

Ausschreibung VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde 2023 KLEINFELD-TENNIS U9

- Wettbewerb:** Kleinfeld-Tennis Mannschaftsmehrkampf als Verbandsspielrunde.
- Bezeichnung:** „VR-Talentiade Sichtung – U9 Kleinfeld-Tennis-Spielrunde“
(nur auf Bezirksebene).
- Disziplinen:** Tennis im Kleinfeld (4 Einzel / 2 Doppel) mit Staffeltwettbewerbe.
- Wettkampfklasse:** U9 (Jhg. 2014 und jünger).
- Spielberechtigung:** Jugendliche der Jahrgänge 2014 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 Spielern eingesetzt werden. Insgesamt dürfen an einem Spieltag 8 Jugendliche (Jungen / Mädchen) eingesetzt werden.
- Austragungsmodus:** In den Bezirken werden Gruppensieger ausgespielt. Evtl. qualifiziert sich der Gruppensieger für das Bezirksfinale (bezirksinterne Regelungen beachten).
- Spieltag / Spielbeginn (Freiluftsaion):** Sonntag – 15:00 Uhr (Regelspieltag).
Das Platzrichten (Netzaufbau und Seitenlinien) muss von der Heimmannschaft zuvor erfolgen.
- Spielverlegung:** Regelspieltag ist Sonntag, jedoch haben die Vereine die Wahlmöglichkeit, ob am darauffolgenden 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 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) 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.

Hinweis: 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 Staffelwettbewerbe) eingesetzt werden. Im Tennis im Einzel und/oder Doppel, sowie in mindestens einem Staffelwettbewerb.

Die Aufstellung kann nach jeder Staffel geändert werden.

Reihenfolge der Disziplinen: Staffelwettbewerbe
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 einem Kurzsatz 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. 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:** Jeder Spieler hat ZWEI Aufschläge. Es darf wahlweise von unten oder oben aufgeschlagen werden. Der Aufschlag von unten ist erlaubt, aber muss aus der Hand ohne aufspringen gespielt werden. Es wird jeweils diagonal aufgeschlagen. Im Doppel stehen alle 4 Spieler beim Aufschlag hinter der Grundlinie des Kleinfeldes.
- Staffelwettbewerbe:** 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.
- Wertung Disziplinen:** Tennis pro Sieg: 2 Punkte, max. 12 Punkte.
(Spielrunde): Staffeln pro Sieg: 2 Punkte, 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/
Oberschiedsrichter:** Der Heimverein stellt den Turnierleiter (siehe Wettspielordnung WTB § 26.6). 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.

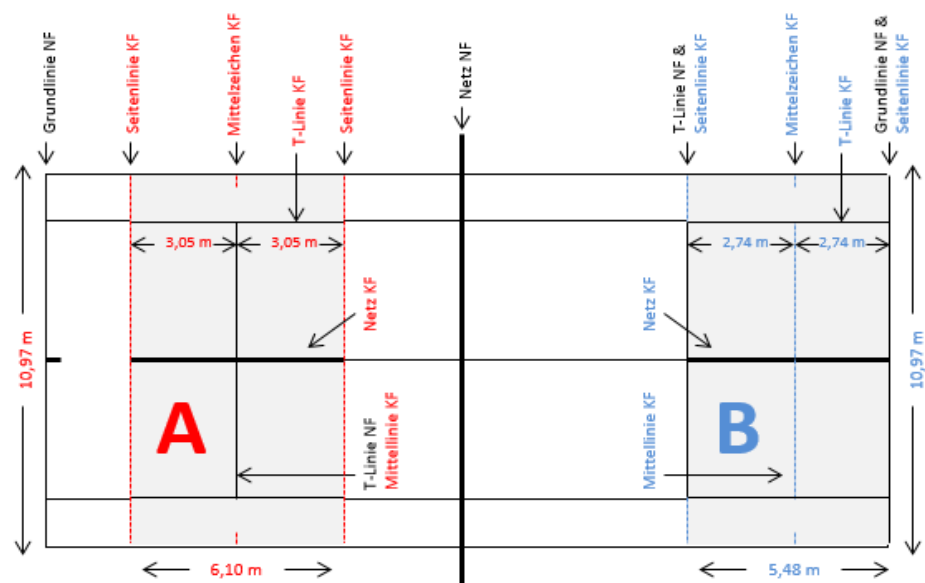
Ordnungsgeld: Tritt eine Mannschaft zu einem oder mehreren Spielen nicht an, wird ein Bußgeld laut Ordnungskatalog verhängt. Dies gilt auch für das Zurückziehen einer Mannschaft nach erfolgter Auslosung oder verspäteter Ergebniseingabe. Die Ergebnismeldung muss über den internen Vereins-Account bis Montag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

**Bezirksfinale/
Landesfinale:** Jeder Bezirk legt fest, ob ein Bezirksfinale ausgetragen wird. Es wird kein Landessieger ausgespielt.

Hinweis: Spieler auf Position 1-4 (Stammspieler) der namentlichen Mannschaftsmeldung sind für das VR-Talentiade Bezirksfinale 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 Bezirksfinale eingesetzt werden.

**Spielfeld für Einzel
und Doppel:** Variante A: 10,97 x 6,10 m = ca. 1/2 Tennisfeld
Variante B: 10,97 x 5,48 m = ca. 1/2 Tennisfeld

NF = Normales Tennisfeld
KF = Kleinfeld



Variante Kleinfeld A:

Die **Seitenlinien** und das **Mittelzeichen** des Kleinfeldes mit einem Linienbesen ziehen bzw. bei einem Hartplatz mit Klebeband oder ähnlichem markieren.

Variante Kleinfeld B:

Die **Mittellinie**, das **Mittelzeichen** und ein Teil der **Seitenlinie** mit einem Linienbesen ziehen bzw. bei einem Hartplatz mit Klebeband oder ähnlichem markieren.

Platzbedarf: 2 Kleinfeldere = 1 normales Tennisfeld.

Kleinfeldnetz: Höhe 0,80 - 0,85 m, Breite mind. 6,10 m.

Spielbälle: U9: druckreduzierte, 75 % langsamere Bälle. Head Stufe 3, Kennfarbe rot.

Schlägerempfehlung: U9 Länge: 43-58 cm (17-23 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.

Staffelwettbewerbe:

1. Staffel: Ballholen (Schnelligkeit)

Aufbau:

3 Tennisbälle werden pro Mannschaft auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (Grundlinie, Aufschlaglinie, Netz). 2 m hinter der Grundlinie wird eine Start- und Ziellinie markiert.

Aufgabe:

So schnell wie möglich die drei Bälle holen bzw. wieder zurückbringen.

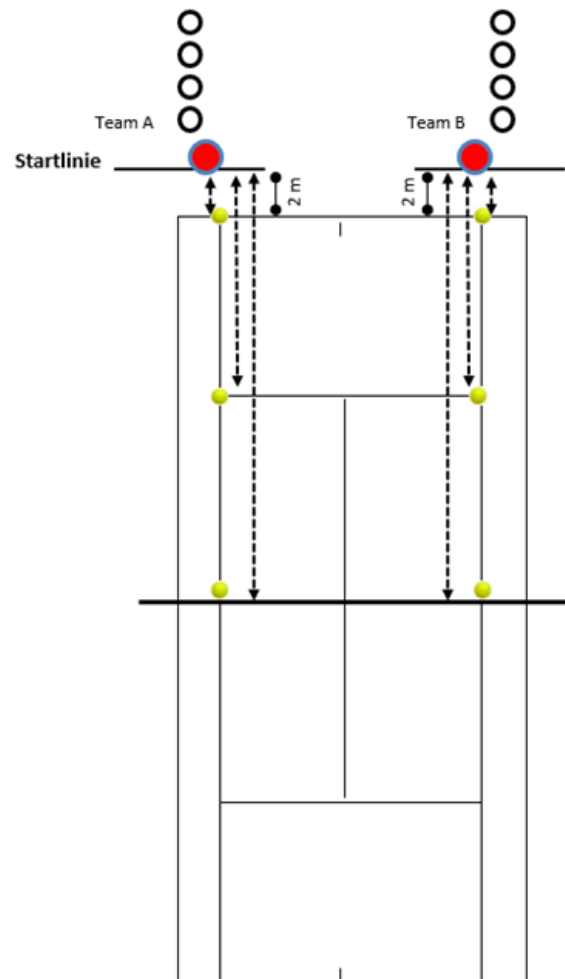
Durchführung:

Die ersten Kinder der Mannschaft A und B starten gleichzeitig auf ein Kommando. Sie müssen nacheinander den ersten Ball von der Grundlinie holen und ihn hinter der Startlinie ablegen. Danach müssen sie den zweiten Ball von der T-Linie holen, ihn wieder ablegen. Ebenso müssen sie den dritten Ball vom Netz holen, den sie dann dem nächsten Kind hinter der Startlinie übergeben. Das zweite Kind muss die Bälle einzeln in gleicher Weise (in der Reihenfolge Grundlinie, T-Linie, Netz) wieder auf die entsprechenden Punkte legen. Wenn alle Bälle liegen, läuft das zweite Kind hinter die Startlinie zurück und klatscht das dritte Kind ab. Das dritte Kind holt die Bälle einzeln in gleicher Weise wie das erste Kind wieder zurück. Das vierte legt die Bälle einzeln in gleicher Weise wie das zweite Kind wieder aus.

Sieger:

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst die Aufgabe erfüllt hat, d. h. wenn das vierte Kind nach dem Legen des dritten Balles wieder über die Startlinie läuft.

Material: 2 Start-/Zielstangen; 6 normale Tennisbälle



2. Staffel: Prelllauf (Schnelligkeit und Koordination)

Aufbau:

Auf der Grundlinie und 2 m vor dem Netz werden Markierungen (z.B. Balldosen) aufgestellt.

Aufgabe:

Mit dem Schläger einen Tennisball auf den Boden prellen und dabei so schnell wie möglich von der Grundlinie um die Markierung am Netz laufen und zurück.

Durchführung:

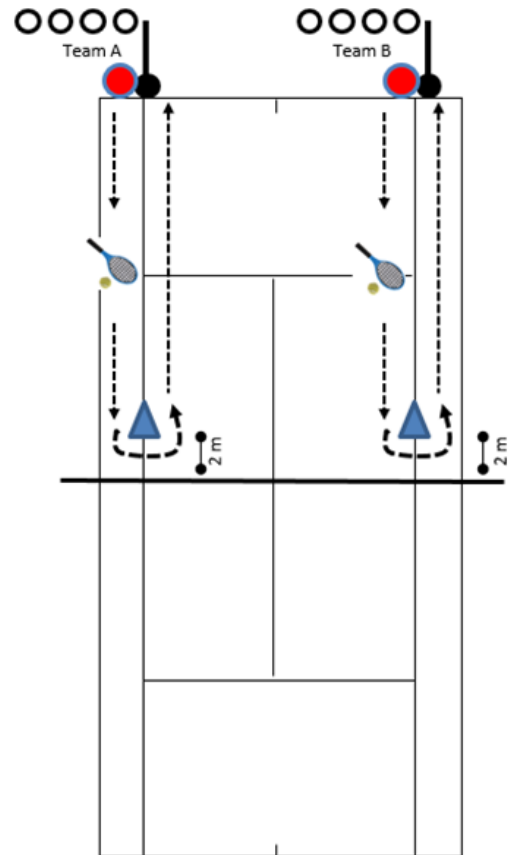
Auf ein Startkommando prellt aus jeder Mannschaft ein Kind einen Tennisball mit dem Schläger auf den Boden und läuft dabei um die Markierung und übergibt den Ball hinter der Grundlinie dem zweiten Kind. Beim Wechsel von einem Kind zum anderen muss der Ball mit der Hand übergeben werden – es darf nicht zu geprellt 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 hinter der Grundlinie zum Übergeben in die Hand genommen werden. Das zweite und dritte Kind läuft wie beschrieben. Das vierte Kind muss nach dem Lauf den Ball hinter der Grundlinie auf den Boden legen.

Hinweis: Linkshänder dürfen auch links neben der Seitenlinie beginnen.

Sieger:

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen vier Kindern die Staffel beendet hat. Der Ball muss hinter der Grundlinie liegen.

Material: 4 Balldosen oder Hütchen; 2 normale Tennisbälle (lassen sich besser prellen)



3. Staffel: Wurf-Fang-Sprint (Wurfkraft und Schnelligkeit)

Aufbau:

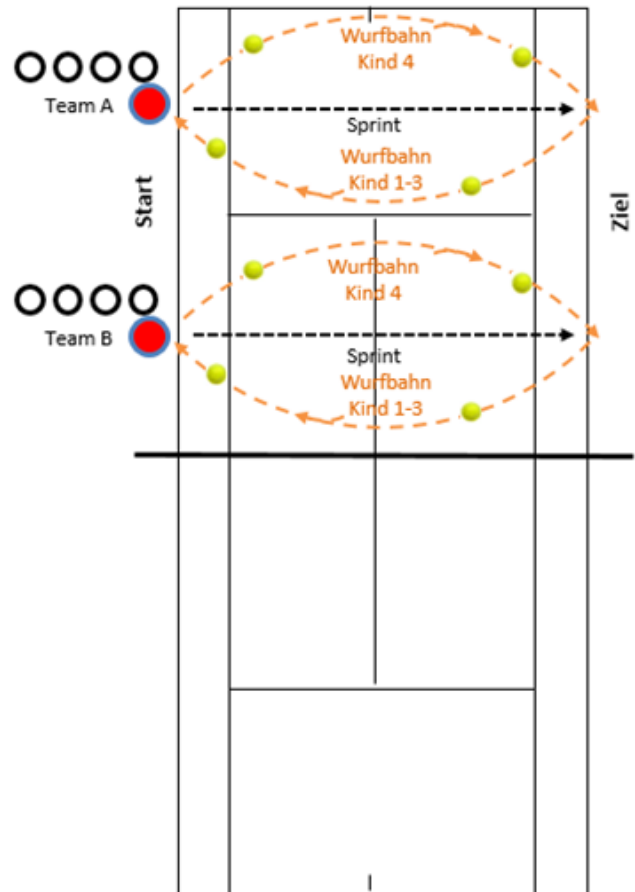
Der Wurf- und Fangbereich ist quer zwischen T-Linie und Grundlinie außerhalb der Doppelseitenlinie.

Aufgabe:

Quer über den Platz sprinten von Doppelseitenlinie zu Doppelseitenlinie und danach einen Tennisball zurückwerfen.

Durchführung:

Auf ein Startkommando sprintet aus jeder Mannschaft das erste Kind mit einem Tennisball in der Hand quer über das Tennisfeld zur gegenüberliegenden Doppelseitenlinie. Hinter der Seitenlinie des Doppelfeldes wirft es den Ball zurück zu Kind 2, das mit den zwei anderen Kindern am Startpunkt hinter der Doppelseitenlinie steht. Kind 2 fängt den Ball hinter der Doppelseitenlinie direkt oder indirekt (siehe Anmerkung). Das zweite und dritte Kind läuft und wirft wie vorher beschrieben. Das Kind 4 wirft den Ball vor dem Laufen vom Startpunkt zu einem der ersten drei Kinder und läuft dann ohne Ball zur gegenüberliegenden Seite. Sobald das Kind 4 hinter der Doppelseitenlinie ist, darf der Ball abgelegt werden.



Anmerkung zum Werfen des Balles: Einhändig über dem Kopf (wie Schlagballweitwurf).

Anmerkung zum Fangen des Balles:

Der Ball muss hinter der Seitenlinie des Doppelfeldes gefangen werden. Der Ball darf vorher den Boden berühren bzw. aufspringen. Der Ball darf erst hinter der Doppelseitenlinie vom nächsten Kind in die Hand genommen werden. Bleibt der Ball im Feld liegen, so muss das werfende Kind den Ball holen und nochmals von der Doppelseitenlinie werfen. Prallt der Ball vom Kind, das den Ball fängt, zurück, so muss dieses Kind den Ball holen.

Sieger:

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen vier Kindern hinter der Außenlinie (Doppelseitenlinie) der gegenüberliegenden Seite ist und deren Ball hinter der Seitenlinie (Markierung) liegt.

Material: 2 Tennisbälle

4. Staffel: Ball rollen (Schnelligkeit und Koordination)

Aufbau:

3 m nach der Grundlinie, auf Höhe der Aufschlaglinie und 3 m vor dem Netz, werden Markierungen (Balldosen oder Hütchen), wie auf der Skizze gezeigt, aufgestellt. Am letzten Hütchen vor dem Netz (3 m) werden Linien gezogen (Markierungen für das Rollen des Balls – siehe Skizze).

Aufgabe:

Einen Tennisball mit dem Tennisschläger auf dem Boden um die Markierungen in Richtung Netz rollen. Mit dem Tennisschläger das Netz an einer beliebigen Stelle berühren und anschließend wieder die gleiche Strecke zurück zur Grundlinie den Ball mit dem Tennisschläger rollen.

Durchführung:

Auf ein Startkommando rollt aus jeder Mannschaft ein Kind einen Tennisball, der auf der Grundlinie liegt, mit dem Tennisschläger auf dem Boden, um die Markierungen in Richtung Netz. Der Ball muss bis über die Linie (3 m vor dem Netz) gerollt werden. Das Kind stoppt den Ball mit dem Schläger hinter der Linie ab, berührt mit seinem Schläger das Netz an einer beliebigen Stelle und rollt anschließend den Ball mit dem Tennisschläger wieder zurück zur Grundlinie. Die Übergabe an das nächste Kind erfolgt folgendermaßen: Der Ball muss im angebrachten Viertelkreis vom ankommenden Kind mit der Hand gestoppt werden. Das nächste Kind rollt den Ball mit dem Tennisschläger in gleicher Weise um die Markierungen wie das erste Kind. Der Ball muss vor dem Loslaufen nicht mit der Hand festgehalten werden. Das dritte und vierte Kind rollen den Ball in gleicher Weise um die Markierungen wie Kind 1 + 2.

Sieger:

Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst mit allen vier Kindern die Staffel beendet hat. Das vierte Kind muss den Ball mit der Hand im Viertelkreis stoppen.

Material: 6 Markierungen (Hütchen, Stangen oder Balldosen); 2 normale Tennisbälle

