



SCHULSPORT-STAFETTE 2021

Tischtennis in den Aktionswochen - Format 1

DIE BESTE KLASSE

Im Rahmen der Aktionswochen der Schulsport-Stafette bietet der DTTB mit „DIE BESTE KLASSE“ einen Wettbewerb für gemischte Mannschaften an. Er kann kontaktarm entweder draußen oder drinnen gespielt werden.

Wettbewerb – DIE BESTE KLASSE

DIE BESTE KLASSE ist ein Tischtennis-Wettbewerb für gemischte Mannschaften. Eine Mannschaft besteht aus insgesamt 4 Spieler*innen (2 Mädchen und 2 Jungen). Pro Klasse können mehrere Mannschaften gebildet werden.

Das Spielsystem beinhaltet folgende Begegnungen:

- 1 Mädchen-Doppel
- 1 Jungen-Doppel
- 4 Einzel
- 1 Mixed

Es kommen alle sieben Begegnungen zur Austragung. Das Spielsystem ist im Spielformular aufgelistet.

Folgende Materialien werden benötigt:

- TT-Tische
- TT-Schläger
- TT-Bälle
- Zähltafel
- Unterlage für die Zähltafel
- Spielformular sowie Utensilien zur Ergebnisnotation



SCHULSPORT-STAFETTE 2021

DIE BESTE KLASSE - SPIELFORMULAR

.....
Schule

.....
Datum

.....
Mannschaft A

.....
Mannschaft B

Mannschaftsaufstellung A	Mannschaftsaufstellung B
<i>Einzel</i> 9%	<i>Einzel</i> E 1
9&	E 2
9"	E 3
9('	E 4
<i>Mädchen-Doppel (MD)</i>	<i>Mädchen-Doppel (MD)</i>
<i>Jungen-Doppel (JD)</i>	<i>Jungen-Doppel (JD)</i>
<i>Gemischtes Doppel (GD)</i>	<i>Gemischtes Doppel (GD)</i>

Mannschaft A	Spiele	Mannschaft B	1.Satz	2.Satz	3.Satz	4.Satz	5.Satz	Sätze	Punkte
	MD		:	:	:	:	:	:	:
	JD		:	:	:	:	:	:	:
	E 1-1		:	:	:	:	:	:	:
	E 2-2		:	:	:	:	:	:	:
	E 3-3		:	:	:	:	:	:	:
	E 4-4		:	:	:	:	:	:	:
	GD		:	:	:	:	:	:	:
Endergebnis								:	:

SIEGER:mit :Punkten

.....
Unterschrift Mannschaft A

.....
Unterschrift Mannschaft B

DEUTSCHER
TISCHTENNIS
BUND



TISCHTENNIS
Spiel mit!

URKUNDE

Schulsport-Stafette DIE BESTE KLASSE

Klasse: _____

Mannschaft: _____

belegte beim Tischtennis-Wettbewerb

DIE BESTE KLASSE

den ____ Platz

Ort, Datum

Unterschrift

2021



SCHULSPORT-STAFETTE 2021

Tischtennis in den Aktionswochen - Format 2

Die Punktesammler

Im Rahmen der Aktionswochen der Schulsport-Stafette bietet der DTTB mit "Die Punktesammler" einen Wettbewerb an, der aus 5 tischtennisspezifischen Übungen besteht. Er kann kontaktarm entweder draußen oder drinnen als gemischter Mannschaftswettbewerb gespielt werden.

Die 5 tischtennisspezifischen Übungen:

- Geschicklichkeitsübung
- Zielübung
- Balanceübung
- Platzierungsübung
- Trefferübung

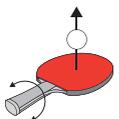
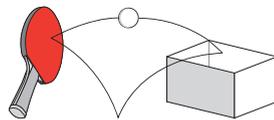
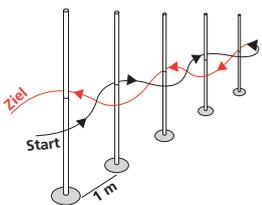
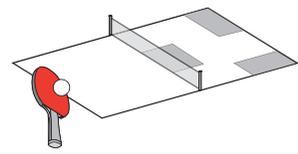
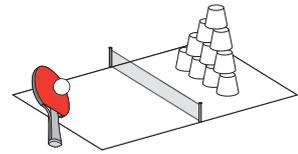
Die Mannschaft mit dem besten Ergebnis stellt die Siegermannschaft. Bei Gleichstand ist die schnellste Zeit der Balanceübung ausschlaggebend.

Folgende Materialien werden benötigt:

- TT-Tisch
- TT-Schläger
- TT-Bälle
- Slalomstangen (oder Pylonen)
- DIN-A3-Blätter
- 10 Becher (Größe 0,3 l)
- Stoppuhr (oder Handy)
- Ballschüsseln (oder kleiner Pappkarton)

SPIELFORMULAR Die Punktesammler

Schule / Mannschaft / Klasse: _____ _____	Schülerin 1: _____ geb.: _____	Schülerin 2: _____ geb.: _____	Schüler 3: _____ geb.: _____	Schüler 4: _____ geb.: _____
Durchgeführt am: _____ Abgenommen von: _____ (Name Lehrkraft/Unterschrift)				

ÜBUNGEN	ABBILDUNG	BEWERTUNG	SCH. 1	SCH. 2	SCH. 3	SCH. 4
1. Geschicklichkeitsübung Den Ball auf dem Schläger abwechselnd mit Vor- und Rückhand tippen wobei jeder Ballkontakt zählt. 1 Versuch		mind. 6 x = 2 Pkt. mind. 10 x = 4 Pkt. mind. 20 x = 6 Pkt.				
2. Zielübung Mit dem Schläger muss der Ball 8-mal in einen 3 m entfernten Kasten (z. B. 70 cm lang, 40 cm tief, 50 cm breit) entweder direkt oder mit einmaliger Bodenberührung geschlagen werden.		mind. 2 Treffer = 2 Pkt. mind. 4 Treffer = 4 Pkt. mind. 6 Treffer = 6 Pkt.				
3. Balanceübung Den Ball auf dem Schläger legen (nicht festhalten) und die Stangen (Abstand 1 m) umlaufen (1 Wiederholungslauf möglich). <i>Bei Gleichstand ist die schnellste Zeit ausschlaggebend. Die Zeiten bitte eintragen!</i>		max. 20 Sek. = 2 Pkt. max. 15 Sek. = 4 Pkt. max. 10 Sek. = 6 Pkt.				
4. Platzierungsübung 12 Aufschläge hinter der Grundlinie auf die gekennzeichneten Felder (A3-Kartons) platzieren.		In ein beliebiges Feld: mind. 3 Treffer = 2 Pkt. mind. 6 Treffer = 4 Pkt. mind. 8 Treffer = 6 Pkt.				
5. Trefferübung Mit 12 Aufschlägen die Papierbecher (10 St./0,3 l – in Pyramidenform 4-3-2-1 aufgestellt) treffen/wegschießen. Die getroffenen Becher müssen umfallen.		mind. 3 Treffer = 2 Pkt. mind. 5 Treffer = 4 Pkt. mind. 8 Treffer = 6 Pkt.				
			PUNKTE			
Höchstpunktzahl je Teilnehmer*in = 30 Pkt. x 4 Teiln. = 120 Pkt. max. für 1 Mannschaft			GESAMTPUNKTE			

NAME