

Mit Druck durch die «Pipe»

Der Rückraumangriff über die «Pipe» eröffnet interessante Möglichkeiten im Offensivspiel – und zwar auf allen Leistungstufen. Wir zeigen Tipps und Tricks, damit der Gegner in die «Röhre» schaut!

Die Rückraumangreifer sind aus dem Angriffsspiel bzw. der Angriffsstrategie der Spitzenteams längst nicht mehr wegzudenken. Anders sieht es dagegen im mittleren und unteren Leistungsbereich sowie bei den allermeisten Nachwuchsteams aus, wo der Angriff aus dem Hinterfeld höchstens eine Verlegenheitslösung ist – beispielsweise nach sehr unpräzisen Annahmen oder ebensolchen Verteidigungen.

Eigentlich schade, denn richtig eingesetzt kann der Angriff über die Position 1 oder 6 («Pipe») eine starke Waffe sein, die jedes gegnerische Block-Verteidigungssystem in Verlegenheit bringt. Ausserdem eröffnen diese Angriffsvarianten interessante taktische Möglichkeiten.

In dieser Praxisbeilage beschränke ich mich ausschliesslich auf den Hinterfeldangriff über die Position 6. Diese als «Pipe» bezeichnet Variante ist einerseits für den Zuspie-



In dieser Ausgabe

Liebe Leserinnen,
liebe Leser

Der Rückraumangriff über die «Pipe» ist aus dem modernen Volleyball nicht mehr wegzudenken. Die «Pipe» bereichert das eigene Offensivspiel mit einfachen, aber wirkungsvollen Kombinationsvarianten, die den gegnerischen Blockspielern durchaus Kopfzerbrechen bereiten können. Und das Gute daran ist: Die «Pipe» ist mit Teams aller Alters- und Leistungsstufen spielbar! In dieser Ausgabe zeigen wir, worauf ihr achten müsst. Ich wünsche euch eine kurzweilige Lektüre und hoffe, dass ihr einige Ideen für den Trainingsalltag mitnehmen könnt.

Markus Foerster
training@volleyball.ch

Impressum

Redaktionsleitung
Beiträge
Layout, Grafiken, Fotos
E-Mail

Markus Foerster
Markus Foerster
Andreas Eisenring,
Markus Foerster, FIVB
training@volleyball.ch

ler und den (rechtshändigen) Angreifer am einfachsten zu spielen bzw. zu erlernen und eignet sich deshalb auch hervorragend für die Grundausbildung der Spieler. Andererseits bietet die «Pipe» die meisten taktischen Möglichkeiten in Kombination mit den Angreifern am Netz. Alle Überlegungen lassen sich aber natürlich auch übertragen auf den Rückraumangriff über die Position 1. Übrigens: Die Position 5 ist und bleibt eine Verlegenheitslösung und spielt im Offensivkonzept keine Rolle!

Diejenigen Trainerinnen und Trainer, die nun denken, dass ihre Spielerinnen und Spieler dem Rückraumangriff aus körperlichen und athletischen Gründen im wahren Sinne des Wortes nicht gewachsen sind, kann ich übrigens beruhigen. Viel wichtiger als Grösse und Sprungkraft sind für einen erfolgreichen Rückraumangriff die folgenden drei Elemente: Technik, Ort/Raum und Timing.

Technik 1: Der Topspin-Schlag

Ein technisch sehr gut ausgeführter Topspin-Angriffsschlag ist die Hauptvoraussetzung für einen Rückraumangreifer. Damit kann er einerseits sehr druckvoll attackieren. Andererseits garantiert der Topspin-Angriff eine tiefe Fehleranfälligkeit punkto Netzfehlern und Out-Bällen.

«Gerade» geschlagene Bälle (siehe Abb. 1) sind zwar sehr hart angegriffen. Wegen der fast geraden Flugbahn braucht der Angreifer aber eine exzellente Abschlaghöhe, um einerseits das Netz oberhalb der Netzkante zu überqueren und andererseits den Ball im Feld unterzubringen. Wird der Ball dagegen mit viel Topspin geschlagen (Abb. 2), dann bekommt er immer eine leicht bogenförmige Flugbahn. Das hat aus Sicht des Angreifers drei grosse Vorteile:

1. Der Ball überwindet problemlos die Netzkante, weil die Flugbahn nach dem Ballkontakt zunächst leicht ansteigend verläuft.
2. Der Ball «segelt» nicht, sondern senkt sich wegen der starken Vorwärtsrotation des Balles gegen Ende seiner Flugbahn immer schneller ab. Deshalb landet er auch dann im Feld, wenn er sehr hart geschlagen wird.
3. Die Angriffsbälle werden sehr lang und landen in den hintersten zwei Metern des gegnerischen Feldes. Dies erschwert die Verteidigungsarbeit, weil die Bälle auf einer für die Verteidiger sehr ungünstigen Höhe angefliegen kommen.

Ein guter Rückraum-Angreifer hat also wortwörtlich «den Bogen raus»!

Technik 2: Anlauf und Absprung

Um sich alle Angriffsrichtungen offen zu halten, sollte der «Pipe»-Angreifer in der Luft eine möglichst neutrale Körperposition einnehmen. Idealerweise verläuft sein Schultergürtel quasi parallel zum Netz. Der Angreifer läuft deshalb nicht in einem Bogen, sondern senkrecht zur 3m-Linie an. Der Stemmtritt über die Ferse und der Absprung erfolgt parallel zur 3m-Linie (siehe Abb. 3).

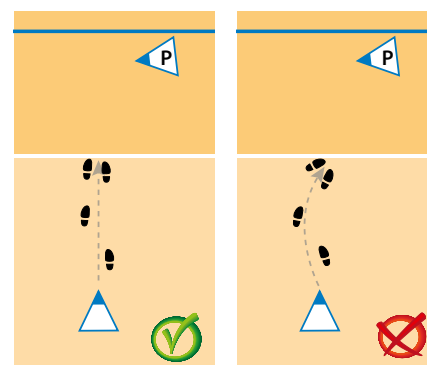


Abb. 3 Absprung parallel zur 3m-Linie

Das Eindrehen der Füße zur Verstärkung des Stemmeffekts und zum Bremsen der Vorwärtsbewegung entfällt, da beim 3m-

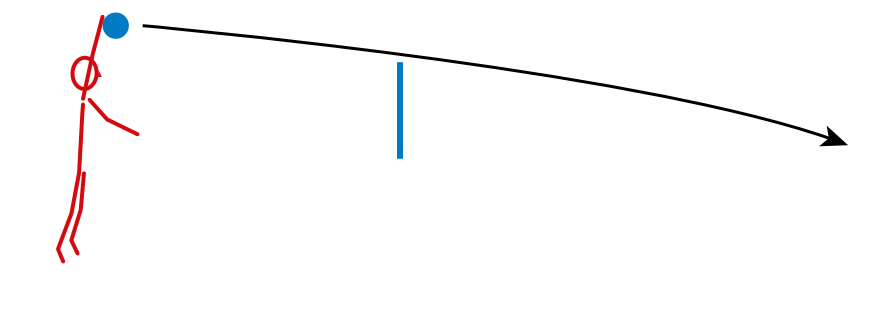


Abb. 1 Gerade geschlagener Ball

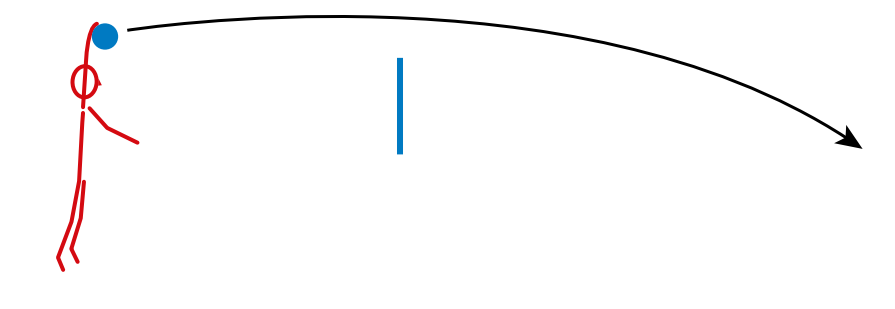


Abb. 2 Mit Topspin geschlagener Ball

Angriff kaum die Gefahr einer Netzberührung oder gar eines Übertretens der Mittellinie besteht. Ganz im Gegenteil: Ein gewisser Vortrieb zum Ball hin ist beim Rückraumangriff nicht nur tolerierbar, sondern sogar explizit erwünscht! Durch den Sprung nach vorne oben in den Ball hinein wird der Angriff bedeutend dynamischer im Vergleich zum klassischen Absprung, bei dem in erster Linie nach oben gesprungen wird bzw. wurde (siehe Kasten).

Zum Vergleich: Absprung am Netz

In den letzten Jahren haben sich Netzangriff und Rückraumangriff in den Bereichen Anlauf und Absprung technisch stark angenähert. Die früher gelehrte Philosophie, dass der Netzanstreifer beim Stemschritt mit den Füßen eindreht und +/- an der selben Stelle landet, an der er abgesprungen ist, ist heute veraltet. Im modernen Volleyball stimmt auch der Netzanstreifer mehr oder weniger mit parallelen Füßen und springt nach vorne oben ab. Das bedeutet aber natürlich, dass das Zuspiel für die Netzspieler nicht zu dicht ans Netz gespielt werden darf, um Netzfehler und Übertritte zu vermeiden.

Durch die Bewegung in den Ball hinein kann ausserdem auf eine extreme Bogenspannung im Körper verzichtet werden – notabene ohne negative Auswirkungen auf die Angriffsdynamik. Dies entlastet den Rücken des Angreifers spürbar!

Position 3 mit einem hohen Zuspiel bzw. einem Meterball angespielt wird.

Der häufigste Fehler ist, dass der Ball fast senkrecht zur 3m-Linie von vorne nach hinten gespielt wird. Der Ball fliegt also frontal auf den Angreifer zu, was die Flugbahneinschätzung für den Angreifer extrem erschwert!

Das Zuspielziel

Um den Zielort des Zuspiels zu definieren, unterteilen wir das Spielfeld der Länge nach in neun Sektoren à 1 Meter (siehe Abb. 5). Die «Pipe» sollte immer ein bis zwei Sektoren versetzt zum Zuspieler angegriffen werden, also bevorzugt in den Zonen 4 und 5. So kann in jeder Situation eine ideale Zuspielrichtung gewährleistet werden (siehe oben). Welche Zone angespielt wird, hängt von der taktischen Variante ab, in der die «Pipe» gespielt wird (siehe S. 20).

Damit der Angreifer dynamisch nach vorne oben in den Ball hineinspringen kann, sollte das Zuspielziel zudem innerhalb der 3m-Zone liegen. Wie weit das Ziel vor der 3m-Linie liegen darf, hängt natürlich von der Sprungkraft des Angreifers ab. Als Richtwert kann man das Zuspielziel folgendermassen festlegen:

- Frauen: 0,5 m vor der 3m-Linie
- Männer: 0,5 - 1 m vor der 3m-Linie

Wichtig ist, die ideale Mischung zwischen Sprunghöhe und Sprungdistanz zu finden. Im Zweifelsfall ist die Aktionshöhe aber unbedingt stärker zu gewichten als die Dis-

tanzen. Also lieber hoch und dafür weniger weit springen, nicht umgekehrt!

Regelkunde

Ein Hinterfeld-Spieler (Pos. 1, 6 und 5) darf nur dann oberhalb der Netzkante angreifen, wenn er hinter der Angriffszone (3m-Zone) abspringt. Die Angriffslinie (3m-Linie) gehört zur Angriffszone und darf beim Absprung **nicht** berührt werden.

Bitte beachten: Massgebend ist ausschliesslich der Absprung, nicht die Ballberührung! Diese darf – nach korrektem erfolgtem Absprung – auch innerhalb der Angriffszone erfolgen.

Das Zuspieltempo

Die «Pipe» wird entweder im 2. oder im 3. Tempo gespielt. Das Zuspieltempo hängt ebenfalls von der taktischen Variante ab, in der die «Pipe» gespielt wird (siehe S. 20). Eine «Pipe» im 2. Tempo bietet wunderbare Kombinationsmöglichkeiten, setzt aber eine hohe Zuspielgenauigkeit voraus, da der Angreifer nur noch sehr eingeschränkt auf ein ungenaues Zuspiel reagieren kann. Deswegen kommt als Einstieg ins Thema «Pipe» zuerst nur das 3. Tempo in Frage.

Das Zuspiel

Beim Zuspiel für einen «Pipe»-Angriff sind drei Elemente besonders zu beachten:

1. die Richtung des Zuspiels
2. der Zielort des Zuspiels
3. das Tempo des Zuspiels

Die Zuspielrichtung

Die Zuspielrichtung ist bei der «Pipe» bzw. generell bei Rückraumangriffen einer der Schlüsselpunkte! Der Ball sollte vom Zuspieler in einem möglichst flachen Winkel nach hinten zugespielt werden, d.h. fast parallel zur 3m-Linie. Idealerweise kommt der «Pipe»-Ball also von rechts zur Angriffsposition, nicht frontal von vorne (siehe Abb. 4)! Dann hat der Angreifer nämlich fast die gleiche Situation, wie wenn er auf der

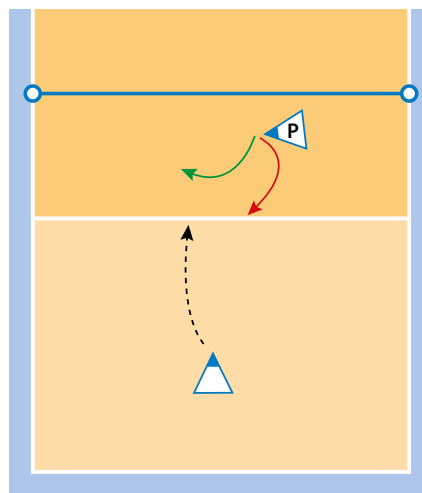


Abb. 4 Zuspielrichtung

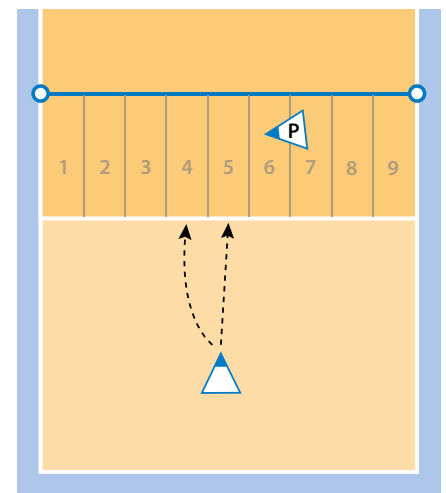
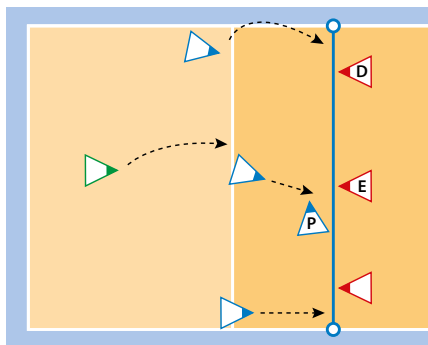


Abb. 5 Zuspielziele

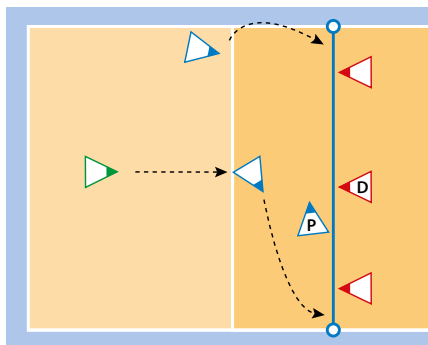
Spieltaktik: Angriffsvarianten mit «Pipe»

Nachfolgend zeige ich die gängigsten Varianten, wie die «Pipe» ins Angriffsspiel eines Teams eingebunden werden kann. Das Prinzip ist immer das gleiche: Die «Pipe» wird jeweils so eingesetzt, dass der gegnerische Block zum Agieren und Verschieben gezwungen wird. Im Idealfall kann der Zuspielder somit für mindestens einen seiner



Variante 1

- Der Schnellangreifer A greift «Kurz» an (1. Tempo)
- «Pipe» in Bezug zum Schnellangreifer A nach links versetzt → Angriff in der Lücke zwischen den gegnerischen Blockspielern D und E



Variante 3

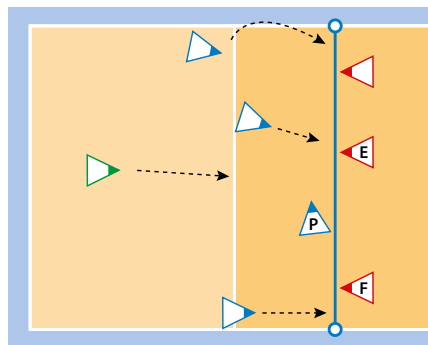
- Der Schnellangreiferin A greift «Otto» an (1. Tempo, einbeinig hinter der Zuspielderin) und zieht im Idealfall die gegnerische Blockspielerin D mit
- «Pipe» in der Feldmitte

Anmerkung: Diese Variante wird praktisch ausschliesslich bei Frauenteamen gespielt, da Männerteams den «Otto»-Angriff normalerweise nicht im Repertoire haben.

Angreifer eine Einerblock-Situation kreieren. Das hängt aber auch davon ab, ob die «Pipe» als 2. oder 3. Tempo gespielt wird.

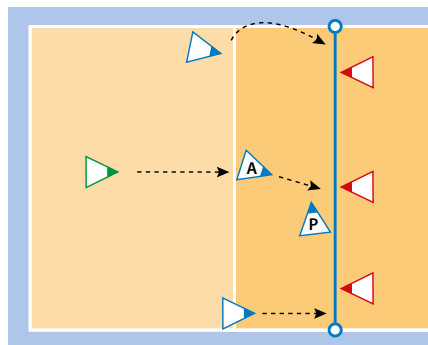
Weitere taktische Überlegungen

Die Integration der «Pipe» ins eigene Spiel bedingt, dass gewisse Elemente der Teamtaktik eventuell neu überdacht



Variante 2

- Der Schnellangreifer A greift «2m-Schuss» an (1. Tempo)
- «Pipe» zwischen Zuspielder P und Schnellangreifer A → Angriff in der Lücke zwischen den gegnerischen Blockspielern E und F



Variante 4

- Der Schnellangreifer A greift «Kurz» an (1. Tempo)
- «Pipe» in der gleichen Linie wie der Schnellangreifer A (quasi im Schatten des Schnellangreifers)

Anmerkung: Diese Variante setzt voraus, dass die «Pipe» als 2. Tempo gespielt wird. Der «Pipe»-Angriff wird dadurch genau dann ausgeführt, wenn der Blockspieler D, der mit dem Schnellangreifer gesprungen ist, bereits wieder auf dem Weg nach unten ist.

werden müssen. Nachfolgend – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – ein paar Überlegungen, die sich der Trainer machen sollte:

- Spielen die besten «Pipe»-Angreifer in meinem Team im Hinterfeld auf der Position 6?
- Habe ich evtl. Spieler mit hervorragende Fähigkeiten als «Pipe»-Angreifer, die im Hinterfeld gar nie eingesetzt werden, weil sie z.B. durch den Libero ersetzt werden? Kann ich dies ändern?
- Falls wir mit Libero spielen: Auf welcher Position spielt der Libero? Muss ich daran etwas ändern?
- Spielen wir «Pipe»-Bälle nur in der K2-Situation (also beim Gegenangriff), oder auch in K1-Situationen (aus der Annahme heraus)?
- Welche Angriffsvarianten muss ich ebenfalls einführen, um die «Pipe» sinnvoll ins Spiel integrieren zu können? Kurzantrieb, 2m-Schuss?

«Pipe» im Nachwuchsbereich

Ist die «Pipe» für den Nachwuchsbereich geeignet? Unbedingt! Einerseits ist die «Pipe» der einfachste Einstieg ins Thema «Rückraumangriff». Die Einbindung des Rückraumangriffs ins Offensivspiel hat in den letzten Jahren enorm an Bedeutung gewonnen und gehört deshalb zwingend ins Ausbildungsprogramm eines kompletten Spielers. Andererseits kann mit der «Pipe» der Topspin-Angriffsschlag – ein zentrales Technikelement im Volleyball – gefestigt, geübt und angewendet werden.

Natürlich gilt auch hier: Was eingeführt und geübt wird, soll auch ins Spiel integriert werden! Mit der Spielintegration der «Pipe» kann bereits bei den Minivolleyballern begonnen werden. Im Spielsystem 4:4 ist der Servicespieler jeweils der einzige Hinterfeld-Spieler. Spielt man das 4:4 ohne Läufer und mit Spitze vorne, dann spielt der Hinterfeld-Spieler hinten im Zentrum und kann wunderbar über die «Pipe» als Angreifer eingesetzt werden.

Schlagschulung Topspin-Angriff (1)

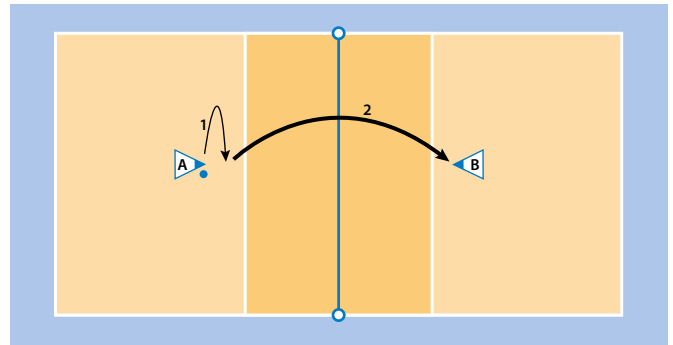
Akzent:

Technik des Topspin-Schlags

A wirft sich den Ball auf → Topspin-Angriff (aus dem Stand) zu B → B fängt den Ball → B wirft sich den Ball auf → ...

Variante:

B wechselt nach dem Ballwurf von A die Position → A greift dorthin an, wo B steht



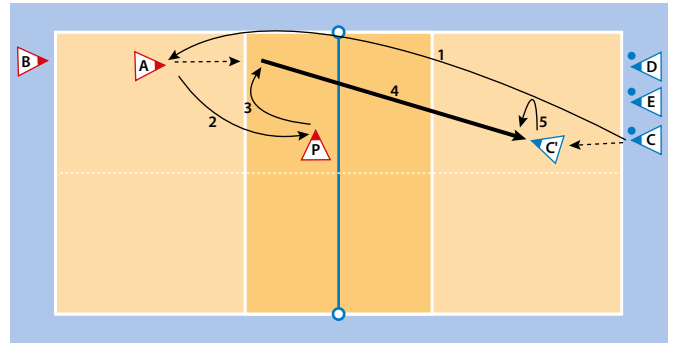
Schlagschulung Topspin-Angriff (2)

Akzente:

- Technik des Topspin-Schlags
- Anlauf, Absprung und Timing des «Pipe»-Angriffs

- C serviert auf A und läuft danach ins Feld, um zu verteidigen (freie Positionswahl im Halbfeld)
- Serviceannahme von A auf P → Zuspiel für «Pipe» → Angriff von A auf den Verteidiger C'

- C' verteidigt hoch und fängt den verteidigten Ball ab
- E serviert auf B' (= A) → ...



Pipe miteinander (2 mit 2)

Akzente:

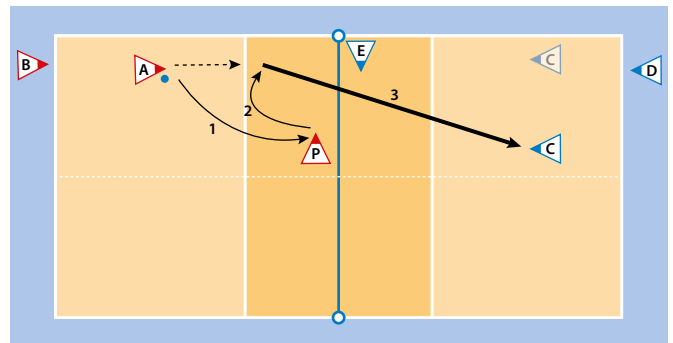
- Technik des Topspin-Schlags
- Anlauf, Absprung und Timing des «Pipe»-Angriffs

A spielt zu P → Zuspiel von P für «Pipe» → kontrollierter Angriff von A auf Verteidiger C (freie Positionswahl im Halbfeld) → Verteidigung von C auf Zuspieler E → Zuspiel von E für «Pipe» → kontrollierter Angriff von

C auf Verteidiger A (freie Positionswahl im Halbfeld) → ...

Bemerkungen:

- Nach je zwei kontrollierten Angriffen kann der Angriff forciert werden
- A und C werden nach einem Ballverlust durch B und D ersetzt



2 Angreifer gegen 1 Blocker

Akzent:

Kombination des Schnellangriffs mit der «Pipe»

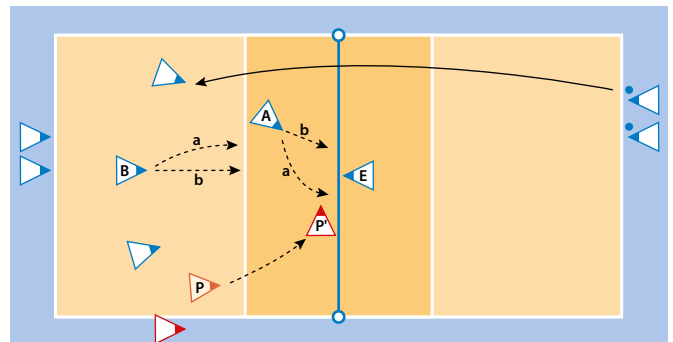
Service auf die 3er-Annahme → P penetriert ans Netz → Annahme auf P' → Pass auf Schnellangreifer A oder «Pipe»-Angreifer B → Angriff von A (bzw. B) gegen den Einerblock E

Bemerkungen zum Zuspiel:

- Variante a: A greift «Kurz» an, B «Pipe» nach links versetzt
- Variante b: A greift «2m-Schuss» an, B «Pipe» zwischen A und P'

Wechsel:

Angreifer wird durch einen Reservespieler ersetzt. Service und Annahme bleibt fix.



3 Angreifer gegen 2 Blocker

Akzent:

K1-Situation (Sideout) mit «Pipe», Zuspieler ist Grundspieler

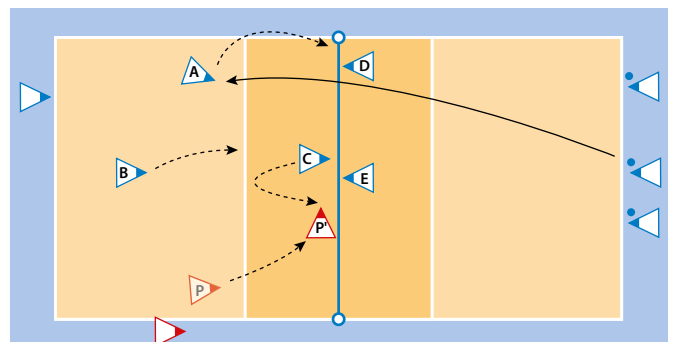
Service auf A oder B → P penetriert ans Netz → Annahme auf P' → Pass auf Aussenangreifer A, «Pipe»-Angreifer B oder Schnellangreifer C → Angriff von A (bzw. B oder C) gegen die Blockspieler D und E

Bemerkung zum Block:

- 1er-Block gegen C
- 2er-Block gegen A und B

Wechsel:

Angreifer und Pass wird durch einen Reservespieler ersetzt. Service und Block bleibt fix.



3 Angreifer gegen 3 Blocker

Akzent:

K1-Situation (Sideout) mit «Pipe», Zuspüler ist Netzspieler

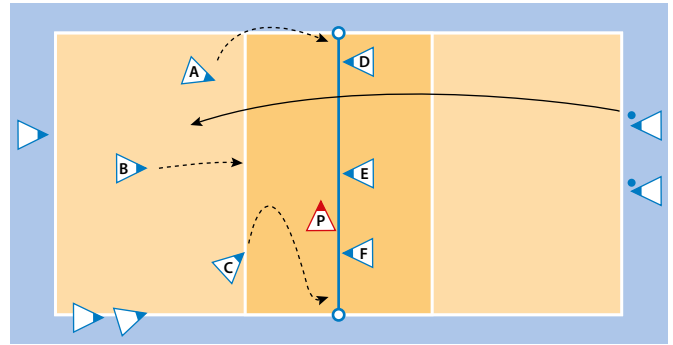
Service auf A oder B → P penetriert ans Netz → Annahme auf P' → Pass auf Aussenangreifer A, «Pipe»-Angreifer B oder Schnellangreifer C («Otto»-Angriff) → Angriff von A (bzw. B oder C) gegen die Blockspieler D, E und F

Bemerkung zum Block:

- 2er-Block gegen A und C
- 2er- oder 3er-Block gegen B

Wechsel:

Angreifer und Pass wird durch einen Reservespieler ersetzt. Service und Block bleibt fix.



Big-Point-Spiel (6 gegen 6)

Akzent:

Umsetzung im Spiel

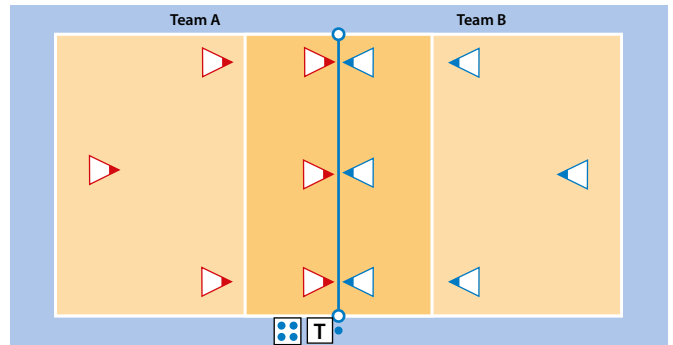
- Team A serviert → Team B spielt K1 → weiterspielen, bis der Ball «tot» ist
- Falls Team B die K1-Situation erfolgreich abschliesst: 2 Gratisbälle von T auf Team B → spielen, bis der Ball «tot» ist
- Team B serviert → ...

Zählweise:

- Gewinnt das annehmende Team alle drei Punkte (K1 und Gratisbälle), darf es eine Position weiter rotieren
- Sieger ist, wer zuerst eine ganze Rotation schafft

Wichtig:

Mindestens 1 Gratisball muss mit «Pipe» abgeschlossen werden



asics
corner



Die ASICS-Textilkollektion AYAMI (japanisch für «Schönheit») richtet sich an modisch bewusste Frauen, welche keinen Kompromiss zwischen Mode und Funktion eingehen. AYAMI bringt dezente Kleidungsstücke und stylische Prints in Ihre Garderobe. Von einfachen Streifen bis zum Colour Blocking – diese Muster peppen das Trainingsoutfit jederzeit auf.

AYAMI 彩美