

Sächsischer Tennis Verband e.V.



**Steffi-Graf-Turnier-Serie des STV**

# Kids-Cup

Unter dem Motto „Spiel deine Farbe“ können die Kinder beim STV-Kids-Cup sowie der LJS (Leipziger Jüngsten Serie in der Wintersaison) im Kleinfeld, im Midcourt oder im Großfeld ihre (ersten) Erfahrungen im Wettkampf sammeln. Gespielt wird mit druckreduzierten Bällen (Stage 3 „red“, Stage 2 „orange“ und Stage 1 „green“). Neben dem Tennis stehen auch athletische Übungen oder das Doppelspiel mit auf dem Programm. Insgesamt sollen über das ganze Jahr in allen Bezirken Turniere durchgeführt werden. Es kann in gemischten oder in getrennten Konkurrenzen im Kleinfeld, Midcourt oder im Großfeld gespielt werden. Die Feldgrößen sind für jeden Teilnehmer/in je nach Entwicklungsstand frei wählbar oder eine Einteilung erfolgt getrennt nach dem Alter (Entscheidung des Ausrichters). Bei der Austragung eines STV-Kids-Cups und der LJS sollen alle drei Feldgrößen angeboten werden. Nach Entscheidung des Ausrichters kann der Athletik-Teil auch durch eine Tennis-Doppelkonkurrenz ersetzt werden, um die Kinder auch an das Doppel-Spiel heranzuführen.

### Wertung

- Tennis (60 %) und Athletik (40 %) oder getrennte Tennis- und Athletik-Wertung
- Tennis-Einzel und Tennis-Doppel (nach Entscheidung des Ausrichters)
  - Es zählt in dem Fall in der Gesamtwertung die Summe aus den Einzel- und den Doppelergebnissen.
  - Im Einzel gibt es die folgenden Punkte: Platz 1 = 12 Punkte / Platz 2 = 9 Punkte / Platz 3 = 7 Punkte / Platz 4 = 5 Punkte / Platz 5 = 3 Punkte / Platz 6 = 1 Punkt
  - Doppel Platz 1 = 7 Pkt. / Platz 2 = 5 Punkte / Platz 3 = 3 Punkte / Platz 4 = 2 Punkte
  - Wenn in der Addition Punktgleichheit herrscht, so zählt die bessere Platzierung im Einzel. Wenn im Einzel und Doppel die gleiche Platzierung erreicht wurde, dann wird in der Gesamtwertung die Position geteilt.

### empfohlenes Startgeld

- 10,00 - 15,00 €

### empfohlene Zählweisen

- ein Tiebreak bis 7 Punkte
- ein Match-Tiebreak bis 10 Punkte
- zwei Gewinn-Tiebreaks bis 7 oder 10 Punkte
- Spiele auf Zeit (z.B. 2 x 8 min. oder 2 x 10 min). Möglich sind dabei sowohl „normale“ Spiele (15...30...usw.) als auch Tiebreaks oder Match-Tiebreaks
- ein kurzer Satz bis 4 (bei 4:4 wird ein Tiebreak bis 7 Punkte gespielt)

### empfohlenes Spielsystem

- Es werden Gruppenspiele empfohlen (mindestens zwei Matches pro Teilnehmer) – evtl. mit anschließendem KO-System

### Auszeichnungen

- Jedes Kind erhält eine Medaille und eine Urkunde

### Athletik

- Die Wettkämpfe werden aus den folgenden vier Übungsbereichen („Töpfe“) ausgewählt. Über die Auswahl entscheidet der jeweilige Ausrichter:
- Wurftopf: Austragung von Tennisballweitwurf oder Basketballweitwurf
- Sprungtopf: Austragung von Schlussweitsprung oder von Dreisprung
- Lauftopf: Austragung von Sprint
- Geschicklichkeitstopf: Austragung von Prellslalom oder Dribbel-Achter-Lauf

### **Tennisballweitwurf**

Jeder Spieler wirft mit einem Tennisball. Geworfen wird einarmig wie Schlagballweitwurf aus dem Stand hinter der Abwurfline. Nach dem Wurf ist das Übertreten erlaubt. Jeder Spieler wirft 3 Versuche direkt hintereinander. Der weiteste Wurf wird gewertet.  
Messgenauigkeit: Dezimeter

### **Basketballweitwurf**

Jeder Spieler wirft mit einem Basketball. Geworfen wird beidarmig über den Kopf wie beim Fußballwurf aus dem Stand hinter der Abwurfline. Nach dem Wurf ist das Übertreten erlaubt. Jeder Spieler wirft 3 Versuche direkt hintereinander. Der weiteste Wurf wird gewertet.  
Messgenauigkeit: Dezimeter

### **Schlussweitsprung**

Gesprungen wird mit beiden Beinen hinter der Absprunglinie stehend ohne Anlauf. Gewertet wird der der Absprunglinie nächstliegende Abdruck (Ferse oder Hand beim Umfallen nach hinten oder anderer hinterster Abdruck des Spielers). Jeder Spieler hat 3 einzelne Sprünge. Der Spieler springt dabei zum zweiten, bzw. dritten Sprung hinter seiner jeweiligen Landemarkierung wieder ab. Jeder Spieler hat einen Versuch. Die erreichte Gesamtweite nach dem dritten Sprung wird gewertet.  
Messgenauigkeit: Zentimeter

#### Positionen und Wertung bei der Sprungdisziplin

Landung



Nächster Absprung



### **Dreisprung**

Start ist hinter der Startlinie in Schrittstellung. Gesprungen wird einbeinig wechselseitig mit beidbeiniger Landung nach dem dritten Sprung (*links-rechts-links-Landung oder rechts-links-rechts-Landung*). Gemessen wird der hinterste Körperpunkt nach der Landung. Jeder Spieler wirft 3 Versuche direkt hintereinander. Der weiteste Sprung wird gewertet.  
Messgenauigkeit: Dezimeter

### Sprint

**neu seit 2014: kein Abklatschen mehr des Kampfrichters, auf die Grundlinie wird ein weiterer Kegel gestellt.**

Beim Sprint läuft der Spieler im Doppelkorridor von der Grundlinie nacheinander um die drei Tennisschläger oder Kegel.

Zuerst um den ersten Schläger, dann um den zweiten, dann um den dritten.

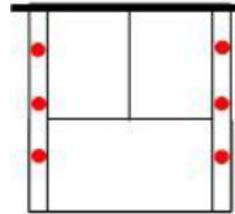
Nach Umrunden des dritten Schlägers läuft er über die Grundlinie nach hinten weg.

Jeder Spieler hat zwei Versuche mit einer vollständigen Pause.

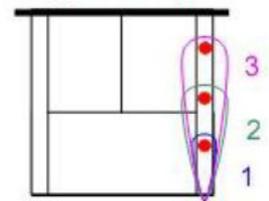
Die Zeit wird mit einer Stoppuhr gemessen. Der Bessere Lauf wird gewertet.

Messgenauigkeit: 1/10-Sekunde

Position der Kegel oder Schläger



Laufwege beim Sprint



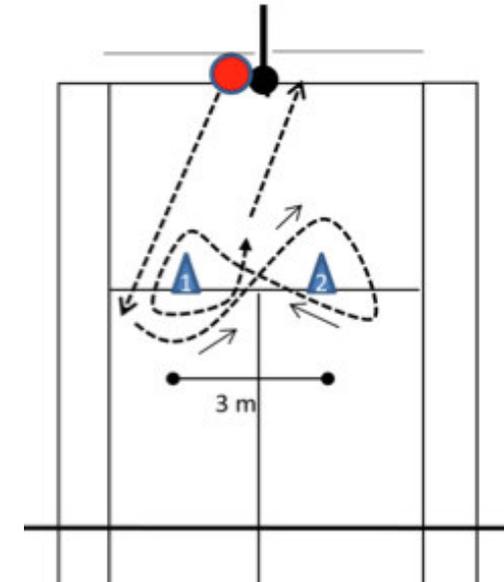
### Dribbel-Achter-Lauf

Hinter der Grundlinie liegt an der Startmarkierung ein Basketball. Nach dem Startkommando nimmt der Sportler den Basketball auf und läuft dribbelnd mit dem Basketball eine Acht, gemäß der Skizze um die Hütchen. Hinter der Grundlinie legt der Sportler den Basketball wieder in die Markierung und die Laufzeit wird gestoppt.

Sollte der Sportler den Basketball verlieren, muss er ihn selbständig wieder holen und dort starten wo er ihn verloren hat. Der Basketball darf nur mit einer Hand gedribbelt werden.

Der Sportler hat zwei Versuche. Die Zeit wird mit einer Stoppuhr gemessen. Der bessere Lauf wird gewertet.

Messgenauigkeit: 1/10-Sekunden



### Prellslalom

**neu seit 2014: der Tennisschläger ist mit „Langgriff“ anzufassen, d.h. am Griff / Griffband, nicht am Schlägerherz**

Der Spieler startet aus der Grundstellung hinter der Grundlinie.  
Tennisschläger und Ball liegen neben ihm hinter der Grundlinie.

Der Spieler läuft im Doppelkorridor von der Grundlinie im Slalom um die drei Tennisschläger oder Kegel und prellt dabei einen Tennisball mit einem Schläger.

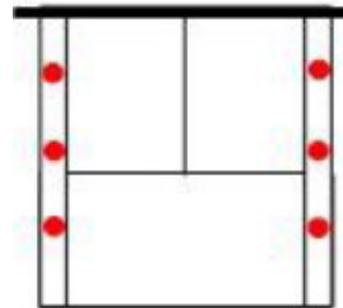
Dabei umläuft er nach der ersten Runde einen auf der Grundlinie stehenden Kegel zu einer zweiten Runde.

Der Tennisball darf erst hinter der Grundlinie nach Beendigung beider Runden wieder in die Hand genommen werden. Bleibt während der Übung der Ball am Boden liegen und kann nicht mehr geprellt werden, wird der Versuch als ungültig bewertet.

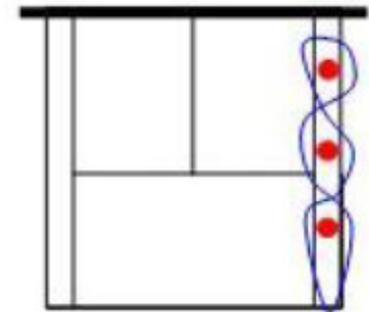
Nach der zweiten Runde legt er den Schläger und Ball hinter der Grundlinie ab.  
Jeder Spieler hat zwei Versuche mit einer vollständigen Pause.

Die Zeit wird mit einer Stoppuhr gemessen. Der bessere Lauf wird gewertet.

Messgenauigkeit: 1/10-Sekunden



Position der Kegel oder Schläger



Laufwege beim Prellslalom