

Ausbildung im Spielsystem

In der J+S Ausbildung werden Taktik und Technik parallel entwickelt. Das Spielsystem ist immer so gewählt, dass es dem technischen Können der Spieler entspricht. Die Spieler können dadurch möglichst viele der im Training geübten taktischen und technischen Elemente auch im Spiel anwenden.

Wenn die Kinder den Ball in der Annahme einigermaßen kontrollieren, ist es sinnvoll, vorne am Netz einen Zuspieler zu positionieren. Beherrschen sie dies noch nicht, bringt es mehr, die Annahme und den Spielaufbau in einem offenen Dreieck zu organisieren. Die Spielform 3:3 kann z. B. mit 3 verschiedenen Systemen gespielt werden:

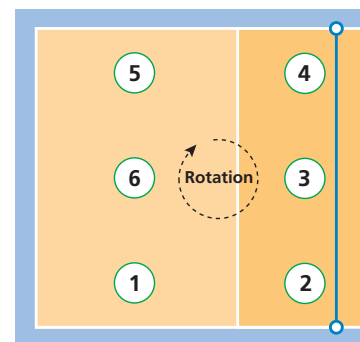
Spielsystem für Einsteiger		Taktische Elemente	Technische Elemente
Spitze hinten <ul style="list-style-type: none"> • Alles Netzspieler • Situationsabhängiges Zuspiel 		<ul style="list-style-type: none"> • Freie Zonen treffen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz) • Spielaufbau mit 3 Berührungen • Annahme ins Zentrum (Haus) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manchette (Basis) • Pass vorwärts • Service von unten
Bedingungen	Die Annahme ist unpräzise, die Situation entscheidet, wer das Zuspiel spielt. Die Bälle werden ohne viel Energie im Bogen gespielt. Das Spiel ist langsam, keine harten und schnellen Angriffsbälle.		
Vorteil	<ul style="list-style-type: none"> • Kleinerer Verantwortungsbereich • Annahme hoch Mitte Feld • Zuspieler läuft zum Ball 		
Schwierigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Annahme in den leeren Raum • Rollenklärung Zuspiel 		

Spielsystem für Fortgeschrittene		Taktische Elemente	Technische Elemente
Spitze vorne <ul style="list-style-type: none"> • Alles Netzspieler • Positionsabhängiges Zuspiel 		<ul style="list-style-type: none"> • Netzbreite ausnutzen • Verteidigung mit Block organisieren • Soutien 	<ul style="list-style-type: none"> • Manchette als Annahme • Smashanlauf • Schlagbewegung • Block (Verschiebung)
Bedingungen	Die Annahme wird präziser und kommt zum Zuspieler. Die Bälle werden schneller gespielt. Der Zuspieler kann die Bälle zum Zielort ausgerichtet spielen (Pass im Winkel). Angriffsbälle werden im Sprung gespielt, es wird ein Blockspieler nötig.		
Vorteil	<ul style="list-style-type: none"> • Annahme zu fixem Punkt • Klare Rollenteilung: Netznaher Spieler spielt zu 		
Schwierigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Annahme oft zu nahe am Netz • Grösserer Verantwortungsbereich • Zuspiel im Winkel 		

Spielsystem für Könnler		Taktische Elemente	Technische Elemente
Zwei am Netz • Alles Netzspieler • Pass rechts		<ul style="list-style-type: none"> • Netzbreite ausnutzen • Verteidigung mit Block organisieren • Soutien 	<ul style="list-style-type: none"> • Manchette als Verteidigung • Schlagvarianten • Block (Sprung)
Bedingungen	Die Annahme ist so präzise, dass auch schnelle Zuspiele hart angegriffen werden können. Das Spiel ist so schnell, dass die Zeit zum Verschieben am Block knapp ist und deshalb 2 Blockspieler benötigt werden. Der Blockspieler, der nicht blockt, löst vom Netz in die Verteidigung.		
Vorteil	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Blockspieler • Angriffskombinationen möglich 		
Schwierigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Angreifer vor dem Zuspielder • Feld sollte länger sein als das typische Minivolley-Feld 		

Ein Spielsystem soll also der Zielgruppe und dem Lernziel entsprechend ausgewählt werden. Für die U13 und den Einsteigerbereich eignet sich das Spielsystem mit Spitze hinten am besten, um einen Spielfluss und Spass zu garantieren.

Die Ausbildung für Spielform 4:4 baut hauptsächlich auf dem 3:3 auf und führt zum 6:6 hin. Neu kommt die Rolle des Rückraumspielers dazu: Nach dem Service bleibt er im Rückraum und darf nur hinter der 2 m-Linie für einen Sprungangriff abspringen. Er darf den Ball in der Netzzone nicht oberhalb der Netzkante berühren. Also darf er auch nicht blocken.



Spielpositionen

Spielsystem 4:4		Taktische Elemente	Technische Elemente
Diamant • 3 Netzspieler, 1 Rückraumspieler (R) • Zuspiel auf Pos. 3		<ul style="list-style-type: none"> • Annahme im 3er Riegel (Zonen) • Netzbreite ausnutzen • Verteidigung mit Block organisieren • Soutien • Zuspielerrolle wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Manchette als Annahme • Pass rückwärts • Smashanlauf • Rückraumangriff • Block (Verschiebung und Sprung) • Service von oben
Bedingungen	Die Annahme wird präziser und kommt zum Zuspielder. Der Zuspielder kann die Bälle zum Zielort ausgerichtet spielen (Pass im Winkel). Der Zuspielder hat Passoptionen mit Rückwärtspass und Rückraumangriff. Angriffsbälle werden im Sprung gespielt, es wird ein Blockspieler nötig.		
Vorteil	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Rückraumangriff • Pos. 3 blockt auf allen Positionen > Vorbereitung Mittelblocker beim 6:6 • Servicespieler wird Rückraumspieler, der die langen Bälle verteidigt > Vorbereitung Pos. 6 beim 6:6 		
Schwierigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitschaft im Angriff, sich anbieten • Absprache, Kommunikation wird wichtiger! 		