

4-2 / 4-0-2 / 5-1 System

Das **4-2-System** ist neben dem [5-1-System](#) und dem [4-0-2-System](#) eine Spielvariante beim [Volleyball](#).

Beim 4-2-System besteht die Mannschaft aus 2 Stellern und 4 Angreifern. Die beiden Steller stehen einander diagonal gegenüber, das bedeutet, dass bei jeder Rotation immer ein Steller am Netz steht. Im Unterschied zum [4-0-2-System](#) übernimmt immer der Steller das Zuspiel, der auf einer der vorderen Positionen (Position 2, 3 und 4) des Feldes steht. Dieses System ist relativ einfach zu erlernen, hat aber den Nachteil, dass der Zuspieler immer nur auf 2 Angreifer als Anspielmöglichkeiten am Netz zurückgreifen kann.

Das Team besteht aus 3 Gruppen: je 2 Außenangreifer, 2 Mittelblocker und 2 Stellern, die sich diagonal gegenüberstehen.

4 – Angreifer

2 – Zuspieler

Im Prinzip werden beim **4-0-2-System** die Positionen *Läufer 1*, *Läufer 6* und *Läufer 5* des [5-1-Systems](#) gespielt, wobei der hinten stehende Universalspieler die Rolle des Zuspielers, und der vorne agierende Universalspieler die Rolle des Diagonalspielers (Angreifer) übernimmt.

Dieses System hat den Vorteil, dass immer 3 Angreifer am Netz zur Verfügung stehen. Nachteil ist, dass man zwei Universalspieler benötigt, die sowohl über sehr gute Zuspiel- als auch über gute Angriffsmöglichkeiten verfügen müssen

4 – Angreifer

0 – Zuspieler

2 – Universalspieler

Anm.: Häufig wird dieses System mit zwei „reinen Zuspielern“ gespielt. Die Sinn des Läufers muss dann in Frage gestellt werden

Beim **5-1-System** gibt es nur einen Steller, dafür fünf Angreifer. Das hat den Vorteil, dass der Steller sich voll auf seinen Aufgabenbereich im Training wie während des Spiels konzentrieren kann. Beim 4-0-2-System hingegen müssen die zwei Steller sowohl den Part des Stellers als auch den des Angreifers übernehmen.

Je höher das Niveau des Volleyballteams ist, desto höher sind die Anforderungen an die Spezialisierung der einzelnen Spieler.

Dadurch wird auf höherem Niveau fast ausschließlich im 5-1-System gespielt.

Der Steller spielt fast immer auf den Positionen 1 und 2 (am rechten Spielfeldrand) und baut von dieser Seite das Spiel auf.

5 – Angreifer

1 – Zuspieler

4-2 / 4-0-2 System allgemeine Inhalte

Spezialisierung (Zuspieler / Mittelblocker / Außenangreifer)

Hintergrund / Ziel

Der Grundidee beim Volleyball war (ist) , dass für ein ausgeglichenes Spiel alle Spieler auf dem Feld sämtliche Positionen (Zuspiel/Angriff/Feldabwehr) durchlaufen bzw. spielen sollen (können). Insbesondere gilt dies für den Aufschlag. Eine Spezialisierung war ursprünglich eigentlich nicht angedacht.

Deshalb gibt es die Rotationsregel!

Vorteil: Jeder kann alles

Nachteil:aber nichts richtig! ;)

Im Leistungsbereich hat sich gezeigt, dass eine Spezialisierung Sinn macht und zum Erfolg führt.

Allein die unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen und Fähigkeiten der Spieler befürworten eine Spezialisierung.

Nun erlauben es auch die Regeln, dass **nach** dem Aufschlag die Spieler jede beliebige Position auf dem Feld einnehmen können.

Allgemeine Umsetzung:

Eigener Aufschlag!

Die Spieler nehmen sofort nach dem „AufSCHLAG“ aus der Grundaufstellung ihre „Zielposition“ ein.

Gegnerischer Aufschlag!

Bei gegnerischem Aufschlag erst **nach** erfolgtem erstem, eigenen Angriff! (Ausnahme Läufer)

Zielposition (Stammposition)

Zuspieler (Steller) **Z**

Zielposition vorne: **(2)** / hinten: **(1)**

Mittelangreifer **M**

Zielposition vorne: **(3)** / hinten: **(6)**

Außenangreifer **A**

Zielposition vorne: **(4)** / hinten: **(5)**

4	3	2
5	6	1

-> siehe auch nächste Seite

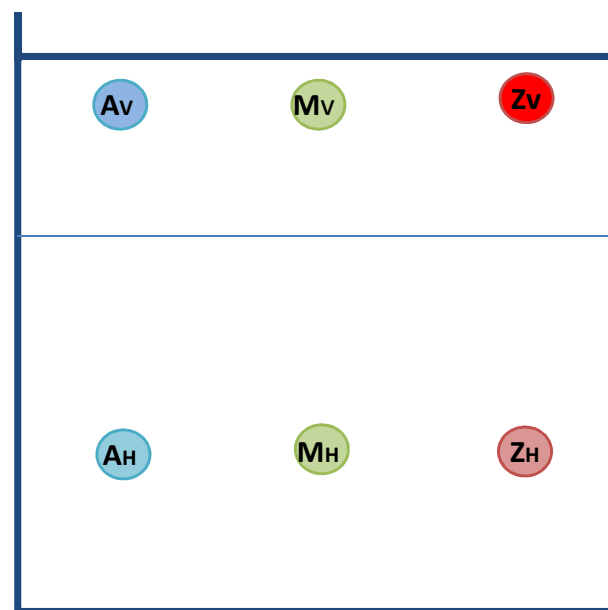
4-2 / 4-0-2 System

Spezialisierung

Grundsätzliche Regeln für den Wechsel auf die Zielpositionen bei allen Systemen mit Zuspiel von der „2“

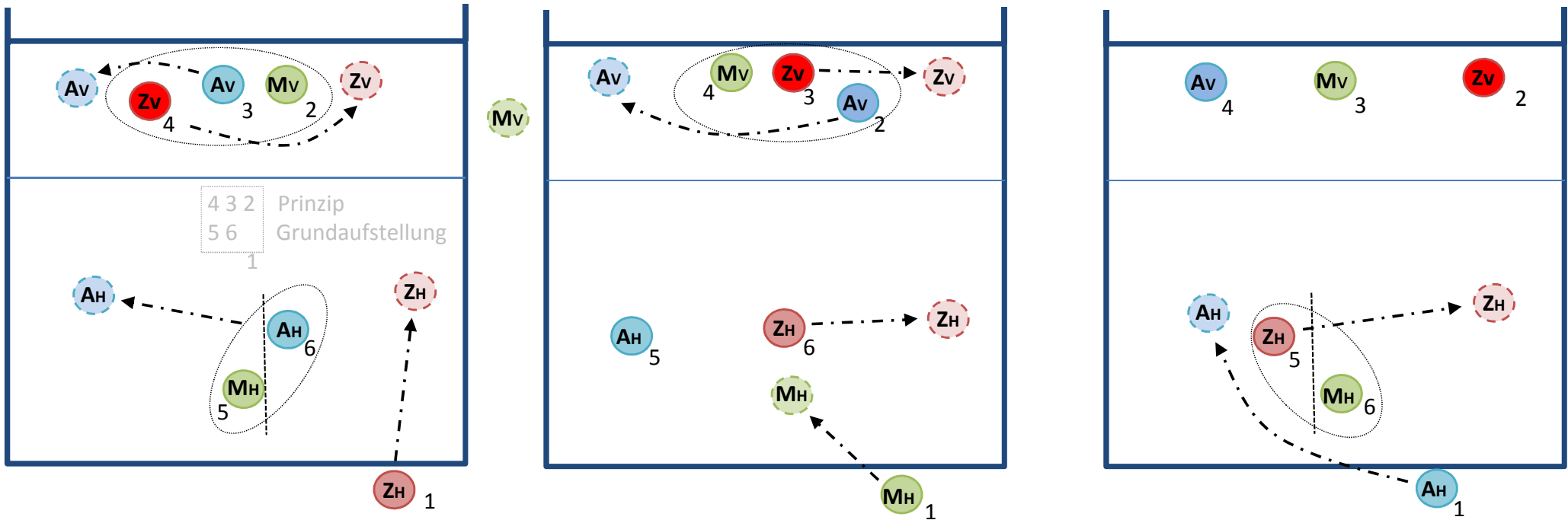
- Bei **eigenem Aufschlag** nehmen alle Spieler sofort nach dem **Aufschlag** ihre „Zielposition“ ein.
- Bei gegnerischem Aufschlag nehmen alle Spieler bis auf den Läufer nach Abschluss des ersten Angriffs ihre Zielposition ein.
 - „wenn der Ball zum Gegner fliegt“ ...aber Achtung! Blocksicherung nicht vergessen!
 - Beim Wechseln der Positionen den Ball nicht aus den Augen verlieren!
- Hinterspieler wechseln untereinander / Vorderspieler wechseln untereinander
- **Faustregel** (gilt für vorne und hinten!): Außenangreifer nach links! / Mittelangreifer in die Mitte! / Zuspieler nach rechts!

Zielpositionen nach Wechsel (schematisch dargestellt)



Achtung! Der Wechsel / das Tauschen der Positionen wird **nicht** als „**LÄUFER**“ bezeichnet !!

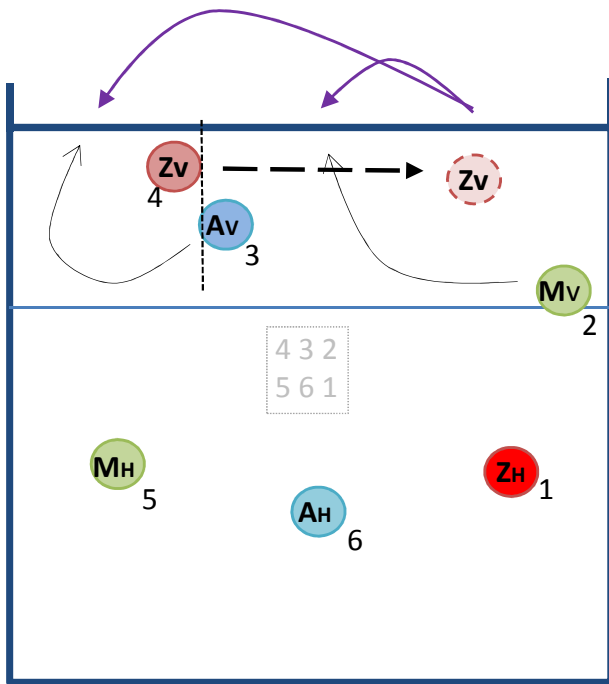
Mit „Läufer“ ist bei eigenem Angriff der kurzfristige Wechsel des hinteren Zuspielers (Zh) in die Vorderzone gemeint!! -> siehe Seite 5



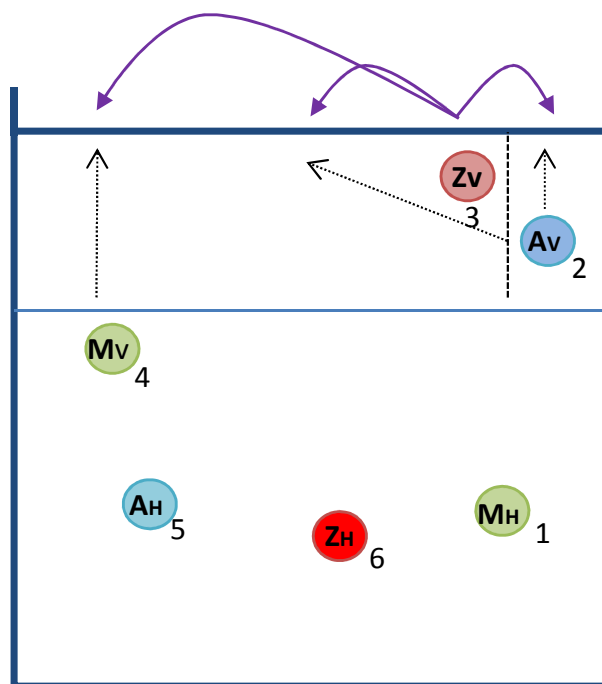
Laufwege beim 4-2 und 4-0-2 System mit zurückgezogener ,6‘ bei eigenem Aufschlag

- Alle Spieler nehmen sofort nach erfolgtem **Aufschlag** ihre „Zielposition“ ein
- der Wechsel/ Positionstausch erfolgt jeweils nur unter den Vorderspielern und nur zwischen den Hinterfeldspielern.
Es gibt keinen Tausch zwischen Vorne und Hinten! (kein Läufer)
- Der Aufschlagspieler braucht in der Grundaufstellung (vor dem Aufschlag) nicht berücksichtigt werden.
- Die Spieler stehen zum Zeitpunkt des Aufschlags dicht beisammen um Laufwege zu verkürzen. (jeweils vorne und hinten)

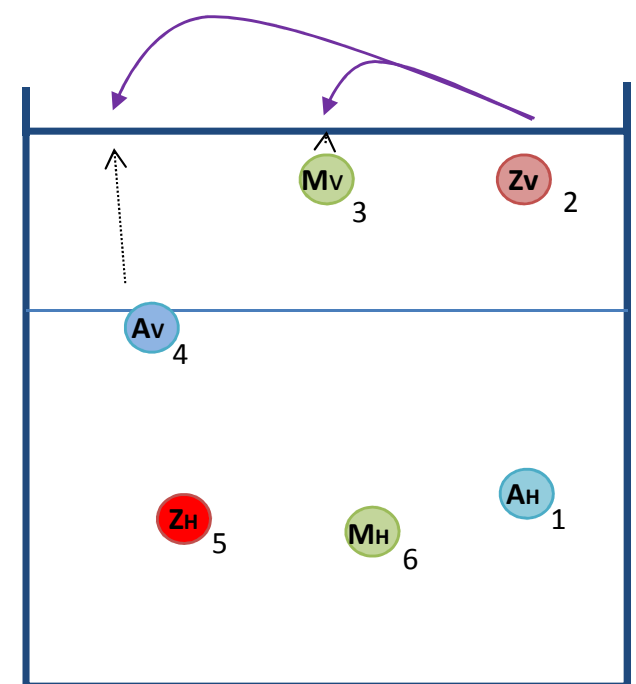
Diese System gilt auch beim 5-1 System – Nur wird ein Zuspieler durch einen Diagonalangreifer ersetzt.
Die Laufwege sind aber vorne und hinten identisch!



Zuspieler vorne auf Pos. 4
Zuspieler vorne läuft auf Pos.2



Zuspieler vorne auf Pos. 3
Zuspieler vorne steht bereits auf „Pos.2 ½“
Mittel- und Außenangreifer vorne tauschen für
ersten Angriff die Position. Danach Zielposition!

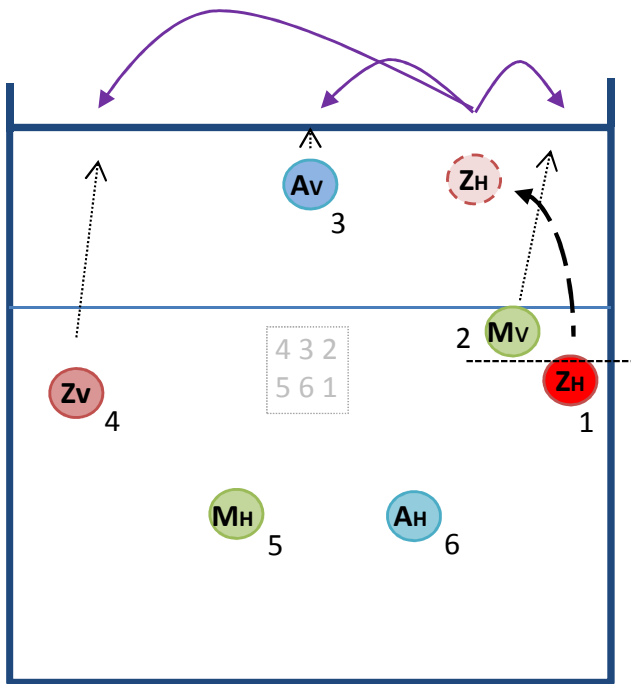


Zuspieler vorne auf Pos. 2
kein Wechsel der Positionen vorne

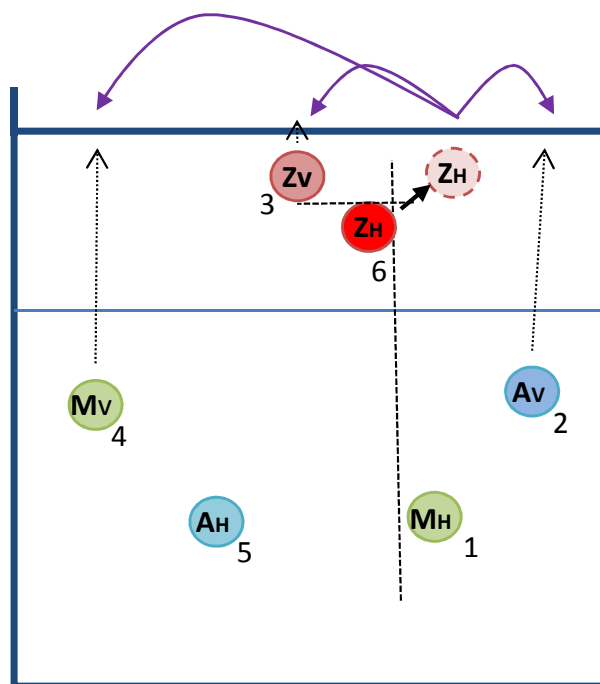
4-2 System bei gegnerischem Aufschlag

- Annahme-Aufstellung siehe Skizzen. (Der Annahmeriegel kann dabei variiert werden)
- Der Zuspieler vorne läuft sofort nach dem Aufschlag auf die Zuspielposition (2)
- **Nach** dem ersten Spielzug/Angriff werden die Positionen dann auch **hinten** wird getauscht bzw. die Zielpositionen eingenommen. (hier nicht dargestellt)

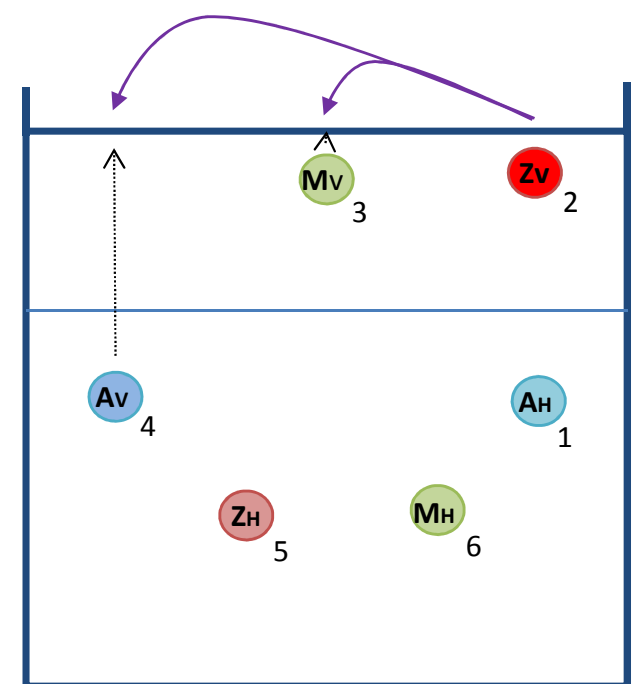
- > Laufweg Zuspieler
-> Zuordnung des Angriffsposition
- ,Wichtige' Aufstellungsregel im Moment des Aufschlags



„Läufer 1“:
Zuspieler hinten (1) läuft auf Pos.21/2



„Läufer 6“:
Zuspieler hinten (6) läuft auf Pos.2 1/2



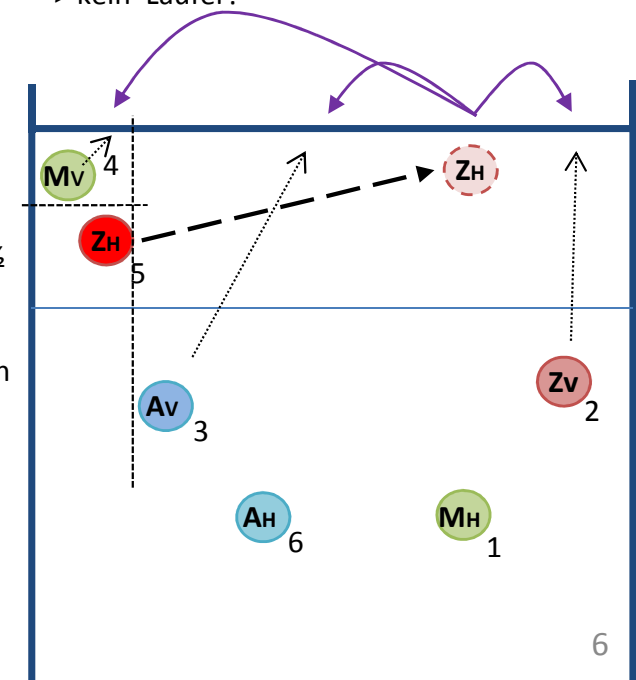
Hinterer Zuspieler auf Pos.5
Option 1 (Abb. oben):
Zuspieler vorne bleibt auf Position 2
-> kein Läufer!

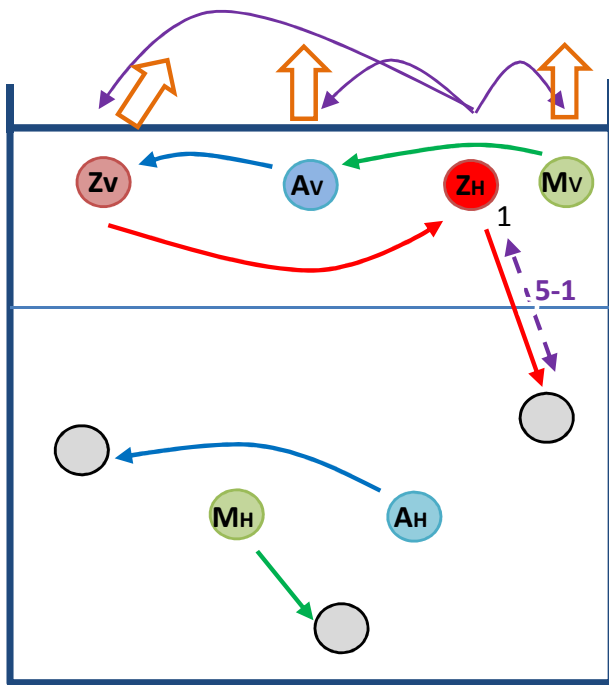
4-0-2 System mit Läufer bei gegnerischem Aufschlag

- Annahme-Aufstellung und Läuferwege siehe Skizzen.
 - Der Läufer (ZH) ist grundsätzlich von der Annahme befreit
 - Die Vorderspieler führen den ersten Angriff auf der jeweiligen Grundposition (2,3,4) aus.
 - Nach dem ersten Spielzug/Angriff werden die Positionen vorne und hinten getauscht bzw. die Zielpositionen eingenommen.
- <siehe nächste Seite>

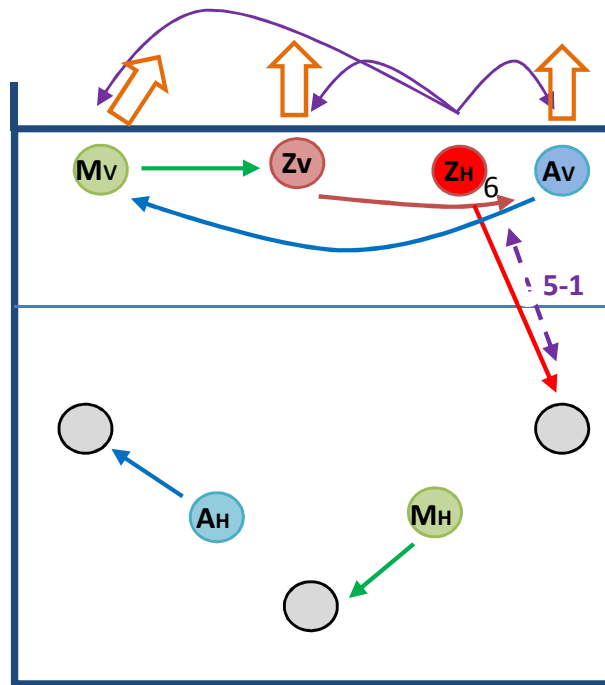
Option 2 (Abb. rechts)

- „Läufer 5“:
Zuspieler hinten (5) läuft auf Pos.2 ½
Achtung !
- Komplexe Annahme-Aufstellung
 - langer Laufweg für Zuspieler gegen Zuspielrichtung
-> für ‚Fortgeschrittene‘

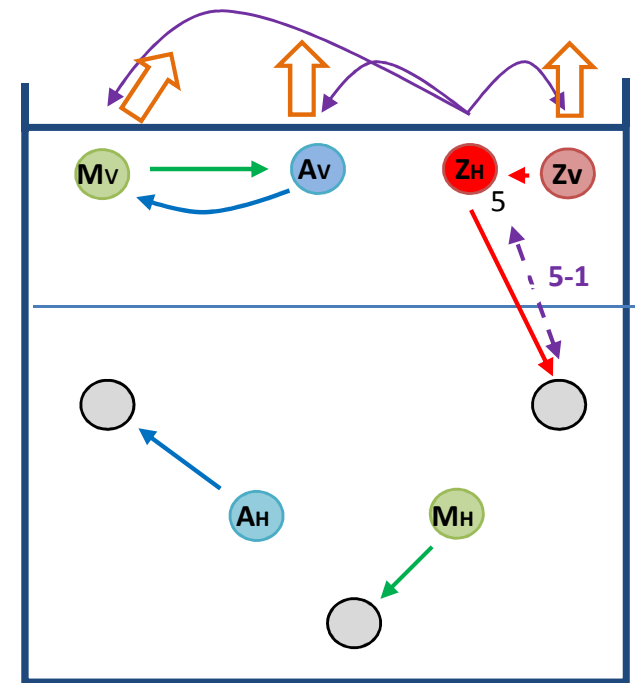




Nach „Läufer 1“:



Nach „Läufer 6“:



Nach „Läufer 5“:

7

Stellungsspiel bei Läufer 1, 6 und 5 beim 4-0-2 System im Moment des (ersten) eigenen Angriffs und Laufwege danach

- Nach Abschluss des eigenen Angriffs werden die jeweiligen Zielpositionen eingenommen.
- Der Läufer (Zuspieler hinten) geht zurück auf die Position (1)
- **Achtung!** Im Moment des Wechsels darf das Spielgeschehen **und** die Mitspieler nicht aus den Augen verloren werden!

Es kann u.a. folgendes passieren:

- Angreifer verwandelt direkt seinen Angriff und punktet -> Wechsel erübrigt sich
- Gegner kann den Ball annehmen und baut selber einen Angriff auf -> genügend Zeit für Wechsel
- Angreifer schlägt in Block -> Chaos und Improvisation !!! :D

Wenn jetzt noch bei jedem weiteren, eigenen Angriffsaufbau im Spielverlauf der Läufer (ZH) von der 1 auf die Zuspielerposition vorne wechselt, hat man schon das 5-1 System. $\leftarrow \text{---} \rightarrow$

Der zweite Zuspieler (hier Zv) wird dann natürlich durch einen (Diagonal-)Angräfer ersetzt.

Ist der Zuspieler dann vorne am Netz (Positionen 2,3 u. 4) wird **kein** Läufer gespielt!