

# U10 Spielberichtsbogen für die Hobbyrunde der Tennisjugend im TK 35 (Sommer 2023)

Datum: \_\_\_\_\_ Mannschaft A (Heim): \_\_\_\_\_

Mannschaft B (Gast): \_\_\_\_\_

Vielseitigkeits- übungen	Übung 1: Fächerlauf (max. 6 Kinder auf Zeit; Zeiten in dieser Spalte notieren)	Pkt. <sup>1</sup>	Übung 2: Tennisball Fang-/ Zielwurf (2min, max. 6 Kinder; Anzahl der Bälle im Eimer danach hier eintragen)	Pkt. <sup>2</sup>	Punkte gesamt
Mannschaft A					
Mannschaft B					

Einzel	Mannschaft A	Pkt. <sup>3</sup>	Mannschaft B	Pkt. <sup>4</sup>	1. Satz	2. Satz	3. Satz <sup>5</sup>
1							
2							
3							
4							
5							
6							
	<b>Mannschaft A: Punkte gesamt</b>		<b>Mannschaft B: Punkte gesamt</b>				

Doppel	Mannschaft A	Pkt. <sup>6</sup>	Mannschaft B	Pkt. <sup>7</sup>	1. Satz	2. Satz	3. Satz <sup>8</sup>
1	+		+				
2	+		+				
3	+		+				
	<b>Mannschaft A: Punkte gesamt</b>		<b>Mannschaft B: Punkte gesamt</b>				

## Ergebnis:

Mannschaft A: <span style="background-color: #FF00FF; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span> + <span style="background-color: #00FFFF; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span> + <span style="background-color: #00FF00; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span>	Mannschaft B: <span style="background-color: #FF00FF; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span> + <span style="background-color: #00FFFF; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span> + <span style="background-color: #00FF00; display: inline-block; width: 15px; height: 15px;"></span>
gesamt:	gesamt:

<sup>1</sup> Die schnellere Mannschaft erhält 3 Punkte, die langsamere 1 Punkt. Bei Gleichstand (< 1 Sek.) erhalten beide 2 Punkte.  
<sup>2</sup> Die Mannschaft, die mehr Bälle im Eimer hat, erhält 3 Punkte, die mit weniger Bällen 1 Punkt. Bei Gleichstand erhalten beide 2 Punkte.  
<sup>3</sup> Der Sieger jedes Einzels erhält 3 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.  
<sup>4</sup> Der Sieger jedes Einzels erhält 3 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.  
<sup>5</sup> Match-Tiebreak bis 10  
<sup>6</sup> Der Sieger jedes Einzels erhält 3 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.  
<sup>7</sup> Der Sieger jedes Einzels erhält 3 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.  
<sup>8</sup> Match-Tiebreak bis 10

## Übung 1: Fächerlauf

### Aufbau

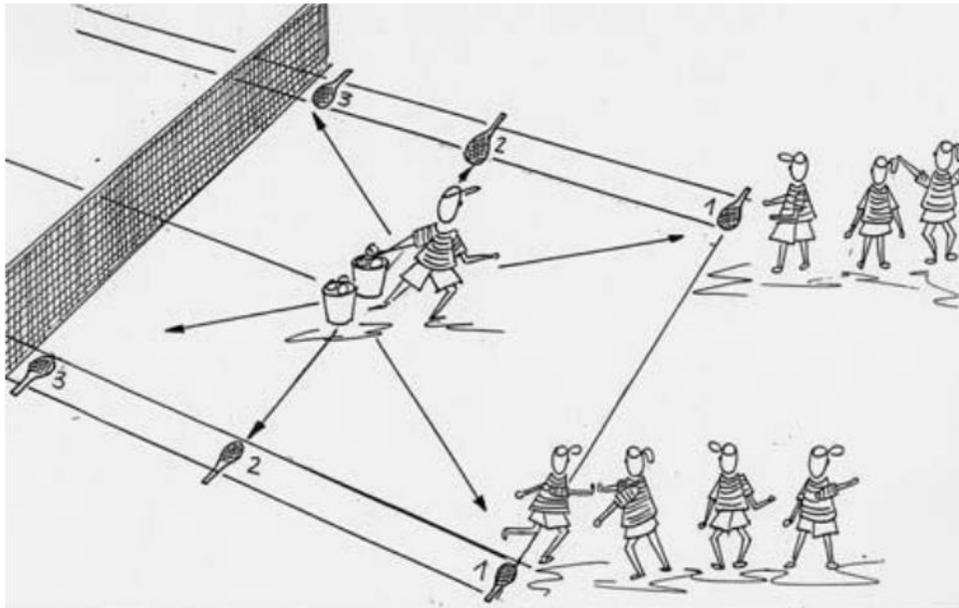
Es werden jeweils drei Schläger mit der Schlägerspitze auf die Einzelauslinien platziert. Am Schnittpunkt der T-Linie-Aufschlaglinie stehen zwei Balleimer oder Körbchen mit jeweils sechs Bällen.

### Gerätbedarf

Sechs Tennisschläger, zwölf Tennisbälle, zwei Balleimer oder andere Behältnisse

### Aufgabe

Die sechs im Eimer liegenden Bälle sind nacheinander in der beschriebenen Reihenfolge auf die Schläger bzw. zurück in den Eimer zu legen.



### Durchführung

Die vier Spieler stehen hinter der Grundlinie in der Nähe der Einzelauslinie (Startlinie). Auf Kommando läuft der erste jeder Mannschaft zu seinem Eimer, nimmt einen Ball und transportiert ihn auf den Tennisschläger an der Grundlinie (Nr. 1), holt den nächsten Ball und legt ihn auf den Tennisschläger an der Aufschlaglinie (Nr. 2), holt den nächsten Ball und legt ihn auf den Schläger am Netz (Nr. 3).

Die nächsten drei Bälle werden in der gleichen Folge transportiert. Dann sprintet er zur Grundlinie und schlägt den nächsten Läufer ab. Dieser sammelt die Bälle in der Reihenfolge wieder ein, wie sie ausgeteilt wurden und legt sie in den Eimer. Er sprintet zurück und schlägt den nächsten Läufer ab, der die Bälle wieder austeilt. Der Vierte sammelt die Bälle wieder ein und legt sie in den Eimer ab. Danach sprintet er über die Grundlinie.

Die Mannschaft, die als erste das Ziel überläuft, hat die Staffel gewonnen. Vom Schläger rollende bzw. nicht im Eimer platzierte Bälle müssen vom Verursacher in die richtige Position gebracht werden.

## Übung 2: Tennisball Fang-/Zielwurf

### Aufgabe

Die Kinder werfen sich von Station zu Station Tennisbälle zu. Ziel ist es, möglichst viele Bälle innerhalb von 2 Minuten nach dem Wurf-Fangspiel in einen Eimer einzuspielen.

### Aufbau/Durchführung

4 Kinder stehen jeweils in einem Reifen auf den eingezeichneten Positionen des Tennisplatzes.

Bei anderen Freiflächen liegen die Reifen in gleicher Formation ca. 2,70 Meter auseinander.

Hinter der Grundlinie stehen zwei Eimer, von denen einer am Start die Spielbälle enthält.

- Auf Kommando nimmt das auf Position 1 stehende Kind einen Tennisball aus dem Eimer und wirft ihn zu 2, dieser zu 3 usw. der ohne Bodenberührung aus der Luft gefangen werden muss. Position 4 versucht den Ball in den leeren Eimer zu werfen, der 1,5 Meter hinter der Grundlinie steht. Jedes Kind darf jeweils nur einen Ball in der Hand haben, es können aber mehrere Bälle gleichzeitig im Umlauf sein.

- Die Reifen dürfen mit keinem Fuß verlassen werden. Ein Ball, der auf den Boden fällt, darf nicht mehr weiter geworfen werden. (Neustart von Position 1).
- Nach 30 Sekunden bewegen sich alle Spieler nach dem Signal des Schiedsrichters eine Station in Pfeilrichtung weiter, dabei dürfen die in der Hand befindlichen Bälle mitgenommen werden.

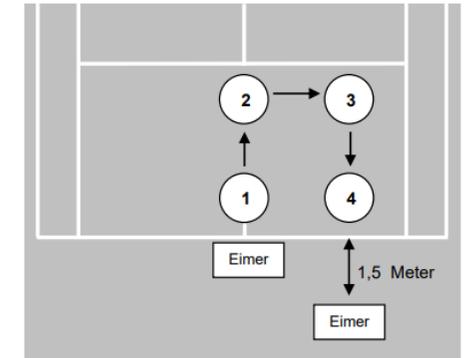
### Wertung

Nach den 4 Positionsdurchgängen von jeweils 30 Sekunden (insgesamt 2 Minuten) hat die Mannschaft gewonnen, die am meisten Bälle im Eimer platzieren konnte.

(Punktvergabe je nach Austragungsmodus: siehe Ergebnisbögen)

### Benötigte Materialien

4 Reifen, ca. 40 Tennisbälle, 2 Balleimer, Stoppuhr



## MIDFELD-TENNIS

- die spielberechtigten Kinder werden nach geschätzter Tagesspielstärke aufgestellt
- Reihenfolge der Einzel: 2, 4, 1, 3 / Doppelaufstellung nach HTV-Wettspielordnung
- Spieldauer: zwei Gewinnsätze, beginnen bei 2:2 je Satz; im Falle eines dritten entscheidenden Satzes wird ein Match-Tiebreak bis 10 gespielt
- Aufschlag für ein Spiel, danach Wechsel (von unten oder oben, zwei Versuche)
- Seitenwechsel bei ungerader Anzahl an Spielen (nach dem 1., 3., 5. ... Spiel)
- Zählweise: 15:0, 30:0, 40:0, 40:15 usw.; die Spiele werden fortlaufend gezählt bis ein/e Spieler\*in 6 Spiele erreicht und somit den Satz gewonnen hat (bei 5:5 bis 7; bei 6:6 Tiebreak)
- kurze Pause nach dem ersten Satz; Seiten je nach Anzahl gespielter Spiele bisher

