

# Scoutingbogen - Einzel

Datum : \_\_\_\_\_ Beobachter : \_\_\_\_\_  
 Disziplin : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ ( )  
 zu beobachtender Spieler Land / Verb.

\_\_\_\_\_ ( )  
 Gegner Land / Verb.

Ergebnis : \_\_ : \_\_ \_\_ : \_\_ \_\_ : \_\_



## Spielerdaten

Schlaghand (r/l)

Körpergröße

(5=sehr groß 4=groß 3=mittelgroß 2=klein 1=sehr klein)

Körperstatur

(5=athletisch 4=kräftig 3=schwergewichtig 2=normal 1=leichtgewichtig)

Besonderheiten / Erkennungsmerkmale

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Spielertyp

Angriffsspieler (Typ 1 oder 2) \*

Netzsucher (Typ 1 oder 2) \*\*

Läufertyp

Konterspieler

One-Step-Spieler

Aufschlag-/Rückschlagspieler

\_\_\_\_\_

\* Typ 1 : Hauptprinzip Geschwindigkeit, Typ 2 : Hauptprinzip Variabilität und Täuschung  
 \*\* Typ 1 : geht Angriff nach und tötet, Typ 2 : geht Angriff nach und spielt am/vom Netz

## bevorzugte Lösungsprinzipien

Geschwindigkeit

Plazierung

Täuschung

## gefährlichste Schläge

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Stärken & Schwächen (Skala 5 = sehr stark, 4 = stark, 3 = mittel, 2 = schwach, 1 = sehr schwach, ? = nicht beobachtb.)

Schläger  \_\_\_\_\_ Beine  \_\_\_\_\_

Kopf  \_\_\_\_\_ Körper  \_\_\_\_\_

Angriff (Hinterfeld)     \_\_\_\_\_  
Vh Rh/LvK

Angriffsaufbau über „hinten“ (Clear)  über „runter“ (Smash/Drop)  \_\_\_\_\_

Abwehr (Mittelfeld)    \_\_\_\_\_  
Vh Rh Körper

Abwehrlösungen kurz ll.  kurz cr.  hoch  Konter  \_\_\_\_\_

Netzspiel (Vorderfeld) am Netz   vom Netz   töten   \_\_\_\_\_  
Vh Rh Vh Rh Vh Rh

besondere Stärken \_\_\_\_\_

besondere Schwächen \_\_\_\_\_

## Strategische Marschroute

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

