

GRUNDTAKTIKEN DER JUGENDNATIONALMANNSCHAFT

GRUNDVERMITTLUNG VON BASIS TAKTIKEN
IM MÄNNLICHEN NACHWUCHSVOLLEYBALL



GRUNDBEGRIFFE

- 🌀 in-System: gute Spielsituation aus Abwehr/ Annahme
- 🌀 out-of-System: schlechte Spielsituation aus Abwehr/ Annahme
- 🌀 Sideout: Spielsituation aus der Annahme
- 🌀 Transition: Spielsituation aus der Abwehr bzw. dem K2
- 🌀 Feldzuspiel/ Highball-Zuspiel: Zuspiel aus dem Feld als Highball
- 🌀 overload (Schuss und schneller Pass auf die Pos. IV)
- 🌀 isolation (Schuss und schneller Pass Überkopf)
- 🌀 Commit Block = voll mitspringen beim gegnerischen Angriff
- 🌀 Read Block = Lesen des Zuspielers und reagieren



KOMMUNIKATION

Das MUSS kommuniziert werden:

- ALLE out-of-system Kontakte (Abwehr, Tips, Highballzuspiel, Gegenangriff)
- Libero ruft Anzahl der gegnerischen Blockspieler möglichst früh
- Blockauflösung (durch MB oder L) bei schlechter gegn. Situation
- Vor dem Ballwechsel:
 - K1: Annahme Riegel, Angriffskombinationen
 - K2: Block- Abwehrstrategie, Gegnerischer Zuspieler vorne/hinten

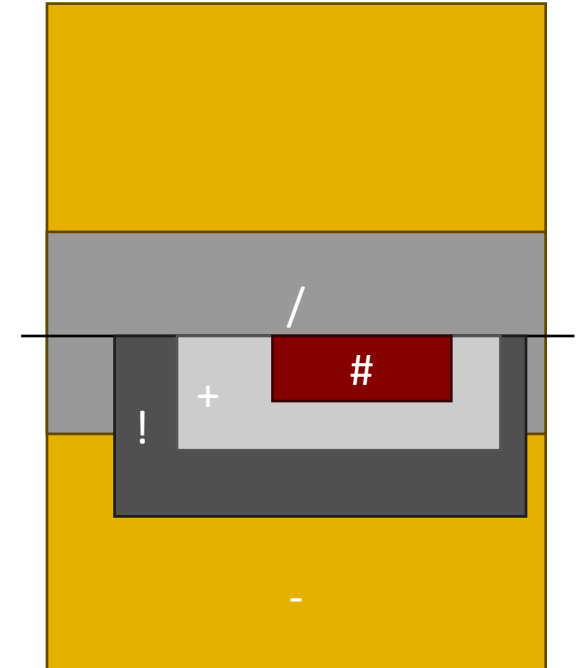
Das ist unnötige Kommunikation:

- Feedback für das Zuspiel (Angreifer löst das Zuspiel)
- Annahmeriegel in-system während dem Ballwechsel (vorher absprechen)



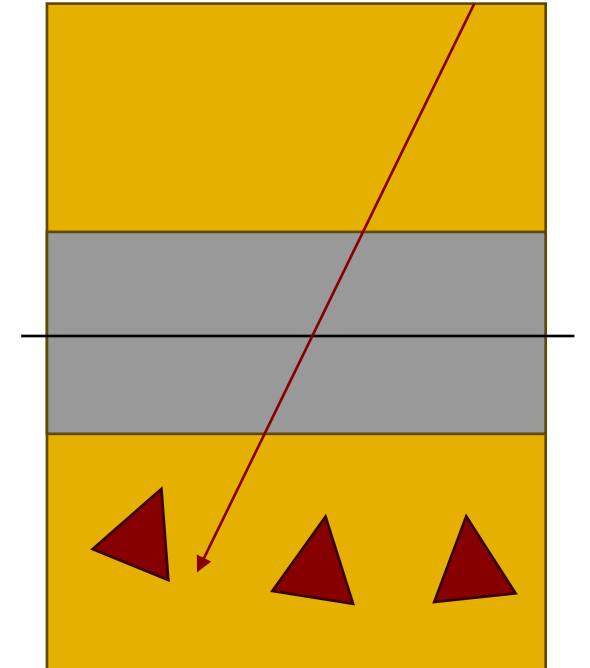
ANNAHME BEWERTUNGEN

- # perfekte Annahme
- + gute Annahme
- ! Kein Schnellangriff mehr möglich
- - schlechte Annahme
- / Overpass
- = Fehler



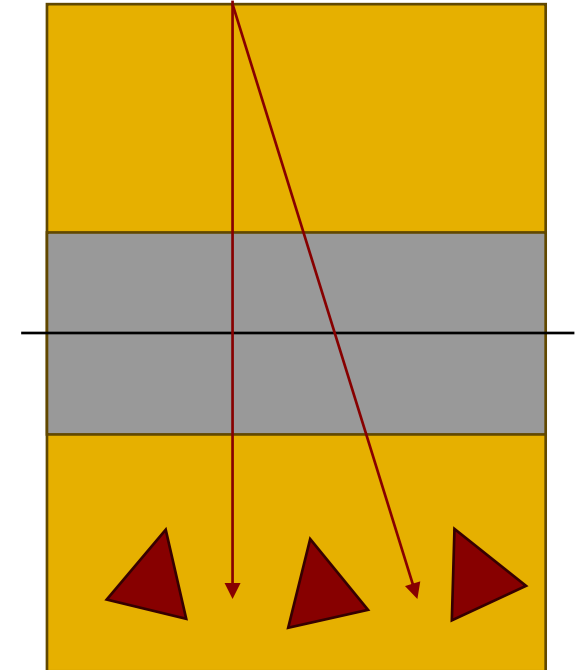
ANNAHME GEGEN FLOAT

- ☪ Startposition auf 6 m
- ☪ Riegel Ausrichtung in Richtung des Aufschlägers
- ☪ pritschen erlaubt – Fokus auf Bagger in der Ausbildung
- ☪ Kommunikation der Schnittstellen vor dem Aufschlag
- ☪ Pos. V. etwas vor Pos. I & VI



ANNAHME GEGEN SPRUNGAUFSCHLAG

- 🌀 Startposition auf 7,5-8 m
- 🌀 Riegel Ausrichtung in Richtung des Aufschlägers
- 🌀 Kommunikation der Schnittstellen vor dem Aufschlag
- 🌀 bei hartem Sprungaufschlag die Idee den Ball im eigenen Feld zu halten
- 🌀 Schnittstellen covern
- 🌀 Pos. I und V stehen etwas vor der Pos VI, um Schnittstellen voreinander besser abzusichern



AUSGANGSPOSITIONEN

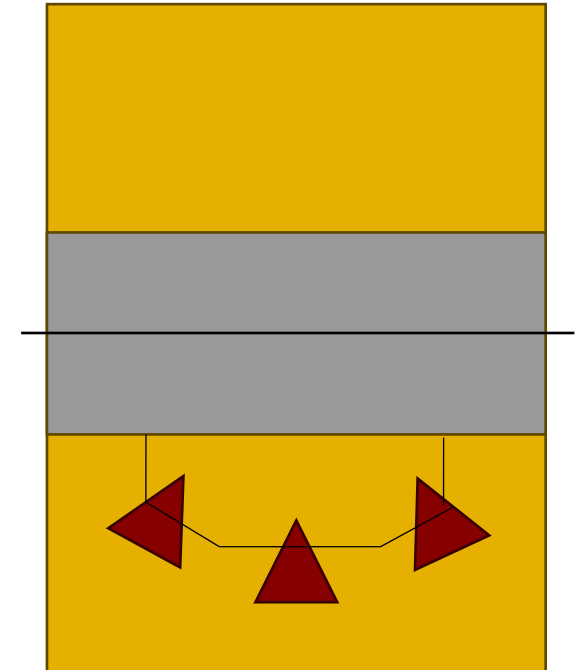
Grundgedanken:

Bei guter Situation: (#+)

- Ausgangspositionen von Pos. I und V auf 4,5 m und 1m innerhalb Seitenlinie
- Ausgangsposition von Pos. VI auf 7,5 m
- “Scheune“

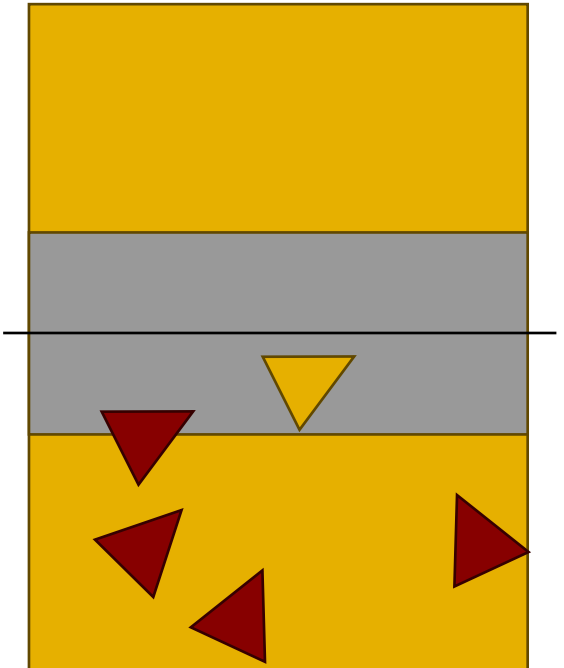
Bei schlechter Situation (!,-)

- Ausgangspositionen von Pos. I und V auf 5 m
- Ausgangsposition von Pos. VI auf 8 m
- Gedreht Richtung Feldmitte



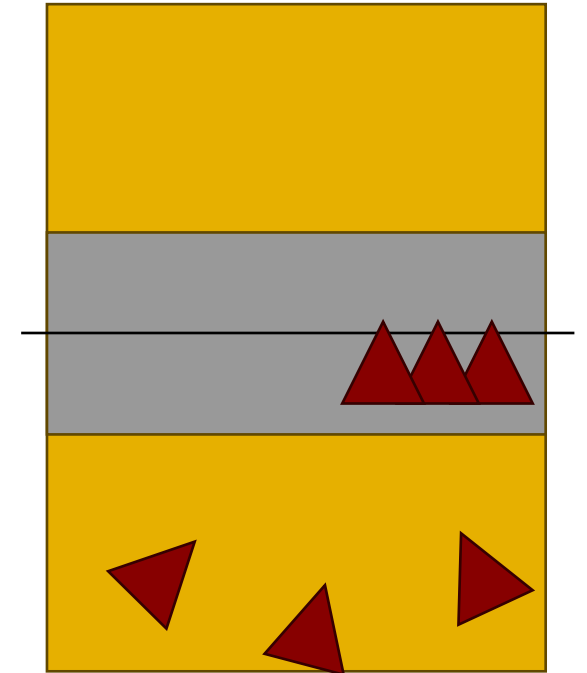
ABWEHR VON SCHNELLEN BÄLLEN POS. 4/2

- ☉ gegen Schnelle Bälle soll im Feld verteidigt werden
- ☉ Pos. VI geht einen Schritt von der Ausgangsposition in die Diagonale
- ☉ Pos. I ist bereit für die Linie Verteidigung auf 7 m (bei Block Außenhand vorm Ball)
- ☉ Pos. IV ist entweder bereit für Tip-Cover (mit im Feld Richtung Pos. III oder auf der 3m Linie für die harten Schläge)
- ☉ Pos. V rutscht etwas ins Feld rein
- ☉ Bei Angriff von Pos. II ist das gleiche nur Spiegelverkehrt



ABWEHR VON HIGHBALL POS. 4/2

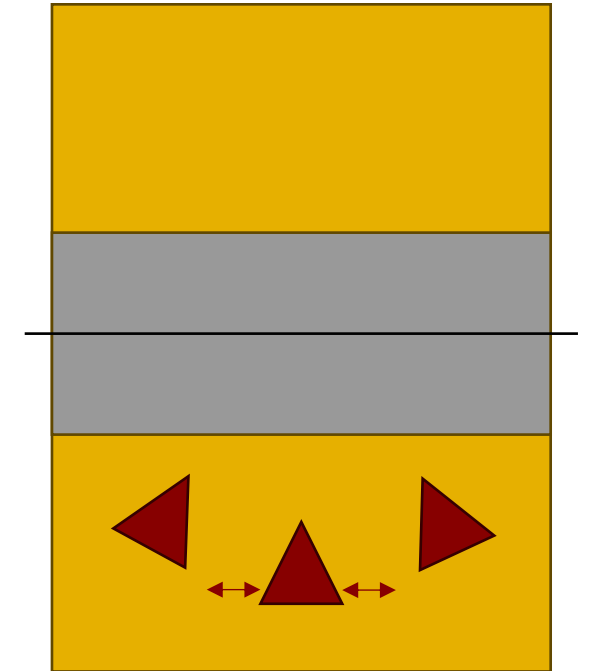
- 🌀 Deep Defense von Pos. V
- 🌀 Pos. VI ist bereit für Blockabpraller und steht kurz vor der Grundlinie
- 🌀 Pos. I hat die Tips mit und je nach Angreifer auch die Blockabpraller Richtung I/ VI
- 🌀 bei 3-er Block darf kein Ball die Linie vorbei kommen



ABWEHR GEGEN QUICK-ATTACK/ PIPE

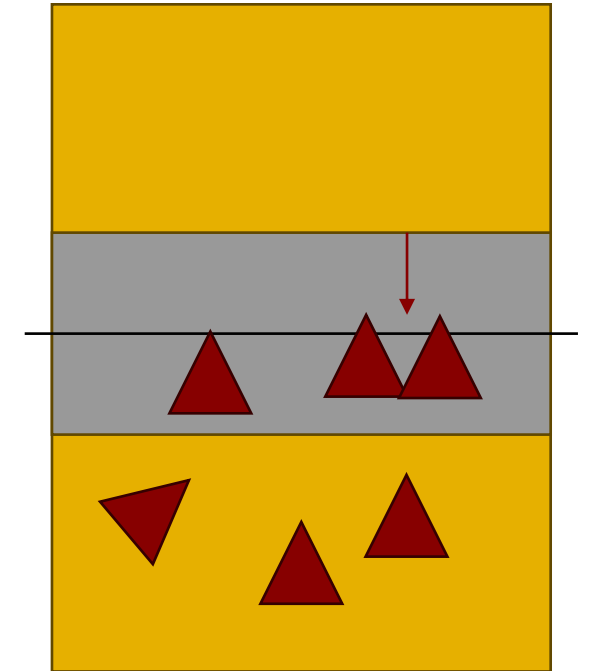
Grundgedanken:

- 🌀 im Feld verteidigen
- 🌀 ausgerichtet zum Angreifer
- 🌀 wenig Reaktionszeit – große Fläche zur Verteidigung bieten
- 🌀 Abhängig vom Angreifer -> Position VI muss einen Schritt nach links oder rechts aus dem Blockschatten raus
- 🌀 Position V/ I müssen einen Schritt ins Feld, je nachdem welche Richtung der Blocker zumacht



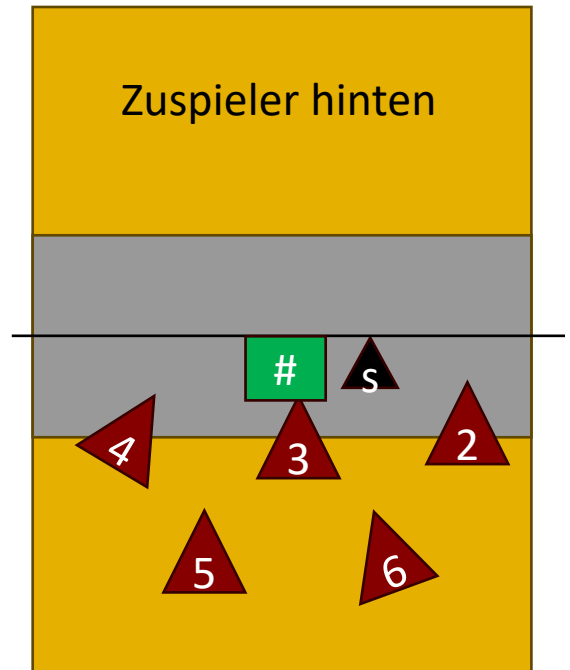
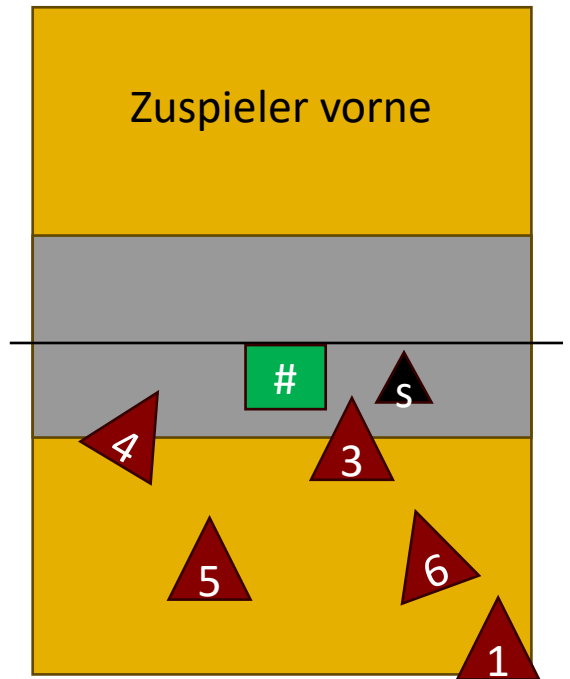
ABWEHR GEGEN QUICK 2M SCHUSS

- ⚽ wenig Reaktionszeit – große Fläche zur Verteidigung bieten
- ⚽ Pos 1 rutscht rein ins Feld gerade vor den Angreifer
- ⚽ Pos 6 zuständig für Blocklücke bzw. Halbdigonale



FREEBALL

- 5 Spieler spielen den Freeball
- Ziel für den Freeball ist die Zone 3
- Diagonalspieler im Hinterfeld wird von Pos. VI gecovered
- Libero versucht frühzeitig Verantwortung zu übernehmen



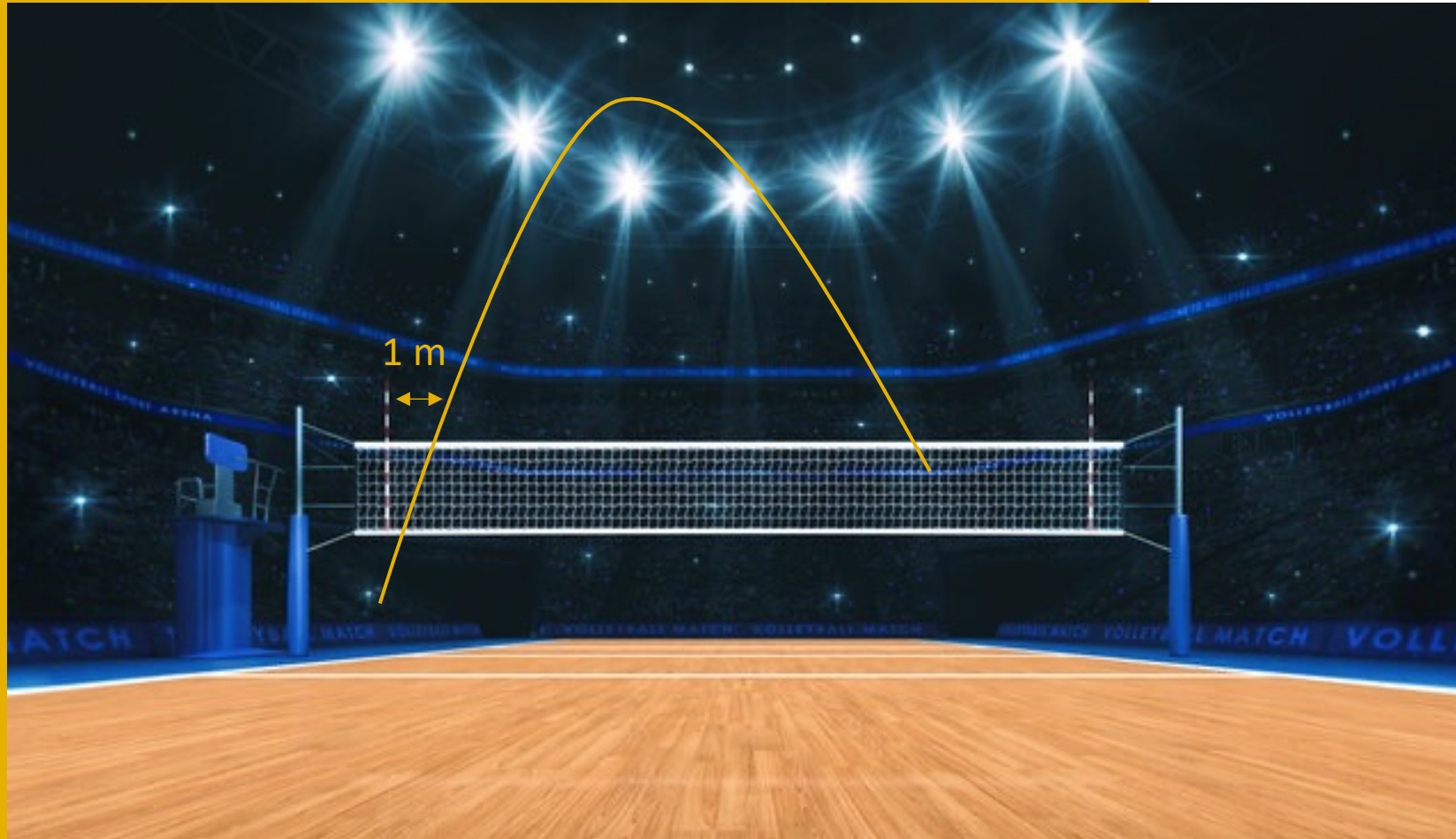
FELDZUSPIEL/ HIGHBALL-ZUSPIEL

Grundgedanken:

- 🌀 JEDER muss den Ball zuspielen können!
- 🌀 1 m innerhalb der Antenne; 0,5 m Entfernt vom Netz
- 🌀 lieber zu weit Innen als zu weit Außen (einfacher für den Angreifer auszugleichen)
- 🌀 lieber zu dicht als zu weit weg
- 🌀 hohe Parabel Flugkurve



FELDZUSPIEL / HIGHBALL-ZUSPIEL



ZUSPIELPASSCODIERUNG

Passcodierung von der A-Nationalmannschaft bis zur Jugend



Schuss



Push



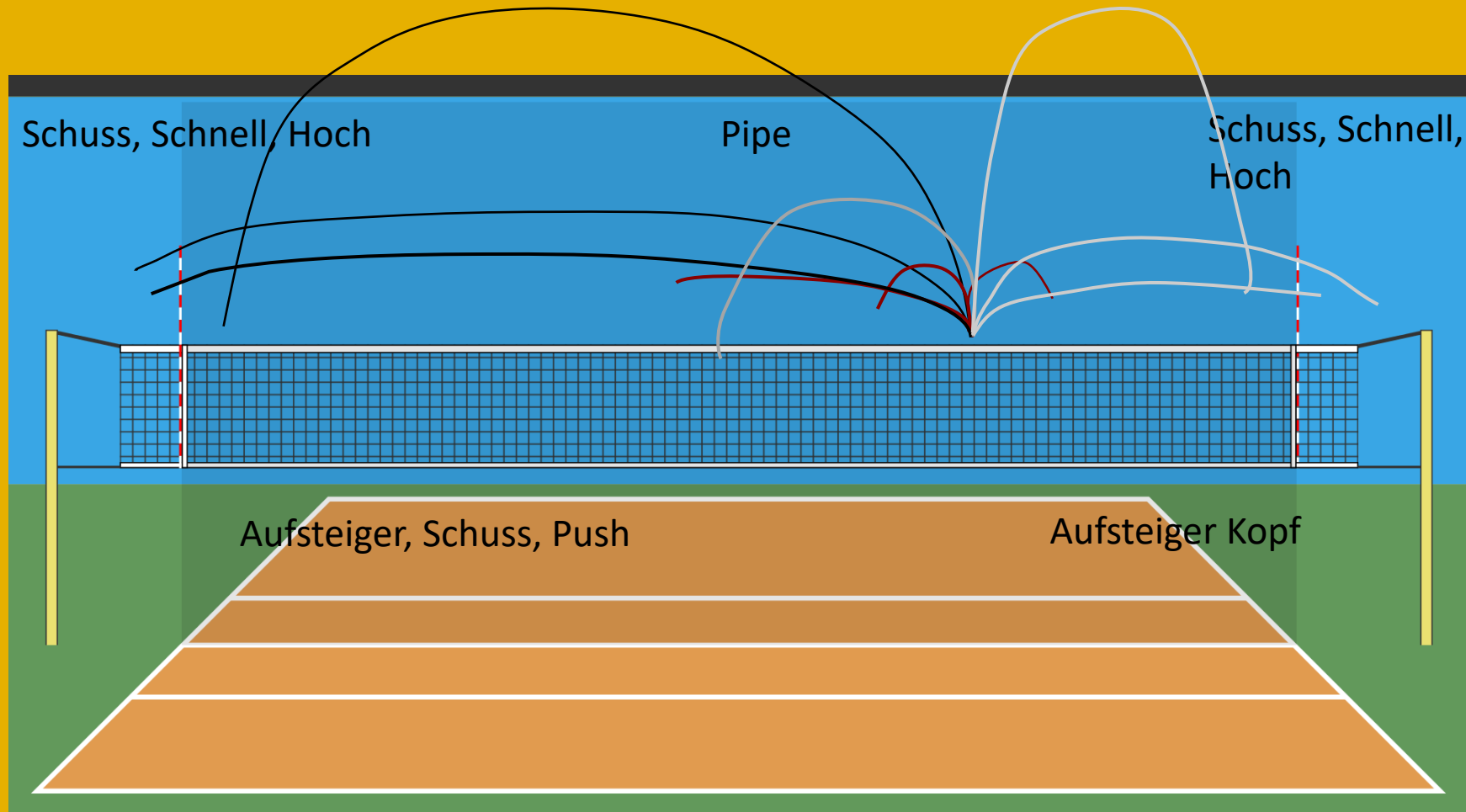
Aufsteiger



Aufsteiger Kopf



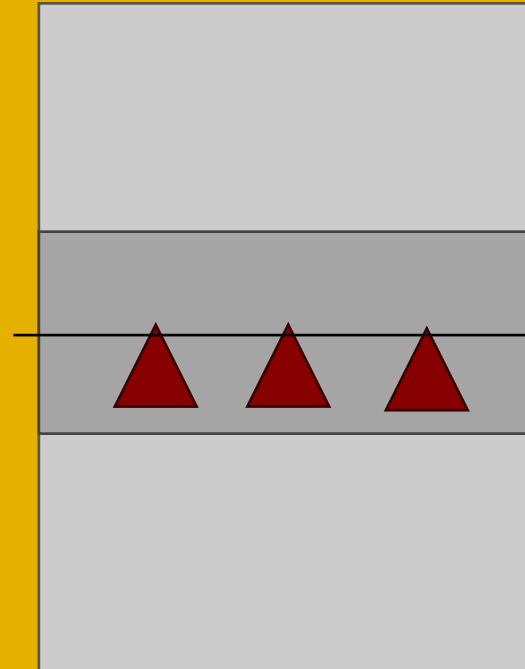
ZUSPIEL PASSCODIERUNG



BLOCK

Grundgedanken:

- 🌀 Grundpositionen
- 🌀 Sauberer Block vor Sichtblock
- 🌀 Innenstart/ Außenstart erlernen
- 🌀 Gerade statt seitlich greifen
- 🌀 Blickstrategie (Ball- Zuspieler- (Ball peripher) – Angreifer)
- 🌀 Grundsätzlich ist jeder für seinen Gegenspieler verantwortlich
- 🌀 Kommunikation über Strategien vor dem Ballwechsel entscheidend



BLOCK STRATEGIE MITTELBLOCKER

Commit Block:

- 🌀 in der Mitte + Richtung die geblockt wird anzeigen
- 🌀 1. Hand Commit Zeichen



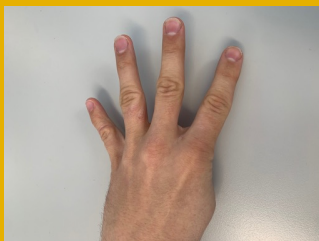
- 🌀 2. Hand Richtung (V oder I)



BLOCK STRATEGIE MITTELBLOCKER

Read Block:

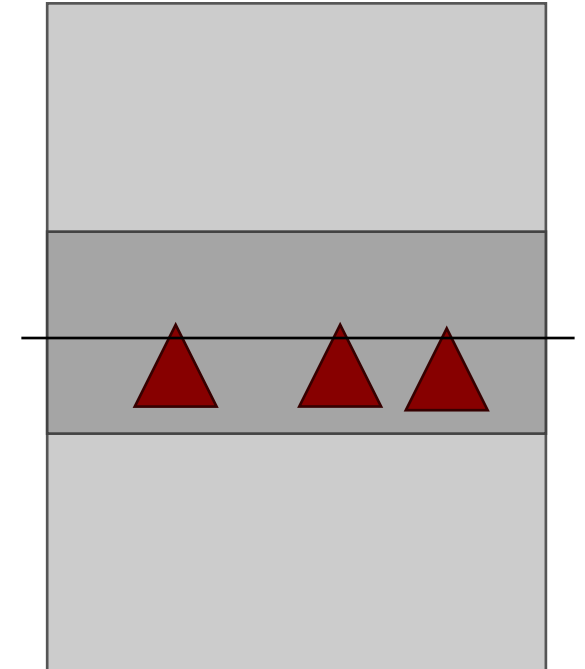
- 🌀 Read Block mit Fokus auf gegnerische Pos. II oder IV
- 🌀 Zeichnen mit einer Hand (Fokus der gegnerischen Pos IV/ II)



BLOCK STRATEGIE AUßENBLOCKERR

- 🌀 Anzeigen von Linie (Innenhand vor dem Ball) oder Diagonal (Außenhand vor dem Ball)
- 🌀 Zeichen hinter dem Rücken: 1 für Linie 2 für Diagonal
- 🌀 Zuspieler vorne (OPTION 4)
 - Außenangreifer übernimmt den Mittelblocker des Gegners mit dem Hauptfokus
 - Anzeige mit vier Fingern hinter dem Rücken
 - Abwehr Pos. VI verändert sich, wenn Linie bei D weit offen
 - Außenblocker muss bei gegn. Diagonalspieler auch da sein verschiebt nur seinen Fokus

Option 4



ANGRIFF RHYTHMISIERUNG

- 🌀 4 Schritt Anlauf (1 rechts- 2 links- 3 rechts- 4 links)
- 🌀 Betonung auf den letzten beiden Schritten

Zuspieltempo:

- 🌀 1. Schritt – Rhythmus Highball Angriff
- 🌀 2. Schritt – Rhythmus halbes Tempo
- 🌀 kurz vor dem 3. Schritt – Rhythmus schnelles Tempo
- 🌀 3. Schritt Schuss Tempo auf Pos. II und IV
- 🌀 4. Schritt Schnellangriff – beide Beine am Verlassen vom Boden



SICHERUNG

- ☛ Position VI bleibt lang für die Blockabpraller (6m)
- ☛ alle anderen positionieren sich in 2 Reihen um den Angreifer
- ☛ Von Pos. II spiegelverkehrt
- ☛ Wenn Pos. VI für schnellen Pipe anläuft tauschen Libero und Pos. VI in der Positionierung
- ☛ Sicherung als wichtiges Element in dem alle bereit sein müssen (Arme ausstrecken)

