



DTB Talent Cup

Wettspielordnung

Teil A: Beschreibung der Wettkampfform

1 Mannschaften

Die Verbände des DTB stellen je eine Mannschaft mit fünf Mädchen und fünf Jungen U11. Die Wettkämpfe sind so ausgelegt, dass sie mit jeweils vier Mädchen und vier Jungen bestritten werden. Jeweils ein Mädchen und ein Junge können als Ersatz mit gemeldet werden. Eine Mannschaft ist jedoch auch ohne Ersatzspieler wettbewerbsfähig.

2 Vor- und Endrunde, Gruppeneinteilung

Das Siegerteam des DTB Talent Cups und die weiteren Platzierungen werden in einer Vorrunde und einer anschließenden Hauptrunde ermittelt, wobei alle Mannschaften an der Vor- und Hauptrunde teilnehmen und somit von Anfang bis Ende der Veranstaltung im Wettbewerb bleiben.

Für die Vorrunde werden die 18 Mannschaften auf drei Gruppen (Löwen-, Elefanten-, Seehund-Gruppe) zu je 6 Mannschaften (A - F) verteilt.

Die Aufteilung orientiert sich an den Vorjahresultaten (1., 2., ...) und wird nach folgendem Schlüssel vorgenommen:

	A	B	C	D	E	F
Löwen-Gruppe	1	6	7	12	13	18
Elefanten-Gruppe	2	5	8	11	14	17
Seehund-Gruppe	3	4	9	10	15	16

Innerhalb jeder Gruppe wird der unten beschriebene Mannschaftsmehrkampf bestritten.

Für die Hauptrunde werden drei 6er-Gruppen gebildet. Die Ersten und Zweiten jeder Vorrundengruppe bilden dabei die Löwen-Gruppe; die Dritten und Vierten die Elefanten-Gruppe und die verbleibenden 6 Mannschaften die Seehund-Gruppe. In der Hauptrunde spielen die Mannschaften der Löwen-Gruppe um die Plätze 1 bis 6, die in der Elefanten-Gruppe um die Plätze 7 bis 12 und in der Seehund-Gruppe um die Plätze 13 bis 18.

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup

U11



3 Mannschaftsmehrkampf

Innerhalb einer Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede der anderen eine bestimmte Auswahl der vorgesehenen Wettbewerbe – welche, ergibt sich aus der Setzung in der Gruppentabelle.

Die Regularien zu diesen Wettkämpfen sind in Teil B und C beschrieben.

4 Punktwertung, Platzierungen, Sieger des DTB Talent Cups

Für jeden Wettkampf werden zwei Punkte an die siegreiche Mannschaft vergeben, der Verlierer erhält keinen Punkt; bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Die Platzierung der Mannschaften innerhalb jeder Gruppe ergibt sich aus den Gesamtpunktzahlen, welche die Mannschaften bei den Wettkämpfen erreicht haben. Bei Punktegleichstand gelten folgende weitere Kriterien, die nacheinander herangezogen werden:

1. Anzahl der Punkte aus den Tenniswettkämpfen, danach
2. Gesamtpunktzahl der konkurrierenden Mannschaften aus ihrem direkten Vergleich (ohne Wertung der Punkte gegen die übrigen Mannschaften), danach
3. Tennispunktzahl aus dem direkten Vergleich, danach
4. Austragung eines auszulosenden Entscheidungswettbewerbes, sofern es um die Gruppenzugehörigkeit für die Hauptrunde oder gar um den Sieg der Hauptrunde geht.
Geht es nur um die Platzierung, so wird die Platzierung doppelt ausgewiesen.

Sieger des DTB Talent Cups ist die Mannschaft, die in der Spitzengruppe der Hauptrunde (Löwen-Gruppe) den ersten Platz erreicht.

Partner der Veranstaltung





Teil B: Regeln zu den Wettbewerben

Wenn im Folgenden von „Spielern“ die Rede ist, so gilt alles analog für „Spielerinnen“.

1 Regeln zum Tenniswettbewerb

1.1 Allgemeine Regeln

Die einzelnen Tennisspiele werden nach der Wettspiel- und Jugendordnung sowie den Tennisregeln des DTB ausgetragen. Die in der WO des DTB Teil A und B festgelegten Regeln für die Mannschaftsmeisterschaften der Verbände sind analog anzuwenden.

1.2 Abweichungen von den allgemeinen Regeln

Alle Spiele werden in zwei Kurz-Sätzen bis vier, mit Tie-Break bei 4:4, entschieden. Ein dritter Satz wird nicht gespielt. Ein Unentschieden ist daher möglich. Sind die beiden Sätze nach 75 Minuten im Einzel und 70 Minuten im Doppel/Mixed (einschließlich Einspielzeit von fünf Minuten) noch nicht beendet, so wird das laufende Spiel abgewartet und der Satz für die Partei gewertet, die nach Spielen im Satz führt. Bei Spielgleichheit wird noch ein Tie-Break zur Entscheidung des Satzes gespielt. Sollte im Extremfall der zweite Satz noch nicht begonnen sein, so wird dieser ebenfalls im Tie-Break entschieden.

Die Doppel/Mixed werden im Einzelfeld gespielt.

1.3 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft ist gemäß WO des DTB nach DTB-Rangliste aufzustellen, Spieler die keine Ranglistenposition haben, sind nach Spielstärke aufzustellen, müssen jedoch immer nach den Spielern mit einer Ranglistenwertung aufgeführt werden.

Die Spieler sind unter Beachtung der Ersatzspielerregelung in Absatz 7 einzusetzen.

Der Turnierausschuss kann jeweils vor Beginn der Vorrunde und der Hauptrunde die Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung ändern. (Dies schließt ein, dass in begründeten Fällen in der Hauptrunde in anderer Aufstellung gespielt wird als in der Vorrunde; während der Vor- bzw. Hauptrunde ist die Aufstellung beizubehalten).

Der/ Die an eins gesetzte Spieler/ Spielerin muss im ersten Doppel gemeldet werden.

Partner der Veranstaltung





2 Regeln zum Fußballspiel

2.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatz im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

2.3 Spielfeld

Das Spielfeld hat die Größe 15m x 25m (geringfügige Abweichungen sind zulässig).

2.4 Tore

Die Tore sind 2,20 m breit und ca. 1,0 m hoch. Überschreitet der Ball die Seitenlinien, so muss er eingerollt werden. Überschreitet er die Torlinie, so erfolgt Abstoß (nicht weiter als 2m vom Tor entfernt) oder Eckstoß. Eine direkte Torerzielung durch den Tor-Abstoß oder durch das Einrollen des Balles ist nicht möglich.

2.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4.

2.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

2.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

2.8 Gefährdende Gegenstände

Es ist den Spielern verboten, Gegenstände zu tragen, die aus Sicht des Schiedsrichters zu einer Gefährdung des Spielers selbst oder eines anderen Spielers führen können (z.B. Halsketten, Uhren etc.).

2.9 Anstoß

Zu Beginn, nach der Halbzeit und bei Torerfolg beginnt das Spiel an der Mittellinie. Eine direkte Torerzielung ist nicht möglich.

2.10 Indirekter Freistoß

Jedes Foul und jedes absichtliche Handspiel werden an der Deliktstelle mit einem indirekten Freistoß geahndet.

2.11 Strafstoß

Wird der Ball bei einem Torschuss mit der Hand abgewehrt, oder ein Spieler bei einer aussichtsreichen Torschussmöglichkeit grob gefoult, so wird dies mit einem Strafstoß von der 7m-Marke geahndet.

2.12 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Fußballregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.

Partner der Veranstaltung





3 Regeln zum Fußballtennis

3.1 Vorbemerkung

Die üblichen Regeln für Fußballtennis sind stark an die Volleyball-Regeln angelehnt. Die folgenden Regeln weichen von diesen bzgl. Punktezahl und Aufstellungswechsel ab. Sie folgen diesbezüglich den Tie-Break-Regeln im Tennis, um der besonderen Situation beim Talent Cup gerecht zu werden.

3.2 Mannschaftsaufstellung

Die beiden Mannschaften bestehen aus jeweils vier aktiven Spielern und ggf. aus einem Ersatzspieler. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird. Ferner ist die Auswechslungsregel 3.14 zu beachten.

3.3 Zählweise und Spieldauer

Gespielt werden zwei Sätze. Jeder Satz besteht aus einem Tie-Break. Die Zählweise erfolgt wie beim Tennis, wobei eine Mannschaft immer dann einen Punkt erhält, wenn ein Mitspieler der gegnerischen Mannschaft eine der im Folgenden aufgeführten Regeln verletzt.

Sollte das Spiel länger als 15 Minuten dauern, wird der für die Satzentscheidung erforderliche Zweipunktevorsprung aufgehoben. Dies ist vom Schiedsrichter rechtzeitig (vor dem möglicherweise entscheidenden Punkt) anzukündigen.

Pro gewonnenem Satz erhält die Mannschaft einen Matchpunkt. Das Endergebnis kann also 2:0, 1:1 und im Extremfall auch nur 1:0 lauten, nämlich dann, wenn in der Zeit nur ein Satz gespielt wurde.

3.4 Spielfeld

Das Spielfeld ist das Doppelfeld eines Tennisplatzes.

3.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4 oder einem Volleyball.

3.6 Schuhe

Siehe Absatz 7.

3.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln und die Zählweise des Tie-Breaks kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

3.8 Aufstellung

Die vier Spieler einer jeden Mannschaft (hier A und B) nehmen gemäß Skizze Aufstellung, wobei nur die Position des Spielers genauer vorgeschrieben ist, der die Ballaufgabe ausführt bzw. annimmt – nämlich hinter dem jeweiligen Aufschlagfeld (s. Position von A1 und B1). Die von der Aufgabe betroffenen Aufschlagfelder dürfen von keinem Spieler vor Annahme der Ballaufgabe betreten werden.



A4			B1
A3			B2
A2			B3
A1			B4

Die Ausgangsposition wird zunächst von der Mannschaft eingenommen, welche die erste Ballaufgabe zu Satzbeginn ausführt; die gegnerische Mannschaft positioniert sich im Anschluss.

Die erste Ballaufgabe und die Seitenwahl werden, wie beim Tennis üblich, ausgelost. Zum zweiten Satz werden Seiten und Erstaufgabe gewechselt.

3.9 Ballaufgabe

Der aufgebende Spieler steht hinter der rechten oder linken Aufschlaglinie (nicht hinter der Grundlinie). Er lässt den Ball aus der Hand auf einen Fuß fallen und befördert so den Ball über das Netz in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld. Der Ball darf vor der Berührung mit dem Fuß nicht aufgetitscht werden. Die Aufgabe gilt ferner als Fehler, wenn sie nicht im bezeichneten Feld landet. Bei Netzberührung wird die Aufgabe wiederholt. Ansonsten hat der Spieler für die Aufgabe (im Gegensatz zum Tennis) nur einen Versuch.

Die Aufgabe erfolgt wie beim Tennis-Tie-Break im Wechsel, wobei eine Mannschaft mit der Aufgabe von rechts nach links beginnt, und danach jede Mannschaft zwei Aufgaben ausführt, und zwar zunächst von links und dann von rechts. Die beiden Aufgaben werden von demselben Spieler ausgeführt. Die Mannschaft wechselt hierzu nach der jeweils ersten Aufgabe (von links) im Uhrzeigersinn. Die gegnerische Mannschaft bleibt stehen. Nach der zweiten Aufgabe (von rechts) bleiben beide Mannschaften stehen.

Bezogen auf obige Darstellung hat Mannschaft A die Erstaufgabe gewonnen. Sie nimmt zuerst Aufstellung, im Anschluss stellt sich Mannschaft B auf. A1 beginnt mit einer Aufgabe auf B1. Nach Ausspielen des Punktes wechselt die Aufgabe zu Mannschaft B. B4 gibt dann auf zu A4. Danach wechselt die Mannschaft B im Uhrzeigersinn ihre Positionen und B4 gibt auf zu A1. Hiernach wechselt wieder die Aufgabe zu Mannschaft A, wobei die Positionen hierzu nicht gewechselt werden, so dass nun A4 aufgibt zu B3. Hiernach wechselt Mannschaft A im Uhrzeigersinn und A4 gibt auf zu B4 usw.

3.10 Ballannahme

Die Annahme der Aufgabe erfolgt nach Aufsprung des Balles aus der Position hinter der Aufschlaglinie, wobei der annehmende Spieler den Ball nicht mit dem Arm oder gar der Hand berühren darf (Fußballregel). Insgesamt darf er den Ball höchstens viermal (ohne Bodenkontakt) berühren und muss versuchen den Ball entweder einem Mitspieler abzugeben oder über das Netz zurück ins gegnerische Feld zu spielen. Nach dem dritten Ballkontakt oder wenn der Ball im eigenen Feld wieder aufspringt muss er von einem anderen Mitspieler angenommen werden. Für die Annahme durch den Mitspieler gelten wieder dieselben Regeln, eben- so für die Annahme des Balls, der vom Gegner im Spielverlauf zurück über das Netz gebracht wird.



3.11 Ballstafette

Die Annahme und Weitergabe des Balls innerhalb der Mannschaft bezeichnen wir als Ballstafette. Die Weitergabe des Balls kann dabei mit und ohne Bodenkontakt erfolgen. Zwischen zwei Spielern darf der Ball jedoch höchstens einmal aufspringen. Ferner darf der Ball während der Stafette nicht außerhalb des Spielfeldes aufkommen, wohl sich aber wie beim Tennis in der Luft im scheinbaren „Aus“ befinden. An einer Ballstafette kann jeder höchstens einmal als Annehmender beteiligt sein. Spätestens nach der vierten Annahme muss daher der Ball zurück in das gegnerische Spielfeld gebracht werden. Sinn der Ballstafette ist es, hierfür eine günstige Position zu erlangen, z.B. für einen strammen Schuss von der Grundlinie aus oder für einen Kopfball aus der Nähe des Netzes.

3.12 Ball im Aus

„Aus“ wird wie beim Tennis gehandhabt. Wird der Ball beim Spiel auf die gegnerische Seite ins Aus befördert, ohne dass der Gegner den Ball vorher berührt, so ist dies ein Fehler und der Gegner gewinnt den Punkt. Bei Berührung der Außenlinie gilt der Ball noch als „in“. Dies gilt auch für die Aufgabe des Balles in das Aufschlagfeld.

3.13 Netzberührung

Berührt ein Spieler, während der Ball im Spiel ist, das Netz, so gilt dies als Fehler. Bei Netzberührung durch den Ball wird weitergespielt. Ausnahme: Wiederholung bei der Ballaufgabe (s. 3.9).

3.14 Auswechslung

Bei Einsatz eines Ersatzspielers nimmt dieser zunächst die Position des ausgewechselten Spielers ein. Der Gegner kann jedoch verlangen, dass hiernach ein Positionswechsel vorgenommen wird. Dies soll verhindern, dass eine Mannschaft einen Spieler nur für spezielle Aufgaben einsetzt, wie z.B. für die Ballaufgabe oder deren Annahme.

3.15 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten möglicherweise auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Fußball- und Tennisregeln die endgültige Entscheidung



4 Regeln zum Hockeyspiel

4.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

4.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

4.3 Spielfeld

Zwei halbe Tennisplätze quer (Tore auf den Doppelauslinien) oder gesamter Platz (Tore auf den Grundlinien).

4.4 Tore

Die Tore sind 140cm breit und 105cm hoch.

4.5 Ball

Kunststoffball UNIHOC (hohl mit Löchern). Keinesfalls darf mit Tennisbällen gespielt werden!

4.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

4.7 Schläger

Beim DTB Talent Cup wird mit der Ausrüstung von UNIHOC gespielt. Allgemein gilt:

Es dürfen ausschließlich Kunststoffschläger mit einer beidseitig flachen Schlägerschaufel verwendet werden. Die Schaufel ist mit einer Gitterkonstruktion versehen, ihre Unterkante kann gerade oder rund geformt sein. Die Schaufelgröße beträgt: Länge ca. 20-25cm und Höhe ca. 7cm. Die bekanntesten Marken und Hersteller dieser Hockeyschläger sind UNIHOC und ELPEX. Die Verwendung von anderen Schlägern, etwa mit vierkantigem Schaft oder solchen mit Vollgummischaufeln in Original-Feldhockeyform (eine Seite flach, eine abgerundet), ist absolut untersagt.

4.8 Einweisung

Die Spieler sind bzgl. der im Folgenden aufgeführten Regeln vor dem Spiel vom Schiedsrichter oder Wettkampfleiter zu informieren.

4.9 Gefährdende Gegenstände

Es ist den Spielern verboten Gegenstände zu tragen, die aus Sicht des Schiedsrichters zu einer Gefährdung des Spielers selbst oder eines anderen Spielers führen können (z.B. Halsketten, Uhren etc.).

4.10 Anstoß

Zu Beginn, nach der Halbzeit und bei Torerfolg beginnt das Spiel an der Mittellinie.

4.11 Abstoß des Torwarts

Beim Abstoß vom Tor müssen alle gegnerischen Spieler hinter die T-Linie

4.12 Ecke

Ecken werden ganz normal ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden.



4.13 Was ist im Spiel (nicht) erlaubt?

Ausdrücklich gestattet sind:

1. Während des Schlagens darf der Stock, wenn KEIN Gegner in der Nähe ist, vor und hinter dem Körper bis in Hüfthöhe gebracht werden. Befindet sich ein Gegner in unmittelbarer Nähe, gilt in Kniehöhe.
2. Das Vorlegen des Balles mit dem Rumpf - also nicht mit Kopf, Armen, Händen und Füßen - ist erlaubt.
3. Das Stoppen des Balles mit dem Fuß ist regelgerecht.
4. Das Spielen gegen die Hallenwände, **Begrenzungsnetze** oder Banden ist vorgesehen (gilt also nicht als „aus“).
5. Das Schlenzen des Balles ist erlaubt, solange Punkt 1 beachtet wird.
6. Ein Spieler darf als Torwart agieren. Für ihn gelten die Punkte 1 - 5 ebenfalls.
Fußabwehr ist also erlaubt (siehe aber 10 und 11).

Ausdrücklich nicht gestattet sind:

1. Den Ball mit dem Fuß einem Mitspieler zuzuspielen.
2. Jegliches Spielen des Balles mit dem Stock oberhalb der Hüfthöhe ist regelwidrig.
3. Der Schläger darf nicht geworfen werden.
4. Der Torwart darf bei einer Abwehraktion weder mit den Knien noch mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berühren (er darf sich also insbesondere nicht vor das Tor legen oder werfen).
5. Der Torwart darf nicht mit der Hand oder den Armen abwehren.

Ebenfalls „abpfeifen“:

1. Die Schiedsrichter sollten darüber hinaus folgende Situationen abpfeifen, wenn dadurch der Gegner benachteiligt wird oder Verletzungsgefahr besteht:
2. Absichtliches Blockieren des Balles.
3. Mit dem Stock zwischen die Beine des Ballführenden fahren.
4. Auf den Stock des Ballführenden schlagen, den Stock festhalten oder hochheben. Das Treffen des gegnerischen Stocks von der balloffenen Seite wird nicht geahndet.
5. Den Ball mit dem Knie oder im Liegen bzw. Sitzen stoppen oder abspielen.
6. Den Ball mit dem Fuß über Kniehöhe spielen.
7. Attackieren eines gegnerischen Spielers mit Körperchecks.
8. Bei Blockierung des Spiels durch Verhakung im Begrenzungsnetz (Neueinrollen des Balles durch den Schiedsrichter).

4.14 Ahndung durch Freischlag

Bei Verstoß gegen die Punkte 7 bis 9, 12 bis 17 sowie an jeder Stelle, an der das Spiel aus anderen Gründen unterbrochen wird, erfolgt ein Freischlag. Befindet sich die Stelle hinter dem Tor, wird der Freischlag auf der Torlinie, etwa 2m von der Wand entfernt, ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden. Das Abspiel ist in alle Richtungen möglich. Die Gegner müssen unaufgefordert 3m Abstand einhalten.

4.15 Ahndung durch Strafstoß

Bei einem Verstoß des Torwarts gegen Punkt 10 oder 11 oder wenn ein gegnerischer Spieler durch ein - wie auch immer geartetes - Foul in aussichtsreicher Position beim Torschuss behindert oder überhaupt daran



gehindert wird, erfolgt ein Strafstoß. Ebenso, wenn das Tor mit der Absicht verschoben wird, es zu verteidigen oder wenn zu viele Spieler auf dem Spielfeld sind.

Der Strafstoß wird vom anderen Spielfeldende auf das leere Tor geschossen. Alle Spieler stehen hinter der betreffenden Außenlinie. Wird dabei kein Tor erzielt, führt die „bestrafte“ Mannschaft in ihrer Tornähe einen Freischlag aus.

4.16 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Hockeyregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.

5 Regeln zum Cornhole

5.1 Aufbau

Ein Cornhole-Brett wird mit je 5 blauen und 5 roten Säckchen bereitgelegt. Die Spieler werfen aus einer Entfernung von 4 Metern auf das Brett.

5.2 Durchführung

Ein Team besteht aus 5 Spielern – sollte ein Spieler ausfallen, wirft ein anderer doppelt. Jeder Spieler einer Mannschaft erhält einen Sack der jeweiligen Farbe. Die Spieler beider Teams werfen abwechselnd auf das Brett. Welches Team beginnt wird ausgelost. Ansonsten wird die neue Runde vom Sieger der letzten Runde begonnen. Bei Unentschieden wird der Anwurf gewechselt.

Es darf nur von unten geworfen werden. Bei Zuwiderhandlung oder auch bei Übertreten ist der Wurf verloren, wird also nicht wiederholt.

5.3 Zählweise

Nach 5 Würfungen pro Mannschaft, d.h. nach einer „Runde“, werden die Punkte zusammengezählt. Jeder Treffer (Säckchen durch Loch) bringt 3 Punkte; wenn das Säckchen auf dem Brett liegen bleibt, gibt das einen Punkt. Das Rundenergebnis ist dann die Punktdifferenz der Teamergebnisse. Die Rundenergebnisse werden immer aufsummiert, bis ein Team mindestens 11 Punkte erreicht hat.

Es werden 2 Sätze bis 11 gespielt. Der gewonnene Satz zählt 1 Punkt. Das Gesamtergebnis ist also 2:0 oder 1:1.

Anmerkung: Es kann vorgesehen sein, dass ein Satz von den Mädchen und der andere Satz von den Jungen gespielt wird.

5.4 Zeitlimit und Entscheidungsrunde

Sollte ein Satz nach 10 Minuten noch nicht beendet sein, wird das Spiel durch den Wettkampfleiter angehalten, wobei dann die im Spiel befindenden Säckchen noch geworfen werden.

Ist dann der Stand unentschieden, dann wird so lange abwechselnd geworfen, bis ein Team bei gleicher Wurfzahl mehr Punkte als das gegnerische erzielt hat. Der einzelne Satz wird also jeweils entschieden.

Partner der Veranstaltung





6 Regeln zum Basketball

Prinzipiell wird nach den offiziellen FIBA-Regeln gespielt. Diese sind recht gut beschrieben unter <https://www.basketball-bund.de/jugend-schule/minibasketball/regeln>.

Für den Talentcup gelten neben den nötigen Anpassungen von Spielfeld und Korbhöhe (auf 2,60 m) folgende Vereinfachungen bzw. Abänderungen:

Die Spielerzahl beträgt 4 Spieler(innen) (plus 1 Ersatz). Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

Es wird in zwei Halbzeiten zu je 7 Minuten gespielt.

Ein Sprungball findet nur zu Beginn jeder Halbzeit statt, sonst Einwurf vom Seitenrand.

Auszeiten auf Verlangen einer Mannschaft sind nicht vorgesehen, können aber vom Schiedsrichter angeordnet werden, um z.B. noch einmal das Regelwerk klären.

Die Spieluhr wird nur bei längeren Verzögerungen auf Anweisung des Schiedsrichters angehalten.

Die 5-, 8- und 24-Sekundenregel sowie das Spielen des Balles in das Rückfeld werden nicht geahndet. Die 3-Sekundenregel wird nur bei unfairem Vorteil insbesondere durch größere Spieler angewendet ("Parken" in der Zone).

Spielerwechsel ist bei jeder Unterbrechung möglich.

Die vorgeschriebene Verteidigung ist die Manndeckung. Keine Zonenverteidigung!

Freiwürfe werden von der vorderen Sprungkreiskante ausgeführt (= 4,00 m statt 5,80 m von der Grundlinie entfernt).

Es gibt keine Verlängerung. Ergebnisse mit gleichem Punktestand werden als unentschieden gewertet. Dreipunktewürfe sind nicht möglich.

Spielball ist der „Mini-Basketball“ (Größe 5).

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Basketballregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.



7 Regeln zu den Konditionswettbewerben

7.1 Mannschaftsaufstellung

Alle Wettkämpfe werden ab der Hauptrunde in Staffelform ausgetragen. In der Vorrunde sind die Wettkämpfe (außer Geschicklichkeit) auch ohne Staffelform möglich. Eine Staffel besteht aus vier Jungen und vier Mädchen, die bezüglich Nominierung und Reihenfolge beliebig aufgestellt werden können. Ersatzspieler sind im Rahmen der Ersatzspielerregelung (s. Absatz 8) mindestens bei einer Staffel einzusetzen.

7.2 Auswahl der Übungsformen, „Töpfe“

Die Wettkämpfe werden aus den folgenden vier Übungsbereichen („Töpfe“) ausgewählt, und zwar zwei aus

1. dem Geschicklichkeitstopf:

- 1.1 Ballholen
- 1.2 Fang-Ziel-Werfen
- 1.3 Pendelstaffel 1
- 1.4 Pendelstaffel 2
- 1.5 Ball rollen
- 1.6 Koordinationsslalom
- 1.7 Prellslalom
- 1.8 Hürden/Eimer-Lauf
- 1.9 Dribbel-Achter-Lauf

2. dem Sprungtopf:

- 2.1 Dreisprung
- 2.2 Sprung – Einbeinig
- 2.3 Wechselsprünge Staffel

zwei aus

3. dem Wurftopf:

- 3.1 Beidarmiges Stoßen
- 3.2 Seitlicher Medizinballwurf
- 3.3 Beidhändiger Medizinballwurf rückwärts über den Kopf
- 3.4 Beidhändiger frontaler Medizinballwurf von unten nach oben

und zwei aus

4. dem Lauftopf:

- 4.1 Grundliniensprint
- 4.2 Fächerlauf 1
- 4.3 Fächerlauf 2
- 4.4 Sprint im Tennisfeld
- 4.5 Balltransportsprint
- 4.6 Biathlon
- 4.7 Vier Eckenlauf
- 4.8 Achterlauf
- 4.9 Hole und bringe den Ball
- 4.10 T-Run

Partner der Veranstaltung





Die Übungen sind in Teil C im Detail beschrieben.

Die Auswahl an Übungen ist in der Vorrunde durch die Wettbewerbe der Leistungsdiagnostik vorgegeben. Dort werden lediglich die Geschicklichkeitsübungen aus dem Geschicklichkeitstopf gelöst. Die Auswahl für die Endrunde erfolgt durch Los auf der Mannschaftsführerbesprechung am Anreisetag. Soweit genügend verschiedene Übungsformen zur Verfügung stehen, scheidet dabei die für die Vorrunde bereits ausgelosten Übungen (Geschicklichkeit) für die Endrunde aus.

7.3 Entscheidung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter überwachen den Ablauf, speziell im Hinblick auf die Korrektheit der Durchführung.

Bei unkorrekter Durchführung haben die Schiedsrichter an Stelle der Disqualifikation die Möglichkeit einzelne Wiederholungen anzuordnen. Der Turnierausschuss (und nur dieser) kann auch eine Wiederholung des kompletten Wettkampfs anordnen.

Im Übrigen entscheidet der Schiedsrichter endgültig. Wenn die Entscheidung im Rahmen der Messgenauigkeit liegt, sind sie gehalten den Wettkampf als „Unentschieden“ zu werten.

8 Ersatzspielerregelung

Im Verlauf des Mannschaftsmehrkampfs müssen alle fünf Mädchen bzw. Jungen mindestens einmal, auch im Tennis, sowie in allen Mannschaftsspielen, sowie mindestens einmal in den Konditionswettbewerben, eingesetzt werden. Tritt der Verband bei allen Wettkämpfen ohne Ersatzspieler an, so können nur diese vier Mädchen bzw. diese vier Jungen eingesetzt werden. Vor- und Endrunde sind dabei getrennt zu sehen.

9 Kleidung, Schuhe

Beim Tennisspiel ist nach DTB-Wettspielordnung „Tenniskleidung“ vorgeschrieben.

Beim Mannschaftsballspiel und bei den Konditionswettbewerben ist das ausgegebene Talent Cup Trikot zu tragen.

Soweit die Wettbewerbe in der Tennis- oder Turnhalle ausgetragen werden, sind Hallentennisschuhe mit glatter Sohle zu tragen.

Partner der Veranstaltung

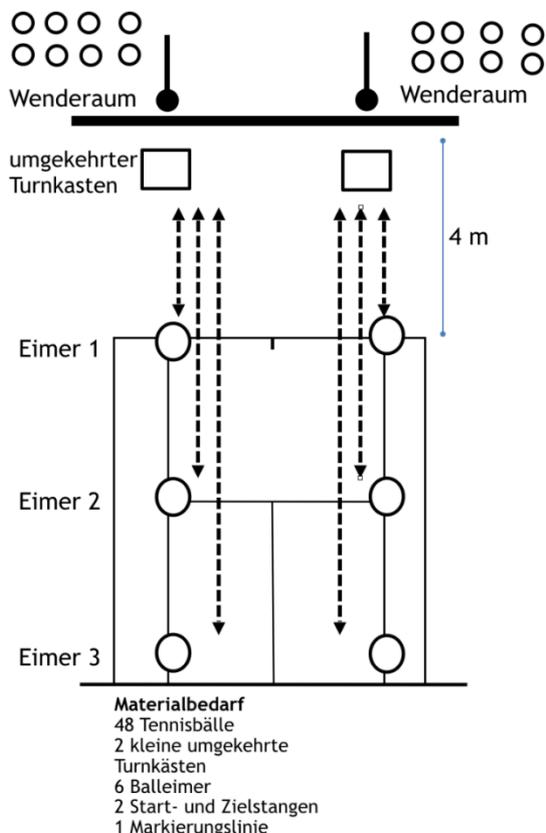




Wettbewerbe, die nicht für die Leistungsdiagnostik ausgewertet werden

1 Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)

1.1 Ballholen



Aufbau

Zweimal drei Eimer mit jeweils acht Tennisbällen werden gemäß Skizze aufgestellt.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften A und B starten gleichzeitig auf Kommando. Aus den drei Eimern einer Mannschaft wird nacheinander je ein Ball in der vorgegebenen Reihenfolge (1, 2, 3) geholt und in den Korb gelegt. Nach Ablegen des dritten Balles schickt er den nächsten Läufer durch Abklatschen (linke Hand hinter der Start-/Zielstange im Wenderaum) los.

Wird ein Eimer umgestoßen, so muss dieser vom Läufer sofort wieder aufgestellt und die Bälle eingesammelt werden.

Sieger

Die Mannschaft, die zuerst die 24 Bälle im umgekehrten Turnkasten hat, ist Sieger.

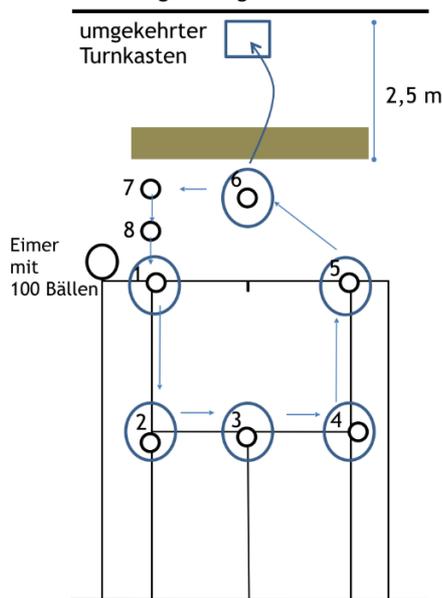
Partner der Veranstaltung





1.2 Fang-Ziel-Werfen

Platzbegrenzung



Materialbedarf

- 200 Tennisbälle
- 2 kleiner umgekehrter Turnkasten
- 12 Hula hoop Reifen
- 2 Langbänke (Turnbänke)
- 2 Balleimer
- 2 Stoppuhren

Aufbau

Fünf "Hula Hoop Reifen" werden nach Skizze jeweils auf zwei Feldhälften gelegt.

Durchführung

Auf Kommando nehmen auf beiden Platzhälften jeweils die an Position 1 stehenden Spieler einen Tennisball aus dem Eimer und werfen ihn zu 2, dieser zu 3, usw. bis zur 6. Dieser versucht den Ball in den umgekehrten Turnkasten zu werfen. Weitere Umläufe folgen. Die Reifen dürfen mit keinem Fuß verlassen werden. Ein Ball, der auf den Boden fällt, darf nicht mehr geworfen werden. Nach einer halben Minute, nach dem Pfiff des Schiedsrichters, bewegen sich alle Spieler eine Station in Pfeilrichtung weiter, dabei dürfen die Bälle in der Hand gehalten werden.

Sieger

Nach acht verschiedenen Positionen hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Bälle im Eimer platzieren konnte.

Aufbau

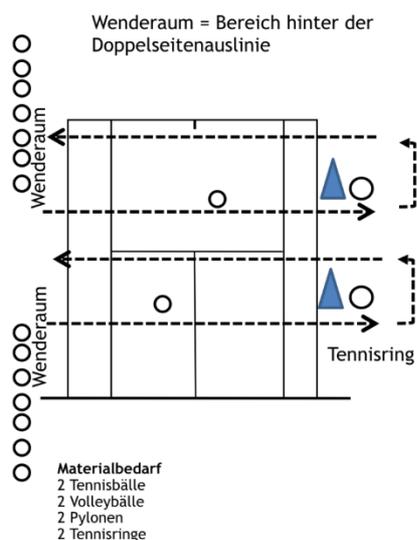
Zwei Mannschaften stehen in ihrem Wenderaum hinter der Doppelseitenauslinie. Hinter der gegenüberliegenden Doppelseitenauslinie befindet sich eine Wendemarke (Pylone). An der Wendemarke liegt ein Tennisball in einem Tennisring. Der erste Läufer hält einen Volleyball in der Hand.

Partner der Veranstaltung





1.3 Pendelstaffel 1



Durchführung

Der erste rennt los und nimmt an der Pylone den Tennisball mit und übergibt im Wenderaum beide Bälle dem nächsten der Mannschaft. Dieser rennt los und legt den Tennisball in den Tennisring an der Pylone ab und übergibt im Wenderaum den Volleyball dem nächsten der Mannschaft, usw.. Wird eine Pylone umgeworfen, so muss der Läufer sie wieder aufstellen. Der abgelegte Tennisball muss im Tennisring liegen.

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, die die Aufgabe mit allen acht Mannschaftsmitgliedern schneller beendet hat.



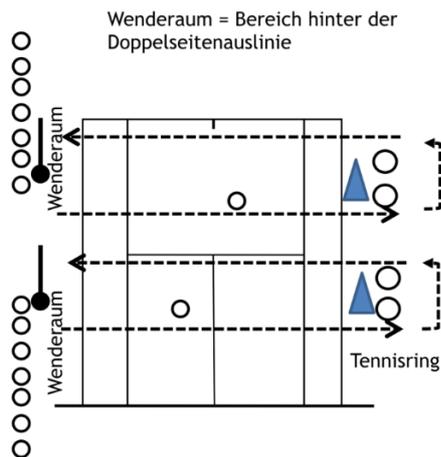
1.4 Pendelstaffel 2

Aufbau

Zwei Mannschaften stehen in ihrem Wenderaum hinter der Doppelseitenauslinie. Hinter der gegenüberliegenden Doppelseitenauslinie befindet sich eine Wendemarke (Pylone). Der erste Läufer hält einen Tennisball und einen Volleyball in beiden Händen. Ein Tennisring befindet sich am Boden festgeklebt rechts hinter der Pylone, ein weiterer links hinter der Pylone.

Durchführung

Der erste rennt los und legt beide Bälle an der Pylone jeweils auf einem Tennisring ab, läuft um die Pylone herum zurück zum nächsten aus der Mannschaft. Nach Abklatschen (linke Hand hinter der Start-/Zielstange) rennt dieser los und holt beide Bälle an der Wendemarke ab und übergibt sie hinter der Doppelseitenauslinie im Wenderaum dem nächsten der Mannschaft. Dieser bringt die Bälle wieder zur Pylone usw.



Materialbedarf
2 Tennisbälle
2 Volleybälle
2 Pylonen
2 Tennisringe
2 Start- und Zielstangen

Sieger

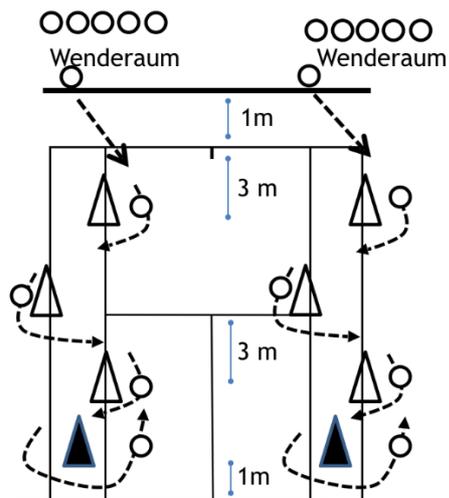
Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Start-/Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





1.5 Ball rollen



Materialbedarf

- 2 Tennisbälle
- 8 Pylonen
- 1 Wenderaummarkierung
- 2 Unihockschläger (2 pro Team)

Aufbau

3m von der Grundlinie in Richtung Aufschlaglinie, auf Höhe der Aufschlaglinie und 3m vor dem Netz, werden Markierungen (Pylonen oder Slalomstangen) aufgestellt (siehe Skizze).

1m vor dem Netz steht eine weitere Pylone, die als Wendemarke mit Ball und Schläger umrundet werden muss.

Durchführung

Auf das Startkommando rollt aus jeder Mannschaft ein Spieler einen Tennisball, der auf der Grundlinie liegt, mit einem Hockeyschläger auf dem Boden um die Markierungen in Richtung Netz. Am Netz muss eine Pylone (Wendemarke) umrundet werden. Anschließend wird der Ball wieder die gleiche Strecke zurück zur Grundlinie gerollt. Hinter der Grundlinie wird der Ball im Wenderaum mit der Hand dem zweiten Kind übergeben (nicht zurollen). Rollt der Ball während des Laufens weg, so muss an dieser Stelle weitergemacht werden, an welcher der Ball weggerollt ist, usw. Das letzte Mannschaftsmitglied rollt den Ball wie vorher beschrieben und stoppt den Ball hinter der Grundlinie auf dem Boden mit der Hand.

Sieger

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen acht Teilnehmern die Staffel beendet hat. Der Ball muss hinter der Grundlinie liegen.

Partner der Veranstaltung





1.7 Dribbel-Achter-Lauf

Aufbau

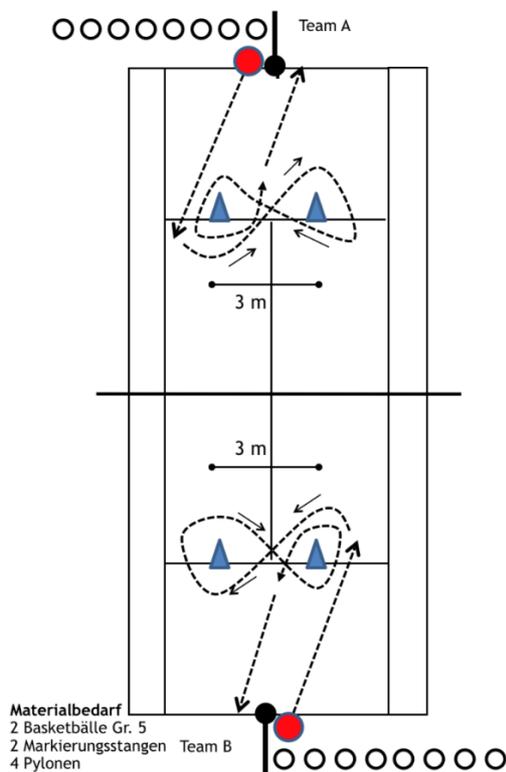
Zwei Stangen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Basketball (Minibasketball Gr. 5) liegt rechts neben der Start-/Zielstange. (siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer steht hinter dem Basketball. Er nimmt ihn auf, läuft und dribbelt dabei eine querliegende Acht um die beiden Stangen. Danach läuft und dribbelt er durch die beiden Stangen zur Start-/Zielstange zurück (links vorbei) und übergibt den Basketball hinter der Stange dem nächsten Läufer (siehe Skizze). Der Ball darf beim Dribbling nicht festgehalten werden.

Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange vorbei gelaufen ist und den Basketball im Ring abgelegt hat.



Partner der Veranstaltung





2 Sprungtopf

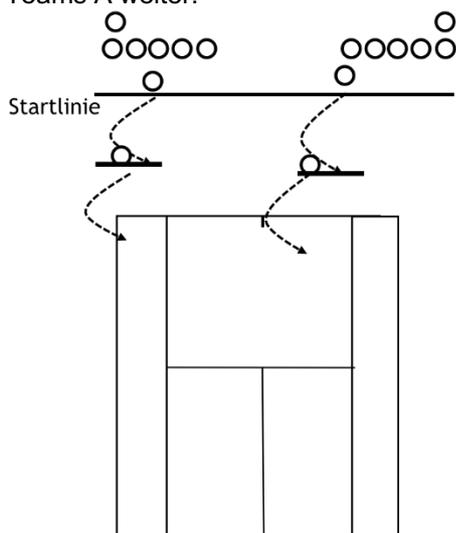
2.1 Dreisprung

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle springen die nächsten Kinder ab, usw. Ist das Platzen bzw. das Sporthallenende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A springt dann hinter dem Markierungsstab des Teams B und Team B hinter dem Markierungsstab des Teams A weiter.



Materialbedarf
2 Markierungsstäbe
1 Startlinie

Sieger

Die von den acht Springern erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

Partner der Veranstaltung





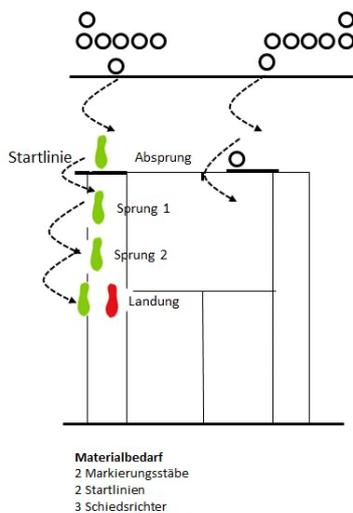
2.2 Sprung-Einbeinig

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden zwei Startlinien und zwei Markierungsstäbe, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes oder der Sporthalle. Mit einem Fuß an der Linie springt der Springer ab und springt dann zwei Sprünge auf einem und dem selben Bein (Das Sprungbein kann der Springer selber wählen). Nachdem zweiten Sprung landet der Springer Beidbeinig. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle springen die nächsten Kinder ab, usw. Ist das Platzende bzw. das Sporthallenende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A springt dann hinter dem Markierungsstab des Team B und Team B dann hinter dem Markierungsstab des Team A weiter.



Sieger

Die von dem achten Springer erreichte Aufsprungstelle entscheiden über den Sieg.

Partner der Veranstaltung





2.3 Wechselsprünge Staffel

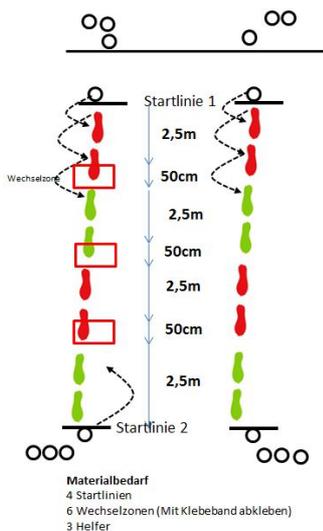
Aufbau

Jeweils 2 Startlinien im Abstand von 9 m, zwischen den Startlinien sind zwei Hütchen im Abstand von 3 m aufzustellen. Die Kinder durchspringen auf einem Bein schnellstmöglich bis in die jeweils nächsten Wechselzone (Rechteck auf dem Boden) mit dem gleichen Bein (z.B. links-links-links-recht-rechts-rechts usw.), nach der Wechselzone erfolgt der Wechsel auf das andere Bein. Dem Kind ist freigestellt, mit welchem Bein es beginnt. Die Abstände zwischen den Wechselzonen betragen jeweils 2,5 m.

Durchführung

Das Team teilt sich in jeweils vier und vier auf und stellt sich hinter den Startlinien auf. Bei Start hüpfet das Kind die Strecke einmal zur anderen Seite und klatscht seine Teampartner ab, der dann wieder zurück hüpfet.

Sollte ein Kind mit dem falschen Fuß den Boden berühren, muss das Kind zurück zur Startlinien/ letzte passierte Wechselzone zurückgehen. Das Kind springt in die Wechselzone, nach vorne darf sie nicht übertreten werden.



Sieger

Die Mannschaft wo der letzte Springer die Ziellinie (Startlinie 1) als erster überquert hat.

Partner der Veranstaltung





3 Wurftopf

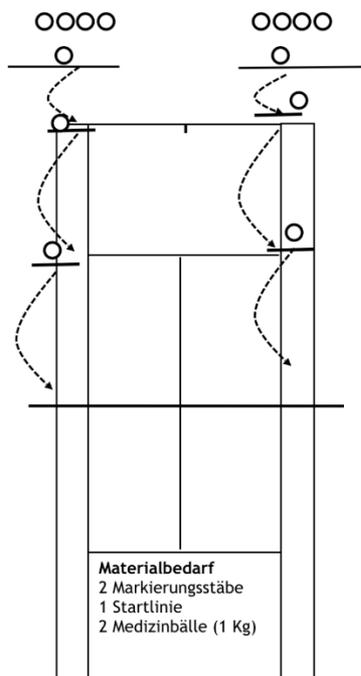
3.1 Beidarmiges Stoßen

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie.

Durchführung

Die jeweils ersten Teilnehmer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen von der Brust aus dem Stand nach vorne stoßen. Die Schultern bleiben bei der Ausholbewegung senkrecht zur Wurfrichtung (keine Seitwärtsdrehung des Rumpfes). An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist die Platzanlage für die acht Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.



Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des achten Werfers entscheiden über den Sieg.

Partner der Veranstaltung





3.2 Seitlicher Medizinballwurf

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

Durchführung

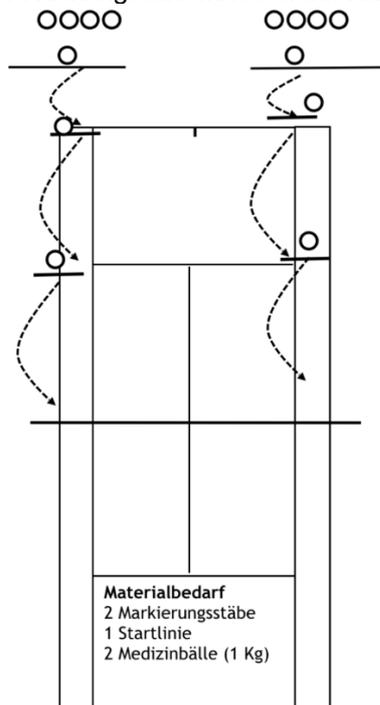
Die jeweils ersten Werfer beider Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter Stellung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig seitlich in Hüfthöhe entweder auf der rechten oder linken Körperseite geworfen (Seitschockwurf). An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter. Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.

Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.



Partner der Veranstaltung





3.3 Beidhändiger Medizinballwurf rückwärts über den Kopf

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

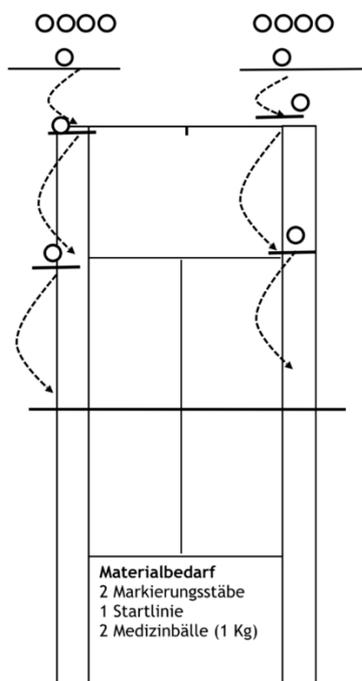
Durchführung

Die jeweils ersten Werfer der beiden Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter Stellung mit dem Rücken zur Abwurfrichtung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig rückwärts über den Kopf geworfen (beidarmiger Schockwurf rückwärts). Der Spieler achtet auf eine gute Ganzkörperstreckung, die Arme sind gestreckt, die Gewichtsverlagerung erfolgt nach der Beugebewegung leicht nach hinten. An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter.

Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.



Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Partner der Veranstaltung





3.4 Beidhändiger frontaler Medizinballwurf von unten nach oben

Aufbau

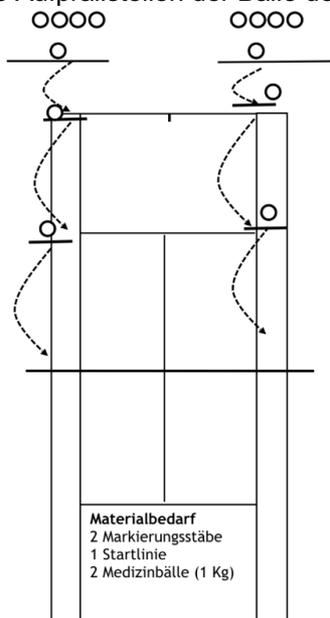
Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.

Durchführung

Die jeweils ersten Werfer beider Teams beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Spieler soll den Medizinball so weit wie möglich werfen. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter frontaler Stellung parallel zur Linie bzw. zum Markierungsstab. Der Medizinball wird beidarmig von unten nach oben geworfen (beidarmiger frontaler Schockwurf – Ausholen durch die gegrätschten Beine). Der Spieler achtet auf eine gute Ganzkörperstreckung, die Arme sind gestreckt, die Gewichtsverlagerung erfolgt nach der Beugebewegung leicht nach hinten. An den von den Schiedsrichtern, mittels Markierungsstäben markierten Aufprallstellen der 1kg schweren Medizinbälle, werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter. Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen tauschen.

Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des letzten Werfers entscheiden über den Sieg.



Schiedsrichterhinweis

Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgt.

Partner der Veranstaltung





Lauftopf

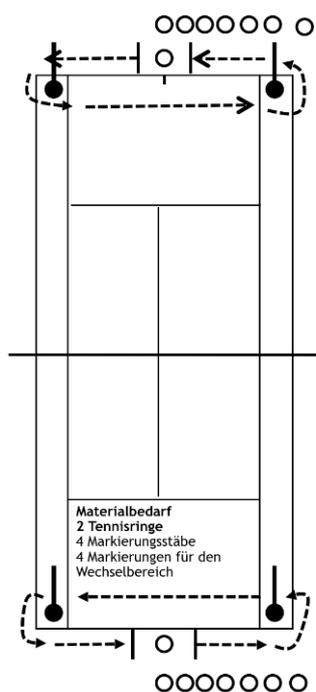
4.1 Grundliniensprint

Aufbau

An den beiden Grundlinien werden jeweils zwei Markierungskegel in der Mitte zwischen Doppel- und Einzelauslinie aufgestellt. In der Mitte der Grundlinie ist eine Wechselstelle zu markieren.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Mitte der Grundlinie. Nach einem Lauf von der Mitte der Grundlinie zum Wendekegel rechts, um den Wendekegel herum, zum Wendekegel links, um den Wendekegel herum und zurück zur Mitte der Grundlinie wird an der Wechselstelle der Wechselring (Tennisring) übergeben, usw.



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





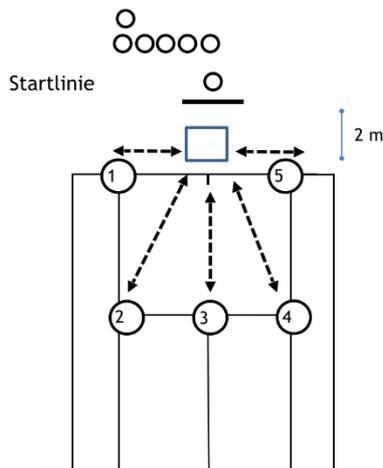
4.2 Fächerlauf 1

Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten eins bis fünf Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

Durchführung

Der erste Läufer jeder Mannschaft läuft vom Startpunkt aus so schnell wie möglich zu Ring eins, holt den Tennisball und bringt ihn in den Balleimer. Danach läuft er zu Ring zwei, usw. Nachdem er den Tennisball aus Ring fünf in den Balleimer gebracht hat, klatscht er den nächsten Läufer seiner Mannschaft ab. Dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge eins bis fünf wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.



Materialbedarf

- 2 Markierungsstäbe
- 1 Startlinie
- 10 Tennisbälle
- 10 Ringe
- 2 Balleimer
- 2 Startlinien

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer alle fünf Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





4.3 Fächerlauf 2

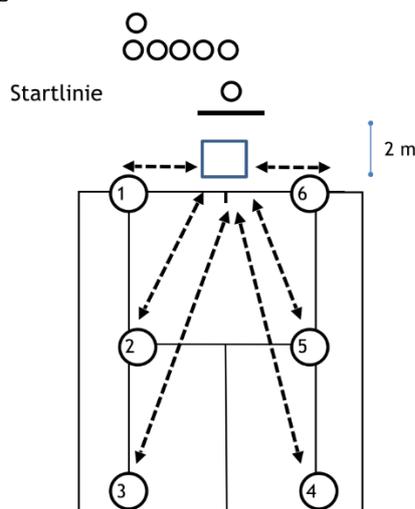
Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten eins bis sechs Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando an den Startpositionen. Jede Mannschaft auf einem halben Tennisfeld.

Der Läufer sprintet zu Punkt eins und zurück zum Ausgangspunkt, dann zu Punkt zwei und zum Ausgangspunkt zurück, usw. Wenn er von Punkt sechs zum Ausgangspunkt kommt, schlägt er den zweiten Läufer seiner Mannschaft ab, dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge eins bis sechs wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.



Materialbedarf

- 12 Tennisringe
- 12 Tennisbälle
- 2 Balleimer

Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer alle sechs Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





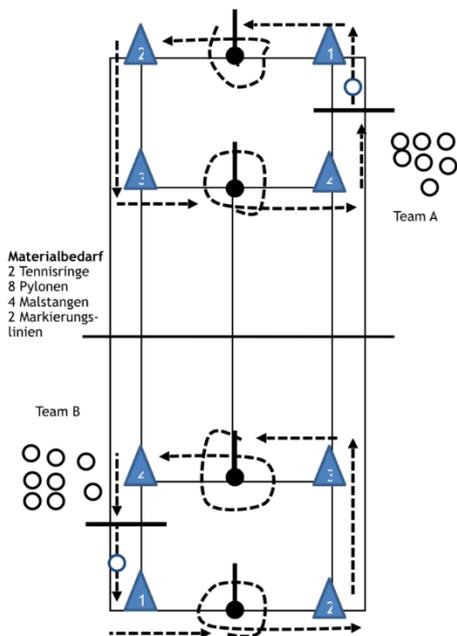
4.4 Sprint im Tennisfeld

Aufbau

In der hinteren Hälfte des Tennisfeldes werden pro Mannschaft jeweils vier Pylonen und zwei Malstangen in der auf der Skizze dargestellten Weise aufgebaut. Jeder Läufer erhält einen Wechselring (Tennisring).

Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Start-/Ziellinie. Nach einem Lauf von dieser Linie um den Wendekegel eins, danach Umrundung der Malstange eins, weiter um den Wendekegel zwei, Wendekegel drei, Umrundung der Malstange zwei, dann um Wendekegel vier zurück zur Start-/Ziellinie wird dort der Tennisring übergeben usw.



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.



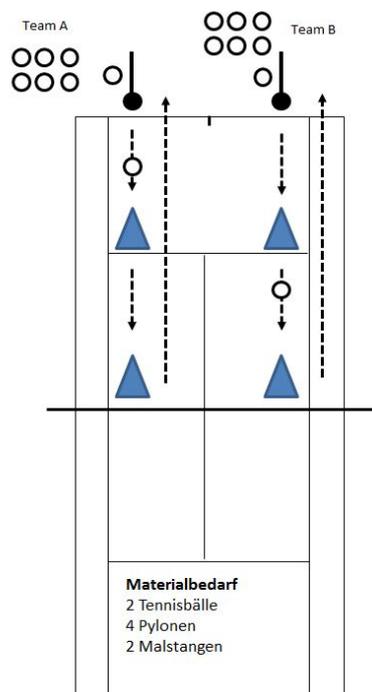
4.5 Balltransportsprint

Aufbau

Eine Pylone (an der Spitze mit Öffnung) wird kurz vor dem Netz, eine weitere auf der Aufschlaglinie, aufgestellt.

Durchführung

Der jeweils erste Läufer der Mannschaften startet auf Kommando von der Grundlinie. Der Spieler läuft zur Aufschlaglinie, nimmt dort einen Tennisball von der Pylone, läuft weiter zum Netz, legt dort den Tennisball auf eine leere Pylone, sprintet dann zurück zur Grundlinie und klatscht den zweiten Staffelläufer mit der Hand ab (linke Hand hinter der Start-/Zielstange). Der zweite läuft bis zum Netz, nimmt den Ball von der Pylone, läuft zur Aufschlaglinie, legt den Ball auf die dortige Pylone, läuft weiter zur Grundlinie und schlägt den nächsten Läufer ab, usw.



Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.



4.6 Biathlon

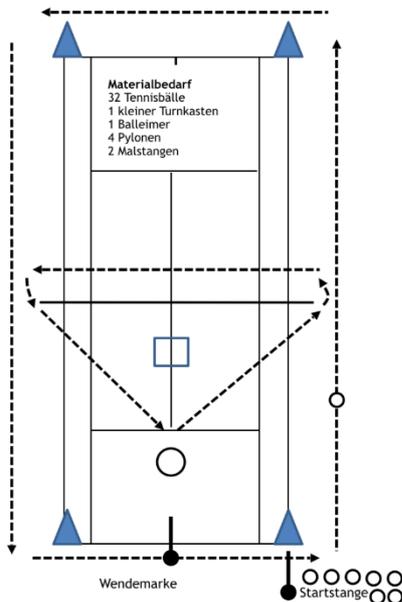
Aufbau

Auf zwei nebeneinander liegenden Tennisplätzen werden an den vier Eckpunkten, den beiden Wendepunkten und an den Abwurfpunkten, Pylonen oder Stangen als Markierungen aufgestellt. 2m vor dem Netz wird ein Sprungkasten umgekehrt aufgestellt. Vor der Aufschlaglinie steht ein Balleimer mit 8 x 4 (32) Tennisbällen.

Durchführung

Die Mannschaften stehen an ihrer Startstange. Der jeweils Erste der Mannschaften startet, um die zwei laufenden Runden um das Spielfeld zu absolvieren. Nach der letzten Runde gelangt er, nach Passieren des Wendepunktes, zum Abwurfpunkt. Dort müssen von ihm vier Bälle in den Behälter geworfen werden. Springt der Ball nach dem Treffen des Behälters wieder aus diesem heraus, so zählt dieser Wurf als Treffer. Trifft ein Ball nicht in den Behälter, muss für jeden dieser Bälle eine Strafrunde gelaufen werden. Haben alle Bälle getroffen oder sind die Strafrunden gelaufen, kehrt der Läufer zu seiner Mannschaft auf dem kürzesten Weg zurück und schickt den nächsten durch Abklatschen der linken Hand neben der Startstange auf die Reise.

Strafrunde: Nachdem die vier Bälle geworfen wurden, wird vom Abwurfpunkt um den Netzpfosten zum gegenüberliegenden Netzpfosten und wieder zum Abwurfpunkt zurück gelaufen.



Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren achter Läufer die Aufgabe zuerst erfüllt hat und die Startstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





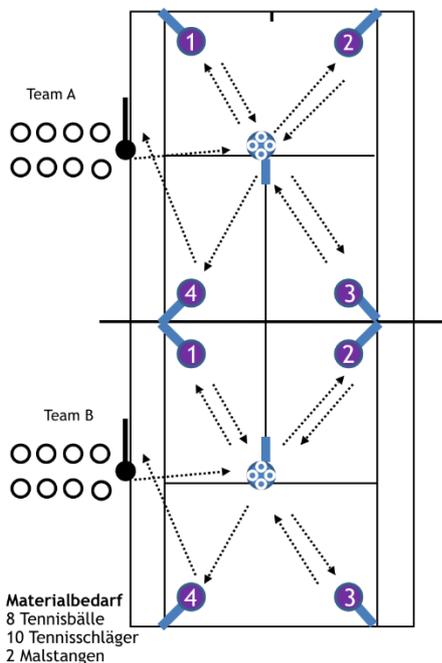
4.7 Vier-Ecken-Lauf

Aufbau

In den vier Eckpunkten des Tennisfeldes (Einzelfeld) werden vier Tennisschläger, jeweils mit dem Griff, zum Eckpunkt gelegt. Ein fünfter Schläger wird in der Spielfeldmitte platziert. Der Griff dieses Schlägers zeigt zum Netz. Auf diesen Schläger werden vier Tennisbälle gelegt. In den vier Eckpunkten des Tennisfeldes (Einzelfeld) werden vier Tennisschläger, jeweils mit dem Griff, zum Eckpunkt gelegt. Ein fünfter Schläger wird in der Spielfeldmitte platziert. Der Griff dieses Schlägers zeigt zum Netz. Auf diesen Schläger werden vier Tennisbälle gelegt.

Durchführung

Start: der erste Läufer der beiden Teams startet auf Höhe der Aufschlaglinie hinter der Seitenlinie des Doppelfeldes rechts neben der Start-/Zielstange. Er läuft zunächst zum Schläger in der Spielfeldmitte, holt einen Tennisball und legt ihn auf den Schläger (1) ab. Der Ball muss auf dem Schläger liegen, bevor der nächste Ball aus der Mitte geholt und auf den nächsten Schläger (2) in einer Ecke gelegt wird. Nachdem der Läufer alle vier Tennisbälle in der Reihenfolge eins bis vier abgelegt hat, sprintet er an den Startpunkt und klatscht den nächsten Läufer (linke Hand) seines Teams ab. Dazu steht der nächste Läufer rechts neben der Start-/Zielstange. Seine linke Hand befindet sich auf der linken Seite der Stange. Der zweite Läufer hat die Aufgabe, die Bälle jeweils einzeln und hintereinander in der Reihenfolge vier zu eins auf den Schläger in der Spielfeldmitte zurückzubringen. Der dritte Läufer holt die Bälle wieder in die Mitte zurück und der vierte Läufer bringt sie wieder in die Ecken.



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen achter Läufer alle vier Bälle auf die Schläger zurückgelegt und die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





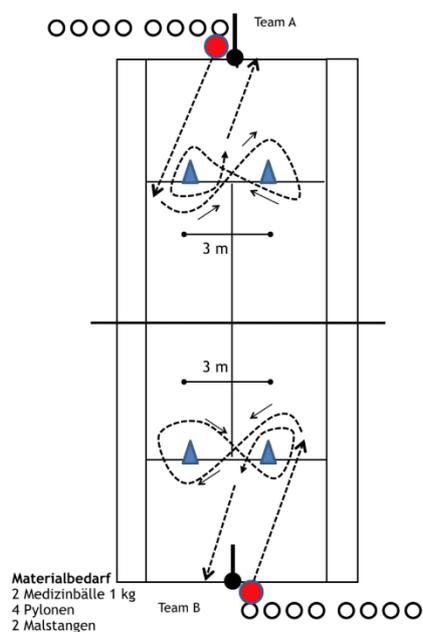
4.8 Achterlauf

Aufbau

Zwei Pylonen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Medizinball (1kg) liegt rechts neben der Stange. (siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer steht hinter dem Medizinball. Er nimmt ihn auf und läuft eine querliegende Acht um die beiden Pylonen. Danach läuft er durch die beiden Pylonen zur Start-/Zielstange zurück und übergibt hinter der Stange den Medizinball dem nächsten Läufer (siehe Skizze).



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange vorbei gelaufen ist und den Medizinball auf den Ring abgelegt hat.

Partner der Veranstaltung





4.9 Hole und bringe den Ball

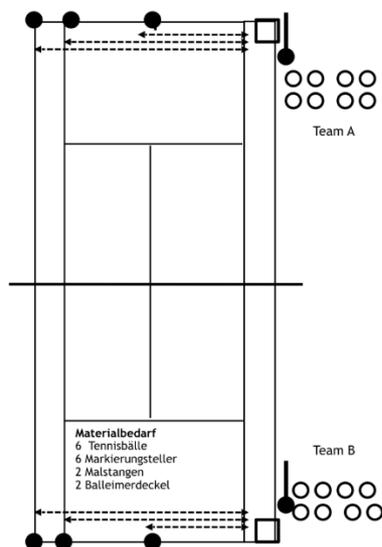
Aufbau

An drei hintereinander liegenden Positionen (Mittelinie, Eckpunkt Einzellinie und Eckpunkt Doppellinie) werden Markierungsteller platziert. In den Ecken des Doppelfeldes befindet sich ein umgekehrter Deckel eines Balleimers. Vor dem Start des ersten Läufers wird auf jeden Markierungsteller ein Tennisball abgelegt.

Durchführung

Der Start des ersten Läufers erfolgt aus der Schrittstellung hinter der Seitenauslinie des Doppelfeldes links bzw. rechts neben der Start-/Zielstange. Der erste Läufer holt nacheinander jeweils einzeln den Tennisball von dem Markierungsteller und legt ihn auf den Balleimerdeckel ab. Nachdem er alle drei Bälle geholt und abgelegt hat, klatscht er den nächsten Läufer ab (rechte bzw. linke Hand hinter der Startstange). Der nächste Läufer des Teams bringt jeden Tennisball einzeln und nacheinander wieder zurück auf die Markierungsteller. Danach klatscht er den nächsten Läufer ab. Der dritte Läufer holt wiederum die Bälle zum Balleimerdeckel. Schließlich bringt der vierte Läufer die Tennisbälle wieder zurück auf die Markierungsteller. Die Tennisbälle müssen in der Reihenfolge der platzierten Markierungsteller geholt und gebracht werden.

Die Tennisbälle müssen auf dem Balleimerdeckel liegen. Ebenso müssen die Tennisbälle auf den Markierungstellern liegen. Daneben liegende Bälle müssen von dem jeweiligen Läufer wieder auf den Markierungsteller bzw. Balleimerdeckel gelegt werden. Erst danach darf er seinen Lauf fortsetzen.



Sieger

Gewonnen hat das Team, dessen vierter Spieler alle vier Bälle auf den Markierungstellern abgelegt und die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung





4.10 T-Run

Aufbau

Auf Mitte der Grundlinie wird ein Balleimer gestellt. An den beiden Eckpunkten des Einzelspielfeldes und an dem Mittelpunkt der beiden Aufschlagfelder wird jeweils ein Tennisball auf eine Markierungsscheibe gelegt (siehe Skizze).

Durchführung

Der erste Läufer des Teams steht in der Ausgangsposition rechts neben der Start-/Zielstange. Er muss folgende Aufgabe lösen:

1. Von der Ausgangsposition in die linke Spielfelddecke laufen
2. Ballaufnahme
3. Zurück zur Ausgangsposition
4. Ballablage in den Balleimer
5. Nach vorne zum T-Linienkreuz laufen
6. Ballaufnahme und zurück zur Ausgangsposition
7. Ballablage in den Balleimer
8. Lauf in die rechte Spielfelddecke und Ballaufnahme
9. Zurück zur Ausgangsposition und Ballablage
10. Abklatschen der linken Hand des nächsten Läufers seitlich neben der Start-/Zielstange.

Der zweite Läufer des Teams bringt die Bälle jeweils einzeln in folgender Reihenfolge zu den Markierungen zurück:

1. Ball auf die Markierung in der linken Spielfelddecke
2. Ball auf die Markierung auf dem T-Linienkreuz
3. Ball auf die Markierung in der rechten Spielfelddecke
4. Abklatschen der rechten Hand des dritten Läufers.

Der dritte Läufer holt die Bälle, wie der erste Läufer, wieder in den Balleimer zurück. Schließlich bringt der vierte Läufer die Bälle, wie der zweite Läufer, wieder zu den Markierungen zurück.

Sieger

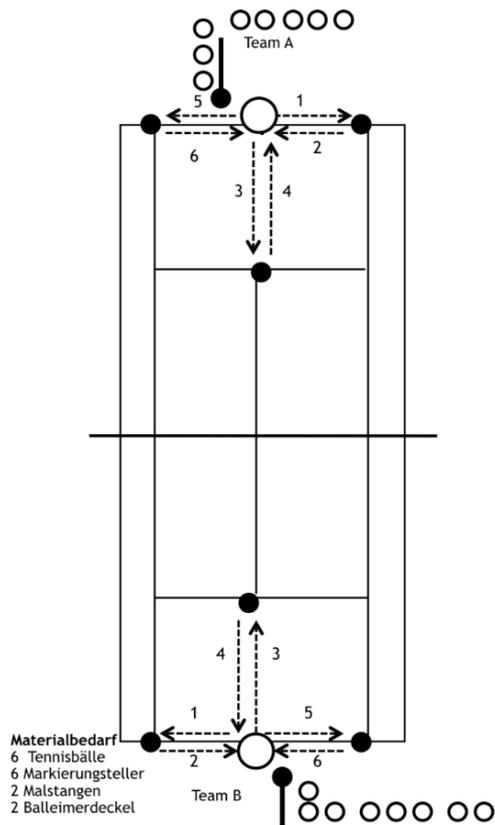
Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst die Zielstange umgeworfen hat.

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup

U11



Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup

U11



Teil C: DTB-Talent Performance Test - Testmanual

Einheitliche zentrale Leistungsdiagnostik
für die Altersklasse U11 als Bestandteil des DTB-Talent Cups

Inhalt

Vorbemerkungen und Zielsetzungen

Allgemeine Testorganisation

Anleitung zur Durchführung der Einzeltests

Station 1:	Körpermaße
Station 2:	Schnelligkeit Tapping Test Linearsprint Richtungswechselsprint
Station 3:	Sprungfähigkeit Standweitsprung Counter Movement Jump
Station 4:	Wurfqualität Ballwurf Test Medizinball Wurf

Normwerte

Literatur

Partner der Veranstaltung





Vorbemerkungen und Zielsetzungen

Der Deutsche Tennis Bund verfolgt ein dreistufiges, modulares Konzept der Leistungsdiagnostik mit gezielt ausgerichteten Testbatterien für unterschiedliche Altersklassen und Kaderniveaus. Der DTB-Talent Performance Test bildet die erste Stufe im dreistufigen Modell der Leistungsdiagnostik (LDU) des DTB und dient der frühen Talentidentifikation.

Er wird als fester Bestandteil in der Vorrunde des DTB Talent Cups in der Altersklasse U11 mit den von den Landesverbänden nominierten Kindern durchgeführt. Der Test findet einmal pro Jahr beim DTB-Talent Cup statt. Die Ergebnisse des Talent-Performance Tests fließen nach einem festgelegten Schlüssel als Teamscore in die Teamwertung des DTB Talent Cups ein. Sie werden aber zusätzlich auch individuell für alle Kinder ausgewertet und mit altersentsprechenden Referenzwerten verglichen.

Die Testziele sind altersentsprechend ausgerichtet und beinhalten die motorische Fähigkeiten in den Bereichen Schnelligkeit, Sprungfähigkeit und Wurfqualität. Zusätzlich werden anthropometrische Daten zu den Körpermaßen erhoben. Für die Durchführung der Tests werden nur wenige Messgeräte benötigt, so dass einige Tests auch leicht modifiziert im Heimtraining durchgeführt werden können. Somit besteht für Vereine und Verbände die Möglichkeit weitere Kinder zu testen und deren Ergebnisse zu vergleichen. Da die Testbatterie Schnittmengen zum DTB-Performance Test (zweite Stufe im dreistufigen Modell) aufweist, können die Daten während der gesamten Talententwicklung verfolgt werden.

Testorganisation

Die Durchführung des DTB-Talent Performance Tests findet im Rahmen des DTB Talent Cups statt, der als Teamwettbewerb zwischen den Landesverbänden ausgetragen wird. Aufgrund der Vielzahl an Wettbewerben (allgemeinmotorische Spielformen und tennisspezifische Wettkämpfe), die mit zahlreichen Kindern unter variablen Zeit- und infrastrukturellen Rahmenbedingungen durchgeführt werden, ist ein standardisierter Ablauf der Leistungsdiagnostik nur schwer realisierbar. Da die Zielsetzung auf dieser frühen Entwicklungsstufe darin besteht, erste grundsätzliche Hinweise für die Talentidentifikation zu erhalten, ist eine vollständige Standardisierung nicht zwingend erforderlich. Trotzdem versuchen die Testorganisatoren den folgenden Idealablauf der Einzeltests gruppiert auf 4 Stationen sicherzustellen:

1. **Körpermaße (Gewicht, Körpergröße, Sitzgröße)**
2. **Schnelligkeit (Tapping Test, Linearsprint, Richtungswechselsprint)**
3. **Sprungfähigkeit (Counter Movement Jump, Standweitsprung)**
4. **Wurfqualität (Ballwurf Test, Medizinball Wurf)**

Anleitung zur Durchführung der Einzeltests

STATION 1: Körpermaße (ohne Einfluss auf die Wertung beim Talent Cup)

Testbeschreibung

Körpergröße, Körpergewicht und Sitzgröße werden erfasst. Aus den Daten wird das biologische Alter bestimmt (Mirwald et al. 2002). Die Messung erfolgt in kurzer Hose, T-Shirt und ohne Schuhe.

Körpergröße: Die Testperson steht rücklings mit geschlossenen Füßen auf dem Stadiometer. Der Testleiter legt den Schieber auf den höchsten Punkt des Kopfes senkrecht (90°) zum Stadiometer und liest die Körperhöhe ab.

Sitzgröße: Die Testperson sitzt mit geradem Rücken auf einer Sitzfläche, so das Gesäß, Rumpf, Schultern und Kopf Kontakt zum Stadiometer haben. Der Testhelfer legt den Schieber auf den höchsten Punkt des Kopfes senkrecht (90°) zur Wand und liest die Sitzgröße der Person ab. Die Höhe der Sitzfläche wird subtrahiert.

Körpergewicht: Die Testperson steht aufrecht und ruhig auf der Waage.

Messinstrumentarien

Geeichte elektronische digitale Personenwaage, Stadiometer, Maßband, Zollstock, Peilwinkel, Klebeband

Parameter/Messgrößen

Körpergröße [cm] und Körpergewicht [kg]

Sitzgröße [cm] und Beinlänge (Differenz zwischen Körpergröße und Sitzgröße) [cm, %]

Entwicklungsstatus (Age of Peak Height Velocity, APHV)

Entwicklungsstatus/biologisches Alter

Das biologische Alter wird aus den oben beschriebenen Parametern gemäß Mirwald et al. (2002) berechnet. Es ist definiert als die Zeit in Jahren bis bzw. nach Erreichen des schnellsten Längenwachstums (Age of Peak Height Velocity, APHV). Die berechnete Differenzzeit zum APHV wird zur biologischen Durchschnittsreife chronologisch Gleichaltriger relativiert. Ergibt sich ein hier Unterschied von über einem Jahr, spricht man von einem früh- oder spätentwickelten Kind.



STATION 2: Schnelligkeit

Tapping Test

Testbeschreibung

Die Testperson steht in Kauerstellung mittig auf der Messplattform. Die Hände liegen seitlich an den Hüften. Der Testleiter leitet durch gezielte Kommandos den Start der Messung ein. Die Aufgabe für die Testperson besteht darin, auf der Messplattform mit maximaler Schrittfrequenz so viele Fußkontakte wie möglich in einem Zeitraum von 3s zu realisieren. Die Anzahl der registrierten Fußkontakte pro Sekunde [Hz] wird als Tapping-Frequenz registriert. Jeder Proband absolviert nach einem Vorversuch zwei Wertungsdurchgänge.

Testvorbereitung

Die Testperson ist angemessen aufgewärmt. Der Testleiter gibt eine standardisierte Testanweisung.

Messinstrumentarien

Mobile Messplattform, Software und PC zur Ansteuerung und Messwerterfassung

Parameter/Messgrößen

Mittlere Tapping-Frequenz [Hz] im 3s Messintervall (Messgenauigkeit 0,1 Hz)

Wertung im Talent Cup

Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Kinder geteilt wird. Das Team mit der höchsten Frequenz gewinnt.

Partner der Veranstaltung

Individualwertung

Die Einzelwerte jedes einzelnen Kindes fließen in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



STATION 2: Schnelligkeit

Linearsprint

Testbeschreibung

Die Testperson nimmt in aufrechter Schrittstellung eine Startposition mit der vorderen Fußspitze hinter einer Linie ein, die genau 0,5m hinter der Startlichtschranke auf dem Boden markiert ist. Der Start erfolgt selbstständig und ohne Startkommando. Dabei beschleunigt die Testperson ohne Auftaktbewegung oder Versetzen der Füße vom ersten Schritt an maximal nach vorne und absolviert schnellstmöglich eine Laufstrecke von 20m. In genau 5m, 10m und 20m Abstand von der Startlichtschranke sind weitere Lichtschranken zur Registrierung von Zwischenzeiten und Endzeit ausgerichtet. Jedes Kind absolviert einen Wertungsdurchgang. Die Teams starten jeweils abwechselnd.

Testvorbereitung

Die Laufstrecke wird entlang der Seitenauslinie eines Tennisplatzes am Spielfeldrand oder zwischen zwei Spielfeldern eingerichtet. Mit Maßband und Klebeband werden Startposition (-0,5m), Startlinie (0m), sowie die Messpunkte (5m, 10m, 20m) präzise vermessen und markiert und die Lichtschranken in 0,5-0,8 m Bodenhöhe positioniert. Ein ausreichend großer Auslauf wird gewährleistet. Eine standardisierte Erwärmung und Sprintvorbereitung gehen dem Test voraus.

Partner der Veranstaltung

Messinstrumentarien

Lichtschrankensystems mit vier funkgesteuerten Doppel-Lichtschranken auf Stativen mit Steuermodul zur Zeitmessung.

Parameter/Messgrößen

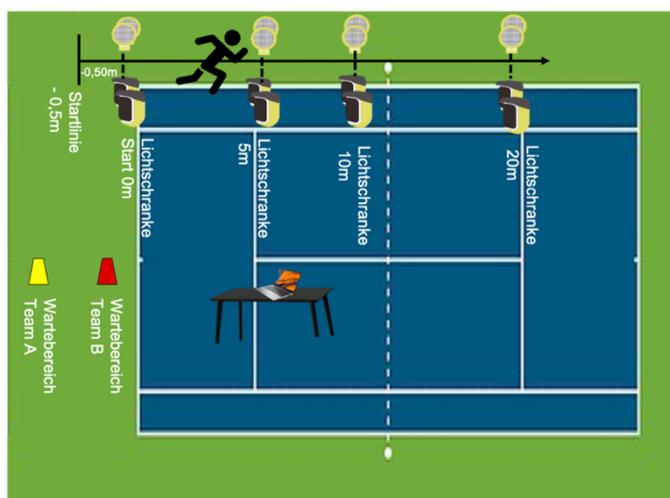
Bestzeiten über 5m, 10m und 20m

Wertung im Talent Cup

Die Addition der Einzelwerte der 20m Zeiten ergeben einen Teamscore, der am Ende gewertet wird. Das Team mit der niedrigsten Gesamtzeit gewinnt. Die Zwischenstände werden zur Motivation bekannt gegeben.

Individualwertung

Die Linearsprintleistung jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



STATION 2: Schnelligkeit

Richtungswechselsprint

Testbeschreibung

Die Testperson steht in Grundstellung ohne Schläger 0,65m lateral links von der Mittellinie des Spielfeldes. Die Fußspitzen zeigen dabei entweder in Richtung Netz oder zur Grundlinie. Die Testperson muss nach dem Start je nach Ausrichtung schnellstmöglich die Doppelauslinie mit dem rechten/linken Fuß berühren (offene Schrittstellung), nach einem Richtungswechsel sofort zur gegenüberliegenden Seite

Partner der Veranstaltung

sprinten, dort mit dem linken/rechten Fuß die Doppelauslinie berühren (offene Schrittstellung) und nach diesem zweiten Richtungswechsel einen Antritt zurück über die Mittellinie absolvieren. Zu Beginn wird die zunächst getestete Richtung ausgelost. Anschließend dreht sich die Startposition um 180° und der Start wird aus Sicht der Testperson zur anderen Seite durchgeführt. Somit wird die Richtungswechselfähigkeit gleichermaßen zur Vorhand- und Rückhandseite überprüft. Nach einem Probeversuch wird ein Wertungsdurchgang durchgeführt.

Testvorbereitung

Mit Klebeband werden die benötigten Maße am Boden gekennzeichnet. 0,65m entfernt von der Mitte des Spielfeldes wird die Startlinie markiert. Die Doppel-Lichtschranken stehen exakt auf der Mittellinie des Spielfeldes und auf den Seitenauslinien des Einzelfeldes. Der Test wird üblicherweise nach dem Linearsprint durchgeführt, ein zusätzliches Warm-up ist nicht erforderlich.

Messinstrumentarien

Die Messung erfolgt mittels eines Lichtschrankensystems mit zwei funkgesteuerten Doppel-Lichtschranken auf Stativen mit dazugehörigem Steuermodul.

Parameter/Messgrößen

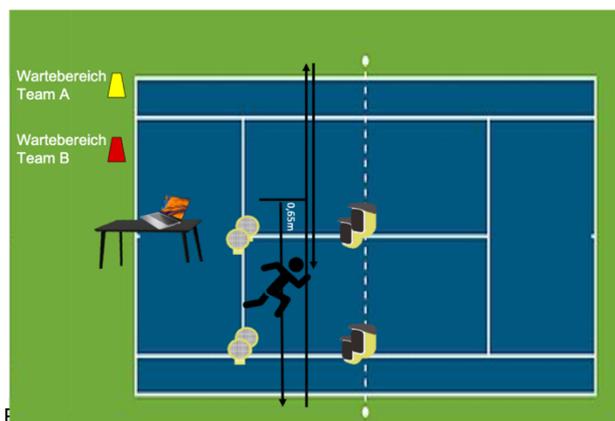
Bestzeiten für den Richtungswechsel auf der VH- und RH-Seite (Wendezeit) sowie Gesamtzeit in [s], Messgenauigkeit 0,01s

Wertung im Talent Cup

Alle Kinder der gegeneinander antretenden Teams absolvieren zunächst abwechselnd einen Versuch in die ausgeloste Richtung. Anschließend wird nach dem gleichen Prinzip für die zweite Laufrichtung verfahren. Bei einer ungültigen Ausführung erfolgt eine Zeitstrafe von 2s, die auf die gemessene Zeit addiert wird. Die Addition der einzelnen Zeiten ergibt einen Teamscore, der am Ende gewertet wird. Das Team mit der niedrigsten Gesamtzeit gewinnt. Die Zwischenstände werden zur Motivation bekannt gegeben.

Individualwertung

Die Laufleistung jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



STATION 3: Sprungfähigkeit

Counter Movement Jump

Testbeschreibung

Die Testperson steht aufrecht mit gestreckten Beinen auf der Messplattform, die Hände liegen seitlich an den Hüften. Der Sprungaufakt erfolgt durch eine schnelle Abwärtsbewegung in die Kniebeuge, unmittelbar gefolgt von einer explosiven Aufwärtsbewegung mit maximaler Kniestreckung. Während der Flugphase und auch bei der Landung sollten die Beine weitestgehend gestreckt bleiben. Jedes Kind absolviert einen Vorversuch und drei Wertungsversuche.

Testvorbereitung

Die Testperson ist angemessen aufgewärmt. Der Testleiter gibt eine standardisierte Testanweisung und weist speziell daraufhin, dass bei der Landung die Beine nicht gebeugt sein dürfen.

Messinstrumentarien

Mobile Messplattform, Software und PC zur Ansteuerung, Messwerverfassung und Berechnung der Sprunghöhe nach dem Flugzeitverfahren.

Parameter/Messgrößen

Flugzeit [ms] und daraus berechnete maximale Sprunghöhe [cm] (Messgenauigkeit 0,1 cm)

Wertung im Talent Cup

Jedes Kind absolviert drei Wertungsversuche, die mit kurzen Pausen hintereinander durchgeführt werden. Der jeweilige Bestwert wird für den Talent Cup sowie die LDU verwendet. Die Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Kinder geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Individualwertung

Der beste Sprung jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



Partner der Veranstaltung



STATION 3: Sprungfähigkeit

Standweitsprung

Testbeschreibung

Die Testperson steht in aufrechter Position etwa schulterbreit mit den Fußspitzen genau an der Nulllinie. Nach vorangegangener Ausholbewegung mit Armeinsatz besteht die Aufgabe darin, beidbeinig maximal weit nach vorne zu springen und sicher zu landen. Bei der beidbeinigen Landung dürfen die Hände zum Abfangen nach vorne verwendet werden unter der Voraussetzung, dass die Füße sich nach der Landung nicht mehr bewegen. Alle anderen Ausführungen sind nicht gestattet. Die Entfernung in [cm] wird an der hinteren Ferse gemessen. Nach einem Vorversuch erfolgen zwei Wertungsdurchgänge, der bessere Versuch wird gewertet.

Testvorbereitung

Ein Maßband wird auf dem Boden mit Klebeband fixiert. Als Nulllinie kann eine der Spielfeldlinien verwendet werden.

Messinstrumentarien

Maßband, Peilstab

Parameter/Messgrößen

maximale Sprungweite [cm], Messgenauigkeit 1cm

Wertung im Talent Cup

Jedes Kind absolviert zwei Wertungsversuche, die mit kurzen Pausen hintereinander durchgeführt werden. Der jeweilige Bestwert wird für den Talent Cup sowie die LDU verwendet. Die Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Kinder geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Individualwertung

Der beste Sprung jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



Partner der Veranstaltung

STATION 4: Wurfqualität

Ballwurftest

Testbeschreibung

Die Testperson steht in Schrittstellung mit einem Fuß an der T-Linie. Es darf kein Anlauf genommen werden, eine Auftaktbewegung des Oberkörpers ist gestattet. Das Testziel besteht darin einen normalen Tennisball so schnell wie möglich auf ein Ziel zu werfen. Nach dem Wurf ist es erlaubt sich mit einem Fuß im Feld abzufangen. Mittels Radarpistole wird die maximale Fluggeschwindigkeit des Balles ermittelt. Jedes Kind absolviert drei maximale Würfe. Der jeweils beste Wurf wird gewertet, Würfe außerhalb des Zielfeldes werden nicht gewertet. Streift der Ball das Zielfeld wird der Versuch als gültig gewertet.

Testvorbereitung

Es wird an der T-Linie ein Wurfkorridor von 1m Breite mittels Klebestreifen auf dem Boden markiert. Auf Höhe des Netzes wird eine Zielplane (Größe der Zielfläche?) platziert. Eine Radarpistole wird auf einem Stativ in 2,0 m Höhe und 3m hinter der Testperson exakt in Richtung der Zielplane ausgerichtet. Die Testanweisung lautet: "Wirf einen Ball so hart wie möglich auf die Zielfläche".

Messinstrumentarien

Radarmessgerät, Hochstativ (3m), Tennisbälle, Klebeband, Zielplane

Parameter/Messgrößen

Maximale Wurfgeschwindigkeit (n=1) [km/h], Messgenauigkeit 1 km/h

Wertung im Talent Cup

Jedes Kind absolviert in kurzer Folge drei maximale Würfe. Der jeweils beste Wurf wird gewertet, Würfe außerhalb des Zielfeldes werden nicht gewertet. Streift der Ball das Zielfeld ist der Versuch gültig. Die Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Kinder geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Individualwertung

Der beste Wurf jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



Partner der Veranstaltung



STATION 4: Wurfqualität

Medizinballwurf

Testbeschreibung

Die Testperson hat die Aufgabe einen 1kg schweren Medizinball mit beiden Händen über Kopfhöhe maximal weit zu werfen. Die Kinder stehen in hüftbreiter Stellung mit den Fußspitzen unmittelbar hinter der Grundlinie frontal zur Wurfrichtung. Der Abwurf erfolgt mit einer freigestellten Auftaktbewegung beidarmig oberhalb des Kopfes. Ein Abfangen mit einem Fuß vor der Abwurfline ist erlaubt, solange ein Fuß hinter/über der Grundlinie verbleibt. Jedes Kind absolviert zwei Würfe. Der beste Wurf wird gewertet.

Testvorbereitung

Ein Maßband wird auf dem Boden mit Klebeband fixiert. Als Nulllinie kann eine Linie der Spielfeldes verwendet werden. Die Wurfrichtung sollte möglichst entlang des Maßbandes erfolgen.

Messinstrumentarien

Medizinball 1kg, Maßband, Peilstab

Parameter/Messgrößen

Maximalweite [cm], Messgenauigkeit 5 cm

Wertung im Talent Cup

Jedes Kind absolviert in kurzer Folge zwei Würfe. Der beste Wurf wird für das Team gewertet. Die Addition der Einzelwerte ergeben einen Teamscore, der durch die Anzahl der Kinder geteilt wird. Das Team mit dem höchsten Durchschnitt gewinnt.

Individualwertung

Der beste Wurf jedes einzelnen Kindes fließt in ein leistungsdiagnostisches Individualprofil ein.



Partner der Veranstaltung

Normwerte

Repräsentative Normwerte sind unentbehrliche Grundlage für eine objektive individuelle Leistungsbeurteilung. Für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests liegen Datensätze für 10- und 11-jährige Kinder vor, so dass aussagekräftige Vergleiche gezogen werden können. Über diesen Link besteht Zugang zu einer Kurzübersicht aller Normprofile. Alternativ kann auch der folgende QR-Code gescannt werden, um zu den aktuellen Normwerten zu gelangen:



Nachfolgend ist die beispielhafte Darstellung der Normwerte von den jüngsten Mädchen und Jungen präsentiert, eingeteilt nach dem chronologischen Alter <10 Jahre, 10,0-10,5 Jahre und 10,5-11,0 Jahre (Tabellen 1-6). Diesen Tabellen sind die Perzentilwerte für jeden Einzeltest zu entnehmen. Um beispielsweise bei den Jungen im Alter von unter 10 Jahren zu den besten 10 Prozent zu gehören (90% Perzentil) ist eine Laufleistung im 20m Sprint von mindestens 3,49s bei den Jungen und von 3,53s bei den Mädchen erforderlich. In der folgenden Tabelle werden alle Mittelwerte und Perzentilwerte für beide Geschlechter ausgewiesen.

Partner der Veranstaltung

DTB Talent Cup



Altersklasse: < 10 Jahre (männlich)

n = 94

Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
[%]	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	139,1	135,8	31,7	16,3	1,0	18	14	18	16	16	14
10%	130,7	127,8	25,7	14,6	-9,3	28	21	14	12	5	2
20%	133,1	129,0	27,8	14,9	-3,0	23	19	16	13	9	5
30%	135,2	131,3	29,4	15,3	-1,0	21	17	16	14	12	10
40%	137,5	133,0	30,3	15,7	0,0	19	14	17	14	14	13
50%	140,1	135,0	31,1	16,1	2,0	18	12	18	15	16	16
60%	141,5	137,0	32,0	16,4	3,0	16	12	18	16	17	18
70%	143,6	140,5	33,8	16,8	4,0	15	10	19	18	20	19
80%	144,3	142,5	35,5	17,2	6,0	13	9	20	19	21	21
90%	146,4	145,0	37,3	18,3	8,0	10	7	22	20	27	24
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
[%]	Frequenz [Hz]	Jump [cm]	Sprung [cm]	Effizienz [Index]	Überkopf [cm]	Vorhand [cm]	Rückhand [cm]	Mittelwert [km/h]	Max [km/h]		
Mittelwert	10,2	26,2	163	1,21	447	575	539	97	105		
10%	9,0	21,2	144	0,89	333	452	412	80	90		
20%	9,3	23,1	150	1,00	376	506	462	90	99		
30%	9,7	24,0	155	1,05	390	540	500	94	101		
40%	10,0	25,3	160	1,11	410	560	512	96	103		
50%	10,3	26,3	163	1,19	445	575	535	98	107		
60%	10,3	26,7	165	1,26	470	594	565	101	109		
70%	10,7	27,9	170	1,33	507	611	580	105	111		
80%	11,0	29,3	176	1,44	540	650	620	107	114		
90%	11,5	31,1	180	1,60	595	694	657	111	117		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
[%]	5m [s]	10m [s]	20m [s]	VH Wende [s]	VH Gesamt [s]	RH Wende [s]	RH Gesamt [s]	Distanz [m]	Distanz [m]		
Mittelwert	1,23	2,12	3,76	1,08	6,22	1,11	6,27	1095	610		
10%	1,32	2,26	4,04	1,23	6,70	1,22	6,66	521	348		
20%	1,29	2,22	3,91	1,19	6,51	1,19	6,53	672	416		
30%	1,27	2,18	3,88	1,14	6,40	1,16	6,44	911	480		
40%	1,25	2,16	3,82	1,11	6,33	1,14	6,35	1055	520		
50%	1,22	2,13	3,77	1,08	6,21	1,12	6,26	1207	560		
60%	1,21	2,09	3,72	1,04	6,13	1,09	6,16	1257	600		
70%	1,19	2,06	3,63	1,00	6,04	1,06	6,05	1371	676		
80%	1,17	2,02	3,56	0,98	5,98	1,05	5,98	1483	784		
90%	1,14	1,95	3,49	0,94	5,81	0,99	5,89	1582	1000		

Tab. 1: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Jungen <10 Jahre

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Altersklasse: 10.0 - 10.5 Jahre (männlich) n = 109

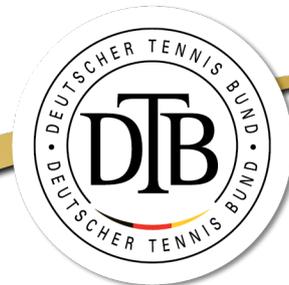
Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
[%]	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m ²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	143,4	141,1	37,8	18,4	1,6	16	12	21	18	17	16
10%	136,5	133,7	30,4	15,4	-7,2	26	17	16	14	8	7
20%	139,2	136,0	31,7	15,8	-2,0	21	16	18	15	10	9
30%	140,6	138,6	32,6	16,1	0,0	18	14	19	16	11	11
40%	142,0	139,5	33,0	16,4	1,0	16	12	20	17	14	14
50%	143,6	141,0	34,0	16,6	2,0	15	11	21	18	16	16
60%	144,7	142,1	35,0	16,9	3,0	14	10	21	19	19	18
70%	145,9	143,9	36,0	17,3	4,0	12	8	23	20	21	20
80%	147,8	145,5	38,1	17,6	6,0	11	7	24	20	24	25
90%	151,0	148,1	41,2	18,5	7,8	9	4	26	22	27	28
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
[%]	Frequenz [Hz]	Jump [cm]	Sprung [cm]	Effizienz [Index]	Überkopf [cm]	Vorhand [cm]	Rückhand [cm]	Mittelwert [km/h]	Max [km/h]		
Mittelwert	10,6	27,7	172	1,32	488	637	615	109	115		
10%	9,3	23,3	155	0,98	372	520	505	94	103		
20%	10,0	24,2	160	1,11	428	550	530	99	106		
30%	10,3	25,6	165	1,19	456	595	573	103	110		
40%	10,4	26,3	167	1,26	480	610	590	106	114		
50%	10,7	27,6	171	1,31	510	630	610	110	116		
60%	11,0	28,5	175	1,36	522	655	625	112	117		
70%	11,0	29,2	180	1,46	540	678	655	116	120		
80%	11,3	30,7	185	1,52	566	710	700	118	124		
90%	11,4	33,3	189	1,72	613	765	745	123	130		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
[%]	5m [s]	10m [s]	20m [s]	VH Wende [s]	VH Gesamt [s]	RH Wende [s]	RH Gesamt [s]	Distanz [m]	Distanz [m]		
Mittelwert	1,20	2,07	3,67	1,06	6,11	1,07	6,12	1430	783		
10%	1,28	2,20	3,89	1,26	6,52	1,20	6,44	806	480		
20%	1,27	2,16	3,84	1,18	6,33	1,16	6,27	1053	544		
30%	1,24	2,12	3,76	1,10	6,20	1,13	6,19	1207	672		
40%	1,22	2,08	3,69	1,07	6,15	1,09	6,14	1388	720		
50%	1,20	2,06	3,66	1,05	6,08	1,09	6,07	1591	780		
60%	1,19	2,04	3,64	1,03	6,00	1,05	6,04	1624	832		
70%	1,17	2,02	3,59	1,00	5,96	1,03	5,97	1673	880		
80%	1,15	1,99	3,54	0,95	5,89	0,98	5,92	1772	1008		
90%	1,12	1,96	3,47	0,91	5,78	0,93	5,84	1810	1120		

Tab. 2: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Jungen 10-10,5 Jahre

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Altersklasse: 10.5 - 11.0 Jahre (männlich)

n = 242

Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
[%]	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m ²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	146,5	144,3	36,3	16,8	1,6	16	12	22	19	18	20
10%	138,9	136,0	30,4	15,1	-6,5	24	20	18	15	6	8
20%	141,7	138,0	32,0	15,6	-3,0	21	18	19	16	10	13
30%	143,2	140,2	33,2	16,0	0,0	19	14	20	17	12	16
40%	144,5	143,0	34,4	16,2	1,0	18	13	21	18	15	18
50%	147,0	144,9	35,8	16,5	2,0	17	12	22	19	17	22
60%	148,3	146,4	37,1	16,9	4,0	14	10	23	19	20	23
70%	149,5	148,1	38,3	17,3	5,0	12	8	24	20	23	25
80%	150,6	150,0	40,1	17,9	6,0	10	7	25	21	25	27
90%	153,9	153,0	43,2	19,4	9,0	8	4	26	23	30	34
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
[%]	Frequenz	Jump	Sprung	Effizienz	Überkopf	Vorhand	Rückhand	Mittelwert	Max		
[%]	[Hz]	[cm]	[cm]	[Index]	[cm]	[cm]	[cm]	[km/h]	[km/h]		
Mittelwert	10,9	28,1	176	1,28	539	697	660	113	120		
10%	9,3	23,2	160	0,96	455	595	545	99	107		
20%	10,0	24,4	165	1,05	480	620	590	105	113		
30%	10,3	25,9	170	1,12	505	650	611	109	115		
40%	10,7	27,1	173	1,19	520	680	640	112	118		
50%	11,0	28,3	175	1,26	540	700	660	114	120		
60%	11,0	29,1	178	1,34	575	717	685	117	123		
70%	11,3	30,0	182	1,42	610	735	709	119	126		
80%	11,7	31,4	186	1,52	630	770	730	122	128		
90%	12,3	33,2	191	1,60	665	810	768	126	132		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
[%]	5m	10m	20m	VH Wende	VH Gesamt	RH Wende	RH Gesamt	Distanz	Distanz		
[%]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[m]	[m]		
Mittelwert	1,18	2,04	3,61	1,02	5,99	1,05	6,00	1448	844		
10%	1,27	2,16	3,82	1,18	6,33	1,20	6,34	845	400		
20%	1,24	2,12	3,74	1,13	6,21	1,15	6,17	1078	440		
30%	1,22	2,09	3,68	1,07	6,10	1,10	6,13	1211	640		
40%	1,20	2,06	3,65	1,03	6,02	1,07	6,05	1425	760		
50%	1,18	2,04	3,61	1,01	5,95	1,03	5,97	1503	840		
60%	1,16	2,02	3,57	0,99	5,91	1,00	5,90	1650	920		
70%	1,15	1,99	3,52	0,95	5,84	0,98	5,86	1763	1040		
80%	1,12	1,96	3,46	0,91	5,77	0,94	5,81	1863	1160		
90%	1,09	1,93	3,42	0,86	5,68	0,90	5,70	2052	1320		

Tab. 3: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Jungen 10,5-11 Jahre

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Altersklasse: < 10 Jahre (weiblich)

n = 67

Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
[%]	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	139,5	135,4	32,8	16,7	7,1	15	13	18	15	11	16
10%	128,5	123,0	24,6	15,0	0,0	22	21	13	11	1	7
20%	132,2	125,0	27,2	15,3	2,0	19	17	14	13	4	8
30%	134,7	127,0	29,1	15,5	3,0	17	15	16	14	7	10
40%	137,5	131,0	30,9	16,0	5,0	16	13	16	14	8	12
50%	139,9	135,0	32,1	16,6	6,0	16	12	17	15	10	15
60%	142,6	139,5	33,9	16,9	8,5	13	11	18	16	14	16
70%	144,7	143,0	35,8	17,1	9,5	12	9	19	17	16	19
80%	146,6	144,5	37,1	18,2	12,0	11	8	21	19	19	23
90%	149,9	147,5	41,4	19,1	16,5	9	7	22	19	21	34
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
[%]	Frequenz [Hz]	Jump [cm]	Sprung [cm]	Effizienz [Index]	Überkopf [cm]	Vorhand [cm]	Rückhand [cm]	Mittelwert [km/h]	Max [km/h]		
Mittelwert	10,1	26,2	164	1,17	394	530	510	85	93		
10%	9,0	20,3	139	0,92	170	407	386	67	76		
20%	9,3	22,9	149	1,00	270	443	427	74	82		
30%	9,7	23,8	155	1,10	330	490	460	77	86		
40%	9,7	25,2	160	1,12	360	510	470	82	89		
50%	10,0	26,3	164	1,17	400	520	515	84	94		
60%	10,7	27,0	168	1,20	450	562	532	89	95		
70%	10,7	28,6	174	1,25	495	590	550	91	99		
80%	11,0	30,0	179	1,29	510	615	580	97	103		
90%	11,6	31,4	185	1,45	590	673	656	106	114		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
[%]	5m [s]	10m [s]	20m [s]	VH Wende [s]	VH Gesamt [s]	RH Wende [s]	RH Gesamt [s]	Distanz [m]	Distanz [m]		
Mittelwert	1,21	2,12	3,80	1,17	6,39	1,17	6,45	885	430		
10%	1,31	2,30	4,14	1,39	6,84	1,39	7,02	460	272		
20%	1,29	2,22	3,97	1,31	6,70	1,30	6,75	599	320		
30%	1,25	2,18	3,90	1,25	6,63	1,28	6,64	735	328		
40%	1,24	2,15	3,84	1,19	6,46	1,21	6,45	802	360		
50%	1,22	2,13	3,76	1,14	6,37	1,15	6,39	894	400		
60%	1,17	2,07	3,70	1,11	6,26	1,13	6,33	911	496		
70%	1,16	2,04	3,64	1,08	6,17	1,07	6,23	1081	520		
80%	1,15	2,02	3,60	1,04	6,10	1,04	6,17	1186	520		
90%	1,11	1,96	3,53	1,01	6,03	0,99	6,02	1305	608		

Tab. 4: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Mädchen <10 Jahre

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Altersklasse: 10.0 - 10.5 Jahre (weiblich) n = 91

Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
[%]	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m ²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	144,7	143,9	36,4	17,3	5,4	15	11	20	18	14	21
10%	137,4	134,1	29,5	15,0	-3,1	22	20	15	13	2	11
20%	140,0	136,6	31,2	15,8	0,0	21	15	17	15	4	14
30%	142,1	139,3	33,4	16,3	3,0	18	13	18	16	9	15
40%	142,9	142,4	34,9	16,8	4,0	17	12	19	16	12	17
50%	144,4	144,0	35,7	17,2	5,0	15	10	20	17	13	20
60%	145,4	146,8	37,8	17,7	7,2	13	9	21	18	15	23
70%	147,1	149,0	39,5	18,2	9,0	12	8	22	19	20	25
80%	150,0	151,0	41,4	18,9	11,0	8	5	23	20	22	28
90%	153,4	153,7	44,0	19,7	12,0	6	5	25	23	27	33
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
[%]	Frequenz [Hz]	Jump [cm]	Sprung [cm]	Effizienz [Index]	Überkopf [cm]	Vorhand [cm]	Rückhand [cm]	Mittelwert [km/h]	Max [km/h]		
Mittelwert	10,5	27,5	169	1,32	494	602	570	95	103		
10%	9,3	22,6	151	0,97	314	510	461	76	82		
20%	9,7	24,2	155	1,10	442	530	510	81	92		
30%	10,0	25,4	160	1,20	466	570	530	89	96		
40%	10,2	26,5	163	1,27	484	580	554	91	100		
50%	10,3	27,4	168	1,37	500	600	580	94	105		
60%	10,8	28,4	174	1,42	530	620	605	99	108		
70%	11,0	29,7	176	1,50	562	644	610	104	112		
80%	11,3	30,9	180	1,56	599	663	636	108	114		
90%	12,0	32,9	190	1,64	624	680	678	115	123		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
[%]	5m [s]	10m [s]	20m [s]	VH Wende [s]	VH Gesamt [s]	RH Wende [s]	RH Gesamt [s]	Distanz [m]	Distanz [m]		
Mittelwert	1,19	2,08	3,71	1,08	6,16	1,09	6,19	1230	651		
10%	1,29	2,25	3,97	1,26	6,52	1,30	6,71		360		
20%	1,26	2,18	3,86	1,21	6,42	1,26	6,49	992	408		
30%	1,23	2,14	3,81	1,15	6,36	1,16	6,35	1089	480		
40%	1,21	2,10	3,71	1,11	6,22	1,13	6,24	1109	536		
50%	1,19	2,07	3,68	1,08	6,15	1,09	6,15	1135	600		
60%	1,17	2,05	3,66	1,03	5,99	1,04	6,03	1263	704		
70%	1,15	2,02	3,60	0,99	5,89	0,99	5,95	1430	736		
80%	1,13	1,99	3,53	0,96	5,86	0,95	5,84	1525	840		
90%	1,11	1,95	3,47	0,93	5,82	0,91	5,78		1000		

Tab. 5: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Mädchen 10-10,5 Jahre

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Altersklasse: 10.5 - 11.0 Jahre (weiblich) n = 175

Prozentrang	Größe	Spannweite	Gewicht	BMI	Rumpfbeuge	Schulter		Handkraft		Liegestütz	Rücken Test
	[cm]	[cm]	[kg]	[kg/m ²]	[cm]	D [cm]	ND [cm]	D [kg]	ND [kg]	[n]	[n]
Mittelwert	147,5	146,0	37,3	17,0	5,0	14	11	22	19	15	21
10%	138,4	137,0	29,4	14,8	-1,5	20	17	16	15	4	12
20%	141,1	138,0	31,0	15,4	1,0	18	15	18	16	9	15
30%	144,1	141,0	32,8	15,9	2,5	17	14	19	16	11	17
40%	145,5	142,0	35,6	16,4	4,0	15	12	21	17	12	19
50%	147,8	145,5	36,8	16,9	5,0	15	10	22	19	15	21
60%	149,0	147,5	38,1	17,3	7,0	13	9	23	20	17	22
70%	150,0	150,0	39,8	17,9	9,0	12	8	24	21	19	24
80%	152,3	152,8	42,4	18,6	9,5	10	7	26	22	20	29
90%	157,0	157,1	47,0	19,5	13,0	7	5	29	24	24	33
Prozentrang	Tapping	C-Movement	Standweit-	Rep. Jumps	Medizinball Weitwurf			Aufschlag Test			
	Frequenz	Jump	Sprung	Effizienz	Überkopf	Vorhand	Rückhand	Mittelwert	Max		
[%]	[Hz]	[cm]	[cm]	[Index]	[cm]	[cm]	[cm]	[km/h]	[km/h]		
Mittelwert	10,6	27,5	176	1,30	497	672	644	101	108		
10%	9,7	22,5	158	0,94	190	527	480	83	90		
20%	10,0	24,0	163	1,10	392	590	560	90	98		
30%	10,0	25,1	169	1,17	454	626	590	96	102		
40%	10,3	26,5	170	1,24	490	654	620	100	105		
50%	10,7	27,3	175	1,28	520	670	650	101	108		
60%	10,7	28,7	178	1,32	550	696	680	104	110		
70%	11,0	29,7	182	1,41	582	715	700	108	114		
80%	11,3	31,0	188	1,50	620	750	730	111	118		
90%	11,7	33,0	198	1,63	661	803	780	116	124		
Prozentrang	Linearsprint			Richtungswechselsprint				Hit & Turn Test	YoYo-IR 1		
	5m	10m	20m	VH Wende	VH Gesamt	RH Wende	RH Gesamt	Distanz	Distanz		
[%]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[s]	[m]	[m]		
Mittelwert	1,18	2,06	3,65	1,04	6,07	1,05	6,10	1267	623		
10%	1,27	2,19	3,86	1,19	6,39	1,19	6,44	291	432		
20%	1,24	2,13	3,76	1,13	6,23	1,13	6,28	962	440		
30%	1,22	2,11	3,73	1,08	6,16	1,10	6,19	1192	480		
40%	1,19	2,08	3,70	1,06	6,10	1,07	6,11	1220	528		
50%	1,18	2,06	3,65	1,05	6,02	1,05	6,07	1388	560		
60%	1,17	2,03	3,60	1,02	5,99	1,02	6,04	1462	600		
70%	1,15	2,00	3,55	1,00	5,94	0,99	5,94	1585	720		
80%	1,13	1,98	3,50	0,94	5,90	0,97	5,89	1648	776		
90%	1,10	1,95	3,46	0,89	5,77	0,93	5,76	1802	1056		

Tab. 6: Normwerte für die Einzeltests des DTB-Talent Performance Tests für Mädchen 10,5-11 Jahre

Partner der Veranstaltung

