

## Ausschreibung VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde 2023 MIDCOURT-TENNIS U10

- Wettbewerb:** Midcourt-Tennis Mannschaftsmehrkampf als Verbandsspielrunde.
- Bezeichnung:** „VR-Talentiade Sichtung – U10 Midcourt-Tennis-Spielrunde“.  
Mit Bezirks- und Landesfinale.
- Disziplinen:** Tennis im Midcourt (4 Einzel / 2 Doppel) mit Staffeltwettbewerbe. Im Landesfinale wird Tennis im Großfeld mit druckreduzierten, 25 % langsameren Bällen gespielt.
- Mannschaftsspiel:** In den Bezirksfinals und beim Landesfinale wird das Mannschaftsspiel Minibasketball / Korbball gespielt.
- Wettkampfklasse:** U10 (Jhg. 2013 und jünger).
- Spielberechtigung:** Jugendliche der Jahrgänge 2013 und jünger, die einem Verein im WTB angehören. Die Jugendlichen müssen in Deutschland in die Schule gehen. Auf Verlangen des WTB ist ein Schulausweis / eine Schulbescheinigung der WTB-Geschäftsstelle vorzulegen. Jugendliche dürfen nicht in zwei Verbänden an der Verbandsrunde teilnehmen. Eine sportärztliche Untersuchung ist erforderlich. Es genügt, wenn dem Verein eine schriftliche Bestätigung eines Erziehungsberechtigten vorliegt, dass der Jugendliche regelmäßig von einem Arzt untersucht wird (Formular auf der WTB-Homepage).
- Zulassung:** Mannschaften von Vereinen, die dem WTB angehören.
- Mannschaft:** Eine Mannschaft besteht aus 4 Jungen und/oder Mädchen. Im Doppel können 4 neue Spieler eingesetzt werden. Insgesamt dürfen an einem Spieltag 8 Jugendliche (Jungen / Mädchen) eingesetzt werden.
- Austragungsmodus:** In den Bezirken werden Gruppensieger ermittelt. Die Gruppensieger spielen einen Bezirkssieger aus. Der Modus wird anhand der Anzahl der Gruppen festgelegt. Der Bezirkssieger spielt beim Landesfinale den WTB-Gesamtsieger aus. Der Modus des Landesfinals wird rechtzeitig bekannt gegeben.
- Spieltag / Spielbeginn (Freiluftsaion):** **Sonntag – 15:00 Uhr (Regelspieltag).**  
Das Platzrichten (neue Grundlinie) und das Einrichten der Netzhöhe auf 80 cm muss von der Heimmannschaft zuvor erfolgen.
- Spielverlegung:** Regelspieltag ist Sonntag, jedoch haben die Vereine die Wahlmöglichkeit, ob am **daraufliegenden Montag – 15:00 Uhr** – gespielt wird. Die Spielverlegung ist bis **Sonntag, 30. April** über den internen Vereins-Account durch den Heimverein möglich. Danach nur noch mit Zustimmung des Gegners.

- Mannschaftsmeldung und Meldeschluss:** Die Mannschaftsmeldung muss bis **15. März 2023** über den internen Vereins-Account erfolgen.
- Namentl. Mannschaftsmeldung (nMM):** Eine namentliche Mannschaftsmeldung muss über den internen Vereins- Account abgegeben werden. Grundsätzlich müssen alle Spieler:innen (gemischt) nach Spielstärke in der namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden. Es ist keine Spiellizenz erforderlich. Die Kinder müssen als Mitglied im Verein (interner Vereins-Account) angelegt werden.
- Meldezeitraum nMM:** 1. April - 30. April 2023 (interner Vereins-Account).
- Nachmeldungen:** Nachmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich. Die Frist ist **Donnerstag, 20 Uhr, vor jedem Spieltag**, damit ein Spieler für den darauffolgenden Spieltag So/Mo spielberechtigt ist.. Die nachgemeldeten Spieler werden ans Ende der nMM gesetzt. Spieler, die schon auf einer namentlichen Mannschaftsmeldung der VR-Talentiade stehen, können nicht nachgemeldet werden.
- Termine:** Die Spieltermine werden mit der Auslosung bekannt gegeben.
- Mannschaftsaufstellung:** Am Spieltag muss vor Spielbeginn die namentliche Mannschaftsaufstellung in der Reihenfolge der genehmigten nMM schriftlich erfolgen. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf der namentlichen Mannschaftsmeldung stehen
- Für die Disziplin Tennis gilt die Wettspielordnung des WTB § 15.1 und 15.5 (die Doppel können aus schon eingesetzten Einzelspielern oder noch nicht eingesetzten Spielern der Mannschaftsmeldung gebildet werden).
- Hinweis:**  
Ein Spieler muss in beiden Disziplinen (Tennis und Staffeltwettbewerbe) eingesetzt werden. Im Tennis im Einzel und/oder Doppel, sowie in mindestens einem Staffeltwettbewerb.  
Die Aufstellung kann nach jeder Staffel geändert werden.
- Reihenfolge der Disziplinen:** Staffeltwettbewerbe  
Tennis (Einzel und Doppel)  
Nach Absprache ist eine andere Reihenfolge möglich.
- Reihenfolge im Tennis:** Die Reihenfolge der Spielpositionen ist: 2,4,1,3.  
Wichtig: Beim Tennis gelten die Regeln der ITF und die Wettspielordnung des DTB sowie des WTB, soweit in der Ausschreibung keine Abweichungen festgelegt sind. Jeder Spieler und deren Betreuer/Eltern hat sich so zu verhalten, dass ein fairer Ablauf des Spieles ermöglicht wird und dem Gegner in sportlicher Weise keinerlei Nachteile entstehen.

- Zählweise NEU!:** Es entscheidet der Gewinn von 2 Kurzsätze mit der "No Ad-Regel" auf 4 Spiele mit 2 Spielen Unterschied (gemäß ITF-Tennisregeln „Alternative Zählweisen“). Bei 4:4 wird ein Tie-Break bis 7 gespielt zum 5:4. Ein erforderlicher 3. Satz wird als Tie-Break bis 7 gespielt. Normale Tenniszählweise 15:0, 30:0 usw.
- Erklärung "No Ad-Regel":**  
Bei Einstand wird ein entscheidender Punkt gespielt, bei dem der Rückschläger entscheiden darf, von welcher Seite aufgeschlagen wird.
- Aufschlag:** Aufschlag, nach den gültigen Tennisregeln (Aufschlag von unten ist erlaubt, muss aber aus der Hand ohne aufspringen gespielt werden).
- Spielstaffeln:** Ein Spieler muss in beiden Disziplinen (Tennis und Staffelwettbewerbe) eingesetzt werden. Im Tennis im Einzel und/oder Doppel, sowie in mindestens einem Staffelwettbewerb.  
Hinweis: Die Durchführung der Staffeln trägt im Training und Wettkampf dazu bei, die koordinativen als auch die konditionellen Fähigkeiten der Kinder zu fördern.
- Mannschaftsspiel:** Minibasketball / Korbball (wird nur im Bezirks- und Landesfinale gespielt).  
**Spieldauer 2 x 5 Minuten.** Das Mannschaftsspiel wird nur beim Bezirks- und Landesfinale gespielt.
- Wertung Disziplinen:** Tennis pro Sieg: 2 Punkte, max. 12 Punkte.  
**(Spielrunde):** Staffeln pro Sieg: 2 Punkte, max. 8 Punkte. | Unentschieden: je 1 Punkt.
- Wertung Disziplinen** Tennis: Je gewonnenem Satz gibt es einen Punkt, somit können 3:0  
**(Bezirks- / Landesfinale):** (Zusatzpunkt bei 2:0 Sätzen) oder 2:1 Punkte vergeben werden, max. 18 Punkte.  
Staffeln: Sieg = 2 Pkt., max. 8 Punkte  
Unentschieden = je 1 Punkt
- Bonussystem Mädchen:** **Tennis: maximal 2 Bonuspunkte bei einem Einsatz von mindestens einem Mädchen im Einzel oder Doppel.** Automatische Berechnung in der Ergebniserfassung.  
**Staffelwettbewerbe: 0,5 Bonuspunkte pro Staffelwettbewerb und Einsatz von mindestens einem Mädchen. Maximal 2 Bonuspunkte.** Manuelle Eingabe in der Ergebniserfassung.
- Gesamtsieger:** Sollte nach allen Disziplinen die Punktzahl unentschieden sein, so entscheidet über den Gesamtsieg die Disziplin Tennis. Ist im Tennis Punkt- und Spielgleichheit, gewinnt die Mannschaft, die das 1. Doppel gewonnen hat.
- Turnierleiter/** Der Heimverein stellt den Turnierleiter (siehe Wettspielordnung WTB § 26.6).  
**Oberschiedsrichter:** Der Gastverein stellt den OSR (siehe Wettspielordnung WTB § 27.2).

**Schiedsrichter:** Alle Disziplinen sollten mit Schiedsrichter ausgetragen werden. Der Gastverein ist berechtigt, für 2 Einzel, 1 Doppel und 2 Spielstaffeln die Schiedsrichter zu stellen.

**Ordnungsgeld:** Tritt eine Mannschaft zu einem oder mehreren Spielen nicht an, wird ein Bußgeld laut Ordnungskatalog verhängt. Dies gilt auch für das Zurückziehen einer Mannschaft nach erfolgter Auslosung oder verspäteter Ergebniseingabe. Die Ergebnismeldung muss über den internen Vereins-Account bis Montag – 10:00 Uhr – erfolgen.

**Spielfeld für Einzel und Doppel:**

Länge: ca. 18,00 m (d. h. das normale Tennisfeld wird von der Grundlinie aus um jeweils 2,90 m gekürzt)

Breite: Einzel / Doppel 8,23 m. Breite des Spielfelds bleibt wie beim normalen Einzelspielfeld, auch für das Doppel!

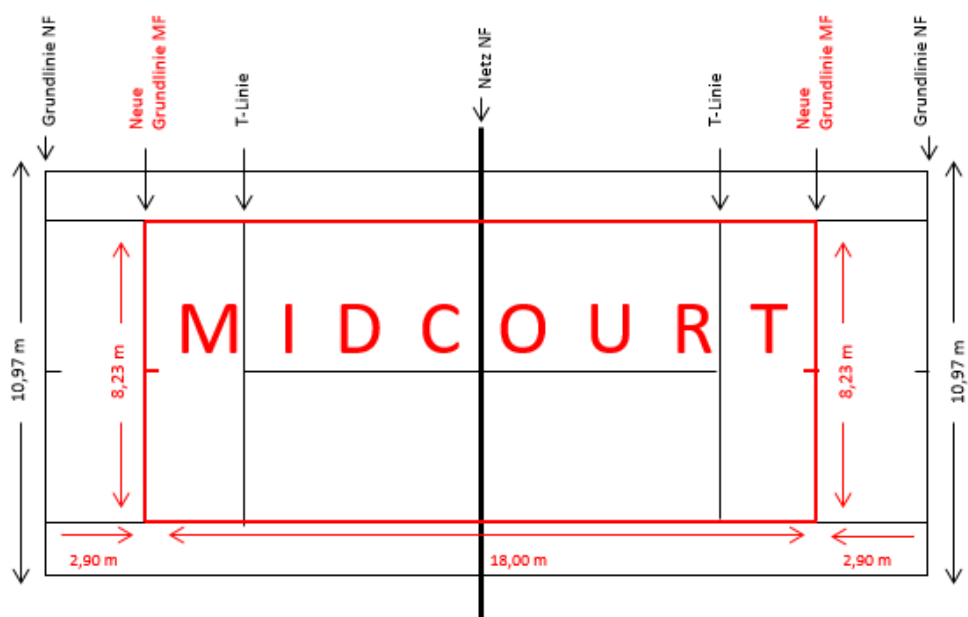
**Netzhöhe: 80 cm - Die Netzhöhe wird entsprechend der Größe des Spielfeldes auf 80 cm angepasst (durch Netzgurte / Netzspanner).**

Grundlinie: Die Grundlinien müssen entsprechend den angegebenen Maßen neu angebracht werden.

Auf dem Sandplatz: Mit einem Linienbesen Linien ziehen und mit Kreide nachstreuen. Weitere Möglichkeit: Anbringen von Gummibandlinien.

In der Halle: Mit Klebeband. Hinweis: Normal klebendes Kreppband verwenden, da sonst die Gefahr besteht, die Oberfläche des Hallenbodens (Hartplatz) zu beschädigen! Weitere Möglichkeit: Anbringen von Gummibandlinien.

NF = Normales Tennisfeld  
MF = Midcourt



- Platzbedarf:** Mindestens 2 Midcourtplätze = 2 normale Tennisfelder.
- Kleinfeldnetz:** Höhe 0,80 - 0,85 m, Breite mind. 6,10 m.
- Spielbälle:** Druckreduzierte, 50 % langsamere Bälle. Head Stufe 2, Kennfarbe orange.
- Schlägerempfehlung:** U10 Länge: 58-66 cm (23-26 inch).
- Auslosung etc.:** Alle gemeldeten Mannschaften erhalten ein Paket mit folgendem Inhalt:
- Ausschreibung
  - Urkunden
  - Give Aways der VR-Talentiade
- Das Paket wurde durch die Zuschüsse der VR-Banken sowie des WTB ermöglicht.
- Bezirks-/ Landesfinale:** Spieler auf Position 1-4 (Stammspieler) der namentlichen Mannschaftsmeldung sind für das VR-Talentiade Bezirks-/Landesfinale spielberechtigt, wenn diese Spieler mindestens einen Einsatz (Einzel oder Doppel) in der laufenden VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde U9/U10 absolviert haben.
- Spieler ab Position 5 der namentlichen Mannschaftsmeldung können ohne einen Einsatz in der laufenden VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde beim VR-Talentiade Bezirks-/Landesfinale eingesetzt werden.
- Termin Landesfinale:** 23. - 24. September 2023 (Bezirk D – ETV Nürtingen).

## Staffelwettbewerbe:

### 1. Staffel: Dribbel-Achter-Lauf (Schnelligkeit und Koordination)

#### Aufbau:

Zwei Markierungen (Balldosen oder Hütchen) werden pro Mannschaft auf der T-Linie im Abstand von 3 m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht 1 m hinter der Grundlinie auf der Höhe des Mittelzeichens. Der Aufbau findet auf den gegenüberliegenden Seiten des Tennisnetzes statt (siehe Skizze).

#### Aufgabe:

Mit dem Schläger einen Tennisball auf den Boden prellen und dabei so schnell wie möglich von der Start-/Zielstange eine querliegende Acht um die Markierungen laufen und wieder zurück zur Start-/Zielstange.

#### Durchführung:

Der erste Läufer steht hinter der Start-/Zielstange. Auf ein Startkommando prellt aus jeder Mannschaft ein Kind einen Tennisball mit dem Schläger auf den Boden und läuft dabei eine querliegende Acht um die beiden Markierungen und übergibt den Ball hinter der Grundlinie an der Start-/Zielstange (links vorbei) dem zweiten Kind (siehe Skizze). Beim Wechsel von einem Kind zum anderen muss der Ball mit der Hand übergeben werden – es darf nicht zugeprellt werden. Springt der Ball während des Laufens weg, so muss an der Stelle weitergemacht werden, an der der Ball weggesprungen ist. Der Ball darf erst nach dem letzten Prellen hinter der Grundlinie zum Übergeben in die Hand genommen werden. Das zweite und dritte Kind läuft wie vorher beschrieben. Das vierte Kind läuft wie vorher beschrieben und legt den Ball hinter der Grundlinie bei der Start-/Zielstange auf den Boden.

**WICHTIG:** Der Ball muss jeweils beim Start hinter der Grundlinie das erste Mal geprellt werden und beim Ankommen vor der Übergabe bzw. beim Ablegen des Balles das letzte Mal hinter der Grundlinie geprellt werden. Der Schläger muss am Griff gehalten werden.

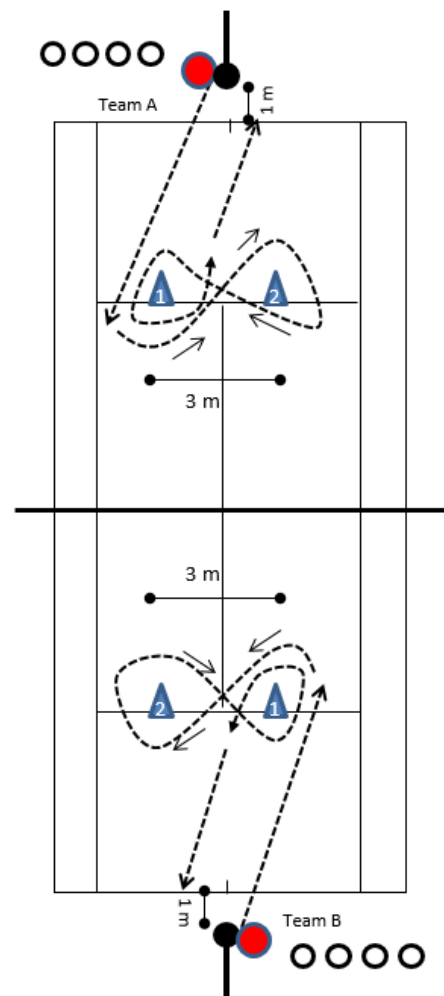
Hinweis: Auch Linkshänder durchlaufen den Parcours wie oben beschrieben.

#### Sieger:

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange den Tennisball ruhend auf den Boden abgelegt hat.

#### Material:

4 Markierungen (Balldosen oder Hütchen); 2 Start-/Zielstangen; 2 normale Tennisbälle (lassen sich besser prellen)



## 2. Staffel: Schluss-Sprung (Sprungkraft)

### **Aufbau:**

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie) und zwei Markierungen, um die Landung des Springers zu markieren.

### **Aufgabe:**

Aus der parallelen Fußstellung soll möglichst weit gesprungen werden.

### **Durchführung:**

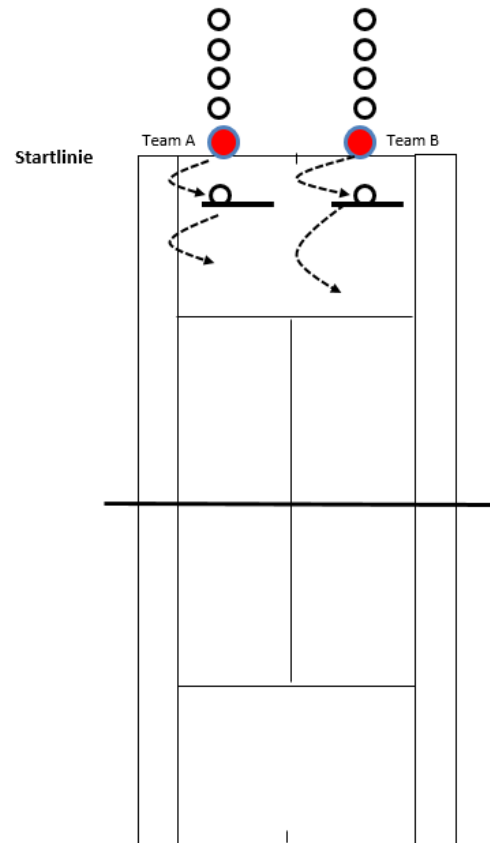
Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Landestelle springen die nächsten Kinder ab, usw.

### **Sieger:**

Die von den vierten Springern erreichten Landestellen entscheiden über den Sieg.

### **Material:**

4 Markierungen



### 3. Staffel: Medizinballwurf beidarmig (Wurfkraft)

#### **Aufbau:**

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie), ein 1-kg-Medizinball und zwei Markierungen, um den Aufprall des Medizinballbes zu markieren.

#### **Aufgabe:**

Aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf möglichst weit zu werfen.

#### **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 Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf – ähnlich einem Einwurf im Fußball – so weit wie möglich werfen. An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist das Platzende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A wirft dann hinter der Markierung von Team B und Team B hinter der Markierung von Team A weiter.

#### **Hinweis:**

Um mögliche Hindernisse zu umgehen, können die Würfe auch seitlich außerhalb des Netzpfeostens erfolgen.

#### **Sieger:**

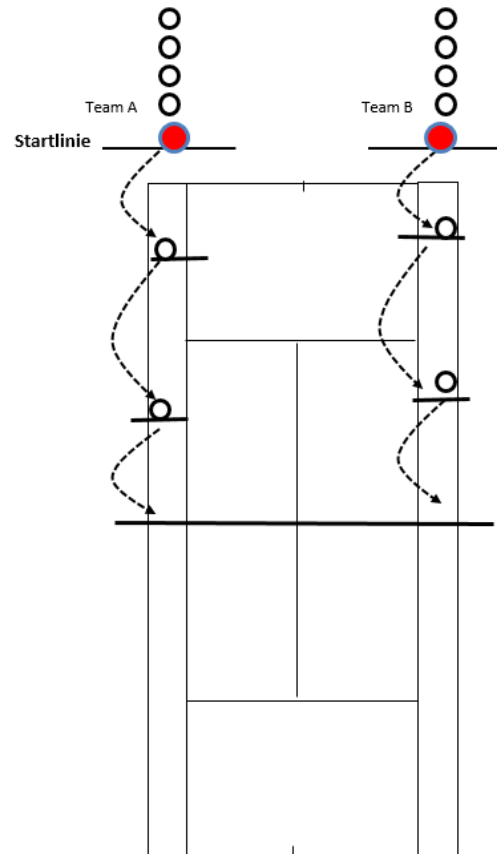
Die Aufprallstellen der Bälle des vierten Werfers entscheiden über den Sieg.

#### **Material:**

2 Medizinbälle (1 kg); 4 Markierungen

#### **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 wirft dann von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.





#### 4. Staffel: Pendelsprint (Schnelligkeit)

##### **Aufbau:**

Zwei Markierungen (Hütchen oder Stangen) werden pro Mannschaft auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (T-Linie und 1 m vor dem Netz). Eine Start-/Zielstange steht auf der Grundlinie an der Einzellinie. Der Läufer erhält einen Tennisball (Wechselball).

##### **Aufgabe:**

So schnell wie möglich die beiden Markierungen umrunden (zuerst Markierung auf der T-Linie, dann die Markierung 1 m vor dem Netz).

##### **Durchführung:**

Die Spieler jeder Mannschaft stehen in Schrittstellung hinter der Start-/Zielstange und starten auf Kommando zur ersten Markierung an der T-Linie, umrunden diese Markierung, sprinten zurück zur Start-/Zielstange, umrunden diese, sprinten zur Markierung 1 m vor dem Netz, umrunden sie und sprinten zurück zur Start-/Zielstange. Dort übergeben sie den Tennisball in die hinter der Start-/Zielstange ausgestreckte linke Hand des nächsten Läufers. Der nächste Läufer startet rechts neben der Start-/Zielstange, usw. Das letzte Kind muss nach Umrundung der Markierungen den Tennisball hinter der Grundlinie ablegen.

##### **Hinweis:**

Nach dem Umrunden der ersten Markierung muss das nachfolgende Kind etwas Abstand zwischen sich und der Start-/Zielstange halten, damit das vor ihm laufende Kind ohne Probleme die Start-/Zielstange umrunden kann.

##### **Sieger:**

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster den Tennisball hinter der Grundlinie auf den Boden abgelegt hat.

##### **Material:**

4 Markierungen (Hütchen oder Stangen); 2 Start-/Zielstangen; 2 normale Tennisbälle

