

# Flexibel sein im Doppel - von Heinz Kelzenberg

## *Faustregel 1:*

„Spielt mein Partner einen Smash, rücke ich als Vorderspieler nach hinten, deutlich hinter die T-Linie!“

## *Faustregel 2:*

„Spielt mein Gegner einen Drop, rücke ich als Vorderspieler ans Netz bis vor die T-Linie!“

## *Faustregel 3:*

„Spielt mein Partner aus der Vorhand einen Elfmeter-Smash, mache ich ihm Platz, indem ich einen Schritt zur Seite gehe. Er folgt seinem Smash ans Netz, ich werde zum Hinterspieler!“

## *Faustregel 4:*

„Spielt mein Gegner aus der Links-vom-Kopf-Ecke einen schwachen Drop / Smash, bin ich auch für den nächsten langen Ball in die Vorhand zuständig!“

## *Faustregel 5:*

„Kann der Gegner aus der Mitte schmettern, stehen beide Abwehrspieler in der Mitte ihrer Feldhälften. Kommt der Angriff von außen, verschieben beide ihre Position nach außen. Dabei bleibt der Abstand zwischen beiden Spielern unverändert.“

## *Faustregel 6:*

„Den Smash in die Mitte nimmt derjenige, auf den der Ball „zufliegt“, d.h. der diagonal zum Ball stehende!“

## *Faustregel 7:*

„Beim gegnerischen Clear in die Mitte sollte derjenige annehmen, auf den der Ball zufliegt, d.h. der diagonal zum Ball stehende!“

## *Faustregel 8:*

„Wer aus der Abwehr umwandelt (kurze Blockabwehr), folgt seinem Ball ans Netz! Wer mit schneller Abwehr kontert, deckt seine gesamte Feldhälfte ab!“

## *Faustregel 9:*

„Wird mein Vorderspieler gefährlich außen ausgespielt, rücke ich vor Richtung Netz, um notfalls einen Cross-Ball am Netz erreichen zu können.“

## *Faustregel 10:*

„Gerade Schläge sind meist effektiver als diagonale. Insbesondere durch Cross-Drop oder Cross-Lob bringe ich meinen Partner oft in eine ungünstige Ausgangsposition.“

## *Faustregel 11:*

„Angriffe werden zum 80% durch den Trichter, d.h. durch die Mitte gespielt, um den eigenen Vorderspieler besser ins Spiel zu bringen und um für Uneinigkeit beim Gegner zu sorgen!““

## *Faustregel 12:*

Hohe Bälle (Abwehr / Lob), werden von den Verteidigern an die Seiten gespielt, um dem Gegner einen schlechten Winkel aufzuzwingen bzw. ihn im Hinterfeld zu bewegen. Spiele dabei niemals zweimal an den gleichen Ort!