Zeitschrift: Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 29 (1972)

Heft: 7

Artikel: Volleyball : Taktik

Autor: Boucherin, J.-P.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-994769

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: 10.07.2025

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

Volleyball — Taktik

Text: J.-P. Boucherin
Fotos: ETS, A. Monnet, J.-P. Boucherin
Uebersetzung: B. Boucherin

Während einem Wettkampf muss der Trainer immer die Spielsituation in Beziehung zur Vorbereitung seiner Mannschaft im nächsten Training sehen.

1. Allgemeine Theorie und Anwendung

Wenige Begriffe sind auf einfache Weise und doch vollständig so schwer zu beschreiben wie der der Taktik.

Eine der besten Definitionen fand Prof. Theodorescu (Rumänien):

«Die Taktik bedeutet die Totalität aller individuellen und kollektiven Handlungen der Spieler einer Mannschaft, rationell organisiert und koordiniert, in den Grenzen der Regeln und der Spontaneität, um einen Erfolg zu erzielen, einerseits aufgrund der Fähigkeiten und Eigenheiten der Spieler, andererseits aufgrund der Schwächen des Gegners.»

Von dieser Definition ausgehend ist es notwendig, zwei Zweige der Taktik zu entwickeln: *die individuelle und die kollektive Taktik.*

Um die angewandte Taktik und Strategie zu verstehen, ist es gut, die Eigenheiten, die das taktische Denken beeinflussen, nochmals aufzuzählen.

1. *Die Zeit zählt nicht*
   Ein Spiel kann 30 Minuten dauern, aber auch 3 Stunden.
2. *Kein Kontakt mit dem Gegner*
   Vor allem nicht im Aufbau eines Angriffes.
3. *Möglichkeit des Spielerwechsels*
   Im vom Trainer gewählten Moment kann ausgewechselt werden, maximal 6mal pro Satz gemäss den Regeln.
4. *Möglichkeit Auszeiten zu verlangen*
   oder künstlich das Spiel zu verlangsamen, dem Gegner den Rhythmus brechen oder neue Informationen zu geben.
5. *Das System des Positionenwechsels*
   Im Prinzip keine Spezialisierung oder Bevorzugung. Alle Spieler spielen auf jedem Platz.
6. *Der Ball kommt zur erfolgreichen Mannschaft zurück*
7. *Das Resultat «unentschieden» existiert nicht*
8. *Schiedsrichter, Trainer und Kapitän spielen Hauptrollen*
9. *Alle Spieler müssen jederzeit die folgende Bewegung voraussehen, vorausahnen*
   Die Verteidigung ist schon für den Angriff organisiert; der Angreifer sieht die Verteidigung voraus. Der Spieler lebt gleichzeitig in der Gegenwart und der unmittelbaren Zukunft.
10. *Die offensiven und defensiven Phasen sind stark miteinander verbunden*
    Eine Bewegung gehört gleichzeitig dieser und jener Phase an. Beispiel: Block = Verteidigung, aber auch Gegenangriff.
11. *Dialog zwischen Schiedsrichter und Spieler*
    Vor allem stummer Dialog und ständige Gegenwart der Schiedsrichter bei allen Bewegungen und Spielhandlungen.

Diese unausweichlichen Grundsätze werden nach Ländern und Zeitphasen mehr oder weniger gewissenhaft angewandt; dazu kommt die ungeschriebene Spielidee, die aber überall akzeptiert wird.

Das Volleyballspiel erlaubt mit 2000 bis 3000 taktischen Kombinationen die Organisation eines Angriffs ohne Rücksichtnahme auf den Gegner; dieser kann erst in der Abschlussphase eingreifen.

Jedoch ist der Aufbau des Angriffs ganz im Hinblick auf dieses Eingreifen des Gegners in der Abschlussphase konstruiert.

Es ist also möglich, die Angriffe in aller Sicherheit aufzubauen, doch machen oft die grossen technischen Schwierigkeiten die Angriffe zunichte, so dass die vorgesehene Taktik nicht angewendet werden kann und durch ein anderes Schema ersetzt werden muss.

Das Volleyballspiel erlaubt gleichzeitig *6 Spielern den Einsatz in allen Spielphasen.*

Volleyball kann mit verschieden zusammengesetzten Mannschaften gespielt werden, z. B. mit Spielerzahlen von 1 bis 15 oder mit gemischten Mannschaften Damen und Herren, ohne zu vergessen, dass durch die variable Netzhöhe und das Ändern der Spielfelddimensionen Spieler jeden Alters und jeder Grösse sich diesem Sport unter gleichen Voraussetzungen hingeben können.

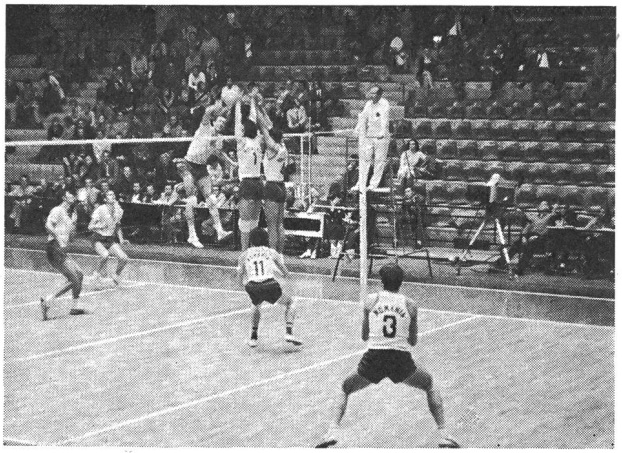
In wenig Sportarten fühlt sich der interessierte Spieler so sehr zur Verbesserung seiner Leistung angespornt wie im Volleyball. Dieser Drang grenzt oft an Fanatismus.

2. Individuelle Taktik

Definition

Stellung, Platzwechsel, Bewegung, Haltung, Reaktion eines Spielers während einer Handlung im Spiel, mit oder ohne Ball, unabhängig von den andern Spielern.

Die individuelle Taktik ist eng verbunden mit der Technik und der Kondition. So soll während der Einführung und auch während der Weiterbildung Technik, Kondition und individuelle Taktik nebeneinander gelehrt werden.



Perfekt gelungener Angriff an den Europameisterschaften 1971, in bezug auf die dreigenannten Prinzipien: Technik (perfekte Koordination), Taktik (abgedrehter Smash um dem Block auszuweichen), Kondition (Schultern auf Netzhöhe).

Die individuelle Taktik hängt von zwei Hauptfaktoren ab, deren Instruktion beim Anfänger allzuoft vernachlässigt wird, nämlich *Überblick und Beobachtung.*

Der Überblick

Der Überblick, den man auch periphäre Sicht nennt, ist jedem Spieler eigen und kann mit zweckdienlichen Übungen beachtlich entwickelt werden. Dieser Überblick besteht darin, ohne den Ball aus den Augen zu verlieren, sich ein möglichst genaues Bild der Umgebung zu schaffen.

Vor allem für den Zuspieler ist dies eine notwendige Fähigkeit. Der Überblick erlaubt ihm *das Blickfeld,* welches den Teil des Spielfeldes umfasst, den man ohne den Blick schweifen zu lassen, umschliessen kann, zu definieren und trotzdem eine optische Wahrnehmungsfähigkeit für die eigenen Bewegungen zu bewahren.

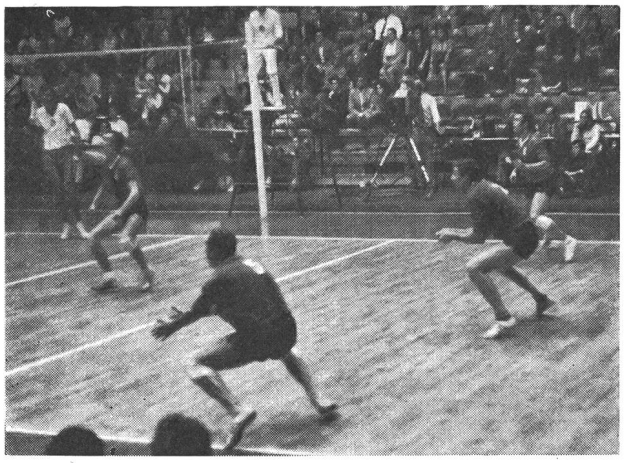
Die Beobachtung

Sie besteht aus Wahrnehmung und Erraten der dahinterliegenden Ideen der an der Aktion beteiligten Spieler in Beziehung zu ihrer Spezialisierung, ihrer Platzwechsel und der Flugbahn des Balles; der Beobachter sollte im Prinzip nicht mit den Augen den Ball verfolgen. Konzentration und Reaktionsfähigkeit sind unmittelbar verbunden mit der Beobachtung: es resultiert eine *Situationsanalyse* daraus.

Von der Wahrnehmung und der Analyse ausgehend ist es möglich, die folgenden Regeln abzuleiten, die für den Anfänger die Grundlage der individuellen Taktik bilden, aber auch den Forderungen der höchsten Stufe angepasst werden können.

Im Spiel, während einer offensiven oder defensiven Aktion

Der Spieler soll durch ein Senken des Schwerpunktes und einer relativ grossen Grätsche eine tiefe Stellung einnehmen; das Körpergewicht verteilt sich gleichmässig auf beide Fussballen. Es soll wenn immer möglich ein Kontakt mit dem Boden bestehen bleiben, um so das Gleichgewicht zu halten. Derjenige Fuss, der sich näher einer Seitenlinie befindet, ist leicht vorgestellt.



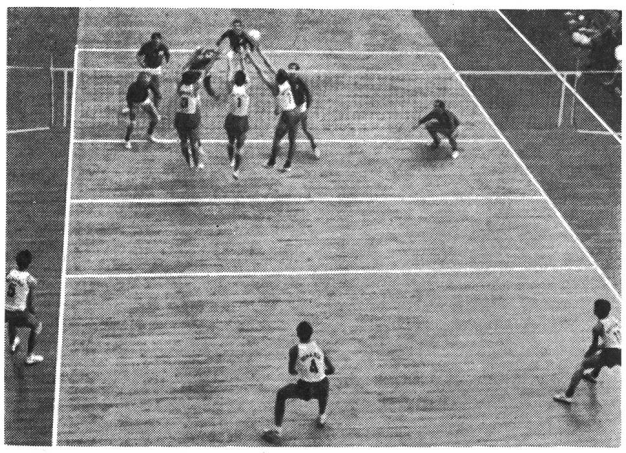
Die drei Spieler der Grundlinienverteidigung sind sehr tief, das Körpergewicht auf den Fussballen, die Beine weit gegrätscht, der der Seitenlinie nähere Fuss leicht vorgestellt, die Arme bereit.

Die obern Extremitäten sind jederzeit bereit, einem Impuls des Schwerpunktes zu folgen. Die Platzverschiebungen werden *jedesmal wenn der Ball das Netz überquert, in der einen oder andern Richtung,* nach dem obengenannten Schema ausgeführt. Man kann zwei Hauptarten der Platzverschiebung unterscheiden:

a) Die fortlaufende Verschiebung, abtastend, die jederzeit erlaubt, sich nach den neuen Informationen zu orientieren.

b) Verschiebung, unterbrochen von Halten, wo der Ball niederfallen könnte; der Spieler bleibt immer beweglich durch eine dynamische Arbeit auf den Fussballen.

— Die Schultern sind immer in Beziehung zum Ball orientiert, bei der Serviceabnahme dagegen sind die Schultern dem Zuspieler zugewandt.



Die Schultern sind immer gegen den Ball orientiert, sowohl bei der einen wie der andern Mannschaft.

— Die Arme sind in abwartender Haltung, im allgemeinen gegen unten gerichtet, zwischen oder neben den Beinen.

— Im Stil können persönliche Eigenheiten unterschieden werden, die Schule machen könnten:

Der Spieler in der Grundlinienverteidigung führt beim Ausholen des Gegners zum Smash eine sehr tiefe Kniebeuge aus.

Der Spieler, in tiefer Verteidigungsstellung, führt schon am Ausgangspunkt ein Treten an Ort aus, immer in grosser Grätschstellung.

— Um das Angreifen des Balles jedesmal zu ermöglichen, muss der Spieler sofort zur Ausgangsposition zurückkehren, die je nach gewählter Kollektivtaktik bestimmt ist.

— Je nach Spielsituation ist es nötig, den Ball nicht mit den Augen zu verfolgen, um eine möglichst grosse Anzahl von Situationen analytisch aufzunehmen.

— Die Absichten müssen durch klare Bewegungen und Zurufe ersichtlich sein.

— «Out» rufen, wenn der Ball aus dem Feld gespielt wird.

— Ein Mitspieler, der einen Ball ausserhalb des Feldes retten will oder der am Boden liegt, muss von einem Mitspieler immer abgedeckt, unterstützt werden.

— *Die Spieler auf Platz II, III, IV* befinden sich für den Angriff und die Verteidigung am Netz. Für die Verteidigung bestehen zwei Möglichkeiten: Blockieren oder auf die 3-m-Linie zurück.

— Die Angreifer müssen sich für die Angriffe vorbereiten, also so früh wie möglich auf die 3-m-Linie zurück.

— Im Zweifelsfall Manchette — Pass wähle man immer den beidhändigen Pass.

Bei der Serviceabnahme

— Nur Bälle annehmen, die im betreffenden Sektor oder zur Rechten sind, nie aber Bälle zur Linken.

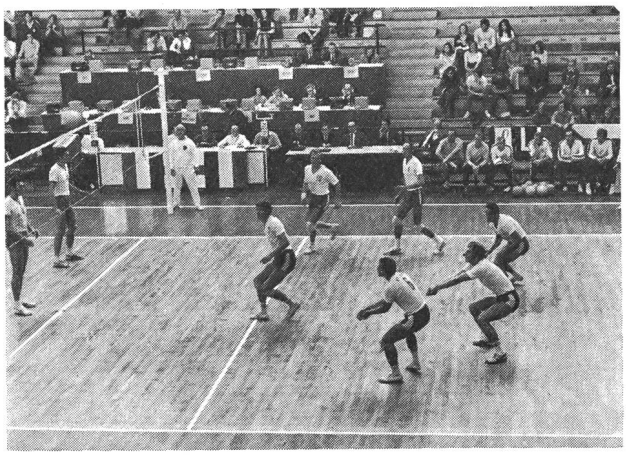
— Die Mitspieler dürfen nie mit falschen Bewegungen getäuscht werden.

— Der Körper soll zum Zuspieler hin orientiert sein.

— Wenn der Spieler IV sich an der Annahme beteiligt, befindet sich sein linker Fuss nahe der Seitenlinie; Spieler II stellt sich zur Serviceannahme ungefähr 2 m ins Feld hinein.

— Man achte auf Konzentration und gute Atmung.

Auf gehobenerem Niveau lernen die Spieler, die nicht an der Serviceabnahme beteiligt sind, den Ball aus den Augen zu lassen und Positionswechsel (Penetration oder Permutation) vorzunehmen und sich schon für die folgende Aktion vorzubereiten.

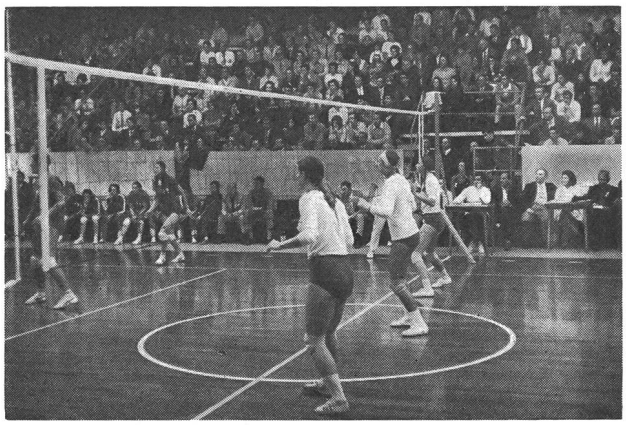


Zwei Spieler sind noch in der gegenwärtigen Phase (Serviceabnahme), während die andern vier schon in die unmittelbare Zukunft voraussehen und sich für die folgende Aktion vorbereiten.

Beim Block

— Jeder Angreifer ist verantwortlich für dem ihm direkt gegenüberstehenden Gegner. Bei der 2. oder 3. gegnerischen Ballberührung werden Zweier- oder Dreierblocks gebildet.

— Beim Anschlag der eigenen Mannschaft bleiben die Netzspieler sehr nahe am Netz, die Hände auf Schulterhöhe bereit und beobachten konzentriert die Entwicklung des gegnerischen Angriffs.



Die drei Netzspielerinnen konzentrieren sich auf die Vorbereitung des gegnerischen Angriffs und sind bereit, einen Block auszuführen.

— Bei einer Berührung am Block soll sofort versucht werden, den Ball mit den Augen zu suchen und ihn wieder zu spielen, indem die Landung mit dem Rücken gegen das Netz erfolgt, darnach sofort Auflösung des Blocks.

— Wenn beim Block der Ball berührt wird, soll erst «berührt» gerufen werden, wenn ein Partner den Ball weiter spielt.

Beim Anschlag

— Der Anschläger soll nie seinen Ball holen müssen.

— Vor dem Anschlag konzentriere man sich, nicht sprechen.

— Sofort nach dem Anschlag nimmt der Spieler wieder seinen Platz im Feld ein.

— Für den Anschlag suche man den schwächsten Punkt in der gegnerischen Mannschaft: den Zuspieler, den Unkonzentrierten, den Auswechselspieler, den Schwächsten, den Verletzten.

3. Abdeckung (soutien)

Dieser Ausdruck umfasst individuelle oder kollektive Bewegungen im Zustand der Antizipation. Dadurch werden den Spielern kontrollierte Platzverschiebungen gegen eine bestimmte Zone, wo der Ball niederfallen könnte, aufgedrängt.

So muss bei einem gegnerischen Block der Spieler voraussehen, bevor die Berührung am Block erfolgt, wo der Ball niederfallen könnte, und er muss sich auf dessen Flugbahn befinden.

Die Antizipation ist also ein Ausblick in die unmittelbare Zukunft. Der Gedanke des Spielers, resultierend aus einer Anhäufung von Wahrnehmungen, Beobachtungen, Analysen und durch die Erinnerungsfähigkeit von entwicklungsmässigen Spielsituationen, erlaubt eine bestimmte motorische Lösung, die die rechtzeitige Aktion ermöglicht.

Erst bei der Abdeckung eines eigenen Angriffes, wenn die Spieler sich der Gefahr des gegnerischen Blocks bewusst sind, schmelzen sie zu einer Gruppe zusammen und haben den Wert einer homogenen Mannschaft.

Dies ist eine der typischen Phasen des Volleyballs, wo fünf Spieler dem gleichen Bestreben unterworfen sind.

Bei der Abdeckung eines Angriffs ist jede Spielerin sich der Gefahr, die der gegnerische Block bildet, bewusst und sie bilden eine homogene Gruppe, in welcher alle fünf Spielerinnen den gleichen Gedanken haben.

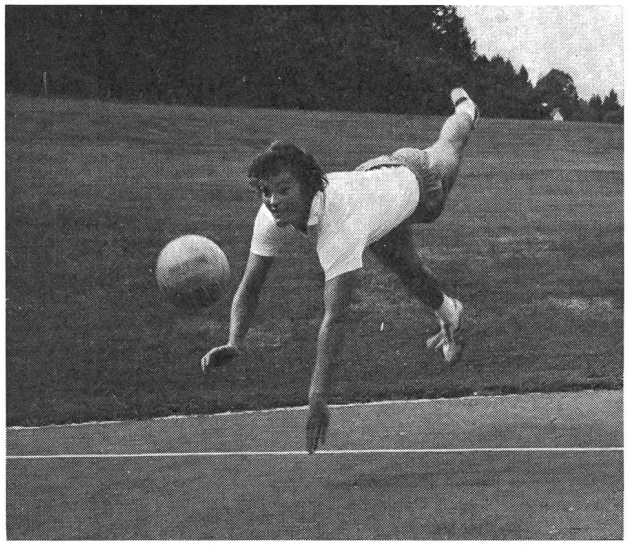
4. Akrobatische Verteidigung

Unter akrobatischer Verteidigung verstehen wir das Retten eines Balles, bei welchem der Spieler zwangsläufig andere Stützpunkte als die Füsse verwenden muss.

Es werden zwei Varianten unterschieden:

a) Fliegende Verteidigung

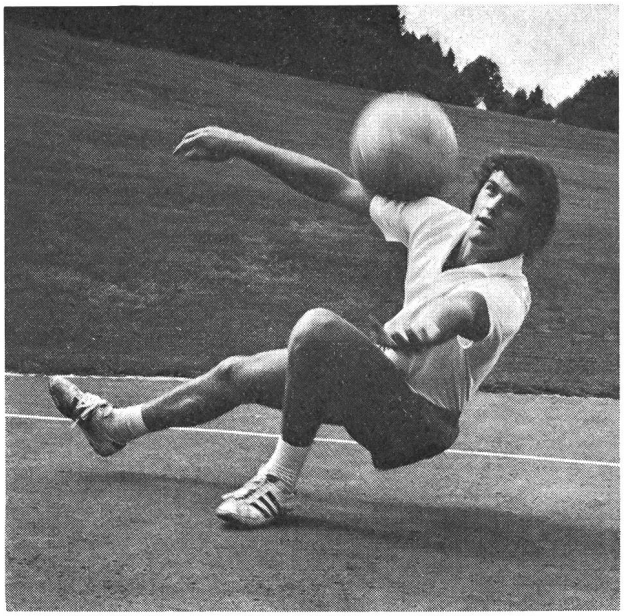
In einem gewissen Moment seiner Platzverschiebung wirft sich der Spieler horizontal in Richtung Ball. Um den Aufprall abzufangen, lässt sich der Spieler auf die Arme fallen und rollt seinen Körper von der Brust bis zu den Oberschenkeln ab.
Diese Art ziehen vor allem die Männer vor, doch auch gewisse Frauen spezialisieren sich darin. Die fliegende Verteidigung verlangt viel Kraft in den Armen und im Schultergürtel.



Fliegende Verteidigung.

b) Rollende Verteidigung

Die Landung erfolgt nicht mit gespanntem Körper, sondern rund und weich in Form einer Seitwärtsrolle, bei welcher zuerst Ellbogen und Knie aufsetzen und dann über Schulter und Rücken gerollt wird.
Bei den Spielern findet man diese Verteidigung bei seitlichen Bällen; bei den Spielerinnen jedoch ist dies die gebräuchlichste Verteidigungsart, da der Fall mit Weichheit, Beweglichkeit aufgefangen wird und nicht mit Kraft.



Rollende Verteidigung eines von vorne kommenden Balles.

5. Spezialisierung

Die verschiedenen Phasen eines Volleyballmatchs in Rechnung ziehend (Serviceabnahme, Angriff, Abdekkung, Verteidigung), ist es augenfällig, dass die Erfolgschancen eines Spielers vergrössert werden, wenn er sich für gewisse Aufgaben spezialisiert.

Folglich kann man von Spezialisten für Serviceabnahme, Aufbau, Angriff, Block, Grundlinienverteidigung, Abdeckung sprechen.

All diese Spezialisten kann man in drei Spielertypen zusammenfassen:

1. Zuspieler, Leiter des Spiels, Aufbauer
2. Hauptangreifer, rechts- oder linkshändiger Angreifer, Spitzenangreifer
3. Nebenangreifer, Allroundspieler

1. Der Zuspieler

Charakteristik
Grösse: Damen 1,65 bis 1,75 m
Grösse: Herren 1,75 bis 1,85 m

Nicht sehr gross, aber mit ausgezeichneter Sprungkraft, sehr beweglich, schnell, geschickt, sehr lebhafte Reaktion, gute Spielübersicht, fähig Probleme schnell zu lösen und sofort Entscheidungen zu fällen.

Grosszügiger Charakter, dem Spiel hingegeben, selbstlos, intelligent, hat grosse Spiel- und Wettkampferfahrung.

Stark in der Verteidigung, in der Serviceabnahme, in der Abdeckung. Zeichnet sich durch präzise Pässe aus, ist regelmässig, versteht die Absichten der Angreifer. Dirigiert das Spiel, baut auf, ist Stütze der Mannschaft.

2. Der Angreifer

Charakteristik
Grösse: Damen 1,75 bis 1,85 m
Grösse: Herren 1,85 bis 1,95 m

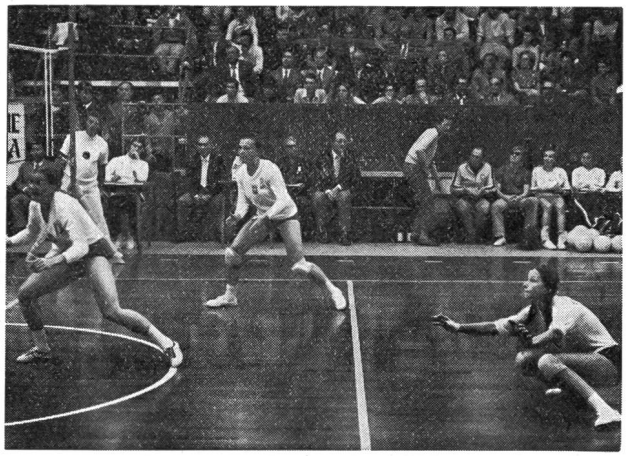
Gross, stark, schnellkräftig, grosse Schlagkraft, Sprungkraft eher mittelmässig.

Eher eigenwilliger Charakter, egozentrisch, lässt sich leicht entmutigen, hat einige Anpassungsschwierigkeiten, liebt die spektakuläre Handlung und den Applaus. Dank der Grösse prädestiniert für Block. Durch die zu hohe Stellung aber schwach in der Verteidigung, lang-

sam, hat Mühe sich nach dem Ball zu werfen. Ist oft mit dem Zuspieler unzufrieden, wenn sein Smash misslingt.

Wird durch ein intensives und angepasstes Konditionstraining zu einem wirklichen Athleten, der zu erstaunlichen Leistungen fähig ist.

Gleicht dem Springertyp der Leichtathletik durch seine langgliedrige Morphologie und seine durch das Alter limitierte Leistungsfähigkeit.



Bei der Abdeckung des eigenen Blocks bereitet sich die Zuspielerin in sehr tiefer Stellung vor, den Ball eher mit beiden Händen aufzustellen als mit einer Manchette abzunehmen; nahe am Boden ist sie bereit, in jede Richtung zu hechten.

3. Der Allroundspieler

Charakteristik
Grösse: Damen 1,65 bis 1,75 m
Grösse: Herren 1,75 bis 1,85 m

Der Allroundspieler ist eine Mischung der Charakteristiken des Zuspielers und des Angreifers, mit dominanten Eigenschaften des einen oder andern.

6. Allroundbegabung und Spezialisierung

Wenn zu Beginn, nach dem Wunsch des Erfinders und wie es das System des Platzwechsels erraten lässt, Volleyball der Kollektivsport des Allroundbegabten ist, so beweist uns die Entwicklung des modernen Volleyballs, dass diese Idee doch nur noch für Anfänger gilt, dagegen aber für Spitzenspieler falsch ist.

Das Reglement erlaubt durch verschiedene Platzwechsel, durch Positionenwechsel (Penetration, Permutation) die Wirksamkeit, die Durchschlagskraft gewisser Spieler zu verbessern, damit aber wird automatisch die Aktionsmöglichkeit anderer Spieler reduziert.

So besteht zum Beispiel bei der Serviceabnahme die Möglichkeit, einen schwachen Spieler davon auszuschliessen.

Ein wirkungsvoller Angreifer kann immer an seinem besten Platz eingesetzt werden.

Der geschickte Zuspieler baut die meisten Angriffe auf.

So ermöglicht die Spezialisierung die morphologischen, technischen, neuromuskulären Qualitäten eines Spielers, seine Intelligenz, seine organisatorischen Fähigkeiten auszunützen, so dass er am besten disponiert ist und seine Schwächen verdeckt werden.

7. Permutation

ist die Möglichkeit, mit Spielern auf der gleichen Linie den Platz zu wechseln, sobald der Ball im Spiel ist.

Vorteil der Permutation ist es, spezialisierte Spieler nur auf ihrem bevorzugten Platz spielen zu lassen.

Die Permutation muss sehr schnell ausgeführt werden,

— wenn die eigene Mannschaft am Anschlag ist

— wenn die Mannschaft in der Serviceabnahmestellung ist (erhöhtes Risiko)

— vor allem während dem Spiel (zur Verstärkung der Verteidigung)

Permutation der Netzspieler

Diese Positionswechsel werden durch folgende Ideen geleitet:

— Der Angreifer nimmt seinen bevorzugten Platz ein; der Wunsch des Hauptangreifers muss vom Nebenangreifer respektiert werden.

— Der Zuspieler wechselt auf die Position, die für den Aufbau am günstigsten ist.

— Der für den Block spezialisierte Spieler spielt in der Mitte.

— Der schwächste Spieler beim Block muss vermeiden, dass er dem stärksten gegnerischen Angreifer gegenüber steht.

Manchmal decken sich die Permutationswünsche so, dass sie nicht immer ausgeführt werden können, z. B. der Allroundspieler zieht es vor in der Mitte zu spielen, ist aber zugleich der Schwächste am Block. In solchen Situationen muss der Trainer entscheiden, ob er den *Schwerpunkt auf Angriff oder Verteidigung* legen will.

Statistiken von wichtigen Spielen geben uns wertvolle Hinweise über die Häufigkeit und Erfolge der Angriffe auf den verschiedenen Posten.

Man stellt fest:

— Rechtshänder greifen besser auf Platz IV an, Linkshänder dagegen auf Platz II

— Wenn der beste Angreifer auf Platz IV ist, spielt der Zuspieler auf Platz II

— Wenn der beste Angreifer Linkshänder ist und auf Platz II spielt, nimmt der Zuspieler den Platz IV ein

— Der Zuspieler, gewöhnlich von kleiner Statur, vermeidet wegen dem Block auf Platz III zu spielen, auch wenn dies zwischen einem Links- und Rechtshänder sein bester Platz wäre.

Es ist sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich, für alle drei Spieler immer den besten Platz für Angriff und Verteidigung zu finden. Die Stärke des Trainers zeigt sich darin, dass er eine Mannschaft zusammenstellen kann, die am wenigsten verwundbar ist. Dies wird während sehr vielen Trainings sein Ziel sein.

— Eine Ideallösung kann ein linkshändiger Zuspieler sein, der auch Überraschungsangriffe starten kann.

— Ein einziger linkshändiger Angreifer kann zu Formationsschwierigkeiten führen.

Permutation der Grundlinienspieler

Trotz der scheinbaren Gleichbedeutung haben die Plätze I, VI und V doch eine sehr verschiedene Charakteristik. Die jedem Platz eigenen Probleme können mit einer totalen Spezialisierung gelöst werden.

Während der offensiven Phase:

— Der Zuspieler stellt sich auf Platz VI, falls die Mannschaft mit der vorgerückten Nummer VI spielt, um damit zahlreiche Penetrationen zu ermöglichen.

— Der Zuspieler stellt sich auf Platz I, wenn die Angreifer Rechtshänder sind; falls der Hauptangreifer Linkshänder ist, empfiehlt sich für den Zuspieler Platz V.

— Der Hauptangreifer wechselt auf Platz V, dort wo die gegnerischen Angriffe über die Diagonale kommen oder vom Block zurückgehalten werden. Die Angriffe des Gegners auf Platz IV werden vom besten Angreifer geschlagen!

— Platz I verlangt hohe Verteidigungsqualitäten: Verteidigen der Linie, die am Block durch den Zuspieler nur schlecht abgedeckt wird; aufmerksam sein auf die kurzen oder langen Smashs, auf die Finten hinter den Block oder auf die Grundlinie.

Die Permutationen sollen nur dann ausgeführt werden, wenn sie sinnvoll sind oder einem Bedürfnis entsprechen, damit die Spieler ihre Fähigkeiten voll entfalten können.

Nur Mannschaften, die die meisten technischen Probleme gemeistert haben und über eine gute Kondition verfügen, sollen Permutationen anwenden.

Diese Positionswechsel können sich positiv auswirken, aber auch eine Unordnung, ein Auseinanderfallen der Mannschaft bewirken.

Eine Vereinfachung des Spielsystems soll vorgesehen werden, falls die Mannschaft vom Gegner dominiert wird.

Es empfiehlt sich, diese Permutationen während zahlreichen Trainings bis ins Kleinste vorzubereiten.

8. Penetration

ist die Möglichkeit einen Grundlinienspieler vorne am Netz einzusetzen, sobald der Ball im Spiel ist.

Der grosse Vorteil ist das Vordringen des spezialisierten Zuspielers, der nun drei Möglichkeiten zum Aufbau des Angriffs hat und seine Mannschaft dadurch vorübergehend für den Angriff in Überzahl bringt.

Die Penetration erfolgt vor allem bei der Serviceabnahme oder sofort nach einem gegnerischen Angriff.

Gemäss der angenommenen Kollektivtaktik wird der Zuspieler (Platz I, VI oder V), der am weitesten vorne ist, sich in die Netzlinie gliedern und den Ball auf sich ziehen. Sein Platz hängt von der Stellung der links- und rechtshändigen Angreifer ab.

Die Penetration während der Serviceabnahme wird vor allem dann ausgeführt, wenn sich der Aufbauer auf Platz I oder VI befindet; mit linkshändigen Angreifer aber auf Platz V.

Der erste Pass muss genau sein und der Zuspieler geschickt und schnell.

Nur penetrieren, wenn es sich bezahlt macht!

Zum Schluss sei wiederholt, dass diese Positionenwechsel (Penetration und Permutation) nur von gut vorbereiteten Mannschaften, die über die technischen und physischen Mittel verfügen, angewendet werden sollen.

Für Anfängermannschaften sind diese Positionswechsel völlig ausgeschlossen!

In Juniorenmannschaften, wenn auch schon fortgeschritten, hat die Erfahrung gezeigt, dass eine zu frühzeitige Spezialisierung sich schadend auf die Entwicklung auswirkt. Der Junior sollte eine solide Grundausbildung auf jedem Posten und in jeder Funktion erhalten; er soll die Möglichkeit haben, sich später sowohl als Angreifer wie auch als Zuspieler zu spezialisieren.

9. Das taktische Denken und Handeln muss gelernt werden

Wenn einzelne Spieler über eine intuitive Begabung für das taktische Handeln verfügen, so kann das der Mannschaft nur dienen, wenn eine positive Überlagerung des taktischen Denkens aller sechs Spieler auftritt.

F. Mahlo schlägt in seinem Buch «Taktik im Spiel» gewisse Grundregeln zum Unterricht der taktischen Handlung vor und erlaubt so eine gewisse methodische Annäherung an die Probleme der Taktik: «Wir haben die Existenz von drei Hauptphasen in der Spielhandlung festgestellt, die sich nacheinander abspielen und untereinander in Beziehung stehen:

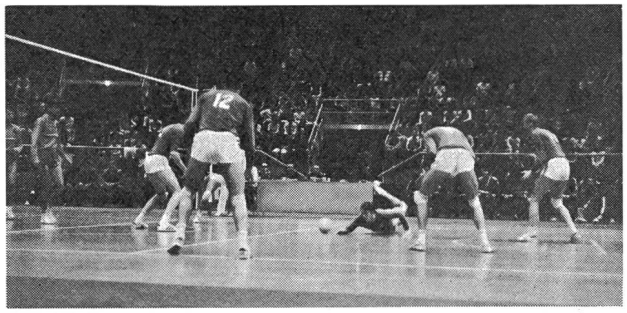
— Wahrnehmung und Analyse der Situation

— Geistige Lösung des Problems

— Motorische Lösung des Problems.»

So muss das Veranlassen zum taktischen Denken und das Lernen der taktischen Handlung so früh wie möglich geschehen, am Anfang durch kleine vorbereitende Spielformen, die sich dem Volleyball nähern.

Der Anfänger, der noch ein sehr limitiertes Blickfeld besitzt, muss lernen seinen Spielraum zu vergrössern; er muss sich von der alleinigen Suche nach dem Ball lösen, um in den Spielraum des Partners einzudringen und durch diese Überschneidung einen dauernden Kontakt schaffen.



Magische Anziehungskraft des Balles, auch für Spitzenmannschaften.

Die völlige Beherrschung der Automatismen hat die Befreiung des Spielers von jeglichen technischen und taktischen Grundproblemen als Hauptziel, so dass der Spieler bestens zum Wahrnehmen, Analysieren und Lösen von neuen, noch unbekannten Befehlen disponiert ist.

Dass der Trainer während der analytischen Verbesserung einer Bewegung immer an das Einbauen dieser Bewegung in einen taktischen Komplex, der mit der physischen Leistungsfähigkeit des Spielers harmoniert, denken muss, ist die Konsequenz der oben aufgeführten Ideen.

Jede Bewegung soll in einer Vielzahl von taktischen Situationen geübt werden, nicht um ihrer selbstwillen, aber stark gebunden an die vorangegangene Handlung, um schon die folgende Phase vorauszusehen.

Je mehr also die Leistungsfähigkeit erhöht und die spielerische Reife erreicht ist, desto mehr verliert die technische Bewegung an Wichtigkeit zugunsten der Strategie und des taktischen Denkens.

So spiele der Volleyballer nicht mit seinem Herzen in seinem abgegrenzten Raum, sondern mit dem Herzen der Mannschaft für die Gesamtheit.