

Interventionsansätze im Tennisunterricht: das Zuspiel (Teil 2)

von Dr. Matthias Zimmermann

Teil 2:

Zwei Aspekte bilden die Kernaufgabe eines Trainers: die Kommunikation¹ und das Zuspiel. In der Tat spielt sowohl bei der Tennislehrer- (VDT, PTR) als auch bei der Tennistrainerausbildung (ITF/DTB/BTV) die Zuspielfähigkeit der Teilnehmer eine gewichtige Rolle. Allerdings finden sich weder in der Fachzeitschrift „TennisSport“ noch im Methodik-Lehrplan des DTB Ausführungen, die der Bedeutsamkeit des Zuspiels gerecht werden. Eine „Theorie des Zuspiels im Tennisunterricht“ existiert nicht.

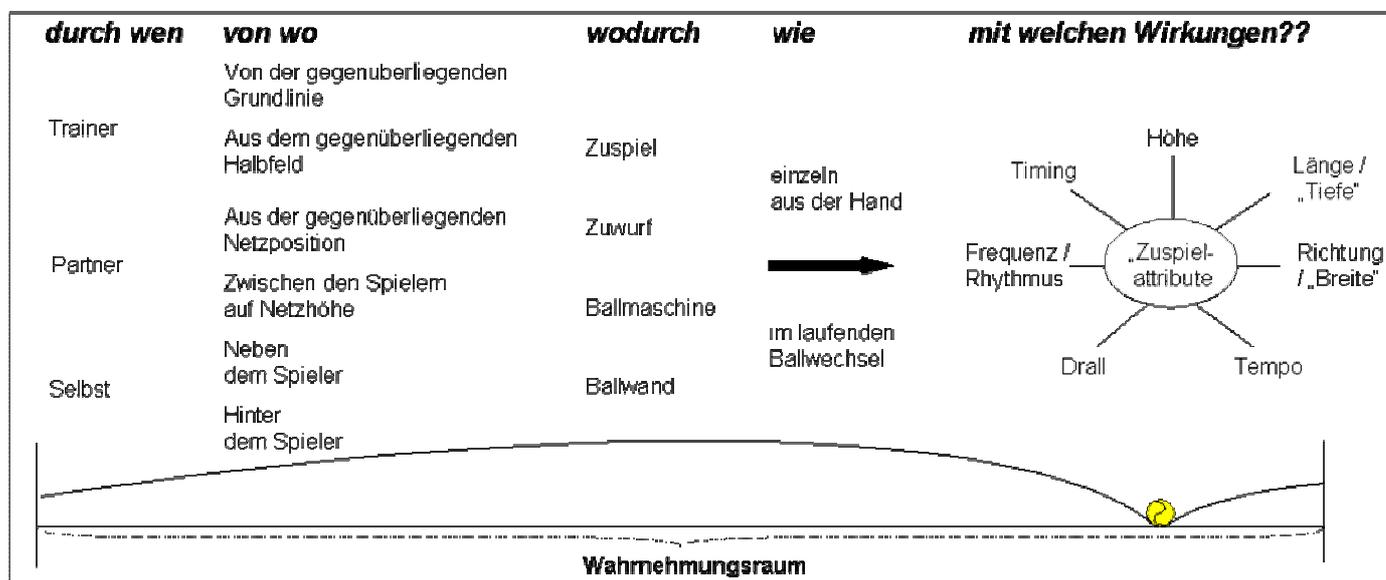
Zur Bildung dieser Theorie sei folgende Prämisse vorangestellt: Ein Tennismatch besteht aus einer Aneinanderreihung, ja sogar aus einem System an Situationen, die den Spieler in psychomotorischer Hinsicht vielfältig beansprucht. Derjenige, der zur Lösung dieser Situationen eine höhere Kompetenz besitzt,

wird das Match für sich entscheiden. Es entspricht dem „Leitbild des modernen Tennisunterrichts“, dem Spieler eine umfassende Aufgaben- oder Situationslösungskompetenz zu vermitteln.

Um diese Kompetenz zu erreichen, nimmt der Trainer auf den Schüler Einfluss: Durch Kommunikation (Sprache, Mimik, Gestik) gibt er akustische, taktile und optische Hinweise.

Mit Hilfe des Zuspiels erzeugt er Situationen, deren variierende und wiederholte Lösung einen Anpassungsprozess des Spielers zur Folge hat. Kompetenz ist eine Folge von systematischen, zielführenden und sachgerechten Anpassungsprozessen.

Folgendes Schaubild dient als Grundlage für die Systematik des Zuspiels:



Das Theoriemodell des „Zuspiels im Tennisunterricht“

Die Theoriebildung erfolgt entlang dieses Schaubilds in den drei folgenden Teilen:

1. Die grundlegenden Aspekte des Zuspiels
2. Die Faktoren des Zuspiels
3. Die Aspekte der einzelnen Zuspielfaktoren.
4. Schlussfolgerung

1. Grundlegende Aspekte:

- Welche Umgebungsbedingungen kennzeichnen die Unterrichtseinheit?
- Welche generellen Fähigkeiten des Spielers sind gegeben (Leistungsfähigkeit)?
- Welche momentanen Fähigkeiten des Spielers sind gegeben (Leistungsvermögen)?
- Worin besteht das Trainingsziel der Unterrichtseinheit?
- Welche Anpassungen sollen erreicht werden?
- Welche Situationen müssen erzeugt werden, damit der Spieler Lösungen entwickelt und realisiert, die den gewünschten psychomotorischen Anpassungsprozess (taktisches Verständnis, technische Fertigkeiten, koordinativ-konditionelle Fähigkeiten) zur Folge haben?

Gerade der letztgenannte Aspekt macht die Bedeutung des Zuspiels deutlich: eine Fehleinschätzung der Ausgangssituation und schon geringe Variationen des Zuspiels können dazu führen, dass der Spieler in Situationen gebracht wird, durch die Anpassungsvorgänge induziert werden, die mit dem Trainingsziel nichts zu tun haben. Ob Techniken korrekt entwickelt werden, taktisches Verständnis reift und koordinativ-konditionelle Fortschritte eintreten, wird durch das Zuspiel entscheidend geprägt.

2. Welche Faktoren prägen das Zuspiel?

Es muss nicht immer der Trainer selbst sein, der zuspielt. Die Rolle des Zuspielers kann ein adäquater Sparringspartner sein oder einem anderen Spieler innerhalb einer Trainingsgruppe auferlegt werden. Die Bedeutung des „Selbstzuspiels“ durch das Training an einer Ballwand darf nicht verkannt werden. Auch der Aufschlag erfolgt nach einem „Selbstzuspiel“. Die Position des Zuspielers sollte gut überlegt sein. Für den Spieler kann dies schon sehr wichtig sein, wo sich der Zuspieler, insbesondere der Trainer befindet (weit entfernt oder in seiner Nähe).

1 (siehe dazu Zimmermann, M.: „Die Traineraufgabe – Grundlagen“, in: RC Premium 1/2006, S. 26f)

Neben einem Zuspiel kommt der Einsatz einer Ballmaschine, das Zuwerfen oder nur Fallen lassen des Balles oder die Aufgabenstellung zum Üben an der Ballwand in Frage (wodurch?).

Das Zuspiel kann aus der Hand (der Ballkorb steht neben ihm) oder im Ballwechsel erfolgen.

Im Ergebnis resultiert aus dem Zuspiel ein Ballflug und – wenn kein Aufschlag, Schmetterball oder Volley erfolgt, ein Auftreffpunkt und ein Ballabsprung. Allein die zahlreichen Varianten an so genannten Zuspiel- oder Ballattributen (siehe Abbildung) macht deutlich, wie Vielfältig die Situationen sind, die erzeugt werden, und wie unterschiedlich die Anpassungsprozesse ausfallen können.

So kann – um ein Beispiel für eine „klassische“ Übungsform zu nennen – der Trainer selbst aus dem gegenüberliegenden Halbfeld aus der Hand etwa 50 Bälle mit hohem Tempo und hoher Frequenz abwechselnd an die Seitenauslinie („Breite“) bei geringer Höhe und kaum Drall zuspielen. Ist diese Übungsform sinnvoll?

Eine solche Frage lässt sich wohl kaum beantworten, ohne die Aspekte zu kennen, die dazu geführt haben, genau diese „Zuspielfaktoren“ auf die genannte Weise zu kombinieren um die als „klassisch“ bezeichnete Übungsform durchzuführen.

3. Die Aspekte der einzelnen Zuspielfaktoren

„**Wer**“ zuspielt ist eine Frage der Zuspielkompetenz und des Trainerverständnisses. Kann der Trainer nicht adäquat zuspielen, sucht er sich jemanden, der das kann. Je höher das Leistungsniveau, desto höher das Erfordernis dazu. Der Trainer versteht sich dann als Anweiser, Kommentator und Kritiker, kurz: er steuert Situationen mit Hilfe eines Zuspielassistenten und kommuniziert.

„**Von wo**“ aus er das tut wird bestimmt durch den Aspekt der „Situationskonformität“. Wo muss er stehen, um als Zuspieler die Situation(en) zu erzeugen, die als Mittel zur Trainingszielerreichung erforderlich sind? Die Positionen hinter und neben dem Spieler sind natürlich nur mit einem anderen Zuspieler oder mit der Ballmaschine möglich, eröffnen ihm aber zweckmäßige Beobachtungsperspektiven und Einflussnahmemöglichkeiten, deren besondere Qualität durch die räumlichen Nähe zu „seinem“ Spieler zum tragen kommt.

„**Wodurch**“ ergibt sich aus den ersten beiden Aspekten. Zuwerf verlangt die Nähe zum Spieler und ermöglicht hohe Präzision, die Ballmaschine bietet Zuspielkonstanz und setzt den Trainer frei für Beobachtungs- und Anweisungsaufgaben.

„**wie**“ er zuspielt ist eine Frage seiner Fähigkeiten und seiner Intention. So ist z.B. ein variantenreiches Drilltraining durch ein Zuspiel aus der Hand gezielter möglich als durch ein Spiel im Wechsel. Die höchste Trainerkunst ist darin zu sehen, gewünschte Situationen aus dem Ballwechsel heraus zu erzeugen. Es zeigt sich dann in einem Match, ob sich die Trainingssituationen, die der Trainer erzeugt hat, im „realen Spiel“ wieder finden und ob die Lösungen, die im Training funktioniert haben, auch im Match zum Erfolg führen.

Die „**Wirkungen**“ des Zuspiels sind zunächst einmal die Eigenschaften, die der Zuspieler dem Ball „mitgibt“. Final betrachtet sind diese die „Auslöser“ für die entsprechenden Situationen. Das Schaubild zeigt alle Eigenschaften, die darüber hinaus unterschiedlich kombiniert werden können. Selten aber sieht man z.B. ein Zuspiel aus der Hand mit Drall. Häufig muss man mit ansehen, dass das Timing unangemessen ist (z.B. beim Training „Erlaufen eines Stoppballs“). Ohne eine klare Antwort auf die Frage, „was will ich mit der Übungsform erreichen“, können die Zuspielwirkungen und alle dafür erforderlichen

Voraussetzungen (wer von wo wodurch und wie zuspielt), nicht hinreichend definiert werden.

Das Zuspiel im Kontext der Vielzahl an (geschlossenen und offenen) Situationen darzustellen, wäre unerschöpflich. Hier kommt es darauf an, einen grundlegenden Rahmen aufzuspannen und Prinzipien zu formulieren. Damit soll ins Bewusstsein rücken, welche Faktoren und Aspekten zu bedenken sind, wenn man „gut“ zuspielen, damit „gute“ Übungsformen erzeugen und „richtige“ Anpassungen erreichen möchte.

Um es abschließend zusammenzufassen: Das Zuspiel oder auch der Zuspieler (bzw. die Einstellung der Ballmaschine) ist von elementarer Bedeutung, denn:

- Zuspiel *bewirkt* (z.B. eine optimale Konzentration auf den Ball durch rhythmisches Zuspiel)
 - Zuspiel *unterstützt* (z.B. die richtige technische Ausführung durch Zuspiel zum Slice mit Topspin).
 - Zuspiel *korrigiert* (z.B. unzureichende Schlagausschläge durch Zuspiel auf den Körper, um den Volley im Ausweichen vor dem ankommenden Ball zu schlagen, womit ein Ausholen beim Flugball unterbunden wird).
 - Zuspiel *proviziert* (z.B. ein richtiges taktisches Verhalten durch hoch und gleichzeitig kurz ein- bzw. zugespielte Bälle.)
 - Zuspiel *induziert* (z.B. anaerobe-laktazide Kapazitätsanpassungen durch Drilltraining),
- und – schlussendlich:
- Zuspiel *frustriert* (z.B. dann, wenn durch schlechtes Zuspiel dem Schüler nicht die Situation angeboten wird, in der er das tun kann, was er eigentlich tun soll. Auch konditionelle Überforderung ist ein typisches Resultat schlechten Zuspiels).
- oder
- Zuspiel *beglückt* (z.B. dann, wenn jemand durch Rhythmus und Präzision in einen Spielfluss versetzt wird, der einem „Flow-Erlebnis“ nahe kommt).

4. Was lässt sich daraus folgern?

- die Sensibilität von Tennisschülern für gutes und schlechtes Zuspiel darf nie unterschätzt werden.
- Sinn und Zweck des Zuspiels sollten stets erläutert werden.
- Schüler sollten dazu motiviert werden, ehrliche Rückmeldung über die Qualität des Zuspiels zu geben.
- Bleiben erwünschte Entwicklungen beim Spieler aus, mag es an der Unangemessenheit der Übungsformen liegen. Dies ist sehr häufig eine Folge unzureichenden Zuspiels.
- Trainingsgruppen sind leistungsadäquat zusammenzustellen,
- die Rollenzuteilung des Zuspielers und seine Aufgaben sollten klar sein,
- es sollte eine breite Anzahl potentieller situationskonformer Sparringspartner verfügbar sein,
- bei alledem muss der Trainer „zuspielfit“ sein – also möglichst *täglich* an seiner Zuspielfähigkeit arbeiten!

ZUSPIEL...

... induziert
... bewirkt
... unterstützt
... korrigiert
... proviziert
... frustriert
... beglückt

Der „Zuspielbaukasten“