



A-Trainer-LG vom 16. – 19.01.2014 in Mülheim an der Ruhr

Einführung zur Taktik im Einzel



Matthias Hütten / Holger Hasse

18.01.2014



BEGRIFFLICHKEITEN

- **Definition Taktik:** „Gesamtheit der individuellen und kollektiven Verhaltensweisen, Handlungen und Operationen von Sportlern und Mannschaften, **die unter Beachtung** der Wettkampfbregeln, **des Partner- und Gegnerverhaltens** sowie der äußeren Bedingungen auf die volle Nutzung der eigenen Leistungsvoraussetzungen im Sinne eines bestmöglichen Wettkampfergebnisses oder einer optimalen Leistung gerichtet ist.“

SCHNABEL, „Trainingslehre – Trainingswissenschaft, Seite 96.

- Training auf der Handlungsebene
 - Lesen & Lösen
 - Ziel formulieren
 - Feedback
 - Spiel-/Wettkampfnähe



BEGRIFFLICHKEITEN

- Lesen & Lösen
- Spielertypen
- Line of Quality
- Gameplan
- Grundstrategien
- Keyplay
- Spielzonen





LESEN & LÖSEN

- Entscheidender Baustein für das Training auf der Handlungsebene
- „Es bestehen verschiedene Ausgangssituationen...“
- „Es gibt verschiedene Lösungsmöglichkeiten...“
- Was wird gelesen:
 - Eigene(r) und gegnerische(r) ...
 - ... Raumgewinn /-verlust
 - ... Zeitgewinn /-verlust
 - ... Balancegewinn /-verlust

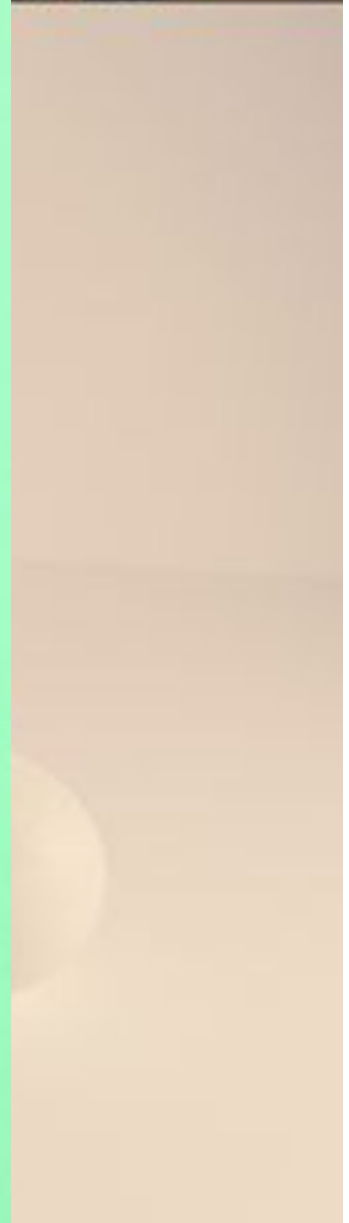


Muster





Reihen bilden





???



Schlag



Deckung



SPIELERTYPEN

- Angriffsspieler Typ I
- Angriffsspieler Typ II
- Konterspieler
- One-Step-Spieler
- Läufer
- Abwehrspieler
- etc.



Begrenzungen:

- Kann bei großen Druck-Situationen im Hinterfeld nur neutralisieren oder kurz spielen
- nur kurze Abwehr

Bonus:

- 2 Punkte für direkten Winner am Netz



Begrenzung:

- Darf nie 2x Fullsmash hintereinander spielen (Variation über Schnitt, Winkel)

Bonus:

- 2 Punkte nach Winner aus China-Sprung
- 3 Punkte nach Punkt aus Ballwechsel mit "fliegender Abwehr"



Begrenzung:

- Fullsmash nur im Beidbeinsprung

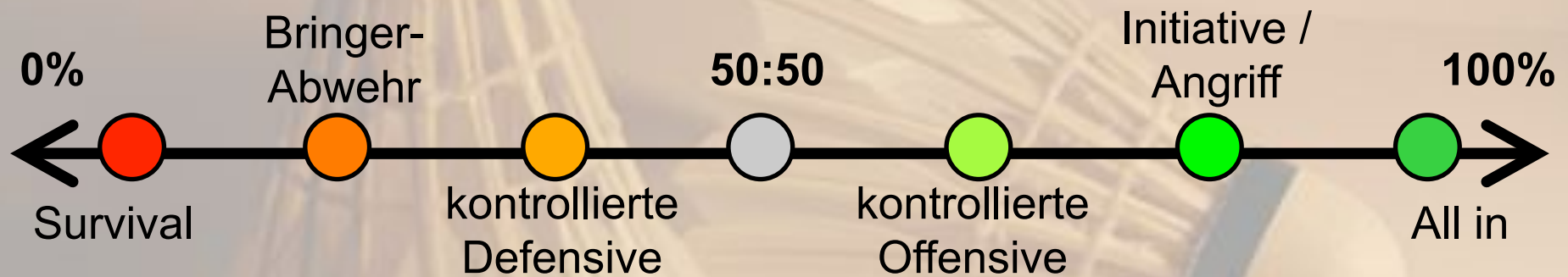
Bonus:

- 2 Punkte für Punkt mit Fullsmash
- 3 Punkte durch direkten Punkt nach Spin am Netz



LINE OF QUALITY

(Spielkonzept – langfristig)

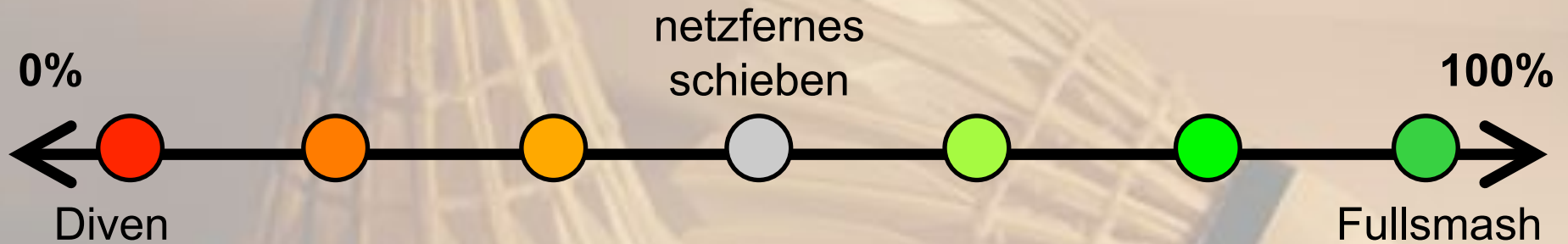


modifiziert nach HØI

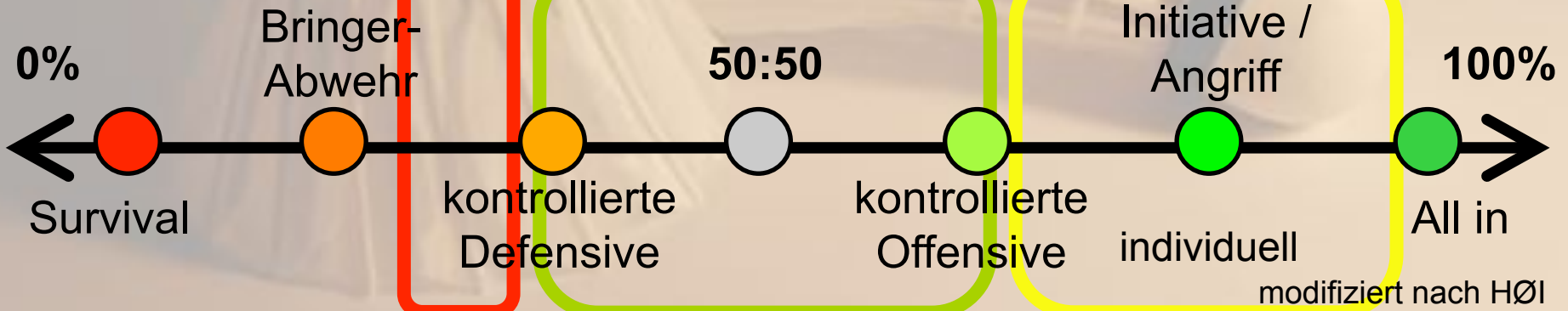
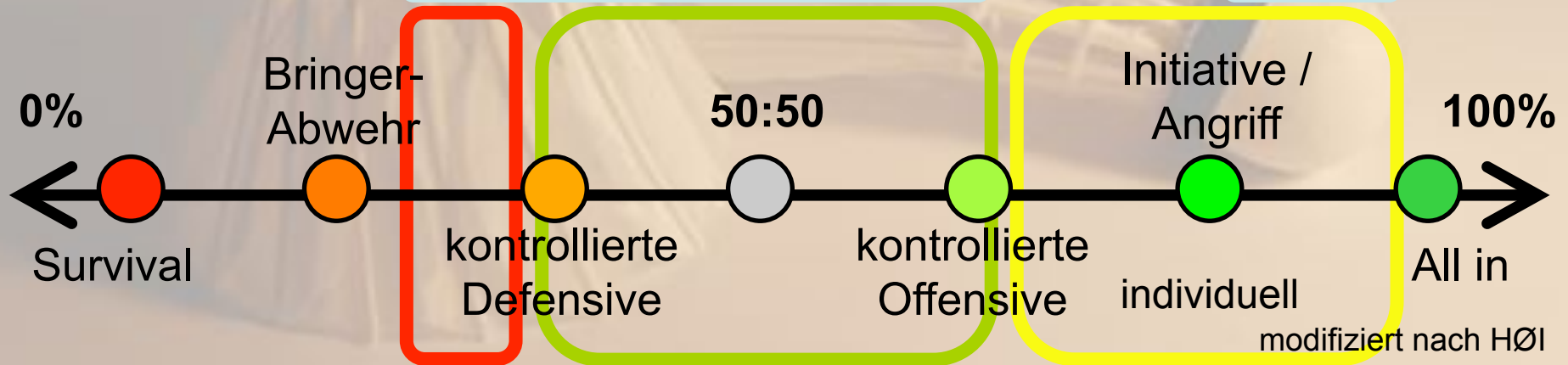


LINE OF QUALITY

(Schläge)



modifiziert nach HØI





Lesen & Lösen Spielertypen **Line of Quality** Gameplan Grundstrategien Keyplay Spielzonen

Mia BLICHFELDT (DEN)

Stefanie STOEVA (BUL)

Yvonne LI (GER)

Luise HEIM (GER)

Aya OHORI (JPN)

BUSANAN O. (THA)

Akane YAMAGUCHI (JPN)

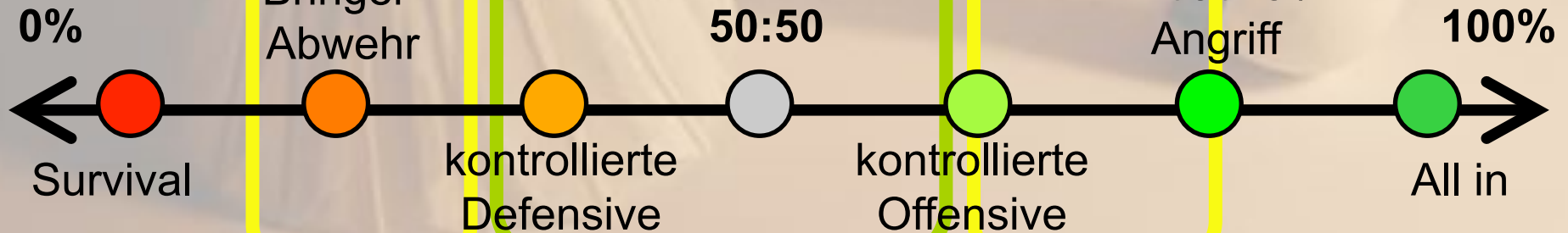
RC

Sucht „Positiv Keyplays“
(größte Stärke = größte Schwäche
Schlechte Nachbereitung)

Sehr guter defensiver
Laufrythmus

Perfektes Timing
für Nachbereitung
(insb. Lift-Höhe)

Tempowechsel
auf „Negativ Keyplay“



modifiziert nach HØI



GAMEPLAN

- Gegner bezogen
- Mittelfristig
- „Vergleich auf der Line Quality“



Karte 1



Angriff	91
Abwehr	23
Netz/Übergang	76
I-IV	45
Physis	65
Psyche	58



Karte 1



Angriff	91
Abwehr	23
Netz/Übergang	76
I-IV	45
Physis	65
Psyche	58

Karte 2



Angriff	43
Abwehr	82
Netz/Übergang	65
I-IV	51
Physis	78
Psyche	63



Karte 1



Angriff	91
Abwehr	23
Netz/Übergang	76
I-IV	45
Physis	65
Psyche	58

Karte 3



Angriff	46
Abwehr	97
Netz/Übergang	65
I-IV	46
Physis	68
Psyche	55



GRUNDSTRATEGIEN

- Beispielhafte Gameplans
- HE:
 - Netzgewinn -> Angriff auf die Linie
-> Punktgewinn am Netz
- DE:
 - Druck ins Hinterfeld -> auf passive Lösung, bzw. One-Shot warten



- HD:
 - Netzgewinn über I-IV / Übergang („fight for the lift“) -> Angriff über Winkel
- DD:
 - Geduldiger Aufbau -> Gegner bewegen -> Tempo aus MC/VF
- MX:
 - Netzgewinn über I-IV / Übergang („fight for the lift“) -> gegnerische Dame bewegen (Lücken finden MC) -> Angriff (hart/Winkel)



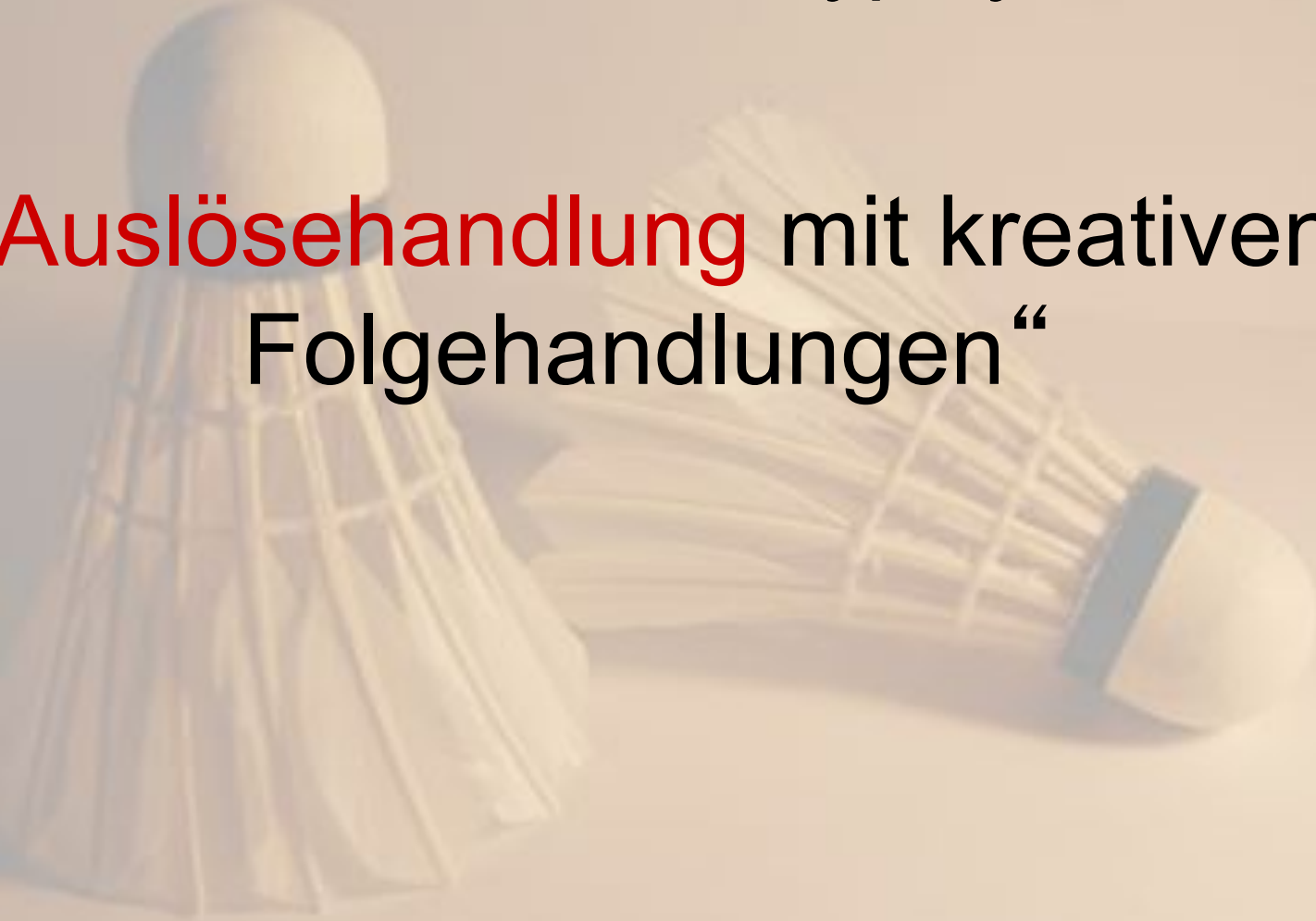
KEYPLAY





„Definition“ Keyplay:

„**Auslösehandlung** mit kreativen
Folgehandlungen“





5

SPIEL MIT AUSLÖSEHANDLUNGEN



- **Angriffseröffnung mit Auslösehandlungen: Temposteigerung, Stellungs-vorteil – besonders für Folgehandlungen**
- **Spieler haben die Freiheit, kreativ neue Lösungen zu finden**
- **Gewonnene Zweikämpfe bringen die entscheidenden Vorteile**

„Wird der Innenverteidiger nicht aus der Abwehr herausgelockt, verpufft die Wirkung der Auslösehandlung!“



- Spielkonzept: langfristig
- Gameplan: mittelfristig
- Keyplay: kurzfristig





Keyplays ...

... sind kurzfristig.

- ... müssen zeitlich nicht direkt vor dem Punkt, Tor, etc. erfolgen.
- ... müssen nicht zwanghaft zum Erfolg führen.
- ... müssen nicht zwanghaft positiv sein (Positiv- und Negativ-Keyplays).
- ... können als „potentielle Keyplays“ trainiert werden.
- ... Beziehen sich sowohl auf Spielsysteme, als auch auf individuelle Fähigkeiten/Eigenschaften
- ... können in allen Spielsituationen entstehen.

Ein Gameplan...

... ist mittelfristig und konzeptionell.



Individuelle-Konzept-Identifikation (IKI)

- Spielerprofil
- disziplinspezifische Anforderungen
- Ableitung von Entwicklungs- und Weltklassethemen



SPIELZONEN

