

U8/9: Spielberichtsbogen für die Hobbyrunde der Tennisjugend im TK 35 (Sommer 2023)

am ____ . ____ .2023 in _____ zur Verfügung stehende Kinder der einzelnen Mannschaften

Mannschaft A TVO I	Mannschaft B SVR I	Mannschaft C TC KB	Mannschaft D TVO II	Mannschaft E SVR II	Mannschaft F TSC KB

Vielseitigkeitsübungen	Übung 1: Fächerlauf (ca. 3-6 Kinder auf Zeit; Zeiten in dieser Spalte notieren / je 2 Mannschaften starten gegeneinander, ggf. 2 Durchgänge)	Pkt. ¹	Übung 2: Dreisprung (ca. 3-6 Kinder; 2-3 Mannschaften treten parallel gegeneinander an, Betreuer markieren die jeweilige Sprungweite auf dem Platz)	Pkt.	Übung 3: Balltransport (ca. 3-6 Kinder auf Zeit / 2-3 Mannschaften treten parallel gegeneinander an (2-3 Hütchen in Netznähe als Wendepunkte)	Pkt.	Übung 4: Tennisball Fang-Zielwurf (2min, ca. 3-6 Kinder; ggf. zwei Gruppen pro Mannschaft Anzahl der Bälle im Eimer danach ggf. addieren + eintragen)	Pkt.	Punkte gesamt
	Mannschaft A TVO 1	Mannschaft B SVR 1	Mannschaft C TC KB	Mannschaft D TVO 2	Mannschaft E SVR 2	Mannschaft F TSC KB			

EINZEL (Kleinfeld, 2x 5-10min, Zählweise 1, 2, 3)	Spieler ²		Spieler		Ergebnis ³	DOPPEL (Kleinfeld, 2x 5-10min, Zählweise 1, 2, 3)	Spieler		Spieler		Ergebnis ⁴
	1	A:	B:	:	:		1	A:	B:	:	:
	2	B:	C:	:	:		2	B:	C:	:	:
	3	C:	A:	:	:		3	C:	A:	:	:
				:	:					:	:
				:	:					:	:
	4	D:	E:	:	:		4	D:	E:	:	:
	5	E:	F:	:	:		5	E:	F:	:	:
6	F:	D:	:	:	6	F:	D:	:	:		
			:	:				:	:		
			:	:				:	:		

	Viels. + Einzel + Doppel	gesamt	Tagespkt. ⁵		Viels. + Einzel + Doppel	gesamt	Tagespkt.
Mannschaft A		=		Mannschaft D		=	
Mannschaft B		=		Mannschaft E		=	
Mannschaft C		=		Mannschaft F		=	

¹ Beispiel für 6 Mannschaften: schnellste Mannschaft 6 Punkte, danach 5, 4, 3, 2 und 1 Punkt; bei mehr oder weniger Mannschaften jeweils angepasste Punkte (z.B. bei zwei Gruppen mit jeweils drei Mannschaften)

² pro Mannschaft sollen mindestens zwei Einzel (ggf. auch mehr bei Zeit/Lust der Kinder, siehe leere Zeilen) und zwei Doppel gespielt werden

³ Der Sieger erhält 3 Punkte, der Verlierer einen Motivationspunkt; am Ende pro Mannschaft zusammenzählen und in der unteren Tabelle eintragen

⁴ Der Sieger erhält 3 Punkte, der Verlierer einen Motivationspunkt; am Ende pro Mannschaft zusammenzählen und in der unteren Tabelle eintragen

⁵ Der Tagessieger jeder Gruppe (meiste Gesamtpunkte aus Viels.+Einzel+Doppel) erhält 3 Punkte, der Zweitbeste 2, der Drittbeste 1 Antrittspunkt