Schupf-Rallye bis zur Eröffnung

Lange Schupfbälle RH gegen RH, ab dem dritten Ball darf jeder eröffnen – dann wird der Punkt ausgespielt.

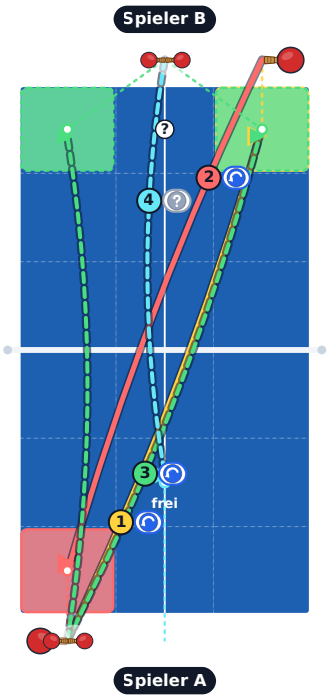
10 Min. · F ab Fortgeschrittene

#Schupf #Spieleröffnung #Taktik

Material
Tisch · Bälle · Schläger

ONLINE ANSEHEN

LEGENDE Bälle 1 2 3 4 · Rückhand A B · Vorhand oder Rückhand A B
Schnitt: Unterschnitt · Schnitt beliebig · Tisch: Zielfeld · zufällig / frei · eines der Felder



1 A **Anspiel** — Rückhand · Unterschnitt
ZU B
lang diagonal

2 B **Schupf** — Rückhand · Unterschnitt
ZU A
lang diagonal

3 A **Schupf** — Vorhand oder Rückhand · Unterschnitt
ZU B
zufällig lang diagonal oder lang parallel
Ab hier darf jeder eröffnen

4 B **Beliebiger Ball** — Vorhand oder Rückhand · Schnitt beliebig
ZU A
frei platziert

↪ **Danach den Punkt ausspielen und zählen.**

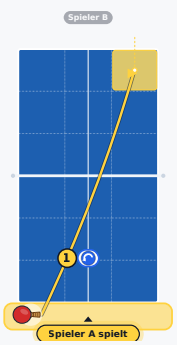
BESCHREIBUNG

Ziel: im Schupfduell geduldig bleiben und den richtigen langen Ball zum Eröffnen erkennen.

Worauf achten: Schupf tief und flach halten, nur hohe oder halblange Bälle angreifen.

Typische Fehler: zu frühes Eröffnen auf gute Schupfbälle.

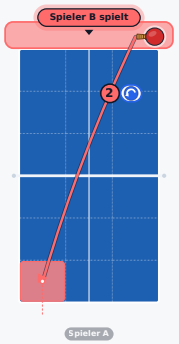
SCHRITT FÜR SCHRITT



1 **A** Anspiel

RH

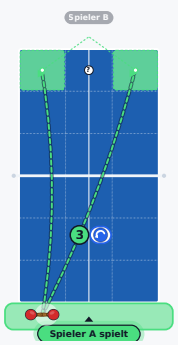
zu B: lang diagonal



2 **B** Schupf

RH

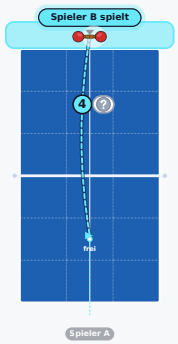
zu A: lang diagonal



3 **A** Schupf

VH/RH

zu B: zufällig lang diagonal oder lang parallel



4 **B** Beliebiger Ball

VH/RH

zu A: frei platziert