

Thema: Befreiungsschlag – beide Spieler an der Grundlinie Wohin spiele ich die Bälle aus der Bedrängnis?

Grundsätzlich sollte der Befreiungsschlag cross gespielt werden – bzw. durch die Mitte. Ausschließliches Ziel ist es, den Ball des Gegners zu neutralisieren und erst mit dem (über)nächsten Ball (wieder) die Initiative zu übernehmen.



Der Spieler hat im Gegensatz zum Longlineball ein Sicherheitsfeld mehr. Es fehlt die Seitenlinie – hiermit ist die seitliche Perspektive angesprochen.



Der Spieler hat auch hinsichtlich der Länge mehr Platz zur Verfügung. Bekanntlich ist die Diagonale länger – auf dem Tennisplatz mindestens 1,38m.



Damit ist der Ball auch wesentlich länger in der Luft, so dass der Spieler mehr Zeit hat, sich aus der Notsituation zu befreien.



Die Netzkante ist in der Mitte tiefer.



Läuft man viele Meter nach außen, wirken auch die Fliehkräfte nach außen, so dass der Ball häufig beim Longlineball quasi mit ins seitliche Aus getragen wird.



Muss der Befreiungsschlag mit der – zumeist – schwächeren Rückhand gespielt werden, sollte *erst recht* der Rechtshänder auf die schwächere Rückhand des Gegners spielen.



Wurde der vorherige Schlag des Gegners cross gespielt und der hier in Rede stehende Spieler durch diesen in eine Notsituation gebracht, sollte dieser *erst recht* cross zurück gespielt werden, weil eine Richtungsänderung immer schwierig ist und dieser Grundsatz in einer Notsituation *erst recht* beherzigt werden sollte.

Fazit: Alle Argumente sprechen grundsätzlich für einen Cross-Ball. Gleichwohl gibt es leider :-)) einige Tennisschüler, die stets versuchen, dem Trainer das Gegenteil zu beweisen – trotz der wissenschaftlichen und platzgeometrischen Gegebenheiten. Leider machen sich viele Spieler nach wie vor keine Gedanken vor der Ausführung derartiger Schläge.

Beachtet werden sollte schlussendlich, dass Cross nicht „diagonal“ in die äußerste Ecke bedeutet. Im Gegenteil: Wird der Ball „leicht“ diagonal in die Platzmitte gespielt – am besten noch in einiger Höhe – ist der Gegner häufig gezwungen auszuweichen, was weiter Zeit bringt. Auch ist der Winkel für den Gegner schlecht.