Tipp: Neue Spiele zum Trainingsabschluss

Heute wollen wir uns mit verschiedenen Turnier – und Spielformen beschäftigen, um das Training etwas abwechslungsreicher bzw. spannender zu gestalten. Jeder kennt das: Man hat seine Übungen gespielt oder spielen lassen und möchte das Training nun mit einem Abschluss-Spiel oder Wettkampf beenden. Da man jedoch das „Kaiserspiel“, den „China-Wettkampf“ oder das „7-Punkt-Ablöse-Spiel“ allmählich satt hat, muss etwas Neues her. Die nachfolgenden Spiele kennen Sie vielleicht noch nicht.

"Hier wird Ihnen geholfen" - Professionelle Tischtennisschulen im Überblick

- JOOLA TT-Schule Zugbrücke Grenzau, Individuell & Intensiv mit A-Lizenz Trainer Anton Stefko www.zugbruecke.de
- Andro TT-Schule Borussia Düsseldorf; „Trainiert dort, wo die Profis zu Hause sind!“; Ort: Deutsches TT-Zentrum; www.tt-schule.borussia-duesseldorf.com
- Mobiles Trainerteam TT-Schule TeTaKo (Trainingslager, -tage, Einzelbetreuung) Marco Fehl (Dipl. Sportlehrer & A-Lizenz) Hessen, Sachsen & überall, www.tetako.de

Rot gegen blau

Dieses Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Es gibt ein rotes und ein blaues Team. Die Teams werden gelost. Es spielt jeweils ein „roter“ gegen einen „blauen“ Spieler. In der nächsten Runde muss es natürlich ein anderer Gegner sein.
Gespielt wird, bis der Trainer „stopp“ ruft. Dann werden alle Punkte des blauen und des roten Teams zusammengezählt und mit der aktuellen Punktzahl addiert.
Das Spiel ist beendet, wenn jeder aus dem roten Team gegen alle aus dem blauen Team gespielt hat. Dann gibt es ein Sieger-Team.

0815 / Tauziehen

Es gibt nur genau einen Punktestand: „8“ (nicht 8:8, „8“)
Punktet Spieler A, so geht der Gesamtpunktestand runter auf 7. Punktet nun Spieler B, geht er wieder hoch auf 8. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler die Gesamtpunktezahl auf 0 bzw. auf 15 gebracht hat.

Joker

Es werden drei Gewinnsätze bis 15 gespielt. Jeder Spieler hat zwei Aufschläge im Wechsel. Jeder Spieler hat zusätzlich einen Joker. Der Joker kann jederzeit genommen werden, solange ein Spieler 12 Punkte noch nicht erreicht hat. Wird ein Joker eingesetzt, so geht es für den Spieler, der diesen genutzt hat, um drei Punkte. Punktet er im „Joker-Ballwechsel“, so erhält er drei Punkte. Verliert er den Ballwechsel, so erhält sein Gegenüber ganz normal einen Punkt.

Netz / Kante

Es werden fünf Gewinnsätze bis 11 gespielt. Jeder Spieler hat ganz normal zwei Aufschläge im Wechsel. Spielt ein Spieler einen **Netzball** und erzielt damit einen direkten Punkt, so gewinnt er direkt den ganzen **Satz** unabhängig davon, wie es aktuell steht. Ein Netzaufschlag führt wie gewohnt zur Wiederholung.
Spielt ein Spieler einen **Kantenball** und erzielt damit einen direkten Punkt, so gewinnt er das ganze **Spiel.**

Passiv gegen aktiv

Es gibt einen passiven Spieler und einen aktiven Spieler.
Gespielt wird ein Satz bis 15. Nach jedem Satz werden die Rollen getauscht.
Der passive Spieler hat immer Aufschlag und darf nicht angreifen.
Ziel ist es als aktiver Spieler, innerhalb der ersten drei Ballwechsel zu punkten. Schafft er es nicht, ist der Ballwechsel beendet und der passive Spieler erhält den Punkt. Schafft es der aktive Spieler innerhalb der drei Ballwechsel zu punkten, so bekommt er zwei Punkte. Schafft er es sogar innerhalb von zweien, so erhält er gleich drei Punkte.