

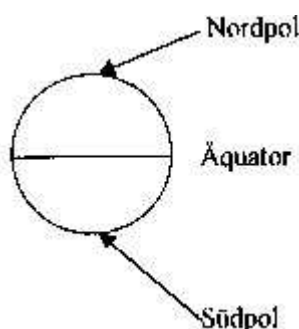
Tischtennis - Spiel mit der Rotation

Betrachten wir das Spiel einmal als die Aneinanderreihung von vielen Einzelschlägen, so entscheiden sich bei jedem Schlag die Faktoren, Rotation, Tempo, Platzierung und damit Erfolg und Misserfolg im Kampf um den nächsten Punkt in wenigen Sekundenbruchteilen mit dem Ballkontakt.

In dieser Zeit wird der Ball um bis zu 40% seines Durchmessers eingedrückt, auf bis zu 170 km/h beschleunigt oder mit bis zu 3000 U/min in Rotation versetzt.

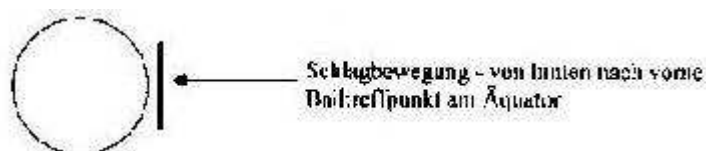
Es lohnt sich also durchaus einmal genauer hinzuschauen, was sich in dieser kurzen Zeit zwischen Ball und Schläger abspielt.

Um die Kontaktpunkte des Schlägers am Ball genauer beschreiben zu können erhält der Tischtennisball als Hilfe eine Einteilung ähnlich der an einem Globus. Einen Nordpol oben am Ball, einen Südpol unten am Ball sowie einen Äquator, dessen gedachte Linie sich zwischen Nord- und Südpol um den Ball zieht.

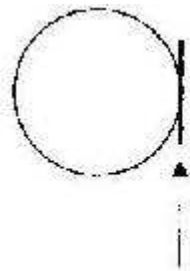


Die Folgenden Aussagen zur Erzeugung von Rotation und Tempo sind nur für griffige Noppen innen Beläge gültig. Mit den anderen Belagsarten werden wir uns in späteren Folgen der Serie beschäftigen.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass sich die Bewegung des Balles aus den Teilen Rotation und Geschwindigkeit zusammensetzt. Diese sind im Wesentlichen abhängig vom Treffpunkt des Balles, von der Schlägerbewegung und vom Schlägerwinkel mit dem der Ball getroffen wird.

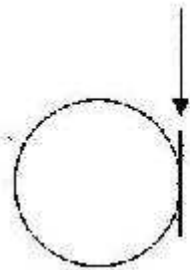


Diese Schlagbewegung würde dem Ball ausschließlich ein gewisses Tempo verleihen aber keine Rotation erzeugen.



Schlagbewegung von unten nach oben
Balltreffpunkt am Äquator

Diese Schlagbewegung würde ausschließlich Vorwärtsrotation (Topspin) kein Tempo erzeugen.



Schlagbewegung von oben nach unten
Balltreffpunkt am Äquator

Diese Schlagbewegung würde ausschließlich Rückwärtsrotation (Unterschnitt) kein Tempo erzeugen.

In der Praxis bewegen sich die Treffpunkte zwischen , Äquator und Nordpol des Balles bei offensiven Schlägen bzw Äquator und Südpol des Balles bei defensiven Schlägen. Der genaue Treffpunkt ist zudem abhängig von der Rotation des ankommenden Balles.

Viele der häufigen Fehler besonders derjenigen, die nicht aus einer bedrängten Situation heraus entstehen, lassen sich mit Fehlern im Balltreffpunkt erklären.

Prinzipien für offensives Spiel:

Ankommender Ball hat Unterschnitt:

- Je mehr Unterschnitt ein ankommender Ball hat, desto mehr verlagert sich der Treffpunkt des Balles in Richtung des Äquators und der Schläger muss weiter geöffnet werden. Die Schlagrichtung verläuft mehr von unten nach oben.

(Schlagansatz eher in Richtung Knie, Schlägerkopf zeigt zu Beginn des Schlages in Richtung Boden.)

Ankommender Ball hat Topspin (Überschnitt)

- Je mehr Überschnitt der ankommende Ball hat desto mehr verlagert sich der Treffpunkt des Balles in Richtung Nordpol. Dies gilt sowohl für Block als auch für Gegentopspin.

(Bei Gegentopspin Schlagansatz eher in Hüfthöhe, Unterarm parallel zum Boden, Schlägerkopf darf nicht in Richtung Boden zeigen)

Prinzipien für defensives Spiel:

Ankommender Ball hat Topspin

- Je mehr Topspin der ankommende Ball ist desto mehr verlagert sich der Treffpunkt in Richtung Äquator, vorausgesetzt der Abwehrspieler trifft den Ball im höchsten Punkt seiner Flugbahn und in einer Phase in der noch sehr viel Rotation vorhanden ist und nicht etwa unter Tischhöhe.

(Schlagansatz hoch - Schlägerkopf zeigt nach oben- Bewegung nach unten wesentlich. Nur wenig Bewegung nach vorne.)

- Je weniger Topspin im ankommenden Ball desto mehr verlagert sich der Balltreffpunkt in Richtung Südpol des Balles.

(Schlagansatz tiefer - Unterarm eher parallel zum Boden - Bewegung nach vorne ausgeprägter)