

IV. Block-Feldabwehr-Komplex (K2)

Der Block-Feldabwehr-Komplex ist nach dem Aufschlag die erste aktive Spielhandlung der aufschlagenden Mannschaft. Im Folgenden werden erst das Zusammenspiel der Blocker und dann das Positionsspiel der Abwehrspieler in Abhängigkeit zum Block erklärt. Im Anschluss daran erfolgt die Erklärung eines Absprachesystems zwischen Block- und Verteidigungsspielern.

1. Block

1.1 **Zusammenspiel Außenblock – Mittelblock**

Die Blockpositionen sind Kampfpositionen. Ein passiver, unter Umständen auch schlechter Doppelblock ist einem Einerblock vorzuziehen. Beim Gruppenblock auf den Positionen II und IV bestimmt prinzipiell der Außenblockspieler den Absprungort und muss hohe technische Qualität gewährleisten, d. h. der Außenblocker darf nicht nach außen springen. Der Mittelblocker schließt lediglich an und vergrößert die Fläche. Gegen Angriffe in der Mitte versuchen beide Außenblockspieler an den Mittelblocker anzuschließen, die Ausgangsstellung muss jedoch in erster Linie einen sauberen Außenblock gewährleisten.

Grundorientierungen für Außenblockspieler:

- Dichter Pass: Ball direkt blocken – keine Chance lassen
- Normaler Pass: Linie ca. 1 m frei lassen – Erfolg suchen
- Ferner Pass: In die Diagonale rücken und proportional die Linie freigeben (Blocknaht ca. 3 m von der Seitenlinie) – Zone garantieren

Der Mittelblocker ist der Blockorganisator, er entscheidet über die Blocktaktik und steht in ständigem Kontakt mit seinen Außenblockern. Aber auch die Außenblockspieler müssen komplex denken und kämpfen. Block und Verteidigung bilden eine Einheit, trotzdem geht ein möglicher Blockerfolg der taktischen Absprache vor.

1.2 **Zusammenspiel Außenblock – Blocksicherung**

Der Außenblockspieler bestimmt den Absprungort und setzt dadurch (in Abhängigkeit von der Entfernung des Balles zum Netz) Signale für die Blocksicherung.

Grundorientierungen für Blocksicherung (ohne direkten Verantwortungsbereich):

- Dichter Pass: Linienspieler übernimmt Nahsicherung
- Normaler Pass: Linienspieler und blockfreier Spieler zuständig
- Ferner Pass: Blockfreier Spieler übernimmt Nahsicherung (Schlag in kurze Diagonale nicht möglich)



1.3 Blockstrategie gegen Angriffskombinationen

Zunächst muss der gegnerische Angriffsriegel analysiert werden, um klar zu stellen, wer Vorderspieler ist. Bei Scheinaufstellungen prägt sich der Mittelblocker beim Aufschlag des Gegners die Nummern der Vorderspieler ein und gibt sie aus dem Gedächtnis zu Beginn des K2 an seine Mitspieler weiter. Außerdem stellt er eine Wahrscheinlichkeitsberechnung der Passverteilung für die Blockvorbereitung an. Diese basieren auf Kenntnissen über den gegnerischen Zuspieler bezüglich

- Verhalten in Stresssituationen
- Passverdopplung
- Körpersprache und -haltung
- Kommunikation mit Trainer und Spieler
- Zeichengebung
- Verhalten nach Auszeiten
- Lieblingsangreifer

in Zusammenhang mit den objektiven Möglichkeiten seiner Angreifer und entsprechend der konkreten Spielsituation (Endkampf, nach Auszeit, nach Fehlern, momentane Spielstrategie des Gegners). Danach wird die Blocktaktik festgelegt. Dabei sollten die Spieler miteinander reden und evtl. das Block/Feldabwehr-System abstimmen. Danach wird die Ausgangsposition, unter Berücksichtigung der Blocktaktik, eingenommen.

Danach gilt es, die Qualität der gegnerischen Annahme einzuschätzen:

- Bei schlechter Annahme: Konzentration auf Alternativen (hohe Pässe auf Außen, Rückraum); Blockausgangsstellung anpassen
- Bei guter Annahme: (unter Einbeziehung der Wahrscheinlichkeitsberechnung) Beobachtung mit Blicksprüngen
- Unmittelbar nach Ballkontakt des Annahmespielers folgt der Blicksprung zum direkten Gegenspieler
- Anlaufrichtung vorausberechnen, Ausgangsstellung anpassen (evtl. Information durch Rufen weitergeben)
- Erneut Flugkurve des Balles aufnehmen und beim Zuspieler Spielrichtung lesen; Reaktion und Handlungsvollzug entsprechend Spielrichtung durchführen
- Nach Abspiel des Zuspielers Flugkurve des Balles zur exakten Bestimmung des Handlungsortes beobachten
- Blicksprung zum Angreifer (Ball, Körperstellung, Arm und Hand wahrnehmen), Schlagrichtung feststellen, eventuell Schlagrichtung zumachen

Diese Parameter passieren in Bruchteilen von Sekunden. Je besser die Vorbereitung und die Wahrscheinlichkeitsberechnung vor der Annahme war, desto erfolgreicher wird der Block gestellt werden.

1.4 Übergabemechanismen

Übernahme Angriffsspieler mit gekreuzten Laufwegen (Blocktechnik: Außenstart):



Kreuzen sich die Laufwege der gegnerischen Angreifer, wird die Zuordnung der Blockspieler verändert.

- Ausgangsstellung: Der linke Blockspieler (Position IV) ist für den am weitesten links anlaufenden Angreifer, der rechte Blockspieler (Position II) für den am weitesten rechts anlaufenden Angreifer zuständig
- Entsprechend der Beobachtungsstrategie ist die Ausgangsstellung schnellstmöglich anzupassen (unmittelbar nach Ballkontakt des Annahmespielers, wenn Laufwege klar)
- Für die Information (Rufen) ist in erster Linie der in der Ausgangsposition zuständige Blockspieler verantwortlich

Beispiel:

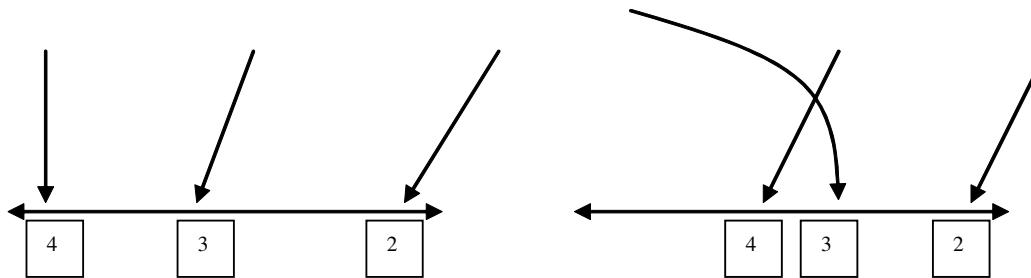


Abb. 66: Übergabe Angriffsspieler mit gekreuzten Laufwegen (Außenstart)

Übernahme Angriffsspieler ohne gekreuzte Laufwege (Außenstart, ein Schnellangreifer):

- Geht die Annahme weit Richtung Position II oder IV, so ist es dem Mittelblocker bei einem langen Pass kaum möglich, den Block zu schließen, wenn er seine normale Ausgangsposition beibehält
- Der Außenblockspieler übernimmt die Ausgangsstellung gegenüber dem Schnellangreifer und springt entweder nach oder wird wieder zum Außenblockspieler, wenn der Schnellangreifer nicht eingesetzt wird (Stemmschritt besser als Nachstellschritt)
- Der Mittelblocker postiert sich so, dass er beide Außenpositionen erreichen kann und springt gegen den Schnellangreifer nach (als Helfer)

Beispiel:

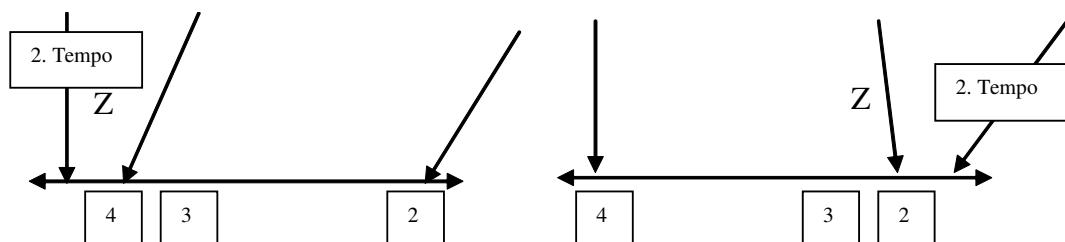


Abb. 67: Übernahme Angriffsspieler ohne gekreuzte Laufwege (Außenstart, ein Schnellangreifer)

Zuständigkeiten beim Innenstart:

- Aufteilung des Netzes in drei Zonen

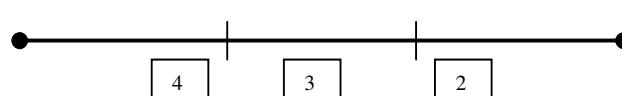


Abb. 68: Aufteilung des Netzes in drei Zonen



- In erster Verantwortung ist jeder Spieler für seine Zone zuständig
- Die klassischen Zuordnungen werden mit vielfältigen Optionen vermischt, alle Blockspieler fühlen sich für die gesamte Netzbreite zuständig
- Alle Blockspieler müssen komplex denken und handeln
- Die Außenblockspieler versuchen (wie Mittelblocker) eine Blockübermacht am Handlungsort zu erreichen, die Ausgangsstellung ist jedoch zum schnellstmöglichen Erreichen des jeweiligen Außenangreifers ausgerichtet

Beispiel:

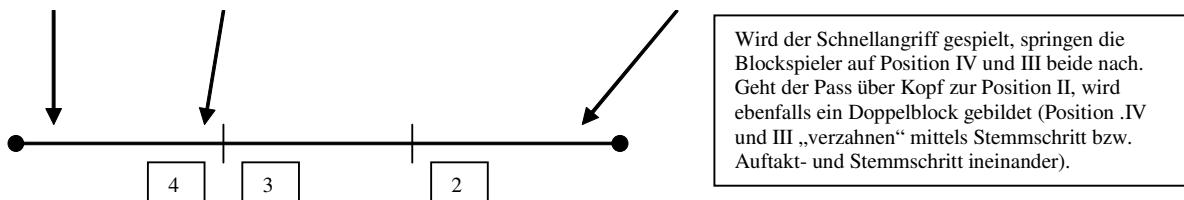


Abb. 69: Verschieben der Ausgangsstellung beim Innenstart

2. Block/Feldabwehr-System (B/FA-System)

2.1 Komplexes System

Neben der Erhöhung der Blockeffektivität ist es von großem Vorteil, wenn die Abwehrspieler Kenntnis über die Absichten ihrer Blockspieler haben. Um eines der im Baden-Württemberg-Kader angewandten Systeme erfolgreich umzusetzen, sind Spielertypen notwendig, welche über herausragende kognitive Eigenschaften verfügen. Hat man diese nicht, sollte auf die Installation eines B/FA-Systems verzichtet werden und auf andere (wichtigere) Schwerpunkte des Blockspiels Wert gelegt werden.

Wegen der vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten ist es für die Blockspieler nicht einfach, ihre bekannt gegebenen Absichten zu gewährleisten oder sinnvoll anzuwenden (z. B. dichter Pass – der Blockspieler muss den Ball zwingend nehmen, auch wenn als Richtungszeichen „diagonal“ gesetzt wurde). Um notwendige Entscheidungsfreiraume zu lassen, gilt: Ein möglicher direkter Blockerfolg geht vor Absprache.

Die Installation eines B/FA-Systems ist sowohl mit Außen- als auch mit Innenstarttechnik möglich.

2.1.1 Voraussetzungen und Vorteile des B/FA-Systems

- Die Blockspieler sind durch einen äußeren Anlass (müssen Zeichen setzen) gezwungen, sich vor Szenenbeginn mit taktischen Überlegungen vorzubereiten (Wahrscheinlichkeitsberechnungen anzustellen)
- Ohne Kommunikation zwischen den Blockspielern ist eine sinnvolle Anwendung nicht möglich
- Kenntnisse über die Aufstellung des Gegners, seine Stärken und Schwächen sowie die Gewohnheiten des Zuspielers sind nicht Ziel, sondern Voraussetzung



- Bei erfolgreicher Praktizierung gewinnen die Spieler Kontrolle über den Gegner, psychische Nachteile werden in Vorteile verwandelt
- Eine zielgerichtete Bekämpfung der Stärken und Angriffskombinationen des Gegners ist im Verbund möglich
- Die Zeichen ermöglichen durch die Sichtbarwerdung der Gedanken eine effektivere Spielssteuerung von außen (Co-Trainer)
- Ohne Vorbereitung der Feldverteidigungsspieler ist die Einnahme des richtigen Handlungsortes zum schnellstmöglichen Zeitpunkt nicht wahrscheinlich
- Vor Handlungsbeginn sind Orientierungspunkte für die FA gegeben
- Das Wissen über den Gegner und das Erkennen eigener Möglichkeiten gibt den Spielern die Sicherheit, in jeder Spielphase den Punkt machen zu können

2.1.2 Funktionsmechanismen: Zeichen (zwei Hände hinter dem Rücken)

- Untere Hand = Positionszeichen: durch die Anzahl der Finger (Position VI = Faust) wird der FA die Konzentration auf eine Position, auf welcher ein optimaler Block gewährleistet wird, bekannt gegeben
- Obere Hand = Richtungspfeil durch Zeigefinger: durch die angezeigte Richtung wird der FA die Konzentration auf eine Seite bekannt gegeben (Anwendung nur bei Konzentration auf einen Angreifer mit klarer Zuordnung – z. B. nicht bei Kreuzungen)
Für Außenblocker: zeigt der Richtungsfinger zur Feldmitte, wird die diagonale Schlagrichtung blockiert; zeigt er zur Antenne, wird der Linienschlag blockiert

2.1.3 Allgemeine Zusammenhänge

- Zuständigkeiten:
 - Position II:
 - In erster Linie gegen den Angreifer von Position IV (außen, innen, Verantwortung zur Übergabe bei Kombinationen) – Positions- und Richtungszeichen
 - Schließt den Block bei 2. Tempo in der Mitte (auch Rückraum) – nur Positionszeichen, wenn vorhersehbar
 - Hilft gegen Schnellangriffe in der Mitte bzw. auf der rechten Blockseite (Annahme Außen – Übernahme ohne gekreuzte Laufwege) – ohne Zeichen
 - Position IV:
 - In erster Linie gegen den Angreifer von Position II (außen, innen, Verantwortung zur Übergabe bei Kombinationen), Rückraum Position I, Schnellangriff von Position III bei Läufer Vorderfeld bzw. Ableger Zuspieler – Positions- und Richtungszeichen
 - Schließt den Block bei 2. Tempo in der Mitte – Positionszeichen nur möglich, wenn vorhersehbar
 - Hilft gegen Schnellangriffe in der Mitte bzw. auf der linken Blockseite (kurzer Ball über Kopf) – ohne Zeichen



- Dreierblock auf Position II nach ungenauem Feldzuspiel – ohne Zeichen
- Geplanter Dreierblock gegen starken Angreifer – Positionszeichen
- Position III:
 - Im Prinzip dort, wo der Angriff erfolgt
 - Gegen Schnellangreifer (Taktik „Mitspringen“) – Positions- und Richtungszeichen
 - Bei Konzentration auf Außenblock oder 2. Tempo – Positionszeichen
- Jeder Blockspieler stellt Wahrscheinlichkeitsberechnungen an
- Informationen zum gegnerischen Angriff (vor und während der Aktion) gehen von dem Spieler aus, dessen unmittelbarer Verantwortungsbereich betroffen ist
- Absprachen erfolgen kurz und konkret (Springe mit, Achtung „C“)
- Für die Gesamtkoordination ist der Mittelblocker zuständig
- Erst nach erfolgtem Informations- und Gedankenaustausch untereinander geben die Blockspieler der FA ihre Absichtserklärung bekannt
- Zunächst werden die Zeichen gesetzt, danach die Blockausgangsstellung eingenommen
- Sollte die erhoffte Situation nicht eintreten, werden die Absprachen hinfällig und es wird nach allgemeinen Blockprinzipien gehandelt
- Aussicht auf direkten Erfolg geht vor Systemabsprache
- Vor dem Aufschlag kann durch eine unauffällige Ausgangsposition die wahre Blockabsicht verschleiert und der gegnerische Zuspieler getäuscht werden
- Lesefolge der Abwehrspieler:
 - Position I: erst II, dann III, evtl. IV
 - Position VI: erst III, dann II, dann IV
 - Position V: erst IV, dann III, evtl. II
- Vor und nach Aufnahme der Blockinformation wird eine individuelle Abwehrtaktik entwickelt (Wahrscheinlichkeitsberechnung ähnlich wie beim Block)
- Die FA-Ausgangsstellung wird durch die erstmögliche Bedrohung für das eigene Feld bestimmt (Ausnahme Ableger)
- Der Abwehrspieler richtet in erster Linie seine Konzentration auf den Angreifer (Verhältnis zum Ball, Repertoire einbeziehen), der Block wird peripher beobachtet (Vorkenntnisse einbeziehen)
- Für die Entscheidungsfindung der Position VI ist die zu erwartende Blocknahtstelle maßgebend
- Zur erfolgreichen Anwendung der Innenstarttechnik sind, neben den technischen, die für das B/FA-System notwendigen taktischen Kenntnisse Grundvoraussetzung (gleiche taktische Vorbereitung; Umsetzung noch komplexer möglich; aufgrund neutraler Ausgangsstellungen sind die wahren Absichten bzw. vorrangigen Zuordnungen von außen schwerer durchschaubar)

2.2 Vereinfachtes System

Der Unterschied zum komplexen B/FA-System besteht im Verzicht auf die Festlegung der Block-



richtung (Richtungszeichen) durch die Außenblocker, welche den jungen Spielern enorme Probleme bei der effektiven Umsetzung bereitet. D. h., die Außenblocker blockieren entsprechend den allgemein gültigen Grundprinzipien und für die Feldabwehr ist die Vorbereitung weniger auf die eigenen Blockspieler ausgerichtet und somit nicht so komplex. Im Mittelpunkt der Blockvorbereitung steht die Wahrscheinlichkeitsberechnung auf den zu erwartenden Handlungsort. Die allgemeinen Zusammenhänge und wesentlichen Vorteile des B/FA-Systems bleiben bestehen. Für den Mittelblocker ändert sich nichts. Setzt er ein Richtungszeichen, ist dies zugleich das Signal für die FA, dass er im Falle einer optimalen Annahme mitspringen wird.

Funktionsmechanismen:

- Außenblocker (eine Hand hinter dem Rücken): Positionszeichen: durch die Anzahl der Finger (Position VI = Faust) wird der FA die Konzentration auf eine Position, auf welcher ein optimaler Block gewährleistet wird, bekannt gegeben
- Mittelblocker (eine oder zwei Hände hinter dem Rücken):
 - Untere Hand = Positionszeichen: zeigt die Konzentration auf eine Position, auf welcher ein optimaler Block gewährleistet wird
 - Obere Hand = Richtungspfeil: zeigt sowohl Taktik "Mitspringen" als auch die gewährleistete Blockrichtung gegen den Schnellangreifer an, d. h. durch die angezeigte Richtung wird vor allem der Position VI die Konzentration auf eine Seite bekannt gegeben

3. Feldabwehr

3.1 Hauptverteidigungsspieler (HaVS), Hilfsverteidigungsspieler (HiVS)

Position I und V sind HaVS und in erster Linie für alle scharf am Block vorbei geschlagenen Bälle zuständig. Da die Diagonalangriffe von der gegnerischen Position IV den statistisch höchsten Anteil ausmachen, sollten auf Position V die Spieler mit den besten Reaktionsvermögen und Techniken im körpernahen Bereich spielen. Ab dem D2-Jahrgang steht meist der Libero auf dieser Position.

Grundsätzlich gilt für alle Abwehrspieler, dass sie wie die Blocker vor dem Aufschlag die Möglichkeiten des Gegners abschätzen und sich auf die Verteidigung mental einstimmen sollten:

- Wer kann den Ball bekommen?
- Läufer Vorder- oder Hinterfeld?
- Ist mit einem Schnellangriff zu rechnen?
- Ist ein Rückraumangriff wahrscheinlich?
- Welches sind die bevorzugte Schlagrichtungen bzw. Schlaglängen?
- Werden Ableger oder Rollerstopps gespielt?
- Spielsituation
- Psychischer Zustand der Angreifer...

Sobald der Aufschlag ausgeführt ist und immer wenn der Ball beim Gegner ist, befindet sich der Abwehrspieler in Grundposition (siehe Bagger). Die Bewegung zum Spielort erfolgt so zeitig wie



möglich (z. B. bei schlechter Annahme kein Schnellangriff möglich). In der Spielstellung befindet sich der Körper im Gleichgewicht, ein evtl. zuvor erfolgter Standortwechsel muss abgeschlossen sein. Die Ausgangspositionen der HaVS sind den Möglichkeiten des Schnellangreifers entsprechend einzunehmen (ca. 6 m vom Netz entfernt). Bei Läufer Vorderfeld erfolgt erst nach sehr dichter Annahme eine Orientierung auf einen Ableger (bei einer Ausgangsstellung noch dichter am Netz würde bei max. 5% Ableger unnötig Kraft verbraucht werden bzw. ist eine optimale Spielstellung/Balance gegen Angriffe von den Außenpositionen kaum möglich). Bei schlechter Annahme erfolgt eine sofortige Umorientierung auf die Außenangreifer.

Die Spielposition bei Angriffen von den Außenpositionen:

- In der Diagonalen ist die Position des HaVS seitlich im Raum zwischen Blockschatten- und Netzschatterand einzunehmen, wobei die Entfernung vom Abschlagwinkel (kleiner/großer Angreifer, dichter/ferner Ball, Pass innen/außen) abhängt
- Die Liniensposition des HaVS ist von außen beginnend zwischen Blockschattenrand und Seitenlinie zu suchen (Linienfuß leicht vor, Körperstellung mit Tendenz nach innen), die Entfernung in Abhängigkeit vom Abschlagwinkel zu bestimmen
- Die blockfreien Spieler (Position II oder IV) sind HiVS
- Es werden zwei Spielsituationen unterschieden: Nach guter Annahme (Kombinationsangriff) und nach schlechter Annahme/FA (hoher Pass)
 - Nach guter Annahme und schnellem Pass zur Position IV (wenig Zeit) zieht sich der HiVS ins Feldinnere zurück, verkleinert den Raum für den HaVS (ohne den HaVS zu stören) und ist für den kurzmöglichsten scharfen Schlag bzw. Ableger zuständig
 - Nach schlechter Annahme/FA und hohem Pass zur Position IV (viel Zeit) bestehen für den HiVS zwei Möglichkeiten:
 - Er entscheidet sich für die Bildung eines Dreierblocks, hierbei gibt er mit dem Ruf „Dreier“ (siehe Dreierblock) das Signal für die beiden anderen Blockspieler (und Angreifer)
 - Er zieht sich in die FA zurück und wird zum HaVS, dabei gibt er durch lautes Rufen „Geh“ dem Spieler auf Position V (und VI) das Signal zur Veränderung der Ausgangsposition (Prinzip Raumverteidigung beachten), d. h. Position V rückt in den Blockschatten, Position VI weiter nach rechts-hinten, somit wird mehr Fläche gewonnen und das Hinterfeld kann besser abgedeckt werden (allerdings abhängig vom Spielsystem, z. B. nicht bei Einsatz eines überragenden Liberos)
 - Für die Blocksicherung sind im Zusammenhang von Abschlagpunkt und Block (Ball weit vom Netz entfernt: blockfreier Spieler; Ball dicht am Netz: Linienspieler) sowohl



Abb. 70: Lösen zur Feldabwehr



der Linienverteidiger als auch der blockfreie Spieler zuständig

- Nach Pass zu Position II und I ist in erster Linie der HiVS für die Blocksicherung zuständig (Position II); der HaVS (Position I) verteidigt hauptverantwortlich die Zone außerhalb des Blockschattens
- Der häufigste Fehler der HaVS im Nachwuchsbereich besteht (gegen Angriffe von der diagonalen Außenposition) in der zu weiten Orientierung nach innen, d. h. Position I und V bewegen sich von ihrer Ausgangsstellung nicht nach schräg hinten, sondern folgen dem Pass und stehen so oft viel zu weit innen (auch im Blockschatten)
- Verteidigen mehrere Spieler einen Raum, so stehen sie immer gestaffelt, nie parallel (Raumverteidigung)

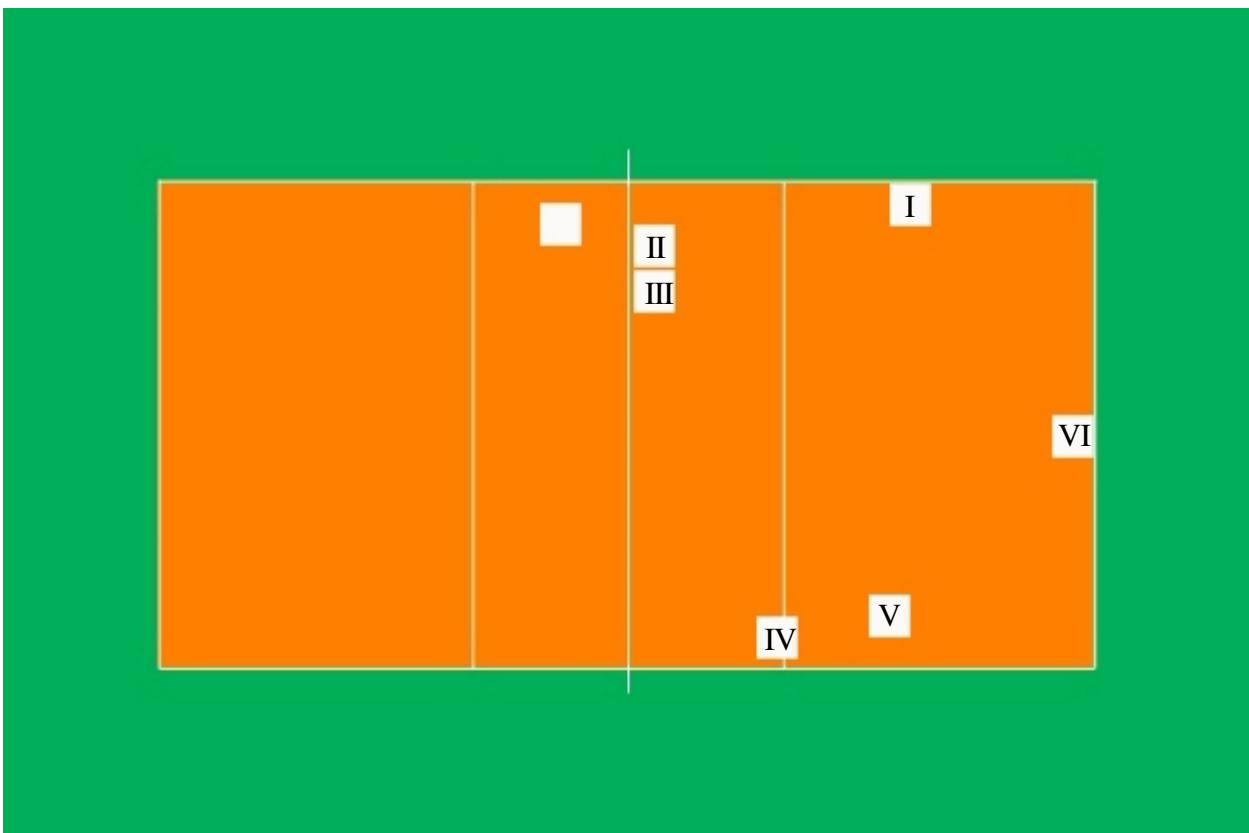


Abb. 71: Block/Feldabwehrsystem mit Doppelblock gegen Angriff Position IV

3.2 Taktikverteidigungsspieler (TVS)

Die Position VI ist der TVS. Aufgrund der hohen kognitiven Anforderungen (Abstimmung B/FA, Vielfalt der Möglichkeiten) sollte auf dieser Position ein Spieler mit hohem taktischem Niveau agieren. Ohne Libero ist es meist der Mittelblocker, mit Libero meist der Außenangreifer, der damit auch gleichzeitig noch für Rückraumangriffe zu Verfügung steht. In der Grundorientierung verteidigt der Spieler in Verlängerung der gedachten Linie zwischen Abschlagpunkt und der zusammen treffenden rechten bzw. linken Hand der zwei Blockspieler (Blocknaht). Der TVS muss in Abhängigkeit von der Angriffs- bzw. Blockentwicklung auf die sich entwickelnden Situationen reagieren:

- Block geschlossen: Position auf dem letzten Meter im Feld, um Abpraller ins Feld zurück zu holen
- Block offen: Loch stopfen



- Spezialschlag: Richtung stärken, z. B. Linie verdoppeln
- Ableger, Drive: Räume der voreilenden Hauptverteidiger übernehmen
- Chanceball: Riegel aufbauen, Initiative übernehmen (Position I übernehmen)
- B/FA-System: Vorüberlegungen anstellen, Ausgangsstellung korrigieren

3.3 Blocksicherung

- Angriff von Position IV:
 - Bei hohen Pässen geht der blockfreie Spieler in die FA und postiert sich auf dem ersten möglichen Aufschlagpunkt eines scharfen Balles (außerhalb des Netzschatzenrandes)
 - Position V (HaVS) verteidigt im Raum dahinter
 - Verantwortlichkeiten für Ableger ergeben sich aus der Position des Balles zum Netz (bzw. des Angreifers und des Blocks zum Ball)
 - Abwehr von Ablegern: dichter Pass = Position I, ferner Pass = Position II, normaler Pass = lesen und handeln
- Angriff von Position II und I:
 - Nahsicherung Position II, dann Pass durch Zuspieler oder Mittelblocker
 - Rückraumangriffe über Position I werden prinzipiell diagonal geblockt – Linienverdopplung
- Bei rechtzeitigem Erkennen führt der überspielte Block eine Eigensicherung durch (landen, drehen/absenken, spielen)

3.4 Dreierblock (gegen hohe Pässe auf Position IV)

Der Dreierblock hat, neben dem direkten Blockerfolg, zum Ziel, den Angreifer durch seine Kompaktheit zum Ablegen zu bewegen (auch deswegen laut „Dreier“ rufen) und die daraus resultierende Chance konsequent zu nutzen. Die Orientierung der Hauptverteidigungsspieler gilt dem Ableger, d. h. sie stehen so weit vom Block entfernt, wie sie einen Ableger erreichen können (also mit zunehmender Erfahrung immer weiter hinten). Der Spieler auf Position I orientiert sich dabei in die Feldmitte und ist in erster Linie für die Ableger zuständig (Linie ist zu), der Spieler auf Position V kann eher frei agieren. Der Spieler auf Position VI steht in der langen Diagonalen und ist bereit alle Blockabpraller zu erlaufen.



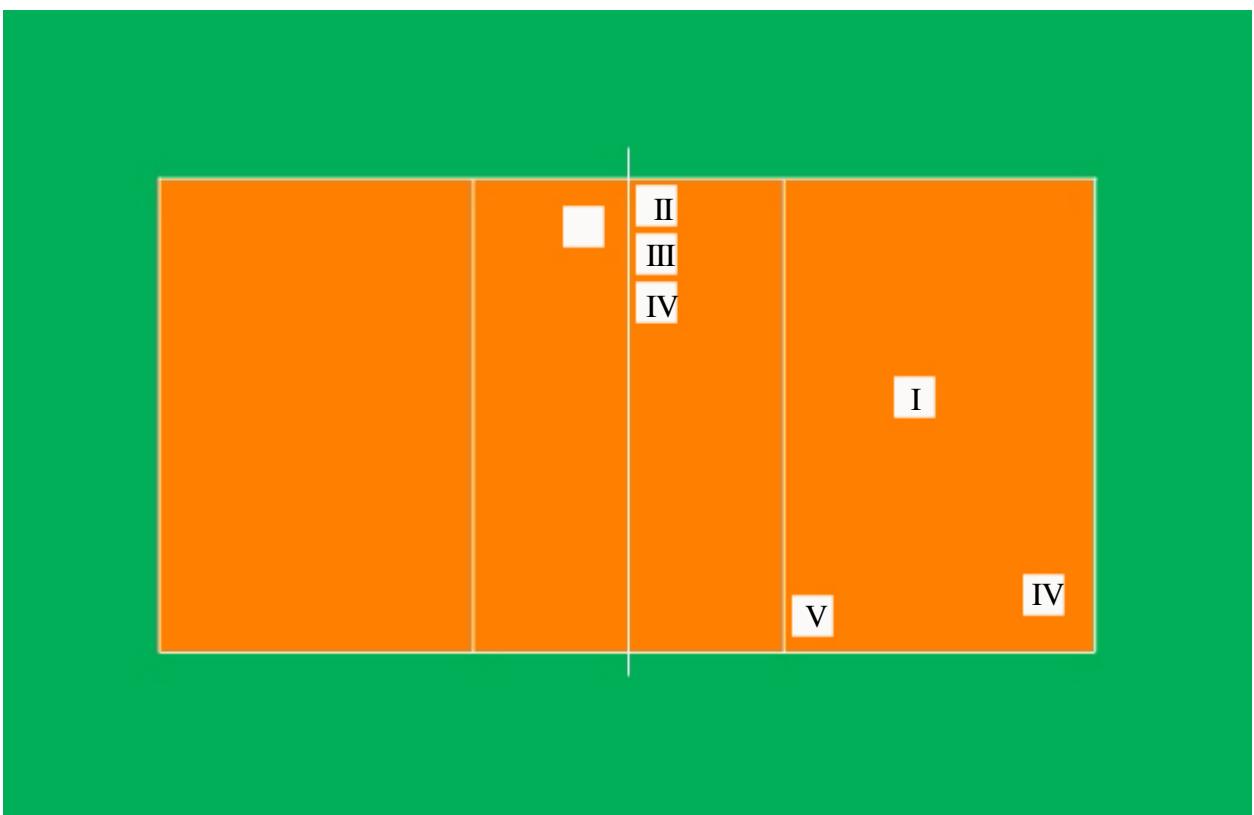


Abb. 72: Block/Feldabwehrsystem mit Dreierblock gegen Angriff Position IV

3.5 Feldzuspiel beim Chanceball

Jede Abweichung von einem planmäßigen Spielaufbau beim Gegner ist eine Chanceballsituation und mündet in besonders hoher Aktivität und Qualität. Spätestens mit der letzten Ballberührung des Gegners muss ein Abwehrriegel aufgebaut sein, bei Läufer Vorderfeld ist der Diagonalangreifer vom Feldzuspiel entbunden (Vorbereitung Rückraum Position I), Position VI übernimmt die rechte Feldhälfte (Tendenz nach vorn) und wird lediglich bei überspielten Bällen vom Diagonalspieler gesichert. Der Zuspieler steht bereits am Netz und ist in Aktionsbereitschaft. Die Initiative für das Feldzuspiel geht von den Spielern auf den Positionen V und VI aus (alle anderen Spieler müssen sich nach dem Feldzuspiel für den Angriff verfügbar machen). Die Angreifer im Vorderfeld postieren sich bei Chanceballsituationen im Feld und laufen erst nach Sicherstellung des Feldzuspiels in Angriffsposition. Der Chanceball muss, egal ob gepritscht oder gebaggert, mit höchster Präzision gespielt werden. Der Ball wird hoch (dem Baggergefühl entsprechend), etwa 2,5 m über der Netzfläche, zur Läuferposition gespielt. Ein Feldzuspiel mit flacher Flugkurve ist in der Regel (Ausnahme, wenn der Gegner unter Zeitdruck steht) für die eigene Mannschaft von Nachteil (z. B. hektischer Anlauf) und schafft Beobachtungsvorteile für den gegnerischen Block (früher Anlaufzeitpunkt, günstiger Blickwinkel). Mit zunehmender Szenendauer sinkt die Aufmerksamkeit der gegnerischen Blockspieler, die Augen sind nur noch auf den Ball gerichtet. Angriffskombinationen, die mit dem 2. Tempo abschließen, können in Ruhe vorbereitet werden und sind im Vergleich zum K1 bedeutend wirkungsvoller. Das Spieltempo wird nicht durch das Anspiel, sondern vom Zuspieler im Moment des Ballkontaktes gesteuert.



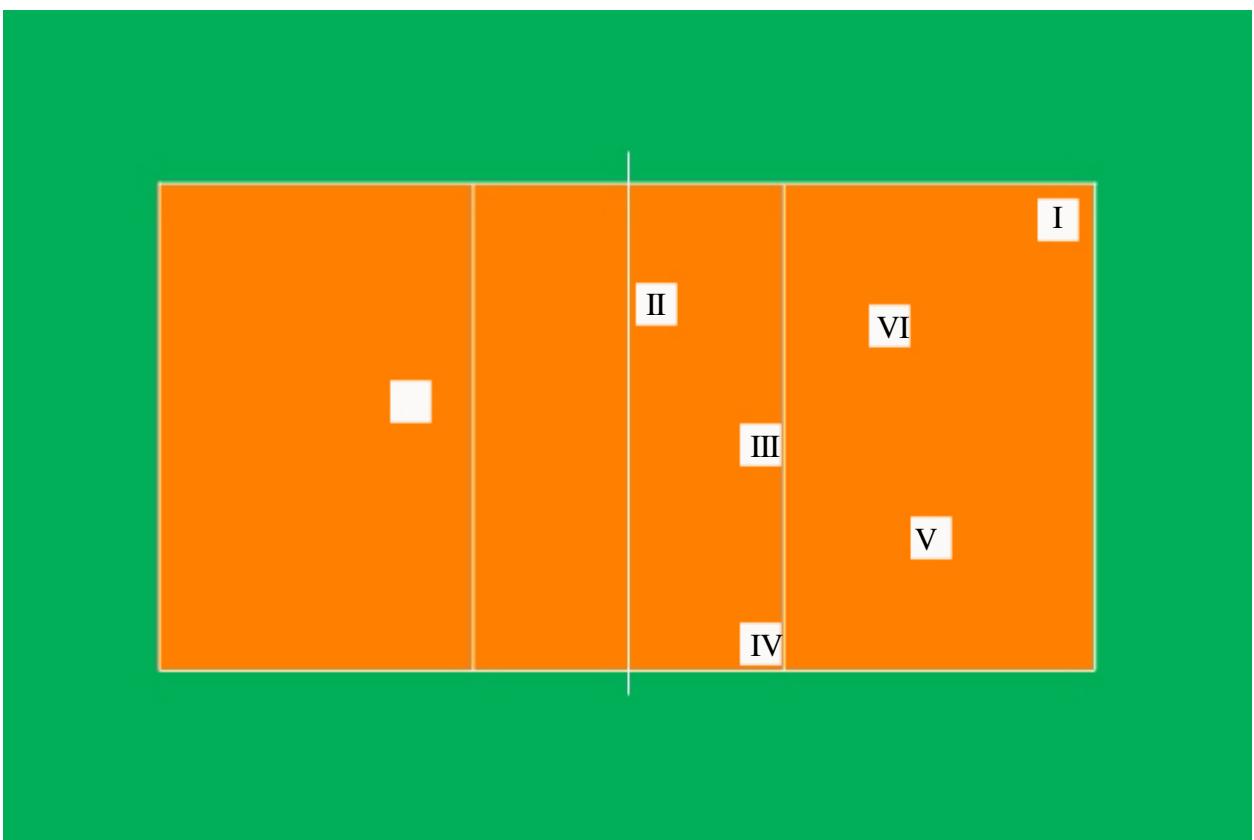


Abb. 73: Chanceballsituation Läufer Vorderfeld

3.6 Angriffssicherung

Sicherung erfordert sehr viel Aktivität (Kraft) und ist vorrangig an bestimmte Spielsituationen gekoppelt:

- Angreifer in Not (z. B. dichter Pass, schlechter Anlauf, übermächtiger Block)
- Angreifer nach Fehler Sicherheit geben (Teamgeist)
- Spielentscheidende Phasen (Endkampf)
- Aufbau von Aktivität (nach Fehlerserien Stress abbauen, Kampfgeist fordern)

Nach folgendem Grundprinzip sollte die Sicherung ablaufen:

- Hauptverantwortlicher Spieler für die Nahsicherung ist bei Pässen vor dem Zuspieler der liniennächste linke Hinterspieler, bei Pässen hinter dem Zuspieler der liniennächste rechte Hinterspieler (Rückraumangreifer ausgenommen), die Nahsicherung ist die tiefste Abwehrstellung (kann z. B. auch im Kniestand erfolgen).
- Hauptverantwortlicher Spieler für die Fernsicherung ist der jeweils andere Hinterspieler (ohne Rückraumangriff).
- Alle anderen Spieler helfen entsprechend ihrer Spielposition mit.
- Dichte Bälle werden durch die Angreifer selbst gespielt (Eigensicherung), entweder oben oder unten (direktes Absenken, Drehen und Eingleiten des Körpers nach der Angriffsaktion) bzw. als Fußabwehr.
- Beim Einsatz des Rückraumangriffs „D“ fällt der zweite Hinterspieler als Hauptsicherungs-



spieler weg. Dies erfordert eine noch differenziertere Absprache für die Sicherung. Zu beachten ist dabei, dass der Libero nicht den Anlaufweg des Rückraumangreifers kreuzt (Anlauf geht vor Sicherung) und der Rückraumangreifer seine Sicherungsaufgaben wahrnimmt, wenn er den Pass nicht bekommt (Nahsicherung auf der liberofernen Seite).

