Rückschlag auf Seitenschnitt

A schlägt kurz mit Seitenschnitt auf, B schupft kontrolliert zurück und passt den Schlägerwinkel an.

Material
Tisch · Bälle · Schläger

10 Min. · F ab Fortgeschrittene

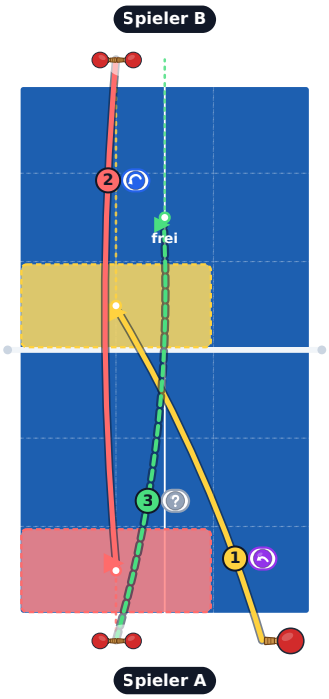
#Kurzspiel #Rückschlag

ONLINE ANSEHEN

Seitenschnitt links Standard

Raster 3×3

LEGENDE Bälle 1 2 3 · Vorhand A · Vorhand oder Rückhand A B
Schnitt: Seitenschnitt links · Unterschnitt · Schnitt beliebig · Tisch: Zielfeld · zufällig / frei



1 A Aufschlag — Vorhand · Seitenschnitt links
ZU B
zufällig kurz zwischen Mitte und diagonal

2 B Schupf — Vorhand oder Rückhand · Unterschnitt
ZU A
zufällig lang zwischen parallel und Mitte
Schläger gegen den Schnitt drehen

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

↪ Danach freies Spiel.

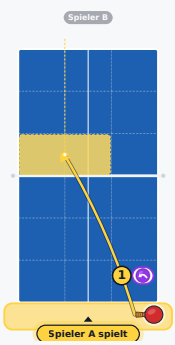
BESCHREIBUNG

Ziel: Seitenschnitt-Aufschläge sicher zurückspielen – der Ball springt sonst seitlich vom Schläger.

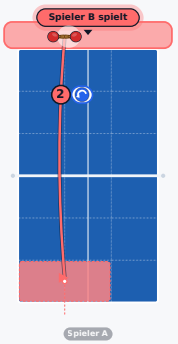
Worauf achten: Schläger leicht gegen den Schnitt drehen, Ball früh nehmen, ruhige kurze Bewegung.

Typische Fehler: der Ball geht seitlich ins Aus, weil der Schlägerwinkel nicht angepasst wird.

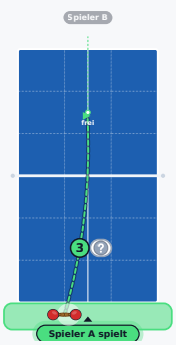
SCHRITT FÜR SCHRITT



1 **A** Aufschlag
VH
zu B: zufällig kurz zwischen Mitte und diagonal



2 **B** Schupf
VH/RH
zu A: zufällig lang zwischen parallel und Mitte

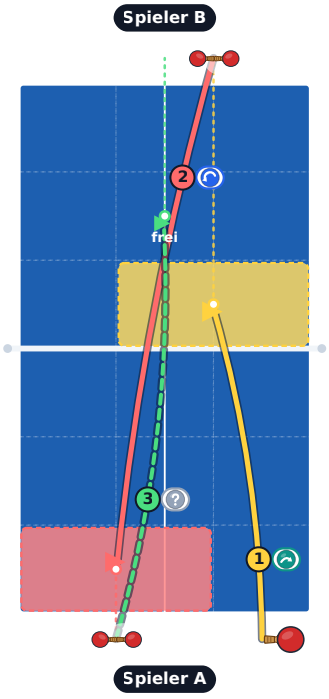


3 **A** Beliebiger Ball
VH/RH
zu B: frei platziert

Seitenschnitt rechts

Raster 3×3

LEGENDE **Bälle** 1 2 3 **Vorhand** A **Vorhand oder Rückhand** A B
Schnitt Seitenschnitt rechts Unterschnitt Schnitt beliebig **Tisch** Zielfeld zufällig / frei



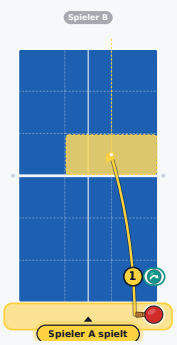
1 **A** **Aufschlag** Vorhand Seitenschnitt rechts
ZU B
zufällig kurz zwischen parallel und Mitte

2 **B** **Schupf** Vorhand oder Rückhand Unterschnitt
ZU A
zufällig lang zwischen diagonal und Mitte

3 **A** **Beliebiger Ball** Vorhand oder Rückhand Schnitt beliebig
ZU B
frei platziert

↪ **Danach freies Spiel.**

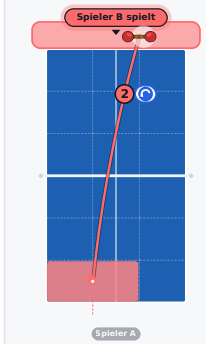
SCHRITT FÜR SCHRITT



1 **A** Aufschlag

VH

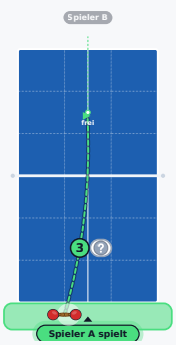
zu B: zufällig kurz zwischen parallel und Mitte



2 **B** Schupf

VH/RH

zu A: zufällig lang zwischen diagonal und Mitte



3 **A** Beliebiger Ball

VH/RH

zu B: frei platziert