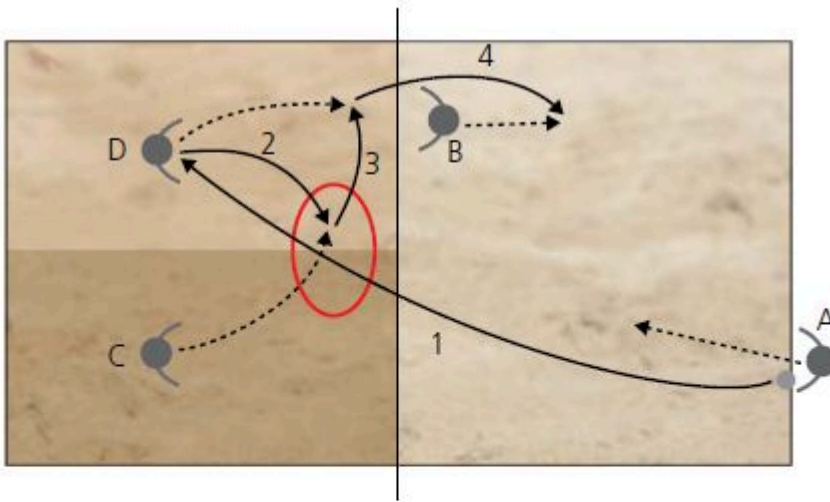
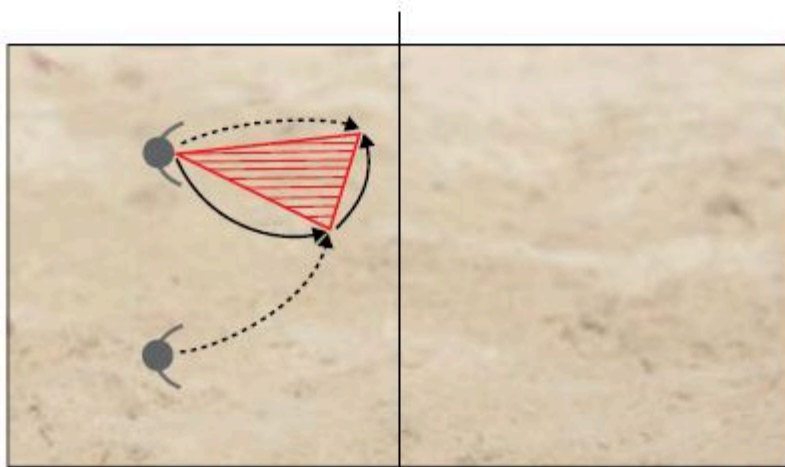


Beachvolleyball – Spiel «2:2»: Spielaufbau

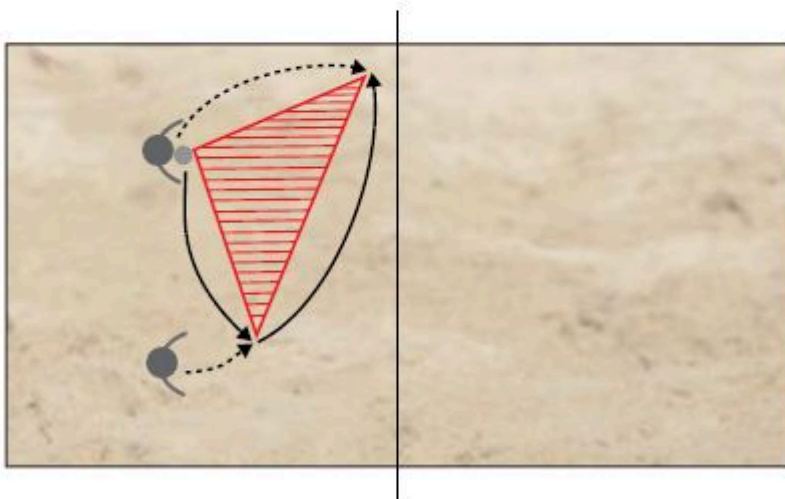
Das Spieldreieck soll klein gehalten werden, um Laufwege zu vereinfachen und die Einflüsse von Wind minimieren («enges Spielkonzept»).



Spielaufbau mit «Haus» (roter Kreis)



Kleines Dreieck



Zu grosses Dreieck

- C und D sind Annahmespieler. In dieser Situation wird auf D serviert.
- C läuft, während der Ball vom Service-Spieler zum Annahmespieler fliegt, bereits Richtung «Haus», resp. Zielzone.
- D spielt Annahme – optimale Zielzone ist das «Haus» auf der eigenen Spielhälfte – läuft

- danach in die Ausgangsposition für den Angriff.
- C läuft unter den Ball, positioniert Körper/Füsse entsprechend der Annahme, **orientiert Körperachse zum Angriffspunkt am Netz**, spielt zu.
- D läuft an und spielt den Ball ins gegnerische Feld.

Skizzen 2, 3: Dreieck zwischen Annahme-, Zuspiel- und Angriffspunkt (schraffiert):

- Das Spiel im kleinen Dreieck ist ein Schlüsselement für das erfolgreiche Beachvolleyballspiel.
- Das grosse Dreieck birgt viel Fehlerpotential (lange Ballflugbahnen und Laufwege, Windeinfluss und Verringerung des Sichtfeldes des Angreifers).

→ **Übungen**

Technik	Taktik	Kommunikation
Annahme ins «Haus» bringen. Das «Haus» ist eine grosszügige Zone in der Mitte vorne am Netz, aus der das Zuspiel erfolgen sollte.	Entscheidung, wer den Ball annimmt, fällt früh, angepasst an die Service-Flugbahn (z. B. wenn der Ball in die Mitte kommt). Annehmender spielt ziemlich gerade Richtung Netz, ins «Haus», Partner läuft Richtung Zuspielposition, «Haus».	Rufen, wer den Ball nimmt.
Pass: Präzision des Zuspiels so, dass der Partner angreifen kann. Fussarbeit des zuspielenden Partners zur stabilen Position unter dem Ball, Schultern zum Ziel orientiert. Zuspiel mit Manschette ist möglich, Schultern sind zum Ziel orientiert.	Kommt die Annahme hoch genug nach vorne, kann Partner, der in Position gelaufen ist, einfacher zuspielen. Das Zuspiel wird ziemlich gerade hoch gespielt, Angreifer darf nicht überspielt werden. Taktik: «Kleines Dreieck».	Partner, der zum Pass läuft, kann rufen «zu mir», Angreifer kann sagen, wo er den Ball will.
Angriff , Varianten und Entscheidungsfähigkeit des Angreifers. Angriff mit Topspin oder Poke Shot, im Stand oder im Sprung. Fortgeschrittene greifen mit Smash an.	Angreifer kann entscheiden, wo er den Ball hin spielt. Er wählt die richtige Technik dafür.	Zuspielender Partner kann durch zurufen dem Partner mitteilen, wo die freie Zone ist.
Service (Anspiel): Service von unten oder oben soll ins halbe Feld platziert werden können.	Zuspiel auf Spieler, der angreifen soll. Oder: Entweder zwischen die Spieler, um Missverständnisse zu provozieren oder in Ecken/ an Seitenlinien.	Mit dem Partner kann vorgängig abgesprochen werden, auch durch Zeichen, welcher Spieler angespielt werden soll.

Quelle: Annalea Hartmann, J+S-Expertin Volleyball



Schweizerische Eidgenossenschaft

Confédération suisse

Confederazione Svizzera

Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO