

Das Spiel gehört zu den **Klassikern auf dem Tennisplatz**. Frercks Hartwig stellt diverse Varianten des **Platzkönigs** vor, sodass es im Training nie langweilig wird.

Roger Federer mit „Krone“.

# Der König ist zurück

**U**m Missverständnissen gleich entgegenzutreten: wir sind nicht für die Wiedereinführung der Monarchie. Der „King of the Court“, respektive die „Queen of the Court“, gehört zu den bei unseren Teilnehmerinnen und Trainingsteilnehmern am liebsten gespielten Spielformen im Tennisgruppentraining. Besonders am Ende einer Trainingseinheit lässt sich der „King“ zeitlich hervorragend planen und kann auch in noch so kurzen Zeitfenstern, in allen Spielfeldgrößen und bei allen Spielstärken eingesetzt werden. Zum Beispiel als Abschlusspiel mit hoher Laufintensität oder als Anwendungstraining nach einer Übungsform. Trotz intensiver Internetrecherche haben wir im World Wide Web nur wenige Anleitungen für dieses attraktive Spiel gefunden. Deshalb haben wir in unseren Trainingsgruppen viel experimentiert, die Teilnehmer/innen an der Ideenfindung beteiligt und alles gesammelt, was sich im „King“ für das Tennistraining in Gruppen machen lässt. So wie wir das Rad nicht neu erfunden haben, gehen wir davon aus, dass viele Trainer/innen viele Ideen zum Spiel in ihrem Methodenkoffer haben. Deshalb freuen wir uns über weitere Anregungen, die wir dann selbstverständlich allen Kolleginnen und Kollegen über unsere Homepage [www.tms-tennis.de](http://www.tms-tennis.de) zur Verfügung stellen werden.

Die von uns zusammengestellten „King“-Varianten lassen sich beliebig kombinieren oder verändern, sodass dem geübten Coach ein umfangreicher „King“-Baukasten zur Verfügung steht. Der Grundgedanke des Spiels ist, dass auf der einen Seite des Spielfeldes der „King“ steht und seinen „Thron“ gegen die auf der anderen Spielfeldseite in Reihenaufstellung wartenden „Prinzen“, oder mögliche „Thronfolger“ verteidigen muss.

## I. King of the Court (Standard)

### Ablauf:

Der Coach spielt den Ball in das Spielfeld des King. Verliert der King den Ballwechsel, muß er auf die Seite der Prinzen und der Prinz (P), der den Ballwechsel gewonnen hat, wird zum King. Beim Platzwechsel zählt der Coach z.B. bis drei und spielt dann den nächsten Ball auf den neuen King an. Sieger ist, wer nach Ablauf einer bestimmten Zeit (z.B. fünf Minuten) King ist.

### Variationen:

#### Faktor Spielzeit:

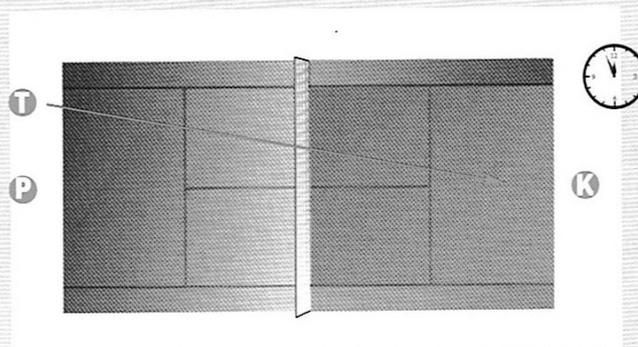
- die Zeit zum Seitenwechsel passt sich an das Leistungsniveau der Gruppe an (Coach zählt bis fünf oder langsamer)
- der letzte Ball wird nach Zeitende noch ausgespielt
- Sieger ist, wer als erster eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht hat (punkten kann nur der King)
- Sieger ist, wer in einer bestimmten Zeit am meisten Punkte gesammelt hat (punkten kann nur der King, „Punkte-King“)
- es werden nur zehn Bälle gespielt („10-Bälle-King“)

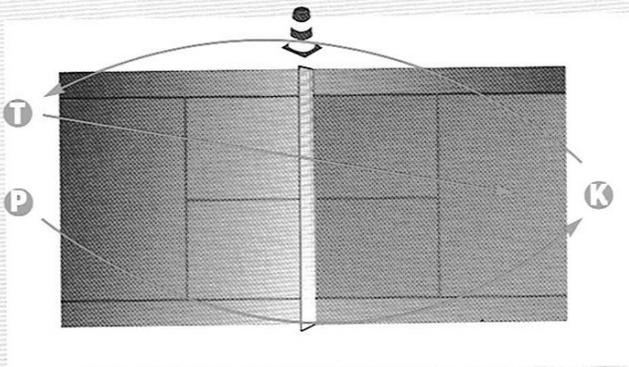
#### Faktor Punkte:

- der Punktgewinn vom Prinzen zählt mit
- der 5. und der 10. Ball zählen doppelt

#### Faktor Zusatzaufgaben:

- der King muss den ersten Ball mit Vorhand/Rückhand spielen
- alle dürfen nur Vorhand/Rückhand spielen („Vorhand-King“ bzw. „Rückhand-King“)
- gespielt wird nur im halben Einzel-/Doppelfeld
- King muss vor Anspiel des Balles eine Aufgabe ausführen (z.B. Einzellinie auf der Vorhandseite mit dem Schläger oder dem Fuß berühren, fünf Känguruh-Sprünge machen, sich an der Grundlinie einmal um die eigene Körperachse drehen, etc.)
- King und Prinz müssen gleiche Zusatzaufgabe ausführen
- King beginnt immer mit Volley/Smash („Volley-King“)
- Coach spielt von Kingseite an
- Selbstanspiel durch Prinz oder King
- Coach ruft Spieler nach Nummern auf (jeder hat eine Nummer, bei Wechsel übernimmt der Ex-King die Nummer des ihn ersetzenden „Prinzen“)
- der Coach spielt den Ball mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und von unterschiedlichen Positionen ein





## II. Buzzer King

Der Coach spielt den Ball auf den King ein. Gewinnt der King den Ballwechsel, bleibt er auf der Kingseite, verliert er den Ballwechsel, wechselt er mit dem Spielpartner die Seite. Beide Spieler laufen aus ihrer Sicht „rechts herum“. Sobald der „Ex-King“ mit seinem Schläger den Pylon („Buzzer“) am Netz mit dem Schläger berührt, spielt der Coach den nächsten Ball an.

Variationen:

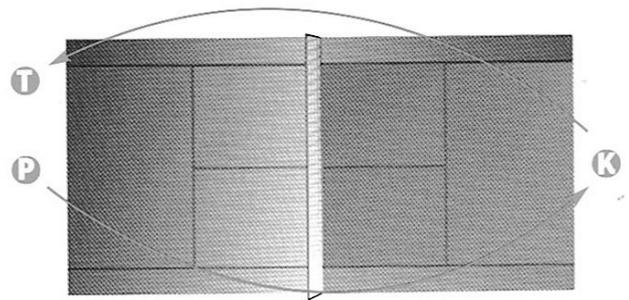
- Wenn P den Buzzer berührt, spielt der Coach den Ball an
- Anspiel durch Coach von der King-Seite

## III. Leuchtturm King

Der Netzpfosten ist der Leuchtturm. Gewinnt der Prinz den Ballwechsel gegen den King, spielt der Coach den nächsten Ball ein, sobald der neue King am Leuchtturm ankommt. Beide Spieler laufen „rechts herum“.

Variationen:

- Coach spielt von der King-Seite an
- Selbstanspiel (mit oder ohne Aufschlag)
- in Verbindung mit „Ding-Dong-King“

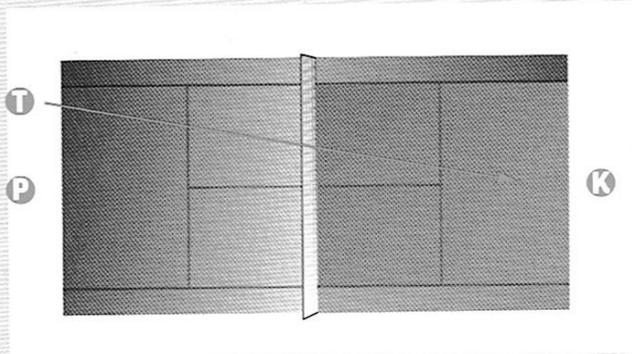


## IV. Ding-Dong-King

Um den King ablösen zu können, benötigt der Prinz zwei gewonnene Punkte in Folge. Hat er den ersten Punkt gegen den King gewonnen, stellt er sich wieder in die Reihe. Wenn die Reihe wieder an ihm ist, ruft er, da er schon einen Punkt auf seinem Konto hat, laut „Ding-Dong“, um den King darauf aufmerksam zu machen, dass jetzt ein „Big Point“ kommt. Gewinnt der Prinz den zweiten Punkt in Folge, dann wechselt er auf die King-Seite. Verliert er diesen Ballwechsel, steht sein Punktekonto wieder auf Null.

Variationen:

- Der Spieler muss den ersten gewonnenen Punkt sofort mit einem zweiten bestätigen
- Anspiel durch Coach von der King-Seite
- Selbstanspiel (mit oder ohne Aufschlag)



Trainieren wie die Profis

# Bücher & Videos

schnell und einfach bestellen auf:

[www.deutsche-tennis-zeitung.de](http://www.deutsche-tennis-zeitung.de)

**Autor: Frercks Hartwig** ist DTB-Trainer und DTB-Vereinsmanager. Der Diplompädagoge arbeitet neben seiner Tennistrainer-Tätigkeit und der Leitung der Tennisschule TMS als Vereinsberater und als Bewegungstrainer in mehreren Kindergärten. Außerdem ist er Referent im Lehrwesen des Württembergischen Tennis-Bundes.

**Kontakt:** [info@tms-tennis.de](mailto:info@tms-tennis.de)

## V. Hand King

Nur der King hat einen Tennisschläger. Der Prinz muß den Ball fangen und nach maximal einem Schritt in das andere Spielfeld werfen.

Variationen:

- King spielt ohne Schläger, P mit Schläger
- Der Coach spielt von der King-Seite an
- Selbstenspiel: mit oder ohne Aufschlag

## VI. Service King

Der King schlägt auf.

Variationen:

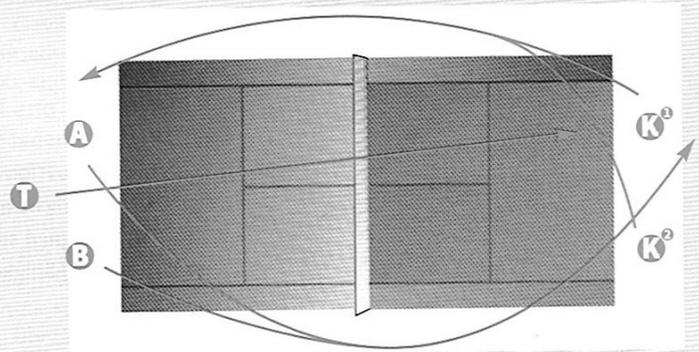
- Der Prinz schlägt auf
- Der King muss nach Wechsel immer rechts beginnen
- Der King darf die Rückschlagseite/Aufschlagseite wählen
- Der Prinz darf die Rückschlagseite/Aufschlagseite wählen
- Die Variationen der anderen King-Spiele sind ebenfalls denkbar

## VII. Double King

Eine Trainingsform für Gruppen mit mehr als vier Teilnehmern/innen. Gespielt wird in Doppelteams. Abwechselndes Anspiel vom Coach auf King 1 und King 2. Gewechselt wird auch jeweils in Doppelteams.

Variationen:

- wie bei den anderen King-Spielformen
- bei ungeraden Teilnehmerzahlen wechseln die Spieler immer eine Position nach rechts weiter.



# Tennis – unser Spiel

Facebook

## Wer steckt hinter „Tennis – unser Spiel“?

- Die Redaktionen von drei der bekanntesten deutschen Tennis-Medien: DTZ – Deutsche Tennis Zeitung, TennisSport und gotennis.de, dem Internetportal.

## Was bietet „Tennis – unser Spiel“?

- Brandaktuelle News aus allen Bereichen des Tennissports.
- Die beliebtesten Trainingsvideos und Schlagstudien von gotennis.de.
- Aktuelle Ergebnisse von der ATP-, WTA- oder ITF-Tour.
- Lustige Videos aus der Welt des Tennissports.
- Umfragen und Preisrätsel – alles was Sie brauchen: Tennis-Know-how.
- Neuigkeiten über Material, deren Tests und was die Profis dazu sagen.

## Das Ziel von „Tennis – unser Spiel“:

- Wir wollen die größte Tennisplattform auf Facebook werden.
- Es soll eine Diskussionsplattform über alle Themenbereiche des Tennis entstehen.
- DTZ- und TennisSport-Leser können sich untereinander oder direkt mit den Autoren über Artikel austauschen.
- Last but not least: Es soll Spaß machen und die Tennisgemeinde im Internet verbinden.

Wie wird man Fan? Einfach in „facebook“ in die Suchleiste „Tennis - unser Spiel“ eingeben und anschließend „Gefällt mir“ drücken. Viel Spaß!