Fachkompetenz Praxis: Technikprüfung

Ablauf
Die Teilnehmenden absolvieren drei Prüfungsübungen.

Beurteilung
3 Übungen pro Kandidat
Pro Übung gibt es 4 Punkte
Maximum = 12 Punkte

Bewertung
12 Punkte = Technik Note 4
9-11 Punkte = Technik Note 3
5-8 Punkte = Technik Note 2
3-4 Punkte = Technik Note 1

Bei einer Note 1 im Bereich Praxis muss diese in einem nächsten Leiterkurs wiederholt werden um zu bestehen.

1. Übung: Zuspielen bei einem Kolonnentraining für leicht Fortgeschrittene
Der Leiterkandidat zeigt ein Kolonnentraining für zwei Spieler auf dem Normalfeld. Er steht zwischen der Servicelinie und der Grundlinie und spielt die Bälle aus dem Korb regelmässig und mit keiner bis ganz wenig Rotation zu. Der Leiterkandidat soll mindestens 3 bis 5 Durchgänge zuspielen.
Der Leiterkandidat spielt zwei Bälle so zu, dass einmal Vorhand und einmal Rückhand gespielt werden kann. Den dritten Ball spielt er dann so zu, dass angegriffen werden kann. Der vierte und fünfte Ball soll am Netz als Volley, der sechste Ball als Smash gespielt werden können.
Der Leiterkandidat spielt also pro Spieler total sechs Bälle zu.

Bewertung: Technik des Zuspiels, Rhythmus, Anpassung an die Spieler, Präzision des Zuspiels.

Note 1	Note 2	Note 3	Note 4
Viele Fehler, zu viel Rotation bei den zugespielten Bällen, die Zuspielbewegung ist ruckartig und nicht ökonomisch. Für die Spieler ist es zu schwierig, die Bälle zurückzuspielen.	Unregelmässig, die Bälle haben oft Rotation, die Zuspielbewegung ist wenig ökonomisch. Nur zum Teil angepasst an die Spieler und sie haben somit zum Teil Mühe die Bälle zurückzuspielen.	Meist regelmässig, die Zuspielbewegung ist recht flüssig und die Bälle haben fast nie Rotation. Runde gebogene Flugbahn des Zuspiels, so dass die Spieler die Bälle mehrheitlich gut zurückspielen können.	Sicher und regelmässig, der Schläger wird dem Ball entgegenge-schwungen, harmonische Zuspielbewegung. Individuell angepasst und runde gebogene Flugbahn des Zuspiels.

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

2. Übung: Zu zweit alle 5 Spielsituationen mit wenig Rotation mit entsprechenden Schlägen für leicht Fortgeschrittene auf dem Normalfeld spielen

Zwei Leiterkandidaten spielen miteinander ohne Rotation. Sie spielen langsam auf dem Spielniveau von leicht Fortgeschrittenen im ganzen Spielfeld. Sie zeigen zu zweit Ballwechsel, wo alle fünf Spielsituationen immer wieder vorkommen sollen.

Bewertung: Anpassung an die Situation, einfache und ökonomische Bewegungsabläufe, Timing und Rhythmus, Kreativität.

Note 1	Note 2	Note 3	Note 4
Viele Fehler, nicht angepasst an die Situation, ruckartig und falscher Rhythmus.	Unregelmässig, meist noch wenig angepasst an die Situation, oft noch schlechter Rhythmus.	Meist regelmässig, recht gut angepasst an die Situation, oft ein gutes und sinnvolles Timing, noch wenig kreativ.	Sicher und regelmässig, zweckmässig angepasst an die Situation, gutes Timing, kreativ und immer wieder überraschend.

3. Übung: Zu zweit alle 5 Spielsituationen mit Rotation mit entsprechenden Schlägen für Fortgeschrittene auf dem Normalfeld spielen

Zwei Leiterkandidaten spielen miteinander mit Rotation. Sie spielen langsam auf dem Spielniveau von Fortgeschrittenen im ganzen Spielfeld. Sie zeigen zu zweit Ballwechsel, wo alle fünf Spielsituationen immer wieder vorkommen sollen.

Bewertung: Anpassung an die Situation, einfache und ökonomische Bewegungsabläufe, Timing und Rhythmus, Kreativität.

Note 1	Note 2	Note 3	Note 4
Viele Fehler, nicht angepasst an die Situation, ruckartig und falscher Rhythmus.	Unregelmässig, meist noch wenig angepasst an die Situation, oft noch schlechter Rhythmus.	Meist regelmässig, recht gut angepasst an die Situation, oft ein gutes und sinnvolles Timing, noch wenig kreativ.	Sicher und regelmässig, zweckmässig angepasst an die Situation, gutes Timing, kreativ und immer wieder überraschend.

Technikprüfung – Notenblatt

Wer: ..... Wo: ..... Wann: ..... Note: .....

	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note	Bemerkungen
1. Übung: **Zuspielen bei einem Kolonnen-training für leicht Fortgeschrittene**	Viele Fehler, zu viel Rotation bei den zugespielten Bällen, die Zuspielbewegung ist ruckartig und nicht ökonomisch. Für die Spieler ist es zu schwierig, die Bälle zurückzuspielen.	Unregelmässig, die Bälle haben oft Rotation, die Zuspielbewegung ist wenig ökonomisch. Nur zum Teil angepasst an die Spieler und sie haben somit zum Teil Mühe die Bälle zurückzuspielen.	Meist regelmässig, die Zuspielbewegung ist recht flüssig und die Bälle haben fast nie Rotation. Runde gebogene Flugbahn des Zuspiels, so dass die Spieler die Bälle mehrheitlich gut zurückspielen können.	Sicher und regelmässig, der Schläger wird dem Ball entgegenge-schwungen, harmonische Zuspielbewegung. Individuell angepasst und runde gebogene Flugbahn des Zuspiels.		
2. Übung: **Zu zweit alle 5 Spielsituationen mit wenig Rotation mit entsprechenden Schlägen für leicht Fortgeschrittene auf dem Normalfeld spielen**	Viele Fehler, nicht angepasst an die Situation, ruckartig und falscher Rhythmus.	Unregelmässig, meist noch wenig angepasst an die Situation, oft noch schlechter Rhythmus.	Meist regelmässig, recht gut angepasst an die Situation, oft ein gutes und sinnvolles Timing, noch wenig kreativ.	Sicher und regelmässig, zweckmässig angepasst an die Situation, gutes Timing, kreativ und immer wieder überraschend.		
3. Übung: **Zu zweit alle 5 Spielsituationen mit Rotation mit entsprechenden Schlägen für Fortgeschrittene auf dem Normalfeld spielen**	Viele Fehler, nicht angepasst an die Situation, ruckartig und falscher Rhythmus.	Unregelmässig, meist noch wenig angepasst an die Situation, oft noch schlechter Rhythmus.	Meist regelmässig, recht gut angepasst an die Situation, oft ein gutes und sinnvolles Timing, noch wenig kreativ.	Sicher und regelmässig, zweckmässig angepasst an die Situation, gutes Timing, kreativ und immer wieder überraschend.		
						Total

12 Punkte = Technik Note 4
9-11 Punkte = Technik Note 3
5-8 Punkte = Technik Note 2
3-4 Punkte = Technik Note 1

	Schlussnote

Technikprüfung – Zusammenfassung

Name	1. Übung Zuspielen (Note 1-4)	2. Übung 5 Spielsituationen mit wenig Rotation (Note 1-4)	3. Übung 5 Spielsituationen mit Rotation (Note 1-4)	Schluss- note Technik
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

12 Punkte = Technik Note 4
9-11 Punkte = Technik Note 3
5-8 Punkte = Technik Note 2
3-4 Punkte = Technik Note 1