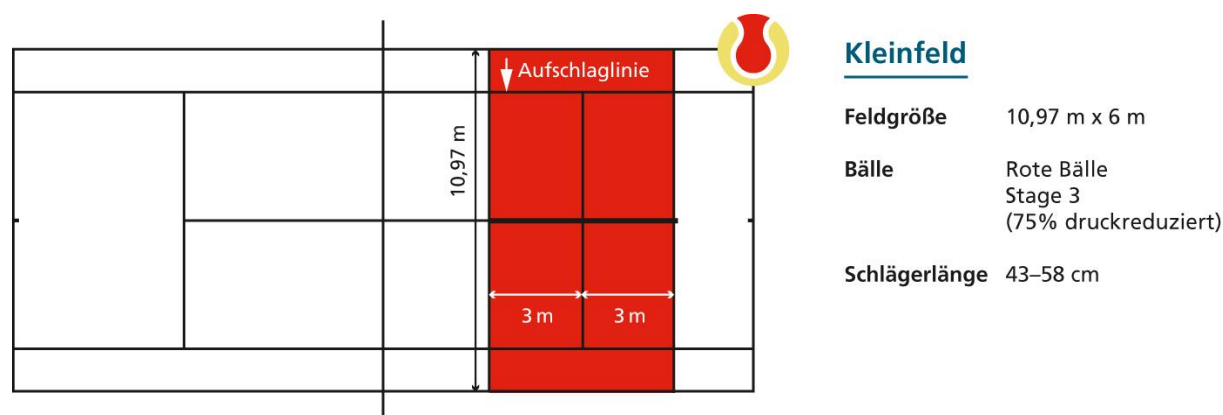


Ausschreibung und Durchführungsbestimmungen im Bezirk Oberbayern-München Altersklasse U9, Kleinfeld-Verbandsrunde 2020

Mannschafts-Mehrkampf mit motorischen und tennisspezifischen Elementen

Kleinfeldtennis ist eine altersgerechte Vorbereitung auf das reguläre Tennis. Durch die Verkleinerung des Spielfeldes und Verwendung eines weichen Methodikballes wird das Entwicklungsstadium der Kinder berücksichtigt und es werden frühzeitig Erfolgserlebnisse erreicht. Die Wichtigkeit einer guten motorischen Grundlagenausbildung soll durch die sportmotorischen Elemente des Wettkampfes unterstrichen werden: Sie stellen die Basis eines guten Tennisspielers dar. Im Mannschaftswettbewerb lernen die Kinder auch soziale Aspekte, wie Teamgeist, Fair Play und ein positives Verhalten in der Gruppe kennen.



Spielberechtigung:

Spielberechtigt sind alle Kinder der Jahrgänge 2011 und jünger mit und ohne Spiellizenz. Eine zusätzliche Meldung bei älteren Jugendaltersklassen ist möglich. Es gibt keine Einschränkungen hinsichtlich der Häufigkeit des Einsatzes in unterschiedlichen Altersklassen. Kein Spieler darf am gleichen Kalendertag in zwei verschiedenen Mannschaften spielen, es sei denn, es handelt sich um die Fortsetzung eines abgebrochenen Mannschaftswettbewerbs (BTV-WSB § 31.5). Ab Bambini (U12) benötigen die Kinder allerdings eine Spiellizenz.

Mannschaft:

Eine Mannschaft besteht aus **4 Spieler(innen)**. Gemischte Mannschaften (männlich/weiblich) sind möglich und erwünscht. Der Einsatz von Ersatzspielern ist möglich. Die am Wettkampf teilnehmenden Kinder müssen in jeweils mindestens einer Tennis- und Motorikdisziplin zum Einsatz kommen (außer bei Verletzung).

Disziplinen in verbindlicher Ablauffolge:

1. Drei Motorikübungen (Je Übung für einen Sieg 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt)
2. Vier Tennis-Einzel (Je Einzel für einen Sieg 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt)
3. Zwei Tennis-Doppel (Je Doppel für einen Sieg 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt)

Zeitdauer:

Motorik: ca. 30 Minuten; Tennis-Einzel ca. 80 Minuten; Tennis-Doppel ca. 40 Minuten
Gesamt ca. 180 Minuten

Ballmarke:

„Dunlop rot“ (Stage 3) – druckreduzierter Methodikball.

Mannschaftsnenngebühr:

Laut Gebührenordnung für Mannschaftsmeldung: 40 €

Zulassung:

Mannschaften aus Tennisvereinen des Bezirks Oberbayern-München

Wettkampfklassen:

Es gibt Mannschaften in den Spielklassen (A und B). Die Vereinsjugendwarte sind dazu angehalten, die Mannschaften selbst gemäß ihrer Spielstärke einzuteilen (A=leistungsstärker als B).

Mannschaftsmeldung:

Im Rahmen der regulären Mannschaftsmeldung vom 01.11. bis 10.12. eines Jahres.

Namentliche Mannschaftsmeldung:

Im Rahmen der regulären namentlichen Mannschaftsmeldung vom 20.02. bis 15.03. eines Jahres.

Hinweise zur Mannschaftsmeldung:

Bei mehreren Mannschaften in einer Altersklasse bilden die Kinder auf den Positionen 1 -4 die erste Mannschaft, auf den Positionen 5-8 die zweite Mannschaft u.s.w... Ein Aushelfen der Spieler ist nur in jeweils höheren/besseren Mannschaften zulässig. (Beispiel: Spieler der dritten Mannschaft können in der ersten und zweiten Mannschaft aushelfen, nicht jedoch Spieler der ersten Mannschaft in der zweiten oder dritten Mannschaft).

Terminplanung:

Gruppenspiele: 10.05.2020 - 05.07.2020

Endspiele für die Gruppenersten der leistungsstärkeren Klasse: geplant am 18./19.07.2020

Wettkampfbestimmungen:

Es gelten die Durchführungsbestimmungen der Verbandsrunde des BTV und die Regeln der ITF. Gesundheitspässe sind nicht zwingend vorgeschrieben. Es genügt eine Bestätigung der Eltern, dass keine gesundheitlichen Beeinträchtigungen bei ihrem Kind vorliegen, um den Tennissport auszuüben.

Modus

Die Gruppen werden regional möglichst mit ca. sechs Teams je Gruppe eingeteilt.

Spieltag: Freitag um 15:00 Uhr

Nach selbstständiger Absprache beider Vereine können auch andere Spieltage innerhalb der festgelegten Spielwoche vereinbart werden. Bei Spielausfall ist jeweils der nächste Sonntag 15:00 Uhr der Nachholtermin, falls sich beide Vereine nicht einvernehmlich auf einen Nachholtermin einigen können. Verlegungen auf einen späteren Termin als den 07. Juli 2020 bedürfen der Zustimmung durch den Spielleiter des Bezirks. Ein Wettkampf kann sowohl auf Freiplätzen als auch in der Halle stattfinden.

Oberschiedsrichter:

Analog zu den Wettspielbestimmungen des BTV.

Schiedsrichter:

Möglichst für alle Disziplinen/Wettspiele. Der Heimverein stellt die Wettkampfleitung (Aufbau der Kleinfeldere, Aufbau und erklären der Motorikübungen, Zeitnahme etc.).

Spielfelder:

Ein Platz mit zwei Kleinfeldnetzen (6mX10,97m). Die verbindliche Position der Kleinfeldnetze entnehmen Sie bitte der vorne dargestellten Grafik.

Bedarf an Geräten:

Tennis: 12 Methodik Bälle Dunlop rot (Stage 3), 2 Kleinfeldnetze, evtl. Markierungsband bei Hart- und

Teppichbodenplätzen.

Motorik: Siehe gesonderte Ausschreibung.

Motorik-Wettkampf (Aufbau und Regeln siehe Anlage)

Aus dem Übungspool (A: Lauf und Geschicklichkeit, B: Werfen und Fangen, C: Springen), der allen Vereinen zur Verfügung steht werden vom Bezirk jährlich 3 Übungen ausgewählt. Die Teams führen die Übungen hintereinander durch. Jeder Spieler, der im Motorik-Wettkampf eingesetzt wird, muss auch an einem Tennismatch (Einzel oder Doppel) teilnehmen. (Außer bei Verletzung)

Im Jahr 2020 besteht der Motorik-Wettkampf aus folgenden Übungen:

- A: Lauf- und Geschicklichkeitsspiele: 3. Fächerlauf
B: Wurf- und Fangspiele: 4. Weitwurf
C: Sprungspiele: 3. Wechselsprungstaffel

Tennis-Wettkampf:

Reihenfolge:

Es werden insgesamt vier Einzel und zwei Doppel in folgender Reihenfolge gespielt. (Der Begriff „Position“ entspricht der Reihenfolge der namentlichen Mannschaftsmeldung):

Einzel:

- Position 2 (Heim) gegen Position 2 (Gast) / Position 4 (Heim) gegen Position 4 (Gast)
- Position 1 (Heim) gegen Position 1 (Gast) / Position 3 (Heim) gegen Position 3 (Gast)

Doppel:

- In beliebiger Aufstellung, die Summe der Positionen (1-4) der Spieler des ersten Doppels darf nicht höher als die des zweiten Doppels sein. Ergibt die Summe bei beiden Doppeln 5 können die beiden Doppel in beliebiger Reihenfolge aufgestellt werden (BTV-WSB § 36).

Zählweise:

2 Kurzsätze bis 4 mit normaler Tenniszählweise (15:0, 30:0 u.s.w.) und No-Ad*, bei 4:4 Tiebreak bis 7 Punkte (Zum Sieg braucht es zwei Punkte Unterschied). Bei Satzgleichstand wird kein Entscheidungssatz gespielt.

*No-Ad: Ohne Vorteil, d.h. bei 40:40 entscheidet der Rückschläger, von welcher Seite der Aufschläger aufschlagen muss. Dies ist der Entscheidungspunkt für das entsprechende Spiel.

Aufschlag:

Jeder Spieler hat zwei Aufschläge, die von unten (direkt aus der Hand) oder von oben diagonal in das gegnerische Aufschlagfeld ausgeführt werden müssen; berührt der Ball die Netzkante, wird der Auf-

schlag wiederholt.

Doppel:

Beim Aufschlag im Doppel stehen alle vier Spieler mindestens hinter der T-Linie des Kleinfeldplatzes. (Aufschläger hinter der Grundlinie des Kleinfeldplatzes). Anschließend darf ans Netz gegangen werden.

Spielfeldaufbau:

Auf einem Tennisplatz werden gemäß der obigen Zeichnung zwei Kleinfeldnetze aufgebaut. Links und rechts von der T-Linie des Großfelds werden jeweils drei Meter entfernt die Seitenauslinien der Kleinfeldes (z.B. mit dem Linienbesen) gezogen, so dass die Spielfeldbreite des Kleinfeldes 6,00 Meter beträgt.

Schläger: Empfohlene Schlägerlänge 43-58 cm (17-23 Inch)

Spielbericht:

Wertung	Tennis	Motorik (3 Übungen)
Sieg	2 Punkte je Match	3 Punkte je Übung
Unentschieden	1 Punkt je Match	1 Punkt je Übung
Gesamt (max.)	12 Punkte	9 Punkte

Sollte nach den Disziplinen die Punktzahl unentschieden sein, (z.B. Tennis 9:3; Motorik 1:7; gesamt 10:10) so entscheidet über den Gesamtsieg die Disziplin Tennis. Steht es im Tennis auch unentschieden (z.B. Tennis 6:6; Motorik 3:3) entscheidet die Anzahl an gewonnenen Sätzen, sollte dies auch gleich sein, die Anzahl an gewonnen Spielen.

Ergebnismeldung:

Nach dem Wettkampf gibt der Heimverein das Gesamtergebnis im BTV-Portal ein (nötige Zugangsberechtigung: Ergebniserfassung). Der Spielberichtsbogen wird vom Heimverein aufbewahrt und auf Anfrage an den Bezirksreferenten/Sportaufsicht geschickt.

Ergebniseingabe (siehe Hinweis auf Spielberichtsbogen)

Ergebnis Tennis: Eingabe des Spielergebnisses > Die Matchpunkte werden automatisch berechnet.

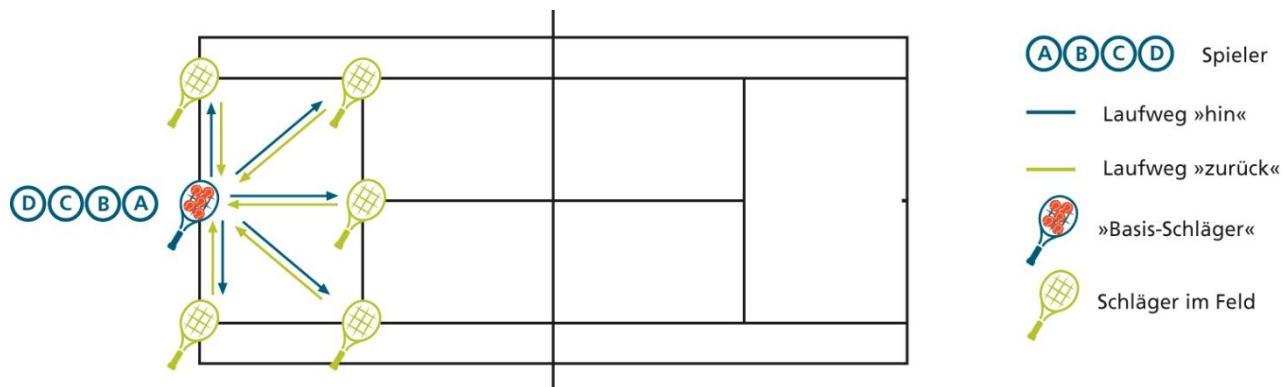
Ergebnis Motorik: Eingabe der erreichten Gesamtpunktzahl aus den 3 Übungen.

Wünschen Sie weitere Informationen, so setzen Sie sich bitte mit Steffen Spielberger, Spielleiter für Kleinfeld und Midcourt im Bezirk Oberbayern-München in Verbindung. Tel.: 08062 / 6160, Mobil: 0171 / 45 87 303, E-Mail: steffen.spielberger@btv.de

Motorikübungen 2020 für U8 Kleinfeld in Oberbayern-München siehe nächste Seiten:

A Lauf- und Geschicklichkeitsspiele

Nr. 3: Fächerlauf



Aufbau:

Siehe Skizze: 5 Schläger im Feld platzieren. In der Mitte der Grundlinie liegt ein Basis-Schläger, auf dem 5 rote Bälle abgelegt werden.

Aufstellung:

Spieler A, B, C, D der ersten Mannschaft stehen in einer Reihe hinter der Grundlinie. Immer der erste in der Reihe steht direkt an der Grundlinie, aber noch dahinter.

Ablauf:

A startet hinter der Grundlinie und legt den ersten Ball auf einen beliebigen Schläger im Feld ab. Dann läuft er zurück zur Grundlinie, nimmt sich den zweiten Ball und legt ihn auf einen weiteren Schläger, u.s.w. bis alle fünf Bälle auf den im Feld liegenden Schlägern liegen. Hat er den fünften Ball auf einen Schläger abgelegt, läuft er zur Grundlinie zurück und klatscht B ab. Dieser läuft nacheinander zu den Schlägern, nimmt jeweils einen Ball und legt ihn auf dem Basis-Schläger in der Mitte der Grundlinie ab, u.s.w. bis alle 5 Bälle auf dem Basis-Schläger liegen. Spieler C verteilt die Bälle wieder auf die Schläger im Feld (Siehe A) und Spieler D legt sie zurück auf den Basis-Schläger (Siehe B). Rollt ein Ball von einem Schläger, muss der jeweilige Läufer diesen sofort wieder auflegen. Nicht seine Teamkollegen (Auch beim Basis-Schläger!).

Zeitnahme:

Die Zeit wird auf Kommando „los“ gestartet und wird gestoppt, sobald der letzte Läufer alle 5 Bälle auf den Schläger abgelegt hat. Die Zeitnahme erfolgt mit einer Genauigkeit von 1/10 Sekunden.

Wertung:

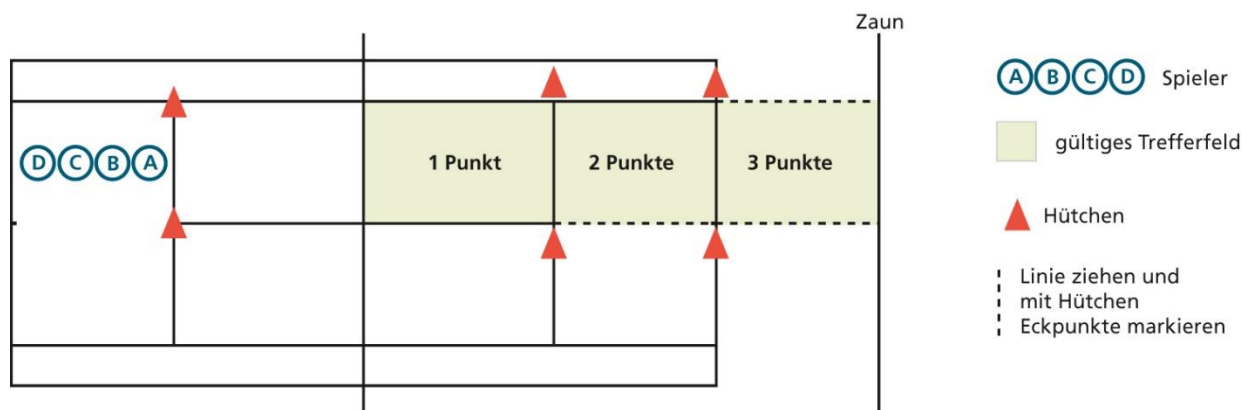
Das Team mit der besseren Zeit hat die Motorikübung gewonnen. Sind beide Teams exakt gleich schnell gelaufen, steht es unentschieden.

Punkte: Sieg= drei Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: 6 Kleinfeldschläger, 5 rote Tennisbälle, Stoppuhr

B Wurf- und Fangspiele

Nr. 4: Weitwurf



Aufbau:

Siehe Skizze: gültiges Trefferfeld mit Besen einzeichnen

Aufstellung:

Die vier Spieler A, B, C, D der ersten Mannschaft stehen hinter der T-Linie hintereinander. Jeder der vier Spieler erhält vier rote Tennisbälle.

Ablauf:

Jeder Spieler wirft (ohne Anlauf) jeweils 4 rote Tennisbälle von oben nacheinander über das Netz soweit und genau wie er kann in die gegenüberliegende Spielfeldhälfte um zu punkten. 2 Bälle werden mit der rechten Hand und 2 mit der linken Hand geworfen.

Wertung:

Zielfläche 1 = 1 Punkt: Aufschlagfeld (Großfeld) im halben Einzelfeld

Zielfläche 2 = 2 Punkte: T-Linie bis Grundlinie im halben Einzelfeld (Einzellinie bis gedankliche Mittellinie im Großfeld)

Zielfläche 3 = 3 Punkte: Grundlinie bis vor den Zaun (verlängerte Einzellinie und Mittellinie als Außenbegrenzung), Zauntreffer innerhalb der Seitenbegrenzung sind auch 3 Punkte.

Mögliche Linientreffer (T-Linie oder Grundlinie) werden jeweils der nächsthöheren Zielfläche zugerechnet.

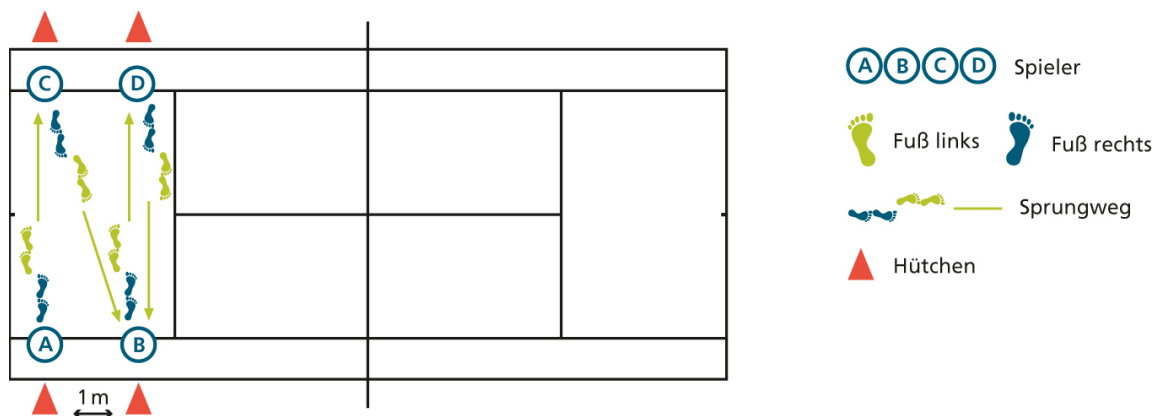
Es werden alle Punkte der 4 x 4 Würfe einer Mannschaft zusammengezählt. Das Team mit den meisten Punkten hat die Motorikübung gewonnen.

Punkte: Sieg= drei Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: 16 rote Bälle, 6 Hütchen

C Sprungspiele

Nr. 3: Wechselsprungstaffel



Aufbau:

Siehe Skizze: Jeweils zwei Hütchen im Abstand von einem Meter auf die Doppellinien stellen.

Aufstellung:

Spieler A und B der ersten Mannschaft stehen auf der rechten Einzellinie, C und D gegenüber auf der linken Einzellinie. Jeweils auf der Höhe des hinter ihnen platzierten Hütchens.

Ablauf:

A springt im Wechselsprung (rechts, rechts, links, links u.s.w.) bis zur gegenüberliegenden Einzellinie und klatscht C auf Höhe der Einzellinie ab. Dieser springt auf die gleiche Weise zurück und klatscht B ab. U.s.w.. Die Staffel ist beendet, wenn Springer D die gegenüberliegende Einzellinie überquert. Landet ein Spieler auf dem falschen Bein oder fällt er um, muss er zurück zu seiner Startlinie und von vorne beginnen.

Zeitnahme:

Die Zeit wird auf Kommando „los“ gestartet und wird gestoppt, sobald der letzte Springer die Einzellinie überquert hat. Die Zeitnahme erfolgt mit einer Genauigkeit von 1/10 Sekunden.

Wertung:

Das Team mit der besseren Zeit hat die Motorikübung gewonnen. Sind beide Teams exakt gleich schnell gesprungen, steht es unentschieden.

Punkte: Sieg= drei Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: Stoppuhr, 4 Hütchen