 P.	106,74 P.	107,50 P.

# NORMWERTTABELLEN WEIBLICH

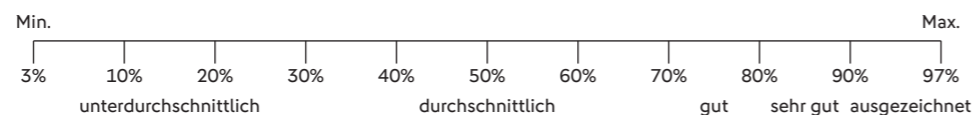


## U11



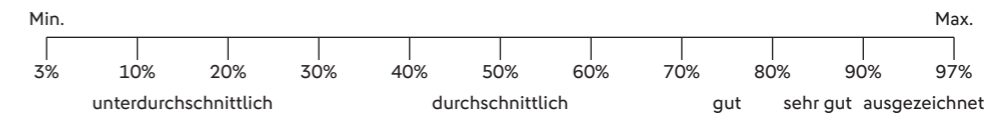
	n*	MW	STD	C (0 - 30 %)			B (31 - 70 %)			A (71 - 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	268	3,82 s	0,17 s	4,16 s	4,05 s	3,98 s	3,91 s	3,87 s	3,81 s	3,77 s	3,72 s	3,66 s	3,60 s	3,53 s
Antritt (10 m)	266	2,20 s	0,10 s	2,41 s	2,33 s	2,28 s	2,25 s	2,23 s	2,20 s	2,16 s	2,14 s	2,10 s	2,07 s	2,02 s
Gewandtheit	263	8,74 s	0,48 s	9,71 s	9,37 s	9,19 s	9,00 s	8,84 s	8,70 s	8,56 s	8,46 s	8,29 s	8,10 s	7,91 s
Dribbling	266	12,71 s	1,22 s	15,28 s	14,26 s	13,79 s	13,26 s	12,84 s	12,55 s	12,27 s	11,94 s	11,69 s	11,31 s	10,72 s
Ballkontrolle	263	12,26 s	1,90 s	16,47 s	14,67 s	13,81 s	13,12 s	12,55 s	11,88 s	11,44 s	11,10 s	10,78 s	10,20 s	9,39 s
Balljonglieren	265	1,14 P.	1,49 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	5,00 P.
Gesamtleistung	249	98,34 P.	2,04 P.	94,51 P.	95,71 P.	96,52 P.	97,14 P.	97,83 P.	98,51 P.	98,91 P.	99,50 P.	100,16 P.	100,87 P.	101,91 P.

## U12



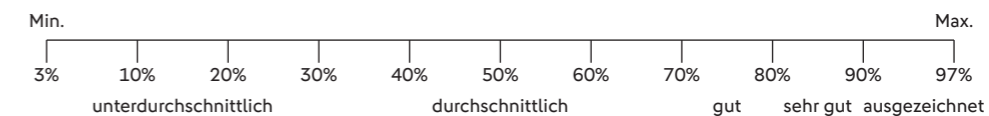
	n	MW	STD	C (0 - 30 %)			B (31 - 70 %)			A (71 - 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	1408	3,73 s	0,18 s	4,07 s	3,96 s	3,87 s	3,82 s	3,78 s	3,72 s	3,68 s	3,64 s	3,58 s	3,51 s	3,41 s
Antritt (10 m)	1403	2,16 s	0,11 s	2,38 s	2,30 s	2,25 s	2,21 s	2,18 s	2,16 s	2,13 s	2,10 s	2,07 s	2,02 s	1,97 s
Gewandtheit	1397	8,64 s	0,45 s	9,60 s	9,25 s	8,99 s	8,82 s	8,71 s	8,61 s	8,51 s	8,39 s	8,27 s	8,10 s	7,86 s
Dribbling	1412	12,24 s	1,13 s	14,65 s	13,79 s	13,09 s	12,69 s	12,38 s	12,10 s	11,81 s	11,55 s	11,30 s	10,96 s	10,54 s
Ballkontrolle	1376	11,89 s	1,78 s	15,54 s	14,20 s	13,22 s	12,72 s	12,20 s	11,78 s	11,30 s	10,85 s	10,34 s	9,72 s	9,00 s
Balljonglieren	1402	1,22 P.	2,24 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	8,00 P.
Gesamtleistung	1338	99,18 P.	1,98 P.	95,68 P.	96,63 P.	97,45 P.	98,16 P.	98,65 P.	99,12 P.	99,66 P.	100,24 P.	100,84 P.	101,65 P.	103,10 P.

## U13



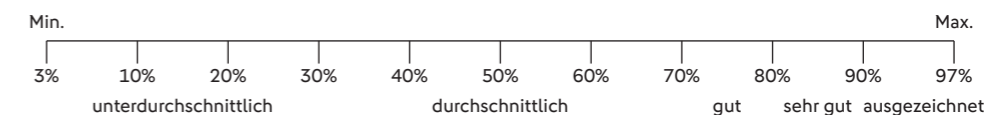
	n	MW	STD	C (0 - 30 %)			B (31 - 70 %)			A (71 - 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	1497	3,62 s	0,17 s	3,96 s	3,84 s	3,79 s	3,71 s	3,66 s	3,61 s	3,57 s	3,53 s	3,48 s	3,41 s	3,31 s
Antritt (10 m)	1488	2,10 s	0,10 s	2,31 s	2,23 s	2,19 s	2,16	2,13 s	2,10 s	2,08 s	2,05 s	2,01 s	1,97 s	1,91 s
Gewandtheit	1492	8,44 s	0,42 s	9,31 s	8,98 s	8,77 s	8,64 s	8,51 s	8,42 s	8,32 s	8,22 s	8,10 s	7,94 s	7,76 s
Dribbling	1495	11,58 s	0,91 s	13,57 s	12,71 s	12,29 s	11,98 s	11,70 s	11,47 s	11,26 s	11,04 s	10,82 s	10,53 s	10,22 s
Ballkontrolle	1478	10,81 s	1,52 s	14,00 s	12,78 s	11,98 s	11,41 s	10,98 s	10,60 s	10,28 s	9,91 s	9,54 s	9,09 s	8,42 s
Balljonglieren	1496	2,61 P.	3,31 P.	0,00 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	6,00 P.	12,00 P.
Gesamtleistung	1453	101,03 P.	1,86 P.	97,44 P.	98,68 P.	99,51 P.	100,02 P.	100,58 P.	101,05 P.	101,57 P.	102,01 P.	102,58 P.	103,44 P.	104,55 P.

## U14



	n	MW	STD	C (0 - 30 %)			B (31 - 70 %)			A (71 - 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	1230	3,53 s	0,16 s	3,84 s	3,73 s	3,67 s	3,61 s	3,57 s	3,53 s	3,49 s	3,46 s	3,41 s	3,34 s	3,25 s
Antritt (10 m)	1226	2,06 s	0,10 s	2,24 s	2,18 s	2,14 s	2,10 s	2,08 s	2,06 s	2,03 s	2,01 s	1,98 s	1,94 s	1,87 s
Gewandtheit	1232	8,33 s	0,41 s	9,19 s	8,84 s	8,64 s	8,50 s	8,40 s	8,31 s	8,21 s	8,11 s	8,00 s	7,85 s	7,68 s
Dribbling	1234	11,20 s	0,81 s	12,79 s	12,23 s	11,81 s	11,52 s	11,32 s	11,09 s	10,91 s	10,73 s	10,54 s	10,30 s	10,00 s
Ballkontrolle	1217	10,33 s	1,50 s	13,79 s	12,26 s	11,29 s	10,84 s	10,45 s	10,12 s	9,80 s	9,46 s	9,14 s	8,69 s	8,30 s
Balljonglieren	1234	4,59 P.	4,71 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	4,00 P.	6,00 P.	8,00 P.	12,00 P.	16,00 P.
Gesamtleistung	1198	102,38 P.	1,81 P.	98,97 P.	100,01 P.	100,84 P.	101,43 P.	101,92 P.	102,42 P.	102,84 P.	103,35 P.	103,94 P.	104,70 P.	105,67 P.

## U15



	n*	MW	STD	C (0 - 30 %)			B (31 - 70 %)			A (71 - 100 %)				
				3%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	97%
Schnelligkeit (20 m)	837	3,48 s	0,15 s	3,77 s	3,67 s	3,60 s	3,55 s	3,50 s	3,47 s	3,43 s	3,40 s	3,35 s	3,30 s	3,21 s
Antritt (10 m)	836	2,03 s	0,10 s	2,22 s	2,16 s	2,11 s	2,08 s	2,05 s	2,03 s	2,01 s	1,98 s	1,96 s	1,91 s	1,85 s
Gewandtheit	841	8,29 s	0,41 s	9,21 s	8,81 s	8,60 s	8,47 s	8,37 s	8,27 s	8,17 s	8,07 s	7,97 s	7,80 s	7,53 s
Dribbling	840	11,04 s	0,82 s	12,88 s	12,15 s	11,59 s	11,32 s	11,11 s	10,94 s	10,74 s	10,58 s	10,38 s	10,12 s	9,85 s
Ballkontrolle	829	9,94 s	1,33 s	12,91 s	11,67 s	10,99 s	10,50 s	10,06 s	9,75 s	9,47 s	9,18 s	8,84 s	8,44 s	7,85 s
Balljonglieren	838	6,15 P.	5,27 P.	0,00 P.	1,00 P.	1,00 P.	2,00 P.	3,00 P.	5,00 P.	6,00 P.	8,00 P.	11,00 P.	15,00 P.	18,00 P.
Gesamtleistung	817	103,23 P.	1,79 P.	99,72 P.	100,93 P.	101,77 P.	102,34 P.	102,87 P.	103,36 P.	103,78 P.	104,17 P.	104,82 P.	105,55 P.	106,27 P.

\*Aufgrund der geringen Fallzahlen (n<1000) stellen die dargestellten Normwerte bei diesen Tests noch keine stabile Größe dar.

# DIE SUBJEKTIVE LEISTUNGSBEWERTUNG

## HINWEISE ZUR BEWERTUNG

Ergänzend zur objektiven Leistungsdiagnostik werden durch die subjektive Leistungsbewertung der Trainer\*innen weitere Talentmerkmale berücksichtigt, um Leistungsstand und -potenzial der Spieler\*innen auf Basis von Daten ver-

schiedener Dimensionen und Kompetenzen einschätzen zu können. Insgesamt werden **motorische, kognitive** und **psychosoziale** Fähigkeiten und Fertigkeiten betrachtet (vgl. Tabelle im Einführungskapitel).

Für die Bewertung hinsichtlich der Kompetenzbereiche **Motorik** und **Kognition** steht jeweils eine vierstufige Bewertungsskala zur Verfügung. Diese umfasst die folgenden Stufen:

+++	++	+	-
Niveau des engeren Landesverbandskaders (16er Kader)	Niveau des erweiterten Landesverbandskaders	Durchschnittliches Stützpunktniveau	Unterdurchschnittliches Stützpunktniveau

Für die Bewertung der **psychosozialen Kompetenzen** ergibt es wenig Sinn, einen direkten Bezug zum Leistungsniveau (z. B. Niveau Landesverbandskader) herzustellen, weil sie vor allem für die langfristige Leistungsentwicklung von großer Bedeutung sind. Deshalb verwendet die Skala für die psychosoziale Kompetenzen Stufen, die die Höhe der Ausprägung in den jeweiligen Merkmalen beschreiben:

+++	++	+	-
Sehr hoch ausgeprägt	Hoch ausgeprägt	Durchschnittlich ausgeprägt	Unterdurchschnittlich ausgeprägt

### FOLGENDE ASPEKTE SOLLTEN BEI DEN EINSTUFUNGEN BEACHTET WERDEN:

- ▶ Das Stützpunktniveau bezieht sich auf das allgemeine Stützpunktniveau.
- ▶ Bewertet wird immer das jeweils beschriebene Kriterium und nicht die Leistung des\*der Spieler\*in im Gesamten.
- ▶ Es kann Fälle geben, in denen die Zuordnung auf den Stufen der beiden Skalen nicht eindeutig erscheint. In diesem Fall wird jene Ausprägung gewählt, die dem persönlichen Eindruck am ehesten entspricht. Zudem wird versucht, einen ganzheitlichen Blick auf die jeweilige Kompetenz einzunehmen. Die Qualität der Bewertung resultiert bei der gewählten Vorgehensweise nicht zuletzt aus der Routine und Erfahrung der Bewerter\*innen.
- ▶ Die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Erläuterungen stellen lediglich Beispiele dar, die einen Eindruck über die jeweiligen Kriterien vermitteln und für einen einheitlichen Rahmen sorgen sollen. Trotzdem wird nicht jede\*r Spieler\*in alle Verhaltensweisen gleichermaßen sichtbar zeigen (insbesondere in den kognitiven und psychosozialen Kompetenzbereichen). Deshalb ist es sinnvoll, sich bei der Bewertung auf Beispiele zu konzentrieren, die tatsächlich gezeigt werden. Darüber hinaus können ähnliche, nicht explizit genannte, Verhaltensweisen hinzugenommen werden und in die subjektive Bewertung einfließen.
- ▶ Es ist möglich, dass es in einem Landesverband für die unteren Altersstufen keine Auswahlmannschaft gibt. In diesem Fall ist eine Einschätzung gefragt, inwiefern ein Niveau erkennbar ist, das ein\*e Landesverbandsspieler\*in zukünftig benötigt.

# SUBJEKTIVE KRITERIEN FÜR FELDSPIELER\*INNEN

## TECHNIK – STOSSTECHNIKEN

### Die subjektiven Kriterien im Überblick

Stoßtechnik mit dem dominanten Fuß	Stoßtechnik mit dem nicht dominanten Fuß	Kopfball
------------------------------------	--	----------

### STOSSTECHNIK MIT DEM DOMINANTEN UND DEM NICHT DOMINANTEN FUSS

#### WICHTIGE ECKPUNKTE

Variabilität | Präzision | Geschwindigkeit

#### ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für eine ausgeprägte Stoßtechnik sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **verschiedene Stoßtechniken einsetzen können:** Vollspannstoß, Innenspannstoß, Außenspannstoß, Innenseitstoß.

... **Bälle mit einer hohen Variabilität passen/schießen können:** z. B. geradlinige Bälle (hoch und flach), Effetbälle.

... **Bälle mit einer hohen Präzision passen/schießen können.**

... **Bälle mit einer situationsangemessenen Geschwindigkeit passen/schießen können:** z. B. Druckpässe, aber auch Differenzierungsfähigkeit bei Zuspielen.

... **Bälle aus verschiedenen Situationen erfolgreich/effektiv passen/schießen können:** z. B. ohne/mit Gegner\*innendruck, ohne/mit Zeitdruck.

### KOPFBALLTECHNIK

#### WICHTIGE ECKPUNKTE

Variabilität | Präzision | Timing

#### ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für eine ausgeprägte Kopfballtechnik sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **verschiedene Kopfballtechniken einsetzen können:** z. B. aus dem Stand, nach einbeinigem/beidbeinigem Absprung.

... **präzise und effektiv köpfen können:** z. B. zielgerichtet.

... **Sprünge zum Kopfball richtig timen können:** z. B. Absprungverhalten, Treffen am höchsten Punkt.



## KONDITION – AUSDAUER

## Die subjektiven Kriterien im Überblick

Ausdauer

## AUSDAUER

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Physische Ausdauer

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für eine ausgeprägte Ausdauer sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **während der gesamten Dauer von Trainingseinheiten bzw. Wettspielen physisch und psychisch nicht nachlassen:** z. B. auch gegen Ende der Trainingseinheit/des Wettspiels noch hochintensive Bewegungsabläufe von hoher Qualität ausführen können, intensive Belastungen schnell „wegstecken“ (es wird keine oder nur geringe körperliche Ermüdung ersichtlich), auch gegen Ende der Trainingseinheit/des Wettspiels noch die richtigen Entscheidungen (schnell) treffen, während der gesamten Trainingseinheit/des gesamten Wettspiels bleibt die Aufnahmefähigkeit und die Laufbereitschaft hoch.



## TAKTIK

## Die subjektiven Kriterien im Überblick

Individualtaktisches Angriffsverhalten  
... **vor** ballnaher Aktion  
... **während** ballnaher Aktion  
... **nach** ballnaher Aktion

Individualtaktisches Abwehrverhalten  
... **vor** ballnaher Aktion  
... **während** ballnaher Aktion  
... **nach** ballnaher Aktion

Spielintelligenz

INDIVIDUALTAKTISCHES ANGRIFFSVERHALTEN **VOR** BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Vororientierung | Anbieten/Freilaufen

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Angriffsverhalten **vor** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich so orientieren können, dass sie eine angemessene Entscheidung treffen:** z. B. offen stehen, über die Schulter schauen.

... **sich so anbieten/freilaufen können, dass sie anspielbar sind oder einen Raum öffnen, in dem ein\*eine Mitspieler\*in anspielbar wird:** z. B. aus dem Deckungsschatten herauslaufen.

INDIVIDUALTAKTISCHES ANGRIFFSVERHALTEN **WÄHREND** BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Erster Kontakt | Orientierung am Ball | Situationsangemessenes Entscheiden

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Angriffsverhalten **während** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **den Ball mit dem ersten Kontakt entsprechend der Situation spielen können:** z. B. in die neue Spielrichtung, in den freien Raum/weg vom/von der Gegenspieler\*in, Ball sichern.

... **sich orientieren können, solange sie am Ball sind:** z. B. Blick vom Ball lösen, nächste Spielposition überblicken.

... **sich situationsangemessen entscheiden können:** z. B. den Ball zum\*zur Mitspieler\*in passen, mit dem Ball dribbeln, den Ball auf das Tor schießen.

INDIVIDUALTAKTISCHES ANGRIFFSVERHALTEN **NACH** BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Neuorientierung | Folgeaktion

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Angriffsverhalten **nach** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich nach der Aktion sofort wieder situationsangemessen im Spiel verhalten können:** z. B. den Ball passen und sich sofort wieder freilaufen, sich absetzen, um den\*die Mitspieler\*in abzusichern, wieder anspielbar sein, Raum für den\*die Mitspieler\*in schaffen.

INDIVIDUALTAKTISCHES ABWEHRVERHALTEN **VOR** BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Abwehraktion vorbereiten

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Abwehrverhalten **vor** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **richtig einschätzen können, welche Spielsituation auf sie zukommt und dementsprechend die Abwehraktion vorbereiten:** z. B. auf das Stellungsspiel achten, den Abstand zum\*zur Gegenspieler\*in verkürzen, auf die Körperstellung zum\*zur Gegenspieler\*in achten, den Pass antizipieren.

... **sich bei ballerwartenden Spieler\*innen situationsgemäß richtig verhalten können:** z. B. sich so stellen (in Schlagdistanz), dass der Pass abgefangen und der/die Gegenspieler\*in angegriffen werden kann.

INDIVIDUALTAKTISCHES ABWEHRVERHALTEN **WÄHREND** BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Abstand | Körperstellung | Passweg | Druck

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Abwehrverhalten **während** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich bei dribbelnden Gegenspieler\*innen situationsgemäß richtig verhalten können:** z. B. den Abstand zum/zur Gegenspieler\*in verkürzen, ihn/sie danach in „Basketballstellung“ seitlich lenken, auf die Körperposition, die Fußausrichtung und die Drehrichtung achten.

... **sich bei Gegenspieler\*innen, die mit dem Rücken zu einem stehen, situationsgemäß richtig entscheiden können:** z. B. den/die Gegenspieler\*in unter Druck setzen und nicht drehen lassen.

... **sich richtig stellen können:** z. B. den Passweg zum/zur Gegenspieler\*in zustellen.



## INDIVIDUALTAKTISCHES ABWEHRVERHALTEN NACH BALLNAHER AKTION

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Folgeaktion

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes individualtaktisches Abwehrverhalten **nach** einer ballnahen Aktion sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich nach Ballgewinn situationsangemessen richtig verhalten können:** z. B. den Ball sichern oder direkt in die Offensive umschalten, schnell anspielbar sein.

... **sich nach Überspielen situationsangemessen richtig verhalten können:** z. B. direkt nachsetzen.

## SPIELINTELLIGENZ

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Umschaltspiel | Gruppentaktisches Spielverhalten | Spielübersicht | Handlungsschnelligkeit

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für eine ausgeprägte Spielintelligenz sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **ein situationsangemessenes Umschaltspiel nach Ballgewinn an den Tag legen können:** z. B. den Ball sichern, schnell in die Tiefe spielen, durch schnelles Freilaufen anspielbar sein, schnell umschalten.

... **ein situationsangemessenes Umschaltspiel nach Ballverlust an den Tag legen können:** z. B. sofort das Gegenpressing auflösen, sich fallen lassen, schnell umschalten.

... **sich im gruppentaktischen Kontext richtig verhalten können:** z. B. in der Offensive immer anspielbar sein, Räume öffnen, nachrücken, Positionen mit den Mitspieler\*innen wechseln, in der Defensive ballfern einschieben, dem\*der Mitspieler\*in durch Doppeln helfen.

... **eine gute Spielübersicht zeigen können:** z. B. zielgerichtet spielen.

... **sich schnell für Spielfortsetzungen entscheiden können, die die höchste Wahrscheinlichkeit auf Erfolg haben:** z. B. vorausschauendes Spiel (übernächste Aktion vordenken).

... **auch für enge Spielsituationen gute Lösungen finden können.**



1\_ Ein situationsgemäßes Umschaltspiel nach Ballverlust ist ein entscheidendes Qualitätsmerkmal.

2\_ Ein präzises und scharfes Passspiel leitet das Offensivspiel ein.

## SUBJEKTIVE KRITERIEN FÜR TORHÜTER\*INNEN

## TECHNIK

## Die subjektiven Kriterien im Überblick

Techniken in Reichweite	Falltechniken	Techniken bei Flanken	Techniken der Spieleröffnung/-fortsetzung
-------------------------	---------------	-----------------------	---

## TECHNIKEN IN REICHWEITE

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Grundstellung | Sichern flacher Bälle | Fangen halbhocher Bälle | Fangen hoher Bälle

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte Techniken in Reichweite sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **die Grundstellung umsetzen können:** z. B. die Füße stehen etwas mehr als hüftbreit auseinander, die Knie sind leicht gebeugt, das Körpergewicht ist auf die Fußballen verlagert, die Arme sind angewinkelt, die Handflächen zeigen zueinander, Körperspannung ist aufgebaut, der Blick ist konzentriert auf den Ball gerichtet.

... **flache Bälle sichern können:** z. B. wenn möglich, hinter den Ball kommen, breite Fußstellung, dem Ball mit fast gestreckten Armen und Händen möglichst weit entgegenkommen, die Hände öffnen, die Ellbogen sind eng aneinander, den Ball vor dem Körper sichern.

... **halbhocher Bälle fangen können:** z. B. wenn möglich, mit dem ganzen Körper hinter den Ball bewegen, dem Ball Arme und Hände möglichst weit entgegenstrecken, die Ellbogen sind eng aneinander, erster Kontakt mit dem anfliegenden Ball durch die Hände/Arme, den Oberkörper über den Ball bringen, die Hände umschließen den Ball.

... **hohe Bälle fangen können:** z. B. die Hände gehen dem Ball entgegen, die Hände werden geöffnet und die Finger gespreizt, die Daumen befinden sich hinter dem Ball (Dreieck Daumen – Zeigefinger), die Hände geben im Moment des Ballkontakts nach.

## FALLTECHNIKEN

## WICHTIGE ECKPUNKTE

Fallen und Fangen | Hechten und Fangen | Hechten und Ablenken

## ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte Falltechniken sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **bei flachen Bällen richtig fallen und die Bälle fangen können:** z. B. mit dem ballnahen Fuß einen schnellen, kurzen Auftaktschritt seitlich nach vorn zum Ball machen, den Körperschwerpunkt über den ballnahen Fuß bringen, mit dem schnellen Absenken die Hände und damit den Oberkörper hinter den Ball schieben, zunächst auf der Außenseite des Oberschenkels, dann auf der Hüfte, der Körperseite und der Schulter landen, die Hände hinter den Ball bringen, den Ball am Körper sichern.

... **bei einfachen hohen Bällen richtig hechten und die Bälle fangen können:** z. B. schnellstmöglich erkennen, wie viele Schritte vor dem Sprung zum Ball möglich sind, den letzten Schritt schräg nach vorn machen, den Körperschwerpunkt über das Abprungbein bringen, aus dieser Position direkt zum Ball springen, explosiv abspringen, den Ball schnell am Körper sichern.

... **bei schwierigen hohen Bällen richtig hechten und die Bälle ablenken können:** z. B. schnellstmöglich erkennen, wie viele Schritte vor dem Sprung zum Ball möglich sind, den letzten Schritt schräg nach vorn machen, den Körperschwerpunkt über das Abprungbein bringen, aus dieser Position direkt zum Ball springen, explosiv abspringen, in der Endphase den Ball mit den Fingerspitzen möglichst seitlich oder über das Tor ablenken.

**TECHNIKEN BEI FLANKEN****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Fangen von Flanken | Fausten von Flanken

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte Techniken bei Flanken sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **unbedrängt Flanken fangen können:** z. B. möglichst direkt zum Ball bewegen, den Ball mit kleinen, schnellen Schritten anlaufen, einbeinig mit dem ballnahen Bein abspringen, unter Schwungeinsatz des Gegenknies und der Arme kräftig abdrücken, den Ball am höchstmöglichen Punkt abfangen.

... **unter Bedrängnis Flanken fausten können:** z. B. mit beiden oder mit einer Faust versuchen, den Ball aus dem torenahen Bereich zu fausten.

**TECHNIKEN DER SPIELERÖFFNUNG/-FORTSETZUNG****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Ausrollen/Abwerfen | Abstoß/Abschlag/Pass

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte Techniken der Spieleröffnung/-fortsetzung sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **verschiedene Techniken der Spieleröffnung mit der Hand sicher einsetzen können:** z. B. Ausrollen, Abwerfen.

... **verschiedene Techniken der Spieleröffnung/-fortsetzung mit dem Fuß sicher einsetzen können:** z. B. Abschlag mit einem seitlichen Volleystoß, Dropkick, Abstoß/Pässe mit einem Innenseitstoß, Innenspannstoß oder Spannstoß.

**TAKTIK****Die subjektiven Kriterien im Überblick**

Stellungsspiel

Verhalten im 1 gegen 1

**STELLUNGSSPIEL****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Torschüsse aus verschiedenen Positionen | Pässe in den Strafraum | Flanken

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes Stellungsspiel sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **sich bei Torschüssen aus verschiedenen Positionen richtig verhalten können:** z. B. die Distanz zum\*zur Schützen\*in verkürzen und die der Größe des Schusswinkels entsprechenden Techniken einsetzen.

... **sich bei Flanken richtig verhalten können:** z. B. sich je nach Position und Distanz des\*der Flankengebers\*in im hinteren, mittleren oder vorderen Drittel des Tores postieren.

... **sich bei Pässen in den Strafraum richtig verhalten können:** z. B. erkennen, ob sie den Pass erlaufen können oder sich entsprechend der zu erwartenden Folgeaktion neu positionieren müssen.

**VERHALTEN IM 1 GEGEN 1****WICHTIGE ECKPUNKTE**

1 gegen 1 am Boden

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ein ausgeprägtes 1-gegen-1-Verhalten sind, dass Stützpunkttorhüter\*innen...

... **sich im 1 gegen 1 am Boden richtig verhalten können:** z.B. möglichst weit an den\*die Angreifer\*in herankommen, aber rechtzeitig zum Stand kommen, in einer leicht gebückten Stellung den Körperschwerpunkt nach vorne verlagern und ausbalancieren, das Körpergewicht auf die Vorderfüße verlagern, auf den Ball konzentrieren, nicht auf Finten des\*der Stürmers\*in hereinfallen, geduldig sein und dann reagieren, sobald der\*die Angreifer\*in schießen kann; gibt er\*sie den Ball frei, sofort eingreifen.

# SUBJEKTIVE KRITERIEN FÜR ALLE SPIELER\*INNEN

**PSYCHOSOZIALE KOMPETENZEN****Die subjektiven Kriterien im Überblick**

Motivationale Kompetenzen

Volitionale Kompetenzen

Soziale Kompetenzen

**MOTIVATIONALE KOMPETENZEN****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Zielsetzung | Eigenverantwortung | Lernbereitschaft

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte motivationale Kompetenzen sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich hilfreiche Ziele setzen können:** z. B. die Spieler\*innen

- kennen ihre sportlichen Ziele (für das nächste Training oder Spiel, für die kommenden Monate).
- wählen ihre Ziele anspruchsvoll aber realistisch.
- sprechen eher darüber, was sie erreichen wollen („Ich will mich persönlich verbessern“), anstatt darüber, was sie vermeiden wollen („Ich will nicht so viele Fehler machen“).
- freuen sich über gute eigene Leistungen (unabhängig davon, ob andere besser oder schlechter sind).

... **eigenverantwortlich handeln können:** z. B. die Spieler\*innen

- sind zuverlässig und bereit, auch ohne direkte Kontrolle zu üben (z. B. bei Trainingsformen in Kleingruppen, selbständige Übungen für Rumpfstabilität zuhause).
- übernehmen Aufgaben auch ohne Aufforderung (Balldienste, Aufräumen auf dem Platz, in der Kabine usw.).

... **mit Freude und aus eigenem Antrieb lernen können:** z. B. die Spieler\*innen

- mögen neue oder schwierige Aufgaben im Training.
- fragen nach Feedback und danach, was sie weiter verbessern können.
- sind auch außerhalb des Trainings bzw. ohne Trainer\*in auf dem Platz, um zu üben.

**VOLITIONALE KOMPETENZEN****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Fokussierung/Selbststeuerung | Einsatzbereitschaft/Zielverfolgung | Selbsteinschätzung

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte volitionale Kompetenzen sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich fokussieren und selbst steuern können:** z. B. die Spieler\*innen

- sprechen über bzw. denken vor allem an ihre Aufgabe (sie denken nicht an Ergebnisse, Fehler, andere Spieler\*innen, Zuschauer\*innen) während des Trainings oder der Spielvorbereitung.
- zeigen kaum Reaktion auf Ablenkung (Zwischenrufe, Provokationen).
- reagieren in schwierigen Situationen kontrolliert.
- haben auch in schwierigen Situationen eine positive Körpersprache (z. B. aufrechte Haltung und den Kopf oben).
- haben eine angemessene Körperspannung (Spannung bei der Übung oder beim Spiel, Lockerheit in der Pause).

... **hohe Einsatzbereitschaft zeigen und ihre Ziele (auch gegen Widerstände) verfolgen können:** z. B. die Spieler\*innen

- gehen im Training oder Spiel an ihre Leistungsgrenzen.
- zeigen unmittelbar nach Misserfolgen oder Fehlern im Training oder Spiel eine „Jetzt-erst-recht“-Haltung
- arbeiten (freiwillig) an den notwendigen Maßnahmen, um ihre Ziele zu erreichen (individuelles Training, Verzicht auf andere Freizeitaktivitäten).

... **ein angemessenes Selbstvertrauen haben:** z. B. die Spieler\*innen

- können ihre Leistung auf dem Platz realistisch einschätzen (nicht zu hoch oder zu niedrig).
- sind von ihren Fähigkeiten auf dem Platz überzeugt, auch in schwierigen Situationen.
- können gut einschätzen, was sie tun müssen, um eine Aufgabe erfolgreich zu bewältigen.
- fordern in schwierigen Situationen den Ball.

**SOZIALE KOMPETENZEN****WICHTIGE ECKPUNKTE**

Teamkompetenzen | Führungskompetenzen

**ERLÄUTERUNG DER ECKPUNKTE**

Wichtige Eckpunkte für ausgeprägte soziale Kompetenzen sind, dass Stützpunktspieler\*innen...

... **sich in ein Team integrieren können:** z. B. die Spieler\*innen

- akzeptieren bei Entscheidungen oder Diskussionen andere Meinungen.
- hören aufmerksam zu und lassen andere ausreden (Trainer\*innen, Betreuer\*innen, Mitspieler\*innen).
- akzeptieren mannschaftsdienliche Entscheidungen oder Aufgaben.
- interessieren sich für das Befinden ihrer Mitspieler\*innen (z. B. Verletzungen, private Situation).
- bieten anderen Unterstützung und Hilfe an (auf und neben dem Platz).
- vertreten ihre Meinung.
- können mit Kritik oder Rückmeldungen umgehen und davon profitieren.

... **bei Bedarf Führung übernehmen oder sich führen lassen können:** z. B. die Spieler\*innen

- treffen auf und neben dem Platz Entscheidungen für sich und andere.
- werden von ihren Mitspieler\*innen respektiert oder nach ihrer Meinung gefragt.
- coachen Mitspieler\*innen während Training oder Spiel viel und inhaltlich sinnvoll.
- machen klare und gut verständliche Ansagen für ihre Mitspieler\*innen.
- nehmen Anweisungen oder Coaching von Führungsspieler\*innen oder Verantwortlichen an.

**GESAMTBEWERTUNG**

Die abschließenden Fragen zielen auf den persönlichen Gesamteindruck über den\*die Spieler\*in ab. Dieser Eindruck kann über die bisherigen Kriterien hinausgehen, d. h. es können auch Ihnen persönlich wichtige Kriterien berücksichtigt werden, die bisher nicht abgefragt wurden.

Hinweis: Bei der Einschätzung des Potenzials der Spieler\*innen wird für Jungen und Mädchen eine separate Kategorisierung zugrunde gelegt. Damit soll der unterschiedlichen Leistungsdichte in den Ligen des Männer- und Frauenfußballs Rechnung getragen werden.

Wie würden Sie die aktuelle Leistungsfähigkeit des/der Spielers\*in/Torhüters\*in beurteilen?

+++	++	+	-
Niveau des engeren Landesverbandskaders (16er Kader)	Niveau des erweiterten Landesverbandskaders	Durchschnittliches Stützpunktniveau	Unterdurchschnittliches Stützpunktniveau

Wie würden Sie das Potenzial des\*der Spielers\*in/Torhüters\*in beurteilen (umgangssprachlich: „Wird das einer\*eine?“)? Welches Leistungsniveau trauen Sie dem\*der Spieler\*in/Torhüter\*in im Erwachsenenalter zu?

**JUNGEN**

- ▶ Liga 1-3
- ▶ Liga 4-5
- ▶ Liga 6 oder niedriger

**MÄDCHEN**

- ▶ Liga 1
- ▶ Liga 2
- ▶ Liga 3 oder niedriger



1\_ Wozu reicht es bei dem Spieler? Wird er voraussichtlich ein guter Amateurläufer?  
2\_ ... oder trauen Sie ihm die große Karriere zu?

© Copyright Deutscher Fußball-Bund

Das Manual „Leistungsdiagnostik im DFB-Talentförderprogramm“ ist urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf einer schriftlichen Einwilligung durch die Autoren.

#### HERAUSGEBER

Deutscher Fußball-Bund

#### PROJEKTVERANTWORTUNG

Damir Dugandzic

#### PROJEKTKOORDINATION

Thorsten Becht

#### MEDIENKONZEPTION

Norbert Vieth

#### REDAKTION

Klaus Schwarten, Marc Kuhlmann (Philippka-Sportverlag)

#### SPORTWISSENSCHAFTLICHE BEGLEITUNG

Prof. Dr. Oliver Höner (Eberhard Karls Universität Tübingen)

#### INHALTLICHE MITARBEIT

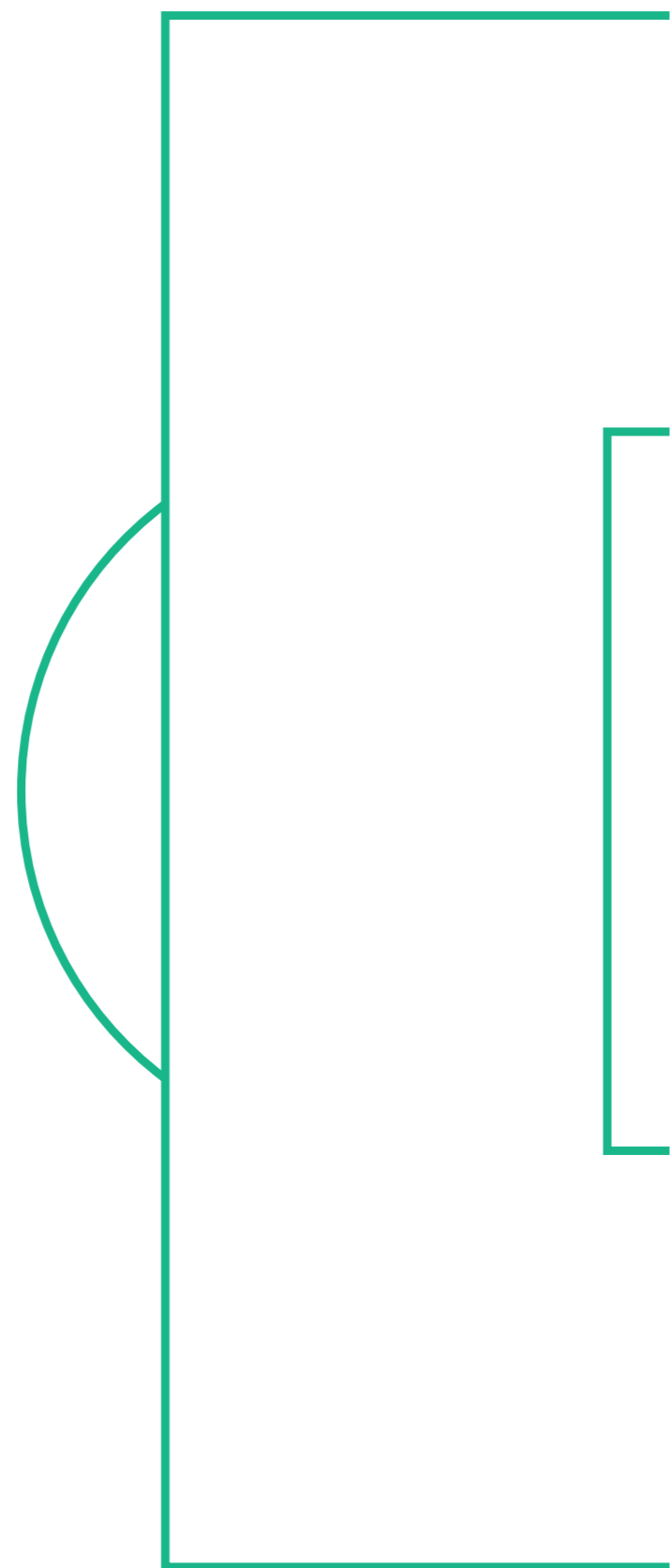
Dr. Johannes Danner, Dr. Thomas Hauser, Arne Janssen, Oliver Kuhn, Markus Schmid (alle DFB), Dr. Robert Schreiner, Dr. Thorsten Leber, Dr. Florian Schultz (alle Eberhard Karls Universität Tübingen)

#### GRAFISCHES KONZEPT

Janosch Peltzer (Philippka-Sportverlag)

#### FOTOS

Thomas Zöllner, Axel Heimken, Conny Kurth (Philippka-Sportverlag)





**TALENTFÖRDERUNG**

# STARKE PARTNER FÜR DIE STARS VON MORGEN



Wir haben viele begabte Nachwuchsfußballer\*innen in unserem Land – es kommt darauf an, sie zu finden und dann professionell zu fördern. So eine Förderung umfasst in der heutigen Zeit hohes Engagement, finanzielle Kraft und nicht zuletzt Professionalität. Der DFB kann bei dieser Aufgabe auf das Sponsoring-Engagement starker Partner bauen!

