



VR-Talentiade

Sichtung

U10
MIDCOURTTENNIS
Spielrunde 2022



**Volksbanken
Raiffeisenbanken**

TENNIS
IST TEAM

Wettbewerbe:

Midcourttennis Mannschaftsmehrkampf als Verbandsspielrunde.

Bezeichnung:

„VR-Talentiade Sichtung – U10 Midcourttennis-Spielrunde“ mit Bezirks- und Landesfinale.

Disziplinen:

In der Spielrunde und im Bezirksfinale wird Tennis im Midcourt (4 Einzel / 2 Doppel) gespielt. Im Landesfinale wird Tennis im Großfeld mit druckreduzierten, 25 % langsameren Bällen gespielt.

Mannschaftsspiel:

Nur bei den Bezirksfinals und beim Landesfinale wurde für das Mannschaftsspiel Minibasketball / Korbball festgelegt.

Wettkampfklasse:

U10 (Jhg. 2012 und jünger).

Spielberechtigung:

Jugendliche der Jahrgänge 2012 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*innen 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 (Freiluftsaison):

Sonntags – 15:00 Uhr (Regelspieltag).

Das Platzrichten (neue Grundlinie) und das Einrichten der **Netzhöhe auf 80 cm** muss zuvor erfolgen.

Spielverlegung:

Der Regelspieltag ist der Sonntag, jedoch haben die Vereine die Wahlmöglichkeit, ob am darauffolgenden Montag – 15:00 Uhr – gespielt wird. Die Spielverlegung ist bis zum **Sonntag, 1. Mai** über den internen Vereins-Account durch den Heimverein möglich. Danach nur noch mit Zustimmung des Gegners.

Mannschaftsmeldung:

Muss über den internen Vereins-Account erfolgen.

Meldeschluss:

15. März 2022 (interner Vereins-Account).

Namentliche Mannschaftsmeldung (nMM):

Eine namentliche Mannschaftsmeldung muss über den internen Vereins-Account abgegeben werden. Grundsätzlich müssen alle männlichen und weiblichen Spieler (gemischt) nach Spielstärke in der namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden. Es ist keine Spiellizenz erforderlich. Die Kinder müssen als Mitglied im Verein (interner Vereins-Account) aufgenommen werden.

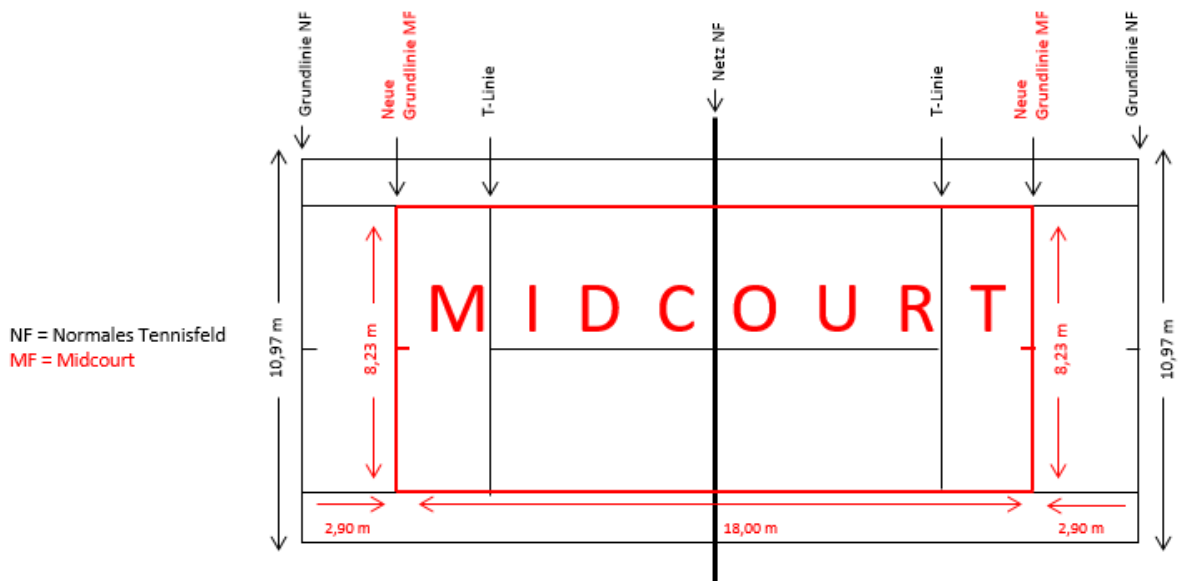
Meldezeitraum namentliche Mannschaftsmeldung:

1. April - 30. April 2021 (interner Vereins-Account).

Nachmeldungen:

Nachmeldungen von Spieler*innen sind jederzeit möglich. Die Frist ist **donnerstags, 20 Uhr**, vor jedem Spieltag, damit ein*e Spieler*in für den darauffolgenden Spieltag So/Mo spielberechtigt ist. Es dürfen nur Spieler*innen eingesetzt werden, die auf der namentlichen Mannschaftsmeldung stehen. Die nachgemeldeten Spieler*innen werden ans Ende der nMM gesetzt.

Midcourt-Spielfeld (reguläres Tennisfeld gekürzt)



Maße:

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 Spielfeldes 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.

Halle:

Mit Klebeband

Achtung: Normal klebendes Kreppband verwenden, da sonst die Gefahr besteht, die Oberfläche des Hallenbodens (Hartplatz) zu beschädigen! Weitere Möglichkeit: Anbringen von Gummibandlinien.

Freiplatz:

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

Platzbedarf bei der Spielrunde:

Mindestens 2 Midcourtfelder = 2 Tennisfelder.

Spielbälle:

U10: druckreduzierte, 50 % langsamere Bälle. Head Stufe 2, Kennfarbe orange.

Schlägerempfehlung:

U10 Länge: 58-66 cm (23-26 inch).

Termine:

Die Spieltermine und der Termin für das Bezirksfinale werden mit der Auslosung bekannt gegeben.

Auslosung etc.:

Alle gemeldeten Mannschaften erhalten ein Paket mit folgendem Inhalt:

- Ausschreibung
- Auslosungsunterlagen
- Spielberichte
- Urkunden
- Give-aways (VR-Talentiade)

Das Paket wurde durch die Zuschüsse der VR-Banken sowie des WTB ermöglicht.

Mannschaftsaufstellung:

Am Spieltag muss vor Spielbeginn die namentliche Mannschaftsaufstellung in der Reihenfolge der genehmigten nMM schriftlich erfolgen.

Für die Disziplin Tennis gilt die Wettspielordnung des WTB § 15.1 und 15.5 (die **Doppel** können aus Einzelspieler*innen oder anderen Spieler*innen der Mannschaftsmeldung gebildet werden).

Es dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die auch im Tennis (Einzel oder Doppel) zum Einsatz kommen. Jeder Jugendliche der Tennis spielt muss mindestens an einer Staffel teilgenommen haben und muss beim Bezirks-/Landesfinale auch im Mannschaftsspiel eingesetzt worden sein.

Die Aufstellung kann nach jeder Staffel geändert werden.

Reihenfolge der Disziplinen:

Spielstaffeln.

Mannschaftsspiel (nur bei Bezirks- und Landesfinale).

Tennis (Einzel und Doppel).

Nach Absprache ist eine andere Reihenfolge möglich.

Tennis:

Reihenfolge im Einzel 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 hat sich so zu verhalten, dass ein fairer Ablauf des Spieles ermöglicht wird und dem Gegner in sportlicher Weise keinerlei Nachteile entstehen.

Zählweise:

Normale Tenniszählweise 15:0, 30:0 usw.

Aufschlag:

Aufschlag, nach den gültigen Tennisregeln (Aufschlag von unten ist erlaubt, muss aber aus der Hand **ohne** aufspringen gespielt werden).

Spieldauer:

Es entscheidet der Gewinn von 2 Shortsätzen auf 4 Spiele mit 2 Spielen Unterschied (4:0, 4:1, 4:2 oder 5:3). Bei 4:4 wird ein Tie-Break bis 7 gespielt zum 5:4. Ein erforderlicher 3. Satz wird als Tie-Break bis 7 gespielt. Pro gewonnenem Match werden 2 Punkte vergeben.

Spielstaffeln:

Die Durchführung der Staffeln trägt im Training und Wettkampf dazu bei, die koordinativen als auch die konditionellen Fähigkeiten der Kinder zu fördern. Es dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die auch im Tennis (Einzel oder Doppel) zum Einsatz kommen. Jeder Jugendliche der Tennis spielt muss mindestens an einer Staffel teilgenommen haben.

Mannschaftsspiel:

Minibasketball / Korbball

Spieldauer 2 x 7,5 Minuten. Das Mannschaftsspiel wird nur beim Bezirks- und Landesfinale gespielt.

Wertung der Disziplinen (Spielrunde):

Tennis pro Sieg: 2 Punkte, max. 12 Punkte. | **Staffeln pro Sieg:** 2 Punkte, max. 8 Punkte. | **Unentschieden:** je 1 Punkt.

Bonussystem Mädchen: Es werden max. 2 Bonuspunkte beim Einsatz eines Mädchens im Tennis zusätzlich vergeben.

Pro Staffel erhält das Team für den Einsatz eines Mädchens 0,5 Bonuspunkte.

Wertung der Disziplinen (Bezirksfinale / Landesfinale):

Tennis: Je gewonnenem Satz gibt es einen Punkt, somit können 3:0 (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

Mannschaftsspiel: Sieg = 4 Punkte
Unentschieden = je 2 Punkte

Bonussystem Mädchen: Es werden max. 2 Bonuspunkte beim Einsatz eines Mädchens im Tennis zusätzlich vergeben. Pro Staffel erhält das Team für den Einsatz eines Mädchens 0,5 Bonuspunkte und beim Mannschaftsspiel 1 Bonuspunkt, wenn ein Mädchen mindestens die Hälfte der Spielzeit auf dem Feld war.

Gesamtsieger:

Sollte nach allen Disziplinen die Punktzahl Unentschieden sein, so entscheidet über den Gesamtsieg die Disziplin Tennis. Sieger im Tennis ist, wer die meisten Punkte erzielt hat. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zahl der gewonnenen Sätze, bei Satzgleichheit die Anzahl der gewonnenen Spiele. Ist alles gleich, 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.

Sonstiges:

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.

Bezirksfinale / Landesfinale:

Es dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die bei der Midcourttennis-Spielrunde zum Einsatz gekommen sind.

Termin Landesfinale:

16. - 18. September 2022 (Bezirk C – TC Leonberg).

Spielstaffeln

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

Aufbau:

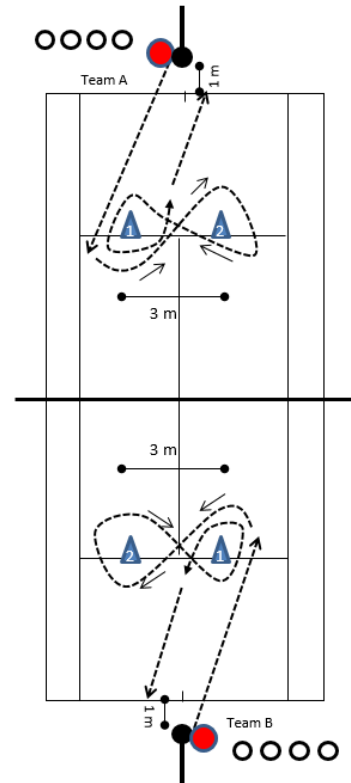
Zwei Markierungen (Balldosen oder Hütchen) werden pro Mannschaft auf der T-Linie im Abstand von 3 m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht 1 m hinter der Grundlinie auf der Höhe des Mittelzeichens. Der Aufbau findet auf den gegenüberliegenden Seiten des Tennisnetzes statt (siehe Skizze).

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:

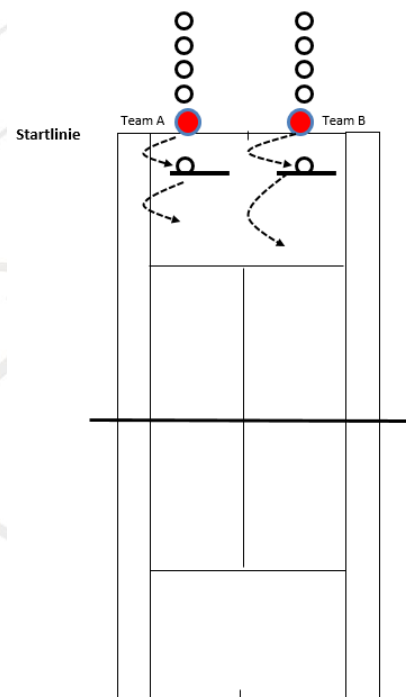
Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Landestelle springen die nächsten Kinder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

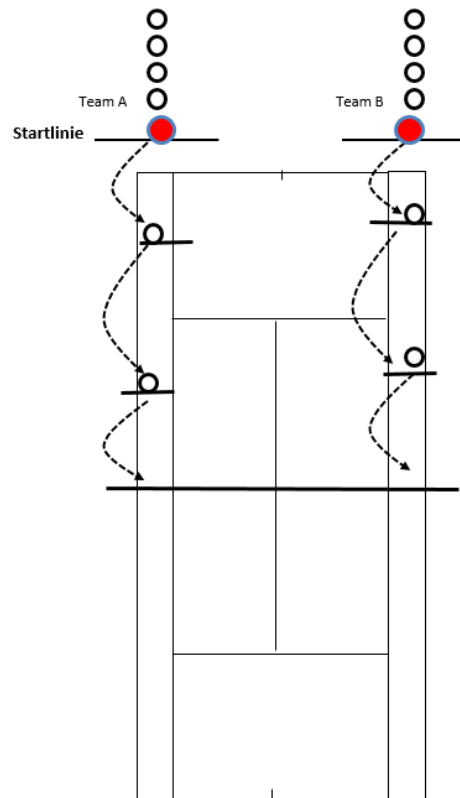
Die Aufprallstellen der Bälle des vierten Werfers entscheiden über den Sieg.

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:

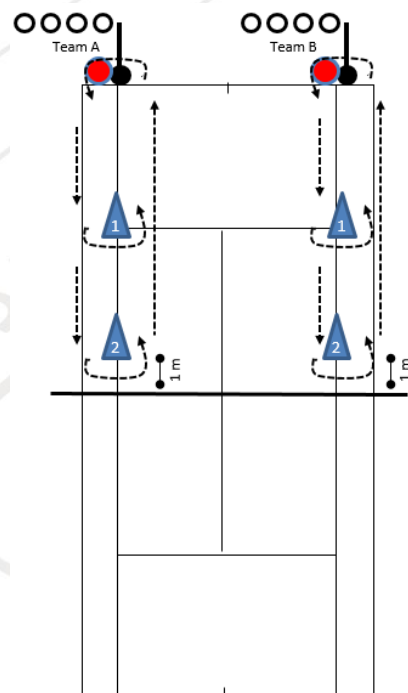
Nach dem Umrunden der ersten Markierung muss das nachfolgende Kind etwas Abstand zwischen sich und der Start-/Zielstange halten, damit das vor ihm laufende Kind ohne Probleme die Start-/Zielstange umrunden kann.

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





VR-Talentiade

Sichtung

TENNIS
IST TEAM