

2. Schlagarten und Flugkurven

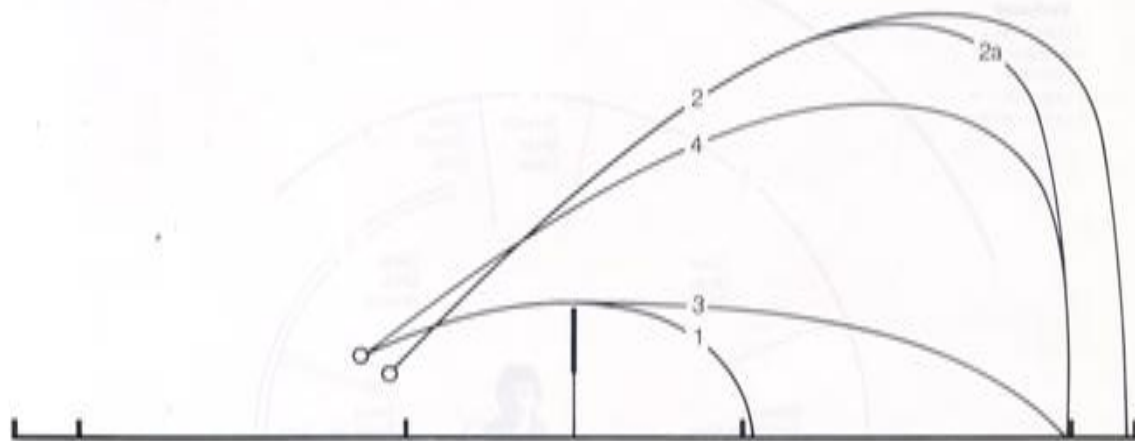


Abb. 1

- | | | |
|--------------------------|---|--|
| 1 KURZER AUFSCHLAG | — | vorwiegend im Doppel; flach über das Netz; Ziel: Mittel- und Außenlinie. |
| 2 HOHER AUFSCHLAG | — | vorwiegend im Einzel; Ziel: Nähe der Grundlinie, Mittel- und Außenlinie. |
| 2a HOHER DOPPELAUFSCHLAG | — | Variante im Doppel; Ziel: Nähe Doppelaufschlaglinie. |
| 3 FLACH-WEITERAUFSCHLAG | — | Variante im Doppel und Einzel; häufig auf die Rückhand des Gegners. |
| 4 SWIP-AUFSCHLAG | — | Variante im Doppel und Einzel, bei aggressiv annehmendem Gegner. |

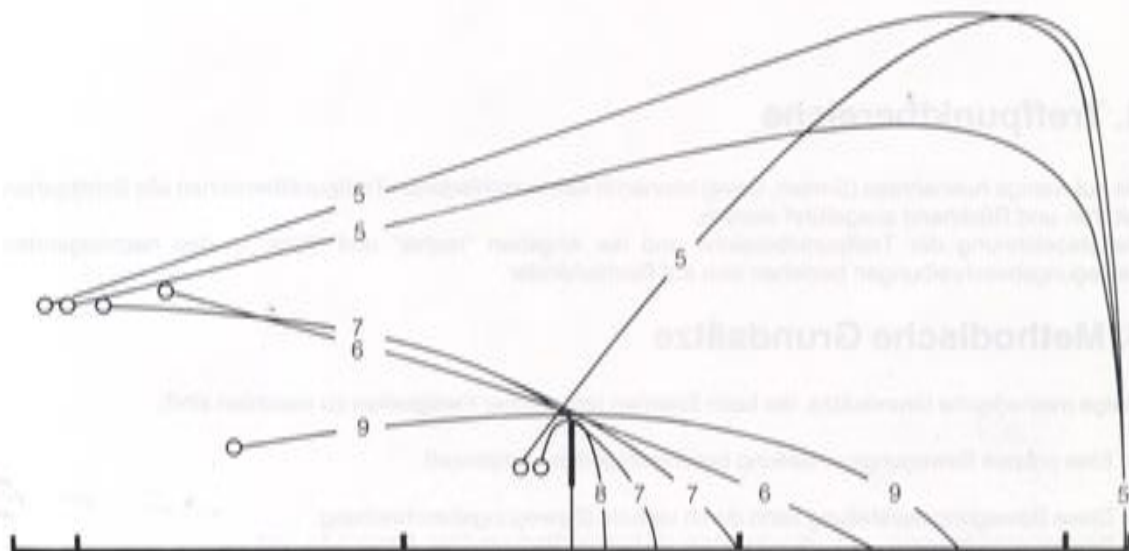


Abb. 2

- | | | |
|-----------------|---|--|
| 5 CLEAR | — | Hohe Flugkurve (flach = Angriffs-clear); Ziel: Grundlinie. |
| 6 SMASH | — | Hart und steil nach unten in die Mitte oder an die Außenlinien. |
| 7 DROP | — | langsam; kurz und steil hinter das Netz;
schnell; flach und weiter. |
| 8 SPIEL-AM-NETZ | — | kurz und steil hinter das Netz. |
| 9 DRIVE | — | flach und schnell von Feldmitte zu Feldmitte oder Grundlinie. |

19. Einzelspiel

Bei allen Rückschlagspielen können in einer einzigen Spielhandlung Abwehrhandlung, Angriffsaufbau und Angriff zusammengezogen sein. Die für die Problemlösung zur Verfügung stehende Zeit ist sehr kurz, die technischen Fertigkeiten (Schlag- und Laufbewegungen) müssen daher automatisiert sein. Eine Verlangsamung des Spielgeschehens ist beim Badminton nur schwer möglich, vereinfachende Veränderungen der Spielformen sind denkbar. Für den Anfängerbereich ist es sinnvoll, taktische Verhaltensweisen zu besprechen und Merksätze zu formulieren. Diese können zu Aufforderungen oder zu Schlüsselwörtern verkürzt werden und können dann auch während des Spielgeschehens eingesetzt werden.

Zur exakteren Auswertung und Besprechung von Spielen ist es empfehlenswert, Aufzeichnungen zu machen (Spielerfassungsbögen, Videoaufzeichnungen).

10 MERKSÄTZE FÜR DAS EINZELSPIEL:

1. **Hoch und weit spielen!** - das Spielfeld ist länger als es breit ist; treibe den Gegner zur Grundlinie
2. **Vorhand-Überkopf spielen!** - Vorhand ermöglicht Blickkontakt zum Gegner; der Bereich Überkopf ermöglicht die meisten Variationen, man kann weiter und kräftiger als mit Unterhandschlägen schlagen; Finten sind am ehesten möglich.
3. **Sicher spielen!** - meist wird ein Spiel nicht durch eigenes zwingendes Spiel gewonnen, sondern durch Schlagfehler des Gegners, vermeide zu großes Risiko!
4. **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.
5. **Spieleröffnung!** - variiere deine Aufschläge, beobachte das gegnerische Verhalten während des Einnehmens der Annahmeposition.
6. **Angriffspiel ist besser als Verteidigungsspiel!** - mache von Möglichkeiten zum Smash Gebrauch, vermeide hohes Anspielen des Gegners in der Spielfeldmitte; Achtung: Angriffspiel ist kräftezehrender als Verteidigungsspiel!
7. **Konzentriere dich auf das Spiel!** - vermeide es, dich von äußeren Einflüssen ablenken zu lassen (Zuschauer, ungewohnte Halle, Lichtverhältnisse)!
8. **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!
9. **Kämpfe um jeden Ball!** - viele Bälle können nur mit letztem Einsatz erreicht werden; erkämpfte Bälle entmutigen den Gegner.
10. **Letzter Punkt ist der wichtigste!** - viele Spiele werden verloren, trotz sicherer Führung; das Spiel ist erst mit dem letzten Punkt beendet.

Taktikübungen zu den Merksätzen für das Einzelspiel

- zu 1. Aufgaben: Spiele alle Bälle hoch zur gegnerischen Grundlinie zurück; variiere zwischen Ansgriffs und Verteidigungsclear; versuche abwechseln die lange VH- und die RH-ecke anzuspielen; variationsreiches Spiel ist erst nach einer festgelegten Anzahl von Clear gestattet.
- zu 2. Einzelspiel auf einer Spielfeldhälfte / auf dem ganzen Spielfeld; jeder Rückhandschlag im Überhandbereich ist ein Fehler.
- zu 3. Aufgabe: Suche eine Schlagkombination aus! (Zum Beispiel Hoher Aufschlag - 2 Clear - 1 Drop) Beginne immer mit der Schlagfolge und spiele erst danach variabel!
Spiele nur parallel und vermeide Trickschläge!
- zu 4. Aufgabe: Schlage nie 2 Schläge an dieselbe Stelle!
Schlage möglichst immer gegen die Laufrichtung deines Gegners!
- zu 5. Aufgabe: Benutze nie zweimal den gleichen Aufschlag hintereinander! Es zählen nur Punkte die mit Aufschlag und zwei weiteren eigenen Schlägen beendet werden konnten.
- zu 6. Aufgabe: Spiel ohne langsamen Drop und Befreiungsclear! Schlage möglichst so, daß dein Gegner alle Bälle erst tief unten erreicht. Alle Punkte, die du mit einem Smash erzielst, zählen doppelt.
- zu 7. Spiel bei ungewohnter Geräuschkulisse! Entwickle stereotype Verhaltensweisen bei der Ausführung des Aufschlages und der Aufschlagannahme! Verschaffe dir Zeit zur Konzentration.

- zu 8. Markiere dir die Spielfeldmitte, z.B. mit einem Kreis, und kontrolliere bei allen Schlagübungen, Schlagkombinationen und Spielen, ob du die Markierung durchläufst.
- zu 9. Aufgabe: Überlasse deinem Gegner während der ersten Schläge die Initiative durch "passives Spielen". Laufe hinter dem Ballwechsel her; versuche aber, dennoch zum Erfolg zu kommen!
- zu 10. Siehe Wettspiele: - vor allem 2 : 1

Wettspiele

Bei den Spielformen zum Einzelspiel sind zahlreiche Varianten möglich:

- Einzel auf einer Spielfeldhälfte (Doppelaußenlinien als seitliche Begrenzung) oder auf dem gesamten Feld mit verschiedenen Aufgabenstellungen:
 - den Ball möglichst lange in der Luft halten (konditionsfördernd)
 - den Ball möglichst schnell spielen und rasch zum Punktgewinn/Aufgaberecht kommen;
 - eine Seite spielt mehr offensiv / defensiv
- Einzel nach Tischtennisregeln (Konzentration auf jeden Schlagwechsel)
- Der schwächere Spieler hat jeweils zwei Angaben / einen angemessenen Punktevorsprung
Es dürfen nur bestimmte Spielfeldbereiche angespielt werden;
 - rechte oder linke Spielfeldhälfte;
 - Bereich zwischen Netz- vorderen Aufschlaglinie und Bereich zwischen Doppelaufschlag - und Grundlinie (Smash wird ausgeschaltet)
- Einzel bis z.B. 7, Gewinner entscheidet; ob er weiterspielt oder pausiert;
- Einzel mit fünf Gewinnsätzen bis z.B. 7
- Macht der Gegner z.B. drei Punkte hintereinander muß der Spieler bestimmte gymnastische Übungen durchführen (Sit-ups, Kniebeugen, Liegestütz usw.)
- Wird mit einem vorher festgelegten Schlag ein Punkt erzielt, bekommt der Spieler zwei Punkte
- 1 : 2, Einzelspieler soll versuchen, möglichst viele Angriffsbälle zu schlagen (zwei - fünf Minuten/bis fünf Punkte erreicht sind)
- 1 : 2, siehe oben, jedoch kommt der Angriff jetzt von den beiden Spielern
- 1 : 2 mit keinerlei Vorgaben
- Gegnerwechsel nach einer festgelegten Zeiteinheit, die erzielten eigenen Punkte werden übernommen bzw. man zählt dort weiter. Aufgabenstellung: "Wer hat zuerst 40/50/60 Punkte?"