

Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport

Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen

Band: 46 (1989)

Heft: 12

Artikel: Spielsysteme im Eishockey

Autor: Lindberg, Hans

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992864>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Spielsysteme im Eishockey

Hans «Virus» Lindberg, Ausbildungschef im SEHV
Zeichnungen: Hans Lindberg, Nils Jure Jansson

Viele Trainer haben die Auffassung, dass ihre Mannschaft grosse Erfolge feiern könne, wenn sie nur das richtige Spielsystem finden. Für mich ist aber klar, dass ein Spielsystem absolut nicht theoretisch auf dem Schreibtisch kreiert werden kann und dann praktisch für jede beliebige Mannschaft anwendbar ist, ohne Rücksicht auf Alter, Erfahrung, Könnensstand u.a.m. der Spieler zu nehmen. Es ist genau umgekehrt:

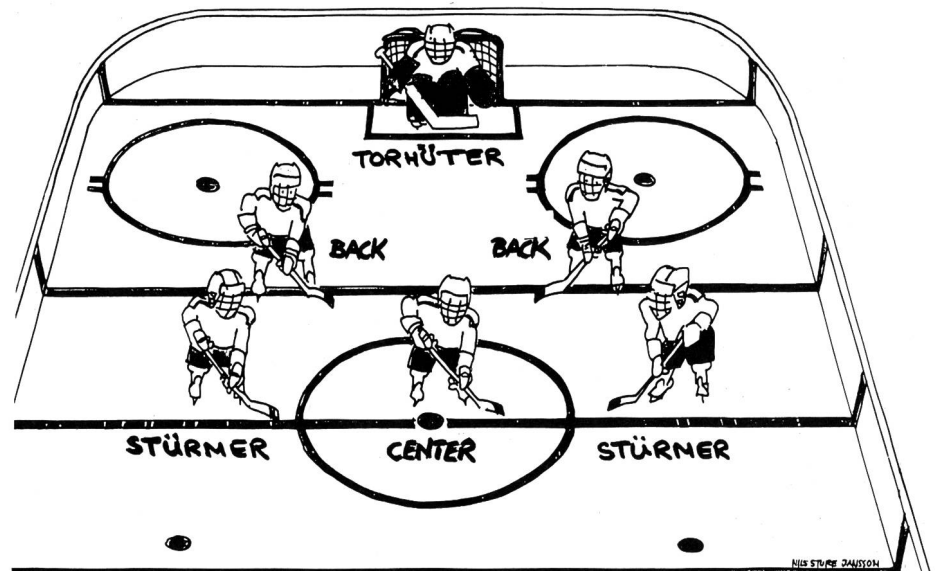
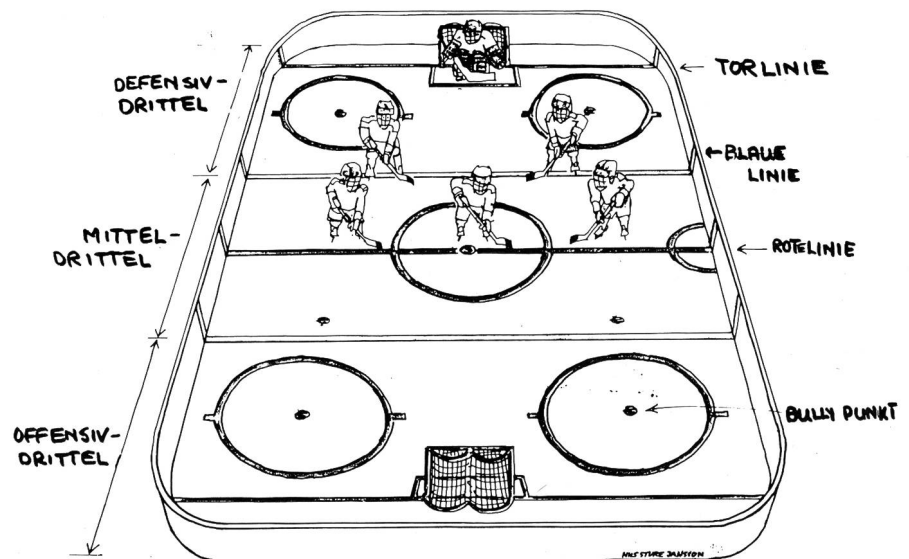
Entscheidend dafür, welches System das Team, der Block oder der einzelne Spieler anwenden kann, sind die Voraussetzungen an taktischem, technischem, physischem und psychischem Entwicklungsstand, der Motivation usw., die jeder einzelne Spieler mitbringt!



Zu dieser Einsicht muss jeder Trainer kommen, wenn er Erfolg haben und seine Spieler und die Mannschaft weiterentwickeln will. Natürlich muss die Mannschaft von einem gewissen Spielmuster aus agieren – aber der Schwierigkeitsgrad, welcher der Trainer von seinen Spielern erwarten kann, wird durch den Entwicklungsstand des Spielermaterials entschieden. Wünscht der Trainer, dass seine Mannschaft ein 2-1-2-System spielt, mit dem Center als defensivem Stürmer (also als die 1 im 2-1-2), so muss er zuerst einmal sehen, ob es solche Spieler überhaupt gibt, die diese Anforderungen erfüllen können – oder ob dieses System zu schwer ist und es vielleicht besser wäre, eine andere Lösung zu finden, die besser zu den Spielern und der Mannschaft passt.

Die Systeme, die in den heutigen Spitzenmannschaften am meisten angewendet werden, sind: 2-1-2, 1-2-2, 1-3-1 und 2-2-1.

Die meisten Mannschaften agieren von einem dieser Systeme aus. Oft ist es auch so, dass Teile einzelner Systeme herausgenommen und zu einem gemischten System gemacht werden. Die Unterschiede der einzelnen Systeme sind vor allem in der Praxis nicht so gross, wie sie die Zahlenreihenfolgen vermuten liessen. Die Ziffern im System sind im Prinzip nicht das Allerwichtigste, da ja bei jeder individuellen Bewegung in den verschiedenen Zonen neue Zifferkombinationen entstehen. Die Ziffern bedeuten nichts anderes, als die Grundaufstellung in den verschiedenen Dritteln.



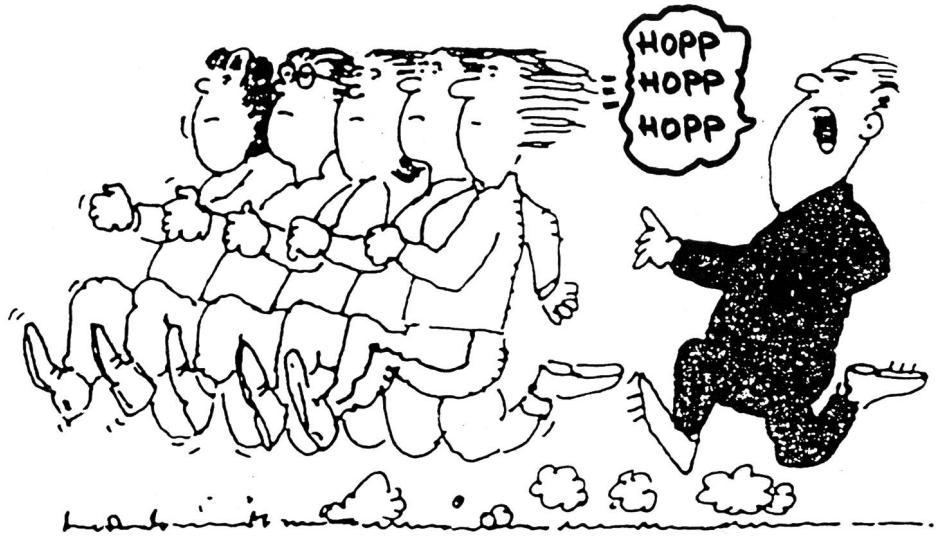
Definition «Spielsystem»

Für mich ist die theoretische Zifferbenennung im Spielsystem nicht eigentlich interessant, weil die verschiedenen Zifferkombinationen ja ständig wechseln, je nachdem wie die Spieler sich auf dem Feld bewegen. Für mich kann die «logische Eishockeydefinition» in drei Teilen zusammengefasst werden:

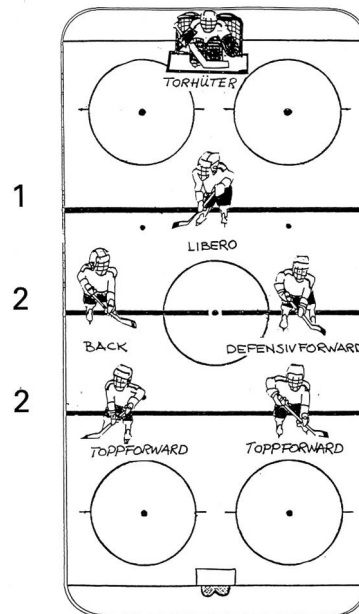
1. Defensives Spielmuster
2. Offensives Spielmuster
3. Vorbereitung für offensives/defensives Spielmuster

Innerhalb dieser drei einfachen Definitionen haben alle verschiedenen Ziffersysteme Platz und mein Gedanke ist recht einfach: Wenn eine Mannschaft (eine Anzahl Spieler) auf dem Weg ist, den Puck zu verlieren, beginnt die vorbereitende Phase zum defensiven Spielmuster – wie auch umgekehrt: Wenn die Mannschaft (eine Anzahl Spieler) daran ist, den Puck zu gewinnen, so beginnt die vorbereitende Phase für das offensive Spielmuster.

Das moderne Eishockey ist heute in einem Stadium, wo diejenige Mannschaft am meisten Erfolg hat, die ihr Spiel am schnellsten umstellen kann, deren Spieler mit der Vorbereitungsphase für das eine oder andere beginnen, noch bevor der Gegner den Puck ganz gewonnen oder verloren hat. Man liegt diesem Gegner also einen Schritt voraus! Eine Mannschaft arbeitet deshalb zum Beispiel mit einem kollektiven Pressing, um den Gegner die Kontrolle über den Puck auf eine solche Weise verlieren zu lassen, dass die Vorbereitungsphase zum Wenden des Spiels auf schnelle, unerwartete und effektive Art geschieht.



Das 1-2-2-Spielsystem



Vorteile:

- Für die Spieler leicht zu lernen und zu verstehen, ebenso leicht für die Zusammenarbeit
- Einfach um den Gegner bei dessen Angriffsauslösung unter Druck zu setzen und so Fehlpässe zu provozieren
- Einfach, um gute Forecheckingpositionen im Angriffsritzel zu schaffen
- Gut, um das Forechecking weiterzuführen, wenn der Gegner zurückspielt, um neu aufzubauen
- Relativ stabiles Spiel im Mitteldrittel mit guter Spieltiefe
- Schnelle Bereitschaft beim Spielwechsel, von offensivem zu defensivem Spiel und umgekehrt
- Guter Zusammenhalt der Mannschaft über das ganze Feld

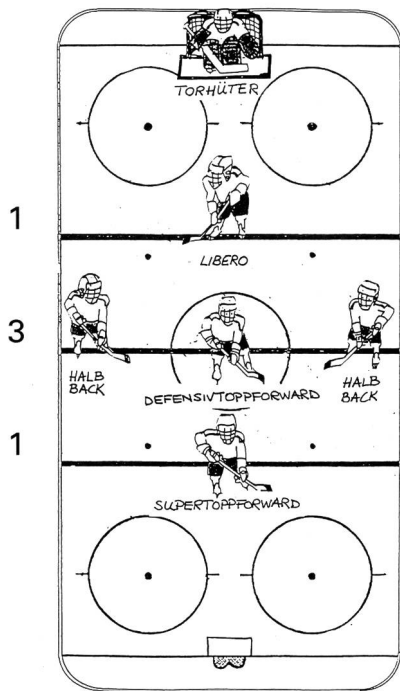
- Gute Möglichkeiten für Breite und Tiefe beim Puckgewinn und für lange Pässe bei der Angriffseröffnung aus dem eigenen Drittel, da zwei Stürmer beweglich sind
- Gute Möglichkeiten für offensives und auch defensives Spiel
- Vor allem bei weniger guten Gegnern leicht, um das Spiel zu «steuern»
- Einfache Zusammenfassung des Systems: Libero-Sicherheit-Stabilität
- Relativ gute Verteilung der Verantwortung im eigenen Drittel

Nachteile/Probleme:

- Bei Crosspässen im Mitteldrittel, weil sich beim Pressing oft alle Spieler auf einer kleinen Fläche befinden (im Defensivspiel)
- Beim Spiel in die Tiefe im Mitteldrittel, wenn der Libero nicht die eigene blaue Linie «hält» (im Defensivspiel)
- Gegen Gegner, die Passsicher und in die Breite beweglich sind, werden immer Spieler «fehlen», was viele Markierungsprobleme schafft. Der Gegner ist nicht zuletzt meistens im Mitteldrittel zahlenmässig überlegen.
- Oft Spiel 3 gegen 3 – was bedeutet, dass der Libero, der zweite Verteidiger und der defensive Stürmer (die beiden Halbverteidiger) keine Fehler beim Markieren machen dürfen, speziell nicht auf der eigenen blauen Linie
- Risiko, dass die Topstürmer zum Stillstand kommen, wenn sie nicht mit voller Entschlusskraft handeln
- Die Spieler müssen das Spiel lesen und steuern und im Mitteldrittel das Spiel schnell wenden können. Das Verteidigungsdrittel verlangt viel Wissen und Wille zur Zusammenarbeit und natürlich müssen alle ihre Rolle im Team kennen.



Das 1-3-1-Spielsystem



Vorteile:

- Der aktive Topstürmer, der ins Mitteldrittel fährt und so beide gegnerischen Verteidiger mitzuziehen versucht, erleichtert den eigenen Verteidigern die Angrißeröffnung
- Gute «Tiefe» für die Pässe im Mitteldrittel
- Gute Möglichkeiten für eine gesammelte Verteidigung im Mitteldrittel. Durch «Pressen» können Fehler beim Gegner provoziert und das Spiel schnell gewendet werden
- Einfach, den ganzen Block übers ganze Feld zusammenzuhalten
- Gutes Defensivspiel im eigenen Drittel mit vielen Spielern nahe dem eigenen Tor
- Verhältnismässig einfach für nicht so gut ausgebildete Spieler zu verstehen, wo ihre Positionen sind
- Schwer für den Gegner, gegen dieses System zu kontern

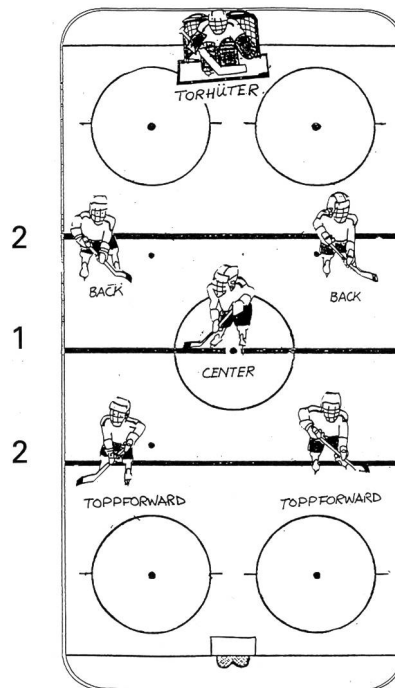
Nachteile/Probleme:

- Ein ausgeprägtes Defensivsystem, bei dem es schwer ist, den Gegner durch Konterspiel zu überraschen
- Leicht, mit dem ganzen Block im eigenen Drittel «zu tief zu landen» und so dem Gegner gute Möglichkeiten zu schaffen
- Meistens wird durch das Ein-Mann-Forechecking zu wenig Druck auf den Gegner ausgeübt (da der zweite Spieler schon mit dem defensiven Denken begonnen hat) – so wird es für den Gegner einfach, aus dem Drittel zu spielen
- Der Libero ist in seiner Rolle auf die Defensive beschränkt. Wird er offensiv, fehlt der defensive Spieler

- Beim Spiel in die Tiefe hat der Libero eine unerhört schwere Aufgabe: Nicht über die eigene Blaue zurückzufahren und dort nicht umfahren oder passiert zu werden
- Die Rolle des Libero ist sehr anspruchsvoll und verlangt unerhört viel von ihm: Im Verteidigungs- sowie im Mitteldrittel und nicht zuletzt gegen die zweite oder dritte Welle
- Ein veraltetes System, das im modernen Eishockey nicht mehr sehr oft angewandt wird. Es lässt das Überraschungsmoment vermissen, hat seine Grenzen im Mitteldrittel und ist schlecht beim Forechecking im Angrißdrittel.



Das 2-1-2-System



Vorteile:

- Paarweise spielende Verteidiger, welche die Möglichkeit haben, die Stürmer im Angriß- wie auch im Mitteldrittel zu unterstützen, sowie

dem Angriß aus dem eigenen Drittel zu folgen – ohne dass der Gegner sieht, welcher der beiden Verteidiger aufrückt. Dazu kommt, dass paarweise spielende Verteidiger in allen Zonen Tiefe und Breite spielen können, was bei Pressing usw. ein klarer Vorteil ist

- Theoretisch ein Top-System, sofern die Mannschaft Spieler hat, die durch ihr Können in taktischer- und technischer Hinsicht, durch ihre Gewandtheit und ihr Vermögen das Spiel zu lesen, es auch durchführen können
- Verhältnismässig gute Verteilung der Aufgaben auf die Spieler, wo Stürmer und Verteidiger, über das ganze Feld gesehen, ungefähr gleich viel arbeiten müssen
- Gute Möglichkeiten zu schnellen Konterangriffen durch die beiden Top-Stürmer, die bei Puckbesitz schnell und variantenreich agieren können
- Gute Zusammenarbeit in Breite oder Tiefe bei Forechecking durch die beiden Stürmer, die so den gegnerischen Spielaufbau stören und beim frühzeitigen Pressing im Angriß- oder Mitteldrittel mithelfen können
- Die Verteidigungsarbeit ist von der Arbeitsweise aus gesehen sehr gut strukturiert und für die verschiedenen Spieler einfach zu lernen und zu verstehen
- Es ist leicht, aus verschiedenen Spielsituationen seine Position und Rolle zu finden. Vorteile auch bei der zweiten oder dritten Welle gegen einen im Mitteldrittel kompakt spielenden Gegner
- Gute Breite und Tiefe im System, sowie Möglichkeiten zum schnellen Spielwechsel vom Angriß zur Verteidigung und umgekehrt.

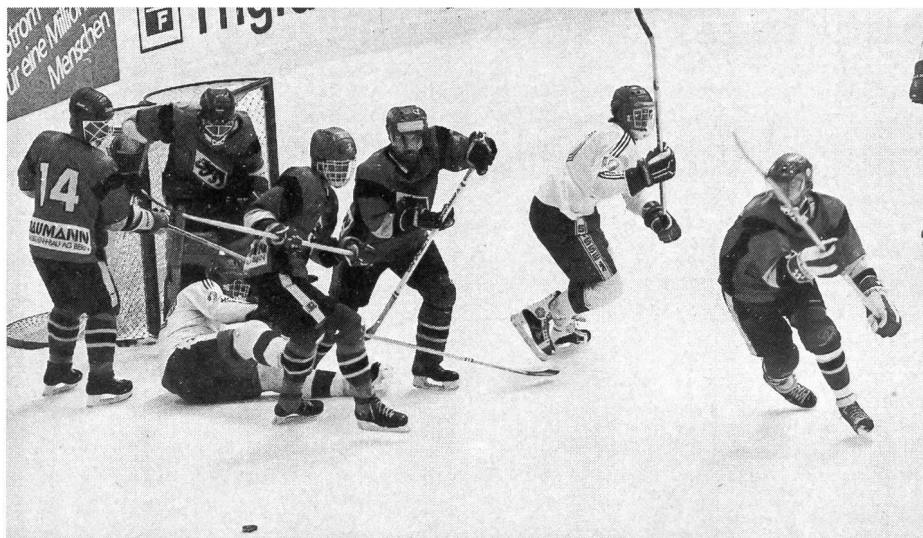
Nachteile:

- Die Rolle des defensiven Stürmers (der 1 im 2-1-2) ist schwer zu besetzen, weil an diesen Spieler sehr grosse Ansprüche gestellt werden
- System bedingt, dass jeder Spieler seine Rolle 100prozentig erfüllt
- Probleme gegen geschickte Gegner im eigenen Drittel, wenn die Mannschaft das «Mann-gegen-Mann»

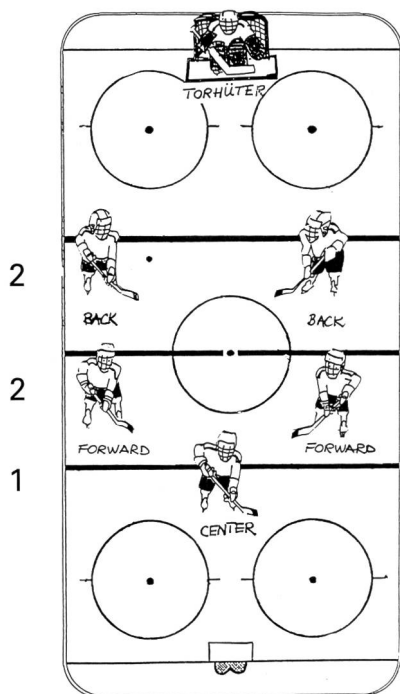


Spiel» nicht erfüllen kann oder sie dafür nicht stark genug ist

- Ist die Arbeitsdisziplin nicht gut, passiert es leicht, dass die Mannschaft übers ganze Feld auseinandergezogen wird
- Gehen die Top-Stürmer zu hoch und verpassen das Forechecking, kann es leicht zu Problemen im Mittel- oder eigenen Drittel kommen
- Positionenwechsel zwischen Center, Flügel und Back können Probleme geben, im Zusammenhang mit dem Wechsel (von offensiv auf defensiv) auf der offensiven Blauen oder im Mitteldrittel
- Es braucht sehr spielstarke sowie technisch geschickte und gut auf den Mann spielende Verteidiger – ansonsten grosse Probleme auftauchen



Das 2-2-1-Spielsystem



Vorteile:

- Gute Markierung vor dem eigenen Tor. Tiefgehende Stürmer in den Ecken, die eine 2:1-Situation schaffen können
- Gut mit paarweise spielenden Verteidigern, speziell im Mitteldrittel gegen Mannschaften, die mit Crosspässen spielen wollen und dort viele Spielverlagerungen, zweite Welle usw.)
- Leicht, um die Mannschaft zusammenzuhalten – im Mitteldrittel vor allem gegen Mannschaften, die mit der zweiten oder dritten Welle kommen wollen
- Leicht, um die eigene Blaue zu verteidigen und das Spiel im Mitteldrittel schnell zu wenden
- Leicht zum Lernen! Vor allem im Mitteldrittel und auch für Mannschaften,

die physisch nicht allzustark oder lauftechnisch nicht sehr gut sind

- Gute Möglichkeiten für die eigenen Verteidiger, dem Angriff zu folgen (vom Mitteldrittel) und den Gegner zu überraschen, da er nicht weiss, welcher der Backs nach vorne stösst, um den Angriff zu unterstützen
- Gute Verteilung von Defensive und Offensive, im eigenen und im Mitteldrittel
- Gutes System, um die zweite Welle des Gegners (im Spielaufbau) zu stören



Nachteile:

- Schwierig, aus dem eigenen Drittel das Überraschungsmoment auszunützen zu können, da nur der Center anspielbar ist (Konter)
- Die Spieler benötigen viel Zeit für die Umstellung vom Puckgewinn zur Angriffseröffnung und dem offensiven Spiel
- Schwierig, ein aggressives Forechecking zu betreiben, weil nur der Center vorne ist. Aber wenn die Aussenstürmer oder ein Verteidiger das Spiel gut lesen, ist eine lange Verzögerung möglich
- Bei schnellen, seitlichen Verschiebungen des Gegners im eigenen Drittel hat der Center lange Wege zurückzulegen, da er ja für beide gegnerischen Backs verantwortlich ist. Hat der Gegner aktive Backs, so wird es für den Center sehr mühsam
- Eine etwas ungleich verteilte Belastung der Spieler – vor allem der Center hat viel mehr zu tun.

Zusammenfassung

Zusammenfassend zum Thema Spielsystem möchte ich festhalten, dass nicht die Auswahl eines der verschiedenen, zur Auswahl stehenden Spielsysteme entscheidend ist, sondern vielmehr das Können der einzelnen Spieler, die das System zusammen spielen müssen.

Ein Trainer, der hofft, das perfekte System gefunden zu haben, und der nachher die dazu passenden Spieler aussuchen will, wird bald einmal merken, dass dies nicht funktioniert.

Ich glaube, dass von den besprochenen Systemen das 2-1-2-System die ausgeglichene und effektivste Verteilung zwischen den verschiedenen Positionen hat, vorausgesetzt, dass man über das entsprechende «Spielermaterial» verfügt. Natürlich gibt es auch bei diesem System negative Faktoren. Von den Möglichkeiten und den Schwierigkeiten aus gesehen ist es aber das System, das mich am meisten anspricht. Für Trainer, die eine Lösung im Spielsystem suchen, wäre ich auch nicht abgeneigt zu sagen:

Mische, ausgehend vom zur Verfügung stehenden «Spielermaterial», ein Spielsystem zusammen. Habe auch keine Angst, in den verschiedenen Zonen und sogar in den Blocks verschieden spielen zu lassen – auch wenn das gewisse Nachteile hat.

Wie auch immer, der Entscheid, welches System, welches Spielmuster und Trainingsmodell verwendet werden soll, muss anhand der Möglichkeiten des Teams gesucht werden. Für die Zukunft ist das Wichtigste: Die Ausbildung der jungen Spieler muss so aussehen, dass sie in verschiedenen Positionen spielen können. Technisch, taktisch, psychisch und physisch müssen sie soweit sein, dass sie die verschiedenen Systeme kennen und spielen können. ■