

# Passcodierungen

Die Überlegung ist, dass dies mannschaftsübergreifend möglichst einheitlich sein sollte.

Welche Pässe gibt es? Im Schema unten sind Pässe rot eingezeichnet, die zuer *ersten Welle* oder auch zum *ersten Tempo* gehören. Bei ihnen findet der Angriff nach 0-0.4s statt. Sie sind also sehr schnell gespielt und passieren in der Nähe des Zuspielers. Die in gelb eingezeichneten Pässe gehören zur *zweiten Welle* oder auch *zweitem Tempo*. Bei ihnen dauert es etwa 0.4-0.8s von Zuspiel zum Angriff. Die grünen Pässe sind die hohen Bälle, die etwa 0.8-1.2s unterwegs sind.

Für parabelartige Zuspiele sind Scheitelhöhe und Flugzeit durch die Fallformel verbunden.

$$h = \frac{1}{2} g \left(\frac{t}{2}\right)^2$$

Hierbei wurde angenommen, dass der Ball in der gleichen Höhe gestellt wie geschlagen wird, daher auch die  $t/2$ . Das ist zwar nicht völlig korrekt, aber für die Abschätzung reicht es aus.

Flugzeit/s	Scheitelhöhe/m
0.4	0.2
0.8	0.8
1.2	1.8

In diesem Schema gehen alle ungeraden Zahlen nach vorne, alle geraden über Kopf. Außerdem sind kleine Zahlen für die schnellen Pässe, höhere Zahlen für die langsameren, höheren Pässe vorgesehen. Die einzige Zahl, die nicht gut passt ist die „sieben“, weil sie zweisilbig ist und deswegen etwas mehr Zeit zum rufen braucht.

Für die Rückraumpässe bieten sich die Buchstaben „A“, „B“, „C“ an. Da „B“ und „C“ ähnlich klingen, wird „B“ durch „Pipe“ ersetzt.

## Video

From:

<https://www.tvms-volleyball.de/volleywiki/> - **Volleyball Trainer-Wiki**

Permanent link:

<https://www.tvms-volleyball.de/volleywiki/doku.php?id=08spielsys:aabzwqtead8zy>

Last update: **2025/04/17 05:39**

