

LEITFADEN FÜR SPIELLEITER

HTV-GRUNDSCHULCUP

GRUNDSÄTZLICHES

Der Grundschulcup soll den teilnehmenden Kindern eine Tenniswettkampferfahrung während der Schulzeit ermöglichen.

Die Veranstaltung soll bis spätestens 13.00 Uhr beendet sein (inklusive Siegerehrung), d.h. der Turniermodus und die Tennisspielzeiten sind so anzupassen, dass der zeitliche Rahmen eingehalten werden kann.

Ziel ist es, dass die Kinder Kontakt zu dem ihrer Schule nächstgelegenen Tennisverein bekommen und sowohl die Anlage als auch eine Kontaktperson / Trainer des Vereins kennenlernen, welche/r die interessierten Kinder sofort weiterbetreut!

TO DO IM VORFELD (NACH ANMELDUNG)

1. Anmeldungen sichten nach Zahl und Region / Ort
2. Spielleiter vor Ort bestimmen und in Aufgaben einweisen
3. Austausch der Kontaktdaten aller Verantwortlichen (Spielleiter, Lehrer...)
4. Wettkampfarm: Schulintern oder schulübergreifend?
5. Tennisplatzbedarf ermitteln (siehe Anhang: Beispiel – Turniermodus!)
6. Tennisanlage suchen und „buchen“
(möglichst fußläufig erreichbar oder mit kurzen Fahrtwegen zur Schule!)
7. Alternativen Veranstaltungsort für den Fall von Regen überlegen
8. Termin mit Schule abstimmen und fragen, ob T-Shirts angekommen sind
(T-Shirts bitte zum Wettbewerb mitbringen!)
9. Material besorgen (Schläger, leere Balleimer, Markierungslinien, Hütchen...)
10. Hilfspersonal (Zähler und evtl. leichte Verpflegung organisieren!)
11. Medaillen und Urkunden bestellen (HTV Geschäftsstelle)

TO DO AM VERANSTALTUNGSTAG (FÜR SPIELLEITER VOR ORT)

1. Aufbau der Kleinfeldnetze und Stationen für den Motorik-Wettbewerb
2. Einweisen des Hilfspersonals
3. Begrüßung und Einweisung / Einteilung der Kinder
(Kennzeichnung der Mannschaften evtl. mit Malerkrepp)
4. Durchführung Wettbewerb
5. Siegerehrung und Danksagungen mit Foto
6. Vorstellung der Kontaktperson des örtlichen Vereins für interessierte Kinder

ARBEITSBOGEN FÜR SPIELLEITER **HTV-GRUNDSCHULCUP**

SPIELLEITER: _____

VERANSTALTUNG IN DER REGION: _____

Beteiligte Schulen	Anzahl Mannschaften	1.+2.A	1.+2.F	3.+4.F

DATUM: _____

TENNISANLAGE: _____

ALTERNATIVE (BEI REGEN): _____

MATERIAL FÜR TENNISWETTBEWERB

Kleinfeldnetze (2 pro Tennisplatz)	
Bälle (HTV red, 3 pro Kleinfeld)	
Schläger (4 pro Kleinfeld)	

MATERIAL FÜR MOTORIK-WETTBEWERB (JE NACH MODUS, S. ERGEBNISBÖGEN)

	2 Mannsch.	3 Mannsch.	4 Mannsch.
Tennisschläger	6	9	12
Leere Balleimer	2	3	4
Markierungslinien	4	6	8
Hütchen	2	3	4
Balleimer mit ca. 60 Bällen	2	3	4
Reifen	8	12	16

ANZAHL HILFSPERSONAL (MIND. 1 ZÄHLER PRO KLEINFELD & 2 HELFER FÜR MOTORIK-WETTBEWERB)

Mitglieder des Tennisvereins, Assistenten Sport im Ganztag, ...	
Lehrer, Eltern, ...	
Schüler einer höheren Klasse einer weiterführenden Schule	

MEDAILLEN UND URKUNDEN BESTELLEN IN DER HTV GESCHÄFTSSTELLE:

Viktoria Anders (069-984032-19 oder viktoria.anders@htv-tennis.de)

BEISPIEL 1:

20 Mannschaften (M01 - M20), Gesamtzeit mit Pause und Wechsel: ca. 4 Stunden, Platzbedarf: 6 Tennisplätze, davon 5 für Tennis = 10 Kleinfeldern, 1 Platz für Motorik

→ Immer 2 Mannschaften (M) spielen den kompletten Wettbewerb gegeneinander (z.B. in der 1. Runde: M01 : M02, M03 : M04, ..., M19 : M20)

→ Ergebnisbogen für 2 Mannschaften benutzen!

I. (60min)

10 Mannschaften (M01 – M10): Tennis

10 Mannschaften (M11 – M20): Motorik

II. (60 min)

Wechsel: M01 – 10: Motorik (ergibt 5 Sieger, 5 Verlierer)

M11 – 20: Tennis (ergibt 5 Sieger, 5 Verlierer)

III. (halbe Spielzeit: 30 min)

Tennis: Sieger M01 – M2 : Sieger M11 – M12

...

Sieger M09 – M 10 : Sieger M19 – M20

Motorik: Verlierer M01 – M02 : 6. Platz M11 – M12

...

Verlierer M09 – M10 : 10 Platz M19 – M20

IV. (halbe Spielzeit: 30 min)

Wechsel: Motorik: Sieger M01 – M2 : Sieger M11 – M12

...

Sieger M09 – M 10 : Sieger M19 – M20

Tennis: Verlierer M01 – M02 : 6. Platz M11 – M12

...

Verlierer M09 – M10 : 10 Platz M19 – M20

Ergibt 5 Gruppen mit Platzierung 01 – 04!

BEISPIEL 2:

9 Mannschaften (M01 – M09), Gesamtzeit mit Pause und Wechsel: ca. 4 Stunden, Platzbedarf: 5 Tennisplätze, davon 4 für Tennis = 8 Kleinfelder, 1 Platz für Motorik

→ Immer 3 Mannschaften (M) spielen den kompletten Wettbewerb gegeneinander:

- Gruppe 1: M01, M02, M03
- Gruppe 2: M04, M05, M06
- Gruppe 3: M07, M08, M09

→ Ergebnisbogen für 3 Mannschaften benutzen!

I. (60min)

Gruppe 1 : Tennis (halbe Spielzeit!)
Gruppe 2: Tennis (halbe Spielzeit!)
Gruppe 3: Motorik

II. (60 min)

Wechsel: Gruppe 1: Motorik (ergibt Platzierung 1 – 3)
Gruppe 2: Motorik (ergibt Platzierung 1 – 3)
Gruppe 3: Tennis (ergibt Platzierung 1 – 3)

III. (60 min)

Tennis: Gruppensieger (halbe Spielzeit!)
Gruppenzweite (halbe Spielzeit!)
Motorik: Gruppendritte

IV. (60 min)

Wechsel: Tennis: Gruppendritte
Motorik: Gruppensieger
Gruppenzweite

Ergibt Gesamtplatzierung 01 – 09!

BEISPIEL 3:

8 Mannschaften (M01 – M08), Gesamtzeit mit Pause und Wechsel: ca. 4 Stunden, Platzbedarf: 5 Tennisplätze, davon 4 für Tennis = 8 Kleinfelder, 1 Platz für Motorik

→ Immer 4 Mannschaften (M) spielen den kompletten Wettbewerb gegeneinander:

- Gruppe 1: M01, M02, M03, M04
- Gruppe 2: M05, M06, M07, M08

→ Ergebnisbogen für 4 Mannschaften benutzen!

I. (60min)

Gruppe 1 : Tennis (1. Runde)

Gruppe 2: Motorik (1. Runde)

II. (60 min)

Wechsel: Gruppe 1: Motorik (1. Runde)

Gruppe 2: Tennis (1. Runde)

III. (halbe Spielzeit: 30 min)

Gruppe 1: Tennis (2. Runde)

Gruppe 2: Motorik (2. Runde)

IV. (halbe Spielzeit: 30 min)

Wechsel: Gruppe 1: Motorik (2. Runde: ergibt Platzierung 01 – 04)

Gruppe 2: Tennis (2. Runde: ergibt Platzierung 01 – 04)

Ergibt zwei Gruppen mit Platzierung 01 – 04!

Obige Beispiele sind nicht bindend, sondern Möglichkeiten. Viele weitere angepasste Turniermodi sind denkbar / notwendig, um an dem jeweiligen Tag unter den jeweiligen Bedingungen den Kindern eine Tenniswettkampferfahrung zu ermöglichen!