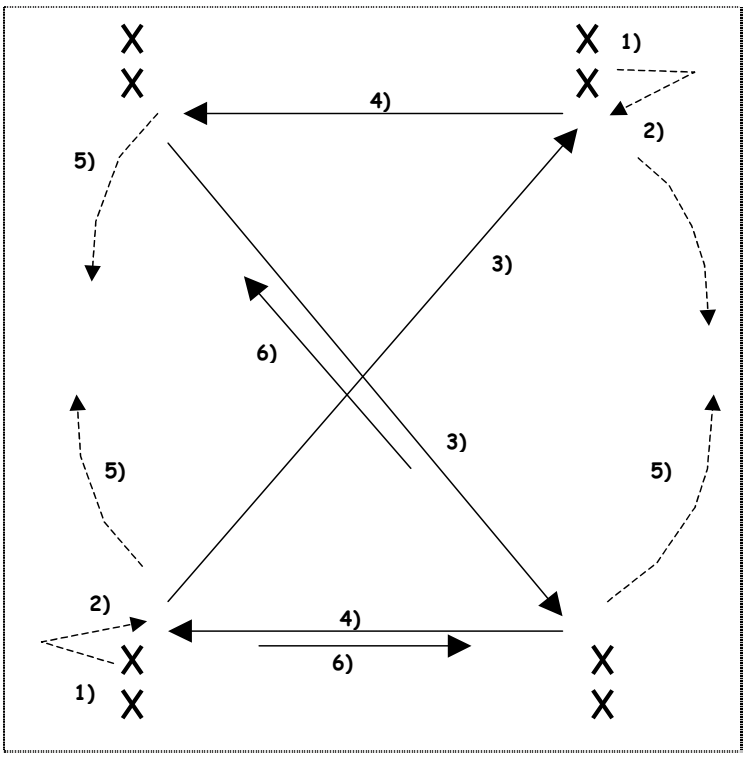
# Flachpass / Ballmitnahme

**diagonal – quer / 4-er Linie**




**diagonal – quer**
geeignet zum Einlaufen (8-10 Spieler)

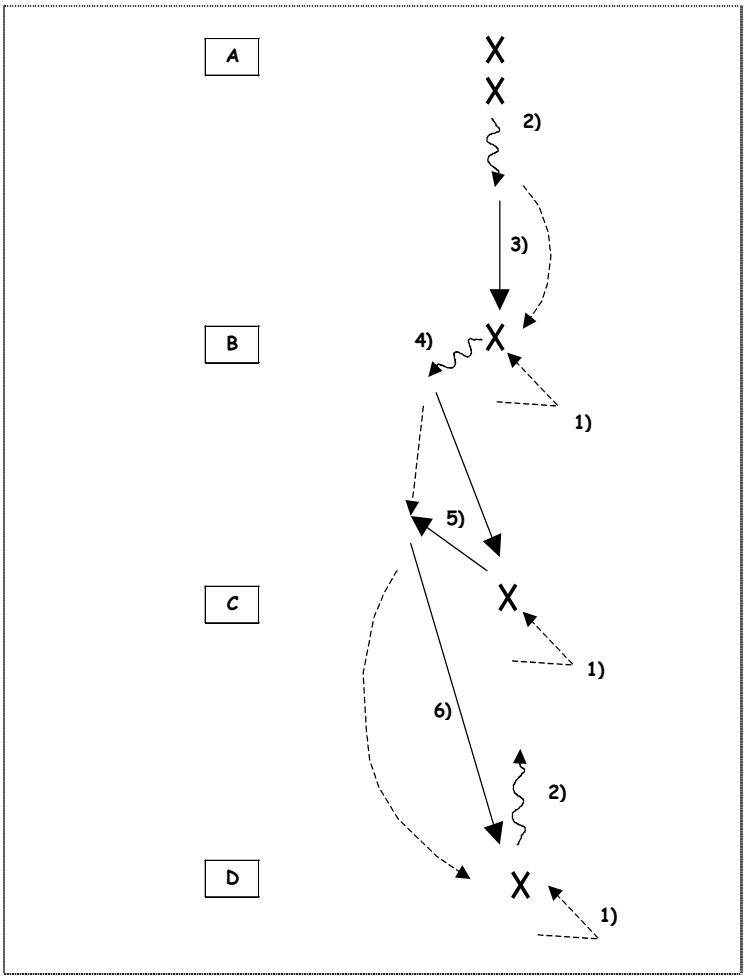
4-Eckseite 10 – 15 Meter
Ball bleibt immer innerhalb des 4-Ecks

1) - Gegenfinte und Ball verlangen (Namen rufen)
2) - dem Ball entgegen (zum Ball)
3) - Flachpass /diagonal = scharf
4) - Flachpass / quer = dosiert
5) - mit Antritt ausbrechen

Seitenwechsel: diagonal – quer

6) Ball läuft in andere Richtung (direkt)

Variante mit Ballmitnahme:
Feld muss klar grösser sein




**4-er Linie**
für 5 Spieler

1) - Gegenfinte und Ball verlangen (Namen rufen)
2) - rollender Ball / Ballmitnahme
3) - Flachpass / nachlaufen
4) - Ballmitnahme (seitlich)
5) - Doppelpass mit C
6) - Flachpass zu D

1) - rollender Ball / Ballmitnahme

**Grundsatz:**
ich will den Ball ->
- bereit sein / seitlich stehen
- Gegenfinte
- Ball verlangen (Namen rufen)
- schnell zum Ball