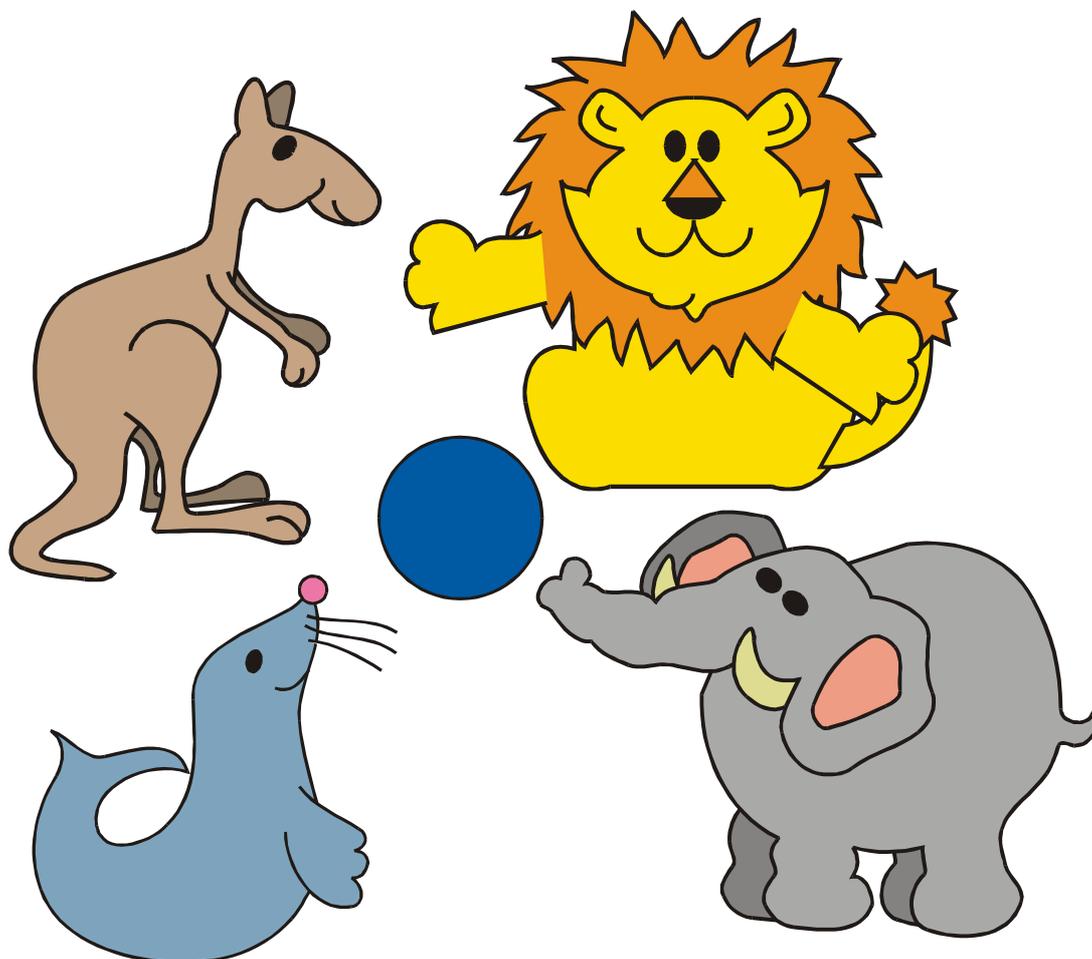


**Eine Veranstaltung des Deutschen Tennis Bundes,  
ausgerichtet vom Tennis-Verband Niederrhein e.V.**



## **Wettspielordnung 2015**

<b>A:</b>	<b>Beschreibung der Wettkampfform</b>	(Seite 2 - 3)
<b>B:</b>	<b>Regeln zu den Wettbewerben</b>	(Seite 4 - 12)
<b>C:</b>	<b>Konditionswettbewerbe</b>	(Seite 13 - 34)
<b>D:</b>	<b>Tabellen, Spiel- und Zeitpläne</b>	(Seite 35 - 43)
	<b>Literaturhinweise</b>	(Seite 44)

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### Teil A: Beschreibung der Wettkampfform

#### 1 Mannschaften

Die Verbände des DTB stellen je eine Mannschaft mit 5 Mädchen und 5 Jungen U11. Die Wettkämpfe sind so ausgelegt, dass sie mit jeweils 4 Mädchen und 4 Jungen bestritten werden. Jeweils ein Mädchen und ein Junge stehen als Ersatz bereit. Eine Mannschaft mit nur 4 Mädchen bzw. 4 Jungen ist aufgrund der Ersatzspielerregelung wettbewerbsfähig.

2015 nehmen 16 Verbände an dem Wettbewerb teil.

#### 2 Vor- und Endrunde, Gruppeneinteilung

Der Sieger des DTB-Talentcups 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 16 Mannschaften auf 4 Gruppen (Löwen-, Elefanten-, Seehund- und Känguru-Gruppe) zu je 4 Mannschaften (A - D) verteilt. Die Aufteilung orientiert sich an den Vorjahrsergebnissen (1., 2., ...) und wird nach folgendem Schlüssel vorgenommen.

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

Hieraus ergibt sich die im Anhang angegebene Gruppeneinteilung.

Innerhalb jeder Gruppe wird der unten beschriebene Mannschaftsmehrkampf bestritten.

Für die Hauptrunde werden zwei 8er-Gruppen gebildet. Die Ersten und Zweiten jeder Vorrundengruppe bilden dabei die Löwen-Gruppe und die verbleibenden 8 Mannschaften die Elefantengruppe. In der Hauptrunde spielen die Mannschaften der Löwen-Gruppe um die Plätze 1 bis 8, die in der Elefanten-Gruppe um die Plätze 9 bis 16.

#### 3 Mannschaftsmehrkampf

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

Bei den 4er Gruppen in der Vorrunde bestreitet jede Mannschaft dabei insgesamt 27 Wettbewerbe: 12 Tennis matches, 9 Konditionswettbewerbe und 6 Ballspiele.

Bei den 8er Gruppen in der Hauptrunde sind es für jede Mannschaft insgesamt 28 Wettbewerbe: 14 Tennis matches, 7 Konditionswettbewerbe und 7 Ballspiele.

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

#### 4 Punktwertung, Platzierungen, Sieger des DTB-Talent-Cups

Für jeden Wettkampf werden 2 Punkte an die siegreiche Mannschaft vergeben, der Verlierer erhält keinen Punkt; bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Eine Mannschaft kann somit in der Vorrunde maximal 54 Punkte erreichen, davon 24 im Tennis, 18 aus den Konditions-Staffeln und 12 bei den Ballspielen; in der Hauptrunde 56 Punkte, davon 28 im Tennis, 14 aus den Konditions-Staffeln und 14 bei den Ballspielen.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

Die Platzierung der Mannschaften innerhalb jeder Gruppe ergibt sich aus den Gesamtpunktzahlen, welche die Mannschaften bei den Wettkämpfen innerhalb ihrer Gruppe erreicht haben. Bei Punktegleichstand gelten folgende weiteren 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 Endrunde (Löwengruppe) den ersten Platz erreicht.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **Teil B: Regeln zu den Wettbewerben**

#### **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 4 entschieden mit Tie-Break bei 4:4. 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 5 Minuten) noch nicht beendet, so wird das laufende Spiel abgewartet und dann 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. Das Doppel/Mixed wird im Einzelfeld gespielt.

##### **1.3 Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaft ist gemäß WO des DTB nach Spielstärke aufzustellen, wobei in erster Linie die DTB-Rangliste zu beachten ist.

Die Spieler/innen sind unter Beachtung der Ersatzspielerregelung in Absatz 8 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 aber die Aufstellung beizubehalten).

#### **2 Regeln zum Fußballspiel**

##### **2.1 Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaft besteht aus 4 Mädchen bzw. 4 Jungen und ggf. einem Mädchen bzw. 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. In der Halbzeit werden die Seiten gewechselt.

##### **2.3 Spielfeld**

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

##### **2.4 Tore**

Die Tore sind 2,5 m breit und ca. 1 m hoch. Überschreitet der Ball die Seitenlinien, so muss er eingerollt werden. Überschreitet er die Torlinie, so erfolgt Abstoß (nicht weiter als 2 m vom Tor entfernt) bzw. Eckstoß.

##### **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/innen die allgemeinen Fußballregeln kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **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.

### **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 wird ein Spieler bei einer aussichtsreichen Torschussmöglichkeit grob gefoult, so wird dies mit einem Strafstoß von der 7 m-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.

## **3 Regeln zum Fußballtennis**

### **3.1 Vorbemerkung**

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

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

### **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 Ersatz 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 gewonnenen 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/innen die allgemeinen Fußballregeln und die Zählweise des Tie-Breaks kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 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.

A3	A4		B1
A2			B2
	A1		B3

Die Ausgangsposition wird zunächst von der Mannschaft eingenommen, welche die erste Ballaufgabe zu Satzbeginn ausführt; die gegnerische Mannschaft darf sich dann hierzu stellen.

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 Aufstellung und danach stellt sich Mannschaft B auf. A1 beginnt dann 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, ebenso für die Annahme des Balles, der vom Gegner im Spielverlauf zurück über das Netz gebracht wird.

### 3.11 Ballstafette

Die Annahme und Weitergabe des Balles innerhalb der Mannschaft bezeichnen wir als Ballstafette. Die Weitergabe des Balles kann dabei mit und ohne Bodenkontakt erfolgen. Zwischen zwei Spielern darf dabei

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

der Ball jedoch höchstens einmal aufspringen. Ferner darf der Ball während der Stafette nicht außerhalb des Spielfeldes aufspringen, 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**

Auf „Aus“ wird wie beim Tennis erkannt: 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 4 Mädchen bzw. 4 Jungen und ggf. einem Mädchen bzw. Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatz 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, während der die Seiten gewechselt werden müssen.

### **4.3 Spielfeld**

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

### **4.4 Tore**

Die Tore sind 140 cm breit und 105 cm 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. 20-25 cm, Höhe ca. 7 cm. Die bekanntesten Marken und Herstel-

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

ler 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/innen 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 Was ist im Spiel (nicht) erlaubt?

Ausdrücklich gestattet sind:

1. Während des Schlagens darf der Stock vor und hinter dem Körper bis in Hüfthöhe gebracht werden. Es wird empfohlen, konsequent darauf zu achten, dass der Stock möglichst nie oberhalb der Knie bewegt wird.
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. Fußballabwehr ist also erlaubt (siehe aber 10 und 11).

Ausdrücklich nicht gestattet sind:

7. Den Ball mit dem Fuß einem Mitspieler zuzuspielen, ist nicht erlaubt.
8. Jegliches Spielen des Balles mit dem Stock oberhalb der Hüfthöhe ist regelwidrig.
9. Der Schläger darf nicht geworfen werden.
10. 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).
11. Der Torwart darf nicht mit der Hand oder den Armen abwehren.

Ebenfalls „abpfeifen“

Die Schiedsrichter sollten darüber hinaus auch folgende Situationen abpfeifen, wenn dadurch der Gegner benachteiligt wird oder Verletzungsgefahr besteht:

12. Absichtliches Blockieren des Balles.
13. Mit dem Stock zwischen die Beine der Ballführenden fahren.
14. Auf den Stock des Ballführenden schlagen, den Stock festhalten oder hoch-heben. Das Treffen des gegnerischen Stocks von der balloffenen Seite wird nicht geahndet.
15. Den Ball mit dem Knie oder im Liegen bzw. Sitzen stoppen oder abspielen.
16. Den Ball mit dem Fuß über Kniehöhe spielen.
17. Attackieren gegnerischer Spieler mit Körperchecks.
18. Bei Blockierung des Spiels durch Verhakung im Begrenzungsnetz (dann Neueinrollen des Balles durch Schiedsrichter)

### 4.12 Ahndung durch Freischlag

Bei Verstoß gegen 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

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

der Torlinie, etwa 2 m von der Wand entfernt, ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden. Das Abspiele ist in alle Richtungen möglich. Die Gegner müssen unaufgefordert 3 m Abstand einhalten.

### **4.13 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.

### **4.14 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 Boule**

### **5.1 Mannschaftsaufstellung, Besonderheiten für den Talentcup**

Es wird grundsätzlich mit Ersatzspieler-/in Fünf gegen Fünf gespielt. Hat eine Mannschaft keinen Ersatz, dann Vier gegen Vier. Jeder Teilnehmer erhält pro Durchgang eine Kugel.

Im Unterschied zum üblichen Boulespiel wird das „Schweinchen“ (eine kleine Holzkugel von 25- 30 mm Durchmesser als Ziel) bei jedem Durchgang vom Spielleiter platziert. Ferner erfolgt der Kugelabwurf für alle Durchgänge von derselben fest vorgegebenen Stelle.

Es werden zwei Sätze bis 10 (statt bis 13) bestritten - ein Satz von den Mädchen und ein Satz von den Jungen. Pro gewonnenen Satz wird ein Punkt für den Wettbewerb vergeben.

Der Spielleiter kann aus dringenden Zeitgründen vor oder auch während der Begegnung die zu erreichende Punktzahl herabsetzen; diese muss allerdings mindesten 3 Punkte höher liegen als die Punktzahl, die bis dahin von der führenden Mannschaft erreicht ist.

### **5.2 Spielablauf**

Vor Beginn des ersten Durchganges wird ausgelost, welche Mannschaft zuerst auf das Schweinchen wirft. Ein Spieler dieser Mannschaft A wirft nun die erste Kugel, wobei er versucht, diese möglichst nahe dem Schweinchen zu platzieren. Beim Wurf darf nicht übergetreten werden und die Füße müssen Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt. Mannschaft B versucht nun, eine Kugel dem Ziel noch näher zu bringen. Ist ihr das gelungen, ist wieder Mannschaft A an der Reihe, um ihrerseits wieder diese Kugel zu überbieten, sonst wirft Mannschaft B weiter. Hierbei wirft eine Mannschaft solange, bis sie mit einer Kugel besser liegt als der Gegner oder bis sie alle Kugeln gespielt hat. Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, versucht die andere Mannschaft möglichst viele ihrer Kugeln so zu platzieren, dass sie näher am Schweinchen liegen als die dem Schweinchen am nächsten liegende gegnerische Kugel. Denn jede Kugel einer Mannschaft, die dem Schweinchen näher liegt als die bestplatzierte des Gegners, zählt einen Punkt. In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben und im Extremfall 4 (5) Punkte. Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, beginnt den nächsten Durchgang. Ein Satz ist beendet, wenn ein Team 10 Punkte gewonnen hat. Die Anzahl der Durchgänge pro Satz liegt also nicht fest; im Extremfall sind es 19 oder auch nur 2 Durchgänge.

## **6 Regeln zum Basketball**

Es wird vom Prinzip her gespielt nach den vereinfachten Regeln, die vom Basketball-Bund für Schule und Verein extra herausgegeben wurden und beschrieben sind unter:

<http://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/vereinfachte-basketballregeln-fuer-schule-und-verein.pdf>

Für den Talentcup gelten neben den nötigen Anpassungen von Spielfeld und Korbböhe (auf 2,60 m) die folgenden weiteren Vereinfachungen bzw. Abänderungen:

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

Die Spielerzahl beträgt 4 Spieler(innen) (plus 1 Ersatz).

Spielerwechsel ist bei jeder Unterbrechung möglich.

Es wird in zwei Halbzeiten zu je 7 Minuten gespielt. Es gibt keine Verlängerung. Ergebnisse mit gleichem Punktestand werden als unentschieden gewertet.

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.

Über Fouls wird nicht buchgeführt. Nach einem einfachen Foul wechselt lediglich der Ballbesitz. Es gibt also keine Freiwürfe aufgrund eines überschrittenen „Foulkontos“. Bei einem groben Foul soll der Schiedsrichter allerdings einen Freiwurf geben.

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

Jeder Korberfolg (ob aus dem Feld oder bei Freiwurf) zählt ein Punkt (keine Zwei- und Dreipunktewürfe).

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

Die 3-Sekundenregel wird nur bei unfairem Vorteil insbesondere durch größere Spieler angewendet ("Parken" in der Zone).

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

## 7 Regeln zu den Konditionswettbewerben

### 7.1 Mannschaftsaufstellung

Alle Wettkämpfe werden in Staffelform ausgetragen. Eine Staffel besteht aus 4 Jungen und 4 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. 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
- 1.10 Dribbel-Wurf-Staffel

#### 2. Sprungtopf:

- 2.1 Schlussprung
- 2.2 Dreisprung

zwei aus:

#### 3. Wurftopf:

- 3.1 Medizinballwurf beidarmig

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

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

zwei aus:

#### 4. Lauftopf:

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

Die Übungen sind in Teil C im Detail beschrieben.

Die Auswahl erfolgt für Vor- und Endrunde durch Los auf der Mannschaftsführerbesprechung am Anreisetag. Soweit genügend verschiedene Übungsformen zur Verfügung stehen, scheiden dabei die für die Vorrunde bereits ausgelosten Übungen für die Endrunde aus.

### **7.3 Entscheidung der Schiedsrichter**

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

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

Im Übrigen entscheiden die 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 Talentcup-Trikot zu tragen.**

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

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### Teil C: Beschreibung der Konditionswettbewerbe

#### 1. Geschicklichkeitstopf (Koordinationstopf)

##### 1.1 Ballholen

###### Aufbau

Zweimal 3 Eimer mit jeweils 8 Tennisbällen werden gemäß Skizze aufgestellt.

###### Durchführung

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

##### 1.2 Fang-Ziel-Werfen

###### Aufbau

Fünf "Hulahopp-Reifen" werden nach Skizze jeweils auf zwei Feldhälften gelegt.

###### Durchführung

Auf Kommando nehmen auf beiden Platzhälften jeweils die an Position 1 Stehenden einen Tennisball aus dem Eimer und werfen ihn zu 2, dieser zu 3, usw. bis zur Nr. 6, der 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 bewegen sich alle Spieler nach dem Pfiff des Schiedsrichters eine Station in Pfeilrichtung weiter, dabei dürfen die Bälle in der Hand gehalten werden.

###### Sieger

Nach 8 verschiedenen Positionen hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Bälle im Eimer platzieren konnte.

##### 1.3 Pendelstaffel 1

###### 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.

###### Durchführung

Der erste rennt los und nimmt an der Pylone den Tennisball mit und übergibt dann 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 8 Mannschaftmitgliedern schneller beendet hat.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 1.4 Pendelstaffel 2

#### Aufbau

Zwei Mannschaften 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 zurück zum nächsten der Mannschaft. Nach Abklatschen (linke Hand hinter der Start- und 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.

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren 8.Läufer zuerst die Start- und Zielstange umgeworfen hat.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 1.5 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

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 wieder weitergemacht werden, an der der Ball weggerollt ist. usw. Das letzte Mannschaftsmitglied rollt den Ball wie vorher beschrieben und legt den Ball hinter der Grundlinie auf den Boden.

#### Sieger

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen 8 Teilnehmern die Staffel beendet hat. Der Ball muss hinter der Grundlinie liegen.

### 1.6 Koordinationsslalom

#### Aufbau

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

#### Durchführung

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. Der Ball darf erst hinter der Grundlinie in der Wechselzone in die Hand genommen werden. Am Ende wird der Schläger und der Ball dem nächsten Mannschaftsmitglied übergeben; usw.

Wird der Ball unterwegs verloren, so muss der Slalomlauf dort fortgesetzt werden, wo der Ball verloren ging.

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren 8. Spieler zuerst den Tennisschläger und den Tennisball im Wenderaum abgelegt hat. Dabei muss der Tennisball auf der Schlägerbesaitung liegen.

### 1.7 Prellslalom

#### Aufbau

In den beiden Spielfeldhälften werden zwei gleiche Slalomformen in der auf der Skizze aufgezeigten Weise mit Markierungshilfen (Pylonen, Stangen) aufgebaut. Zur Verdeutlichung der Laufwege werden Richtungspfeile auf dem Boden angebracht bzw. gezeichnet.

#### Durchführung

Jeweils ein Spieler der beiden Mannschaften steht hinter der Startlinie. Ein Minibasketball (Gr.5) wird möglichst schnell laufend durch den Slalomparcours geprellt. Nach dem Umprellen der letzten Markierung **rollt** der Spieler den Ball aus dem Zielkorridor zum im Startkorridor stehenden nächsten Spieler seiner Mannschaft. Der Spieler folgt gehend dem Ball zurück in den Startkorridor. Sollte der Ball nicht die erforderliche Genauigkeit und Länge haben, um den Spieler hinter der Startlinie zu erreichen, muss ein weiterer Versuch

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

unternommen werden. Der Spieler im Startkorridor darf dabei den vorgegebenen Korridor nicht verlassen. Der Ball muss durch den Slalomparcours geprellt und darf nicht getragen werden. Ebenso muss er zurück gerollt werden.

### Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren letzter Spieler als erster dem Starter der Mannschaft den Ball zurollt und dieser den Ball im Startkorridor aufnimmt.

## 1.8 Hürden/Eimer-Lauf

### Aufbau

In den beiden Spielfeldhälften werden entsprechend der Skizze jeweils eine Malstange, eine Hürde bestehend aus zwei Standfüßen mit 2 Haltstangen, sowie einer Querstange mit 2 Gelenkhalterungen (alles aus Kunststoff, Höhe 40 cm), ein Balleimer, ein Tennisball und eine Wendemarke (Pylone oder Stange) aufgebaut. Die Hürden stehen auf Turnmatten.

### Durchführung

Die ersten Läufer der Mannschaften starten auf Kommando von der Start-/Ziellinie (Raum hinter der Grundlinie) mit einem Tennisball in der Hand und sprinten so schnell wie möglich zur Hürde. Sie durchkriechen zunächst die Hürde, anschließend überspringen sie die Hürde und schließlich durchkriechen sie die Hürde nochmals. Danach laufen sie zum Balleimer und legen den Tennisball in den Eimer. Es folgt ein Sprint um die Wendemarke zurück zum Balleimer. Am Balleimer wird der Tennisball wieder heraus- und mitgenommen. Die Hürde wird erneut durchkrochen, übersprungen und nochmals durchkrochen. Der Lauf ist mit Erreichen der Ziellinie (Grundlinie) und der Ballübergabe an den nächsten Läufer beendet. Der Ball wird in die hinter der Markierungsstange ausgestreckte rechte Hand an den nächsten Läufer übergeben.

### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer als erster die Ziellinie überquert und den Tennisball auf dem Boden abgelegt hat.

## 1.9 Dribbel-Achter-Lauf

### 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 (Minibasketball Gr. 5) liegt rechts neben der Startstange. (siehe Skizze).

### Durchführung

Der erste Läufer 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) und übergibt den Basketball hinter der Stange dem nächsten Läufer (siehe Skizze). Der Ball darf nicht festgehalten werden beim Dribbling.

### Sieger

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

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 1.10 Dribbel-Wurf-Staffel

#### Aufbau

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

#### Durchführung

Die beiden Teams stehen hinter der Startlinie auf Höhe der ersten Stange. Der erste Spieler beginnt: Slalomdribbeln des Minibasketballes (Gr. 5) bis zur Wurflinie - beidarmiger Überkopfwurf gegen die Wand - direktes oder indirektes (1x Aufspringen des Balles) Fangen des zurückkommenden Balles - danach folgt ein Überkopfwurf zum nächsten Spieler. Der Ball darf erst hinter der Startlinie aufgenommen werden) usw. Der fertige Spieler geht rechts bzw. links am Slalomparcours vorbei zurück zu seiner Mannschaft (siehe Skizze).

Der letzte Spieler jeder Mannschaft muss auf dem Rückweg nochmals durch die Slalomstangen dribbeln.

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst die Doppelseitenauslinie überlaufen und den Ball auf dem Boden abgelegt hat.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **2. Sprungtopf**

#### **2.1 Schluss-Sprung**

##### 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 oder der Sporthalle. 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 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 den achten Springern erreichte Aufsprungstelle entscheiden über den Sieg.

#### **2.2 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 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 den achten Springern erreichte Aufsprungstelle entscheiden über den Sieg.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 3. Wurftopf

#### 3.2 Medizinballwurf (beidarmig)

##### Aufbau

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

##### Durchführung

Die jeweils ersten Werfer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Grundstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf - ähnlich einem Einwurf im Fußball - soweit wie möglich werfen. An der von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstelle der 1 kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw.

Ist die Platzanlage für die 8 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 achten Werfers entscheiden über den Sieg.

##### 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 Werfer wirft dann von der Aufsprungstelle, von der der fehlerhafte Wurf erfolgte.

#### 3.3 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 der von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstelle der 1 kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist die Platzanlage für die 8 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 Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von der der fehlerhafte Wurf erfolgte.

##### Sieger

Die Aufprallstellen der Bälle des 8. Werfers entscheiden über den Sieg.

# DTB-Talentcup

## Wettkampfordnung, Stand Juni 2015

### 3.4 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 der von den Schiedsrichtern mittels eines Markierungsstabes markierten Aufprallstelle des 1 kg schweren Medizinballes 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 Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von wo der fehlerhafte Wurf erfolgt.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **3.5 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 der von den Schiedsrichtern mittels eines Markierungsstabes markierten Aufprallstelle des 1 kg schweren Medizinballes werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter.

Ist die Platzanlage für die Würfe nicht lang genug, so wird von der Aufprallstelle 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 Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von wo der fehlerhafte Wurf erfolgt.

# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **3.6 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 Beugung leicht nach hinten. An der von den Schiedsrichtern mittels eines Markierungsstabes markierten Aufprallstelle des 1 kg schweren Medizinballes 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 Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von wo der fehlerhafte Wurf erfolgt.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4. Lauftopf

#### 4.1 Sprint

##### Aufbau

An den beiden Spielfeldenden werden auf den Grundlinien Wendestangen aufgebaut. Außerdem sind 2 Wechselringe erforderlich.

##### Durchführung

Die jeweils ersten Läufer der Teams A und B starten auf Kommando von der Grundlinie an den Positionen A und B. Nach einem Lauf von Grundlinie zu Grundlinie und zurück wird der Tennisring dem nächsten Läufer in die hinter der Wechselstange ausgestreckten rechten Hand übergeben, usw. Wird die Wendestange dabei umgestoßen, so muss sie unverzüglich vom Läufer wieder aufgestellt werden.

##### Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren 8.Läufer zuerst die Grundlinie überquert und die Wendestange umgeworfen hat.

#### 4.2 Pendelsprint

##### Aufbau

4 Markierungen (Pylonen oder Stangen) werden pro Mannschaft 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. Der Läufer erhält einen Tennisring (Wechselring).

##### Durchführung

Die Spieler jeder Mannschaft stehen 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. Dort übergeben sie den Tennisring in die, hinter der Wechselstange ausgestreckten rechten Hand des nächsten Läufers. Der nächste Läufer startet links neben der Wendestange, usw.

##### Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren 8.Läufer als erster die Wechselstange umgeworfen und den Tennisring auf dem Boden abgelegt hat.

#### 4.3 Grundliniensprint

##### Aufbau

An den beiden Grundlinien werden jeweils 2 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 Ziellinie/Mitte der Grundlinie überquert.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4.4 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

Der erste Läufer der Mannschaften 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, klatscht er den nächster Läufer seiner Mannschaft ab. Dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge 1 bis 5 wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren 8.Läufer alle 5 Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Ziellinie als erster überquert hat.

### 4.5 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

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

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, schlägt er den zweiten Läufer seiner Mannschaft ab, Dieser hat die Aufgabe die Bälle in der Reihenfolge 1 bis 6 wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück, usw.

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren 8.Läufer alle 6 Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Ziellinie als erster überquert hat.

### 4.6 Sprint im Tennisfeld

#### Aufbau

In der hinteren Hälfte des Tennisfeldes werden pro Mannschaft jeweils 4 Pylonen und 2 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- 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 wird dort der Tennisring übergeben usw.

#### Sieger

Sieger ist die Mannschaft, deren achter Läufer zuerst die Start-/Ziellinie überquert.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4.7 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 (rechte Hand hinter der Start- und 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 Ziellinie überquert hat.

### 4.8 Biathlon

#### Aufbau

Auf zwei nebeneinander liegenden Tennisplätzen werden an den 4 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 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, kehrt der Läufer zu seiner Mannschaft zurück und schickt den Nächsten durch Abklatschen der linken Hand neben der Startstange auf die Reise.

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

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren 8. Läufer die Aufgabe zuerst erfüllt hat und die Startstange umgeworfen hat.

### 4.9 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 die 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- und 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 1 bis 4 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- und Zielstange. Seine linke Hand befindet sich auf der linken Seite der Stange. Der zweite Läufer hat

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

die Aufgabe, die Bälle jeweils einzeln und hintereinander in der Reihenfolge 4 zu 1 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 8. Läufer alle vier Bälle auf die Schläger zurückgelegt und die Start- und Zielstange als Erster überquert hat.

## **4.10 Achterlauf**

### Aufbau

Zwei Pylonen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3m aufgestellt. Eine Start- und Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Medizinball (1Kg) liegt rechts neben der Startstange. (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- und 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 Boden abgelegt hat.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4.11 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- und 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 hat und die Zielstange als Erster überquert hat.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4.12 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- und Zielstange. Er muss folgende Aufgabe lösen:

1. Von der Ausgangsposition in die linke Spielfeldecke 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 Spielfeldecke und Ballaufnahme
9. Zurück zur Ausgangsposition und Ballablage
10. Abklatschen der linken Hand des nächsten Läufers seitlich neben der Start- und 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 Spielfeldecke
2. Ball auf die Markierung auf dem T-Linienkreuz
3. Ball auf die Markierung in der rechten Spielfeldecke
4. Abklatschen der rechten Hand des dritten Läufers.

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

#### Sieger

Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer zuerst die Start- und Zielstange überquert hat.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### Teil D: Tabellen, Spiel- und Zeitpläne

#### 1. Vorjahrsergebnis, Gruppeneinteilung für die Vorrunde

Aus dem in Teil A, Absatz 2, beschriebenen Verfahren resultiert aus den Vorjahrsergebnissen für die Vorrunde 2015 die folgende Gruppeneinteilung:

#### Gruppeneinteilung Vorrunde 2015

nach den Platzierungen im Vorjahr

								
A	1	Hessen	2	Bayern	3	Niedersachsen	4	Schleswig-Holstein
B	8	Berlin-Brandenburg	7	Westfalen	6	Baden	5	Württemberg
C	9	Nord-West	10	Mittelrhein	11	Niederrhein	12	Hamburg
D	16	Sachsen -Anhalt	15	Sachsen	14	Thüringen	13	Mecklenburg/Vorp

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



Anmerkung: Der Vorjahrszwölfte Rheinland-Pfalz nimmt 2015 nicht teil; deshalb rücken die weiteren Verbände entsprechend nach.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 2. Gruppentabellen

Die folgende Gruppentabellen zeigen die Einteilungen für die Löwengruppe. Die Tabellen für die anderen Gruppen sind analog aufgestellt. Sie enthalten die insgesamt in der Gruppe zu spielenden Begegnungen und dienen zur Erfassung und Darstellung der Ergebnisse sowie (als EXCEL-Tabelle) zur Berechnung der Platzierungen. Zu beachten ist, dass in der Vorrunde in Vierer- und in der Endrunde in Achtergruppen gespielt wird.

#### 2.1 Vorrunde

	A			B			C			D			ges.
	Hessen			Berlin-Brandenburg			Nord-West			Sachsen -Anhalt			
	Gegner	Erg.	Pkte	Gegner	Erg.	Pkte	Gegner	Erg.	Pkte	Gegner	Erg.	Pkte	
M-Einzel 1	B			A			D			q			
M-Einzel 2	C			D			A			B			
M-Einzel 3	D			C			B			A			
M-Einzel 4	B			A			D			C			
M-Doppel 1	C			D			A			B			
M-Doppel 2	D			C			B			A			
J-Einzel 1	C			D			A			B			
J-Einzel 2	D			C			B			A			
J-Einzel 3	B			A			D			C			
J-Einzel 4	C			D			A			B			
J-Doppel 1	D			C			B			A			
J-Doppel 2	B			A			D			C			
Tennis ges.			0			0			0			0	0
Sprung 1	B			A			D			C			
Sprung 2	C			D			A			B			
Wurf 1	D			C			B			A			
Wurf 2	B			A			D			C			
Geschickl. 1	C			D			A			B			
Geschickl. 2	D			C			B			A			
Geschickl. 3	B			A			D			C			
Lauf 1	C			D			A			B			
Lauf 2	D			C			B			A			
Kondi ges.			0			0			0			0	0
Hockey Mädch.	B			A			D			C			
Hockey Jungen	C			D			A			B			
Fußball Mädchen	D			C			B			A			
Fußball Jungen	B			A			D			C			
Boule Mädchen	C			D			A			B			
FB-Tennis Jungen	D			C			B			A			
Ballsp. ges.			0			0			0			0	0
Punkte ges.			0			0			0			0	0

Nur in die hellgelben Felder die Punkte eintragen; die Punktzahl wird ansonsten gerechnet!

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 2.2 Gruppentabelle Hauptrunde

	A			B			C			D			E			F			G			H			Gesamt
	Gegner	Erg.	Pkte																						
M-Einzel 1	B			A			D			C			F			E			H			G			0
M-Einzel 2	C			D			A			B			G			H			E			F			0
M-Einzel 3	D			C			B			A			H			G			F			E			0
M-Einzel 4	E			F			G			H			A			B			C			D			0
J-Einzel 1	F			E			H			G			B			A			D			C			0
J-Einzel 2	G			H			F			E			C			D			A			B			0
J-Einzel 3	H			G			F			E			D			C			B			A			0
J-Einzel 4	B			A			D			C			F			H			G			E			0
M-Doppel 1	C			D			A			B			G			H			E			F			0
M-Doppel 2	D			C			B			A			H			G			F			E			0
J-Doppel 1	E			F			G			H			A			B			C			D			0
J-Doppel 2	F			E			H			G			B			A			D			C			0
Mixed 1	G			H			F			E			C			D			A			B			0
Mixed 2	H			G			F			E			D			C			B			A			0
Tennis ges.			0			0			0			0			0			0			0			0	0
Wurf	B			A			D			C			F			E			H			G			0
Sprung 1	C			D			A			B			G			H			E			F			0
Sprung 2	D			C			B			A			H			G			F			E			0
Geschickl. 1	E			F			G			H			A			B			C			D			0
Geschickl. 2	F			E			H			G			B			A			D			C			0
Lauf 1	G			H			E			F			C			D			A			B			0
Lauf 2	H			G			F			E			D			C			B			A			0
Kondi ges.			0			0			0			0			0			0			0			0	0
Fußball Jungen	B			A			D			C			F			E			H			G			0
Hockey Jungen	C			D			A			B			G			H			E			F			0
Basketball Mädchen	D			C			B			A			H			G			F			E			0
Fußball Mädch.	E			F			G			H			A			B			C			D			0
Hockey Mädch.	F			E			H			G			B			A			D			C			0
Boule (Mixed)	G			H			E			F			C			D			A			B			0
FB-Tennis Jungen	H			G			F			E			D			C			B			A			0
Ballsp. ges.			0			0			0			0			0			0			0			0	0
Punkte ges.			0			0			0			0			0			0			0			0	0

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 3. Ergebnis-Meldebögen

Dieser Bögen entsprechen dem für die jeweilige Mannschaft geltenden Ausschnitt der Gruppentabelle. Sie dienen zur Erfassung und Meldung der Ergebnisse durch die den einzelnen Mannschaften zugewiesenen Riegenführer. Auf diesen Bögen werden auch die Mannschaftsaufstellungen für die Tenniswettbewerbe gemeldet.

#### 3.1 Meldebogen für Vorrunde

Konkurrenz	A			Mannschaftsaufstellung Tenniswettbewerbe			
	Gegner	Erg.	Pkte	Namen A		Namen Gegner	
M-Einzel 1	B						
M-Einzel 2	C						
M-Einzel 3	D						
M-Einzel 4	B						
M-Doppel 1	C						
M-Doppel 2	D						
J-Einzel 1	C						
J-Einzel 2	D						
J-Einzel 3	B						
J-Einzel 4	C						
J-Doppel 1	D						
J-Doppel 2	B						
Tennis ges.				Gruppe (bitte ankreuzen)			
Sprung 1	B						
Sprung 2	C						
Wurf 1	D			Name des Verbandes:			
Wurf 2	B						
Geschickl. 1	C			Unterschrift Betreuer:			
Geschickl. 2	D						
Geschickl. 3	B			Unterschrift Riegenführer:			
Lauf 1	C						
Lauf 2	D			geprüft Oberschiedsrichter:			
Kondi ges.							
Hockey Mädchen	B			erfaßt Turnierleitung:			
Hockey Jungen	C						
Fußball Mädchen	D						
Fußball Jungen	B						
Boule Mädchen	C						
FB-Tennis Jungen	D						
Ballsp. ges.							
Punkte ges.							

Zur Meldung von Zwischenergebnissen  
Schwarz-Weiß-Kopien benutzen und  
nach Abschluß aller Wettbewerbe das  
farbige Original an Turnierleitung geben.

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 3.2 Meldebogen für Hauptrunde

Konkurrenz	A			Mannschaftsaufstellung Tenniswettbewerbe			
	Gegner	Erg.	Pkte	Namen A		Namen Gegner	
M-Einzel 1	B						
M-Einzel 2	C						
M-Einzel 3	D						
M-Einzel 4	E						
J-Einzel 1	F						
J-Einzel 2	G						
J-Einzel 3	H						
J-Einzel 4	B						
M-Doppel 1	C						
M-Doppel 2	D						
J-Doppel 1	E						
J-Doppel 2	F						
Mixed 1	G						
Mixed 2	H						
Tennis ges.				Gruppe (bitte ankreuzen)			
Wurf	B						
Sprung 1	C						
Sprung 2	D						
Geschickl. 1	E			Name des Verbandes:			
Geschickl. 2	F						
Lauf 1	G			Unterschrift Betreuer:			
Lauf 2	H						
Kondi ges.				Unterschrift Riegenführer:			
Fußball Jungen	B						
Hockey Jungen	C			geprüft Oberschiedsrichter:			
Basketball Mädchen	D						
Fußball Mädch.	E			erfaßt Turnierleitung:			
Hockey Mädch.	F						
FB-Tennis Jungen	G						
Boule (Mixed)	H						
Ballsp. ges.							
Punkte ges.							

# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4. Spiel- und Zeitpläne

Der Talentcup beginnt am Donnerstag Nachmittag und endet Sonntag Mittag, wobei Donnerstag/Freitag die Vorrunde und Samstag/Sonntag die Hauptrunde gespielt wird.

#### 4.1 Spielplan Donnerstag

Beginn Uhr	Tennisplätze												Fußball Turnhalle	Hockey Tennishalle	FB-Tennis Tennishalle	Boule Bouleplatz TUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Do 16:00	 Mädchen Doppel 1 1 2 2 A B A B C D D C				 Jungen Doppel 1 1 2 2 A B A A D C B D				 Mädchen Doppel 1 1 2 2 A B A A C D D C				 Jungen A C B D Mädchen A B D C Jungen A C B D	 Mädchen A C B D Jungen A B C D Jungen A B C D	 Jungen A D Jungen A D Jungen B C	 Mädchen A B C D
Do 17:20	 Mädchen Doppel 1 1 2 2 A B A B C D D C				 Jungen Doppel 1 1 2 2 A B A A D C B D				 Jungen Doppel 1 1 2 2 A B A A C D B D				 Jungen A C B D Mädchen A B D C Jungen A B C D	 Mädchen A C B D Mädchen A C B D Jungen A B C D	 Jungen B C Jungen A D Jungen B C	 Mädchen A B C D
Do 18:40	 Mädchen Doppel 1 1 2 2 A B A B C D D C				 Jungen Doppel 1 1 2 2 A B A A D C B D				Frei				 Jungen A C B D Mädchen A B D C Mädchen A B D C	 Mädchen A C B D Jungen A B C D	 Jungen A D Jungen B C	 Mädchen A B C D Mädchen A B C D

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



# DTB-Talentcup

## Wettpielordnung, Stand Juni 2015

### 4.2 Spielplan Freitag

Beginn Uhr	Tennisplätze Tenniszentrum												TUS				Turnhalle				Tennishalle					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	Sprung 1		Sprung 2		Wurf 1		Wurf 2		Platz	9
09:15	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 1 1 2 2 A B A B C D D C			 Jungen Einzel 1 1 2 2 A B A B C D D C			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
10:35	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
10:40	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
12:00	Reserve																 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D
12:00	Zeitpuffer Mittagspause												ab 12:00 				ab 12:15 				ab 12:30 				ab 13:30 	
13:25	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 1 1 2 2 A B A B C D D C			 Jungen Einzel 1 1 2 2 A B A B C D D C			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
14:00	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
15:05	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
15:10	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
16:30	Reserve																 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D
16:35	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				
17:55	 Mädchen Einzel 1 1 2 2 A C A B B D C D			 Mädchen Einzel 3 3 4 4 A B A C D C B D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Jungen Einzel 3 3 4 4 A C A B B D C D			 Sprung 1 A C B D		 Sprung 2 A B C D		 Wurf 1 A B D C		 Wurf 2 A C B D		 Lauf 1 A B C D	 Geschickl. 1 A B C D				

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



# DTB-Talentcup

## Wettpielordnung, Stand Juni 2015

### 4.3 Spielplan Samstag

Beginn Uhr	Tennisplätze												Sporthalle				Tennishalle																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																															
09:15	 Mädchen Einzel 1				 Mädchen Einzel 2				 Jungen Einzel 1				Wurf <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>C</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td></tr></table>		A	C	B	D	Wurf <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>F</td><td>H</td></tr></table>		E	G	F	H					Lauf 1 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td></tr></table>		A	B	G	H	Lauf 2 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>F</td><td>E</td></tr></table>		C	D	F	E																			
A	C																																																										
B	D																																																										
E	G																																																										
F	H																																																										
A	B																																																										
G	H																																																										
C	D																																																										
F	E																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td><td>F</td><td>H</td></tr></table>	A	C	E	G	B	D	F	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td><td>G</td><td>H</td></tr></table>	A	B	E	F	C	D	G	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>G</td></tr></table>	A	B	C	D	F	E	H	G																																
A	C	E	G																																																								
B	D	F	H																																																								
A	B	E	F																																																								
C	D	G	H																																																								
A	B	C	D																																																								
F	E	H	G																																																								
10:40	 Jungen Einzel 2				 Jungen Einzel 3				 Jungen Einzel 4								Geschickl. 1 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td></tr></table>		A	B	E	F	Geschickl. 2 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td></tr></table>		C	D	H	G																															
A	B																																																										
E	F																																																										
C	D																																																										
H	G																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	A	B	C	D	G	H	E	F	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td><td>F</td><td>E</td></tr></table>	A	B	C	D	H	G	F	E	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td><td>F</td><td>H</td></tr></table>	A	C	E	G	B	D	F	H																																
A	B	C	D																																																								
G	H	E	F																																																								
A	B	C	D																																																								
H	G	F	E																																																								
A	C	E	G																																																								
B	D	F	H																																																								
12:05	 Mädchen Einzel 3				 Mädchen Einzel 4				 Mixed 1				 Mixed 2				<b>Boule-Platz</b> TuS 84/10  <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td></tr></table>				A	B	G	H	C	D	E	F																															
A	B																																																										
G	H																																																										
C	D																																																										
E	F																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>D</td><td>C</td><td>H</td><td>G</td></tr></table>	A	B	E	F	D	C	H	G	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr></table>	A	B	C	D	E	F	G	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	A	B	C	D	G	H	E	F	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td><td>F</td><td>E</td></tr></table>	A	B	C	D	H	G	F	E																							
A	B	E	F																																																								
D	C	H	G																																																								
A	B	C	D																																																								
E	F	G	H																																																								
A	B	C	D																																																								
G	H	E	F																																																								
A	B	C	D																																																								
H	G	F	E																																																								
13:30	<b>Zeitpuffer/Mittagspause</b>																																																										
14:00	 Mädchen Einzel 3				 Mädchen Einzel 4				 Mixed 1				 Mixed 2				<b>Boule-Platz</b> TuS 84/10  <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td></tr></table>				A	B	G	H	C	D	E	F																															
A	B																																																										
G	H																																																										
C	D																																																										
E	F																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>D</td><td>C</td><td>H</td><td>G</td></tr></table>	A	B	E	F	D	C	H	G	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr></table>	A	B	C	D	E	F	G	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	A	B	C	D	G	H	E	F	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td><td>F</td><td>E</td></tr></table>	A	B	C	D	H	G	F	E																							
A	B	E	F																																																								
D	C	H	G																																																								
A	B	C	D																																																								
E	F	G	H																																																								
A	B	C	D																																																								
G	H	E	F																																																								
A	B	C	D																																																								
H	G	F	E																																																								
15:25	 Jungen Einzel 2				 Jungen Einzel 3				 Jungen Einzel 4				Wurf <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>C</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td></tr></table>		A	C	B	D	Wurf <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>F</td><td>H</td></tr></table>		E	G	F	H					Lauf 1 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td></tr></table>		A	B	G	H	Lauf 2 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>F</td><td>E</td></tr></table>		C	D	F	E																			
A	C																																																										
B	D																																																										
E	G																																																										
F	H																																																										
A	B																																																										
G	H																																																										
C	D																																																										
F	E																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>2</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>G</td><td>H</td><td>E</td><td>F</td></tr></table>	1	1	2	2	A	B	C	D	G	H	E	F	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td><td>F</td><td>E</td></tr></table>	3	3	4	4	A	B	C	D	H	G	F	E	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td></tr><tr><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td><td>F</td><td>H</td></tr></table>	3	3	4	4	A	C	E	G	B	D	F	H																				
1	1	2	2																																																								
A	B	C	D																																																								
G	H	E	F																																																								
3	3	4	4																																																								
A	B	C	D																																																								
H	G	F	E																																																								
3	3	4	4																																																								
A	C	E	G																																																								
B	D	F	H																																																								
16:50	 Mädchen Einzel 1				 Mädchen Einzel 2				 Jungen Einzel 1								Geschickl. 1 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td></tr><tr><td>E</td><td>F</td></tr></table>		A	B	E	F	Geschickl. 2 <table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>H</td><td>G</td></tr></table>		C	D	H	G																															
A	B																																																										
E	F																																																										
C	D																																																										
H	G																																																										
	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>G</td></tr><tr><td>B</td><td>D</td><td>F</td><td>H</td></tr></table>	A	C	E	G	B	D	F	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td>C</td><td>D</td><td>G</td><td>H</td></tr></table>	A	B	E	F	C	D	G	H	<table border="1" style="font-size: 8px;"><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>G</td></tr></table>	A	B	C	D	F	E	H	G																																
A	C	E	G																																																								
B	D	F	H																																																								
A	B	E	F																																																								
C	D	G	H																																																								
A	B	C	D																																																								
F	E	H	G																																																								

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



# DTB-Talentcup

## Wettspielordnung, Stand Juni 2015

### 4.4 Spielplan Sonntag

Beginn Uhr	Tennis												Fußball				Hockey				Basketball		FB-Tennis																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Turnhalle		Tennishalle		Tennishalle		Tennishalle																																												
So 09:00	 Mädchen Doppel 1			 Mädchen Doppel 2			 Jungen Doppel 1			Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>C</td></tr> <tr><td>B</td><td>D</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>E</td><td>F</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table>		A	C	B	D	B	A	F	E	G	H	E	F	F	E	Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> </table>		F	E	H	G	D	C	G	H	A	B	C	D	B	A	D	C	 Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>E</td><td>F</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table>		A	B	D	C	E	F	H	G	 Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table>		A	B	H	G	C	D	F	E
A	C																																																														
B	D																																																														
B	A																																																														
F	E																																																														
G	H																																																														
E	F																																																														
F	E																																																														
F	E																																																														
H	G																																																														
D	C																																																														
G	H																																																														
A	B																																																														
C	D																																																														
B	A																																																														
D	C																																																														
A	B																																																														
D	C																																																														
E	F																																																														
H	G																																																														
A	B																																																														
H	G																																																														
C	D																																																														
F	E																																																														
<table border="1" style="font-size: x-small; width: 100%;"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>C</td><td>D</td><td>G</td><td>H</td><td>D</td><td>C</td><td>H</td><td>G</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr> </table>												A	B	E	F	A	B	E	F	A	B	C	D	C	D	G	H	D	C	H	G	E	F	G	H																												
A	B	E	F	A	B	E	F	A	B	C	D																																																				
C	D	G	H	D	C	H	G	E	F	G	H																																																				
So 10:20	 Mädchen Doppel 1			 Mädchen Doppel 2			 Jungen Doppel 1			Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>C</td></tr> <tr><td>B</td><td>D</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>E</td><td>F</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table>		A	C	B	D	B	A	F	E	G	H	E	F	F	E	Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> </table>		F	E	H	G	D	C	G	H	A	B	C	D	B	A	D	C	 Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> </table> Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>E</td><td>F</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table>		A	B	D	C	E	F	H	G	 Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>H</td><td>G</td></tr> </table> Jungen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table>		A	B	H	G	C	D	F	E
A	C																																																														
B	D																																																														
B	A																																																														
F	E																																																														
G	H																																																														
E	F																																																														
F	E																																																														
F	E																																																														
H	G																																																														
D	C																																																														
G	H																																																														
A	B																																																														
C	D																																																														
B	A																																																														
D	C																																																														
A	B																																																														
D	C																																																														
E	F																																																														
H	G																																																														
A	B																																																														
H	G																																																														
C	D																																																														
F	E																																																														
<table border="1" style="font-size: x-small; width: 100%;"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td><td>A</td><td>B</td><td>E</td><td>F</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>C</td><td>D</td><td>G</td><td>H</td><td>D</td><td>C</td><td>H</td><td>G</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr> </table>												A	B	E	F	A	B	E	F	A	B	C	D	C	D	G	H	D	C	H	G	E	F	G	H																												
A	B	E	F	A	B	E	F	A	B	C	D																																																				
C	D	G	H	D	C	H	G	E	F	G	H																																																				
So 11:40	 Jungen Doppel 2			 Jungen Doppel 2						Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> 		C	D	G	H	Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>G</td><td>H</td></tr> </table> 		C	D	G	H	Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table> 		A	B	F	E	Mädchen <table border="1" style="font-size: small;"> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td></tr> </table> 		A	B	F	E																														
C	D																																																														
G	H																																																														
C	D																																																														
G	H																																																														
A	B																																																														
F	E																																																														
A	B																																																														
F	E																																																														
<table border="1" style="font-size: x-small; width: 100%;"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>G</td><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>G</td></tr> </table>												A	B	C	D	A	B	C	D	F	E	H	G	F	E	H	G																																				
A	B	C	D	A	B	C	D																																																								
F	E	H	G	F	E	H	G																																																								

Partner der Veranstaltung



Offizieller Versicherer DTB e.V.



# **DTB-Talentcup**

## **Wettspielordnung, Stand Juni 2015**

### **Literatur:**

G. Dangel: Tennis Konditionstraining. Sindelfingen 1993

Deutscher Tennis Bund e.V.: DTB-Talent-Cup, Mannschaftsmehrkampf für „Unter 12jährige“. Zweite, überarbeitete Fassung. Hamburg 1990

Niedersächsischer Tennis-Verband e.V.: Durchführungsführungsbestimmungen für die Landesmeisterschaften im NTV AK V“ 10 Jahre und jünger“.

Dr. H. Lütcke: Neue-Wettkampfform des DTB-Talentcups, Essen 1997

W. Burkhardt: Hockeyregeln, Bayrischer Tennisverband 2000

H.-P. Born: Zusätzliche neue Übungen, DTB 2011 und 2015

Vereinfachte Regeln zum Basketball für Schule und Verein, herausgegeben vom Deutschen Basketball-Bund.