

MINIMALBEDINGUNGEN UND LERNZIELE

Future Volley Beach

Unter Smart Competitions sollen die Spiele spannend und auf Augenhöhe stattfinden. Dies gelingt, falls die Teams auf ähnlichem spielerischen Niveau sind.

Die hier definierten Minimalbedingungen der einzelnen Kids Volley Stufen sollen den Trainer:innen helfen, ihre Spieler:innen und Teams in die richtige Stufe einzuteilen und beinhalten technische, taktische und mentale Fähigkeiten. Sie basieren auf den Lernzielen der vorangegangenen Stufe. Die Minimalbedingungen gelten als erfüllt, wenn eine Quote von 5–7 erfolgreiche Aktionen von 10 Versuchen erreicht wird. Wenn 1 oder 2 Minimalbedingungen von einem Spieler/einer Spielerin nicht erfüllt werden, kann er/sie trotzdem in dieser Stufe spielen. Als Team sollten die Spieler:innen jedoch für alle Minimalbedingungen die Quoten mit einem Beach Volleyball (z. B. Mikasa BV 550C) erfüllen.

Minimalbedingungen

Die Spieler:innen können (mindestens 5 von 10 Aktionen erfolgreich):

Future 1 Beach

sich auf dem Sand effizient bewegen (starten, stoppen, springen, stabilisieren),

den 1. Ballkontakt so hoch gerade nach vorne annehmen, dass der/die Mitspieler:in zuspielen kann,

einen auf die Zuspielposition angenommen Ball vorwärts 2m weit so hoch zuspielen, dass der/die Mitspieler:in den Ball über das Netz schlagen kann,

einen Ball übers Netz schlagen,

einen Ball im Stand von unten übers Netz servieren.

Future 2 Beach

die Prinzipien des engen Spielsystems im 2:2 (gerade Annahme/Verteidigung, Zuspiel 2m entfernt) aus der Annahme und Verteidigung anwenden,

die Grundlagen eines Block-/Verteidigungssystems anwenden und wissen, wer welche Aufgaben übernimmt, wenn nicht geblockt wird,

die Gegner:innen beobachten und ihr Spiel entsprechend anpassen. In der Verteidigung können sie einfache Bälle hochhalten und trauen sich, auf den Boden zu gehen,

im Sprung auf Sand angreifen,

den Service von oben im Stand als Float und Topspin inkl. einer geeigneten Serviceroutine ausführen. Sie haben den Service im Sprung als Servicevariante.

Future 3 Beach

das enge Spielsystem auch unter Druck mehrheitlich anwenden,

mit ihrem Block-/Verteidigungssystem, in Abhängigkeit von den Gegner:innen, Prioritäten setzen. Dabei kann auch eine Spezialisierung in Block- und Verteidigungsspieler:in zum Zuge kommen,

verschiedene taktische Varianten anwenden, die sie einsetzen können (Seitenwechsel in der Annahme, Time Out, Diagonal oder Linie-Block etc.) und können als Team miteinander umgehen,

sich durch verschiedenen Angriffsvarianten gegen die Gegner:innen behaupten. Der Angriffsschlag ist dabei die Hauptvariante,

mit verschiedenen Servicevarianten die Gegner:innen unter Druck setzen bzw. deren Spielaufbau lenken. Der Service im Sprung ist ihre Hauptvariante.

Mit den unten definierten Lernzielen wird sichergestellt, dass ein roter Faden in der Ausbildung erkennbar ist, der die jungen Spieler:innen schrittweise an das Spiel der Erwachsenen heranführt. Sie sollen die Trainer:innen in der Trainingsgestaltung unterstützen.

Lernziele

Die Spieler:innen lernen:

Future 1 Beach

die Prinzipien des engen Spielsystems im 2:2 (gerade Annahme/Verteidigung, Zuspiel 2 m entfernt) aus der Annahme und Verteidigung kennen,

die Grundlagen eines Block-/Verteidigungssystems kennen und lernen, wer welche Aufgaben übernimmt, wenn nicht geblockt wird,

die Gegner:innen zu beobachten und ihr Spiel entsprechend anzupassen. In der Verteidigung können sie einfache Bälle hochhalten und trauen sich, auf den Boden zu gehen,

im Sprung auf Sand anzugreifen,

den Service von oben im Stand als Float und Topspin inkl. einer geeigneten Serviceroutine auszuführen. Sie lernen den Service im Sprung als Servicevariante kennen.

Future 2 Beach

das enge Spielsystem auch unter Druck mehrheitlich anzuwenden,

mit ihrem Block-/Verteidigungssystem, in Abhängigkeit von den Gegner:innen, Prioritäten zu setzen. Dabei kann auch eine Spezialisierung in Block- und Verteidigungsspieler:in zum Zuge kommen,

verschiedene taktische Varianten kennen, die sie einsetzen können (Seitenwechsel in der Annahme, Time Out, Diagonal oder Linie-Block etc.) und können als Team miteinander umgehen,

Angriffsvarianten zu haben, um sich gegen die Gegner:innen zu behaupten. Der Angriffsschlag soll dabei die Hauptvariante sein,

mit verschiedenen Servicevarianten die Gegner:innen unter Druck zu setzen bzw. deren Spielaufbau zu lenken. Der Service im Sprung wird zur Hauptvariante.

Future 3 Beach

In-System und Out of System Situationen zu unterscheiden und finden für jede Situation die passende Lösung,

ihre Angriffstools zu erweitern (line, diagonal, poke etc.),

am Service sowohl im Stand als auch im Sprung taktische Optionen (lang-kurz, rechts-links) als Ergänzung zu einem starken Float- oder Topspinservice zu spielen.

Glossar Future Volley

Block-/Verteidigungssystem | System, welches festlegt, wie der gegnerische Angriff verteidigt werden soll. Dabei starten die Spieler:innen immer in den Basispositionen und verschieben danach in die Verteidigungssystem oder blocken den Ball.

Diagonalblock | Der Block wird so gestellt, dass die Diagonale durch den Block abgedeckt ist. Der/die Spieler:in in der Verteidigung stellt sich auf die Linie

Float | ein Service, welcher so geschlagen wird, dass der Ball ohne Rotation zum gegnerischen Team fliegt.

Line-Block | Der Block wird so gestellt, dass die Linie durch den Block abgedeckt ist. Der/die Spieler:in in der Verteidigung stellt sich in die Diagonale

Topspin | ein Service, welcher so geschlagen wird, dass der Ball eine Vorwärtsrotation erhält