

TECHNIKTESTS / SPIELFORMEN (TESTBESCHREIBUNGEN)

1. Grundtechniken / Angriffshandlungen spielnah angewandt

AUFGABENSTELLUNG:

2 gegen 2 mit fester Rotation (li/re)

Feld: 4,5 m breit, 9 m lang

Netzhöhe 2,24 m

Erlaubt sind alle Techniken, wobei beide Spieler ständig Hinterfeld-Spieler sind. (d.h. kein Block und nur Angriff aus dem Rückraum; Zuspiel zum Gegner aus der Vorderzone über 2 Linien)

Zusatz: Vor dem Spiel Ausfüllen eines Taktikzettels, nach dem Spiel Änderungen / Ergänzungen

SPIELMODUS:

5 Spieler pro Gruppe, Spielfolge siehe Plan;
5 Runden á 9 min, 1 min. Pause, Tie-Break-Regel,
keine Auszeit

Sieger: 3 Pkte, Verlierer 1 Pkt

Bei Unentschieden wird um den nächsten Punkt
weitergespielt.

Danach: Bonusrunde: die 4 Erstplatzierten können ihre
Punkte aufbessern.

BEWERTUNGSKRITERIEN:

- Grundtechniken (Qualität)
- Bewegung und Stellung zum Ball
- Wettkampfverhalten

2. Grundtechniken und Angriffshandlungen mit Block spielnah angewandt

AUFGABENSTELLUNG:

3 gegen 3 mit fester Rotation

Feld: 4,5 m breit, 9 m lang

Netzhöhe 2,35 m

Zwei Spieler sind Vorderspieler, Block ist erlaubt (1er oder 2er);

Angriff nur durch die Vorderspieler

SPIELMODUS:

12 Spieler pro Gruppe, Spielfolge siehe Plan;
5 Runden á 9 min, 1 min. Pause, Tie-Break-Regel, 1
Auszeit

Sieger: 3 Pkte, Verlierer 1 Pkt

Bei Unentschieden wird um den nächsten Punkt
weitergespielt.

Zusätzlich: Aufschlagfehler → Der Gegner bekommt
einen zusätzlichen Punkt.

BEWERTUNGSKRITERIEN:

- Grundtechniken (Qualität)
- Bewegung zum Ball
- Taktische Spielhandlungen
- Sozialkompetenz und Außendarstellung

3. Wettkampfform 3 (4 gegen 4)

AUFGABENSTELLUNG:

4 gegen 4, 1 Netz- und 3 Hinterspieler
Feld: 9 m breit, 9 m lang
Netzhöhe 2,35 m
Erlaubt ist der Angriff nur aus dem Rückraum, feste Rotationsfolge (Zsp./Block von Pos. III), Annahme im 3er-Riegel durch die Hinterspieler, KEIN Läufer-System!!!

SPIELMODUS: 10 Spieler pro Gruppe, Spielfolge siehe Plan; Die spielfreien Spieler übernehmen die Aufgabe eines Coaches, der nach 5 min. 30sec. Auszeit hat Sieger: 3 Pkte, Verlierer 1 Pkt Bei Unentschieden wird um den nächsten Punkt weitergespielt	BEWERTUNGSKRITERIEN: <ul style="list-style-type: none">• Grundtechniken (Qualität)• Taktische Bewegung im Feld• Wettkampfverhalten• Sozialkompetenz und Außendarstellung
---	--

4. Wettkampfform 4 (4 gegen 4)

AUFGABENSTELLUNG:

4 gegen 4, 3 Netz- und 1 Hinterspieler
Feld: 9 m breit, 6 m lang
Netzhöhe 2,35 m
Erlaubt ist der Angriff von Pos. II und Pos. IV, feste Rotationsfolge (Zsp. von Pos. III), Annahme im 3er-Riegel durch den Hinterspieler sowie die seitlichen Vorderspieler, KEIN Läufer-System!!!

SPIELMODUS: 10 Spieler pro Gruppe, Spielfolge siehe Plan; Die spielfreien Spieler übernehmen die Aufgabe eines Coaches, der nach 5 min. 30sec. Auszeit hat Sieger: 3 Pkte, Verlierer 1 Pkt Bei Unentschieden wird um den nächsten Punkt weitergespielt. Der Coach muß während des Spieles einen Taktikzettel ausfüllen!	BEWERTUNGSKRITERIEN: <ul style="list-style-type: none">• Grundtechniken (Qualität)• Taktische Bewegung im Feld (Wahrnehmungshandeln)• Wettkampfverhalten• Sozialkompetenz und Außendarstellung
---	--