

## \*\* Betreuer - Leitfaden \*\*

### Roter-Bewerb, Oranger-Bewerb

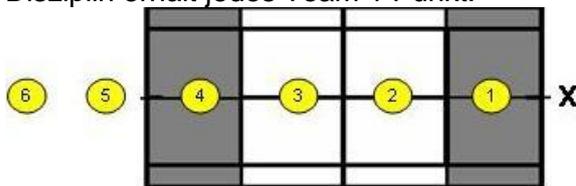
**Ablauf:** Bei jeder Begegnung treffen alle Teams einer Gruppe aufeinander und tragen zuerst **gemeinsam** die drei Sportmotorikbewerbe (insgesamt 1 Punkt), dann die Tennismatches (2 Einzel, 1 Doppel, pro Sieg 3 Punkte) und zum Schluss das Hockeymatch (Sieg 1 Punkt) aus.

#### 1 Sportmotorik

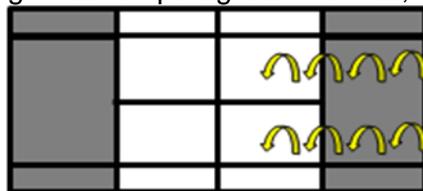
Der Sportmotorikbewerb wird in den **drei Disziplinen Werfen, Springen, Laufen**. ausgetragen. Pro Mannschaft treten je 2 Kids in jeder Disziplin an. Die Mannschaft mit der höheren Punkteanzahl erhält pro Disziplin 1 Punkt. Insgesamt werden also 3 Sportmotorik-Punkte vergeben. Bei Punktegleichheit bekommt jede Mannschaft 1 Punkt.

#### Regeln Sportmotorik

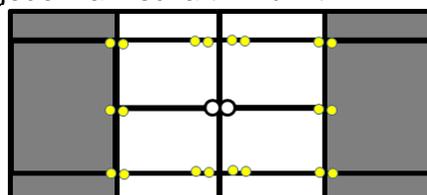
- **Standweitwurf:** Von der Grundlinie aus wird (ohne Anlauf) ein Tennisball so weit als möglich geworfen. Pro Team werfen 2 Kinder; jedes Kind hat 2 Versuche. Das Team mit der höheren Punkteanzahl (lt. Wertung unten) gewinnt 1 Punkt. Bei Gleichstand in einer Disziplin erhält jedes Team 1 Punkt.



- **Standweitsprung:** Aus dem Stand wird mit Schwungholen der Arme so weit als möglich beidbeinig gesprungen. Der Bewerb wird als Staffel durchgeführt, d.h. das 1. Kind springt von der Grundlinie weg; Markierung an der Ferse; das 2. Kind springt von dieser Markierung weiter. Insgesamt 4 Sprünge. Das Team, das am Weitesten springt bekommt 1 Punkt.



- **Sternlauf:** Um die Stoppuhr zu sparen, wird der Sternlauf auf beiden Platzhälften zeitgleich durchgeführt. In Sternform werden 5x2 Bälle auf die Schnittpunkte des Aufschlagfeldes gelegt. Diese müssen einzeln und reihum geholt und in einen Kübel (in der Netzmitte) eingesammelt werden. Der 1. Läufer sammelt jeweils 1 Ball ein und gibt ihn in den Kübel. Danach folgt der 2. Läufer. Der jeweils pausierende Läufer achtet darauf, daß herausspringende Bälle in den Kübel zurückkommen. Das Team, das als erstes alle Bälle im Kübel hat, bekommt 1 Punkt. Wenn ein Sieger mit freiem Auge nicht erkennbar ist, bekommt jede Mannschaft 1 Punkt.



## 2 Tennis

**Bälle:** Es werden beim Roten Bewerb die ROTEN BÄLLE und für den Orangen Bewerb die ORANGEN BÄLLE verwendet. Diese werden vom Verband kostenlos zur Verfügung gestellt.

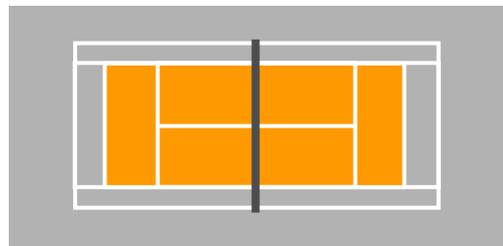
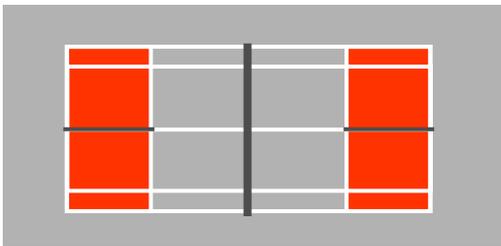
**Kinderschläger:** Für den Roten-Bewerb werden Rackets 23 Zoll empfohlen, für den Orangen-Bewerb Rackets 25 Zoll (bei großen und kräftigen Kindern eventuell auch 26 Zoll).

### Regeln Tennis:

- Die Nr. 1 und die Nr. 2 jedes Teams treten jeweils gegeneinander an.
- Gespielt wird auf **1 Satz bis 10 Punkte** (Tischtenniszählweise).
- **Jedes Kind hat 2 Aufschläge** (von oben oder unten)  
**Pro Aufschlag gibt es zwei Versuche.**  
Roter Bewerb: Der Aufschlag darf nicht im hinteren Bereich zwischen Einzel- und Doppellinie landen.  
Oranger Bewerb: Der Aufschlag muss in das Aufschlagfeld diagonal getroffen werden.
- **Beim Stand von 9/9 wird Entscheidungspunkt gespielt.**
- Nach den Einzelspielen findet ein Doppel statt (**ebenfalls auf 1 Satz bis 10 Punkte. Bei 9:9 Entscheidungspunkt**)
- Jeder Sieg bringt dem Team 3 Punkte. Insgesamt werden also 9 Tennispunkte vergeben.

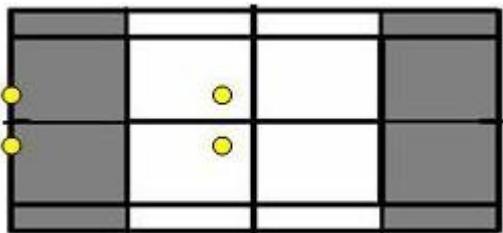
**Spielfeld Roter Bewerb:** Gespielt wird auf Kleinfeldern mit Kleinfeldnetzen 5m. Die Kleinfeldnetze werden in der hinteren Platzhälfte aufgestellt (siehe Skizze).

**Spielfeld Oranger Bewerb:** Gespielt wird auf das verkürzte Tennisfeld über das normale Netz. Dazu wird 3m vor der Grundlinie eine Grundlinie eingezogen (siehe Grafik).



## 3 Hockey

Zum Schluss spielen die Teams gegeneinander Hockey. Die erforderlichen Materialien werden ebenfalls vom Verband zur Verfügung gestellt.



### Regeln Hockey:

- Das Spielfeld ist eine Hälfte des Tennisplatzes

Die ROG-LIGA ist eine Veranstaltung von STV-Breitensport

- In der Mitte an der Grundlinie bzw. ca. 1 m vor dem Netz werden zwei Tore markiert (Hütchen, Bank, etc.). Größe ca. 1 m. Wichtig ist, dass beide Tore gleich groß sind.
- Es treten je zwei Spieler gegeneinander an. Sind mehr Kinder anwesend, wird mittels fliegendem Wechsel ein- und ausgewechselt, sodass immer gleich viel Kinder mitspielen.
- Die Spielzeit beträgt max. 3 Minuten. Das Siegerteam bekommt 1 Punkt.

## 4 Gesamtwertung

Die gewonnenen Sportmotorikpunkte (max. 3), Tennispunkte (max. 9) sowie der Hockeypunkt (1) werden pro Team addiert. Das Team mit der höheren Punktezahl hat die Begegnung gewonnen (z.B. mit 7:6, 8:5 etc. Punkten). Der Sieger erhält für die Gesamtwertung 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Steht es nach Tennis 6:6, bekommt jedes Team 1 Punkt (Hockey wird dann nicht mehr gewertet).

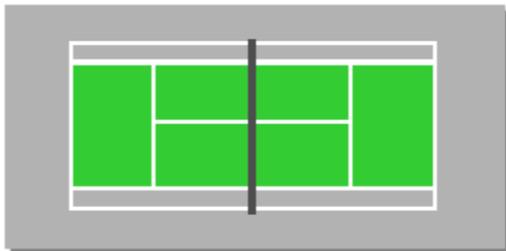
## Grüner Bewerb

**Ablauf:** Bei jeder Begegnung treffen alle Teams einer Gruppe aufeinander und tragen zuerst die beiden Einzel, danach das Doppel aus. Pro Sieg gibt es 1 Punkt.

**Teilnahmeberechtigung:** All jene Burschen und Mädchen, die in der lfd. MM nicht zum Stamm einer Jugendmannschaft in der Jugend-Mannschaftsmeisterschaft des Landesverbandes gehören, sind spielberechtigt. Im Zweifelsfall entscheidet der Verband.

## 1 Tennis

**Spielfeld:** Gespielt wird auf das normale Tennisfeld.



**Bälle:** Grüne Bälle. Diese werden vom Verband kostenlos zur Verfügung gestellt. Die Verwendung der Grünen Bälle (14% leichter und 40% weicher als normale Tennisbälle) fördert das Zustandekommen von Ballwechseln und erhöht somit den Spaß am Tennisspielen.

### Modus:

- Die Nr. 1 und die Nr. 2 jedes Teams treten jeweils gegeneinander an.
- Die **Einzel werden auf 2 gewonnene Sätze bis 4 gespielt**; bei 3:3 entscheidet das nächste Game (=4:3). Anstelle des 3. Satzes Tie Break bis 10. 2 Unterschied.
- Dann folgt das Doppel (**1 gewonnener Satz bis 4**).
- **Achtung: in allen Spielen no ad** (d.h. bei 40:40 entscheidet der nächste Punkt)
- Jeder Match-Sieg bringt dem Team 1 Punkt. Gesamt werden 3 Tennispunkte vergeben.

## 2 Gesamtwertung

- Der Sieger der Begegnung erhält für die Gesamtwertung 3 Punkte, der Verlierer 0 Punkte.