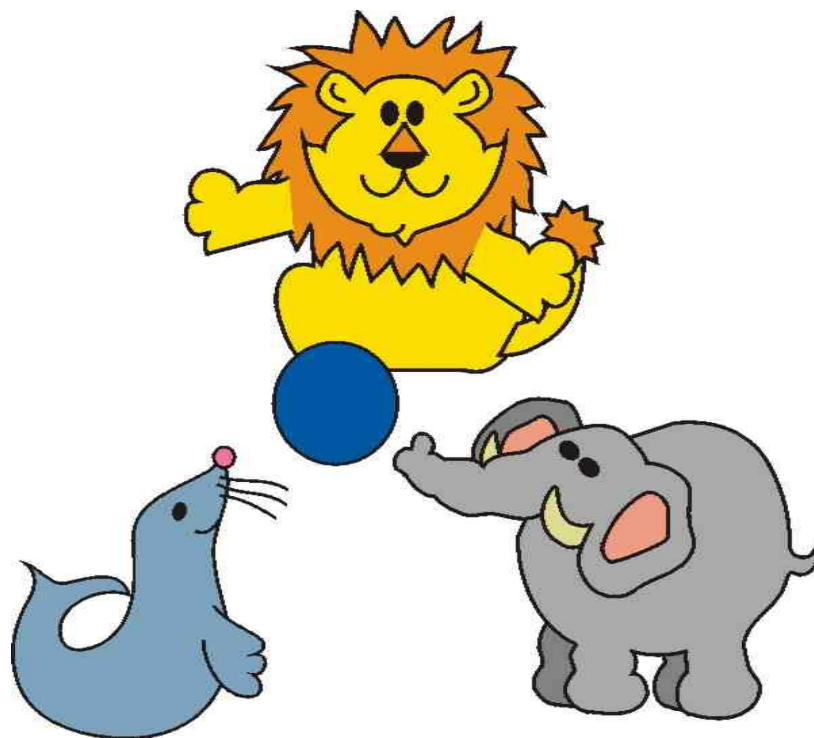


DTB Talent Cup



DTB Talent Cup

18. bis 21. Juli 2024



Eine Veranstaltung des

Deutschen Tennis Bundes e.V.

ausgerichtet vom

Tennis-Verband Niederrhein e.V.

Partner der Veranstaltung



Turnierorganisation

Schirmherrin:	Andrea Milz, Staatssekretärin für Sport und Ehrenamt des Landes Nordrhein-Westfalen
Veranstalter:	Deutscher Tennis Bund e.V.
Ausrichter:	Tennis-Verband Niederrhein e.V.
Turnierförderer:	Sportland Nordrhein-Westfalen Stadt Essen Wilson Dunlop
Sportanlagen:	TVN Tennis-Zentrum Essen Hafenstraße 10, 45356 Essen Tel.: 0201-661580 Fax: 0201-26998120 12 Freiplätze, 14 Hallenplätze Sporthalle der Stadt Essen
Termin:	18. - 21.07.2024
Turnierausschuss:	Helmut Schmidbauer, Vizepräsident DTB Roland Goering, Mitglied Kompetenzteam DTB Jens Meschede, Verbandsjugendwart TVN Dietmar Stratmann, Oberschiedsrichter Carolin Neumann, Referentin Nachwuchsleistungssport DTB
Gesamtleitung/Organisation:	Roland Goering u. Carolin Neumann
Turnierbüro:	Lina Marquardt & Lena Aalbers
Oberschiedsrichter:	Dietmar Stratmann
Wettkampfleiter:	Renate Czekalla (Tennis) Jonas Kalisch (Fußball) Dirk Schaper (Kondition, weitere Ballspiele)
Turnierarzt:	Alfried Krupp Krankenhaus Alfried-Krupp-Str. 21, 45131 Essen, Tel: 0201/434-1
Verpflegung:	Restaurant Campofelice
Presse:	Klaus Molt, Christian Schwell, Sarah Gronert

Partner der Veranstaltung

Turnierordnung

- Teilnahmebedingungen:** Teilnahmeberechtigt sind die von den Mitgliedsverbänden des DTB gemeldeten Spielerinnen und Spieler des Jahrgangs 2013 u. 2014
- Wettbewerb:** Mannschaftsmehrkampf für die Jahrgänge 2013 und 2014
- Bälle:** Wilson DTB Tour 2.0
- Doppel:** In der Vorrunde wird Doppel als Mixed gespielt und in der Hauptrunde nur Doppel. Die/der an eins gesetzte Spielerin/Spieler muss im ersten Doppel gemeldet werden. Für das Mixed gilt, der an eins gesetzte Junge muss im ersten Doppel gemeldet werden.
- Setzung:** Die Meldung hat nach der aktuellen DTB Rangliste zu erfolgen.
- Meldeschluss:** **22.05.2024** an DTB (carolin.neumann@tennis.de). Die Meldungen sind mit der beigefügten Word-/PDF-Datei vorzunehmen.
- Nenngeld:** € 400,-- je Verband für 10 Teilnehmer und 2 Begleitpersonen
€ 50,-- je weitere/n Teilnehmer/Begleitperson(en)
- Zahlung vorab per Überweisung bis zum 08.07.2024 auf das Konto des Tennis-Verbandes Niederrhein e.V.
IBAN DE33 3605 0105 0000 2392 77 der Sparkasse Essen
- Kosten:** Die Kosten für Verpflegung und Turnierorganisation werden vom Veranstalter/Ausrichter übernommen.
Die Kosten für Reise und Unterkunft gehen zu Lasten der Verbände.
- Teilnehmende Verbände:** Werden final nach Eingang der Anmeldungen bekanntgegeben.

Partner der Veranstaltung

Unterkunft

Die Hotelzimmer sind von den Landesverbänden eigenständig zu reservieren. Da das Kontingent in diesem Jahr aufgrund weiterer Veranstaltungen begrenzt ist, bitten wir um eine zeitnahe Buchung. Anzahl der verfügbaren Zimmer, siehe Klammern ().

Hotel Bredeney, Theodor-Althoff-Straße 5, 45133 Essen, Tel. 0201-769-1153, Fax: 0201-769-1134,
Mail: reservations.essen@hotelbredeney.de
Reservierungsfrist: schnellstmöglich buchen

Preise (inkl. Frühstück):
Einzelzimmer (40): 64,00 €
Doppelzimmer: 75,00 €
Dreibettzimmer (10): 116,00 €

Hotel Mc Dreams, Altendorfer Str. 220, 45143 Essen, Tel. 0201- +49 (0) 201 95871666,
Mail: essen@mcdreamshotels.de
Reservierungsfrist: bis zum 22.05.24

Preise (ohne Frühstück):
Einzelzimmer (8): 105,00 €
Doppelzimmer (8): 115,00 €

B&B Essen, Helmut-Käutner-Straße 4, 45127 Essen, Tel. +49 201 61696-0,
Mail: essen@hotelbb.com
Reservierungsfrist: schnellstmöglich buchen

Preise (inkl. Frühstück):
Einzelzimmer (16): 98,00 €
Doppelzimmer (16): 113,00 €

Friederike, Friedrichstraße 32, 45468 Mülheim an der Ruhr, Tel. 0208/992150,
Mail: INFO@HOTEL-FRIEDERIKE.DE
Reservierungsfrist: schnellstmöglich buchen

Preise (inkl. Frühstück):
Einzelzimmer (2): 95,00 €
Doppelzimmer (2): 127,00 €
Dreibettzimmer (2): 145,00 €

B&B Mülheim, Tourainer Ring 31, 45468 Mülheim an der Ruhr, Tel. +49 208 37780-0
Mail: muelheim-an-der-ruhr@hotelbb.com
Reservierungsfrist: 10.06.2024

Partner der Veranstaltung

DTB Talent Cup



Preise (ohne Frühstück):	
Einzelzimmer (10):	108,00 €
Doppelzimmer (20):	131,00 €

Jugendherberge Velbert, Am Buschberg 17, 42549 Velbert, Tel. +49/20 51/8 43 17
Mail: info@djh-velbert.de
Reservierungsfrist: schnellstmöglich buchen

Preise (inkl. Frühstück):	
Gästehaus (48 Betten):	27,00 €/Person
Jugendherberge (56 Betten):	24,50 €/Person

Anreise: Donnerstag, den 18.07.2024 bis 14.30 Uhr auf der Anlage
Abreise: Sonntag, den 21.07.2024 nach der Siegerehrung

Jugendwarte u. Offizielle: **Bitte eigene Buchung vornehmen!**

Preise: Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde und eine Medaille.
Der Sieger erhält einen Wanderpokal.

Wettkämpfe und Wertung: Sind in einer eigenen Wettspielordnung geregelt.

Gruppen für die Vorrunde: Die **Vorrunde**, sowie die **Hauptrunde**, wird in Gruppenspielen ausgetragen.
Die Zusammensetzung der Gruppen für die Vorrunde erfolgt nach den Vorjahresergebnissen (s. WO).

Schuhwerk erforderlich für: Tennisaußenplätze: Tennisschuhe mit Profil
Tennishalle: Tennisschuhe mit glatter Sohle für Teppichboden
Sporthalle: Turnschuhe mit Profil und heller Sohle

Leistungsdiagnostik: Im Rahmen der Veranstaltung führt das ZeDI (Zentrum für Diagnostik und Intervention der Ruhr-Universität Bochum) in der **Vorrunde** (voraussichtlich Freitag) mit allen Teilnehmern Tests zur Leistungsdiagnostik durch, die als Einzelwertung dokumentiert werden und zusätzlich in die Auswertung des Talentcups mit einfließen. Eine detaillierte Beschreibung der Testungen kann der Wettspielordnung (Teil C) entnommen werden.

Schlussabstimmungen: Änderungen durch Turnierausschuss vorbehalten.

Mit der Anmeldung zum DTB Talent Cup ist jede:r Teilnehmer:in damit einverstanden, dass die Medien über das Ereignis informiert werden. Die Informationen können auch im Internet veröffentlicht werden. Dabei können personenbezogene Daten (Name, Vorname, Altersklasse und Platzierung) genannt werden. Die Veröffentlichung ereignisbezogener Fotos & Videos ist eingeschlossen.

Partner der Veranstaltung



Programm

Donnerstag, den 18.07.2024

- | | |
|--------------|---|
| 15.00 Uhr | Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuern/Trainern der Mannschaften |
| 15.30 Uhr | Begrüßung in der Tennishalle auf Platz 1 durch Roland Goering, Mitglied Kompetenzteam DTB |
| 16.00 Uhr | Beginn der Wettkämpfe gemäß Spielplan Donnerstag |
| ab 19.00 Uhr | Abendessen im Restaurant Campofelice |

Freitag, den 19.07.2024

- | | |
|-----------|--|
| 08.30 Uhr | Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften |
| 09.00 Uhr | Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Freitag) |
| 18.00 Uhr | Gemeinsamer Abend/Rahmenprogramm |

Samstag, den 20.07.2024

- | | |
|--------------|--|
| 08.30 Uhr | Besprechung der Turnierleitung mit Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften |
| 09.00 Uhr | Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Samstag) |
| ab 18.45 Uhr | Abendessen im Restaurant Campofelice |

Partner der Veranstaltung

DTB Talent Cup



Sonntag, den 21.07.2024

- 08.30 Uhr Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften
- 09.00 Uhr Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Sonntag)
- 13.00 Uhr Gemeinsames Mittagessen im Restaurant Campofelice
- 14.00 Uhr Siegerehrung durch:
Roland Goering, Mitglied Kompetenzteam DTB
Jens Meschede, Jugendwart TVN e.V.
Carolin Neumann, Referentin Nachwuchsleistungssport DTB

Danach Abreise der Teilnehmer:innen!

Partner der Veranstaltung



Wettspielordnung

Teil A: Beschreibung der Wettkampfform

1 Mannschaften

Die Verbände des DTB stellen je eine Mannschaft mit fünf Mädchen und fünf Jungen U11. Die Wettkämpfe sind so ausgelegt, dass sie mit jeweils vier Mädchen und vier Jungen bestritten werden. Jeweils ein Mädchen und ein Junge können als Ersatz mit gemeldet werden. Eine Mannschaft ist jedoch auch ohne Ersatzspieler wettbewerbsfähig.

2 Vor- und Endrunde, Gruppeneinteilung

Das Siegerteam des DTB Talent Cups und die weiteren Platzierungen werden in einer Vorrunde und einer anschließenden Hauptrunde ermittelt, wobei alle Mannschaften an der Vor- und Hauptrunde teilnehmen und somit von Anfang bis Ende der Veranstaltung im Wettbewerb bleiben.

Für die Vorrunde werden die 18 Mannschaften auf drei Gruppen (Löwen-, Elefanten-, Seehund-Gruppe) zu je 6 Mannschaften (A - F) verteilt.

Die Aufteilung orientiert sich an den Vorjahrsergebnissen (1., 2., ...) und wird nach folgendem Schlüssel vorgenommen:

	A	B	C	D	E	F
Löwen-Gruppe	1	6	7	12	13	18
Elefanten-Gruppe	2	5	8	11	14	17
Seehund-Gruppe	3	4	9	10	15	16

Innerhalb jeder Gruppe wird der unten beschriebene Mannschaftsmehrkampf bestritten.

Für die Hauptrunde werden drei 6er-Gruppen gebildet. Die Ersten und Zweiten jeder Vorrundengruppe bilden dabei die Löwen-Gruppe; die Dritten und Vierten die Elefanten-Gruppe und die verbleibenden 6 Mannschaften die Seehund-Gruppe. In der Hauptrunde spielen die Mannschaften der Löwen-Gruppe um die Plätze 1 bis 6, die in der Elefanten-Gruppe um die Plätze 7 bis 12 und in der Seehund-Gruppe um die Plätze 13 bis 18.

Partner der Veranstaltung

3 Mannschaftsmehrkampf

Innerhalb einer Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede der anderen eine bestimmte Auswahl der vorgesehenen Wettbewerbe – welche, ergibt sich aus der Setzung in der Gruppentabelle.

Die Regularien zu diesen Wettkämpfen sind in Teil B und C beschrieben.

4 Punktwertung, Platzierungen, Sieger des DTB Talent Cups

Für jeden Wettkampf werden zwei Punkte an die siegreiche Mannschaft vergeben, der Verlierer erhält keinen Punkt; bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Die Platzierung der Mannschaften innerhalb jeder Gruppe ergibt sich aus den Gesamtpunktzahlen, welche die Mannschaften bei den Wettkämpfen erreicht haben. Bei Punktegleichstand gelten folgende weitere Kriterien, die nacheinander herangezogen werden:

1. Anzahl der Punkte aus den Tenniswettkämpfen, danach
2. Gesamtpunktzahl der konkurrierenden Mannschaften aus ihrem direkten Vergleich (ohne Wertung der Punkte gegen die übrigen Mannschaften), danach
3. Tennispunktzahl aus dem direkten Vergleich, danach
4. Austragung eines auszulosenden Entscheidungswettbewerbes, sofern es um die Gruppenzugehörigkeit für die Hauptrunde oder gar um den Sieg der Hauptrunde geht. Geht es nur um die Platzierung, so wird die Platzierung doppelt ausgewiesen.

Sieger des DTB Talent Cups ist die Mannschaft, die in der Spitzengruppe der Hauptrunde (Löwen-Gruppe) den ersten Platz erreicht.

Teil B: Regeln zu den Wettbewerben

Wenn im Folgenden von „Spielern“ die Rede ist, so gilt alles analog für „Spielerinnen“.

1 Regeln zum Tenniswettbewerb

1.1 Allgemeine Regeln

Die einzelnen Tennisspiele werden nach der Wettspiel- und Jugendordnung sowie den Tennisregeln des DTB ausgetragen. Die in der WO des DTB Teil A und B festgelegten Regeln für die Mannschaftsmeisterschaften der Verbände sind analog anzuwenden.

1.2 Abweichungen von den allgemeinen Regeln

Alle Spiele werden in zwei Kurz-Sätzen bis vier, mit Tie-Break bei 4:4, entschieden. Ein dritter Satz wird nicht gespielt. Ein Unentschieden ist daher möglich. Sind die beiden Sätze nach 75 Minuten im Einzel und 70 Minuten im Doppel/Mixed (einschließlich Einspielzeit von fünf Minuten) noch nicht beendet, so wird das laufende Spiel abgewartet und der Satz für die Partei gewertet, die nach Spielen im Satz führt. Bei Spielgleichheit wird noch ein Tie-Break zur Entscheidung des Satzes gespielt. Sollte im Extremfall der zweite Satz noch nicht begonnen sein, so wird dieser ebenfalls im Tie-Break entschieden.

Die Doppel/Mixed werden im Einzelfeld gespielt.

1.3 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft ist gemäß WO des DTB nach DTB-Rangliste aufzustellen, Spieler die keine Ranglistenposition haben, sind nach Spielstärke aufzustellen, müssen jedoch immer nach den Spielern mit einer Ranglistenwertung aufgeführt werden.

Die Spieler sind unter Beachtung der Ersatzspielerregelung in Absatz 7 einzusetzen.

Der Turnierausschuss kann jeweils vor Beginn der Vorrunde und der Hauptrunde die Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung ändern. (Dies schließt ein, dass in begründeten Fällen in der Hauptrunde in anderer Aufstellung gespielt wird als in der Vorrunde; während der Vor- bzw. Hauptrunde ist die Aufstellung beizu- behalten).

Der/ Die an eins gesetzte Spieler/ Spielerin muss im ersten Doppel gemeldet werden.

2 Regeln zum Fußballspiel

2.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatz im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

2.3 Spielfeld

Das Spielfeld hat die Größe 15m x 25m (geringfügige Abweichungen sind zulässig).

2.4 Tore

Die Tore sind 2,20 m breit und ca. 1,0 m hoch. Überschreitet der Ball die Seitenlinien, so muss er eingerollt werden. Überschreitet er die Torlinie, so erfolgt Abstoß (nicht weiter als 2m vom Tor entfernt) oder Eckstoß. Eine direkte Torerzielung durch den Tor-Abstoß oder durch das Einrollen des Balles ist nicht möglich.

2.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4.

2.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

2.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

2.8 Gefährdende Gegenstände

Es ist den Spielern verboten, Gegenstände zu tragen, die aus Sicht des Schiedsrichters zu einer Gefährdung des Spielers selbst oder eines anderen Spielers führen können (z.B. Halsketten, Uhren etc.).

2.9 Anstoß

Zu Beginn, nach der Halbzeit und bei Torerfolg beginnt das Spiel an der Mittellinie. Eine direkte Torerzielung ist nicht möglich.

2.10 Indirekter Freistoß

Jedes Foul und jedes absichtliche Handspiel werden an der Deliktstelle mit einem indirekten Freistoß geahndet.

2.11 Strafstoß

Wird der Ball bei einem Torschuss mit der Hand abgewehrt, oder ein Spieler bei einer aussichtsreichen Torschussmöglichkeit grob gefoult, so wird dies mit einem Strafstoß von der 7m-Marke geahndet.

2.12 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Fußballregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.

3 Regeln zum Fußballtennis

3.1 Vorbemerkung

Die üblichen Regeln für Fußballtennis sind stark an die Volleyball-Regeln angelehnt. Die folgenden Regeln weichen von diesen bzgl. Punktezahl und Aufstellungswechsel ab. Sie folgen diesbezüglich den Tie-Break-Regeln im Tennis, um der besonderen Situation beim Talent Cup gerecht zu werden.

3.2 Mannschaftsaufstellung

Die beiden Mannschaften bestehen aus jeweils vier aktiven Spielern und ggf. aus einem Ersatzspieler. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird. Ferner ist die Auswechslungsregel 3.14 zu beachten.

3.3 Zählweise und Spieldauer

Gespielt werden zwei Sätze. Jeder Satz besteht aus einem Tie-Break. Die Zählweise erfolgt wie beim Tennis, wobei eine Mannschaft immer dann einen Punkt erhält, wenn ein Mitspieler der gegnerischen Mannschaft eine der im Folgenden aufgeführten Regeln verletzt.

Sollte das Spiel länger als 15 Minuten dauern, wird der für die Satzentscheidung erforderliche Zweipunktevorsprung aufgehoben. Dies ist vom Schiedsrichter rechtzeitig (vor dem möglicherweise entscheidenden Punkt) anzukündigen.

Pro gewonnenem Satz erhält die Mannschaft einen Matchpunkt. Das Endergebnis kann also 2:0, 1:1 und im Extremfall auch nur 1:0 lauten, nämlich dann, wenn in der Zeit nur ein Satz gespielt wurde.

3.4 Spielfeld

Das Spielfeld ist das Doppelfeld eines Tennisplatzes.

3.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4 oder einem Volleyball.

3.6 Schuhe

Siehe Absatz 7.

3.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln und die Zählweise des Tie-Breaks kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

3.8 Aufstellung

Die vier Spieler einer jeden Mannschaft (hier A und B) nehmen gemäß Skizze Aufstellung, wobei nur die Position des Spielers genauer vorgeschrieben ist, der die Ballaufgabe ausführt bzw. annimmt – nämlich hinter dem jeweiligen Aufschlagfeld (s. Position von A1 und B1). Die von der Aufgabe betroffenen Aufschlagfelder dürfen von keinem Spieler vor Annahme der Ballaufgabe betreten werden.

A4		B1	
A3		B2	
A2		B3	
A1		B4	

Die Ausgangsposition wird zunächst von der Mannschaft eingenommen, welche die erste Ballaufgabe zu Satzbeginn ausführt; die gegnerische Mannschaft positioniert sich im Anschluss.

Die erste Ballaufgabe und die Seitenwahl werden, wie beim Tennis üblich, ausgelost. Zum zweiten Satz werden Seiten und Erstaufgabe gewechselt.

3.9 Ballaufgabe

Der aufgebende Spieler steht hinter der rechten oder linken Aufschlaglinie (nicht hinter der Grundlinie). Er lässt den Ball aus der Hand auf einen Fuß fallen und befördert so den Ball über das Netz in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld. Der Ball darf vor der Berührung mit dem Fuß nicht aufgetitscht werden. Die Aufgabe gilt ferner als Fehler, wenn sie nicht im bezeichneten Feld landet. Bei Netzberührung wird die Aufgabe wiederholt. Ansonsten hat der Spieler für die Aufgabe (im Gegensatz zum Tennis) nur einen Versuch.

Die Aufgabe erfolgt wie beim Tennis-Tie-Break im Wechsel, wobei eine Mannschaft mit der Aufgabe von rechts nach links beginnt, und danach jede Mannschaft zwei Aufgaben ausführt, und zwar zunächst von links und dann von rechts. Die beiden Aufgaben werden von demselben Spieler ausgeführt. Die Mannschaft wechselt hierzu nach der jeweils ersten Aufgabe (von links) im Uhrzeigersinn. Die gegnerische Mannschaft bleibt stehen. Nach der zweiten Aufgabe (von rechts) bleiben beide Mannschaften stehen.

Bezogen auf obige Darstellung hat Mannschaft A die Erstaufgabe gewonnen. Sie nimmt zuerst Aufstellung, im Anschluss stellt sich Mannschaft B auf. A1 beginnt mit einer Aufgabe auf B1. Nach Ausspielen des Punktes wechselt die Aufgabe zu Mannschaft B. B4 gibt dann auf zu A4. Danach wechselt die Mannschaft B im Uhrzeigersinn ihre Positionen und B4 gibt auf zu A1. Hiernach wechselt wieder die Aufgabe zu Mannschaft A, wobei die Positionen hierzu nicht gewechselt werden, so dass nun A4 aufgibt zu B3. Hiernach wechselt Mannschaft A im Uhrzeigersinn und A4 gibt auf zu B4 usw.

3.10 Ballannahme

Die Annahme der Aufgabe erfolgt nach Aufsprung des Balles aus der Position hinter der Aufschlaglinie, wobei der annehmende Spieler den Ball nicht mit dem Arm oder gar der Hand berühren darf (Fußballregel). Insgesamt darf er den Ball höchstens viermal (ohne Bodenkontakt) berühren und muss versuchen den Ball entweder einem Mitspieler abzugeben oder über das Netz zurück ins gegnerische Feld zu spielen. Nach dem dritten Ballkontakt oder wenn der Ball im eigenen Feld wieder aufspringt muss er von einem anderen Mitspieler angenommen werden. Für die Annahme durch den Mitspieler gelten wieder dieselben Regeln, ebenso für die Annahme des Balls, der vom Gegner im Spielverlauf zurück über das Netz gebracht wird.

3.11 Ballstafette

Die Annahme und Weitergabe des Balls innerhalb der Mannschaft bezeichnen wir als Ballstafette. Die Weitergabe des Balls kann dabei mit und ohne Bodenkontakt erfolgen. Zwischen zwei Spielern darf der Ball jedoch höchstens einmal aufspringen. Ferner darf der Ball während der Stafette nicht außerhalb des Spielfeldes aufkommen, wohl sich aber wie beim Tennis in der Luft im scheinbaren „Aus“ befinden. An einer Ballstafette kann jeder höchstens einmal als Annehmender beteiligt sein. Spätestens nach der vierten Annahme muss daher der Ball zurück in das gegnerische Spielfeld gebracht werden. Sinn der Ballstafette ist es, hierfür eine günstige Position zu erlangen, z.B. für einen strammen Schuss von der Grundlinie aus oder für einen Kopfball aus der Nähe des Netzes.

3.12 Ball im Aus

„Aus“ wird wie beim Tennis gehandhabt. Wird der Ball beim Spiel auf die gegnerische Seite ins Aus befördert, ohne dass der Gegner den Ball vorher berührt, so ist dies ein Fehler und der Gegner gewinnt den Punkt. Bei Berührung der Außenlinie gilt der Ball noch als „in“. Dies gilt auch für die Aufgabe des Balles in das Aufschlagfeld.

3.13 Netzberührung

Berührt ein Spieler, während der Ball im Spiel ist, das Netz, so gilt dies als Fehler. Bei Netzberührung durch den Ball wird weitergespielt. Ausnahme: Wiederholung bei der Ballaufgabe (s. 3.9).

3.14 Auswechslung

Bei Einsatz eines Ersatzspielers nimmt dieser zunächst die Position des ausgewechselten Spielers ein. Der Gegner kann jedoch verlangen, dass hiernach ein Positionswechsel vorgenommen wird. Dies soll verhindern, dass eine Mannschaft einen Spieler nur für spezielle Aufgaben einsetzt, wie z.B. für die Ballaufgabe oder deren Annahme.

3.15 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten möglicherweise auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Fußball- und Tennisregeln die endgültige Entscheidung

4 Regeln zum Hockeyspiel

4.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

4.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

4.3 Spielfeld

Zwei halbe Tennisplätze quer (Tore auf den Doppelauslinien) oder gesamter Platz (Tore auf den Grundlinien).

4.4 Tore

Die Tore sind 140cm breit und 105cm hoch.

4.5 Ball

Kunststoffball UNIHOC (hohl mit Löchern). Keinesfalls darf mit Tennisbällen gespielt werden!

4.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

4.7 Schläger

Beim DTB Talent Cup wird mit der Ausrüstung von UNIHOC gespielt. Allgemein gilt:

Es dürfen ausschließlich Kunststoffschläger mit einer beidseitig flachen Schlägerschaukel verwendet werden. Die Schaukel ist mit einer Gitterkonstruktion versehen, ihre Unterkante kann gerade oder rund geformt sein. Die Schaukelgröße beträgt: Länge ca. 20-25cm und Höhe ca. 7cm. Die bekanntesten Marken und Hersteller dieser Hockeyschläger sind UNIHOC und ELPEX. Die Verwendung von anderen Schlägern, etwa mit vierkantigem Schaft oder solchen mit Vollgummischaukeln in Original-Feldhockeyform (eine Seite flach, eine abgerundet), ist absolut untersagt.

4.8 Einweisung

Die Spieler sind bzgl. der im Folgenden aufgeführten Regeln vor dem Spiel vom Schiedsrichter oder Wettkampfleiter zu informieren.

4.9 Gefährdende Gegenstände

Es ist den Spielern verboten Gegenstände zu tragen, die aus Sicht des Schiedsrichters zu einer Gefährdung des Spielers selbst oder eines anderen Spielers führen können (z.B. Halsketten, Uhren etc.).

4.10 Anstoß

Zu Beginn, nach der Halbzeit und bei Torerfolg beginnt das Spiel an der Mittellinie.

4.11 Abstoß des Torwarts

Beim Abstoß vom Tor müssen alle gegnerischen Spieler hinter die T-Linie

4.12 Ecke

Ecken werden ganz normal ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden.

4.13 Was ist im Spiel (nicht) erlaubt?

Ausdrücklich gestattet sind:

1. Während des Schlagens darf der Stock, wenn KEIN Gegner in der Nähe ist, vor und hinter dem Körper bis in Hüfthöhe gebracht werden. Befindet sich ein Gegner in unmittelbarer Nähe, gilt in Kniehöhe.
2. Das Vorlegen des Balles mit dem Rumpf - also nicht mit Kopf, Armen, Händen und Füßen - ist erlaubt.
3. Das Stoppen des Balles mit dem Fuß ist regelgerecht.
4. Das Spielen gegen die Hallenwände, **Begrenzungsnetze** oder Banden ist vorgesehen (gilt also nicht als „aus“).
5. Das Schlenzen des Balles ist erlaubt, solange Punkt 1 beachtet wird.
6. Ein Spieler darf als Torwart agieren. Für ihn gelten die Punkte 1 - 5 ebenfalls.
Fußabwehr ist also erlaubt (siehe aber 10 und 11).

Ausdrücklich nicht gestattet sind:

1. Den Ball mit dem Fuß einem Mitspieler zuzuspielen.
2. Jegliches Spielen des Balles mit dem Stock oberhalb der Hüfthöhe ist regelwidrig.
3. Der Schläger darf nicht geworfen werden.
4. Der Torwart darf bei einer Abwehraktion weder mit den Knien noch mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berühren (er darf sich also insbesondere nicht vor das Tor legen oder werfen).
5. Der Torwart darf nicht mit der Hand oder den Armen abwehren.

Ebenfalls „abpfeifen“:

1. Die Schiedsrichter sollten darüber hinaus folgende Situationen abpfeifen, wenn dadurch der Gegner benachteiligt wird oder Verletzungsgefahr besteht:
2. Absichtliches Blockieren des Balles.
3. Mit dem Stock zwischen die Beine des Ballführenden fahren.
4. Auf den Stock des Ballführenden schlagen, den Stock festhalten oder hochheben. Das Treffen des gegnerischen Stocks von der balloffenen Seite wird nicht geahndet.
5. Den Ball mit dem Knie oder im Liegen bzw. Sitzen stoppen oder abspielen.
6. Den Ball mit dem Fuß über Kniehöhe spielen.
7. Attackieren eines gegnerischen Spielers mit Körperchecks.
8. Bei Blockierung des Spiels durch Verhakung im Begrenzungsnetz (Neueinrollen des Balles durch den Schiedsrichter).

4.14 Ahndung durch Freischlag

Bei Verstoß gegen die Punkte 7 bis 9, 12 bis 17 sowie an jeder Stelle, an der das Spiel aus anderen Gründen unterbrochen wird, erfolgt ein Freischlag. Befindet sich die Stelle hinter dem Tor, wird der Freischlag auf der Torlinie, etwa 2m von der Wand entfernt, ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden. Das Abspiel ist in alle Richtungen möglich. Die Gegner müssen unaufgefordert 3m Abstand einhalten.

4.15 Ahndung durch Strafstoß

Bei einem Verstoß des Torwarts gegen Punkt 10 oder 11 oder wenn ein gegnerischer Spieler durch ein - wie auch immer geartetes - Foul in aussichtsreicher Position beim Torschuss behindert oder

überhaupt daran gehindert wird, erfolgt ein Strafstoß. Ebenso, wenn das Tor mit der Absicht verschoben wird, es zu verteidigen oder wenn zu viele Spieler auf dem Spielfeld sind.

Der Strafstoß wird vom anderen Spielfeldende auf das leere Tor geschossen. Alle Spieler stehen hinter der betreffenden Außenlinie. Wird dabei kein Tor erzielt, führt die „bestrafte“ Mannschaft in ihrer Tornähe einen Freischlag aus.

4.16 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Hockeyregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.

5 Regeln zum Cornhole

5.1 Aufbau

Ein Cornhole-Brett wird mit je 5 blauen und 5 roten Säckchen bereitgelegt. Die Spieler werfen aus einer Entfernung von 4 Metern auf das Brett.

5.2 Durchführung

Ein Team besteht aus 5 Spielern – sollte ein Spieler ausfallen, wirft ein anderer doppelt. Jeder Spieler einer Mannschaft erhält einen Sack der jeweiligen Farbe. Die Spieler beider Teams werfen abwechselnd auf das Brett. Welches Team beginnt wird ausgelost. Ansonsten wird die neue Runde vom Sieger der letzten Runde begonnen. Bei Unentschieden wird der Anwurf gewechselt.

Es darf nur von unten geworfen werden. Bei Zuwiderhandlung oder auch bei Übertreten ist der Wurf verloren, wird also nicht wiederholt.

5.3 Zählweise

Nach 5 Würfungen pro Mannschaft, d.h. nach einer „Runde“, werden die Punkte zusammengezählt. Jeder Treffer (Säckchen durch Loch) bringt 3 Punkte; wenn das Säckchen auf dem Brett liegen bleibt, gibt das einen Punkt. Das Rundenergebnis ist dann die Punktdifferenz der Teamergebnisse. Die Rundenergebnisse werden immer aufsummiert, bis ein Team mindestens 11 Punkte erreicht hat.

Es werden 2 Sätze bis 11 gespielt. Der gewonnene Satz zählt 1 Punkt. Das Gesamtergebnis ist also 2:0 oder 1:1.

Anmerkung: Es kann vorgesehen sein, dass ein Satz von den Mädchen und der andere Satz von den Jungen gespielt wird.

5.4 Zeitlimit und Entscheidungsrunde

Sollte ein Satz nach 10 Minuten noch nicht beendet sein, wird das Spiel durch den Wettkampfleiter angehalten, wobei dann die im Spiel befindenden Säckchen noch geworfen werden.

Ist dann der Stand unentschieden, dann wird so lange abwechselnd geworfen, bis ein Team bei gleicher Wurfzahl mehr Punkte als das gegnerische erzielt hat. Der einzelne Satz wird also jeweils entschieden.

6 Regeln zum Basketball

Prinzipiell wird nach den offiziellen FIBA-Regeln gespielt. Diese sind recht gut beschrieben unter <https://www.basketball-bund.de/jugend-schule/minibasketball/regeln>.

Für den Talentcup gelten neben den nötigen Anpassungen von Spielfeld und Korbhöhe (auf 2,60 m) folgende Vereinfachungen bzw. Abänderungen:

Die Spielerzahl beträgt 4 Spieler(innen) (plus 1 Ersatz). Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

Es wird in zwei Halbzeiten zu je 7 Minuten gespielt.

Ein Sprungball findet nur zu Beginn jeder Halbzeit statt, sonst Einwurf vom Seitenrand.

Auszeiten auf Verlangen einer Mannschaft sind nicht vorgesehen, können aber vom Schiedsrichter angeordnet werden, um z.B. noch einmal das Regelwerk klären.

Die Spieluhr wird nur bei längeren Verzögerungen auf Anweisung des Schiedsrichters angehalten.

Die 5-, 8- und 24-Sekundenregel sowie das Spielen des Balles in das Rückfeld werden nicht geahndet. Die 3-Sekundenregel wird nur bei unfairem Vorteil insbesondere durch größere Spieler angewendet ("Parken" in der Zone).

Spielerwechsel ist bei jeder Unterbrechung möglich.

Die vorgeschriebene Verteidigung ist die Manndeckung. Keine Zonenverteidigung!

Freiwürfe werden von der vorderen Sprungkreiskante ausgeführt (= 4,00 m statt 5,80 m von der Grundlinie entfernt).

Es gibt keine Verlängerung. Ergebnisse mit gleichem Punktestand werden als unentschieden gewertet. Dreipunktewürfe sind nicht möglich.

Spielball ist der „Mini-Basketball“ (Größe 5).

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Basketballregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.

7 Regeln zu den Konditionswettbewerben

7.1 Mannschaftsaufstellung

Alle Wettkämpfe werden ab der Hauptrunde in Staffelform ausgetragen. In der Vorrunde sind die Wettkämpfe (außer Geschicklichkeit) auch ohne Staffelform möglich. Eine Staffel besteht aus vier Jungen und vier Mädchen, die bezüglich Nominierung und Reihenfolge beliebig aufgestellt werden können. Ersatzspieler sind im Rahmen der Ersatzspielerregelung (s. Absatz 8) mindestens bei einer Staffel einzusetzen.

7.2 Auswahl der Übungsformen, „Töpfe“

Die Wettkämpfe werden aus den folgenden vier Übungsbereichen („Töpfe“) ausgewählt, und zwar zwei aus

1. dem Geschicklichkeitstopf:

- 1.1 Ballholen
- 1.2 Fang-Ziel-Werfen
- 1.3 Pendelstaffel 1
- 1.4 Pendelstaffel 2
- 1.5 Ball rollen
- 1.6 Koordinationslalom
- 1.7 Prelllalom
- 1.8 Hürden/Eimer-Lauf
- 1.9 Dribbel-Achter-Lauf

2. dem Sprungtopf:

- 2.1 Schlussprung
- 2.2 Dreisprung
- 2.3 Sprung – Einbeinig
- 2.4 Wechselsprünge Staffel

zwei aus

3. dem Wurftopf:

- 3.1 Medizinballwurf beidarmig
- 3.2 Beidarmiges Stoßen
- 3.3 Seitlicher Medizinballwurf
- 3.4 Beidändiger Medizinballwurf rückwärts über den Kopf
- 3.5 Beidändiger frontaler Medizinballwurf von unten nach oben

und zwei aus

4. dem Lauftopf:

- 4.1 Sprint
- 4.2 Pendelsprint
- 4.3 Grundliniensprint
- 4.5 Fächerlauf 1
- 4.5 Fächerlauf 2
- 4.6 Sprint im Tennisfeld
- 4.7 Balltransportsprint

Partner der Veranstaltung

- 4.8 Biathlon
- 4.9 Vier Eckenlauf
- 4.10 Achterlauf
- 4.11 Hole und bringe den Ball
- 4.12 T-Run

Die Übungen sind in Teil C im Detail beschrieben.

Die Auswahl an Übungen ist in der Vorrunde durch die Wettbewerbe der Leistungsdiagnostik vorgegeben. Dort werden lediglich die Geschicklichkeitsübungen aus dem Geschicklichkeitstopf gelöst. Die Auswahl für die Endrunde erfolgt durch Los auf der Mannschaftsführerbesprechung am Anreisetag. Soweit genügend verschiedene Übungsformen zur Verfügung stehen, scheidet dabei die für die Vorrunde bereits ausgelosten Übungen (Geschicklichkeit) für die Endrunde aus.

7.3 Entscheidung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter überwachen den Ablauf, speziell im Hinblick auf die Korrektheit der Durchführung. Bei unkorrekter Durchführung haben die Schiedsrichter an Stelle der Disqualifikation die Möglichkeit einzelne Wiederholungen anzuordnen. Der Turnierausschuss (und nur dieser) kann auch eine Wiederholung des kompletten Wettkampfs anordnen.

Im Übrigen entscheidet der Schiedsrichter endgültig. Wenn die Entscheidung im Rahmen der Messgenauigkeit liegt, sind sie gehalten den Wettkampf als „Unentschieden“ zu werten.

8 Ersatzspielerregelung

Im Verlauf des Mannschaftsmehrkampfs müssen alle fünf Mädchen bzw. Jungen mindestens einmal, auch im Tennis, sowie in allen Mannschaftsspielen, sowie mindestens einmal in den Konditionswettbewerben, eingesetzt werden. Tritt der Verband bei allen Wettkämpfen ohne Ersatzspieler an, so können nur diese vier Mädchen bzw. diese vier Jungen eingesetzt werden. Vor- und Endrunde sind dabei getrennt zu sehen.

9 Kleidung, Schuhe

Beim Tennisspiel ist nach DTB-Wettspielordnung „Tenniskleidung“ vorgeschrieben.

Beim Mannschaftsballspiel und bei den Konditionswettbewerben ist das ausgegebene Talent Cup Trikot zu tragen.

Soweit die Wettbewerbe in der Tennis- oder Turnhalle ausgetragen werden, sind Hallentennisschuhe mit glatter Sohle zu tragen.

Teil C: Beschreibung der Konditionswettbewerbe

NEU: Wettbewerbe, die für die Leistungsdiagnostik ausgewertet werden

Ab dem Jahr 2024 werden einzelne Wettbewerbe, die im Rahmen des Talentcups durchgeführt werden, für eine leistungsdiagnostische Auswertung genutzt. Daraus ergibt sich, dass die folgenden Tests bei jedem Talentcup in der **Vorrunde** durchgeführt werden. Bei diesen Tests wird jeweils das gesamte Team eingesetzt und gewertet. Sollten Teams mit einer ungleichen Anzahl an Spieler: innen zum Wettbewerb antreten, so darf das Team mit mehr Spieler: innen vor Beginn des Wettbewerbs festlegen welcher Spieler, welche Spielerin außerhalb der Talentcup-Wertung an den LDU-Wettbewerben teilnimmt. Sofern keine medizinischen Gründe vorliegen, muss das gesamte Team an den LDU-Wettbewerben teilnehmen. Sofern nicht anders erläutert, gelten die gleichen Regeln wie für die entsprechenden Staffeln in der Hauptrunde des Talentcups.

1. Richtungswechselsprint

Aufbau

Eine Lichtschranke auf der Mittellinie des Aufschlagfeldes sowie zwei Lichtschranken zur Erfassung der Richtungswechselzeiten. (Aufbau entspricht dem DTB-Konditionstest)

Durchführung

Wie beim Health and Performance Test. Start in der Mitte, möglichst nah an der Lichtschranke, Hand an der Linie, Blick zum Netz. Der äußere Fuß muss außerhalb oder auf der Doppellauflinie sein. Jeder Spieler startet einmal nach rechts und einmal nach links. Die Teams starten jeweils abwechselnd nach rechts. Anschließend wird nach dem gleichen Prinzip für die linke Seite verfahren. Wer anfängt wird gelost. Es wird pro Spieler und Richtung ein Wertungsversuch durchgeführt. Bei einer ungültigen Ausführung erhält der Spieler eine Zeitstrafe von 2 sec, die auf die gemessene Zeit addiert wird.

Der Wert der Leistungsdiagnostik wird vom Team der Ruhr Uni eingetragen, über die Gültigkeit des Versuches für die Auswertung des Talentcups entscheidet der Schiedsrichter des Talentcupteams.

Sieger Talentcup

Die Addition der Gesamtzeiten ergeben einen Teamscore, der am Ende gewertet wird. Das Team mit der niedrigsten Gesamtzeit gewinnt.

Zwischenstände nach den einzelnen Läufern verdeutlichen für die Spieler: innen den Team-Gedanken.

Werte LDU

Die Einzelwerte jedes Spielers werden jeweils für den Start nach rechts und links erhoben. Zusätzlich werden jeweils die Richtungswechselzeiten erfasst.

Ungültige Versuche werden nicht erfasst.

2. Linearsprint (5,10,20m) Sprint

Aufbau

Eine Startlinie wird 30cm vor der ersten Lichtschranke geklebt. Es werden Doppellichtschranken bei 5m,10m und 20m aufgestellt.

Durchführung

Wie beim Health and Performance Test. Start 30 cm hinter der Lichtschranke aus einer ruhigen Schrittstellung. Spieler 1 Team 1, dann Spieler 1 Team 2 fortführend. Wer anfängt wird gelost.

Sieger Talentcup

Addition der Einzelwerte der 20 m Zeit ergeben einen Teamscore, der am Ende gewertet wird. Das Team mit der niedrigsten Gesamtzeit gewinnt.

Zwischenstände nach den einzelnen Läufern erhalten für die Spieler: innen den Teamcharakter.

Werte LDU

Einzelwerte und Zwischenzeiten jedes Spielers werden erhoben.

3. Standweitsprung

Aufbau

Es wird von einer Startlinie begonnen zu springen.

Durchführung

Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. Jeder springt von der markierten Startlinie maximal weit. Hierbei zählt jeweils das Körperteil mit dem geringsten Abstand zur Startmarkierung als Sprungweite. Die Einzelwerte werden erhoben und direkt aufsummiert um den Team-Zwischenstand darzustellen.

Die einzelnen Weiten der Springer: innen werden erhoben und für die LDU vermerkt.

Sieger Talentcup

Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore. Das Team, das am Ende vorne ist, gewinnt das Spiel.

Werte LDU: Einzelwerte jedes Spielers werden erhoben.

4. Counter Movement Jump

Aufbau

Die Ruhr-Universität Bochum stellt eine Kontaktmatte zur Verfügung, mit der die Sprunghöhe ermittelt werden kann.

Durchführung

Es wird in einer stehenden Position auf der Platte gestartet. Nach dem absenken des Körperschwerpunktes durch beugen der Knie und Hüfte, erfolgt ein maximaler Sprung nach oben. Die maximale Flughöhe wird gewertet. Pro Spieler stehen 3 Sprungversuche zur Verfügung, die mit kurzen Pausen hintereinander durchgeführt werden. Der jeweilige Bestwert wird für den Talentcup sowie die LDU verwendet.

Sieger Talentcup

Die Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Spieler geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Werte LDU

Die Einzelwerte jedes Spielers werden erhoben.

5. Tappings

Aufbau

Die Ruhr Uni Bochum stellt eine Kontaktmatte zur Verfügung, mit der die Anzahl der Tappings ermittelt werden kann.

Durchführung

Es wird im Stehen gestartet. Es erfolgt ein Countdown über 3 sec bis zum Messbeginn, während dessen schon mit den Tappings begonnen werden kann. Es wird die Anzahl der Tappings in 3 sec gewertet. Es werden 2 Versuche pro Spieler: in durchgeführt, der jeweils beste Wert geht in die Wertung ein.

Sieger Talentcup

Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Spieler geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Werte LDU

Die Einzelwerte jedes Spielers werden erhoben.

Partner der Veranstaltung

6. Ballwurfgeschwindigkeit

Aufbau

Die Ruhr-Universität Bochum baut die Radaranlage zur Wurfgeschwindigkeitsmessung auf.

Durchführung

Es werden 3 maximale Würfe von der Grundlinie in ein vorgegebenes Zielfeld absolviert. Gestartet wird in Schrittstellung mit einem Fuß an der Grundlinie. Es erfolgt die Messung der Geschwindigkeit. Nach dem Wurf ist es erlaubt, sich mit einem Fuß im Feld abzufangen. Der jeweils beste Wurf wird gewertet, Würfe außerhalb des Zielfeldes werden nicht gewertet.

Sieger Talentcup

Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Spieler geteilt wird. Das Team mit der höchsten durchschnittlichen Geschwindigkeit gewinnt.

Werte LDU

Die Einzelwerte jedes Spielers werden erhoben.

7. Med.-Ball-Würfe beidarmig über Kopf

Aufbau

Eine Startlinie wird markiert von welcher jeder Werfer startet.

Durchführung:

Jeder Werfer der beiden Mannschaften beginnt an der Startlinie. Jeder Werfer soll den 1 kg Medizinball aus der parallelen Grundstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf - ähnlich einem Einwurf im Fußball - soweit wie möglich werfen. Die Wurfweite wird von den Schiedsrichtern gemessen. Nachdem der Ball die Hand verlassen hat kann die Abwurfline übertreten werden. Die Einzelwerte jedes Spielers werden addiert und als Teamscore während des Wettbewerbs dargestellt.

Sieger Talentcup

Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore. Das Team, das am Ende den höchsten Wert erzielt, gewinnt das Spiel.

Werte LDU

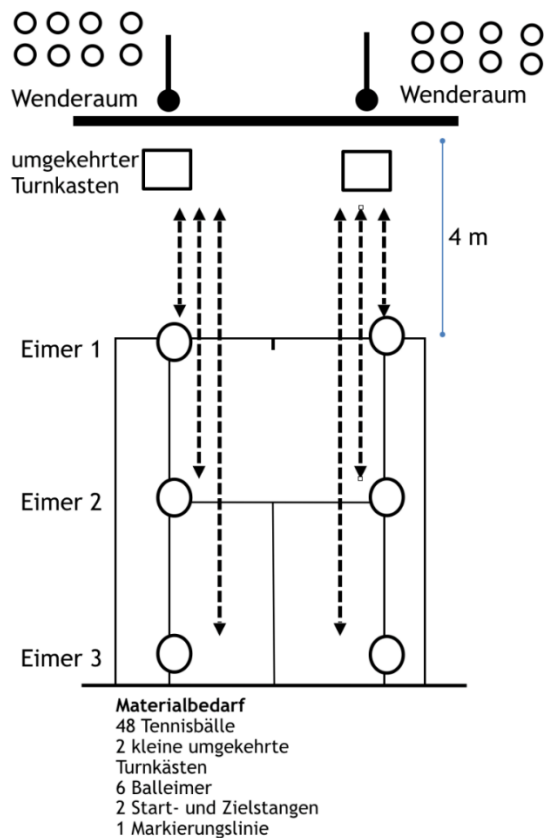
Die Einzelwerte jedes Spielers werden erhoben.

Partner der Veranstaltung

Wettbewerbe, die nicht für die Leistungsdiagnostik ausgewertet werden

1 Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)

1.1 Ballholen



Aufbau

Zweimal drei Eimer mit jeweils acht Tennisbällen werden gemäß Skizze aufgestellt.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften A und B starten gleichzeitig auf Kommando. Aus den drei Eimern einer Mannschaft wird nacheinander je ein Ball in der vorgegebenen Reihenfolge (1, 2, 3) geholt und in den Korb gelegt. Nach Ablegen des dritten Balles schickt er den nächsten Läufer durch Abklatschen (linke Hand hinter der Start-/Zielstange im Wenderraum) los.

Wird ein Eimer umgestoßen, so muss dieser vom Läufer sofort wieder aufgestellt und die Bälle eingesammelt werden.

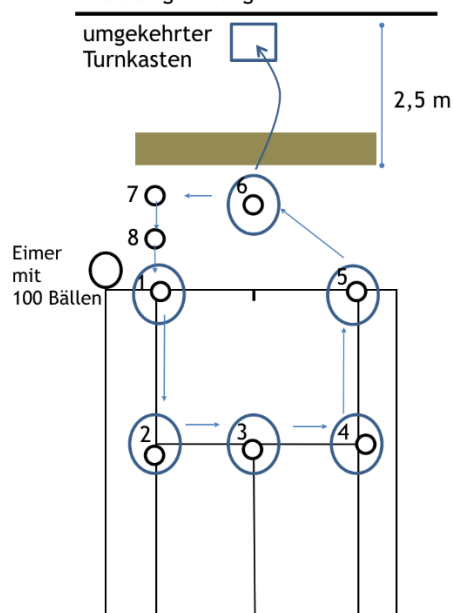
Sieger

Die Mannschaft, die zuerst die 24 Bälle im umgekehrten Turnkasten hat, ist Sieger.

Partner der Veranstaltung

1.2 Fang-Ziel-Werfen

Platzbegrenzung



Materialbedarf

- 200 Tennisbälle
- 2 kleiner umgekehrter Turnkasten
- 12 Hula hoop Reifen
- 2 Langbänke (Turnbänke)
- 2 Balleimer
- 2 Stoppuhren

Aufbau

Fünf "Hula Hoop Reifen" werden nach Skizze jeweils auf zwei Feldhälften gelegt.

Durchführung

Auf Kommando nehmen auf beiden Platzhälften jeweils die an Position 1 stehenden Spieler einen Tennisball aus dem Eimer und werfen ihn zu 2, dieser zu 3, usw. bis zur 6. Dieser versucht den Ball in den umgekehrten Turnkasten zu werfen. Weitere Umläufe folgen. Die Reifen dürfen mit keinem Fuß verlassen werden. Ein Ball, der auf den Boden fällt, darf nicht mehr geworfen werden. Nach einer halben Minute, nach dem Pfiff des Schiedsrichters, bewegen sich alle Spieler eine Station in Pfeilrichtung weiter, dabei dürfen die Bälle in der Hand gehalten werden.

Sieger

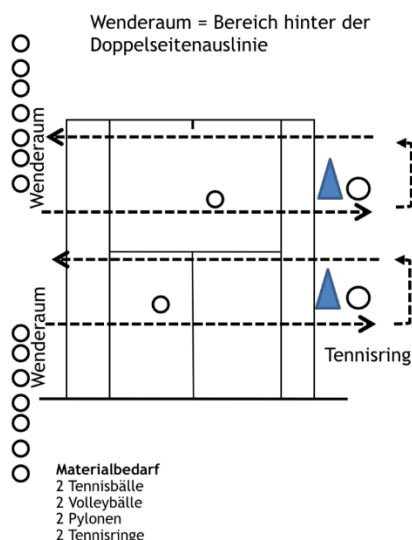
Nach acht verschiedenen Positionen hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Bälle im Eimer platzieren konnte.

Aufbau

Zwei Mannschaften stehen in ihrem Wenderraum hinter der Doppelseitenauslinie. Hinter der gegenüberliegenden Doppelseitenauslinie befindet sich eine Wendemarke (Pylone). An der Wendemarke liegt ein Tennisball in einem Tennisring. Der erste Läufer hält einen Volleyball in der Hand.

Partner der Veranstaltung

1.3 Pendelstaffel 1



Durchführung

Der erste rennt los und nimmt an der Pylone den Tennisball mit und übergibt im Wenderaum beide Bälle dem nächsten der Mannschaft. Dieser rennt los und legt den Tennisball in den Tennisring an der Pylone ab und übergibt im Wenderaum den Volleyball dem nächsten der Mannschaft, usw.. Wird eine Pylone umgeworfen, so muss der Läufer sie wieder aufstellen. Der abgelegte Tennisball muss im Tennisring liegen.

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, die die Aufgabe mit allen acht Mannschaftsmitgliedern schneller beendet hat.

1.4 Pendelstaffel 2

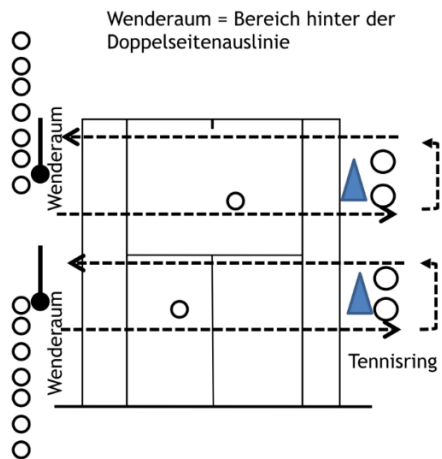
Aufbau

Zwei Mannschaften stehen in ihrem Wenderaum hinter der Doppelseitenauslinie. Hinter der gegenüberliegenden Doppelseitenauslinie befindet sich eine Wendemarke (Pylone). Der erste Läufer hält einen Tennisball und einen Volleyball in beiden Händen. Ein Tennisring befindet sich am Boden festgeklebt rechts hinter der Pylone, ein weiterer links hinter der Pylone.

Durchführung

Der erste rennt los und legt beide Bälle an der Pylone jeweils auf einem Tennisring ab, läuft um die Pylone herum zurück zum nächsten aus der Mannschaft. Nach Abklatschen (linke Hand hinter der Start-/Zielstange) rennt dieser los und holt beide Bälle an der Wendemarke ab und übergibt sie hinter der Doppelseitenauslinie im Wenderaum dem nächsten der Mannschaft. Dieser bringt die Bälle wieder zur Pylone usw.

Partner der Veranstaltung

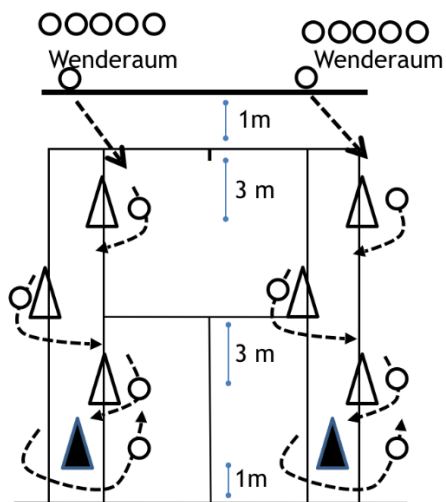


- Materialbedarf**
- 2 Tennisbälle
 - 2 Volleybälle
 - 2 Pylonen
 - 2 Tennisringe
 - 2 Start- und Zielstangen

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Start-/Zielstange umgeworfen hat.

1.5 Ball rollen



- Materialbedarf**
- 2 Tennisbälle
 - 8 Pylonen
 - 1 Wenderaummarkierung
 - 2 Unihockschläger (2 pro Team)

Partner der Veranstaltung

Aufbau

3m von der Grundlinie in Richtung Aufschlaglinie, auf Höhe der Aufschlaglinie und 3m vor dem Netz, werden Markierungen (Pylonen oder Slalomstangen) aufgestellt (siehe Skizze).

1m vor dem Netz steht eine weitere Pylone, die als Wendemarke mit Ball und Schläger umrundet werden muss.

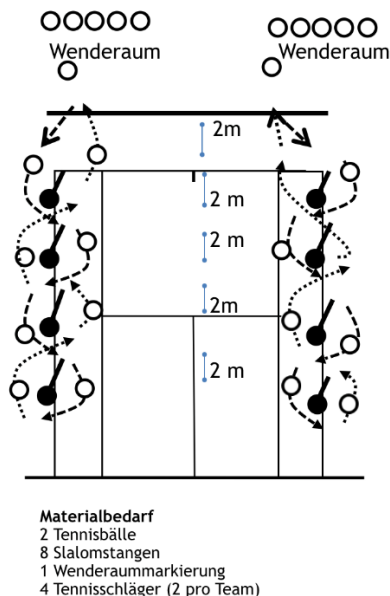
Durchführung

Auf das Startkommando rollt aus jeder Mannschaft ein Spieler einen Tennisball, der auf der Grundlinie liegt, mit einem Hockeyschläger auf dem Boden um die Markierungen in Richtung Netz. Am Netz muss eine Pylone (Wendemarke) umrundet werden. Anschließend wird der Ball wieder die gleiche Strecke zurück zur Grundlinie gerollt. Hinter der Grundlinie wird der Ball im Wenderaum mit der Hand dem zweiten Kind übergeben (nicht zurollen). Rollt der Ball während des Laufens weg, so muss an dieser Stelle weitergemacht werden, an welcher der Ball weggerollt ist, usw. Das letzte Mannschaftsmitglied rollt den Ball wie vorher beschrieben und stoppt den Ball hinter der Grundlinie auf dem Boden mit der Hand.

Sieger

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen acht Teilnehmern die Staffel beendet hat. Der Ball muss hinter der Grundlinie liegen.

1.6 Koordinationsslalom



Aufbau

Von der Grundlinie aus Richtung Netz werden im Abstand von 2m Slalomstangen auf beiden Doppelauslinien aufgestellt (siehe Skizze).

Durchführung

Der Spieler hat einen Tennisschläger und einen Tennisball in der Hand und startet rechts hinter der Startlinie, die 2m von der Grundlinie entfernt ist. Auf das Startkommando muss der Ball mit dem Schläger im Langgriff (Hand muss ganz auf dem Griffband aufliegen) auf den Boden geprellt und dabei durch

Partner der Veranstaltung

den Slalom hin- und zurückgelaufen werden. Der Ball darf erst hinter der Grundlinie in der Wechselzone in die Hand genommen werden. Am Ende wird der Schläger und der Ball dem nächsten Mannschaftsmitglied übergeben, usw.

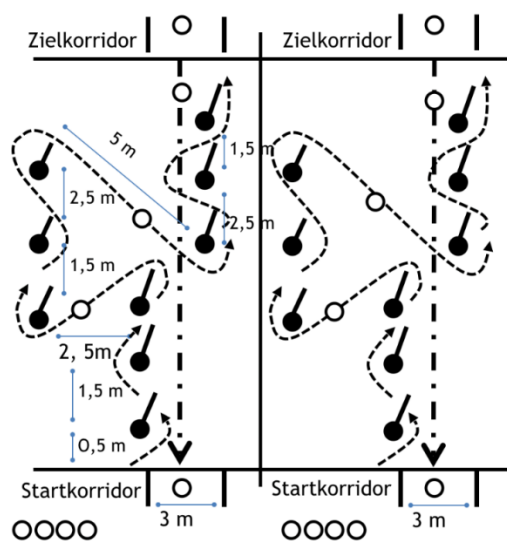
Wird der Ball unterwegs verloren, so muss der Slalomlauf dort fortgesetzt werden, wo der Ball verloren ging.

(Die beiden Schläger müssen gleichgroß sein.)

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Spieler zuerst den Tennisschläger und den Tennisball im Wenderaum abgelegt hat. Dabei muss der Tennisball auf der Schlägerbesaitung liegen.

1.7 Prellslalom



Materialbedarf

- 2 Minibasketbälle Gr. 5
- 18 Slalomstangen oder Pylonen
- 10 Markierungstreifen
- Markierungspfeile - Richtungspfeile
- Maßband

Aufbau

In den beiden Spielfeldhälften werden zwei gleiche Slalomformen, in der auf der Skizze aufgezeigten Weise, mit Markierungshilfen (Pylonen, Stangen) aufgebaut. Zur Verdeutlichung der Laufwege werden Richtungspfeile auf dem Boden angebracht bzw. gezeichnet.

Durchführung

Jeweils ein Spieler der beiden Mannschaften steht hinter der Startlinie. Ein Minibasketball (Gr. 5) wird möglichst schnell laufend durch den Slalomparcours geprellt. Nach dem Pellen um die letzten Markierung **rollt** der Spieler den Ball aus dem Zielkorridor zum, im Startkorridor stehenden, nächsten Spieler seiner Mannschaft. Der Spieler folgt gehend dem Ball zurück in den Startkorridor. Sollte der Ball nicht die erforderliche Genauigkeit und Länge haben, um den Spieler hinter der Startlinie zu erreichen, muss ein weiterer Versuch unternommen werden. Der Spieler im Startkorridor darf dabei den vorgegebenen

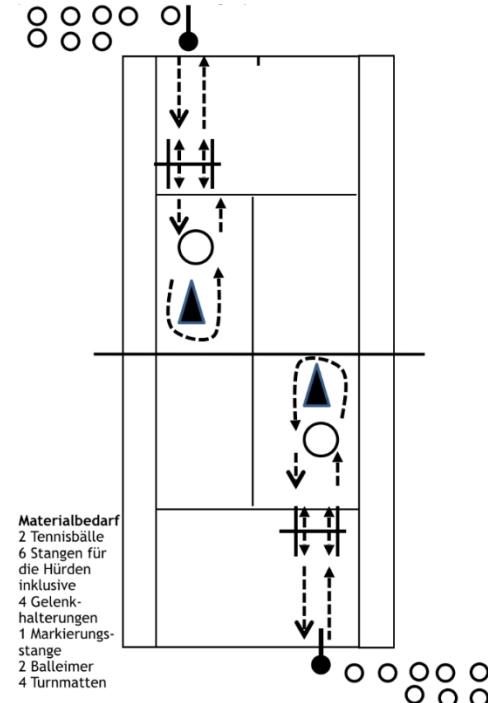
Partner der Veranstaltung

Korridor nicht verlassen. Der Ball muss durch den Slalomparcours geprellt und darf nicht getragen werden. Ebenso muss er zurück gerollt werden.

Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren letzter Spieler als erster dem Starter der Mannschaft den Ball zurollt und dieser den Ball im Startkorridor aufnimmt.

1.8 Hürden/Eimer-Lauf



Aufbau

In den beiden Spielfeldhälften werden entsprechend der Skizze jeweils eine Malstange, eine Hürde bestehend aus zwei Standfüßen mit zwei Haltstangen, sowie einer Querstange mit zwei Gelenkhalterungen (alles aus Kunststoff, Höhe 40cm), ein Balleimer, ein Tennisball und eine Wedemarke (Stange) aufgebaut. Die Hürden stehen auf Turmatten.

Durchführung

Die ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Start-/Ziellinie (Raum hinter der Grundlinie) mit einem Tennisball in der Hand und sprinten so schnell wie möglich zur Hürde. Sie durchkriechen zunächst die Hürde, anschließend überspringen sie die Hürde und schließlich durchkriechen sie die Hürde nochmals. Danach laufen sie zum Balleimer und legen den Tennisball in den Eimer. Es folgt ein Sprint um die Wendemarke zurück zum Balleimer. Am Balleimer wird der Tennisball wieder heraus- und mitgenommen. Die Hürde wird erneut durchkrochen, übersprungen und nochmals durchkrochen. Der Lauf ist mit Erreichen der Ziellinie (Grundlinie) und der Ballübergabe an den nächsten Läufer beendet. Der Ball wird in die, hinter der Markierungsstange, ausgestreckte rechte Hand übergeben.

Partner der Veranstaltung

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer als erster die Ziellinie überquert und den Tennisball im Ring abgelegt hat.

1.9 Dribbel-Achter-Lauf

Aufbau

Zwei Stangen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Basketball (Minibasketball Gr. 5) liegt rechts neben der Start-/Zielstange.

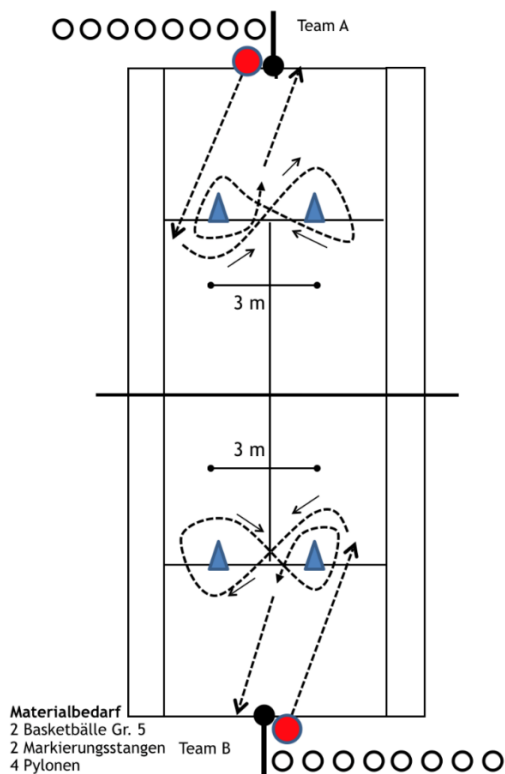
(siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer steht hinter dem Basketball. Er nimmt ihn auf, läuft und dribbelt dabei eine querliegende Acht um die beiden Stangen. Danach läuft und dribbelt er durch die beiden Stangen zur Start-/Zielstange zurück (links vorbei) und übergibt den Basketball hinter der Stange dem nächsten Läufer (siehe Skizze). Der Ball darf beim Dribbling nicht festgehalten werden.

Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange vorbei gelaufen ist und den Basketball im Ring abgelegt hat.



Partner der Veranstaltung

2 Sprungtopf

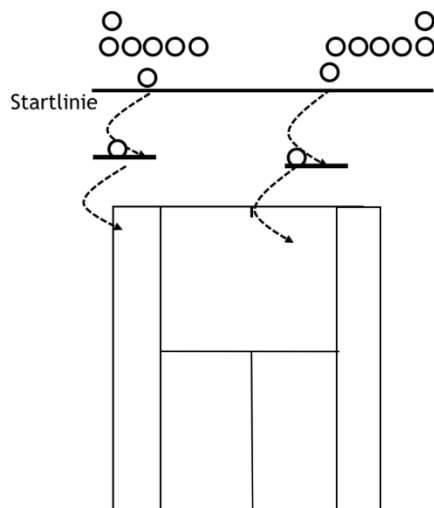
2.1 Schluss-Sprung

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes oder der Sporthalle. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle springen die nächsten Kinder ab, usw. Ist das Platzende bzw. das Sporthallenende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A springt dann hinter dem Markierungsstab des Teams B und Team B hinter dem Markierungsstab des Teams A weiter.



Materialbedarf
2 Markierungsstäbe
1 Startlinie

Sieger

Die von den acht Springern erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

2.2 Dreisprung

Aufbau

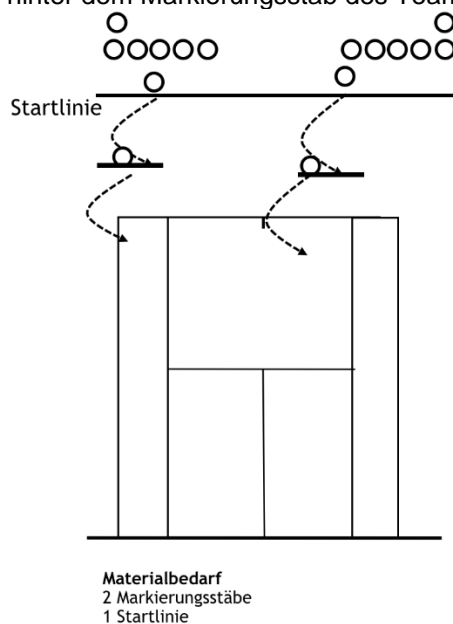
Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle springen die

Partner der Veranstaltung

nächsten Kinder ab, usw. Ist das Platzende bzw. das Sporthallenende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A springt dann hinter dem Markierungsstab des Teams B und Team B hinter dem Markierungsstab des Teams A weiter.



Sieger

Die von den acht Springern erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

2.3 Sprung-Einbeinig

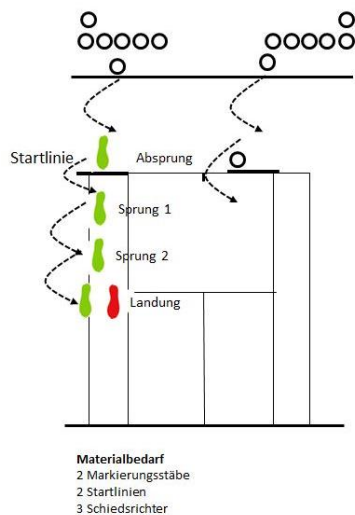
Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden zwei Startlinien und zwei Markierungsstäbe, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes oder der Sporthalle. Mit einem Fuß an der Linie springt der Springer ab und springt dann zwei Sprünge auf einem und dem selben Bein (Das Sprungbein kann der Springer selber wählen). Nachdem zweiten Sprung landet der Springer Beidbeinig. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle springen die nächsten Kinder ab, usw. Ist das Platzende bzw. das Sporthallenende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A springt dann hinter dem Markierungsstab des Team B und Team B dann hinter dem Markierungsstab des Team A weiter.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Die von dem achten Springer erreichte Aufsprungstelle entscheiden über den Sieg.

2.4 Wechselsprünge Staffel

Aufbau

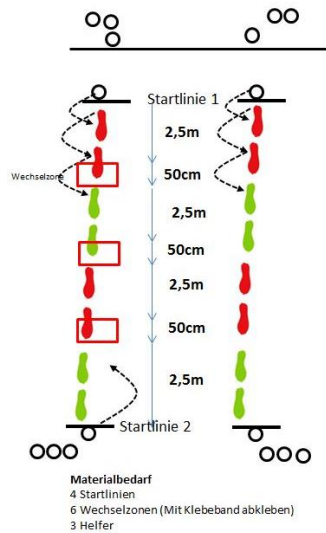
Jeweils 2 Startlinien im Abstand von 9 m, zwischen den Startlinien sind zwei Hütchen im Abstand von 3 m aufzustellen. Die Kinder durchspringen auf einem Bein schnellstmöglich bis in die jeweils nächsten Wechselzone (Rechteck auf dem Boden) mit dem gleichen Bein (z.B. links-links-links-recht-rechts-rechts usw.), nach der Wechselzone erfolgt der Wechsel auf das andere Bein. Dem Kind ist freigestellt, mit welchem Bein es beginnt. Die Abstände zwischen den Wechselzonen betragen jeweils 2,5 m.

Durchführung

Das Team teilt sich in jeweils vier und vier auf und stellt sich hinter den Startlinien auf. Bei Start hüpf das Kind die Strecke einmal zur anderen Seite und klatscht seine Teampartner ab, der dann wieder zurück hüpf.

Sollte ein Kind mit dem falschen Fuß den Boden berühren, muss das Kind zurück zur Startlinien/ letzte passierte Wechselzone zurückgehen. Das Kind springt in die Wechselzone, nach vorne darf sie nicht übertreten werden.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Die Mannschaft wo der letzte Springer die Ziellinie (Startlinie 1) als erster überquert hat.

3 Wurftopf

3.1 Medizinballwurf (beidarmig)

Aufbau

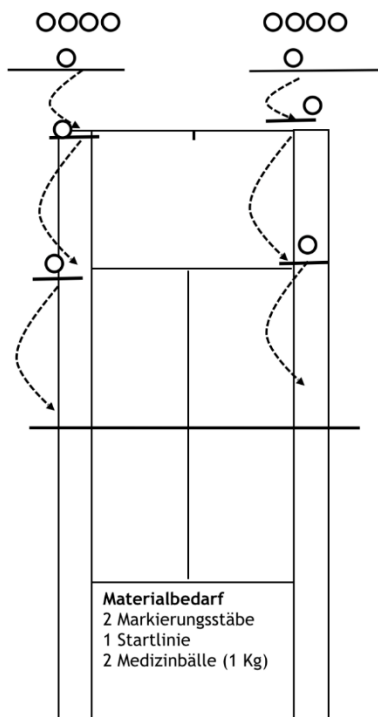
Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie.

Durchführung

Die jeweils ersten Werfer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Grundstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf - ähnlich einem Einwurf im Fußball - soweit wie möglich werfen. An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw.

Ist die Platzanlage für die acht Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des achten Werfers entscheiden über den Sieg.

Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft dann von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

3.2 Beidarmiges Stoßen

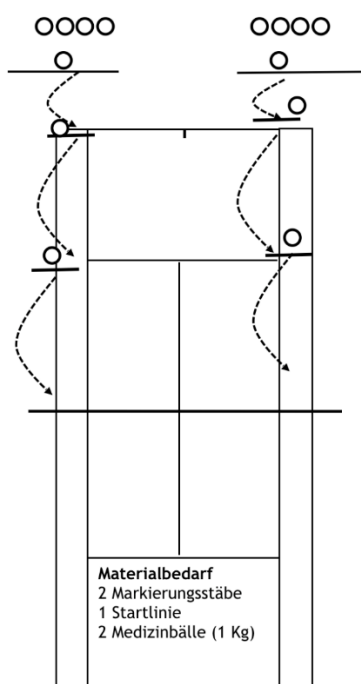
Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie.

Durchführung

Die jeweils ersten Teilnehmer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen von der Brust aus dem Stand nach vorne stoßen. Die Schultern bleiben bei der Ausholbewegung senkrecht zur Wurfrichtung (keine Seitwärtsdrehung des Rumpfes). An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist die Platzanlage für die acht Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

Partner der Veranstaltung



Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des achten Werfers entscheiden über den Sieg.

3.3 Seitlicher Medizinballwurf

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

Durchführung

Die jeweils ersten Werfer beider Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter Stellung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig seitlich in Hüfthöhe entweder auf der rechten oder linken Körperseite geworfen (Seitschockwurf). An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter. Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

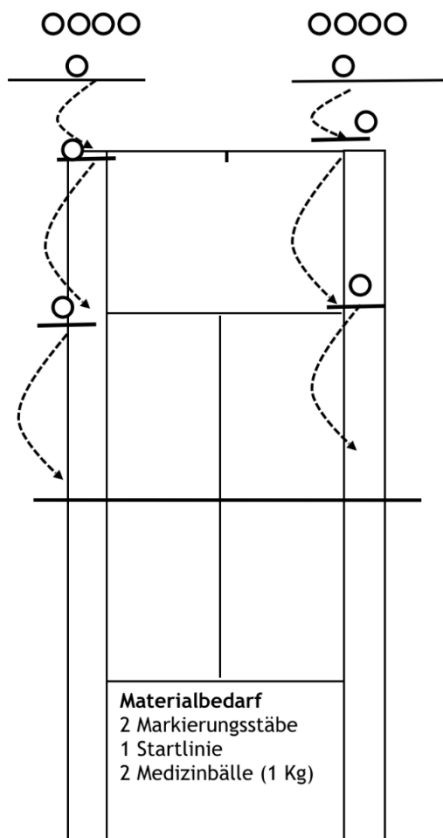
Partner der Veranstaltung

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.

Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.



3.4 Beidhändiger Medizinballwurf rückwärts über den Kopf

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

Durchführung

Die jeweils ersten Werfer der beiden Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter

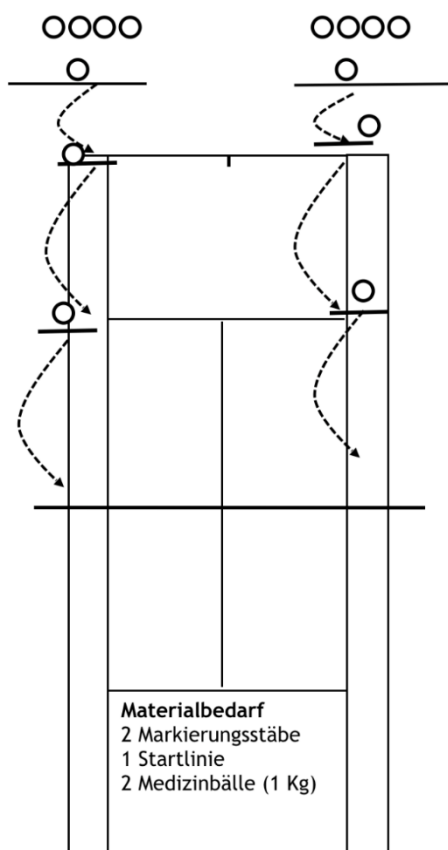
Partner der Veranstaltung

Stellung mit dem Rücken zur Abwurfrichtung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig rückwärts über den Kopf geworfen (beidarmiger Schockwurf rückwärts). Der Spieler achtet auf eine gute Ganzkörperstreckung, die Arme sind gestreckt, die Gewichtsverlagerung erfolgt nach der Beugebewegung leicht nach hinten. An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter.

Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.

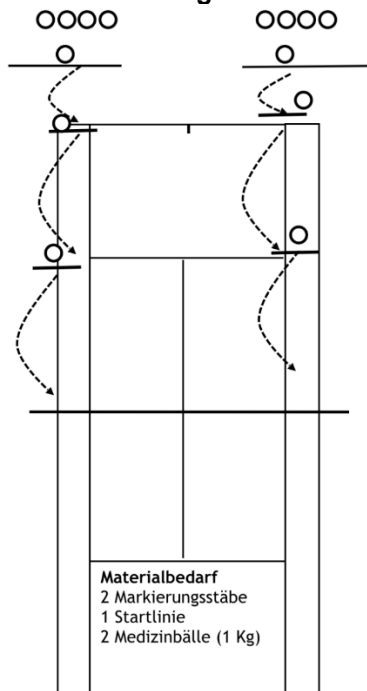


Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Partner der Veranstaltung

3.5 Beidhändiger frontaler Medizinballwurf von unten nach oben



Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

Durchführung

Die jeweils ersten Werfer beider Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter frontaler Stellung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig von unten nach oben geworfen (beidarmiger frontaler Schockwurf – Ausholen durch die gegrätschten Beine). Der Spieler achtet auf eine gute Ganzkörperstreckung, die Arme sind gestreckt, die Gewichtsverlagerung erfolgt nach der Beugebewegung leicht nach hinten. An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter. Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen tauschen.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.

Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgt.

Partner der Veranstaltung

Lauftopf

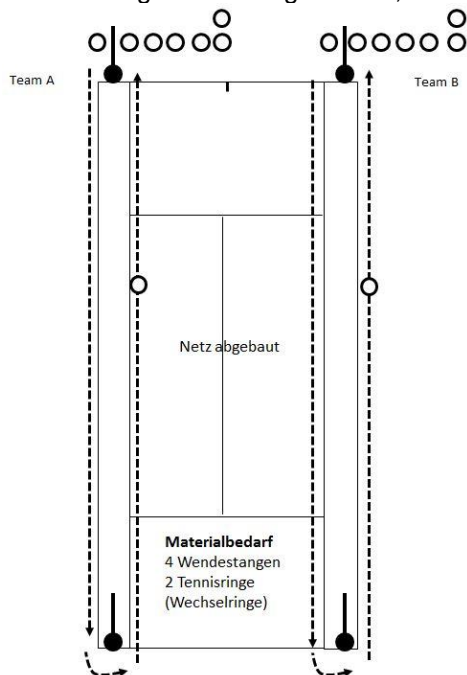
4.1 Sprint

Aufbau

An den beiden Spielfeldenden werden auf den Grundlinien Wendestangen aufgebaut. Außerdem sind zwei Wechselringe erforderlich.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Teams A und B starten auf Kommando von der Grundlinie an den Positionen A und B. Nach einem Lauf von Grundlinie zu Grundlinie und zurück wird der Tennisring dem nächsten Läufer in die, hinter der Wechselstange ausgestreckte, linke Hand übergeben, usw. Wird die Wendestange dabei umgestoßen, so muss sie unverzüglich vom Läufer wieder aufgestellt werden.



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Grundlinie überquert und die Wendestange umgeworfen hat.

4.2 Pendelsprint

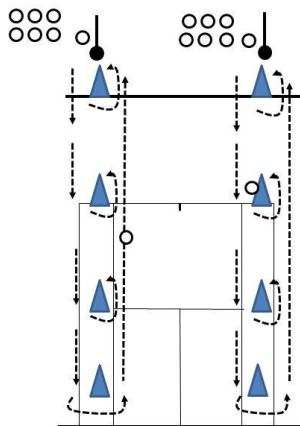
Aufbau

Vier Markierungen (Pylonen oder Stangen) werden pro Mannschaft auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (Start-/Ziellinie, Grundlinie, Aufschlaglinie und 1m vor dem Netz). 3m hinter der Grundlinie wird eine Start-/Ziellinie markiert. Der Läufer erhält einen Tennisring (Wechselring).

Durchführung

Partner der Veranstaltung

Die Spieler jeder Mannschaft stehen in Schrittstellung hinter der Start-/Zielmarkierung und starten auf Kommando zur ersten Markierung an der Grundlinie, umrunden diese Markierung, sprinten zurück zur Startmarkierung, umrunden diese Markierung, sprinten zur Markierung an der Aufschlaglinie, umrunden sie und sprinten zurück zur Startmarkierung, umrunden sie und sprinten zur Markierung in der Nähe des Netzes, umrunden auch diese und sprinten zurück zum Ziel. Dort übergeben sie den Tennisring in die, hinter der Wechselstange ausgestreckte, rechte Hand des nächsten Läufers. Der nächste Läufer startet links neben der Wendestange, usw.



Materialbedarf
2 Wendestangen
8 Pylonen
2 Tennisringe (Wechselringe)
1 Start- und Ziellinie

Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer als erster die Wechselstange umgeworfen hat.

a. Grundliniensprint

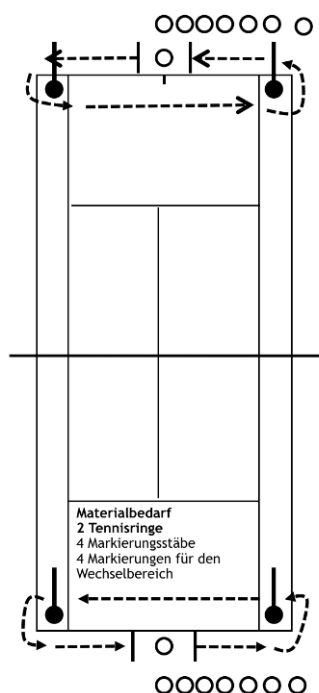
Aufbau

An den beiden Grundlinien werden jeweils zwei Markierungskegel in der Mitte zwischen Doppel- und Einzelauslinie aufgestellt. In der Mitte der Grundlinie ist eine Wechselstelle zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Mitte der Grundlinie. Nach einem Lauf von der Mitte der Grundlinie zum Wendestange rechts, um den Wendestange herum, zum Wendestange links, um den Wendestange herum und zurück zur Mitte der Grundlinie wird an der Wechselstelle der Wechselring (Tennisring) übergeben, usw.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

4.4 Fächerlauf 1

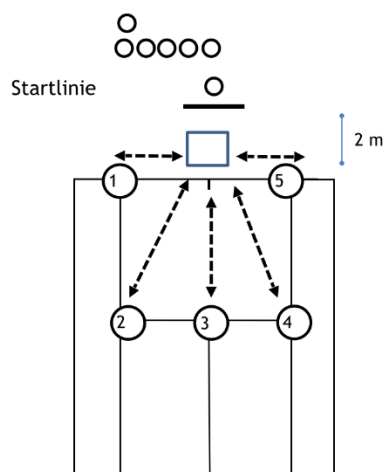
Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten eins bis fünf Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

Durchführung

Der erste Läufer jeder Mannschaft läuft vom Startpunkt aus so schnell wie möglich zu Ring eins, holt den Tennisball und bringt ihn in den Balleimer. Danach läuft er zu Ring zwei, usw. Nachdem er den Tennisball aus Ring fünf in den Balleimer gebracht hat, klatscht er den nächsten Läufer seiner Mannschaft ab. Dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge eins bis fünf wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.

Partner der Veranstaltung



Materialbedarf
2 Markierungsstäbe
1 Startlinie
10 Tennisbälle
10 Ringe
2 Balleimer
2 Startlinien

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer alle fünf Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Zielstange umgeworfen hat.

4.5 Fächerlauf 2

Aufbau

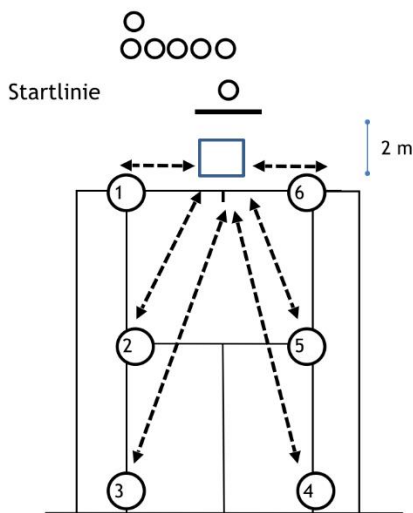
In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten eins bis sechs Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando an den Startpositionen. Jede Mannschaft auf einem halben Tennisfeld.

Der Läufer sprintet zu Punkt eins und zurück zum Ausgangspunkt, dann zu Punkt zwei und zum Ausgangspunkt zurück, usw. Wenn er von Punkt sechs zum Ausgangspunkt kommt, schlägt er den zweiten Läufer seiner Mannschaft ab, dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge eins bis sechs wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.

Partner der Veranstaltung



Materialbedarf
12 Tennisringe
12 Tennisbälle
2 Balleimer

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer alle sechs Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Zielstange umgeworfen hat.

4.6 Sprint im Tennisfeld

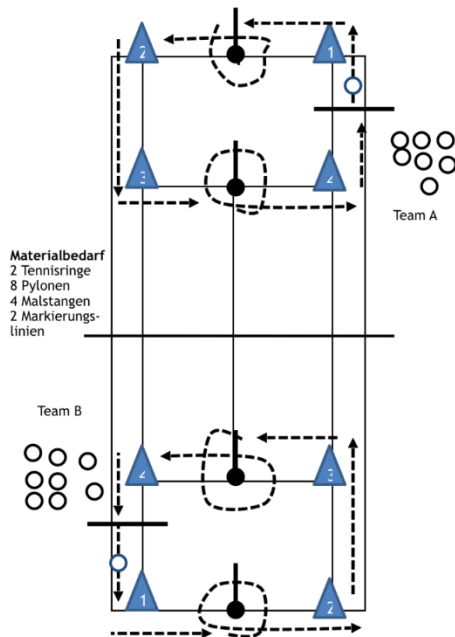
Aufbau

In der hinteren Hälfte des Tennisfeldes werden pro Mannschaft jeweils vier Pylonen und zwei Malstangen in der auf der Skizze dargestellten Weise aufgebaut. Jeder Läufer erhält einen Wechselring (Tennisring).

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Start-/Ziellinie. Nach einem Lauf von dieser Linie um den Wendekegel eins, danach Umrundung der Malstange eins, weiter um den Wendekegel zwei, Wendekegel drei, Umrundung der Malstange zwei, dann um Wendekegel vier zurück zur Start-/Ziellinie wird dort der Tennisring übergeben usw.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

4.7 Balltransportsprint

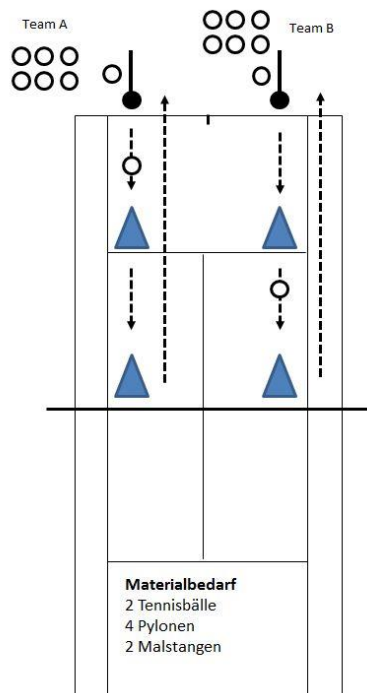
Aufbau

Eine Pylone (an der Spitze mit Öffnung) wird kurz vor dem Netz, eine weitere auf der Aufschlaglinie, aufgestellt.

Durchführung

Der jeweils erste Läufer der Mannschaften startet auf Kommando von der Grundlinie. Der Spieler läuft zur Aufschlaglinie, nimmt dort einen Tennisball von der Pylone, läuft weiter zum Netz, legt dort den Tennisball auf eine leere Pylone, sprintet dann zurück zur Grundlinie und klatscht den zweiten Staffelläufer mit der Hand ab (linke Hand hinter der Start-/Zielstange). Der zweite läuft bis zum Netz, nimmt den Ball von der Pylone, läuft zur Aufschlaglinie, legt den Ball auf die dortige Pylone, läuft weiter zur Grundlinie und schlägt den nächsten Läufer ab, usw.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

4.8 Biathlon

Aufbau

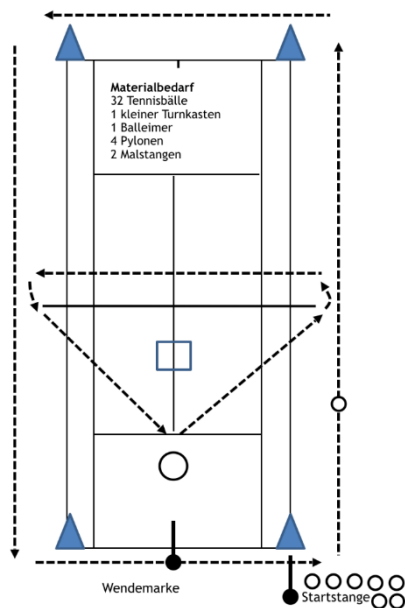
Auf zwei nebeneinander liegenden Tennisplätzen werden an den vier Eckpunkten, den beiden Wendepunkten und an den Abwurfpunkten, Pylonen oder Stangen als Markierungen aufgestellt. 2m vor dem Netz wird ein Sprungkasten umgekehrt aufgestellt. Vor der Aufschlaglinie steht ein Balleimer mit 8 x 4 (32) Tennisbällen.

Durchführung

Die Mannschaften stehen an ihrer Startstange. Der jeweils Erste der Mannschaften startet, um die zwei zu laufenden Runden um das Spielfeld zu absolvieren. Nach der letzten Runde gelangt er, nach Passieren des Wendepunktes, zum Abwurfpunkt. Dort müssen von ihm vier Bälle in den Behälter geworfen werden. Springt der Ball nach dem Treffen des Behälters wieder aus diesem heraus, so zählt dieser Wurf als Treffer. Trifft ein Ball nicht in den Behälter, muss für jeden dieser Bälle eine Strafrunde gelaufen werden. Haben alle Bälle getroffen oder sind die Strafrunden gelaufen, kehrt der Läufer zu seiner Mannschaft auf dem kürzesten Weg zurück und schickt den nächsten durch Abklatschen der linken Hand neben der Startstange auf die Reise.

Strafrunde: Nachdem die vier Bälle geworfen wurden, wird vom Abwurfpunkt um den Netzpfosten zum gegenüberliegenden Netzpfosten und wieder zum Abwurfpunkt zurück gelaufen.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer die Aufgabe zuerst erfüllt hat und die Startstange umgeworfen hat.

4.9 Vier-Ecken-Lauf

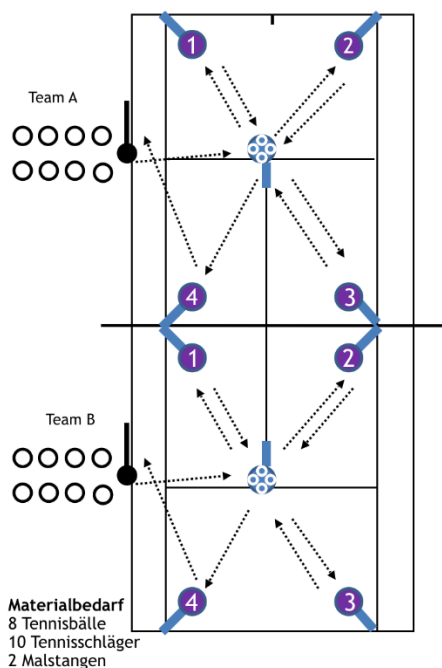
Aufbau

In den vier Eckpunkten des Tennisfeldes (Einzelfeld) werden vier Tennisschläger, jeweils mit dem Griff, zum Eckpunkt gelegt. Ein fünfter Schläger wird in der Spielfeldmitte platziert. Der Griff dieses Schlägers zeigt zum Netz. Auf diesen Schläger werden vier Tennisbälle gelegt.

Durchführung

Start: der erste Läufer der beiden Teams startet auf Höhe der Aufschlaglinie hinter der Seitenlinie des Doppelfeldes rechts neben der Start-/Zielstange. Er läuft zunächst zum Schläger in der Spielfeldmitte, holt einen Tennisball und legt ihn auf den Schläger (1) ab. Der Ball muss auf dem Schläger liegen, bevor der nächste Ball aus der Mitte geholt und auf den nächsten Schläger (2) in einer Ecke gelegt wird. Nachdem der Läufer alle vier Tennisbälle in der Reihenfolge eins bis vier abgelegt hat, sprintet er an den Startpunkt und klatscht den nächsten Läufer (linke Hand) seines Teams ab. Dazu steht der nächste Läufer rechts neben der Start-/Zielstange. Seine linke Hand befindet sich auf der linken Seite der Stange. Der zweite Läufer hat die Aufgabe, die Bälle jeweils einzeln und hintereinander in der Reihenfolge vier zu eins auf den Schläger in der Spielfeldmitte zurückzubringen. Der dritte Läufer holt die Bälle wieder in die Mitte zurück und der vierte Läufer bringt sie wieder in die Ecken.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen achter Läufer alle vier Bälle auf die Schläger zurückgelegt und die Zielstange umgeworfen hat.

4.10 Achterlauf

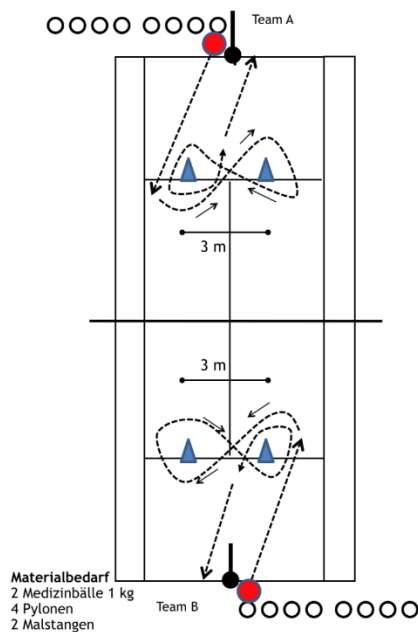
Aufbau

Zwei Pylonen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Medizinball (1kg) liegt rechts neben der Stange. (siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer steht hinter dem Medizinball. Er nimmt ihn auf und läuft eine querliegende Acht um die beiden Pylonen. Danach läuft er durch die beiden Pylonen zur Start-/Zielstange zurück und übergibt hinter der Stange den Medizinball dem nächsten Läufer (siehe Skizze).

Partner der Veranstaltung



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange vorbei gelaufen ist und den Medizinball auf den Ring abgelegt hat.

4.11 Hole und bringe den Ball

Aufbau

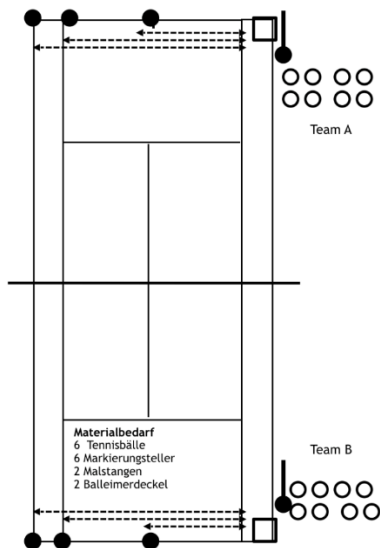
An drei hintereinander liegenden Positionen (Mittellinie, Eckpunkt Einzellinie und Eckpunkt Doppellinie) werden Markierungsteller platziert. In den Ecken des Doppelfeldes befindet sich ein umgekehrter Deckel eines Balleimers. Vor dem Start des ersten Läufers wird auf jeden Markierungsteller ein Tennisball abgelegt.

Durchführung

Der Start des ersten Läufers erfolgt aus der Schrittstellung hinter der Seitenauslinie des Doppelfeldes links bzw. rechts neben der Start-/Zielstange. Der erste Läufer holt nacheinander jeweils einzeln den Tennisball von dem Markierungsteller und legt ihn auf den Balleimerdeckel ab. Nachdem er alle drei Bälle geholt und abgelegt hat, klatscht er den nächsten Läufer ab (rechte bzw. linke Hand hinter der Startstange). Der nächste Läufer des Teams bringt jeden Tennisball einzeln und nacheinander wieder zurück auf die Markierungsteller. Danach klatscht er den nächsten Läufer ab. Der dritte Läufer holt wiederum die Bälle zum Balleimerdeckel. Schließlich bringt der vierte Läufer die Tennisbälle wieder zurück auf die Markierungsteller. Die Tennisbälle müssen in der Reihenfolge der platzierten Markierungsteller geholt und gebracht werden.

Die Tennisbälle müssen auf dem Balleimerdeckel liegen. Ebenso müssen die Tennisbälle auf den Markierungstellern liegen. Daneben liegende Bälle müssen von dem jeweiligen Läufer wieder auf den Markierungsteller bzw. Balleimerdeckel gelegt werden. Erst danach darf er seinen Lauf fortsetzen.

Partner der Veranstaltung



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen vierter Spieler alle vier Bälle auf den Markierungstellern abgelegt und die Zielstange umgeworfen hat.

4.12 T-Run

Aufbau

Auf Mitte der Grundlinie wird ein Balleimer gestellt. An den beiden Eckpunkten des Einzelspielfeldes und an dem Mittelpunkt der beiden Aufschlagfelder wird jeweils ein Tennisball auf eine Markierungsscheibe gelegt (siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer des Teams steht in der Ausgangsposition rechts neben der Start-/Zielstange. Er muss folgende Aufgabe lösen:

1. Von der Ausgangsposition in die linke Spielfelddecke laufen
2. Ballaufnahme
3. Zurück zur Ausgangsposition
4. Ballablage in den Balleimer
5. Nach vorne zum T-Linienkreuz laufen
6. Ballaufnahme und zurück zur Ausgangsposition
7. Ballablage in den Balleimer
8. Lauf in die rechte Spielfelddecke und Ballaufnahme
9. Zurück zur Ausgangsposition und Ballablage
10. Abklatschen der linken Hand des nächsten Läufers seitlich neben der Start-/Zielstange.

Der zweite Läufer des Teams bringt die Bälle jeweils einzeln in folgender Reihenfolge zu den Markierungen zurück:

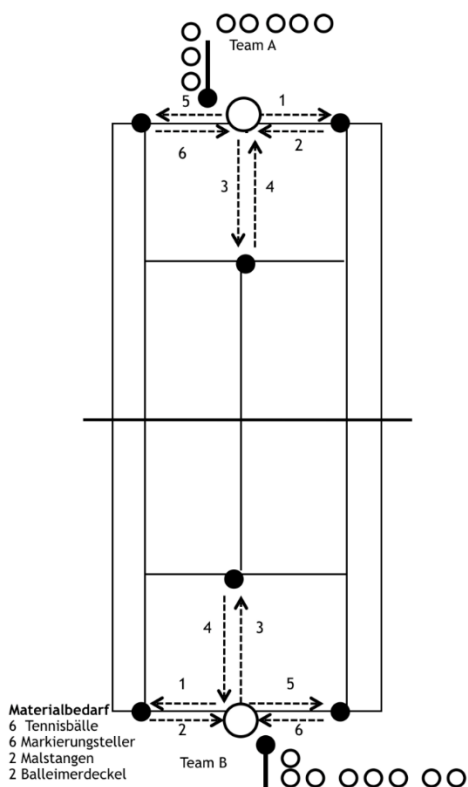
1. Ball auf die Markierung in der linken Spielfelddecke
2. Ball auf die Markierung auf dem T-Linienkreuz
3. Ball auf die Markierung in der rechten Spielfelddecke
4. Abklatschen der rechten Hand des dritten Läufers.

Partner der Veranstaltung

DTB Talent Cup



Der dritte Läufer holt die Bälle, wie der erste Läufer, wieder in den Balleimer zurück. Schließlich bringt der vierte Läufer die Bälle, wie der zweite Läufer, wieder zu den Markierungen zurück.



Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung

