

U8 – Team Cup

Durchführungsbestimmungen

Grundsätzliches

- Tennisturnier + Vielseitigkeitsübungen + Hockey
- Teamgröße 2 bis 4 Spieler/innen
- alle Kinder eines Teams müssen gleichmäßig in allen Disziplinen zum Einsatz kommen
- 3 Ligen zur Selbsteinstufung je nach Spielstärke des Teams
 - Gold: Profis (schon Erfahrung mit der Mini-Tennis-Runde bzw. Matcherfahrung vorhanden)
 - Silber: Fortgeschritten
 - Bronze: Beginner (erste Schritte im Spielen um Punkte)
- Kärtchenspiele (3 bis 4 Teams pro Gruppe), jeder gegen jeden in dieser Gruppe
- Aufstellung der Kinder nach Spielstärke (wenn möglich) mit Platzziffern 1 bis 4
 - 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
- **EIN/e** Betreuer/in pro Team
- Reihenfolge der Disziplinen:
 1. Tennis
 2. Vielseitigkeitsübungen
 3. Hockey

Tennis

Ablauf Es werden 2 Einzel und ein Doppel gespielt

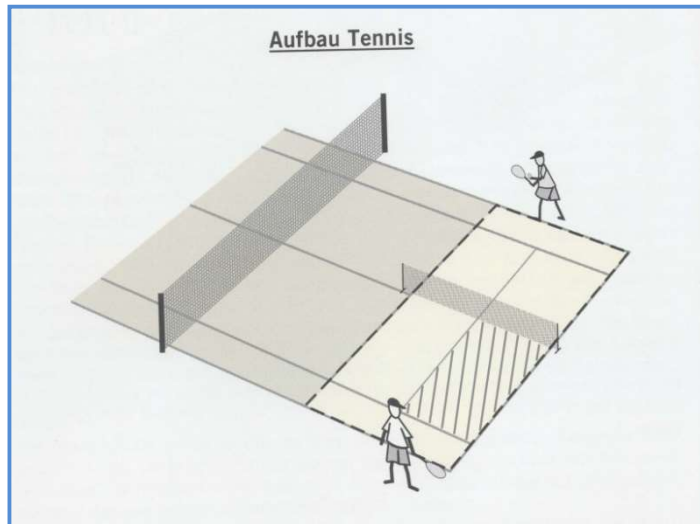
Spieldauer 10 Minuten pro Match

Aufschlag Der Aufschläger hat 2 Aufschlagversuche, begonnen wird in jedem Aufschlagsspiel von rechts. Der Aufschläger muss hinter der Grundlinie stehen und diagonal in das schraffierte Feld aufschlagen. Es darf auch von unten aufgeschlagen werden. Der Ball darf vor dem Aufschlag 1x tippen.

Zählweise Zählweise lt. ITF (15,30,40..) - allerdings fortlaufend, sowie Nutzung der alternativen Zählweise („No-Ad“)

Beispiel Zur Zählweise: Im Spiel entscheidet bei 40:40 (Einstand) der nächste Punkt (No-Ad-Regel). Sieger ist, wer nach 10 Minuten die meisten Spiele gewonnen hat. Angefangene Spiele zählen nicht. Ein Unentschieden ist möglich.

Punkte Sieg: 4 Punkte
Unentschieden 2 Punkte



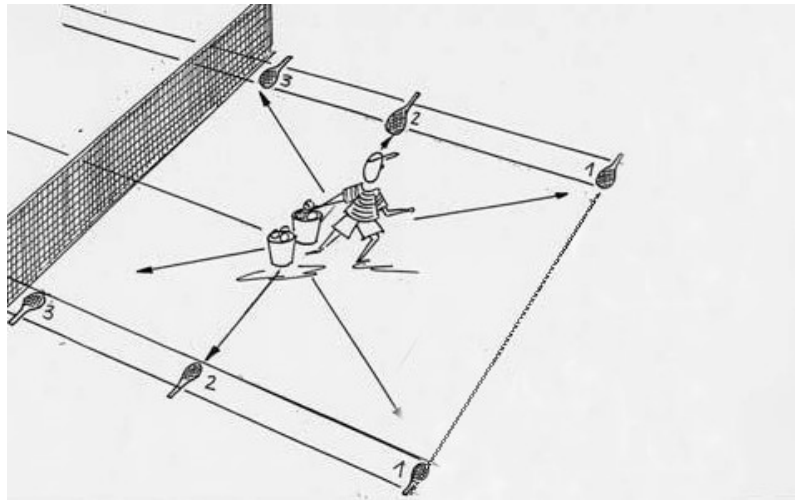
Vielseitigkeitsübungen

1. Fächerlauf
2. 3er-Hopp
3. Pendellauf
4. Tennisballwurf
5. Boule

- 2 Kinder pro Team treten gegeneinander an
- Es ist drauf zu achten, dass alle Kinder eines Teams gleichmäßig zum Einsatz kommen
- Es ergeben sich bei jeder Disziplin folgende Punkte für die Gesamtwertung:
 - Platz 1: 4 Pkt
 - Platz 2: 3 Pkt
 - Platz 3: 2 Pkt
 - Ab Platz 4: 1 Pkt

Fächerlauf

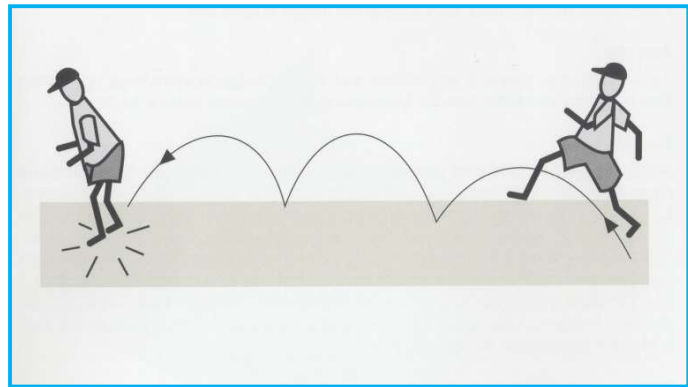
Bei diesem Spiel legen beide Spieler/innen Tennisbälle einzeln auf dem jeweiligen Tennisschläger ab. Insgesamt muss jede/r 6 Tennisbälle in beliebiger Reihenfolge einzeln auf die Schläger verteilen. Start und Ziel ist hinter der Grundlinie. Die beste Zeit entscheidet über den Sieg. Die Kinder laufen 2mal, so dass auf jedem Schläger am Ende 4 Bälle liegen.



3er-Hopp

Bei dieser Disziplin springen die Kinder aus dem Stand so weit wie möglich im Rhythmus Absprung-rechts-links-Landung auf beiden Beinen oder Absprung-links-rechts-Landung auf beiden Beinen.

Jede/r Spieler/in startet einzeln mit dem 3er-Hopp von der Startmarkierung. An der Landeposition wird eine Markierung an den Hacken des hinteren Fußes gelegt bzw. an die Stelle des Körpers, mit dem geringsten Abstand zur Startlinie (Wie beim Weitsprung).



Im Anschluss starten die Zweiten von der neuen Markierung und versuchen ebenfalls so weit wie möglich zu springen. Wer am weitesten gesprungen ist gewinnt diese Disziplin.

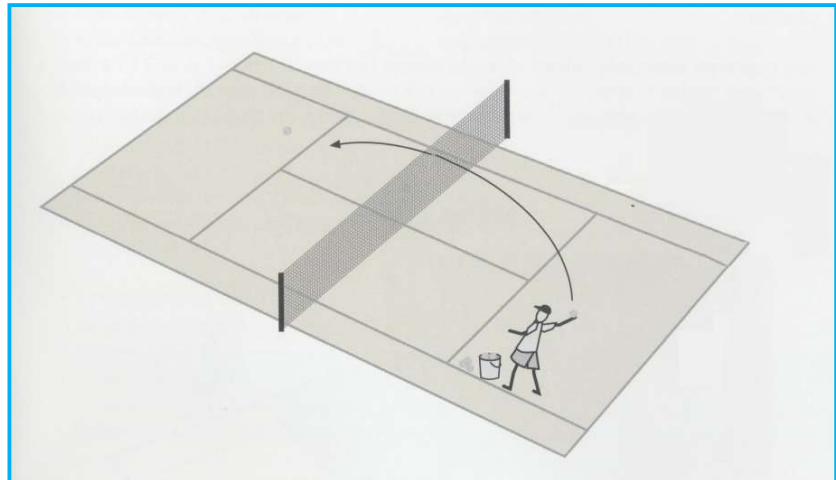
Pendellauf

Bei dieser Staffel transportieren die Spieler/innen einen Tennisball mit dem Tennisschläger (nicht im Schlägerherz) so schnell wie möglich der Reihenfolge nach um die 3 Stangen (Grundlinie, T-Linie, nah am Netz) auf dem Tennisplatz. Nach jeder Umrundung der jeweiligen Stange muss zunächst die Startmarkierung (nahe dem Zaun/Hallenwand) umrundet werden. Ist der/die erste Spieler/in fertig, wird der Ball übergeben und der/die nächste aus dem Team ist dran. Fällt der Ball zwischendurch vom Schläger, wird an der Stelle weiter gemacht, wo der Ball heruntergefallen ist.

Das Team mit der schnellsten Zeit gewinnt diese Disziplin.

Tennisballweitwurf

Jede/r Spieler/in hat ohne Anlauf 8 Würfe mit normalen Tennisbällen von der T-Linie. Dabei soll versucht werden, diese Bälle so weit wie möglich über das Netz zu werfen. Der Ball muss oberhalb der rechten bzw. linken Schulter wie beim Schlagwurf geworfen werden. Hierbei ist es wichtig, dass 4 Würfe mit der linken Hand und 4 Würfe mit der rechten Hand absolviert werden



Für jeden Wurf werden Punkte vergeben, welche

zusammengerechnet werden. Die Punktevergabe ist folgende:

- 1 Pkt = Ball landet vor dem Netz oder im Netz
- 2 Pkt = Ball landet im gegnerischen T-Feld
- 3 Pkt = Ball landet hinter der T-Linie im Grundlinienfeld
- 4 Pkt = Ball landet hinter der Grundlinie

Sieger dieser Disziplin ist, wer am meisten Punkte in der Summe erspielt.

Boule

Pro Kind 3 Bälle, also 6 Bälle pro Team. Nun wird ausgelost welches Team beginnt. Gerollt wird immer aus dem Reifen hinter der Grundlinie. Zunächst wird die Zielkugel in das Tennisfeld gerollt (bei Netzberührung wird erneut geworfen). Nun wirft jedes Team immer abwechselnd einen Ball und versucht so nahe wie möglich an die Zielkugel heranzukommen. Sobald alle Bälle geworfen sind, werden die Punkte ermittelt. Die Mannschaft, die am nächsten zur Zielkugel gekommen ist, erhält einen Punkt. Hat sie sogar 2 Kugeln näher als die Gegner, bekommen sie sogar 2 Punkte usw.

Man darf alle Bälle wegdrücken bzw. wegstoßen, um damit die Position des eigenen Balls zu verbessern. Bälle die das Tennisnetz berühren werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

Es werden 2 Sätze gespielt. Punkte für die Gesamtwertung:

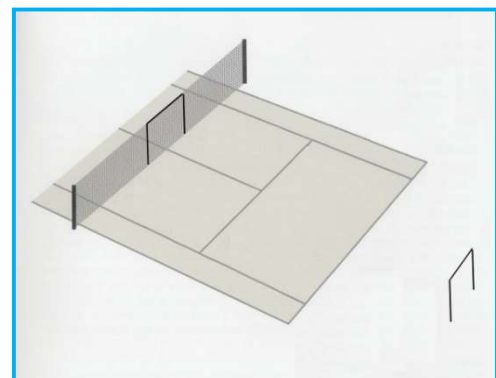
Sieg: 4 Pkt

Niederlage: 0 Pkt

Unentschieden: 2 Pkt

Mannschaftsspiel – Hockey

Gespielt wird mit 2 Feldspielern, ohne Torwart. Es gelten die Hockeyregeln. Die Spieldauer beträgt 8 Minuten. Gespielt wird über den halben Tennisplatz, wobei ein Tor am Netz und ein Tor hinter der Grundlinie am Zaun steht. Das Tor wird durch eine Sprunghürde markiert bzw. bei Soft hockey auch größerer Tore (siehe Bild). Vor dem Tor wird ein Strafraum eingezeichnet, der zwar passiert, sich aber nicht darin aufgehalten werden darf. Die Spielfeldbegrenzung ist den örtlichen Gegebenheiten anzupassen.



Es müssen alle Kinder zum Einsatz kommen, die an diesem Tag an den Tennis- und Vielseitigkeitswettbewerben teilgenommen haben. Alle 2 Minuten wird ein Kind ausgewechselt, falls das Team mehr als 2 Spieler/innen hat.

Punkte für die Gesamtwertung:

Sieg: 4 Pkt

Niederlage: 0 Pkt

Unentschieden: 2 Pkt

Weitere Regeln (Hockey):

- Man darf nicht:
 - den Schläger über Kniehöhe heben
 - den Ball mit einem Körperteil spielen
 - den Schläger mit nur einer Hand führen
 - sich auf den Boden legen
 - sich im Strafraum aufhalten
 - unsportlich sein (rohes oder gefährliches Spiel, meckern, Schimpfen, Spielverzögerung etc.)

- Anstoß: die Spieler starten in ihrem Strafraum. Der Ball liegt frei in der Mitte des Spielfeldes. Nach Anpfiff beginnt das Spiel.

- Die Persönlichen Strafen: Es gibt im Hockey drei Karten: die grüne, die gelbe und die rote Karte. Der Schiedsrichter gibt Karten, wenn ein Spieler absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstoßen und sich unsportlich verhalten hat. Dabei dient die grüne Karte als Verwarnung, die gelbe Karte bedeutet eine Zeitstrafe (1min) und die rote bzw. gelb-rote Karte führt zum Spelausschluss des Spielers.

- Die Spielstrafen: Es kann ein Freischlag (vom Ort des Vergehens) oder ein Siebenmeterball (von der Mitte des Platzes auf das leere Tor) verhängt werden, je nach Schwere des Vergehens bzw. bei zu häufigen Vergehen (Ermessensentscheidung des Schiedsrichters).