

Jährlich messen sich die besten fünf U11 Jungs und Mädchen der deutschen Tennislandesverbände beim DTB-Talentcup in Essen. Die Kids treten an vier Tagen in den unterschiedlichsten Disziplinen gegeneinander an. Dabei stehen Tennis und Mannschaftsballspiele genauso auf dem Programm, wie Konditionsstaffeln in den Bereichen „Geschicklichkeit“, „Springen“, „Werfen“ und „Laufen“. So ein Talentcup wäre doch auch eine tolle Idee für Euren Verein! Ihr braucht mindestens zwei Vierermannschaften (idealerweise 2 Jungs, 2 Mädchen), die in allen Disziplinen gegeneinander antreten. Damit Ihr den Wettbewerb an einem Tag durchführen könnt, haben wir Euch aus den Wettkämpfen des DTB-Talentcups eine leicht angepasste Auswahl zusammengestellt. Je nachdem, wie viele Teams teilnehmen, könnt Ihr „Jeder gegen Jeden“ oder im K.O.-System (mit B-Runde) spielen. Die Punkte der einzelnen Disziplinen werden zusammengezählt. Bei Gleichstand entscheidet ein Matchtiebreak zweier ausgewählter Spieler über den Sieg.



### 1. Tennis:

Jedes Team spielt vier Einzel und zwei Doppel gegen ein gegnerisches Team. Dabei werden zwei Kurzsätze bis vier gespielt (kein dritter Satz). Jedes gewonnene Match zählt zwei Punkte, bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt. (Die Doppel können auch im Anschluss an die Konditionsstaffeln gespielt werden)

### 2. Mannschaftswettbewerb: Fußball

Zwei Teams spielen als Vierermannschaft auf einer Tennisplatzhälfte Fußball gegeneinander. Die Spieldauer könnt ihr selbst bestimmen. Der Gewinner erhält zwei Punkte, bei unentschieden bekommt jedes Team einen Punkt.

### 3. Konditionsstaffeln

Zwei Teams treten in vier Staffelwettbewerben gegeneinander an. Der Gewinner erhält jeweils zwei Punkte.

#### „Geschicklichkeit“: Fang-Ziel-Werfen

Jeweils vier "Hulahopp-Reifen" werden auf zwei Tennisfeldhälften gelegt. (1: Eckpunkt Grundlinie rechts, 2: Eckpunkt T-Linie rechts, 3: T-Linie Mitte, 4: Eckpunkt T-Linie links). Auf Kommando nehmen jeweils die an Position 1 Stehenden einen Tennisball aus einem Eimer (Inhalt ca. 100 Bälle) und werfen ihn zu 2, dieser zu 3, dieser zu 4. Position 4 versucht, den Ball in einen drei Meter entfernt stehenden Eimer zu werfen. Position 1 kann einen neuen Ball ins Spiel bringen, sobald 2 den Ball weiter geworfen hat. Die Reifen dürfen mit keinem Fuß verlassen werden. Ein Ball, der auf den Boden fällt, darf nicht mehr geworfen werden. Nach einer halben Minute bewegen sich alle Spieler eine Station weiter, dabei dürfen die Bälle in der Hand gehalten werden. Nach 4 verschiedenen Positionen (4 x 0,5 min = 2 min.) hat die Mannschaft gewonnen, die am meisten Bälle im Eimer platzieren konnte.

#### „Springen“: Dreisprung

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf der Grundlinie. Aus der parallelen Fußstellung soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen möglichst weit gesprungen werden. An den letzten Aufsprungstellen springen die nächsten Kinder ab. Die von den vierten Springern erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

#### „Werfen“: Treibball

Die Mannschaften stellen sich gegenüber hinter den Doppellinien auf. Jeder Spieler hat einen Tennisball. Die Mannschaften versuchen durch gezielte Würfe einen in der Mitte liegenden größeren Plastikball über die gegnerische Einzellinie zu treiben. Zum Werfen dürfen herumliegende Bälle eingesammelt werden. Es darf aber

nur hinter der Doppellinie geworfen werden. Hat der Spielball die gegnerische Einzellinie überquert, ist ein Gewinnpunkt erzielt. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste drei Gewinnpunkte hat.

**„Laufen“: Hol und bring den Ball**

Auf jeder Platzhälfte werden an drei hintereinander liegenden Positionen (Mittellinie, Eckpunkt Einzellinie links, Eckpunkt Doppellinie links) Markierungsteller mit einem Tennisball darauf platziert. Am Eckpunkt der rechten Doppellinie befindet sich ein umgekehrter Deckel eines Balleimers. Der erste Läufer startet bei dem Deckel des Balleimers. Er 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. Dieser bringt jeden Tennisball einzeln und nacheinander wieder zurück auf die Markierungsteller. U.s.w. Gewonnen hat das Team, dessen vierter Spieler alle vier Bälle als erstes auf die Markierungsteller abgelegt und die Ziellinie überquert hat.