

Stefanie Abraham/Ulrich Fischer

Vorschläge für Regeländerungen im Schulvolleyball

Einleitung

Vor etwa 50 Jahren begann u. a. mit der Veröffentlichung des „Methodik-Klassikers“ von Dürrwächter 1967 in Deutschland das Volleyballspiel als Inhalt des Schulsports immer attraktiver zu werden. Die Schwierigkeiten der Schüler mit dem Erlernen der alltagsfernen volleyballspezifischen Techniken der Ballbehandlung führten allerdings von Anfang an dazu, die grundlegenden Regeln des Spiels so zu modifizieren, dass auch unter den Bedingungen des Sportunterrichts ein einigermaßen attraktives Spielgeschehen erreicht werden konnte.

Im folgenden Beitrag greifen wir diese Bemühungen auf und stellen einige ausgewählte Regeländerungen dar, die für den Schulsport interessant sind, gehen allerdings nicht auf solche Modifikationen ein, die u. E. zum „Allgemeingut der Volleyballvermittlung“ gehören (vgl. dazu auch die Zusammenstellungen bei Kittsteiner/Hilpert, 2011, S. 8ff und Kröger, 2010, S. 27) und die z. T. auch in den Spielordnungen des Volleyballverbandes für den Jugendbereich verankert worden sind:

- Verringerung der Spielerzahl
- Verkleinerung des Spielfeldes
- Veränderung der Netzhöhe, Ersatz des Netzes durch Baustellenband
- Integration des Werfen und Fangen des Balles in das Spiel
- Einsatz kleinerer/größerer/leichterer/weicherer Bälle/ Spiel „Ball mit Ball“
- Miteinander spielen anstatt gegeneinander

Auf einige Modifikationen haben wir bereits in anderen Ausgaben des Newsletters hingewiesen. Der Beitrag hat daher zusätzlich die Funktion, diese eher verstreut vorliegenden Anregungen, die z. T. auch von anderen Autoren genannt werden, in einer kompakteren Form darzustellen.

Ziele von Regeländerungen

Im Wettkampfsport wird durch das offizielle Regelwerk garantiert, dass für alle Beteiligten gleiche Spielbedingungen herrschen und so auf eine relativ objektive Weise ein „faireres“ Wettkampfergebnis zustande kommt. Darüber hinaus haben Regelveränderungen aber auch das Ziel, ein für Spieler und Zuschauer möglichst attraktives Spielgeschehen zu ermöglichen. Viele der wichtigsten offiziellen Regelveränderungen der letzten Jahrzehnte waren daher darauf gerichtet, die Balance zwischen Angriff und Verteidigung wiederherzustellen, wenn diese etwa durch neue Techniken (z. B. Sprungaufschlag), taktische Varianten oder auch durch den Trend zu immer größeren Spielerinnen und Spielern verloren zu gehen drohte und so das Spiel mit relativ kurzen Ballwechseln für Spieler und Zuschauer unattraktiv wurde. Beispiele dafür sind u. a. die Einführung des Liberos, das Gestatten der Doppelberührung in der Abwehr und des Spiels mit allen Körperteilen, die Einführung der Antennen und die Nichtberücksichtigung der Blockberührung als einen der drei Ballkontakte.

Im Schulsport müssen Regelveränderungen vor allem darauf gerichtet sein, eine größere Attraktivität des Spielgeschehens zu erreichen bei gleichzeitiger Berücksichtigung des grundsätzlichen Spielgedankens von Volleyball. Dies ist für die meisten Schüler dann der Fall, wenn dadurch die Dauer der Ballwechsel - für Schüler das wichtigste Merkmal für ein interessantes Spiel - und damit die Netto - gegenüber der Bruttospielzeit erhöht werden kann (vgl. Fischer & Zoglonek, 1990 und Kröger & Magnussen, 2001). Im Sportunterricht

darf daher bei der Einführung von Regeln zunächst nicht deren Konformität mit den offiziellen Regeln im Mittelpunkt stehen, sondern ausschließlich ihre Angemessenheit in Bezug auf die jeweilige Alters- und Könnensstufe. Insofern sollten auch die Schüler immer wieder dazu angeregt werden, selbstständig Regeln so zu verändern, dass das Spiel stärker ihren Bedürfnissen entspricht.

Zusätzlich lassen sich durch Regelveränderungen auch eine spielimmanente Schulung von Techniken der Ballbehandlung, sinnvolles taktisches Verhalten, verstärkte Einsatzbereitschaft und eine gezielte Wahrnehmungsschulung erreichen.

Die im Folgenden aufgelisteten praktischen Beispiele können auf alle Spielvarianten vom 3 gegen 3 bis zum 6 gegen 6 übertragen werden. Darüber hinaus sind sie, abgesehen von den im Text bereits genannten Möglichkeiten, vielfältig kombinierbar.

Ausgewählte praktische Beispiele

1 Aufschlag - Annahme

Frühere Untersuchungen zur Spielstruktur des Volleyballspiels in der Schule (Fischer & Zoglonek, 1990 und Kröger & Magnusson, 2001), die wohl auch heute noch gültig sind, haben gezeigt, dass beim Spiel 6 gegen 6 etwa Zweidrittel aller Ballwechsel mit dem Aufschlag und einem weiteren Ballkontakt beendet waren und damit die negative Charakteristik von Volleyball in der Schule als Standspiel, in dem der Aufschlag, das Zurückholen des Balles und die Rotation die bewegungsintensivsten Elemente darstellen, häufig durchaus gerechtfertigt ist. In der Methodik-Literatur stellt es daher einen weitgehenden Konsens dar, die Aufschlag-Annahme Situation im Schulvolleyball zu entschärfen.

1.1 Verzicht auf den Aufschlag und stattdessen den Ball von der Seite durch Lehrer/Schüler („Powervolleyball“) oder aus dem Spielfeld einwerfen/einpritschen lassen.

Beachtet werden muss dabei, dass die Schüler den Ball im Vergleich zum Aufschlag erheblich genauer auf die Schwachstellen (Lücken, schwächere Spieler) einwerfen können, d. h. die Wahrscheinlichkeit von Fehlern wird dadurch deutlich erhöht. Sinnvoll ist es daher aus unserer Sicht, dass Fehler in Verbindung mit eingeworfenen/eingepritschten Bällen nicht gezählt werden. Werden Bälle eingepritscht, sollte dies etwa von der 3 m - oder Angriffslinie geschehen. Bei einer zu großen Entfernung schaffen es viele Schüler nur, bis knapp hinter das Netz zu pritschen, was die Annahme deutlich erschwert. Beim Einwerfen sollte als Wurftechnik der Schockwurf vorgegeben werden.

Interessant ist auch ein Vorschlag von Kröger, der empfiehlt, aus dem Feld den Ball rückwärts über Kopf einwerfen zu lassen (Kröger 2010, S. 69), um dadurch ein gezieltes Werfen auf Lücken zu verhindern.

Weitere Tipps zum „Powervolleyball“ und den damit verbundenen Sicherheitsaspekten (z. B. umherrollende Bälle) liefert der „Tipps und Tricks“ Beitrag „Power - Volleyball“ – unverzichtbar für den Volleyballunterricht“ abrufbar unter

www.volleyball.nrw/fileadmin/user_upload/1_Power-Volleyball_Fischer.pdf.

1.2 Kombination des Aufschlags mit dem Einwerfen von mehreren Bällen,

d. h. nach einem Aufschlag – egal ob gelungen oder fehlerhaft - werden noch vier Bälle von der Seite eingeworfen. Anschließend erfolgt der Aufschlag von der anderen Mannschaft und erst danach wird auf beiden Feldern rotiert. Bei dieser Variante kann durchaus mit möglichst gefährlichen Aufschlägen gespielt werden. Durch das anschließende Einwerfen bleibt auch bei einem Ass oder Aufschlagfehler die Intensität des

Spiels erhalten, ohne dass auf die Attraktivität eines Wettkampfaufschlags verzichtet werden muss.

1.3 Vorgabe, dass der Aufschlag aus der Mitte hinter dem Spielfeld erfolgen muss.

Sowohl bei der Ausführung des Aufschlags als auch dessen Annahme wird dadurch die Fehlerwahrscheinlichkeit etwas reduziert. Die Annahme zum Zuspieler auf der Position III ist zusätzlich einfacher, da sie relativ frontal oder mit einem geringen Richtungswechsel erfolgen kann. Bei der Aufschlagausführung wird darüber hinaus die Gefahr verringert, dass der Ball ins Seitenaus fliegt.

Je nach der Länge des Spielfeldes oder auch bei einem sehr knappen Freiraum hinter dem Spielfeld - dies ist häufig der Fall, wenn Netz oder Baustellenband längs gespannt worden sind - kann der Aufschlag natürlich auch aus dem Feld erfolgen.

1.4 Zahl der Aufschläge begrenzen,

d. h. der Aufschläger darf maximal drei Aufschläge mit anschließendem Punktgewinn ausführen, dann muss rotiert werden. Bei sehr guten Aufschlägern kann auch der Aufschlag von unten als Technikvariante vorgeben werden.

2 Rotation

2.1 Für die Einführung und Festigung von taktischen Systemen (Annahmeriegel, Seitenläufer in einem 4 : 2 System, Spielaufbau von der Pos. 2 oder durch den Läufer von der Pos. 1) ist es sinnvoll, **längere Zeit in einer Aufstellung zu spielen**, damit sich Laufwege und Positionswechsel einprägen können. Im Vereinstraining wählen wir dafür häufig folgende Organisationsform:

Spieler A ist für vier Aufschläge fester Aufschlagsspieler. Er führt einen Aufschlag aus, läuft anschließend sofort zur anderen Spielfeldseite hinter die Grundlinie und nimmt sich dabei einen neuen Ball aus einem Ballcontainer. In der Zwischenzeit werden je nach Dauer der Ballwechsel maximal drei zusätzliche Bälle eingeworfen. Anschließend erfolgt der nächste Aufschlag von Spieler A, der danach wieder zur Grundlinie der anderen Mannschaft läuft. Nach dem vierten Aufschlag wird in beiden Mannschaften rotiert, Spieler A eingewechselt und ein neuer Aufschläger bestimmt.

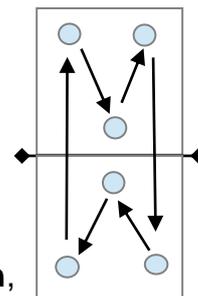
2.2 Beide Mannschaften rotieren gleichzeitig, dabei wird jedoch die Rotationsrichtung für eine Mannschaft verändert.

Dies hat den Vorteil, dass die Mannschaften so zusammengestellt werden können, dass sich z. B. zwei starke Angreifer am Netz gegenseitig auf allen drei Positionen am Netz im Block neutralisieren können.

2.3 Es wird zunächst am Netz und im Hinterfeld getrennt rotiert,

d. h. die Netzspieler wechseln $II \rightarrow IV$, $IV \rightarrow III$ und $III \rightarrow II$ und die Hinterfeldspieler $I \rightarrow VI$, $VI \rightarrow V$ und $V \rightarrow I$. Anschließend wechseln die Netzspieler ins Hinterfeld und die Hinterfeldspieler ans Netz. Sinnvoll kann dies vor allem für Mixed-Mannschaften sein. Es stehen sich dann am Netz nur die Frauen oder die Männer gegenüber.

2.4 Es wird nur von einer Seite aufgeschlagen und nach dem Ausspielen eines oder auch mehrere Bigpoints unter dem Netz durch rotiert (siehe Skizze). So wird dreimal in unterschiedlicher Besetzung gespielt und es kann im Sinne eines „Schleifchenturniers“ (siehe auch Beispiel 3.6) ein Ergebnis für jeden einzelnen Spieler ermittelt werden.



2.5 Einzelne Spieler werden von der Rotation ausgenommen,

d. h. die anderen rotieren an ihnen vorbei. Dies bietet sich an,

wenn bereits mit „Spezialisten“ für einzelne Positionen gespielt wird (z. B. Zuspieler) oder aber sehr sichere Spieler permanent die Abwehr verstärken und damit für eine Verlängerung der Ballwechsel sorgen können.

Beim Training einer Hobbygruppe nutzen wir diese Rotationsvariante häufig dann, wenn ein neuer Teilnehmer mit geringen Spielerfahrungen in das Spiel integriert werden soll. Dieser bleibt dann zunächst auf der Position V, dadurch können durch unzureichende Angriffs- und Blocktechniken bedingte mögliche Verletzungsrisiken am Netz verhindert werden.

2. 6. Es werden zwei Spielfeldgrößen festgelegt (z. B. Vorderfeld (Mittellinie bis zur 3 oder 4 m Linie) und Hinterfeld (3 m Linie bis zur Grundlinie). Danach werden immer zwei Punkte im Vorderfeld und anschließend zwei Punkte im Hinterfeld ausgespielt. Hier sind viele Varianten möglich.

Beispiel: Der Einwerfer wirft den Ball entweder ins Vorderfeld oder ins Hinterfeld und gibt damit das Spielfeld vor, in dem der Ball ausgespielt wird.

3 Zählweise

3.1 Bigpoints zählen

Werden z. B. ein Aufschlag plus vier eingeworfene Bälle ausgespielt, addiert man die einzelnen Punkte. Die Gewinnermannschaft erhält einen Big Point, der ggf. durch einen Gegenstand - z. B. Bierdeckel - sichtbar gemacht wird.

Es wird nur mit eingeworfenen Bällen gespielt. Ein Big-Point wird nur vergeben, wenn eine Mannschaft es schafft, drei Punkte in Folge zu erzielen.

3.2 Mit Sanktionen/Zusatzaufgaben arbeiten

Vor dem Spiel wird eine Aufgabe festgelegt, die immer entweder von einer oder auch beiden Mannschaften auszuführen ist, wenn ein vorher bestimmtes Spielverhalten nicht gezeigt wird.

Beispiele: In der Annahme ist nicht gerufen worden, Angriff wurde nicht gesichert, Ball hat ohne Berührung durch einen Spieler den Boden berührt, Aufschlag wurde verschlagen, eine Mannschaft hat das Spiel um einen Big-Point (siehe 3.1) zu Null verloren.

Für die Sanktionen bevorzugen wir sehr kurze Aufgaben. So kann noch während Mannschaft A die Aufgabe – z. B. Bauchlage mit anschließendem Streck sprung - ausführt, der Ball bereits bei Mannschaft B von der Seite eingeworfen und damit der Zeitdruck für Mannschaft A erhöht werden. Außerdem sollte die Spielzeit durch die Sanktion nicht unnötig verkürzt werden.

Der Einsatz von solchen kollektiven Sanktionen ist durchaus umstritten. Schülern muss daher deutlich gemacht werden, dass es sich nicht um eine Bestrafung handelt, sondern lediglich, sich 100%ig auf das Spiel zu konzentrieren und entsprechenden Einsatz zu zeigen. Vielleicht ist es deshalb auch sinnvoller, den Begriff Zusatzaufgaben zu benutzen. Auf keinen Fall dürfen kollektive Sanktionen dazu führen, dass schwächere Schüler zu Sündenböcken gemacht werden.

Natürlich kann die Sanktion auch lediglich von dem Schüler ausgeführt werden, der den entsprechenden Fehler gemacht hat.

Möglich ist es auch, die Sanktionen von den Schülern festlegen zu lassen.

Beispiel: Es werden immer fünf Big Points ausgespielt. Anschließend muss die Verlierermannschaft die vom Gegner vorher festgelegte Sanktion ausführen.

3.3 Wer ist der beste Aufschläger?

Gespielt wird mit einem festen Aufschläger, der abwechselnd von beiden Seiten zweimal aufschlägt (siehe Rotation Beispiel 1). Zwischen den Aufschlägen werden zwei eingeworfene Bälle ohne Zählen der Punkte ausgespielt.

- Jeder Aufschlag wird folgendermaßen bewertet:
- Direkter Fehler von der annehmenden Mannschaft, d. h. es kommt kein reguläres Rückspiel zustande = 3 Punkte für den Aufschläger
- Annehmende Mannschaft spielt direkt oder den zweiten Ball zurück = 2 Punkte für den Aufschläger
- Annehmende Mannschaft spielt nach drei Ballkontakten zurück = 1 Punkt für den Aufschläger
- Aufschlag verschlagen = 0 Punkte für den Aufschläger

Der Aufschläger muss bei dieser Aufgabenstellung immer eine Risikoabwägung vornehmen zwischen einem sehr sicheren Aufschlag, der allerdings nur einen Punkt bringt, oder einem riskanten Aufschlag mit der Chance für drei Punkte, aber auch der Gefahr keinen Punkt zu bekommen.

Nachdem alle beteiligten Spieler aufgeschlagen haben, kann dann der Sieger ermittelt werden.

3.4 Zeitspiele durchführen

Turniere lassen sich so sehr viel leichter organisieren. Im Sportunterricht ist dadurch garantiert, dass auch die schwächeren Mannschaften die gleiche Spieldauer haben. Außerdem kommt es bei relativ kurzer Spieldauer zu einem häufigeren Wechsel der Spielpartner.

3.5 Schleifchenturnier

Bei Turnierformen 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 werden nach jedem Spiel über ein einfaches Zufallsprinzip die Mannschaften neu zusammengesetzt. Gewinner erhalten nach jedem Spiel zwei Punkte, bei einem Unentschieden bekommt jede Mannschaft einen Punkt. Jeder Spieler addiert seine Punkte. So kann nach Abschluss des Turniers ein individueller Sieger ermittelt werden.

3.6 Handicap- Spiele

Eine vermeintlich schwächere Mannschaft erhält zu Beginn des Spiels einen Vorsprung von 3 Punkten.

4 Anwendung volleyballspezifischer Techniken

4.1 In der Aufschlagannahme und Feldabwehr werden **zwei voneinander unabhängige Ballkontakte eines Spielers** erlaubt.

4.2 Einschränkung des Angriffs

z. B. nur mit Sprungpitschen, kein Lob in den Angriffsraum oder nur aus dem Hinterfeld. Besonders gute Angreifer dürfen nur mit der schwachen Hand angreifen. Durchaus anspruchsvoll ist die Vorgabe, dass beim Spiel 2 mit 2 nur nach einem Überkopfpas angegriffen werden darf.

4.3 Belohnung festgelegter Technik- oder Taktikvarianten, z. B. erhält die Mannschaft für einen erfolgreichen Angriff nach einem Überkopfpas zwei Punkte.

4.4 Bei eingeworfenen Bällen kann für die Seite, auf die der Ball eingeworfen wird, mit entsprechenden Vorgaben gespielt werden: z. B. Angriff nur über eine bestimmte Position, mit einer festgelegten Richtung (longline/cross), mit einer ausgewählten Variante (Lob, Schuss, Meter, Hinterfeld, Pipe-Angriff), Spieler auf der Pos. I läuft ans Netz und übernimmt das Zuspiel. Das Festlegen der Reihenfolge kann auch dem Zuspieler überlassen bleiben, so ist erst der letzte der vier Angriffe für den Gegner vorher durchschaubar.

Die Vorgabe gilt allerdings nur für den eingeworfenen Ball, anschließend wird der Punkt ohne weitere Vorgaben von beide Mannschaften ausgespielt.

4.5 Der Ball wird immer nur zu einer Mannschaft eingeworfen.

Auf ein Zeichen des Einwerfers, das mit der Mannschaft vereinbart worden und für den Gegner nicht erkennbar ist, wird der eingeworfene Ball als Dankeball direkt übers Netz gespielt.

4.6 Auf eine Mannschaft werden nacheinander vier Bälle eingeworfen für die jeweils unterschiedliche Angriffsvarianten vorgeschrieben sind:

- Ball: Angriff über die Pos. IV, anschließend den Ball wieder ohne weitere Vorgaben ausspielen
- Ball: Angriff über die Pos. III, siehe oben
- Ball: über die Pos. II, siehe oben
- Ball: aus dem Hinterfeld, siehe oben

Danach werden vier Bälle zur anderen Mannschaft eingeworfen.

4.6 Es sind auf jeder Seite nur zwei Ballkontakte erlaubt.

Spielformen mit dem Fangen des Balles werden dadurch erheblich dynamischer. Darf nur noch gepritscht und gebaggert werden, erzwingt die Vorgabe einen sehr genauen ersten Pass.

4.7 Es darf nur gebaggert oder gepritscht werden.

Für die zweite Vorgabe sollte allerdings das Netz dann deutlich höher gespannt werden.

Vermutlich gibt es viele Leser und Leserinnen unseres Newsletters, die weitere Vorschläge für sinnvolle Regelvarianten haben. Teilen Sie uns Ihre Ideen doch bitte mit, wir werden dann diesen Beitrag entsprechend ergänzen und ihn überarbeitet auf der Internetseite des WVV als Download zur Verfügung stellen.

Literatur:

Dürrwächter, G. (1967). Volleyball Spielend Lernen – Spielend Üben. Schorndorf: Hofmann.

Fischer, U. & Zoglonek, H. (1990). Das Volleyballspiel im Schulsport - subjektives Erleben und objektive Realität. In F. Dannemann (Hrsg.), *Volleyball analysieren* (S. 74-112). Ahrensburg: Czwalina.

Kittsteiner J. & Hilpert, G. (2011). Spielend Volleyball lernen. Wiebelsheim: Limpert.

Kröger, Ch. (2010). *Volleyball - ein spielgemäßes Vermittlungsmodell*. Schorndorf: Hofmann.

Kröger, C. & Magnussen, K. (2001). Spielrealität im Schulvolleyball. In P. Kuhn & K. Langolf (Red.) *Vision Volleyball 2000* (S. 9 – 24). Hamburg: Cwalina.