



Zur Geschichte des Tischtennis

Heutzutage spielen in Deutschland etwa 700 000 Menschen Tischtennis. Sie spielen in den rund 10 500 Vereinen auf professioneller Basis, aber die meisten betreiben diesen Sport als Hobby.

Entstanden sind diese vielen Vereine in einer seit etwa 1900 anhaltenden Entwicklung vom Pausensport zum Wintersport, weil es eine der wenigen Sportarten war, die in Hallen gespielt werden konnte.

Tischtennis hat sich, wie der Name schon sagt, aus dem Tennis entwickelt. Das in der Halle gespielte sogenannte Paume war eine Mischung aus Tennis und Badminton. Aus Paume entstand Tennis und um 1877 das Tischtennis. In der Anfangszeit wurde einfach ein Seil über einen Küchen- oder Wohnzimmertisch gespannt. Die Schläger ähnelten den Federballschlägern und der Ball war ein rund geschnittener Korken, bald aber schon aus Gummi. Damit der Ball nicht unter die Möbel rollte, wurde um den Tisch ein Netz gespannt, das den Ball abfing.

Schnell wurde der Schläger verbessert und mit Fell oder Leder bespannt und mit der heutigen Schlägerform experimentiert. Um 1902 kam man auf die Idee den Schläger mit Noppengummi zu bekleben. Diese Idee hatte der eigentlich unbekannte Spieler E.C. Goode, der in einer Apotheke Kopfschmerztabletten kaufen wollte und dabei feststellte, dass die Geldstücke auf der weichen Gummiunterlage des Tresens hoch hüpfen. Er kaufte neben der Tablette gleich noch diese Matte, bespannte seinen Schläger damit und gewann überlegen das Turnier.

Bald schlossen sich die beiden „rivalisierenden“ Vereine TTA (Table Tennis Association) und PPA (Ping Pong Association) zusammen und einigten sich auf ein gemeinsames Regelwerk.

1922 organisierten die Verbandsmitglieder dann ein Turnier, was alles bisher Gesehene in den Schatten stellte. 40 000 Spieler und Spielerinnen spielten in über 40 Hallen. Es dauerte fast vier Monate bis der Sieger feststand.

In Deutschland dauerte es etwas länger und so entstand am 8. November 1925 der DTTB (Deutscher Tischtennis Bund). Mit der Machtergreifung Hitlers erhielt der Verein einen Rückschlag und wurde erst 1949 wiedergegründet.

1926 fanden die ersten Weltmeisterschaften statt. Die „Internationale Table Tennis Federation“ schuf einheitliche Regeln. Die Ballgröße und das Gewicht wurden festgelegt und gegen die langweilige Mauertaktik führte man ein Zeitlimit ein. Im Bereich der Beläge experimentierten die Japaner und vollendeten die Technik. Mit den neuen Belägen wurde Tempowerte gemessen, die bis dahin unvorstellbar waren und ab diesem Zeitpunkt war Japan die neue Macht im Tischtennis. Im Bereich des Offensivspieles erfand Japan einen Schlag, der den Europäer viele Probleme bereitete: der Topspin. Ab diesem Zeitpunkt kamen für die nächsten 30 Jahre alle Weltmeister aus dem asiatischen Raum, Ab 1958 wurde die erste Europameisterschaft ausgetragen, da man sich auch mal wieder als Sieger sehen wollte. Der Topspin fand langsam auch Könner in Europa, so dass nun auch wieder Erfolge auf weltweiten Turnieren zu verzeichnen sind.



TISCHTENNIS

Ausrüstung

1. Der Tisch

- a) Die Oberfläche des Tisches ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Sie ist 76 cm vom Boden entfernt.
- b) Die Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen.
- c) Die Spielfläche muss gleichmäßig dunkel und matt sein.
- d) Die Seitenlinien und die Grundlinie sind 2 cm breit und weiß.
- e) Die Spielfläche wird durch ein Netz in zwei gleich große Spielfelder geteilt.
- f) Für Doppelspiele hat jedes Spielfeld eine 3 mm breite weiße Mittellinie. Sie teilt die Spielfläche in zwei Spielfeldhälften.

2. Das Netz

- a) Die Netzgarnitur besteht aus Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen.
- b) Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von 15,25 cm zur Spielfläche haben und auch zu den Seiten 15,25 cm über den Tisch hinausgehen.
- c) Der untere Rand muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die Spielfläche anschließen und die Seiten des Netzes müssen so dicht wie möglich an die Pfosten anschließen.
- d) Das Netz sollte in seiner Spannung und Höhe verstellbar sein.

3. Der Ball

- a) Der Ball ist gleichmäßig rund und sein Durchmesser beträgt 40 mm.
- b) Das Gewicht des Balles beträgt 2,7 g.
- c) Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist mattweiß oder mattorange.

4. Der Schläger

- a) Größe, Form und Gewicht des Schlägers können beliebig sein.
- b) Er besteht aus drei Teilen – einem Schlägerholz, einem Vorhand- und einem Rückhandbelag.
- c) Das Blatt muss aber eben und unbiegsam sein. 85 % des Blattes, gemessen an seiner Dicke, müssen aus natürlichem Holz sein.
- d) Eine Seite des Blattes muss entweder mit Noppengummi oder Sandwich-Gummi bedeckt sein.
- e) Beide Schlägerseiten müssen matt sein und zweifarbig, meist rot und schwarz.
- f) Beim Schlägerkauf sollte man darauf achten, dass der Belag der eigenen Spielweise und Technik angepasst ist.



TISCHTENNIS

5. Die Kleidung

- a) Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem Hemd und Shorts oder Rock, Socken und Hallenschuhe.
- b) Die Hauptfarbe von Trikot und Short/Rock muss sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden (kein Weiß).
- c) Auf der Rückseite des Trikots dürfen Nummern und Buchstaben zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder Vereines angebracht sein.
- d) Werbung darf angebracht werden, ist aber streng reglementiert und darf in der Farbe und Größe das Spiel nicht beeinträchtigen.
- e) Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist verboten

Regelwerk

1. Definition

- a) Ein Ballwechsel ist die Zeit, während der Ball im Spiel ist, das heißt, vom Verlassen der Handfläche bis der Ballwechsel als Punkt oder Wiederholung entschieden wird.
- b) Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, bezeichnet man das als Let (Wiederholung).
- c) Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, bezeichnet man das als Punkt.
- d) Die Schlägerhand ist die Hand, die den Ball führt.
- e) Ein Spieler schlägt den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenkes berührt.
- f) Wenn der Ball durch irgendetwas anderes an den Spieler berührt wird, während er die Grundlinie noch nicht überquert hat, hält der Spieler den Ball auf.
- g) Aufschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als erster schlagen muss.
- h) Rückschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als zweiter schlagen muss.
- i) Der Schiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.
- j) Der Hilfsschiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter in bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.
- k) Der Ausdruck Grundlinie schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.
- l) Als über die Netzgarnitur oder um sie herum gespielt gilt auch, wenn der Ball das Netz irgendwo anders als zwischen Netz und Pfosten passiert.



2. Spielbeginn, Auf- und Rückschlag

- a) Das Einzel sowie das Doppel beginnt mit dem Ausschuchen des Balles. Anschließend betreten die Spieler die Spielbox und beginnen mit dem Einspielen. Dieses darf maximal zwei Minuten dauern. Die gegnerischen Parteien haben das Recht die Schläger der Gegner anzuschauen. Wenn das Einspielen beendet ist, wird per Los entschieden, wer Aufschlag hat, wer Rückschläger ist und wer auf welcher Seite beginnt. Der Gewinner des Loses darf entscheiden ob er zuerst Aufschläger oder Rückschläger ist oder auf welcher Seite er beginnen möchte. Der Verlierer hat jeweils die andere Wahlmöglichkeit.
- b) Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem vorschriftsmäßigem Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Danach wird abwechselnd geschlagen.
- c) Im Doppel beginnt der Aufschläger mit einem vorschriftsmäßigem Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des Rückschlägers. Danach schlagen alle Spieler abwechselnd.
- d) Nach jeweils zwei Punkten wird der rückschlagende Spieler zum Aufschläger und so weiter bis zum Ende des Satzes.
- e) Beim Spielstand von 10:10 wird jedoch die Wechselmethode eingeführt. Die Reihenfolge bleibt unverändert, jeder Spieler schlägt nun aber abwechselnd für nur einen Punkt auf.
- f) Der Spieler, der in einem Satz zuerst aufgeschlagen hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger.

3. Vorschriftsmäßiger Aufschlag

- a) Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.
- b) Der Aufschlag muss hinter der Grundlinie ausgeführt werden.
- c) Der Aufschläger wirft dann den Ball nahezu senkrecht hoch, so dass er mindestens 16 cm aufsteigt und schlägt ihn dann beim Herabfallen, ohne dass der Ball etwas anderes berührt.
- d) Wenn der Ball herabfällt, muss der Aufschläger ihn so schlagen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann über die Netzgarnitur oder um sie herum direkt in das Spielfeld des Gegners springt. Im Doppel muss der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann die des Rückschlägers berühren.
- e) Der Ball muss immer sichtbar sein und darf durch kein Körperteil oder Kleidungsstück verdeckt werden.
- f) Verstößt der Aufschläger gegen eine Regel, so erhält der Rückschläger den Punkt.



4. Vorschriftsmäßiger Rückschlag

Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herum in das gegnerische Spielfeld springt oder es berührt, und zwar direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

5. Wiederholung

Ein Ballwechsel muss wiederholt werden:

- Wenn der Ball beim Aufschlag die Netzgarnitur berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst korrekt ist.
- Wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger oder sein Partner bereit ist. Voraussetzung ist jedoch, dass die Rückschläger nicht versuchen den Ball zu schlagen.
- Wenn der Spieler aufgrund von einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt (Nachbarplatte), nicht schlagen kann.
- Wenn der Schiedsrichter oder der Hilfsschiedsrichter das Spiel unterbricht.

6. Spielunterbrechungen

Das Spiel kann unterbrochen werden:

- um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolgen zu berichtigen.
- Um die Wechselmethode einzuführen.
- Um einen Spieler zu warnen oder zu bestrafen.
- Wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen können.

7. Zählweise

Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt:

- Wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Aufschlag gelingt.
- Wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Rückschlag gelingt.
- Wenn der Ball irgendetwas anderes als die Netzkante berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird.
- Wenn der Ball seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er vom Gegner geschlagen wurde.
- Wenn sein Gegner den Ball aufhält.
- Wenn sein Gegner den Ball zweimal hintereinander berührt.
- Wenn sein Gegner die Spielfläche bewegt.
- Wenn sein Gegner oder etwas, was er bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt
- Wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt.
- Wenn im Doppel die Schlagreihenfolge nicht eingehalten wird.



TISCHTENNIS

8. Pausen

- Grundsätzlich wird ein Spiel ohne Unterbrechungen geführt, jedoch hat jeder Spieler das Recht auf eine Pause von höchstens einer Minute zwischen zwei aufeinander folgenden Sätzen.
- Es sind kurze Unterbrechungen nach jeweils 6 Punkten zum Abtrocknen erlaubt.
- Ein Spieler kann eine „Time-out“ von bis zu einer Minute während eines Spieles verlangen.

9. Ein Satz

ist von dem Spieler gewonnen, der zuerst 11 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler 10 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend zuerst zwei Punkte erzielt.

10. Ein Spiel

kann aus 2, 3, 4 oder mehr Gewinnsätzen bestehen. Im Jugend- und Schülerbereich werden im Einzel, sowie im Doppel meist drei Gewinnsätze gespielt.

Spielsysteme

1. Veranstaltungsarten

- Ein internationale Veranstaltung ist ein Wettkampf, an dem Spieler von mehreren Verbänden teilnehmen.
- Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.
- Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das sich Spieler aller Verbände melden können.
- Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen beschränkt ist.
- Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf eingeladene Spieler beschränkt ist.

2. Spielabwicklung

- Der Schiedsrichter sagt unmittelbar nach Beendigung des Ballwechsels den Spielstand an.
- Bei Satz- und Spielgewinn werden zuerst der Name und die Punkte des Satz- oder Spielgewinners angesagt.
- Gespielt wird meist im K.O.-System. Der Verlierer scheidet aus, der Gewinner kommt eine Runde weiter.

Spieltechniken

Spin

Bezeichnet die Drehung des Balles um die eigene Achse. Man unterscheidet üblicherweise Unterschnitt, Überschnitt, Seitschnitt, die Rotation um die Flugachse, sowie deren Kombinationen.

Topspin

Beim Topspin wird der Ball mit einer extrem schnellen Aufwärtsbewegung gestreift – fast ohne Vorschub. Die entstehende Vorwärtsrotation gibt dem Ball eine nach unten gekrümmte Flugbahn und lässt ihn beim Auftreffen auf dem Tisch flacher als normal abspringen. Da die Flugbahn durch die Krümmung bei gleicher Geschwindigkeit kürzer ist als bei einem „normalen geraden“ Schlag, kann der Ball mit höherer Vorwärtsgeschwindigkeit geschlagen werden, ohne dass der Ball über die hintere Tischkante ins Aus geht. Auch springt der Topspin vom gegnerischen Schläger wegen des extremen Dralls stark nach oben ab – kann also nur mit stark nach vorn geneigtem Schläger nah geblockt oder weit hinter dem Tisch entweder mit Unterschnitt zurückgespielt werden oder mit einer kurzen Aufwärtsbewegung mit geschlossenem Schlägerblatt „gegengezogen“ werden, da die dynamische Verspannung des Belages (falls möglich) den ankommenden Drall zu fast 100 % umkehrt. Der Topspin ist einer der wichtigsten Angriffsschläge im Tischtennis.

Unterschnitt

Der Ball wird mit einer extrem schnellen Abwärtsbewegung und wenig Vorschub gestreift, der Ball wird somit „geschupft“. Er erhält so eine rückwärts gerichtete Rotation, die je nach Intensität für einen mehr oder weniger starken Auftrieb sorgt, wodurch sich die Flugbahn verlängert. Die Vorwärtsgeschwindigkeit ist gering und wird durch die Rückwärtsrotation beim Auftreffen auf den Tisch noch weiter verringert. Dieser Schlag kann benutzt werden, um einen Spinball zu erwidern, wodurch das Spiel verlangsamt wird oder auch schnelle Angriffsbälle vermieden werden können, entweder durch die flache Platzierung des Balles oder durch starke Rotation, die den Ball vom Schläger des Gegners nach unten abspringen lässt und damit Schmetterbälle bzw. den sogenannten "Schuss" unmöglich macht, da der Ball nur mit wenig Vorschub und maximalem Topspin gespielt werden muss.

Schnittabwehr

Der Spieler macht, mehr oder weniger weit hinter der Tischkante stehend, eine dem Unterschnittball entsprechende Bewegung. Der Ball wird allerdings im Gegensatz zum herkömmlichen Unterschnittball sehr tief angenommen, manchmal auch kurz vor dem Bodenkontakt. Dadurch kann man dem Ball maximalen Unterschnitt geben, ohne dass ihn der dadurch erzeugte Auftrieb über die gegnerische Tischhälfte hinaus trägt. Wichtig ist hierbei auch eine mehr oder weniger stark geöffnete Schlägerhaltung, wodurch Geschwindigkeit und Spin des ankommenden Topspin(balles) am effektivsten in Unterschnitt umgewandelt wird. Am besten für diese Spielart geeignet sind Langnoppenbeläge.

Sidespin

Eine Variante von Topspin mit Seitenschnitt. Der Ball wird mit einer tangentialen Schlägerbewegung gestreift – mit mehr oder weniger horizontaler Komponente. Dadurch erhält der Ball eine mehr oder weniger seitwärts gerichtete Rotation. Dieser Ball wird hauptsächlich als Not- oder Aufschlag eingesetzt, da durch die komplizierte Bewegung Drall und Geschwindigkeit begrenzt sind und die

größten Effekte sich dadurch ergeben, dass der Ball seitlich wegspringt oder bei niedriger Geschwindigkeit durch seine Flugbahn um das Netz herumgespielt werden kann.

Schuss

Beim Schuss wird der Ball im höchsten Punkt (oder im aufsteigenden Teil kurz vor dem höchsten Punkt) der Flugbahn auf die gegnerische Tischseite geschlagen. Durch das frontale Treffen des Balles wird auf Spin weitgehend verzichtet und es entsteht eine sehr gestreckte, fast gerade Flugbahn. Der Spin des ankommenden Balles, der ja zu rotationsbedingten Winkelabweichungen führt, wird durch Öffnen des Schlägers (bei Unterschnitt-Bällen) oder Schließen des Schlägers (bei Topspins) ausgeglichen. Durch beide Techniken entsteht naturgemäß ein geringer Anteil von Spin - sein Einfluss auf die Flugbahn ist aber bei der hohen Geschwindigkeit vernachlässigbar klein. Durch die gestreckte Flugbahn können nur Bälle „geschossen“ werden, die in ihrer Flugbahn irgendwann einen Punkt über Netzniveau erreichen. Theoretisch können Bälle auch im fallenden Teil der Flugbahn „geschossen“ werden, wenn der Ball im Treffpunkt nur hoch genug liegt. In der Praxis erweist sich das als eher schwierig. Allein gegen Bälle aus einer Ballonabwehr wird der Schuss häufiger auch aus dem fallenden Teil der Flugbahn eingesetzt. Das frühe Treffen des Balles - verbunden mit der hohen Geschwindigkeit des Schusses erhöht den (Zeit-) Druck auf den Gegner.

Ballonabwehr

Der Spieler steht weit hinter dem Tisch und spielt den Ball extrem hoch mit Topspin oder variablem Sidespin zurück. In der Regel versucht der Spieler so, wiederholte harte Topspins oder Schüsse abzuwehren. Diese Technik verwenden oft Angriffsspieler mit sehr schnellen Belägen, die die Unterschnitt-Verteidigung nur schwer zulassen, wenn sie in die Defensive gedrängt werden. Obwohl der Ball sehr hoch einfliegt, ist es schwierig, gegen Bälle aus der Ballonabwehr aggressiv zu spielen, weil der Ball - wegen der geringen Geschwindigkeit und des starken Spins - sehr viel flacher abspringt als er ankommt.

Block

Möglichkeit, einen Topspin abzuwehren: Der Spieler steht dicht am Tisch und versucht den Ball gegen den stark geschlossenen Schläger springen zu lassen, ohne diesen nennenswert zu bewegen; dies bewirkt eine Verlangsamung und Spinumkehr des Balles. Dabei nutzt er die lange Topspin-Bewegung des Gegners, um durch gute Platzierung des Balles den Punkt zu erzielen. Als Variante gibt es den aggressiven Block, auch Konterball genannt, bei dem der Schläger nicht passiv gehalten wird, sondern – um den Gegner unter Druck zu setzen – eine kurze drückende Bewegung nach vorne gemacht wird.

Konterball

Gerader, spinarmer Ball mit mittlerer bis hoher Geschwindigkeit. Wird von europäischen Spielern fast nur noch zum Einspielen genutzt. Für die asiatischen Penholder-Spieler früherer Jahre sowie Milan Orlovski, die mit wenig griffigen Noppen-außen-Belägen ausschließlich nahe am Tisch operierten, stellte er jedoch das bevorzugte Spielgestaltungsmittel dar, da die Ballwechsel extrem kurz und schnell ausgeführt werden können. In der Weltspitze hat sich heute jedoch auch unter den Penholdern der Topspin als spielbestimmende Schlagtechnik durchgesetzt, da durch Materialweiterentwicklung und Frischkleben tischnahe Block- und Konterbälle fast unmöglich geworden sind.

Flip

Der Flip ist ein Ball, der über dem Tisch mit einer Kippbewegung aus dem Handgelenk gespielt wird. Der klassische Flip erfolgt kurz hinter dem Netz, während ein Spieler einen kurz platzierten Ball erwidert, indem er den Ball mit einer entsprechenden Handgelenkbewegung auf die gegnerische Tischhälfte spielt.

Schupfball

Unterschnittball, der über dem Tisch gespielt wird. In höheren Klassen wird er beinahe nur noch als sicherer Rückschlag auf schwierige Aufschläge oder starke Unterschnittbälle verwendet. Selbst moderne Abwehrspieler streben (zumindest bei eigenem Aufschlag) an, möglichst als erster „anzuziehen“ (auf Topspin-Spiel zu wechseln), um dem Gegner die Initiative zu nehmen.