

Akademische Teilprüfung

des Faches Sport

Akademische Teilprüfung

Anforderungen in den einzelnen Sportarten

Basketball	3
Fußball	5
Fußball – Frauen	5
Fußball – Männer	6
Handball	7
Volleyball	8
Leichtathletik	10
Gerätturnen	11
Schwimmen	12
Rhythmische Gymnastik oder Tanz	13
Tennis	14
Tischtennis	15

Basketball

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertungskriterien
1. Passen und Fangen am Ort und in der Bewegung	Zuspiel 10 – 15 mal am Freiwurfraum Abstand: – Frauen ca. 6 m – Männer ca. 7 m dann Lauf zum anderen Freiwurfraum und zurück mit Zuspiel.	Genaues Zuspiel, verschiedene Formen des Zuspiels, korrekte Wurfbewegung und Ballannahme. Arm- und Gesamtkörpereinsatz, dynamische Beinarbeit flüssiger und dynamischer Lauf bei Abspiel und Ballannahme, genaues Brust- bis kopfhohes Zuspiel in den Lauf, korrekte Anwendung des 2er-Kontaktes
2. Ballannahme Sternschritt - Dribbling durch Slalomstangen schnelles Dribbling zurück mit abschließendem Korbleger	Zuspiel aus dem Freiwurfraum – Ballannahme und Sternschritt – Dribbling durch 8 Slalomstangen (Stangen als Gegner, Abstand ca. 2 m) – schnelles Dribbling zurück – Korbleger <i>mind. 2 Durchgänge</i>	Dynamische Ausführung des Sternschrittes nach mehreren Seiten. Sichere Verbindung des Standbeines mit dem Boden, Abschirmen des Balles mit dem Körper, sicheres Dribbeln (körpernah), Abschirmen des Balles vom Gegner, fließender Handwechsel, Blick in Bewegungsrichtung, flüssiger Übergang zum Korbleger, Sprung zum Korb mit Ballkontrolle, sicherer Wurf in den Korb.
3. Positionswurf einhändig: 2 Freiwürfe Standwürfe	2 Würfe von der Freiwurflinie je 2 Würfe von links und rechts der Freiwurfzone	Korrekte Grundstellung, sicherer Stand, flüssige und dynamische Ausholbewegung und Wurfbewegung, Blick zum Korb, Armstreckung, Beugung im Handgelenk, sicherer Stand nach dem Wurf, Flugbahn des Balles, hohe Treffsicherheit.

b) Spielfähigkeit	Spiel 5 : 5 Wettkampfgemäßes bzw. Wettkampfähnliches Basketballspiel	Demonstration der basketballspezifischen Spielfähigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Einnahme funktions- und systemabhängiger Positionen • Abstimmung von Ball- und Laufwegen mit Mitspielern • Wechsel von Ballorientierung und Raumorientierung <i>Individualtechnik/-taktik</i> Dynamische Ballführung mit schnellen Richtungswechseln 1 : 1 Situation lösen Sich anbieten Lücken erkennen (freilaufen bzw. zum Korb ziehen) Freie Mitspieler sehen und anspielen Standwurf Sprungwurf Korbleger Reboundverhalten (Offense und Defense) <i>Mannschaftstaktik</i> Abstreifen Wurfschirm Block mit abrollen
Notenfindung: a) 50 % b) 50 %		

Fußball – Frauen

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertungskriterien
1. Variantenreiches Ballhalten (Jonglieren, Abspielen, Ballannahme)	Paarweise, Abstand ca. 15 m <i>mehrere Durchgänge</i>	Längeres Jonglieren mit Ballkontakten ohne Bodenberührung, verschiedenartiges, präzises Zuspiel, Ballbeherrschung bei der Ballannahme
2. Dribbling – langer Pass – Ballkontrolle – Dribbling durch Slalomstangen – Finte – Torschuss aus dem Lauf	Dribbling in hohem Tempo von der 16 m-Linie bis ca. 15 m hinter die Mittellinie (Richtung gegnerisches Tor) – langer Pass zu einer „Mitspielerin“ im gegnerischen Strafraum – diese spielt langen Pass aus dem Strafraum – kontrollierte Ballannahme auf Höhe der Mittellinie. Drehung und schnelles Dribbling durch 8 Stangen (Abstand ca. 2 m) – kurzer Antritt und Schuss etwa an der Strafraumlinie in eine Torecke. (ca. 2 m vom Pfosten durch Stange markiert) <i>2 Durchgänge</i>	Dauerhafte Ballkontrolle, Beidfüßigkeit, präzises Abspiel als langer Pass, kontrollierte Ballannahme, Tempo beim Dribbling, flüssiger Übergang vom Dribbling zum Torschuss, Genauigkeit und Dynamik beim Torschuss
3.1 Flanke – Kopfstoß auf das Tor oder Torschuss	Zuspiel per Hand von der Grundlinie (zwischen Torpfosten und 16 m-Linie) in den 16 m-Raum. Die Flanken (Zuwürfe) sollen mit dem Kopf oder der Situation entsprechend verwertet werden. <i>mind. 4 Durchgänge</i>	Dynamischer Bewegungsablauf, situationsgerechte Entscheidung ob Kopfstoß oder Torschuss, Koordination von Ballflug und Absprung, kräftiger und genauer Kopfstoß oder Torschuss
3.2 Einwurf – Kopfstoß – Stoppen – Zuspiel	Frontale Aufstellung. Abstand ca. 12 m <i>mehrere Durchgänge</i>	Regelgerechter Einwurf, kräftiger und genauer Kopfstoß mit koordiniertem Bewegungsablauf (Ausholbewegung – Stoßen des Balles mit der Stirn und Auflösen der Bogenspannung), situationsgerechte Annahme, sichere Ballkontrolle mit unverzüglichem Zuspiel.
Allgemeines Bewertungskriterium: Dynamik, Effektivität, „runde“ Gesamtbewegung		
b) Spielfähigkeit	Wettkampfgemäßes bzw. wettkampfähliches Fußballspiel (nach Anzahl der Teilnehmer)	Demonstration der fußballspezifischen Spielfähigkeit insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> • positionsspezifisches Verhalten in Abwehr und Angriff • Spielübersicht, Effektivität der Aktionen • Einsatzbereitschaft und Zweikampferhalten
Notenfindung:	a) 50 %	b) 50 %

Fußball – Männer

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertungskriterien
1. Variantenreiches Ballhalten (Jonglieren, Abspielen, Ballannahme)	Paarweise, Abstand ca. 15 m <i>mehrere Durchgänge</i>	Längeres Jonglieren mit Ballkontakten ohne Bodenberührung, verschiedenartiges, präzises Zuspiel, Ballbeherrschung bei der Ballannahme
2. Dribbling – langer Pass – Ballkontrolle – Dribbling durch Slalomstangen – Finte – Torschuss aus dem Lauf	Dribbling in hohem Tempo von eigener Torauslinie zur Mittellinie – langer Pass zu einem „Mitspieler“ im gegnerischen Strafraum – dieser spielt langen Pass aus dem Strafraum – kontrollierte Ballannahme auf Höhe der Mittellinie. Drehung und schnelles Dribbling durch 8 Stangen (Abstand ca. 2 m) – kurzer Antritt und Schuss etwa an der Strafraumlinie in eine Torecke. (ca. 2 m vom Pfosten durch Stange markiert) <i>2 Durchgänge</i>	Dauerhafte Ballkontrolle, Beidfüßigkeit, präzises Abspiel als langer Pass, kontrollierte Ballannahme, Tempo beim Dribbling, flüssiger Übergang vom Dribbling zum Torschuss, Genauigkeit und Dynamik beim Torschuss
3.1 Flanke – Kopfstoß auf das Tor oder Torschuss	Neutraler Zuspieler spielt Flanke aus einem Bereich in der Nähe der Eckfahne in einen Bereich außerhalb des Torraums, etwa auf Höhe des zweiten Pfostens. Die Flanken sollen mit dem Kopf oder der Situation entsprechend verwertet werden. <i>mind. 4 Durchgänge</i>	Dynamischer Bewegungsablauf, situationsgerechte Entscheidung ob Kopfstoß oder Torschuss, Koordination von Ballflug und Absprung, kräftiger und genauer Kopfstoß oder Torschuss
3.2 Einwurf – Kopfstoß – Stoppen – Zuspiel	Frontale Aufstellung. Abstand ca. 12 m <i>mehrere Durchgänge</i>	Regelgerechter Einwurf, kräftiger und genauer Kopfstoß mit koordiniertem Bewegungsablauf (Ausholbewegung – Stoßen des Balles mit der Stirn und Auflösen der Bogenspannung), situationsgerechte Annahme, sichere Ballkontrolle mit unverzüglichem Zuspiel.
Allgemeines Bewertungskriterium: Dynamik, Effektivität, „runde“ Gesamtbewegung		
b) Spielfähigkeit	Wettkampfgemäßes bzw. wettkampfähnliches Fußballspiel (nach Anzahl der Teilnehmer)	Demonstration der fußballspezifischen Spielfähigkeit insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> • positionsspezifisches Verhalten in Abwehr und Angriff • Spielübersicht, Effektivität der Aktionen • Einsatzbereitschaft und Zweikampfverhalten
Notenfindung: a) 50 % b) 50 %		

Handball

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertungskriterien
1. Schlagwurfvarianten aus dem Zuspiel	Kastentorwart Zuspieler steht seitlich vor der Freiwurflinie Schlagwurf in Höhe der Freiwurflinie <i>2 Durchgänge</i>	Wurfvorbereitung: sichere Ballannahme in der Vorwärtsbewegung; Wurf: technikadäquate Armführung, kräftiger und genauer Wurf in eine Ecke des Tores
2. Tempogegenstoß mit Sprungwurf	Kastentorwart Spurt von einer Ecke entlang der Außenlinie, Zuspiel aus dem Torraum, Ballannahme in Höhe der Mittellinie, Tempodribbling, Sprungwurf <i>2 Durchgänge</i>	Bogenförmiger Sprint mit Blickkontakten zum Passgeber, Laufweg an die Flugbahn des Balles anpassen, sichere Ballannahme, Tempodribbling, Wurf (siehe 1.)
3. Komplexübung: Zuspiel am Ort und in der Bewegung mit Kreuzen und anschließendem Sprungwurf	Zuspiel 2 – 3 mal am Ort innerhalb der Freiwurflinie, dann Lauf zur anderen Freiwurflinie mit anschließendem Kreuzen, Sprungwurf <i>2 Durchgänge mit Positionswechsel</i>	Genaueres Zuspiel, flüssiger und dynamischer Lauf bei Abspiel und Ballannahme, sinnvolle Laufwege beim Kreuzen, kräftiger und genauer Wurf in eine Ecke des Tores.
Allgemeines Bewertungskriterium: Dynamik, Effektivität „runde“ Gesamtbewegung		
b) Spielfähigkeit	Wettkampfgemäßes bzw. wettkampfähnliches Handballspiel	Demonstration der handballspezifischen Spielfähigkeit insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> • positionsspezifisches Verhalten in Abwehr und Angriff • Spielübersicht, Effektivität der Aktionen • Einsatzbereitschaft und Zweikampfverhalten
Notenfindung: a) 50 % b) 50 %		

Volleyball

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertung OZ und UZ
1. Oberes Zuspiel (= OZ) und unteres Zuspiel (= UZ)	Der Ball wird in fester Reihenfolge gespielt. Paarweise. Abstand 5 – 6 m. Spielrichtung zum Netz. Partner 1: OZ Partner 2: Angriffsball (Lob oder Schlag im Stand) Partner 1: UZ Partner 2: OZ ...	OZ: <ul style="list-style-type: none"> • Mittlere Spielstellung • Ganzkörperstreckung • Ballannahme und Abspiel über Kopfhöhe • Handflächen nach oben • Daumen nach hinten; Daumen schieben • Daumen u. Zeigefinger bilden offenes Dreieck • Hohe Flugkurve • Zielgenauigkeit UZ: <ul style="list-style-type: none"> • Tiefe Spielstellung • Ganzkörperstreckung • Arme vor und nach Ballberührung locker • Arme bei Ballberührung fest ⇒ „Spielbrett“ • Ball schieben • Hohe Flugkurve • Zielgenauigkeit • Ball soll im Spiel und in der vorgegebenen Reihenfolge bleiben
2. Schmettern von den Positionen IV, II oder III (Meterball) diagonal oder longline	Neutraler Steller pritscht auf die Positionen IV, III oder II. Prüfling schmettert von Position seiner Wahl. Mehrere Wiederholungen.	Drei-Schrittfolge, Stemmschritt, Koordination von Ballflug und Absprung, dynamischer Bewegungsablauf, Handgelenkseinsatz, hoher Arm beim Abschlag.
3. Aufschlag von oben und unten	Je 3 x Zielaufschläge longline (= 4 m breite Zone)	Korrekte Hand- und Armführung, Ganzkörperbewegung, Zielgenauigkeit

b) Spielfähigkeit	Spiel 6 : 6 Wettkampfgemäßes bzw. Wettkampfähnliches Volleyballspiel	Demonstration der volleyballspezifischen Spielfähigkeit insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> • positionsspezifisches Verhalten in Abwehr, Zuspiel und Angriff • Spielübersicht • Erfüllung der positionsspezifischen Aufgaben • Einsatzbereitschaft, Verhalten am Netz • Antizipation • Sicherer Aufschlag • Zielgenaues OZ nach vorn und über Kopf • Sichere und zielgenaue Ballannahme • Sprungpass • Lob • Angriffsschlag, evtl. in unterschiedlichen Tempi und Variationen • Lücken in „gegnerischem“ Abwehrsystem erkennen und Ball in Lücke spielen • Abwehrarbeit (Abrutschen, Hechtbagger, Japanrolle) • Spiel „lesen“ • Spielsituation antizipieren und schnelle Bewegung zum Ball • Ausfüllen der jeweiligen Position in mannschaftstaktisch abgesprochenem Spielsystem (vorgezogene, rückgezogene Position VI, Zuspiel über II oder III; Läufersystem...)
Notenfindung: a) 50 % b) 50 %		

Leichtathletik

Ein **Fünfkampf** mit folgender Maßgabe: Aus jedem der nachfolgend aufgeführten *fünf Blöcke* muss eine Disziplin gewählt werden.

Die Bewertung erfolgt nach der Internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung (aus bestimmten Gründen Ausgabe 1981) und nachstehender Tabelle für den Schleuderballwurf. Es gelten die amtlichen Bestimmungen des DLV.

Die Note wird aus der im Mehrkampf erreichten Gesamtpunktzahl ermittelt.

Die Blöcke:

1. **Sprint:** 100 m; 200 m; 100/110 m-Hürden (Frauen/Männer)
2. **Weitsprung**
3. **Hochsprung**
4. **Stoß/Wurf:** Kugelstoß, Diskuswurf, Speerwurf, Schleuderball
5. **Langstrecke:** 3000 m (Frauen); 5000 m (Männer)

Notentabelle:

Note	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0
Punktzahl	2750	2600	2400	2200	2000	1800	1650	1500	1350	1250	1200

Entscheidungshilfe für die Auswahl der Disziplinen

Frauen

Note	100m	200m	100mH	3000m	Weit	Hoch	Kugel	Diskus	Speer	Schleuderball
1	13,7	28,9	17,0	11:33,6	4,49	1,35	9,43	30,26	27,34	38,5
2	14,2	30,0	17,9	12:02,8	4,22	1,30	8,46	26,94	23,76	35,0
3	14,7	31,4	19,0	12:39,6	3,92	1,24	7,41	23,36	19,98	31,0
4	15,2	32,7	20,1	13:14,8	3,67	1,18	6,55	20,46	16,94	27,0
5	15,7	33,9	21,1	13:47,8	3,46	1,14	5,85	18,10	14,54	24,5
6	15,9	34,5	21,7	14:05,4	3,35	1,12	5,52	16,98	13,40	23,0

Männer

Note	100m	200m	110mH	5000m	Weit	Hoch	Kugel	Diskus	Speer	Schleuderball
1	12,1	25,0	18,4	17:33,8	5,76	1,66	11,27	33,42	44,0	48,5
2	12,5	25,9	19,5	18:19,2	5,46	1,59	10,27	30,25	39,25	45,0
3	12,9	27,0	20,8	19:16,0	5,12	1,51	9,19	26,83	34,16	41,0
4	13,3	28,0	22,2	20:11,0	4,84	1,44	8,30	24,00	29,99	37,5
5	13,7	28,9	23,5	21:02,2	4,60	1,38	7,57	21,70	26,64	34,5
6	13,9	29,4	24,2	21:29,6	4,48	1,35	7,21	20,60	25,03	33,0

Schleuderballwertung: (5 cm = 1 Pkt.)

Wurfweite	Punkte/Frauen	Punkte/Männer
50	780	580
49	760	560
48	740	540
47	720	520
46	700	500
45	680	480
44	660	460
43	640	440
42	620	420
41	600	400
40	580	380
39	560	360
38	540	340
37	520	320
36	500	300
35	480	280

Wurfweite	Punkte/Frauen	Punkte/Männer
34	460	260
33	440	240
32	420	220
31	400	200
30	380	180
29	360	160
28	340	140
27	320	120
26	300	100
25	280	80
24	260	60
23	240	40
22	220	20
21	200	–
20	180	–
19	160	–

Gerätturnen

Die Prüfung umfasst Kürübungen an 4 Geräten, die aus den folgenden 6 Geräten gewählt werden können:

Frauen
Sprung
Boden
Stufenspannreck
Schwebebalken
Schaukelringe
Trampolin

Männer
Sprung
Boden
Reck
Barren
Schaukelringe
Trampolin

Folgende Pflichtteile müssen enthalten sein:

Frauen:

- **Pferd** quer (mind. 1,20 m): mind. Hocke
- **Boden:** Felgrolle, Radwende, Handstützüberschlag (Raumweg und Musik empfohlen)
- **Stufenspannreck:** Spreizumschwung, Wechsel vom niederen zum hohen Holm, Umschwung, mind. Unterschwingung aus dem Stütz am hohen Holm
- **Schwebebalken** (1,20 m): mind. Aufhocken, Sprungkombination, ½ Drehung auf einem Bein, Schwebesitz, Abgang: mind. Radwende
- **Schaukelringe:** Schwungverstärkung, Schaukeln mit halber Drehung, Salto
- **Trampolin:** ½ Schraube zum Sitz mit ½ Schraube zum Stand, ½ Schraube zum Rücken und in den Stand, Salto

Männer:

- **Pferd** lang (mind. 1,25 m): mind. Hocke
- **Boden:** Felgrolle, Radwende, Handstützüberschlag (Raumweg empfohlen)
- **Reck:** Kippaufschwung aus dem Langhang, Hüftumschwung vw., mind. Hocke
- **Barren:** Stemmaufschwung vw., Oberarmrückfallkippe, mind. Drehhocke
- **Schaukelringe:** Schwungverstärkung, Schaukeln mit halber Drehung, Salto
- **Trampolin:** ½ Schraube zum Sitz mit ½ Schraube zum Stand, ½ Schraube zum Rücken und in den Stand, Salto

Bewertung:

Bei fehlerfreier Ausführung kann jede Kürübung mit maximal Note 2 bewertet werden. Eine Aufwertung der Übung kann durch **zusätzlich** geturnte Kürteile erzielt werden.

Bewertungskriterien:

- Schwierigkeit der zusätzlich geturnten Kürteile
- Qualität der Ausführung:
 - Note 1: Strukturell richtig. Übung wird kontrolliert geturnt.
 - Note 2: Strukturell richtig. Übung wird kontrolliert geturnt, weist kleine Haltungsfehler auf.
 - Note 3: Strukturell richtig. Übung wird weitgehend beherrscht.
 - Note 4: Strukturell noch richtig.
 - Note 5: Übung weist erhebliche strukturelle Mängel auf.
 - Note 6: Übung ist strukturell falsch.

Schwimmen

1. **Erste Schwimmtechnik** (50 m)
2. **Zweite Schwimmtechnik** (50 m)
3. **Langstrecke** Freistil (200 m) oder Lagenschwimmen (100 m)

Es gelten die allgemeinen Wettkampfbestimmungen des DSV

Notenfindung:

Arithmetisches Mittel aus dem Ergebnis aller drei Strecken.

Wertungstabellen:

Frauen

Note	50 m Brust	50 m Kraul	50 m Rücken/ Delphin	200 m Brust	200 m Kraul	200 m Rücken/ Delphin	100 m Lagen
1,0	45,0	40,0	43,0	3:33,0	3:05,0	3:24,0	1:30,0
1,5	46,5	41,5	44,5	3:39,0	3:11,0	3:30,0	1:34,0
2,0	48,0	43,0	46,0	3:45,0	3:17,0	3:36,0	1:38,0
2,5	49,5	44,5	47,5	3:51,0	3:23,0	3:42,0	1:42,0
3,0	51,0	46,0	49,0	3:57,0	3:29,0	3:48,0	1:46,0
3,5	52,5	47,5	50,5	4:03,0	3:35,0	3:54,0	1:50,0
4,0	54,0	49,0	52,0	4:09,0	3:41,0	4:00,0	1:54,0
4,5	55,5	50,5	53,5	4:15,0	3:47,0	4:06,0	1:58,0
5,0	57,0	52,0	55,0	4:21,0	3:35,0	4:12,0	2:02,0
5,5	58,5	53,5	56,5	4:27,0	3:41,0	4:18,0	2:06,0
6,0	60,0	55,0	58,0	4:33,0	3:47,0	4:24,0	2:10,0

Männer

Note	50 m Brust	50 m Kraul	50 m Rücken/ Delphin	200 m Brust	200 m Kraul	200 m Rücken/ Delphin	100 m Lagen
1,0	39,0	33,0	36,0	3:15,0	2:50,0	3:07,0	1:23,0
1,5	40,5	34,5	37,5	3:21,0	2:56,0	3:13,0	1:27,0
2,0	42,0	36,0	39,0	3:27,0	3:02,0	3:19,0	1:31,0
2,5	43,5	37,5	40,5	3:33,0	3:08,0	3:25,0	1:35,0
3,0	45,0	39,0	42,0	3:39,0	3:14,0	3:31,0	1:39,0
3,5	46,5	40,5	43,5	3:45,0	3:20,0	3:37,0	1:43,0
4,0	48,0	42,0	45,0	3:51,0	3:26,0	3:43,0	1:47,0
4,5	49,5	43,5	46,5	3:57,0	3:32,0	3:49,0	1:51,0
5,0	51,0	45,0	48,0	4:03,0	3:38,0	3:55,0	1:55,0
5,5	52,5	46,5	49,5	4:09,0	3:44,0	4:01,0	1:59,0
6,0	54,0	48,0	51,0	4:15,0	3:50,0	4:07,0	2:03,0

Rhythmische Gymnastik

1. Studie mit Handgerät(en)

Studie unter vielseitiger Verwendung von Handgeräten mit Musik (max. 5 Prüflinge).
Dauer: mind. 2 Min.

2. Pflichtübungen mit Grundformen

Die Pflichtübung wird 1 Woche vor Prüfbeginn bekannt gegeben.

Bewertungskriterien:

Verwendung der Handgeräte entsprechend ihren Eigenschaften; räumliche, zeitliche und dynamische Gestaltung.

Notenfindung:

Die Improvisation zählt einfach, die Studie doppelt (Teiler 3).

Tanz

1. Tanzstudie

Studie mit Musik (max. 5 Prüflinge). Das Thema ist frei wählbar.
Dauer: mind. 2 Min.

2. Pflichttanz aus der Übung des laufenden Semesters.

Eine Woche vor Prüfungsbeginn werden drei Tänze zur Auswahl gestellt.

Bewertungskriterien:

Raumgestaltung, Gruppenbeziehung, Zusammenspiel von Musik und Bewegung, tanzmotorische Fertigkeiten des Einzelnen unter technischem und stilistischem Aspekt.

Notenfindung:

Die Improvisation zählt einfach, die Studie doppelt (Teiler 3).

Tennis (Tennisprüfung ab dem SS 2009)

Technik	Hinweise zur Tennisprüfung <i>Allgemein:</i> Alle Übungen werden zusammen mit einem Partner Ihrer Wahl durchgeführt!	Bewertungskriterien und <i>Notenfindung</i>
<p>1.1 Grundschläge Vorhand und Rückhand</p> <p>1.2 Spezierschlag</p> <p>1.3 Aufschläge</p>	<p>Es werden Grundschläge VH und RH von Grundlinie zu Grundlinie gespielt!</p> <p>Als Spezierschlag gelten folgende Schläge:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. VH – Slice 2. RH – Slice 3. VH – Topspin 4. RH – Topspin 5. Volley 6. Schmetterball 7. Stop <p>Der Partner spielt dem Prüfling die Bälle entsprechend zu, damit dieser den selbst gewählten Spezierschlag demonstrieren kann.</p> <p>Insgesamt 6 Aufschläge Dabei werden 3 auf die VH – Seite und 3 auf die RH – Seite aufgeschlagen. Die Aufschlagfelder werden in der Mitte geteilt, sodass der Prüfling entscheiden muss, in. welche Hälfte der Aufschlag gespielt wird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beinarbeit → Stellung zum Ball • Schlagbewegung → Ausholung, Treffpunkt, Ausschwingung • Koordination: Beinarbeit und Technik • Treffsicherheit und Genauigkeit <p>40 % der Gesamtnote</p>
<p>2. Zuspiel</p> <p>Dreiecks – Zuspiel</p>	<p>Der Prüfling kann sich aussuchen, ob er diese Übung aus der VH aus der RH Seite spielen möchte.</p> <p>Der Prüfling spielt den Ball abwechselungsweise auf die VH und RH des Partners.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Treffsicherheit und Genauigkeit • Partner soll in Rhythmus kommen • Beinarbeit und Technik • Länge der Schläge <p>20 % der Gesamtnote</p>
<p>3. Spielfähigkeit</p> <p>Match – Tiebreak</p>	<p>Die beiden Prüflinge spielen einen Match – Tiebreak. (Tiebreak bis 10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wettkampfgerechte Spielverhalten • angemessene Anwendung der Technik • taktische Elemente anwenden <p>40 % der Gesamtnote</p>

Tischtennis

a) Technik		
Inhalt	Organisation	Bewertungskriterien
1. Vorhand-Konter	Paarweise, diagonales Vorhand-Kontern, mehrere Ballwechsel	Präzises und dynamisches Zuspiel Lange sichere Ballwechsel Korrekte VH-Kontertechnik
2. Vorhand-Topspin auf Block	Paarweise, diagonalen Vorhand-Topspin auf Vorhand-Block, mehrere Ballwechsel.	Präzises und dynamisches Zuspiel Vorwärtsrotation beim Vorhand-Topspin durch Streifen des Balles Sicherer Vorhand-Block
3.1 Komplexübung 1: „Hosenträger-Übung“	Spieler 1 spielt parallel, Spieler 2 diagonal Vorhand- und Rückhand Konter. Mehrere Durchgänge. Wechsel der Aufgabe zwischen Spieler 1 und 2.	Präzises und dynamisches Zuspiel Lange sichere Ballwechsel Korrekte Vorhand- und Rückhand-Kontertechnik mit entsprechender Beinarbeit (Side-Steps).
3.2 Komplexübung 2: Spieleröffnung mit Vorhand-Topspin nach eigenem Aufschlag	Spieler 1 macht einen kurzen Aufschlag mit Unterschnitt. Spieler 1 schupft lang zurück. Spieler 1 eröffnet mit Vorhand-Topspin. Mehrere Durchgänge und Wechsel der Aufgabe zwischen Spieler 1 und 2.	Aufschlag muss kurz sein (zweimaliges Aufspringen auf der gegnerischen Tischhälfte). Schupfball mit Unterschnitt und lang. Vorwärtsrotation beim Vorhand-Topspin durch Streifen des Balles
Allgemeines Bewertungskriterium: Dynamik, Effektivität, „runde“ Gesamtbewegung Korrekte Schlägerhaltung und Grundstellung		
b) Spielfähigkeit	Wettkampfgemäßes bzw. wettkampfähnliches Tischtennispiel. Einen gespielten Satz unter Einhaltung der TT-Regeln.	Demonstration der tischtennisspezifischen Spielfähigkeit insbesondere: <ul style="list-style-type: none"> – Aufschlag- Rückschlagverhalten – Aktive Spieleröffnung – Effektivität der Aktionen – Einsatzbereitschaft
Notenfindung: a) 50 % b) 50 %		