# TMV TALENTE - TOUR

## GESAMTAUSSCHREIBUNG 2024

15.10.2023

Liebe tennisbegeisterte Kinder, liebe Eltern, Trainer, Tennisfreunde,

im Jahr 2024 wird es wieder eine Talente Tour in Mecklenburg-Vorpommern geben. Die guten Erfahrungen der vergangenen Jahre werden uns helfen, Turniere, Lehrgänge und die Vorbereitung der Auserwählten erfolgreich zu gestalten.
Wie gewohnt finden vier Wertungsturniere sowie ein Masters statt, in denen Ranglistenpunkte gesammelt werden können.

Die besten Kinder in der U11 erhalten auf dieser Grundlage die Chance, in die Auswahlmannschaft der Ostverbände berufen zu werden und am **DTB Talente-Cup in Essen** teilzunehmen. Die Ranglisten dienen ebenfalls als Grundlage für weitere Berufungen wie den **Verbands-Jüngsten-Mehrkampf in Bad Oldesloe (U10)**, für das **Ost-Master in Leipzig (U9/U10)** und den **Steffi-Graf-Cup in Leipzig (U10)**.

An dieser Stelle appellieren wir noch einmal verstärkt und weiterhin an alle Vereine, Trainer und Eltern, die Kinder schon frühzeitig offen an diese Wettkampfform heranzuführen und zur Teilnahme an dieser Tour zu ermutigen.

Die Meldungen erfolgen ausschließlich über MyBigPoint. Die aktuellen Meldelisten sind dort auch zu finden.

Für die Saison 2024 werden die Nenngelder für Indoor-Turniere auf 30,-€ und für Outdoor-Turniere auf 25,-€ pro Teilnehmer festgesetzt.
Der TMV stellt für alle vier Wertungsturniere und den abschließenden Masters, die Bälle und Urkunden/Medaillen sowie die Pokale für das Masters zur Verfügung.
Mit der Anmeldung zum Turnier geben die Spieler/-innen bzw. gegebenenfalls deren Erziehungsberechtigte ihre Einwilligung zur Dokumentation der Veranstaltung in Bild und Ton durch den Veranstalter oder durch von ihm beauftragte Personen, sowie für

eine eventuelle (veranstaltungsbezogene) Veröffentlichung dieser Bild-und Tondokumente in der Presse, auf der Webseite oder der Facebookseite des Veranstalters. Diese Einwilligung kann im Rahmen einer solchen Veröffentlichung die Nennung personenbezogener Daten einschließen (Name, Vorname, Altersklasse und Platzierung).

Wir wünschen allen eine erfolgreiche neue Saison und hoffen auf eine rege Beteiligung an den geplanten Turnieren.

Das Organisationsteam

Nicole Jerichow
Jüngsten Referentin TMV

Kontakt: juengstentennis@tennis-mv.de, mobil: 0172/4336796

# Tour-Ablauf 2024

Die Talente Tour Mecklenburg-Vorpommern 2024 ist für die Altersklassen U11 (2013 und jünger) und U9 (2015 und jünger) gedacht. Startberechtigt sind alle Kinder der genannten Jahrgänge die ihre Hauptmitgliedschaft in einem Verein des TMV haben. Durch den Serien-Charakter sollen möglichst viele Jugendliche im TMV zum Spielen angeregt und Talente gefunden werden. In den vier Qualifikationsturnieren können die Spieler Punkte sammeln.
Es zählen die **drei besten Ergebnisse** dieser Turniere für die Rangliste. Die Top 20 qualifizieren sich am Ende für das Masters.

## 1. vier Wertungsturniere mit folgenden Terminen:

Sonntag, 28.01.2024 TC Blau-Weiß 07 Stralsund e.V. (Indoor)
Samstag, 09.03.2024 TC Pinnow e.V. (Indoor)
Samstag, 04.05.2024 HSG Uni Greifswald e.V.-Tennis (Outdoor)
Samstag, 25.05.2024 Akademischer Rostocker Tennis Club `90 e.V. (Outdoor)

## 2. Masters

Samstag, 08.06.2024 Schweriner Tennis-Club 1908 e.V. (Outdoor)

Bei den Masters dürfen alle Spieler starten, die nach dem 4. Wertungsturnier zu den Top 20 der Ranglisten gehören. Qualifizierte und ggf. Nachrücker werden zum Masters eingeladen.

## 3. DTB-Talent-Cup in Essen

Entsendung Auserwählter zur Ostmannschaft (U11) zum DTB-Talent-Cup in Essen.
Betreuende Trainer: werden nach den Masters festgelegt

## 4. Auswahlberufungen

Die Ranglisten U11 und U9 gelten als Grundlage für weitere Auswahlberufungen

## Durchführungsrichtlinien für alle Turnierorte

Bälle: U9: Stage 2 / U11: Dunlop Fort Tournament

Versorgung: Bereitstellung eines Mittagessens für jeden Teilnehmer.
Schiedsrichter: für U9 und für U11 (Athletik und Tennis)

Athletik: Die vorgegebenen Übungen des DTB unterteilen sich in vier Athletiktöpfe. Aus jedem der vier Athletiktöpfe sind für 2024 die angefügten Standardübungen festgelegt. Je eine davon wird in der Ausschreibung des einzelnen Turniers fest benannt.
Durchführung: nach Tour-Reglement, in Sonder-/Ausnahmefällen entscheidet die Turnierleitung über Änderungen nach Sachlage, dabei sind Fairness und Freude am Wettkampf für die Spieler zu wahren.

Meldungen: ausschließlich über MyBigPoint

## Empfehlung

Für die Vorbereitung zum Athletikteil wird allen Vereinen die vollständige Ausschreibung zum DTB Talent Cup empfohlen, um das Training abwechslungsreicher zu gestalten. Regelmäßig sollten Hockey-, Fußball-und Fußballtennis-Spiele durchgeführt werden.

# Tour-Reglement (Punkteverteilung & Turnier-Form)

## I. Punkteverteilung für die Talente Tour M-V

### 1. Wertungsturniere

| Platz | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Punkte | 120 | 90 | 70 | 60 | 45 | 43 | 41 | 39 | 30 | 28 | 26 | 24 | 22 | 20 | 18 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 |

Plätze 21 bis 31: weiter je 1 Punkt herunterzählen (Minimum: 1 Punkt)

### 2. Masters

| Platz | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Punkte | 150 | 125 | 110 | 90 | 70 | 60 | 50 | 45 | 38 | 36 | 34 | 30 | 28 | 26 | 24 | 20 | 19 | 18 | 17 | 15 |

Wer nach allen Turnieren die meisten Punkte hat, ist Gewinner der TMV Talente-Tour.

## II. Turnier-Form der Talente Tour M-V

Die Turnier-Form soll bei allen Turnieren des Wettbewerbs gleich sein, damit sich die Spieler gut vorbereiten können.
Es wird immer einen Tennis-Teil und einen Athletik-Teil geben. In das Turnier-Endergebnis wird der Tennis-Teil mit 70% und der Athletik-Teil mit 30% in die Wertung eingehen.

### 1. Tennis-Teil

Gespielt wird in Gruppen mit Vor- und Qualifikationsrunden. Hier ist darauf zu achten, dass die Teilnehmer möglichst viele Spiele haben.

#### a. Spiele

Die Spiele werden nach Tie-Break-Regeln bis 15 (mit 2-Punkt-Abstand, danach entscheidet der 16. Punkt) mit Aufschlag- und Seitenwechsel durchgeführt.

#### b. Vorrunde

Die Vorrundenspiele werden in Gruppen (jeder gegen jeden) mit einer Gruppenstärke von möglichst 4 oder mehr Spielern durchgeführt (bei Minimalgruppenstärke 3: zusätzliche Rückspiele).
Die Auslosung zur Vorrunde erfolgt nach einer nur aus den Tennisergebnissen resultierenden Setzliste. Diese basiert auf dem Durchschnitt der Tennis-Punkte der vorherigen Tour-Turniere basiert (zum Saisonauftakt auf der des Vorjahres). Die besten Spieler werden gesetzt, nachfolgende laut Setzliste gelost. Bei dieser Auslosung ist bestmöglich auf die Gleichverteilung der Geschlechter und die Vermeidung vereinsinterner Spiele in den Gruppen der Vorrunde zu achten.
Die Platzierung in den Gruppen entscheidet über die Qualifikation. Bei Gleichstand innerhalb der Gruppe entscheidet die Punktedifferenz, führt das nicht zur Entscheidung, dann der direkte Vergleich. Spieler verschiedener Gruppen mit gleicher Platzierung werden zuerst über den Punktequotienten verglichen.

**c. Finalrunden**

Die besten 16 Spieler der Vorrunden qualifizieren sich für das Achtelfinale (bei einer Gesamt Teilnehmerzahl unter 20 entfällt das Achtelfinale und es qualifizieren sich die 8 Besten für das Viertelfinale). Die Auslosung erfolgt je nach Anzahl der Gruppen in der Vorrunde nachfolgendem Schema:

Das Achtelfinale ist eine k.o.-Runde, deren Verlierer mit Platzierung 9 ausscheiden, die Plätze 1 bis 8 werden ausgespielt.

Der Punktequotient der nach der Vorrunde ausscheidenden Spieler entscheidet über die Tennisplatzierung des Turniers (Platz 17 ff. bzw. Platz 9 ff.). Für die Setzliste gilt die Tennisplatzierung, einzige Ausnahme: Vorrundenausscheider vor dem Achtelfinale → Tennisplatzierung abzüglich 7.

Sonderregeln für das Masters: Die Gruppensieger und -zweiten der Vorrundengruppen qualifizieren sich für das Viertelfinale. Die Vorrundendritten spielen die Plätze 9 bis 12, die -vierten 13 bis 16 und die -fünften 17 bis 20 aus.

**2. Athletik-Teil**

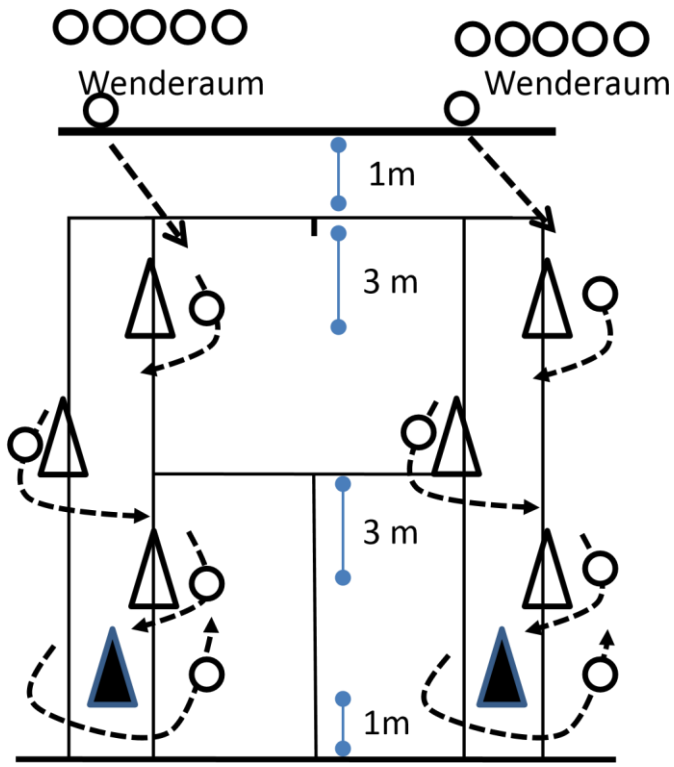
Für alle Turniere gibt es vier gleichwertige Athletiktöpfe. In jedem Topf kann zwischen mehreren alternativen Übungen gewählt werden, von denen je eine pro Topf in jedem Turnier durchgeführt werden muss. Die Übungen sind im Anhang beschrieben.

**Die Auswahl der Disziplinen wird vorab in der Ausschreibung des Turniers bekannt gegeben.**

**Die Teilnehmer haben für die Übungen zwei bzw. drei Versuche, deren jeweils bester in die Wertung eingeht.**

Die Platzierungen in jeder Einzeldisziplin werden zu Athletik-Punkten summiert. Der Sieger des Athletikteils hat die kleinste Athletik-Punktzahl. Die weitere Athletik-Platzierung ergibt sich aufsteigen.

# 1. Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)




**Matrerialbedarf**

1 Tennisball
4 Pylonen
1 Wenderaummarkierung
1 Unihockschläger

## Ball rollen

Aufbau

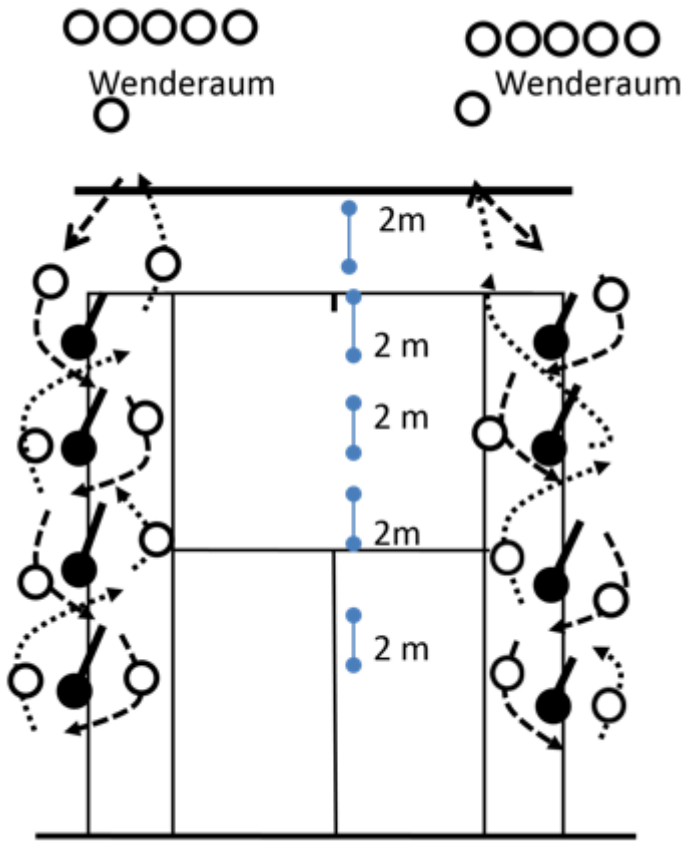
3 m von der Grundlinie in Richtung Aufschlaglinie, auf Höhe der Aufschlaglinie und 3 m vor dem Netz, werden Markierungen (Pylonen oder Slalomstangen) aufgestellt (siehe Skizze).
1 m vor dem Netz steht eine weitere Pylone, die als Wendemarke mit Ball und Schläger umrundet werden muss.

Durchführung

**2 Versuche, der beste wird gewertet**

Auf das Startkommando rollt der 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. Rollt der Ball während des Laufens weg, so muss an dieser Stelle wieder weitergemacht werden, an der der Ball weggerollt ist. usw. Hinter der Grundlinie legt der Spieler den Ball auf den Boden.

# 1. Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)




**Matrerialbedarf**

1 Tennisball
1 Tennisschläger
4 Slalomstangen
1 Wenderaummarkierung

## Koordinationsslalom

Aufbau

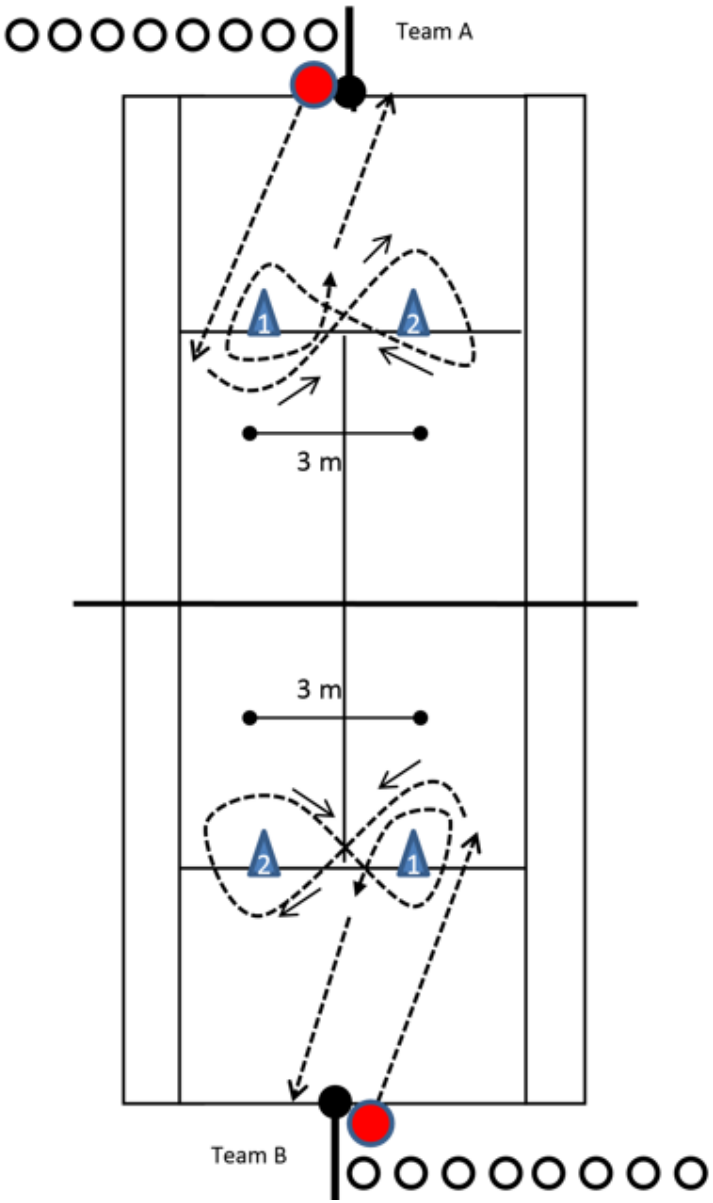
Von der Grundlinie aus Richtung Netz werden im Abstand von 2 m Slalomstangen auf beiden Doppelauslinien aufgestellt (siehe Skizze).

Durchführung

**2 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler hat einen Tennisschläger und einen Tennisball in der Hand und startet hinter der Grundlinie. Auf das Startkommando muss der Ball mit dem Schläger im Langgriff (Hand muss ganz auf dem Griffband aufliegen) auf den Boden geprellt und dabei durch den Slalom hin- und zurückgelaufen werden. Wird der Ball unterwegs verloren, so muss der Slalomlauf dort fortgesetzt werden, wo der Ball verloren ging. Der Ball darf erst hinter der Grundlinie in die Hand genommen werden. Der Tennisschläger und der Tennisball muss im Wenderaum abgelegt werden. Dabei muss der Tennisball auf der Schlägerbesaitung liegen.

# 1. Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)




## Dribbel Achterlauf

Aufbau

Zwei Pylonen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3 m aufgestellt. Eine Start- und Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Basketball liegt rechts neben der Startstange. (siehe Skizze).

Durchführung

**2 Versuche, der beste wird gewertet**

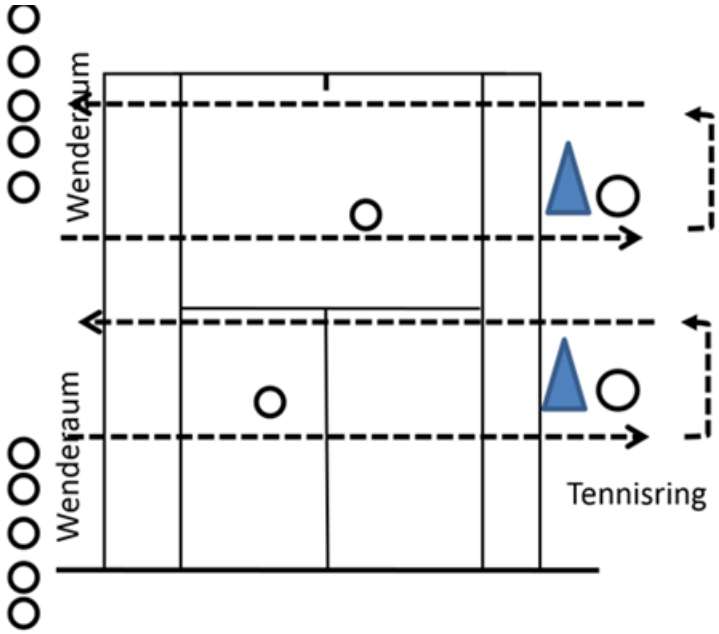
Der Spieler steht hinter dem Basketball. Er nimmt ihn auf und läuft und dribbelt eine querliegende Acht um die beiden Pylonen. Danach läuft und dribbelt er durch die beiden Pylonen zur Start- und Zielstange zurück (links vorbei), an der Zielstange vorbei und legt den Basketball hinter der Zielstange auf dem Boden ab (siehe Skizze). Der Ball darf nicht festgehalten werden beim Dribbling.

**Matrerialbedarf**

1 Basketball Gr. 5
1 Markierungsstange
2 Pylonen

# 1. Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)

## Pendelstaffel 1




**Matrerialbedarf**

1 Volleyball
1 Pylone
1 Tennisringe
1 Start und Zielstange

Aufbau

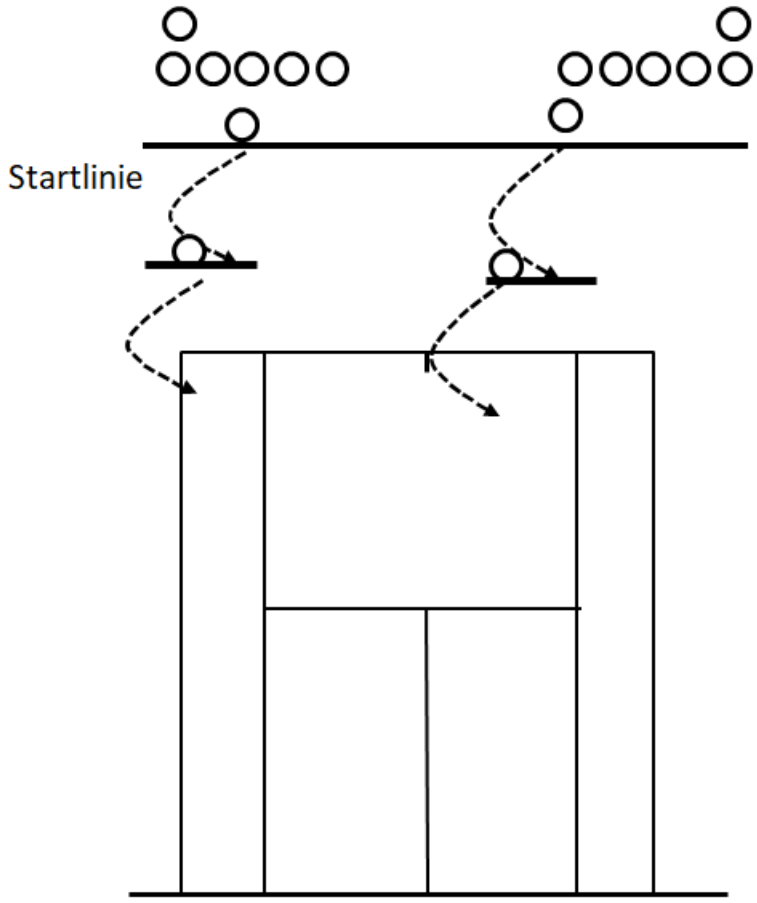
Der Spieler steht in seinem Start-/Zielraum hinter der Doppelseitenauslinie. Hinter der gegenüberliegenden Doppelseitenauslinie befindet sich eine Wendemarke (Pylone).
Ein Tennisring befindet sich am Boden festgeklebt rechts hinter der Pylone. Der Spieler hält einen Tennisball und einen Volleyball in beiden Händen.

Durchführung

**2 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler rennt mit beiden Bällen los, legt den Tennisball in den Tennisring, umrundet am Startpunkt die Wendemarke (Start und Zielstange), holt dann den Tennisball aus dem Ring und läuft ins Ziel. Der Volleyball wird die gesamte Strecke mitgeführt. Wird eine Wendemarke umgeworfen, so muss der Läufer sie wieder hinstellen. Der abgelegte Tennisball muss im Ring liegen.

## 2. Sprungtopf




**Matrerialbedarf**

1 Markierungsstab
1 Maßband
1 Startlinie

### Schluss-Sprung

Aufbau

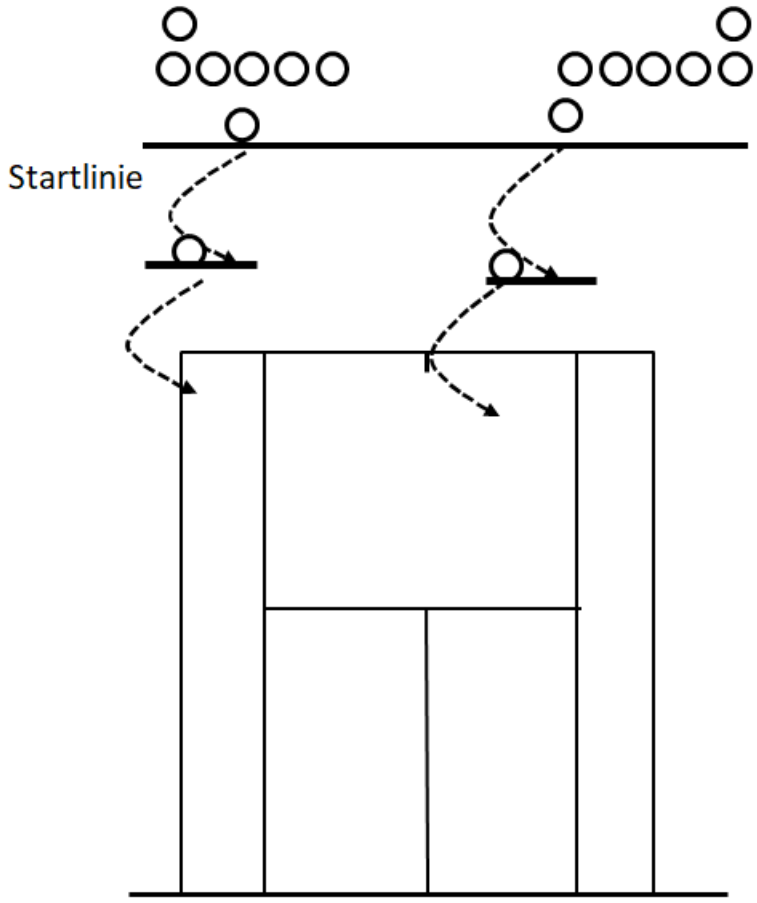
Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, um den Aufsprung des Springers zu markieren und ein Maßband zum Messen.

Durchführung

**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler steht an der Startlinie. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstelle wird gemessen. Der beste (von 3 Sprüngen) wird gewertet.

## 2. Sprungtopf




**Matrerialbedarf**

1 Markierungsstab
1 Maßband
1 Startlinie

### Drei-Sprung

Aufbau

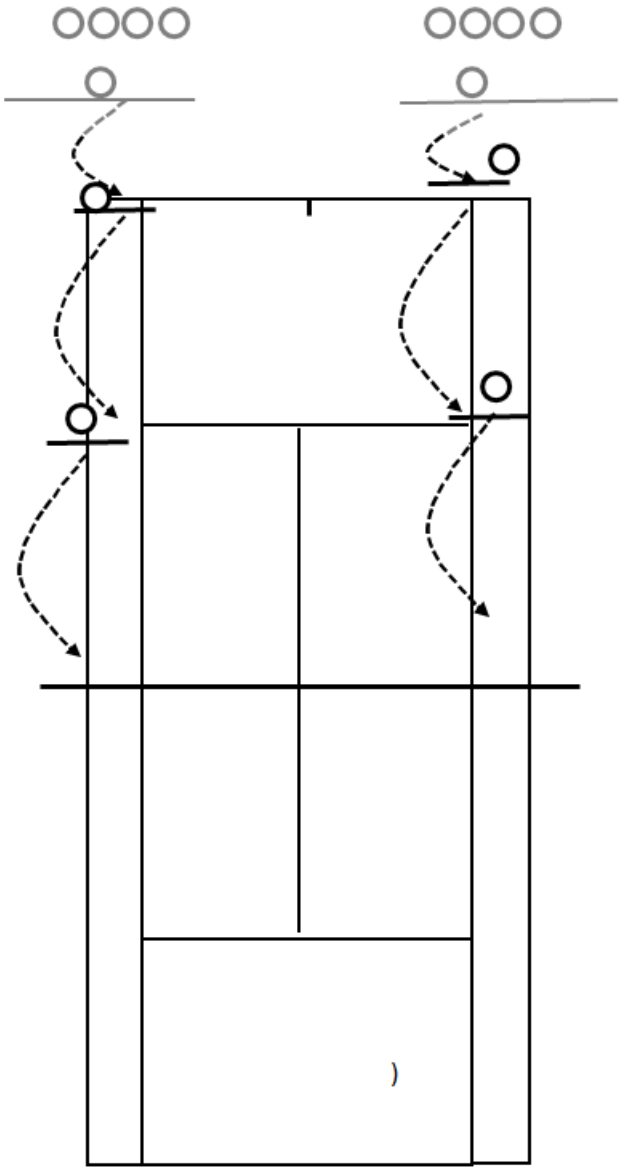
Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden eine Startlinie und ein Markierungsstab, um den Aufsprung des Springers zu markieren.

Durchführung

**3 Versuche, der beste wird gewertet**

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 wird gemessen. Der beste (von 3 Sprüngen) wird gewertet.

## 3. Wurftopf



# Medizinballwurf beidarmig

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie. Dies kann die Doppelauslinie oder auch die Grundlinie sein. Ein Maßband ist erforderlich und soll mit einem 1 Kilogramm schweren Medizinball geworfen werden.

Durchführung

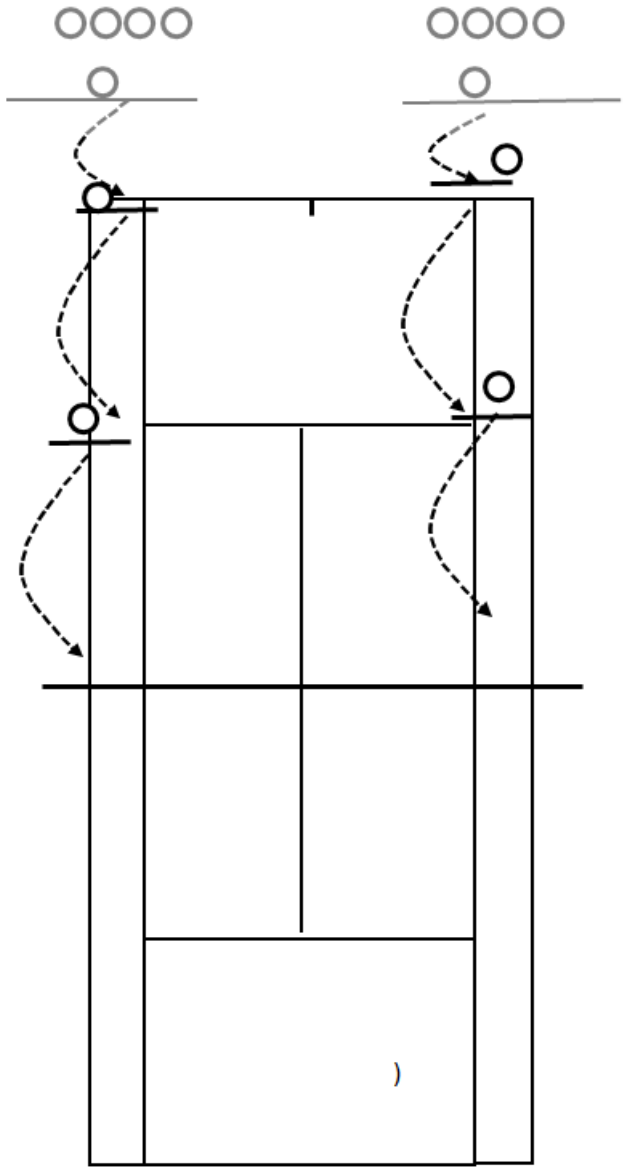
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler soll den Ball aus der parallelen Grundstellung (beide Füße an der Startlinie) ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf (einwurfartig) so weit wie möglich werfen. Schiedsrichter-Hinweis: Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Wurffeld betreten werden. Der beste (von 3 Würfen) wird gewertet.

**Matrerialbedarf**

1 Markierungsstab
1 Maßband
1 Medizinball

## 3. Wurftopf



### Medizinball-Stoßen vor der Brust

Aufbau

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie. Dies kann die Doppelauslinie oder auch die Grundlinie sein. Ein Maßband ist erforderlich und es soll mit einem 1 Kilogramm schweren Medizinball geworfen werden.

Durchführung

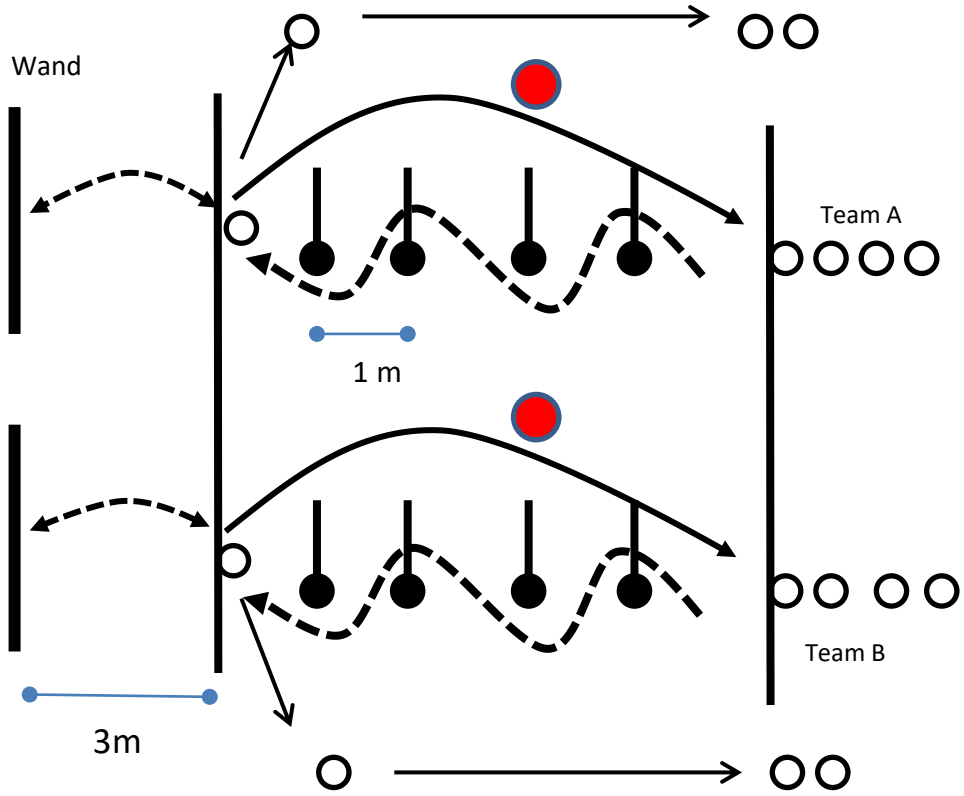
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler soll den Ball aus der parallelen Grundstellung (beide Füße an der Startlinie) mit beiden Händen vor der Brust aus dem Stand nach vorne stoßen. Die Schultern bleiben bei der Ausholbewegung senkrecht zur Wurfrichtung (keine Seitwärtsbewegung des Rumpfes). Schiedsrichter-Hinweis: Nachdem der Ball die Hand verlassen hat, kann das Wurffeld betreten werden. Der beste (von 3 Würfen) wird gewertet.

**Matrerialbedarf**

1 Markierungsstab
1 Maßband
1 Medizinball 1 kg

## 3. Wurftopf




# Dribbel-Wurf-Staffel

Aufbau

Vier Slalomstangen werden in einer Linie hintereinander aufgestellt . Die erste Stange steht auf der Einzelseitenauslinie. Der Abstand zwischen den Stangen beträgt 1 m. Der Abstand von der Wurflinie bis zur Wand beträgt 3 m.

Durchführung

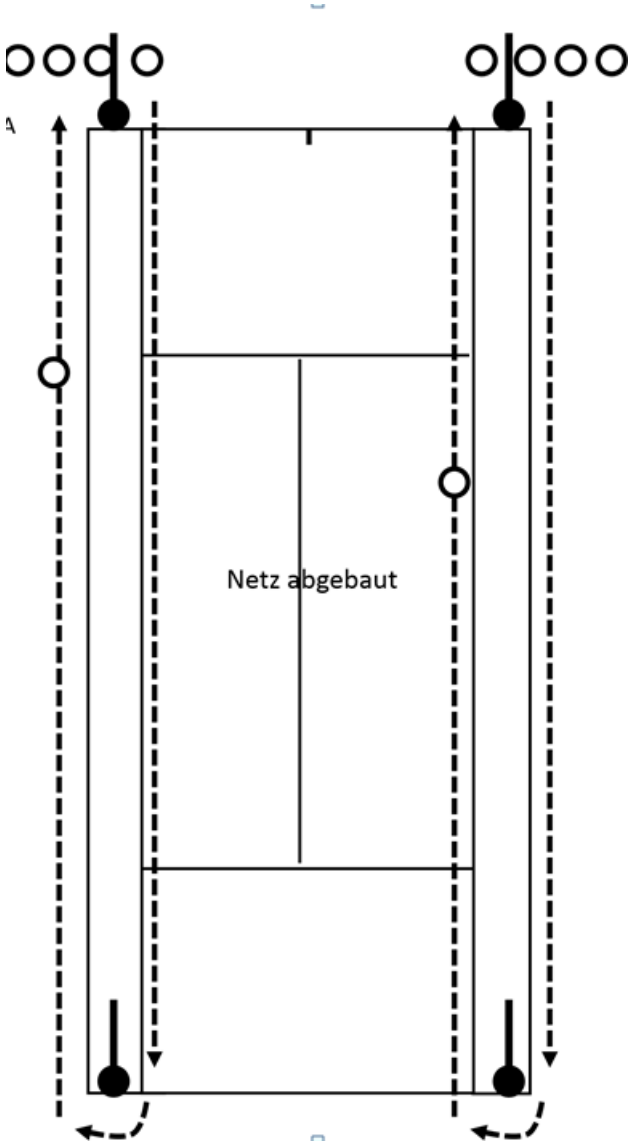
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler steht hinter der Startlinie auf Höhe der ersten Stange. Er beginnt mit Slalomdribbeln des Minibasketballes (Gr. 5) bis zur Wurflinie beidarmiger Überkopfwurf gegen die Wand - direktes oder indirektes (1x Aufspringen des Balles) Fangen des zurückkommenden Balles. Der Spieler muss auf dem Rückweg wieder durch die Slalomstangen dribbeln Der Ball darf erst hinter der Startlinie aufgenommen werden).

**Materialbedarf**

2 Minibasketbälle Gr.5
8 Slalomstangen
1 Stoppuhr
Markierungsstreifen

# 4. Lauftopf




## Sprint

Aufbau

An den beiden Spielfeldenden werden auf den Grundlinien Wendestangen aufgebaut.

Durchführung

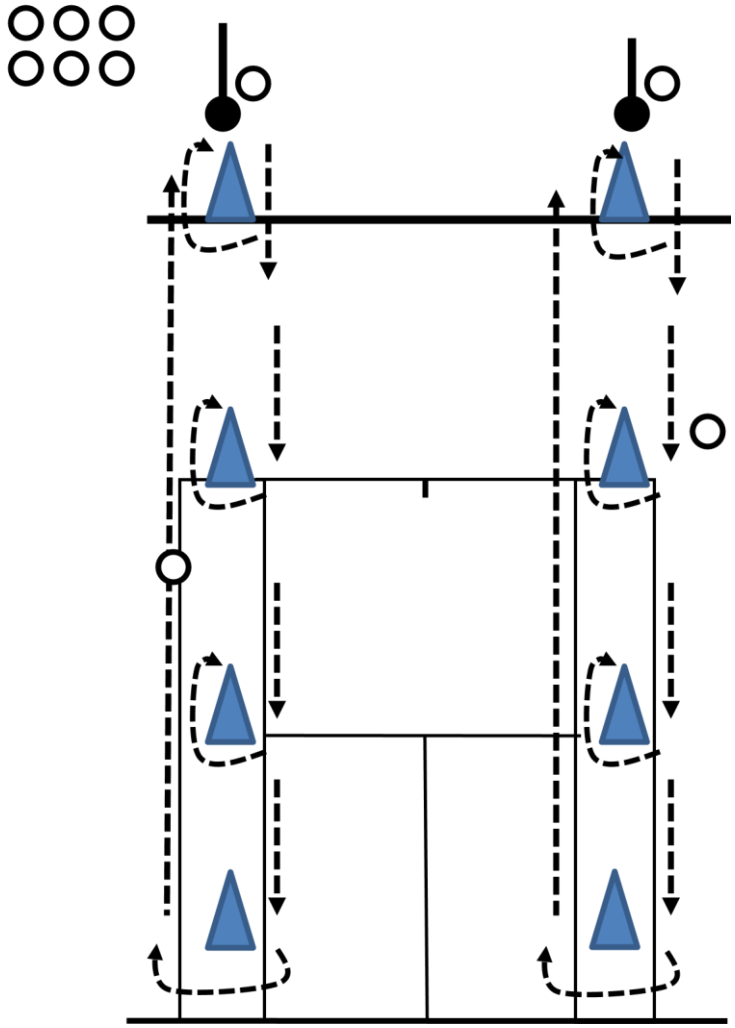
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Die Läufer startet auf Kommando von der Grundlinie. Er läuft von Grundlinie zu Grundlinie und zurück. Wird die Wendestange dabei umgestoßen, so muss sie unverzüglich vom Läufer wieder aufgestellt werden. Mit überqueren der Grundlinie, wird die Zeit gestoppt.

**Materialbedarf**

2 Wendestangen
1 Stoppuhr

# 4. Lauftopf



## Pendelsprint

Aufbau

2 Markierungen (Pylonen oder Stangen) werden auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (Start- und Ziellinie, Grundlinie, Aufschlaglinie und 1m vor dem Netz). 3 m hinter der Grundlinie wird eine Start- und Ziellinie markiert.

Durchführung

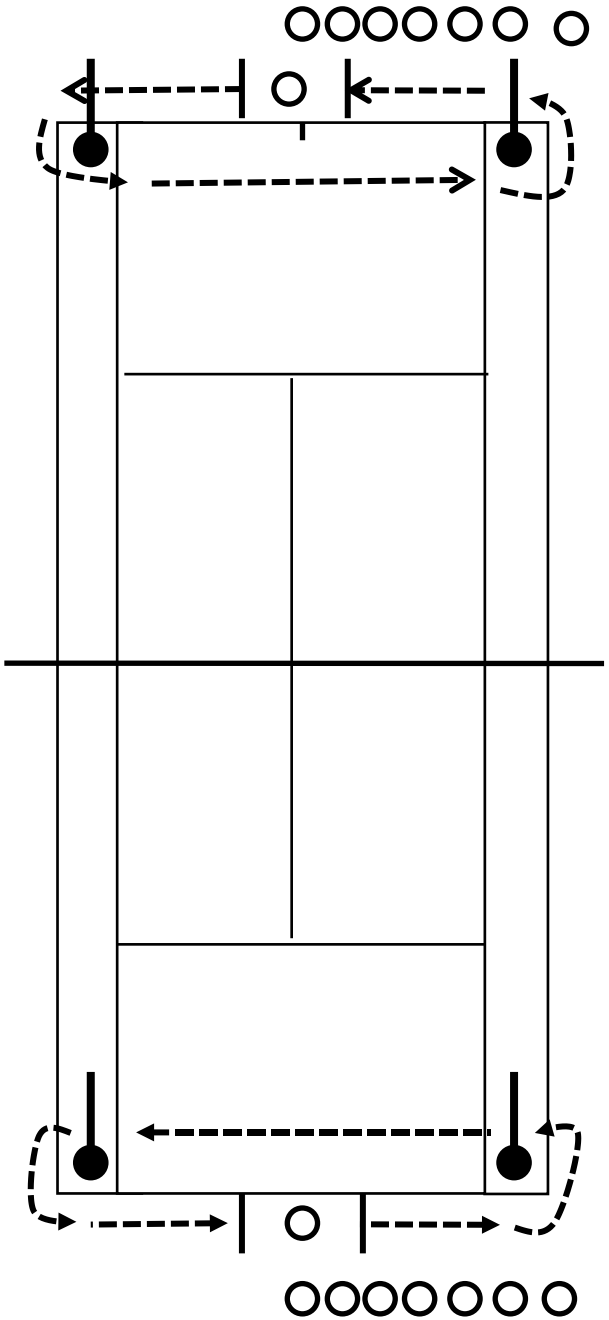
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Spieler steht in Schrittstellung hinter der Start- und Zielmarkierung und starten auf Kommando zur ersten Markierung an der Grundlinie, umrunden diese Markierung, sprinten zurück zur Startmarkierung, umrunden diese Markierung, sprinten zur Markierung an der Aufschlaglinie, umrunden sie und sprinten zurück zur Startmarkierung, umrunden sie und sprinten zur Markierung in der Nähe des Netzes, umrunden auch diese und sprinten zurück zum Ziel.

**Materialbedarf**

1 Wendestange
4 Pylonen
1 Stoppuhr
1 Start- und Ziellinie

## 4. Lauftopf



### Grundliniensprint

Aufbau

An einer Grundlinie werden 2 Markierungskegel in der Mitte zwischen Doppel- und Einzelauslinie aufgestellt. In der Mitte der Grundlinie ist die Start- und Ziellinie zu markieren.

Durchführung

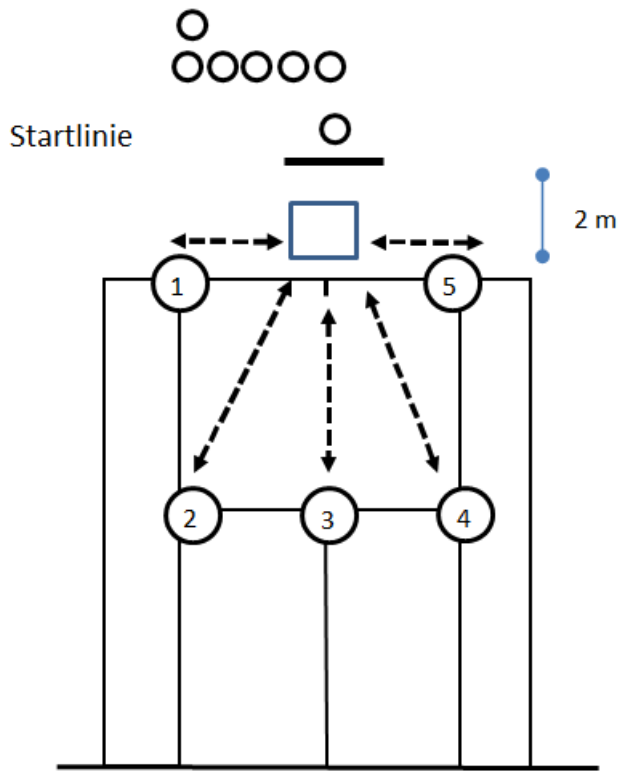
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Läufer startet 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 Ziellinie die Zeit gestoppt.

**Materialbedarf**

2 Markierungsstäbe
2 Markierungen für den Wechselbereich
1 Stoppuhr
1 Start- und Ziellinie

# 4. Lauftopf




## Fächerlauf 1

Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten 1 bis 5 Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer

Durchführung

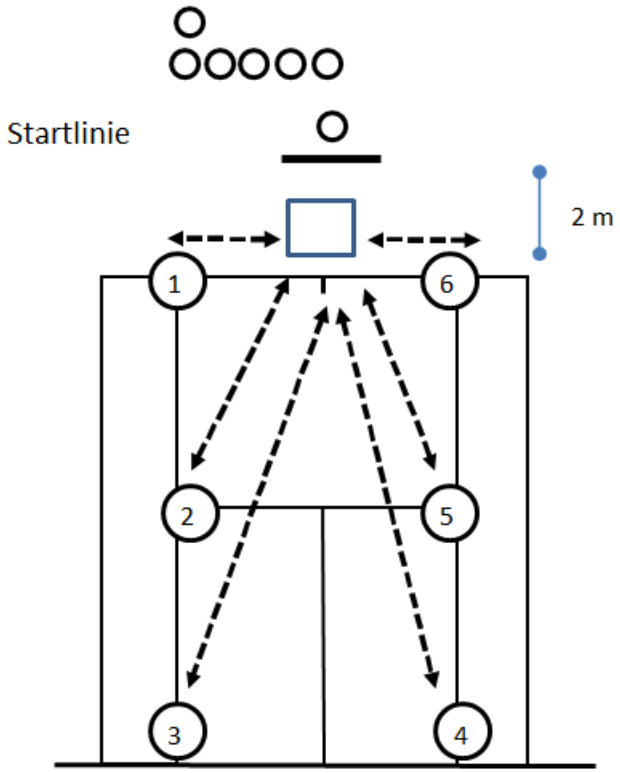
**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Läufer läuft vom Startpunkt aus so schnell wie möglich zum Ring 1, holt den Tennisball und bringt ihn in den Balleimer; danach läuft er zum Ring 2, usw. Nachdem er den Tennisball aus Ring 5 in den Balleimer gebracht hat, wird die Zeit gestoppt.

**Materialbedarf**

1 Startlinie
5 Tennisbälle
5 Ringe
1 Balleimer
1 Startlinie
1 Stoppuhr

# 4. Lauftopf




**Materialbedarf**

1 Startlinie
6 Tennisbälle
6 Ringe
1 Balleimer
1 Stoppuh

## Fächerlauf 2

Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten 1 bis 6 Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

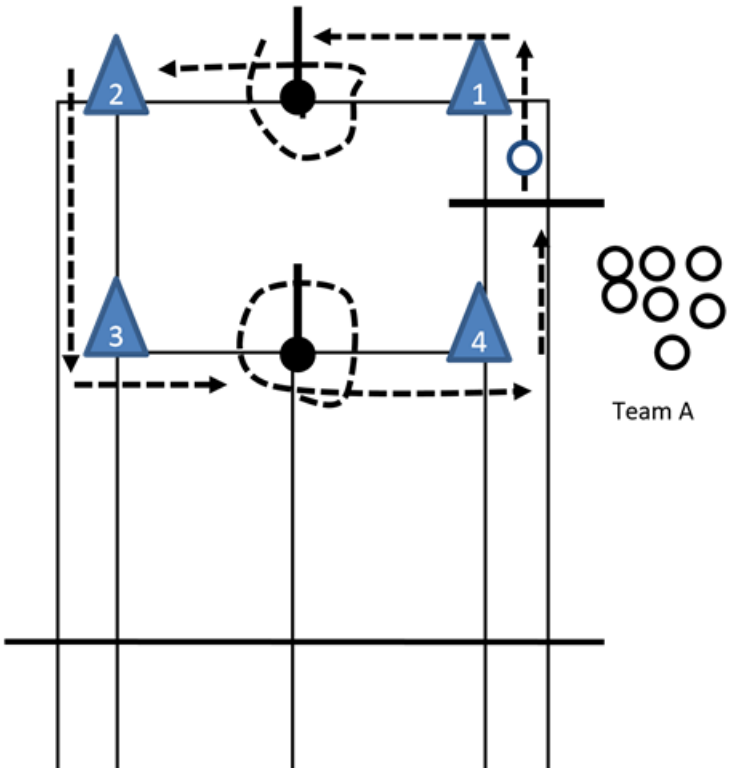
Durchführung

**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Läufer startet auf Kommando von der Startposition.

Der Läufer sprintet zu Punkt 1 und zurück zum Ausgangspunkt, dann zu Punkt 2 und zum Ausgangspunkt, usw. Wenn er von Punkt 6 zum Ausgangspunkt kommt, wird die Zeit gestoppt.

# 4. Lauftopf




**Materialbedarf**

4 Pylonen
4 Malstangen
1 Markierungslinien
1 Stoppuhr

## Sprint im Tennisfeld

Aufbau

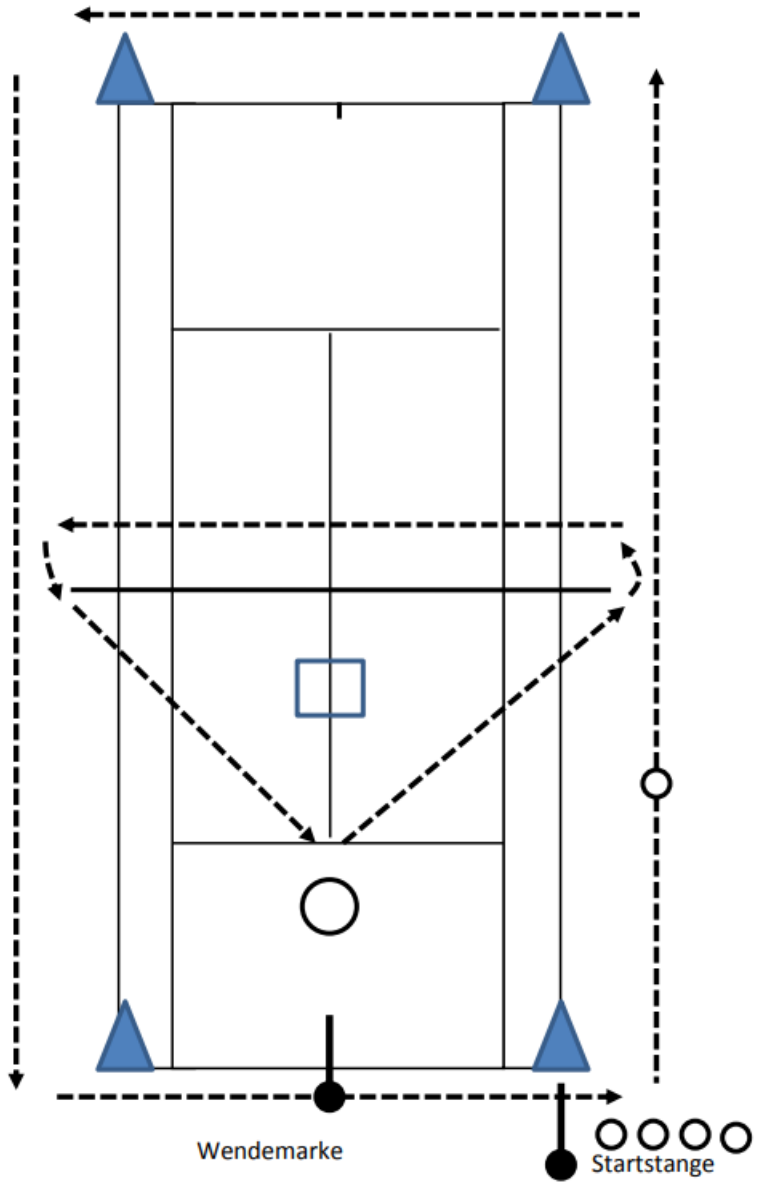
In der hinteren Hälfte des Tennisfeldes werden 4 Pylonen und 2 Malstangen in der auf der Skizze dargestellten Weise aufgebaut.

Durchführung

**3 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Läufer startet auf Kommando von der Start- und Ziellinie. Nach einem
Lauf von dieser Linie um den Wendekegel 1, danach Umrundung der Malstange 1, weiter um den Wendekegel 2, Wendekegel 3, Umrundung der Malstange 2, dann um Wendekegel 4 zurück zur Start/Ziellinie. Sobald der Läufer die Linie übertritt, wird die Zeit gestoppt.

# 4. Lauftopf




## Biatlon

Aufbau

An den 4 Eckpunkten, den beiden Wendepunkten und an den Abwurfpunkten werden Pylonen oder Stangen als Markierungen aufgestellt. 2m vor dem Netz wird ein Sprungkasten umgekehrt oder ein anderes entsprechend großes Ziel aufgestellt. Vor der Aufschlaglinie steht ein Balleimer mit 8 x 4 (32) Tennisbällen.

Durchführung

**2 Versuche, der beste wird gewertet**

Der Läufer startet zu den 2 zu laufenden Runden um das Spielfeld. Nach der letzten Runde gelangt er nach Passieren des Wendepunktes zum Abwurfpunkt. Dort müssen von ihm 4 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, wird nach passieren der Startstange die Zeit gestoppt.

# 4. Lauftopf

**Materialbedarf**

32 Tennisbälle
1 kleiner Turnkasten
1 Balleimer
4 Pylonen
2 Malstangen

Strafrunde: Nachdem die 4 Bälle geworfen wurden, wird vom Abwurfpunkt um den Netzpfosten zum gegenüberliegenden Netzpfosten und wieder zum Abwurfpunkt zurück gelaufen.