

Spiel- und Wettkampfformen

Schwarz-Rot

Rahmenbedingungen: 18 Spieler/8Tische (Doppelt so viel Spieler als Tische + 2-4 Spieler)/2 Trainingsstangen bzw. Markierungshütchen/Skatkarten

Durchführung: Durch Kartenziehen (abgezählte Skat-Karten inklusiveASSE) werden zwei Mannschaften ermittelt. Wer die roten Karten zieht bildet das ROTE Team, wer die schwarzen zieht, das SCHWARZE Team. Die beiden Spieler, die das Herz Ass und Kreuz Ass ziehen, sind die Mannschaftsführer. Die Karten werden daraufhin wieder eingesammelt, vermischt und mit der Farbe nach unten nebeneinander, weg von den Tischen auf den Boden, zwischen die Haltestellen (markiert durch ein Hütchen oder eine Trainingshilfestange) gelegt. Die beiden Mannschaftsführer gehen zunächst an die Haltestellen, ansonsten spielt immer ein Spieler des SCHWARZEN Teams gegen einen Spieler des ROTEN Teams.

Gespielt wird ab 5:5 bei normalen Aufschlagwechsel. Der Verlierer des Satzes bleibt an seinem Tisch. Der Gewinner läuft zu seinem Teamkollegen an der Haltestelle, schlägt ihn ab und schickt ihn an den Tisch, an dem er vorher gespielt hat. Danach darf er eine Karte aufdecken. Hat die Karte die Farbe seines Teams, so legt er sie an seine Haltestelle und erbeutet einen Siegpunkt für seine Mannschaft. Im umgekehrten Fall muss er die Karte wieder verdeckt ablegen. Er wartet an der Haltestelle, bis der nächste Gewinner seines Teams ihn ablöst. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Karten des eigenen Teams aufdecken konnte.

Der große Vorteil des Spiels: Egal wie man die Teams wählt, es wird immer knapp, da die Wahrscheinlichkeit, die richtige Karte gegen Ende des Spieles zu ziehen immer für die schwächere Mannschaft höher ist!

Praktischer Hinweis: Das Spiel funktioniert auch, wenn deutlich mehr Spieler als Tische vorhanden sind. Aufgrund der kurzen Sätze ist die Wartezeit für die Spieler sehr kurz.

Pyramidenspiel

Ziel: Schlagsicherheit, Kontrolle, Teamgedanke

Rahmenbedingungen: max. 4x so viele Spieler wie Tischtennistische

Durchführung: Die beiden Spieler am Tisch bilden eine Mannschaft und treten gegen die restlichen Tische an. Es wird eine bestimmte Aufgabe gestellt, z.B. diagonal kontern mit der Vorhand (VH). Eine Pyramide ist dann erreicht, wenn jedes Feld durchgestrichen werden kann. Eine bestimmte Reihenfolge ist dabei nicht erforderlich (kann aber natürlich vereinbart werden: z.B. nacheinander von unten nach oben).

Gewonnen hat der Tisch, der in einer bestimmten Zeit die meisten Pyramiden erfolgreich gespielt hat. Die Form der Übungen sowie die Anzahl der Wiederholungen/Steigerungen einer Pyramide sind je nach Schwierigkeit der Aufgabe und des Spielniveaus anzupassen.

Praktischer Hinweis: Ein Team kann auch aus drei oder vier Spielern bestehen, die sich dann nach einer frei zu wählenden Rotation abwechseln.