

Grundsätzliche Überlegungen zum Thema



Taktik

Jimmie Langham



Jahrgang 1969

Beruf:

Tischtennistrainer,
Architekturstudent

bis 1997:

Vereinstrainer im Badischen
TTV, Stützpunkt- und
Honorartrainer für den BaTTV.

1997-2001

Trainer bei verschiedenen
Hamburger Vereinen, u.a.
Germania Schnelsen.
Honorartrainer des
Hamburger TTV.

seit 2001:

Trainer des SC Poppenbüttel
(2. Bundesliga Damen)

Mitglied der Trainerbrief-
Redaktion des VDTT

Vorbemerkungen

Aus eigener Rückschau und in Gesprächen mit jungen Kollegen (die geschätzten Kolleginnen mögen sich in der Folge bitte ebenso angesprochen fühlen) zeigt sich, dass sich Taktik für die meisten Trainer zu Beginn ihrer Karriere (wenn nicht eine eigene intensive Spielerkarriere hier Vorerfahrung geliefert hat) als schwer greifbares Themengebiet darstellt. Man fühlt sich recht sicher bei der Durchführung des Trainings, ist methodisch geschult, hat eine solide Vorstellung von Technik und Fehlerkorrektur und auch die eigene Sozialkompetenz wurde selbstkritisch ins In-

ventar aufgenommen. Taktik und eng damit verbunden Coaching jedoch schweben bruchstückhaft durch den Raum, werden häufig entweder in der Ecke der logischen Kalkulation (man fühlt sich an Schach erinnert: "Wir spielen die finnische Eröffnung!") vermutet oder aber haben etwas esoterisches, schwer fassbares ("Der alte, ausgebuffte Fuchs"). Eine übergreifende Systematik jedoch ist Mangelware.

Dieser Artikel stellt einen Versuch dar, die Fragmente zu sortieren und in einer Struktur zusammenzufassen. Was theoretisch in einem Denkmodell (es gibt andere!) beginnt, endet ganz pragmatisch in einer konkreten Hilfe-



stellung: dem Taktikbalken als Werkzeug für die Arbeit in der Halle.

Da auf den Abbildungen Spielerinnen zu sehen sind, ist auch im Text von Spielerinnen die Rede. Selbstverständlich gilt das nachfolgend vorgestellte Denkmodell auch im männlichen Bereich.

Was ist Taktik?

Blick ins Lexikon

Zu Anfang sollten wir uns darüber im Klaren werden, worum es geht. Ein Blick ins Lexikon ist in solchen Fällen immer hilfreich und offenbart folgende Definition:

Taktik ist "planmäßiges Vorgehen". Was ist unser Plan? Selbstverständlich haben Werte wie Fairness, Sozialverhalten, Spass am Sport etc. ihren Stellenwert, grundsätzlich jedoch kann der "Plan im Vorgehen" primär nur einer sein: **den Punkt zu machen!** Darüber sollte Einigkeit herrschen. Wenn es der Spielerin (oder dem Trainer) nicht in erster Linie darum geht ("Ach lass mich doch einfach spielen"), braucht man sich nicht weiter mit Taktik auseinander zu setzen.

Genauer hinsehen müssen wir beim "Vorgehen". Was ist dies im Tischtennis? Man kann beispielsweise so vorgehen, der Gegnerin komische Gesichter zu machen - eventuell kann dies auch zum Ziel des Punktgewinnes führen, wenn diese völlig irritiert ist oder nicht mehr aufhören kann zu lachen. Wir bewegen uns jedoch hier auf einem anderen Feld - dem Bereich der Psychologie oder des Mentalen (Fairness sei bei diesem Beispiel mal ganz außen vor gelassen). Wenn wir unser Gebiet abgrenzen, reduziert sich das taktische Vorgehen im Tischtennis darauf, den Ball zu spielen - also auf unsere Schläge und deren Folge. Und hierbei ist der Schlag an sich für die Gegnerin auch nicht das Entscheidende. Wenn man beispielsweise einen beeindruckenden Bewegungsablauf hat,

aber keine Geschwindigkeit in den Ball bekommt, wird die Technik die Gegnerin bei den ersten Schlägen vielleicht noch beeinflussen (sie erwartet hohes Tempo), nach kurzer Gewöhnungsphase aber wird das (fehlende) Tempo des ankommenden Balles für sie das wesentliche Kriterium sein. Die Qualitäten des Balles und nicht die technische Ausführung des Schlages sind also letztlich das "Vorgehen" im Tischtennis! **Diese Eigenschaften des geschlagenen Balles sind unsere taktischen Mittel.** Die Platzierung würde vom Stellenwert der Dame im Schach ähneln, Tempo und Rotation wären die Türme und - häufig vernachlässigt - die Flugbahn einem Bauern entsprechen. Dieser kann wie im Schach *blöd im Weg herumstehen* (z.B. zu hohe Rückschläge) und den Sieg verhindern, er kann aber auch Matt setzen, wenn er geschickt eingesetzt wird. Wichtig ist selbstverständlich auch, in welcher Kombination (z.B. "schnell mit Spin in die Vorhand", "leer, kurz in Mitte) und Abfolge (z.B. "erst in weite Vorhand, dann in Rückhand") wir diese taktischen Mittel zum Einsatz bringen. Diese vier Eigenschaften sind der Kern des taktischen Denkens im Tischtennis!

Taktik

09
03-03



Tak'tik (die, -, -en) Kunst der Kriegs-, Truppenführung, geschicktes, planmäßiges Vorgehen [gr.]

Grafik 1:
Taktische Mittel im Tischtennis

Bevor wir uns endgültig an eine Definition wagen, noch einen kleinen, etwas theoretischen, doch zum Verständnis unseres Sports notwendigen Exkurs:

Exkurs Wahrscheinlichkeits- rechnung

Anders als bei unserem Standardvergleich mit dem Schachspiel kann man im Tischtennis Folgen nie sicher vorhersagen. Ein Matt in vier Zügen ist von einer guten Spielerin berechenbar, ein halbhoher Ball ohne Rotation in Tischmitte jedoch bedeutet noch nicht automatisch den Punktgewinn. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Spielerin, die einen solchen Ball zugespielt bekommen hat, den Punkt macht, ist sehr hoch (höchstens sie kann ausgerechnet auf solche Bälle nicht schießen!), aber der Punkt noch nicht gemacht. **Im Tischtennis kann immer alles passieren, aber manche Dinge sind in manchen Situationen wahrscheinlicher, andere unwahrscheinlicher.** Die meisten Spielerinnen haben dieses Prinzip unbewusst verinnerlicht. So würden wir beispielsweise nie mit einem kurzen Ball rechnen, nachdem wir unsere Gegnerin lang und aggressive angeflippt haben. Einen solchen Ball kann man nicht kurz (und flach!) legen! Stimmt das? Natürlich kann ein solcher Ball kurz und flach beantwortet werden - per Zufall mit dem Finger gespielt oder als Netzroller! Aber die Wahrscheinlichkeit, dass solch ein Fall eintritt ist so gering, dass wir nicht damit rechnen müssen. Hier sieht man häufig den Unterschied zwischen einer erfahrenen, taktisch geschulten Spielerin und Anfängerinnen.

Ein weiteres Beispiel:

Eine gut geschulte Spielerin wird (Vorhand als ihre stärkere Seite vorangesetzt) - nachdem sie einen sehr guten Rückhand-Ball diagonal gespielt hat - sofort umlaufen, um mit der Vorhand nachzusetzen, ohne vorher die Reaktion des Gegners abzuwarten. Warum? Sie hat die beiden taktischen Grundregeln verinnerlicht, dass sehr schnelle Bälle mit hoher Wahrscheinlichkeit auf die gleiche Stelle zurückgespielt werden und dass die Diagonale leichter zu spielen ist. Selbstverständlich könnte die Gegnerin auch versuchen, parallel in die Vorhand zu blocken - aber die Er-

folgsquote läge bei 20-30%. Eine Wahrscheinlichkeit von 70-80% reicht einer Spielerin aus, um am Ende einen Satz sicher mit 11:3 oder 11:4 zu gewinnen - sie muß nicht jeden Punkt machen! In der gleichen Spielsituation wird eine unerfahrene Spielerin auf ihren guten Rückhand-Ball hin stehenbleiben und schauen, was passiert, um dann überrascht und passiver erneut mit der Rückhand weiterzuspielen.

Diese Antizipation der Wahrscheinlichkeit ist Voraussetzung für Tischtennis auf hohem Niveau und für taktisches Denken!

Wie bei allem gilt jedoch auch hier: Keine Regel ohne Ausnahme(n)!

Eine Definition

Wagen wir uns an eine Definition:

Taktisches Spiel bedeutet, dem Ball bestimmte Eigenschaften zu verleihen, um die Wahrscheinlichkeit bestimmter gegnerischer Aktionen und damit eines Punktgewinns zu erhöhen!

Das Spielsystem

Jeder Spieler und jede Spielerin geht in seinem Spiel mehr oder weniger ausgeprägt mit den genannten taktischen Mitteln um. Manche kombinieren verschiedene Mittel variabel miteinander, andere suchen den Punkt über den extremen Einsatz eines der Mittel - zum Beispiel die Konterspielerin, die versucht, das Spiel so schnell wie möglich zu gestalten. Die Fragestellung "Wie komme ich zum Punkt?" und die damit verbundene Antwort sind die Grundstrategie, auch Spielsystem genannt.

Die typischen Spielsysteme, die in der gängigen Literatur verschieden untergliedert sind, kommen im Spitzenbereich eindeutiger vor als in den unteren Klassen. Dies hängt mit zwei Faktoren zusammen. Zum einen wird im Spitzenbereich meist in Zusammenarbeit mit einem oder mehreren Trainern systematischer trainiert und viel analysiert, während die Hobby-spielerin, die nur einmal die Woche trainiert, meistens nur Wettkämpfe spielt und sich weniger intensiv und häufig ohne fachkundige Beratung mit ihrem Spiel auseinandersetzt.

Der zweite Grund liegt darin, dass unschlüssige Spielsysteme auf niedri-

gerem Spielniveau größere Erfolgsaussichten haben, im Top-Bereich jedoch keine Chance. Ein Beispiel: Eine Spielerin mit kurzer Offensiv-Noppe (eigentlich zum Konter-Block-Spiel dicht am Tisch gedacht), die vom Tisch geht, kann in der Bezirksklasse noch punkten, wird aber auf Bundesliga-Niveau gnadenlos ausgespielt werden.

Eines haben daher alle sinnvollen Spielsysteme gemein: sie sind in sich stimmig, arbeiten auf Vorhand wie Rückhand meist mit den gleichen taktischen Mitteln und agieren in einem bestimmten Abstand zum Tisch. Es zeigt sich aber auch, daß auf dem Weg zur Spitze ein zu konsequent praktiziertes Spielsystem hinderlich sein kann - das Spiel wird schematisch und durchschaubar. Die Top-Spieler wie Timo Boll, Nicole Struse oder gerade das Tischtennis-Genie Jan-Ove Waldner jedoch zeichnen sich dadurch aus, dass sie immer wieder aus dem Standard ausbrechen und überraschende, innovative Lösungen suchen. Andrzej Grubba hat dies als **kontrolliertes Chaos** bezeichnet. Hier findet sich übrigens einer der Gründe, warum häufig junge, leistungsorientiert trainierende

Spielerinnen zu Beginn der ersten Erwachsenenaison Probleme haben. Die aus dem Jugendbereich gewohnten Schemata greifen nicht mehr, die Spielsysteme der Erwachsenen sind nicht mehr so ausgeprägt und durchschaubar wie die der Nachwuchsspielerinnen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Vorschlag für eine Grundklassifizierung von Spielsystemen.

Taktische Informationsquellen

Die Spielerinnen

Wie können wir dies in die Praxis übertragen? Betrachten wir uns einmal ganz unbefangen ein typisches Tischtennispiel (Ein Einzel - auf die Besonderheiten des Doppels soll hier nicht eingegangen werden). In diesem Bild sehen wir drei wesentliche Elemente: Zwei Spielerinnen, zwischen denen irgendetwas Seltsames passiert: Sie spielen ein Spiel mit einem kleinen weißen Ball, an einem Tisch, in einer Halle, unter bestimmten Bedingungen (Licht, Luft etc...), in diesem Fall mit Schiedsrichter (hier

Taktik

11
03-03

Grafik 2:
Taktische Informationsquellen:



nicht zu sehen), Zuschauern usw... Diese drei Bestandteile (Spielerin A, Spielerin B, Spiel) einer Tischtennispartie liefern uns die verschiedensten Informationen. Betrachtet man jeweils eine Spielerin, kann man auf den ersten Blick einige Eigenschaften erkennen:

- Linkshänderin / Rechtshänderin?
- Schlägerhaltung (Penholder, Shakehand, Varianten...)
- Körperbau (groß, klein, dick, dünn)
- Material (ggf. muss hier ein näherer Blick getan werden, was gemäß den Regeln der Spielerin ja erlaubt ist)

Während des Einspielens schon und spätestens zu Wettkampfbeginn offenbaren sich uns noch weitere Informationen:

- Grundstellung
- Technik
- Psyche (Wie wirkt die Spielerin auf mich? Ängstlich? Selbstbewusst?)
- Einsatz der taktischen Mittel (Spielt sie eher schnell, eher langsam, mit viel oder wenig Rotation?)
- Kondition (hier nicht im umgangssprachlichen Sinne als Ausdauer, sondern im sportwissenschaftlichen Kontext als Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit)

Anhand dieser Eigenschaften deutet sich ein mehr oder weniger klar zuzuordnendes Spielsystem an, selbstverständlich mit jeweiligen individuellen Ausprägungen.

Das Spiel

Neben den Hinweisen, die uns die Spielerinnen liefern, gibt es weitere taktische Informationen, die wir teilweise schon selbstverständlich verinnerlicht haben.

Es gibt die Regeln, die in der letzten Zeit einige Veränderungen erfahren haben, letztlich jedoch für beide gleich sind. Für beide Parteien gleich sind auch die Geometrie (z.B. mögliche spielbare Winkel - "Streuwinkel") und die Physik. Dass sich letztere aufgrund der örtlichen Bedingungen verändern kann, haben die Europameisterschaften in Courmayeur gezeigt. Bedingt durch die Höhe war das Absprungsverhalten der Bälle anders, was nach eigener Aussage z.B. Vize-Europameister Torben Wosik zugute kam. Dies, wie auch Halle, Boden, Zuschauer etc..., sind jedoch extreme taktische Feinheiten, auf die in diesem Artikel nicht weiter eingegangen werden soll. Auch Veränderungen im Spielmaterial Ball und Tisch sind sehr speziell, während hingegen das Schlägermaterial (Noppen, Antitop) der Spielerinnen Konsequenzen hat, die durchaus dem taktischen Basiswissen zugeordnet werden sollten. Dies gilt auch für die sogenannten taktischen Grundlagen - also taktische Regeln, die mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit unabhängig von den jeweiligen Spielerinnen gelten. Das taktischen Grundwissen ist im Anhang dieses Artikels im Taktikbaukasten zu finden.



Das Endspiel um die Deutschen Mannschaftsmeisterschaften. Besondere Spielbedingungen!

Die Bewertung

Neben diesen taktischen Grundlagen - einem Fachwissen unabhängig vom jeweiligen betrachteten Spiel - gibt es also die verschiedensten Informationsquellen, die uns zur Analyse zur Verfügung stehen. Die Kategorisierung in Spielsysteme ist hierbei primär auch eine Analysehilfe (und natürlich auch eine Trainingshilfe - ein Aspekt, der hier leider etwas zu kurz kommt).

Meist jedoch sind wir als Trainer an der Bande in einer anderen Situation: wir sind parteiisch, müssen eine der beiden Spielerinnen nicht analysieren, weil wir ihr Spielsystem und ihre individuellen Eigenheiten kennen. Mit dem allgemeinen Fachwissen, dem Wissen um die eigene Spielerin und einer erfolgreichen Beobachtung und Analyse anhand der vorher vorgestellten Eigenschaften der Gegnerin jedoch beginnt der zweite Teil unserer Arbeit als Coach. Wir müssen die Informationen bewerten und unserer Spielerin in der Satzpause die (Plan-) Frage beantworten: "Wie mache ich den Punkt?". Wir müssen coachen!

In Form der Strategie - des Spielsystems - haben wir mit unserer Spielerin diese Frage im Vorfeld teilweise schon beantwortet. Eine gut geschulte Spielerin weiss, wie sie gegen eine unbekannte Gegnerin ohne im Vorfeld zu erkennende, besondere Eigenschaften (Material, Linkshänderin etc...) ihr Spiel beginnt. Sucht die Gegnerin einen anderen Weg zum Punkt ist die erneute Frage nach der Anwendung der taktischen Mitteln eindeutig.

Ein Beispiel:

Meine Spielerin möchte Punkte über schnelle Rückhand-Konter-Duelle machen, die Gegnerin sucht das Spin-Spiel über die Vorhand-Diagonale.

Die Grundstrategie wäre: halblang bis lange Seit- bis Oberschnittaufschläge über Rückhandseite, schnittleere, möglichst schnelle Rückschläge in Rückhand-Seite und von Anfang an hohes Tempo im offenen Spiel. Punkte würde die Gegnerin auf Unterschnittbälle und Bälle in Vorhand und Mitte machen - dies gilt es zu vermeiden.

In diesem Fall ist die Wahl der taktischen Mittel eindeutig, da beide Spielerinnen verschiedene Wege wählen. Was aber passiert bei Überschneidungen?

Weiteres Beispiel:

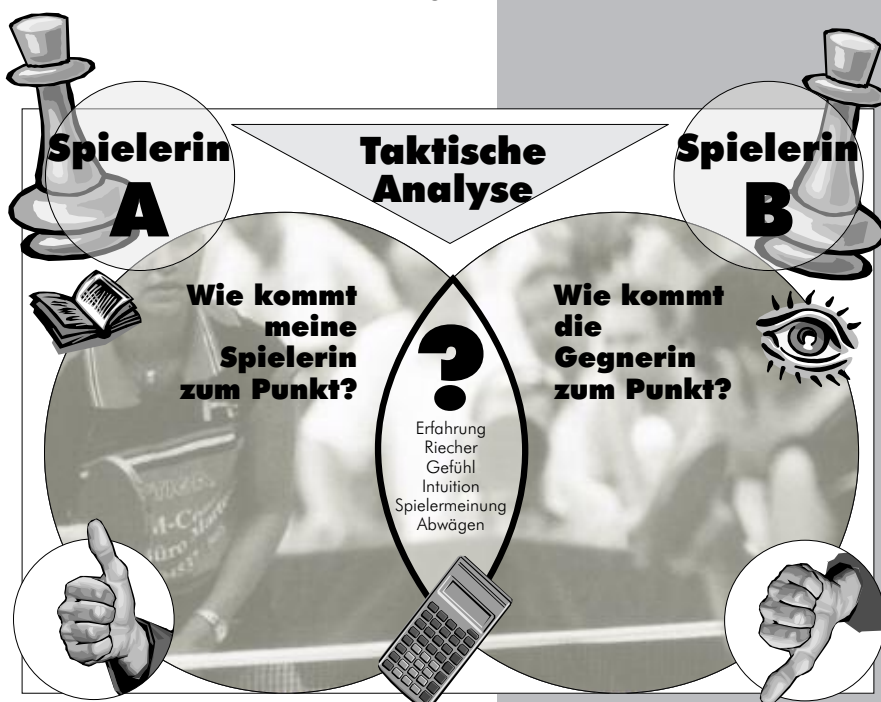
Beide Spielerinnen suchen das Rückhand-Rückhand-Duell. Was rate ich meiner Spielerin? Hier gilt es, genauer hinzusehen. Hat meine Spielerin mit ihrer Grundstrategie den letzten Satz gewonnen und/oder ist überzeugt, den nächsten Satz zu gewinnen, kann diese Strategie beibehalten werden, auch wenn die Gegnerin die gleiche Strategie wählt. Vielleicht können die taktischen Mittel noch besser eingesetzt werden - z.B. die Platzierung zwischen weiter Rückhand und Ellenbogen variiert werden? Vielleicht liegt das Problem nicht auf taktischer Ebene, sondern hat mentale Aspekte - meine Spielerin muss überzeugt sein, in den Rückhand-Rückhand-Duellen die bessere zu sein. Vermutet man als Coach hier keinen Lösungsweg, muss man eventuell die eigene Grundstrategie verlassen - in diesem Beispiel die Vorhand-Diagonale suchen oder mit Kurz-Kurz beginnen. Die zentrale Frage wie bei jeder Taktik und bei jedem Coaching: Kann und will meine Spielerin dies überhaupt spielen?

In dieser Schnittmenge können keine eindeutigen Anleitungen gegeben werden. Es hängt viel davon ab, wie gut man seine Spielerin kennt und wie genau man beobachten und Informationen sammeln kann. Hier entscheiden Intuition und Erfahrung.

Taktik

13
03-03

Grafik 3:
Bewertung der taktischen Analyse



Coaching

Taktisches Coaching

Nach Analyse und Bewertung sollte der Coach in der Satzpause beim taktischen Coaching die Frage beantworten: "Wie kann die Spielerin den Punkt machen?". Mit dem Ziel der mündigen und eigenverantwortlichen Spielerin vor Augen kann der Coach dies nur als Ratschlag verstehen. Taktisches Coaching ist der **Vorschlag**, welche taktischen Mittel die Spielerin wie einzusetzen versuchen sollte, oder anders formuliert: **welche Eigenschaften sie dem Ball verleihen sollte!**

Technisches Coaching

Neben dem taktischen Coaching gibt es auch das technische Coaching. Gerade das technische Coaching ist oft ein Verlegenheits-Coaching von Trainern, die wie eingangs beschrieben dem Thema Taktik noch hilflos gegenüber stehen. Mit technischem Coaching, also dem Verweis darauf, wie eine Spielerin dem Ball bestimmte Eigenschaften verleihen sollte, muss sehr vorsichtig umgegangen werden. Eine Spielerin wird im Wettkampf unter Stress nur anwenden, was sie vorher trainiert hat und wettkampfstabil beherrscht. Technische Korrekturen sind nur dann sinnvoll, wenn sie einfach umsetzbar sind und zur Verbesserung des taktischen Vorgehens beitragen.

Beispiele:

"Lass den Ball etwas tiefer fallen, um mehr Spin geben zu können!"

"Triff den Ball kürzer und fester beim Rückschlag, dann bist Du weniger empfindlich gegen die Rotation des Aufschlags!"

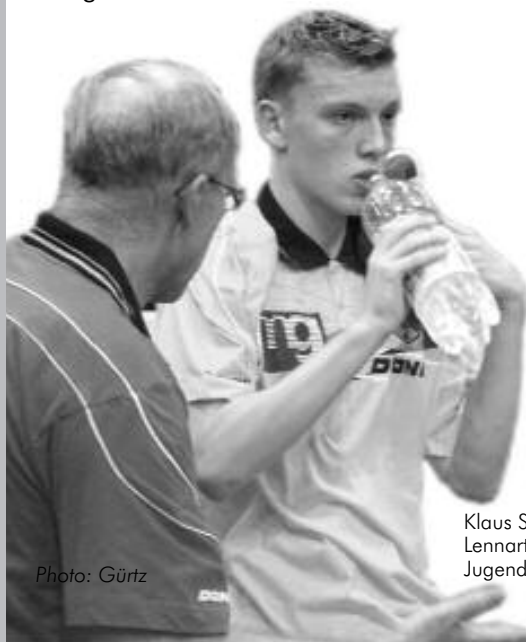
Sinnlos wäre: "Zieh den Topspin Richtung Stirn!"

Psychologisches Coaching

Die mentalen Aspekte beim Tischtennis werden häufig vernachlässigt, erweisen sich jedoch immer wieder als entscheidendes Element. Aufmunterung und Bestärkung des eigenen Spiels gehören dazu, aber häufig ist dies für Spielerinnen nicht so wichtig - sie wollen ein taktisches Coaching, wollen wissen "wo sie hinspielen sollen!". Häufig versteckt sich hinter diesem vermeintlichen taktischen Coaching ("Geh' über Wechsellpunkt, spiel' den ersten Toppi langsam mit viel Spin!") doch wieder ein psychologisches Coaching. Die Spielerin muss einen Weg aufgezeigt bekommen und hat damit die nötige Sicherheit, um ihr Spiel zu machen - ob der aufgezeigte Weg nun unbedingt die beste taktische Lösung war, ist zweitrangig. Umgekehrt sind taktische Ratschläge in vielen Fällen Glückssache. Der bisher sichere Punkt über die weite Vorhand wird von der Gegnerin zufällig beim ersten mal mit einen Gegenzieher auf Punkt beantwortet und die Spielerin hat fortan kein Vertrauen mehr in diese Taktik, auch wenn die Gegnerin vermutlich keinen weiteren Punkt mehr damit gemacht hätte. Die mentalen und psychologischen Aspekte des Tischtennisports haben mindestens einen genauso großen, wenn nicht wesentlich größeren Anteil als die Taktik - sie sind aber nicht Thema dieser Ausführungen.

Hinweis zum nachfolgenden Taktikbaukasten:

Der Baukasten ist nicht als konkretes Instrument zum Coaching an der Bande gedacht, sondern dient als Verständnishilfe für Trainer und zur Ausbildung von Nachwuchsspielern und Spielerinnen. Mit seiner Hilfe können ein Grundverständnis für Taktik erarbeitet und Zusammenhänge verdeutlicht werden.



Klaus Schmittinger coacht
Lennart Wehking auf den
Jugend-Euros

Photo: Gürtz



Beidseitig Spin Tischnah

1

Grundstrategie:

Über beidseitiges druckvolles Spinspiel den Gegner ausspielen.

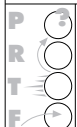


Taktik dagegen:

Spiel über Wechsellpunkt Variabel
Selbst Eröffnen, selbst aktiv spielen



Taktische Mittel:



Mitte, lang und halblang
Viel, Variationen!
-
-

Wechsellpunkt, lang und kurz variieren
Variabel
Hoch, um Initiative zu behalten
-

Material: Beide Seiten glatt, mittlere bis schnelle Allround/Offensiv-Hölzer

Vertreter: Struse
Boll, Steger, Hielscher



Konter / Block

2

Grundstrategie:

Mit extrem hohem Tempo und Tempowechsel Gegner ausplatzieren oder Fehler provozieren.

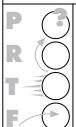


Taktik dagegen:

Spiel mit viel Rotation Tempowechsel
Rotationswechsel
Über gutes Aufschlag/Rückschlag-Spiel schlechte Eröffnungen provozieren



Taktische Mittel:



Weite Winkel, außen
Wenig!
Hoch, mit Tempowechsel
-

Wechsellpunkt
Viel Rotation!
Tempo raus!
Variieren, um Blockfehler zu provozieren!

Material: Beide Seiten glatt, häufig aber auch eine oder beide Seiten (dann verschiedene) Noppenbeläge möglich, meist harte Hölzer, auch Carbon oder Balsa

Vertreter: Nemes, Badescu, Stumper
Lieck, Wang Tao



Beidseitig Spin Halbdistanz

3

Grundstrategie:

Mit Rotations- und Platzierungswechsel Fehler zu provozieren
Mit Rotations und Platzierungswechsel leichte Bälle des Gegners zu provozieren, auf die auf Punkt gespielt werden kann

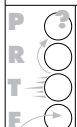


Taktik dagegen:

Tempowechsel
Vor- / Zurück
Erster Ball auf Punkt



Taktische Mittel:



Lang auf Grundlinie, Tischmitte
Viel, Variationen!
Variationen!
Variationen!

Weite Winkel, Außen
-
Variieren, um Vor-Zurück zu provozieren!
-

Material: Beide Seiten glatt, meist kontrollierte, weichere Allround-Hölzer

Vertreter: Fischer
Kreanga, Samsonov



"Klassische" Abwehr

4

Grundstrategie:

Mit Rotations- und Platzierungswechsel Fehler zu provozieren
Mit Rotations und Platzierungswechsel leichte Bälle des Gegners zu provozieren, auf die angegriffen werden kann

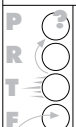


Taktik dagegen:

Tempowechsel
Vor- / Zurück
Erster Ball auf Punkt



Taktische Mittel:



Mitte, lang und halblang
Viel, Variationen!
Weniger
Flach!

Wechsellpunkt, lang und kurz variieren
-
Variieren, um Vor-Zurück zu provozieren!
Variieren, um Vor-Zurück zu provozieren!

Material: Glatt auf Vorhand, meist lange, mittellange oder kurze Noppe auf Rückhand, kontrollierte Defensiv bis Allround-Hölzer

Vertreter: Schöpp, Meyerhöfer, Invancon
Syed, Weitz, Filus



"Moderne" Abwehr

5

Grundstrategie:

Mit Rotations- und Platzierungswechsel Fehler zu provozieren, mit der Vorhand selbst den Angriff suchen

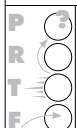


Taktik dagegen:

Tempowechsel
Vor- / Zurück
Erster Ball



Taktische Mittel:



Mitte, lang und halblang
Viel, Variationen!
Auf VH viel, auf RH wenig
Flach!

Wechsellpunkt, lang und halblang variieren
-
Variieren, um Vor-Zurück zu provozieren!
Variieren, um Vor-Zurück zu provozieren!

Material: Glatt auf Vorhand, meist lange, mittellange oder kurze Noppe auf Rückhand, kontrollierte Defensiv bis Allround-Hölzer

Vertreter: Gotsch,
Ding Song, Schröder, Bitzigeo



Vorhand-Orientiert

6

Grundstrategie:

Punktgewinn über Einsatz der starken, druckvollen Vorhand

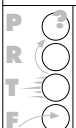


Taktik dagegen:

Selbst Eröffnen,
da häufig schlechtes Passivspiel



Taktische Mittel:



halblang, über Rückhand/Mitte
Variationen!
Je nach Situation, meist viel!
Flach!

Weite Vorhand oder weite Rückhand!
Ecken, dann Platzierungswechsel
Variabel, um Fehler zu provozieren!
-

Material: Glatt auf beiden Seiten oder Noppen auf Rückhand, schnelle Allround- bis Offensivhölzer

Vertreter: Struse, Schall
Roßkopf, Gatién, Saive



Rückhand-Orientiert

7

Grundstrategie:

Über Rückhand-Duelle und variable und überraschende Rückhand-Platzierung zum Punkt



Taktik dagegen:

Vorhand-Diagonale suchen
Wechsellpunkt (meist weiter in Vorhand als üblich)



Taktische Mittel:

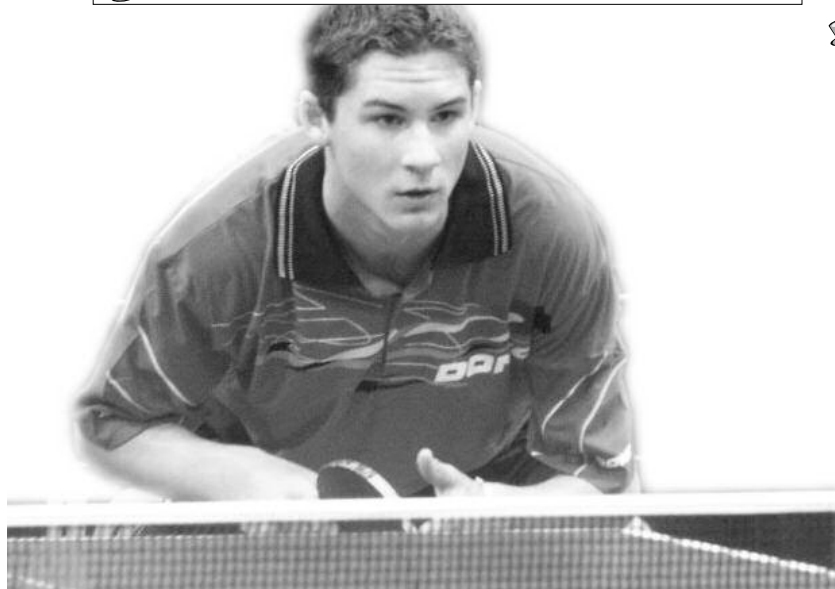


Mitte bis Vorhand
-
Hoch!
Variabel

In Vorhand bis Mittel!
Variabel
Variabel
-

Material: Meist beide Seiten glatt, offensivere, härtere Hölzer

Vertreter: -
Grubba, Mazunov



Bedienungsanleitung zum Taktikbaukasten

Beobachtungsphase

Der Beobachtungsbogen wird Punkt für Punkt durchgegangen, bei allen beim Gegner zutreffenden Punkten wird ein Kreuz gemacht.

Beobachtungsphase

Der Beobachtungsbogen wird Punkt für Punkt durchgegangen, bei allen beim Gegner zutreffenden Punkten wird ein Kreuz gemacht.

Das ist die Relevanz der jeweiligen Information. Manche Dinge (z.b. die Händigkeit oder Material) sind von taktisch großer Bedeutung (mehr Bauern), andere sind eher Details (weniger Bauern).

Hier stehen Anmerkungen
und Erläuterungen zu der
jeweiligen Beobachtung

Als Zwischenschritt deuten die übertragenen Striche meist auf ein Spielsystem hin. Je mehr Striche, desto eindeutiger ist der Gegner einem Spielsystem zuzuordnen.

2 Übertrag

Überall dort, wo ein Kreuz gemacht wurde, werden nun die Verweise auf die Standardtaktiken übertragen. Für jeden Bauern bei Relevanz erfolgt jeweils ein Strich bei den Standardtaktiken, auf die verwiesen wird. In diesem Beispiel wurde der Gegner als auffallend groß eingestuft. Diese Information ist mittel-mässig relevant (2 Bauern), also werden bei Standardtaktik P3 (Platzierung) zwei Striche gemacht. Desgleichen bei T3, Ü4 usw. Nach diesem Schema werden alle gesammelten Informationen übertragen.

Überall dort, wo ein Kreuz gemacht wurde, werden nun die Verweise auf die Standardtaktiken übertragen. Für jeden Bauern bei Relevanz erfolgt jeweils ein Strich bei den Standardtaktiken, auf die verwiesen wird. In diesem Beispiel wurde der Gegner als auffallend groß eingestuft. Diese Information ist mittel-mässig relevant (2 Bauern), also werden bei Standardtaktik P3 (Platzierung) zwei Striche gemacht. Desgleichen bei T3, Ü4 usw. Nach diesem Schema werden alle gesammelten Informationen übertragen.

Relevanz	Taktisches Prinzip
01	Spielaufbau über eigene Kräfte
02	Spielaufbau über eigene Kräfte
03	Spielaufbau über Wechsellagerung
04	Weite Winkel mit Platz
05	Überraschend parieren

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3

Wahl der Standardtaktiken

Anhand der aus dem Beobachtungsbogen übertragenen Striche lässt sich jetzt relativ leicht ablesen, welche der Standardtaktiken gegen den jeweiligen Gegner anwendbar sind. Je mehr Striche bei einer Standardtaktik zusammengekommen sind, um so besser geeignet ist sie.

Spielsystem des eigenen Spielers (siehe Seite 15)

Referenz	Taktisches Prinzip	Sinnvoll für das Spielsystem des eigenen Spielers?							Referenz	Taktisches Prinzip	Sinnvoll für das Spielsystem des eigenen Spielers?						
01	02	03	04	05	06	07			01	02	03	04	05	06	07		
P	Positionierung								Ü	Umschlag							
	3 Bauern überlegen Rückwand/Deckung									3 Bauern in Rückwand-Seite							
	3 Bauern überlegen Seiten-Deckung									3 Bauern in Frontal-Seite							
	3 Bauern über Kopfspieler (Einzug)									3 Bauern kurz							
	3 Bauern mit 7-Passspieler									3 Bauern lang mit viel Tempo/Rotation							
	3 Bauern mit 11-Passspieler									3 Bauern möglichst weit über außen							
	3 Bauern mit 11-Passspieler									3 Bauern auf Wechsellinie							
R	Rückwand								A	Anschlag							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag kurz							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag lang							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag lang							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag lang mit viel Tempo/Rotation							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag möglichst weit über außen							
	3 Bauern in Frontal-Deckung									Anschlag auf Wechsellinie							
T	Tempo																
	3 Bauern kurz									Anschlag kurz							
	3 Bauern lang									Anschlag lang							
	3 Bauern mit viel Tempo/Rotation									Anschlag lang mit viel Tempo/Rotation							
	3 Bauern möglichst weit über außen									Anschlag möglichst weit über außen							
	3 Bauern auf Wechsellinie									Anschlag auf Wechsellinie							
F	Feld																
	3 Bauern kurz									Anschlag kurz							
	3 Bauern lang									Anschlag lang							
	3 Bauern mit viel Tempo/Rotation									Anschlag lang mit viel Tempo/Rotation							
	3 Bauern möglichst weit über außen									Anschlag möglichst weit über außen							
	3 Bauern auf Wechsellinie									Anschlag auf Wechsellinie							

Platz für eigene Überlegungen, Taktiken und Ergänzungen

Allgemeine Bedeutung dieser Taktik: Grundtaktik (3 Bauern) oder Detail (1 Bauer)

Spielsystem des eigenen Spielers (siehe Seite 15)

4

Anwendbarkeit

Vor dem Coaching müssen wir noch prüfen, ob die gewählte Taktik gegen den Gegner von unserem eigenen Spieler gespielt werden kann und ob sie Sinn macht (oder er dadurch zwar dem Gegner, aber eventuell auch sich selbst schadet). Dazu müssen wir das Spielsystem unseres eigenen Spielers zuordnen können (Seite 15). In der jeweiligen Spalte können wir dann ablesen, wie gut geeignet diese Grundtaktik für das Spielsystem ist. Je mehr Bauern, desto besser. Kein Bauer bedeutet: ungeeignet!

Referenz	Taktisches Prinzip	Sinnvoll für das Spielsystem des eigenen Spielers?						
		01	02	03	04	05	06	07
Anschläge								
1	Anschläge in Rückwand-Seite							
2	Anschläge in Vorwand-Seite							
3	Anschläge kurz							
4	Anschläge lang mit viel Tempo/Rotation							
5	Anschläge möglichst weit über außen							
6	Anschläge auf Wechsellinie							
Tempo								
7	Tempo kurz							
8	Tempo lang							

Gewählte Taktik

Gewählte Taktik gegen den jeweiligen Gegner



Beobachtungsbogen

X	Relevanz	Beobachtet	Strich bei bei...	Deutet hin auf...
1 Händigkeit und Schlägerhaltung				
01		Linkshänder	P3, P1, R1, T2, F1, ü5	Schwächen in weiter Vorhand, gutes Passivspiel auf Rückhand
02		Penholder	S6, P4, A1, A4, T2, P1, R3, T1, ü5, ü3	Passiv auf Rückhand, Schwächen in den weiten Ecken
03		Vorhand Griff	A1, A5, ü1, ü4	Probleme bei kurzer Rückhand + Rückhand-Spin
04		Rückhand Griff	P2, R1, F1, ü2, ü3	Probleme bei kurzer Vorhand + Vorhand-Spin über dem Tisch
05		Wechselnder Griff	P3, P5, T3	Probleme im Passivspiel und bei Platz.-Wechsel + hohes Tempo
06				
07				
2 Konstitution				
01		Auffallend groß	P3, T3, ü4, A3, A6	Probleme auf Wechsellpunkt / Mitte
02		Auffallend klein	P4, ü3, ü5, A1	Probleme bei weiten Winkeln
03		Eher unbeweglich/langsam	P3, P4, T3, ü5, ü6, A3, A8	Grundsätzlich Probleme bei Wechsellpunkt und weiten Ecken
04				
3 Material				
01		Kurze Noppe (defensiv, im allgem. auf RH)	S7, S8, P3, R3, T2, F2, ü4, A2, A9	Abhängig von der ankommenden Rotation
02		Kurze Noppe (offensiv)	S2, S6, R1, R3, T2, F1, ü1, ü4, ü6, A2, A3, A9	Schwächen bei Tempo- und Rotationswechsel
03		Lange Noppe oder Anti (defensiv, im allgem. auf RH)	S7, S8, P3, R3, T2, F2, ü4, A2, A9	Stark abhängig von der ankommenden Rotation
04		Lange Noppe oder Anti (offensiv, im allg. auf RH)	S2, S6, R1, R3, T2, F1, ü1, ü4, ü6, A2, A3, A9	Kann nur begrenzt eigenes Tempo machen
05				
4 Technik Einspielen				
01		Auffallend lange Bewegungen	P3, P5, R1, T3, ü3, ü6, A2, A6	Probleme, wenn Ball schnell auf gleiche Stelle zurück gespielt wird
02		Auffallend kurze Bewegungen	T2, ü4, A7	Probleme bei tischferem Spiel und auf starken Unterschnitt
03		Auffallend instabile Bewegungsabläufe	P5, R3, T3, ü4	Probleme bei hohem Tempo und Rotationswechsel
04				
05				

X	Relevanz	Beobachtet	Strich bei bei...	Deutet hin auf...
5 Grundstellung				
01		Deutlich Vorhand-orientiert	S6, P4, ü5, A1, A4	Probleme bei kurze und weite Vorhand
02		Mittig	S2, S3, S4, S5, S7, P3, ü6, A6	Probleme bei Wechsellpunkt
03		Deutlich Rückhand orientiert	S7, P4, P5, T3, ü1, A1, A4	Probleme bei Kombination Wechsellpunkt, dann weite Rückh.
04		Tischfern	S3, S4, S5, P4, T2, ü3, ü5, A1, A6	Probleme bei kurz/lang und bei weiten Winkeln
05		Tischnah	S1, S2, S6, S7, P3, R3, T2, F1, ü6, A3, A6, A8	Probleme bei langen Aufschlägen bes. Oberschnitt + Wechsellpunkt
07				
08				
6 Aufschlag- Rückschlag Spiel				
01		Variable, gefährliche Aufschläge	ü4, ü6	Rückschläge mit höherem Tempo, mehr Rotation, bessere Platz.
02		Einfache, ungefährliche Aufschläge	ü3, ü4, ü5, ü6	Rückschläge mit höherem Tempo, mehr Rotation, bessere Platz.
03		Variable, gefährliche Rückschläge	A2, A6, A9	einfache Aufschläge kurz mit wenig Rotation
04		Einfache, ungefährliche Rückschläge	A1, A2, A6, A7, A8	Variation und Qualität des Aufschlages verbessern
05		Gut im Kurz/Kurz	A2, A3, A8, A9	halblang aufschlagen!
06				
07				
08				
7 Eröffnung				
01		Mit viel Spin	A1, ü3, ü4, A8, A9	Kurz, Flipp oder schnittleer anspielen
02		Erster Ball auf Punkt	ü1, ü3, ü4, ü5, A1, A2	Kurz, wenn lang, dann mit guter Platzierung + variabler Rotation
03		Grundsätzlich schlechte Eröffnung	ü4, ü5, ü6, A3, A7, A8, A9	Lang mit guter Platzierung + variabler Rotation
04		Gute Vorhand-Eröffnung	ü1, ü3, A1, A2	Lang mit in weite Rückhand + variabler Rotation
05		Gute Rückhand-Eröffnung	ü2, ü4, ü5, ü6, A1, A2, A6	Lang mit in weite Vorhand + variabler Rotation
06				
07				

X	Relevanz	Beobachtet	Strich bei bei...	Deutet hin auf...
9 Schläge im offenen Spiel				
01		Auffallend lange Bewegungen	P3, P5, P6, R1, T3, ü3, ü6, A2, A6	Probleme, wenn Ball schnell auf gleiche Stelle zurück gespielt wird
02		Auffallend kurze Bewegungen	T2, ü4, A7	Probleme bei tischferem Spiel und auf starken Unterschnitt
03		Auffallend instabile Bewegungsabläufe	P5, R3, T3, ü4	Probleme bei hohem Tempo und Rotationswechsel
04		Spielbestimmend, druckvoll, Tempo-machend	P3, P4, P5, R3, T2, T3, F1, ü3, ü5, ü6, A1	Fehler provozieren durch gute Platzierung und hohes Tempo
05		Abwartend, eher passiv	P4, R3, T1, F1, ü4, A3	Schwächen, wenn Tempo aus dem Spiel genommen wird
06		Guter Vorhand-Angriff	S1, S5, S6, P1, P4, P6	Spiel über Rückhand oder weite Vorhand
07		Guter Rückhand-Angriff	S1, S2, S7, P2, P4, P5	Spiel über Vorhand oder weite Rückhand
08		Gutes Passivspiel (Block)	S1, S2, S7, R1, R3, T2, F1	Spiel mit variabler Rotation
09				
10 Orientierung im offenen Spiel				
01		Deutlich zur Vorhand orientiert	S6, P4	Schwächen in weiter Vorhand + beim Wechsel weite VH in RH
02		Mittig	S1, S2, S4, S5, P3, P5	Spiel auf Wechsellpunkt
03		Deutlich zur Rückhand orientiert	S7, P2, P3, P4, P5	Probleme bei Kombination Wechsellpunkt, dann weite Rückh.
04		Tischfern	S3, S4, S5, P4, T2	Probleme bei weiten Winkeln und Tempowechsel (kurz/lang)
05		Tischnah	S1, S2, P3, P5, R1, R3, T2, F1	Spiel auf Wechsellpunkt und Variation Rotation + Flugkurve
06				
Spielsysteme				
01		Beidseitig Spin tischnah		
02		Konter / Block		
03		Beidseitig Spin Halbdistanz		
04		Abwehr klassisch		
05		Abwehr modern		
06		Vorhand Orientiert		
07		Rückhand Orientiert		

