



Das Ergebnis zählt

FIVB-World-Tour-Halbfinale 1998 in Marseille. Beim Spielstand von 14:13 für uns und eigener Annahme im entscheidenden 3. Satz gegen die Brasilianer

aner Paulao und Paulo Emilio nahmen unsere Kontrahenten noch einmal eine Auszeit, um ihre Taktik für den wichtigen nächsten Ball zu besprechen. Da sie bisher fast ausschließlich auf mich aufgeschlagen hatten, vereinbarten wir den schnellen Ball nach außen an die Antenne für mich, mit dem wir bisher sehr erfolgreich gewesen waren. Doch die Brasilianer änderten ihre Taktik und schlugen auf Axel auf, der davon zwar überrascht war, den Ball dann aber so hart wie möglich diagonal schlug. Paulo Emilio bekam den Ball direkt auf die Arme, konnte ihn aber nicht kontrollieren, und so segelte er übers Netz an uns vorbei und landete etwa 10 Zentimeter hinter der Grundlinie im Aus.

FACHBEGRIFFE

DOUBLE ELIMINATION: Turniermodus, bei dem die Teams erst nach der zweiten Niederlage ausscheiden.



Bild 39

Bild 39: Harter Diagonalangriff (Jose Loiola).



Bild 40

FACHBEGRIFFE

KILL: Erfolgreicher Angriff.

Anlaufgestaltung: Den richtigen Rhythmus finden

Ist die Annahme einigermaßen gelungen und kann der Zuspieler das obere Zuspiel einsetzen, muss der Angreifer „nur“ noch seinen Anlaufrhythmus finden. Dazu muss er sich sofort nach der Annahme zum immer gleich bleibenden Ausgangspunkt für den Anlauf begeben. Dieser Punkt kann je nach gewünschtem Zuspiel oder Anlauf an der Außenlinie oder in einer bestimmten Entfernung vom Zuspieler liegen.

Und dort sollte er kurz verharren und erst danach zum eigentlichen Anlaufschritt übergehen. Denn so kann er nicht nur den Nettabstand halten, sondern auch immer mit der gleichen Geschwindigkeit einstimmen und gleich weit nach vorne springen. Muss er dagegen von weiter hinten unter Zeitdruck anlaufen, braucht er eine höhere Anlaufgeschwindigkeit, die dann auch einen größeren Sprung nach vorne

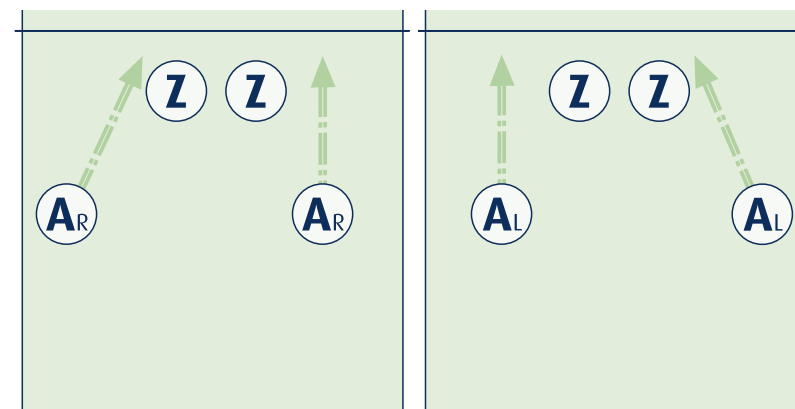


Abb. 5

Abbildung 5: Anlaufgestaltung, links für Rechtshänder, rechts für Linkshänder.

Richtung Netz zur Folge hat. Er riskiert damit, den Ball zu unterlaufen. Beim eigentlichen Anlauf unterscheidet man zwischen Offhand-Angreifern, die den Ball beim Angriff erst an sich vorbeilassen müssen, also Rechtshändern auf der rechten Seite und Linkshändern auf der linken, und Onhand-Angreifern, die den Ball angreifen, bevor er ihren Körper passiert, also Linkshändern auf der rechten Seite und Rechtshändern auf der linken. Offhand-Angreifer sollten senkrecht zum

Netz anlaufen, Onhand-Angreifer dagegen in einem Winkel von ca. 30 bis 45 Grad (siehe Abbildung 5). Haben Zuspieler und Angreifer einen gemeinsamen Rhythmus, kann sich der Angreifer in erster Linie mit der Block-Abwehr-Aufstellung des Gegners beschäftigen und muss sich nicht so sehr um den Ballflug kümmern. Bei der Gegnerbeobachtung während des Anlaufs kommt es zunächst darauf an, die Ausgangsposition des gegnerischen Block- und Abwehrspielers wahrzunehmen.

FACHBEGRIFFE

COBRA:
Mit den Fingerspitzen der gestreckten Hand gespielter Ball.



Bild 41

Angriffstechniken: Hart oder ganz hart?

Ist man dann abgesprungen, steht man vor der großen Frage, mit welcher Technik man den Angriff abzuschließen hat. Prinzipiell lassen sich hier drei Kategorien unterscheiden: harte Schläge, halbscharfe Schläge, die so genannten Driveschläge, und die Gruppe der nicht-harten Angriffsschläge. Das Wichtigste bei der Anwendung der einen oder der anderen Angriffstechnik ist, den Gegner diese so spät wie

möglich erkennen zu lassen! Der Angreifer muss also immer wie zu einem harten Angriffsschlag anlaufen. Mit harten Angriffen kann man den Block anschlagen, den Ball direkt auf den Boden bringen oder den gegnerischen Abwehrspieler zu einer unkontrollierten Abwehr zwingen. Harte Schläge sollten möglichst tief ins Feld angegriffen werden, also hoch abgeschlagen werden, damit der Ball bei



Bild 42

einer Blockberührung ins Aus springt, oder in einem scharfem Winkel um den Block herum an die Seitenlinie platziert werden, damit sowohl Block als auch Abwehr zu frühen Bewegungen zur Erreichung des Balls gezwungen werden. Halbscharfe Bälle bieten sich an, um am Block vorbei in die eigentlich vom Block abgedeckte Zone zu schlagen oder um einen sich zurückziehenden Blockspieler auszuplatzen. Gut anzuwenden sind sie auch, um den Block außen anzuschlagen oder um den Ball nach einer möglichen Blockberührung selbst zu sichern und erneut aufzubauen. Bei den nicht-harten Angriffsbällen sieht man am häufigsten die Shots, die mit der Handinnenfläche gespielt werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, diese Shots zu spielen: entweder schnell und perfekt platziert, damit der Abwehrspieler nicht an den Ball kommt, oder verzögert, damit er sich für eine Ecke entscheidet und man selbst den Ball in



Bild 43

die freie Ecke spielen kann. Egal ob verzögert oder schnell, die Höhe des Lineshots muss so gewählt werden, dass der Blocker gerade nicht an ihn herankommt, da zu hohe Shots von guten Abwehrspielern durchaus abgelaufen werden. Der mit der alten Feldgröße sehr erfolgreiche „Rainbowshot lang diagonal“ ist durch die Feldverkleinerung sehr viel anfälliger geworden, da er über den Blocker und über den Abwehrspieler hinweg gespielt werden muss. Beim „Cutshot kurz, diagonal“ muss der Ball das Netz sehr flach und weit weg vom Blocker überqueren. Bei einem Cut von der Außenposition muss der Ball also das Netz in der Mitte überqueren und sollte dann kurz hinterm Netz herunterkommen. Als letzte Möglichkeit für einen Shot bleiben die kurzen Ableger (Dinks) neben und hinter dem Block übrig. Diese müssen gerade so weit gespielt werden, dass der Blocker sie nicht selbst durch Abtauchen retten kann. Sie sind am erfolgreichsten, wenn sie gegen

FACHBEGRIFFE

POKE:
Mit den Fingerknöcheln gespielter Ball.

Bild 42:
Pokeshot (Marcio).

Bild 43:
Cobrashot, um möglichst hoch zu reichen (Kevin Wong, hinten).

NOTIZEN

Bild 44:
Pokeshot, um den Ball kurz abzulegen (Martin Conde).

Bild 45:
Angedeuteter Poke (Andreas Scheuerpflug).



Bild 44



Bild 45

die Blockrichtung des Blockspielers gespielt werden. Nicht mit den Handinnenflächen gespielt werden der Poke- und der Cobrashot. Mit beiden kann die Reichhöhe im Angriff erhöht werden. Während man den Cobrashot tatsächlich fast nur in Notsituationen anwendet, um den Ball noch über den Block zu spielen, lässt sich der Poke viel differenzierter und auch effizienter einsetzen. Technisch versierte Spieler können damit sowohl zielgenau in die Ecken spielen als auch sehr weich am Block vorbeilegen. Im Extremfall kann damit der Ball zunächst in den Block – und bei

Widerstand dann ins Aus gedrückt werden. Bei dieser Variante des Drückduells kommt es darauf an, den Ball nicht an die Hände des Blockers zu spielen, sondern dessen Handgelenke oder Unterarme zu erwischen, damit er keine Chance hat, den Ball zu spielen. Beim richtigen Drückduell, wenn also auch der gegnerische Blocker seine Hände an den Ball bekommt, gewinnt derjenige, der mit gestrecktem Arm drücken und damit die größte Kraft auf den Ball bringen kann. In den seltensten Fällen kommt es dabei nur auf die Reichhöhe der Spieler an.

NOTIZEN

FACHBEGRIFFE

DRIVESCHLAG:
Halbscharfer Angriffsschlag.



Bild 46

FACHBEGRIFFE

RAINBOWSHOT:
Langer Diagonalschlag über den Abwehrspieler hinweg.

Angriffstaktik: Den Gegner fest im Blick

Die wichtigste Regel für den Angriff ist: Vermeide direkte Fehler. Bälle, die in den Block geschlagen werden, können gesichert werden. Selbst wenn der Abwehrspieler den Angriff kontrollieren kann, muss er ihn erst noch im Gegenangriff verwerten. Aber Schläge oder Shots ins Aus oder gar ins Netz sind direkte Punkte für den Gegner, für die er nicht hart arbeiten muss. Einrechnen sollte man bei allen Angriffen einen Spielraum von 15 bis 20 cm. Shots genau auf die Linie sind zwar perfekt – leider ist aber kein Angreifer so perfekt, dass er nicht die geringste Abweichung in seinen Angriffsschlägen hätte! Was hat man von einem vermeintlich perfekten Angriffsschlag, der Zentimeter neben der Linie landet? Das A und O des Angriffs ist Wahrnehmung und Variabilität. Dazu ist es wichtig, den Ball nicht zu unterlaufen und früh genug abzuspringen, um sowohl Ball als auch Gegner beobachten zu können. Die wenigsten Spieler sind jedoch in der Lage, sowohl Blocker als

auch Abwehrspieler zu beobachten und dabei noch einen perfekten Angriffsschlag durchzuführen. In manchen Fällen, bei einem nicht optimalen Zuspiel oder wenn sich ein Abwehrspieler hinter dem Blocker versteckt, ist dies sogar unmöglich. Die Entscheidung fällt bei vielen Spielern schon während des Anlaufs, bei manchen sogar schon vorher, und selbst bei guten meist beim Absprung. Die ersten Anhaltspunkte hat man bereits vor Spielbeginn, wenn man die Stärken und Schwächen des Gegners in Block und Feldabwehr einigermaßen kennt. Dies ist zunächst einmal für die Entscheidung wichtig, ob ich tendenziell besser hart angreife oder lieber einen Shot spiele, hilft aber auch, wenn ich nicht-optimale Zuspiele verwerten muss. Gerade wenn ein Spiel in die Endphase geht, fallen die Spieler nicht nur im Angriff, sondern auch in der Block-Abwehr wieder in ihre alten Gewohnheiten zurück. Hat man den Anlauf zeitlich gut gestaltet, ist man also früh genug dran, bleibt

einem genügend Zeit für einen Blick auf die Ausgangsposition von Block und Abwehr. Steht der Blocker mit seiner Achse dort, wo ich den Ball angreifen will? Wenn nicht, sollte der Angreifer diese Fehlpositionierung direkt ausnutzen und den Ball durch den offenen

auf den Blockspieler achten. Macht er einen Schritt in die eine Richtung, muss man schnell in die andere schlagen, bevor er wieder zurückspringt. Springt er in die eine Richtung, kann man den Schlag ruhig ein wenig verzögern, um den Ball scharf in die andere Ecke zu platzieren. Gibt der Blocker sich immer noch nicht zu erkennen, bleiben dem Angreifer zwei Möglichkeiten: entweder sehr schnell und möglichst sehr hoch abzuschlagen oder aber zu warten, bis der Blocker sich für eine Richtung entscheidet. Nicht zu vergessen, ganz besonders bei Angriffen von außen, ist die taktische Variante des Block Anschlagens, die mit der Feldverkleinerung einen viel höheren Stellenwert erhalten hat. Hat der Angreifer sich für einen harten Angriff entschieden, merkt aber, dass er, aus welchen Gründen auch immer, damit keinen Erfolg haben dürfte, sollte er den Ball locker in den Block schlagen, um ihn danach zu sichern und erneut aufzubauen. Als weitere Möglichkeit bleibt einem ein Shot über den Block, da der Abwehrspieler in den meisten Fällen die blockfreie Seite verteidigt, oder aber einen Angriff entsprechend dem Zuruf des Partners.

Will der Angreifer einen Shot spielen, sollte er vor allem den Abwehrspieler beobachten. Er muss aber auch immer mit dem Sichzurückziehen des Blockspielers rechnen – und dann entweder hart in die Mitte angreifen oder den Ball halbscharf gegen die Laufrichtung des abziehenden Blockers platzieren. Wie bereits angesprochen, kann der Angreifer einen schnellen Shot spielen, wenn der Abwehrspieler deutlich eine Seite des Courts abdeckt. Die Länge des schnellen Shots ist abhängig von der Ausgangsposition des Abwehrspielers. Steht er weit hinten, bietet sich ein Cutshot oder kurzer Ableger hinter den Block an. Wartet er jedoch weit vorne,

FACHBEGRIFFE

CUT:
Scharfer diagonaler Shot.



Bild 47

Bild 47:
Erfolgreicher Diagonalangriff
(Sandra Pirez).

Korridor ins Feld hämmern. Doch Vorsicht! Vor dem Angriff des Balls noch einmal schauen, ob der Blocker nicht doch eine Finte gemacht hat und im letzten Moment die vermeintlich freie Richtung zudeckt. Ist der Blocker gut postiert, muss man die Ausgangsposition des gegnerischen Abwehrspielers prüfen. Deckt dieser ganz eindeutig eine Feldseite ab, so ist ein guter Shot eine fast sichere Angelegenheit. Auch hier muss man sich kurz vor dem Shot noch einmal vergewissern, dass der Abwehrspieler nicht doch lossprintet, um den Shot abzulaufen.

Jetzt haben aber sowohl der Block- als auch der Abwehrspieler eine Ausgangsstellung eingenommen, die es ihnen ermöglicht, prinzipiell auf alle Angriffsschläge zu reagieren. Spätestens beim Absprung zum Angriff sollte man die Entscheidung treffen: Hart angreifen oder den Gegner lieber ausplatzen. Entscheidet man sich für die harte Variante, muss man nur noch

FACHBEGRIFFE

SLICE:
Scharfer Diagonalschlag.

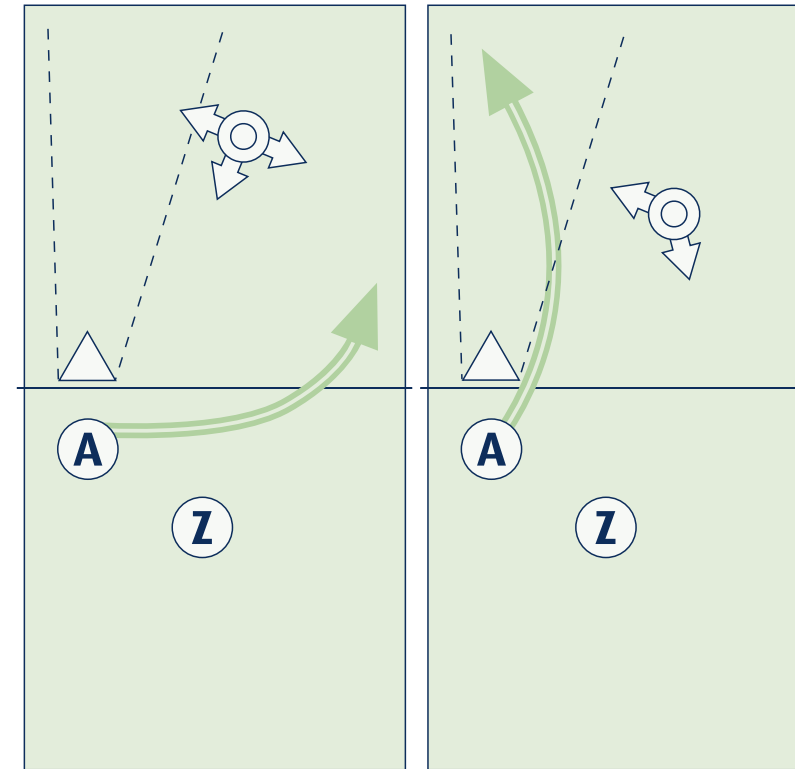


Abb. 6

sind lange Shots in die Ecken besser. Der Angreifer kann aber auch darauf warten, dass der Abwehrspieler sich für eine Ecke entscheidet, um dann einen verzögerten Shot sicher in die andere Ecke zu spielen. Will er lieber den späten Shot, sieht aber, dass der Abwehrspieler sehr geduldig ist und den Shot erlaufen will, darf er nicht zu lang warten, da mit dem Fall des Balls seine Möglichkeiten für einen guten Shot immer weiter sinken. Egal wie der Abwehrspieler postiert ist, aufgrund seiner Ausgangsposition und Körperstellung kann er bestimmte Shots gut erlaufen und erreichen und andere wiederum sehr schwer, wenn sie gut platziert sind.



Bild 48

Abbildung 6:
Schneller Shot in
Abhängigkeit vom Ausgangs-
punkt des Abwehrspielers.

Bild 48:
Erfolgreicher Cutshot
(Andreas Kaiser).



Bild 49

FACHBEGRIFFE

LINESHOT:
Linienshot über den Block.

Jeden Ball angreifen

Irgendwann steht jeder Angreifer vor der Situation, ein nicht optimales Zuspiel zu verwerten oder aus einer schlechten Position zum Ball angreifen zu müssen. Dann gehts vor allem darum, bestmöglich anzugreifen – und nicht darum, das Zuspiel zu beurteilen!



Bild 50

Bild 50:
Zuspiel weit innen
(Efthalia Koutroumanidou).

Ist das Zuspiel zu weit außen, muss er seinen Anlauf so korrigieren, dass er den Ball immer noch diagonal angreifen kann. Dann kann er auch noch die Linie angreifen, so dass Block- und Abwehrspieler nicht vorhersehen können, in welche Richtung er angreift. Bei einem zu weit innen gestellten Ball kommen die Angreifer häufig zu spät, lassen den Ball zu tief fallen und schlagen dann nicht mehr oben ab. Dies können sie vermeiden, indem sie einfach in einem größeren Winkel anlaufen und nicht erst mit dem Stemschritt nach innen springen. Das häufigste Problem ist jedoch das Zuspiel zu weit weg vom Netz. Dabei sollte der Angreifer zunächst seinen Anlauf abbremsen, um durch kürzere Schritte oder einen kürzeren Stemschritt Distanz zum Ball zu gewinnen. Durch die Verlagerung des Schwerpunkts nach hinten beim Absprung und den damit verbundenen Absprung nach oben hinten kann er dann die Stellung zum Ball weiter korrigieren.



Bild 51

Wenn man den Ball dann doch unterlaufen hat und die gegnerische Block-Abwehrformation nicht sehen kann, hat man nur zwei Möglichkeiten: Man wartet so lange wie möglich auf den (hoffentlich richtigen) Ruf des Partners oder versucht, so hart wie möglich den Ball lang in eine Ecke zu schlagen. Selbst wenn der Blocker die Ballrichtung ahnt, ist es für ihn immer schwie-

riger, einen hoch abgeschlagenen Ball direkt auf den Boden zu blocken. Ähnlich verhält es sich, wenn der Partner einem noch mitteilen kann, dass sich der Blockspieler zurückzieht. Dann heißt es, den Ball so hart wie möglich zwischen die beiden Abwehrspieler zu schlagen. So riskiert man keine ins Seitenaus geschlagene Bälle.

Es gibt immer wieder Situationen, in denen man weiß, dass man nur noch einen Shot spielen kann und, was noch viel schlimmer ist, dass auch der Gegner das weiß! Dann muss man den Gegner auf eine falsche Fährte locken, indem man durch eine vielleicht sogar übertriebene Handhaltung eine Richtung andeutet – und im letzten Moment das Handgelenk dreht und in die andere Richtung spielt. Am besten gelingt dies, wenn der am Ende ausgeführte Shot dann auch noch der Lieblingsshot ist und perfekt gespielt werden kann.

Eine Bemerkung zum Schluss: Am einfachsten lässt sich das Problem schlechter Zuspiele mit einer guten Annahme vermeiden!

FACHBEGRIFFE

ANGLESHOT:
Diagonalshot über den Blockspieler.

Bild 51:
Zuspiel unterlaufen?
(Pablo Beligratis)

DIE 10 GOLDENEN REGELN FÜR DEN ANGRIFF

1. Nach der Annahme sofort den Ausgangspunkt für den Angriff aufsuchen.
2. Sich einen Anlaufrhythmus angewöhnen und immer wie bei einem harten Angriffsschlag anlaufen und abspringen.
3. Schon während des Anlaufs den Gegner beobachten.
4. Direkte Angriffsfehler unbedingt vermeiden.
5. Für jeden Schlag eine gewisse Abweichung einkalkulieren.
6. Schlechte Zuspiele nicht beurteilen, sondern angreifen.
7. Zuerst selbst schauen, erst dann auf den Ruf des Partners bauen.
8. Beim harten Angriff eher den Blocker und beim Shot eher den Abwehrspieler beobachten.
9. Ohne Block zwischen die Abwehrspieler schlagen.
10. Die Angriffstechnik variieren.