

Tischtennis Kreis Niederrhein

Talentcup 2022

Mit dem Talentcup 2022 startet der Kreis Niederrhein eine neue Turnierform mit drei Terminen an verschiedenen Austragungsorten. Für jedes Turnier wird ein Sieger ermittelt. Ziel ist es, einen ansprechenden Event für die spielfreie Zeit anzubieten.

Angesprochen sind die jüngsten Tischtennisspieler mit den Jahrgängen 2010/2011/2012 und jünger. Ihnen wird bei diesem Wettbewerb eine Kombination aus einem Tischtennis Wettkampf und verschiedenen Koordinationsübungen geboten. Um den Sieger zu ermitteln, werden beide Teile des Turniers im Verhältnis 2:1 (Tischtennis und Koordination) gewertet. Die Mädchen und Jungen werden gemeinsam spielen.

Der Tischtennis-Teil wird in einem 4-Runden-KO-System gespielt. D.h. jeder Spieler macht in einem erweitertem KO-Feld vier Spiele, die am Ende zu einer Rangfolge führen. Die Plätze werden mit Punkten von 50 bis 10 (für die ersten 8 Plätze) sowie 5 Punkten für alle weiteren Platzierungen belohnt.

Im Koordinations-Teil müssen drei Aufgaben zur Schnelligkeit, Differenzierungsfähigkeit und Auge-Hand-Koordination durchgeführt werden. In diesem Teil werden die Punkte über die erreichten Zeiten ermittelt. Auch hier sind 50 bis 10 Punkte zu erreichen.

Am Ende warten auf die drei Bestplatzierten kleine Sachpreise und Urkunden.

Die Auftaktveranstaltung findet am 08.05.2022 statt. Die weiteren Termine sind 22.05.2022 und 12.06.2022.

Tischtennis Kreis Niederrhein TALENTCUP 2022

Teilnehmen können Jungen und Mädchen der
Jahrgänge 2010/2011/2012 und jünger

4 Runden Tischtennis Wettkampf

+

3 Koordinationsübungen

+

Spaß



08.05.22

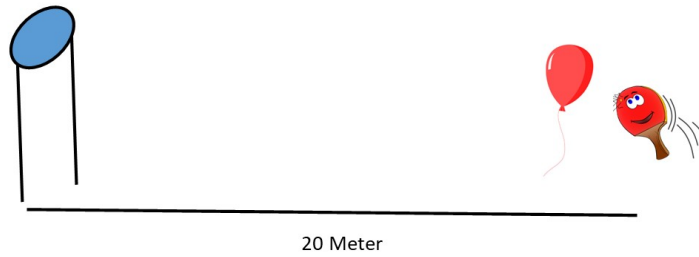
22.05.22

12.06.22

Infos: www.nrw-tischtennis.de/kreis-niederrhein

Anmeldung: hanspeterbause@yahoo.de

Luftballon Lauf



PUNKTE

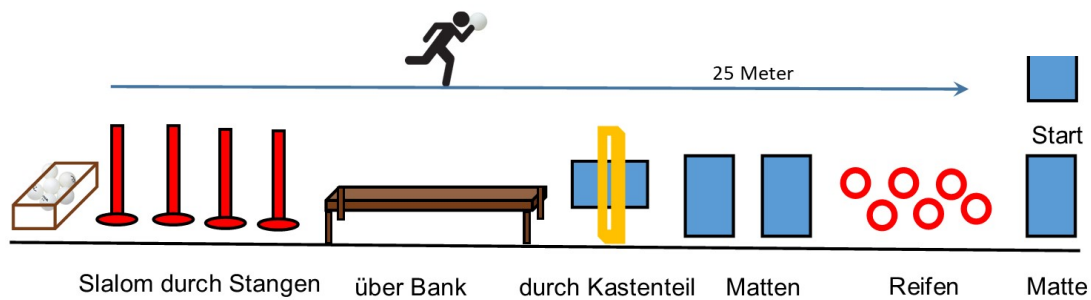
< 10 Sek.	=> 50 Pkt.
11—15 Sek.	=> 30 Pkt.
> 15 Sek.	=> 15 Pkt.

Beschreibung

- Der Luftballon wird mit dem Schläger die 20m lange Strecke geschlagen.
- Am Ende muss er durch den ca. 1,5m hoch hängenden Reifen geschlagen werden.
- Fällt der Luftballon auf den Boden, muss der Spieler zum Start zurück.

Es gibt 3 Versuche, von denen die beste Zeit notiert wird.

Parcour



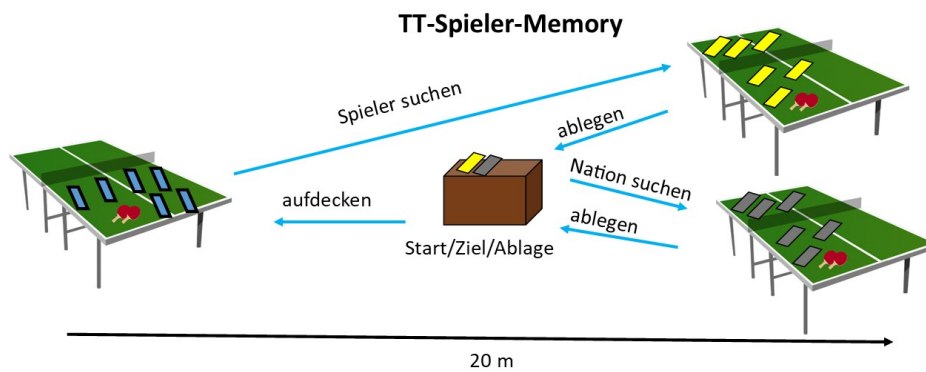
PUNKTE

< 15 Sek.	=> 50 Pkt.
15—20 Sek.	=> 30 Pkt.
> 20 Sek.	=> 15 Pkt.

Beschreibung

- Der Parcour muss vom Start (Matte) über die Hindernisse durchlaufen werden, um dann den Ball aus dem Kasten zu nehmen.
- Danach erfolgt ein Sprint bis zum Ziel (Matte).

Es gibt 2 Versuche, von denen die beste Zeit notiert wird.



PUNKTE

< 50 Sek. => 50 Pkt.

50 — 70 Sek. => 30 Pkt.

> 70 Sek. => 15 Pkt.

Beschreibung

- Auf dem Kartentisch liegen verdeckt 6 Karten, die einen TT-Spieler + Nationalität zeigen.
- Auf dem Spielertisch liegen 6 Spieler offen
- Auf dem Nationentisch liegen 6 Nationen offen
- Vom Start in der Mitte wird vom Kartentisch eine der verdeckt liegenden Karten aufgedeckt.
- Dann wird zum Spielertisch gelaufen, den richtigen Spieler zu suchen und auf den Ablage/Start Kasten in der Mitte zu legen
- Danach muss vom Nationentisch die richtige Karte gesucht und auf den Ablagekasten gelegt werden
- Insgesamt werden 3 Karten (von 6) vom Kartentisch aufgedeckt und Spieler + Nation gesucht