

# Taktik und Merksätze für unterschiedliche Spielvarianten

## 1. Das Doppelspiel:

- a) Folge dem eigenen kurzen Aufschlag ans Netz!
- b) Variiere die Aufschläge (kurz rechts, links oder auf Körper / lang rechts oder links)!
- c) Nimm aggressiv an!
- d) Vermeide Unterhandschläge.
- e) Am Netz: Schläger hoch (ca. Schulterhöhe)!
- f) Möglichst angreifen!
- g) Schmettere oft in die Spielfeldmitte!
- h) Miteinander - nicht gegeneinander spielen!
- i) Vermeide Kompetenzschwierigkeiten.  
Miteinander sprechen.  
Rechtzeitig „ICH“ rufen. Nur im Notfall „DU“.

## 2. Das Mixedspiel:

- a) Siehe oben „das Doppelspiel“
- b) Schlage gegen die Dame häufig hoch auf!
- c) Spiele häufig halblang!
- d) Vermeide diagonale Clears (lange hohe Bälle).
- e) Dame: Stelle dich diagonal zum Angreifer  
(evtl. einen Schritt zurück)!
- f) Herr: Schmettere oft und steil auf die Dame!

## 3. Das Einzelspiel:

- a) **Spieleröffnung!** - variiere deine Aufschläge.  
Beobachte das gegnerische Verhalten während des Einnehmens der Annahmeposition.
- b) **Angriffsspiel ist besser als Verteidigungsspiel!** -  
mache von Möglichkeiten zum Smash Gebrauch.  
Vermeide hohes Anspielen des Gegners in der  
Spielfeldmitte. Achtung: Angriffsspiel ist  
kräftezehrender als Verteidigungsspiel!
- c) **Gegner aus der Spielfeldmitte treiben!** - von der  
Spielfeldmitte aus sind fast alle Bälle leicht zu  
erreichen. Bringe deinen Gegner zum Laufen. Der  
Gegner wird müde. Er macht mehr Fehler.
- d) **Hoch und weit spielen!** - treibe den Gegner zur  
Grundlinie.
- e) **Schnell zur Spielfeldmitte zurück!** - erwarte alle  
Schläge ungefähr in der Spielfeldmitte. Gib dir mit  
den von dir geschlagenen Bällen Zeit die Mitte zu  
erreichen, bevor der Gegner den Ball schlägt!
- f) **Vorhand-Überkopf spielen!** - Vorhand ermöglicht  
Blinkkontakt zum Gegner. Der Bereich Überkopf  
ermöglicht die meisten Variationen. Man kann  
weiter und kräftiger als mit Unterhandschlägen  
schlagen. Finten sind am ehesten möglich.
- g) **Kämpfe um jeden Ball!** - erkämpfte Bälle  
entmutigen den Gegner.
- h) **Der letzte Punkt ist der wichtigste!**