

## Alex' Taktik Tipp: Spielzug üben für vorhandstarke Spieler

Wer eine starke Vorhand hat, möchte sie natürlich auch gerne - wenn möglich - über den ganzen Tisch einsetzen. In dem Fall ist es immer von Vorteil, wenn man sich schon ausrechnen kann, wo der nächste Ball hinkommt, damit man die Rückhand gegebenenfalls noch umlaufen kann. Alexander Flemming zeigt Ihnen in seinem neuesten Taktik Tipp eine Möglichkeit, wie der vorhandstarke Spieler nach seinem Aufschlag direkt aktiv ins Spiel kommt.

### "Hier wird Ihnen geholfen" - Professionelle Tischtennisschulen im Überblick

- Butterfly TT-Schule Zugbrücke Grensau, Individuell & Intensiv mit A-Lizenz Trainer Anton Stefko  
[www.zugbruecke.de](http://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](http://www.tt-schule.borussia-duesseldorf.com)

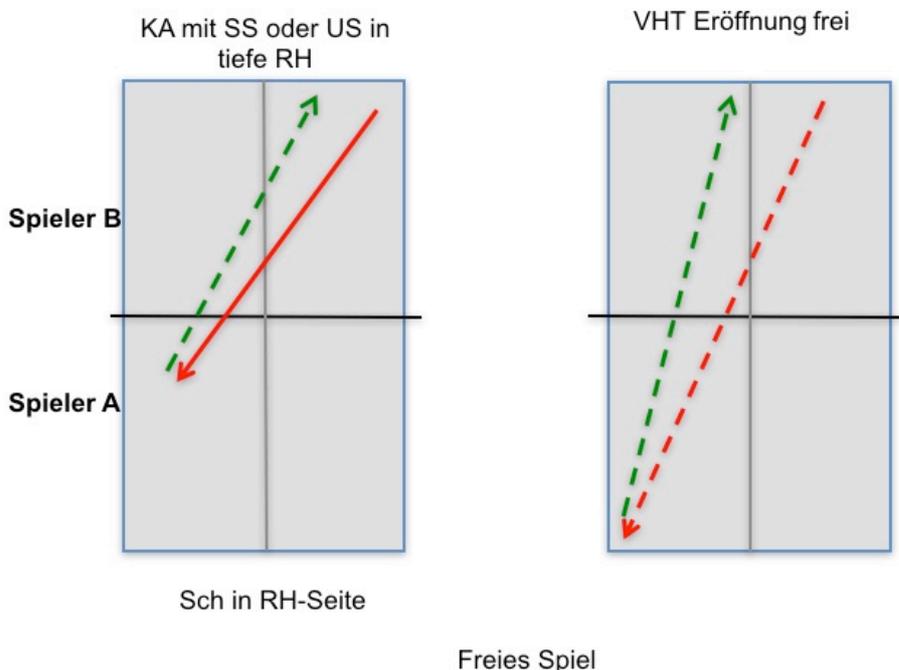
### Übung 1:

**Spieler B:** KA mit SS oder SU in tiefe RH  
VHT Eröffnung frei

**Spieler A:** Sch in RH-Seite

freies Spiel

#### Übung 1:



**Der Autor:**

*Alexander Flemming ist seit 2011 freiberuflicher Trainer und betreibt seit 2017 eine mobile Tischtennisschule, die deutschlandweit tätig ist. Zu seinen Hauptaufgaben gehören unter anderem die Betreuung von Vereinen bei der Nachwuchsarbeit sowie Angebote zu Trainingslagern und Einzeltrainings. Seine regionalen Schwerpunkte befinden sich in seiner Heimat Leipzig und Hilpoltstein, wo er seit zehn Jahren in der 2. Bundesliga als Spielertrainer aktiv ist. Zu seinen größten sportlichen Erfolgen gehören der zweifache Gewinn der Deutschen Meisterschaft im Herren-Doppel, ein dritter Platz im Herren-Einzel und der zweifache Sieg beim Bundesranglistenfinale.*

*Alle seine Angebote und Kontaktdaten sind unter [www.tischtennis-flemming.de](http://www.tischtennis-flemming.de) zu finden.*

**Abkürzungsverzeichnis:**

<b>VH</b>	Vorhand
<b>RH</b>	Rückhand
<b>Elle/Mi</b>	Ellenbogen, Entscheidungspunkt zwischen Vorhand & Rückhand
<b>TMi</b>	Tischmitte
<b>T</b>	Topspin
<b>K</b>	Konter
<b>B</b>	Block
<b>PB</b>	Press-Block
<b>F</b>	Flip
<b>SCH</b>	Schupfball
<b>SSCH</b>	aggressiver Schupfball
<b>S</b>	Schuss
<b>AS</b>	Aufschlag
<b>RS</b>	Rückschlag
<b>US</b>	Unterschnitt
<b>OS</b>	Oberschnitt
<b>SS</b>	Seitenschnitt
<b>Leer</b>	keine Rotation
<b>L</b>	lang
<b>K</b>	kurz
<b>HL</b>	vermeintlicher, zweiter Auftreffpunkt des Balles ist die Grundlinie
<b>freies Spiel</b>	Ballwechsel mit dem Ziel des Punktgewinns zu Ende spielen