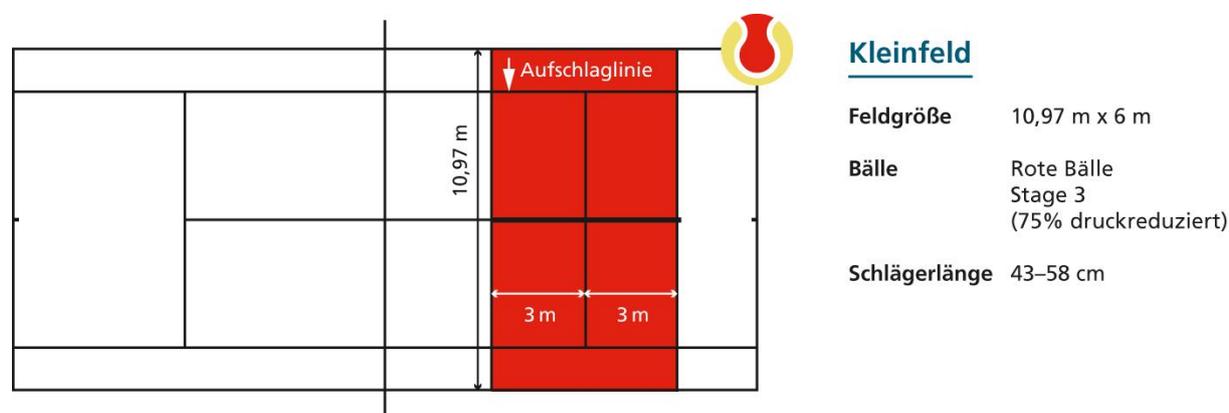


Ausschreibung und Durchführungsbestimmungen im Bezirk Oberbayern-München Altersklasse U9, Kleinfeld-Verbandsrunde 2021

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 2012 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). Jeder Spieler, der im Motorik-Wettkampf eingesetzt wird, muss auch an einem Tennismatch (Einzel oder Doppel) teilnehmen (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: 07.05.2021 - 09.07.2021

Endspiele für die Gruppenersten der leistungsstärkeren Klasse (falls möglich): geplant am 17./18.07.2021

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 09. 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 Kleinfeld, 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: 1 leerer Balleimer, 8 Bälle, 1 Schläger, Stoppuhr, 4 Hütchen

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 2021 besteht der Motorik-Wettkampf aus folgenden Übungen:

- A: Lauf- und Geschicklichkeitsspiele: 1. Hütchenlauf
B: Wurf- und Fangspiele: 3. Zielwurfstaffel
C: Sprungspiele: 4. Polysprungstaffel

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 Aufschlag 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 Kleinfelder (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.

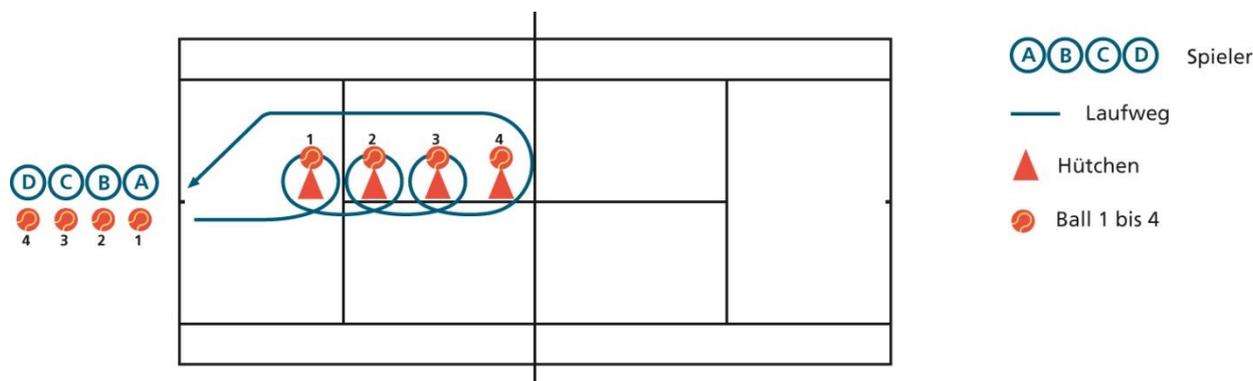
Wünschen Sie weitere Informationen, so setzen Sie sich bitte mit Steffen Spielberger, Spielleiter für Kleinfeld und Midcourt im Bezirk Oberbayern-München in Verbindung. Tel.: 08062 / 6160, Mobil: 0171 / 45 87 303, E-Mail: steffen.spielberger@btv.de

Motorikübungen 2021 für U9 Kleinfeld in Oberbayern-München siehe nächste Seiten:

Bitte beachten Sie die Corona-bedingten Änderungen in rot!

A Lauf- und Geschicklichkeitsspiele

Nr. 1: Hütchenlauf



Hinweis U8: Die Übungen werden von 2 Spielern durchgeführt. Der „erste“ Spieler entspricht in der Beschreibung A+C, der „zweite“ Spieler B+D. Jeder Spieler läuft also 2 Mal.

Aufbau:

Siehe Skizze: Vier Hütchen im gleichmäßigen Abstand von Grundlinie bis zum Netz aufstellen.

Aufstellung:

Spieler A,B,C,D der ersten Mannschaft stehen in einer Reihe **mit jeweils 1,5 m Abstand** hinter der Grundlinie. Immer der erste in der Reihe steht direkt an der Grundlinie, aber noch dahinter. Es liegen vier rote Tennisbälle an der Grundlinie bereit.

Ablauf:

A umrundet das erste Hütchen und legt dabei einen Tennisball darauf ab. Anschließend läuft er zum zweiten Hütchen und umrundet es, dasselbe beim dritten Hütchen. Als letztes läuft er um das vierte Hütchen, ohne dieses zu umrunden (siehe Skizze) und **dann direkt zum von sich aus gesehenen rechten Eckpunkt Einzellinie/Grundlinie** zurück. **In dem Moment, wo Spieler A den Eckpunkt mit dem Fuß berührt, darf Spieler B starten.** Dieser läuft exakt die gleiche Strecke, wie Spieler A, nur legt er den Ball auf dem 2. Hütchen ab. Spieler C legt den Ball auf dem 3. Hütchen ab und Spieler D auf dem 4. Hütchen. Wenn ein Spieler falsch läuft, muss er nochmals von vorne starten. Wenn sein eigener Ball, oder der Ball eines vorher gelaufenen Spielers vom Hütchen fällt, muss er den Ball wieder auf das entsprechende Hütchen auflegen und erst dann den „Lauf“ fortsetzen“.

Zeitnahme:

Die Zeit wird auf Kommando „los“ gestartet und wird gestoppt, sobald Spieler D die Grundlinie überquert hat und auf allen vier Hütchen Tennisbälle liegen. Die Zeitnahme erfolgt mit einer Genauigkeit von 1/10 Sekunden.

Wertung:

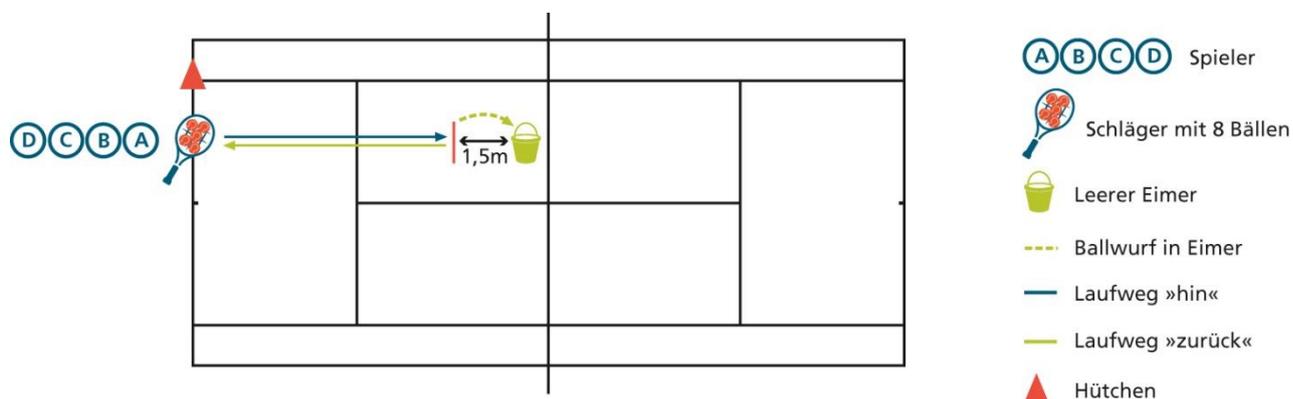
Das Team mit der besseren Zeit hat die Motorikübung gewonnen. Sind beide Teams exakt gleich schnell gelaufen, steht es unentschieden.

Punkte: Sieg = 3 Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: 4 Hütchen, 4 rote Tennisbälle, Stoppuhr

B Wurf- und Fangspiele

Nr. 3: Zielwurfstaffel



Hinweis U8: Die Übungen werden von 2 Spielern durchgeführt. Der „erste“ Spieler entspricht in der Beschreibung A+C, der „zweite“ Spieler B+D. Jeder Spieler läuft also 4 Mal.

Aufbau:

Siehe Skizze: Einen leeren Balleimer am Netz positionieren, Abwurflinien 1,5 Meter vom Ballkorb entfernt einzeichnen. 8 Bälle auf einem Schläger an der Startlinie platzieren.

Aufstellung:

Alle vier Spieler der Mannschaft stehen an der Grundlinie mit **1,5 m Abstand** hintereinander. Wenn sie loslaufen, nehmen sie einen der Bälle vom Schläger.

Ablauf:

Spieler A startet mit dem Ball an der Grundlinie und läuft bis zur Abwurflinie. Sobald der Ball in den Eimer geworfen wurde (beliebig viele Versuche, wenn er nicht trifft, muss er ihn holen und sich wieder an die Abwurflinie stellen, u.s.w.), **läuft er zu dem auf dem Eckpunkt Einzellinie/Grundlinie postierten Hütchen und tippt es mit der Hand an, was das Startsignal für Spieler B ist. Danach nimmt Spieler A die hinterste Warteposition ein.** B, C und D verfahren wie Spieler A. Anschließend beginnt wieder Spieler A mit dem 2. Durchgang. Es gilt auch als Treffer wenn ein Ball wieder aus dem Eimer springt. Ein Schiedsrichter legt ihn dann in den Eimer. Die Zeit wird gestoppt, **sobald D nach dem zweiten Umlauf das Hütchen berührt hat.**

Wertung:

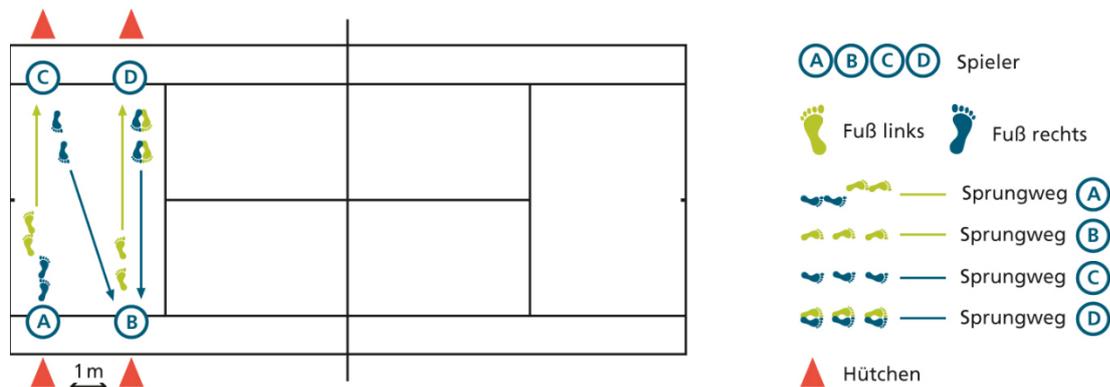
Das Team, das schneller alle 8 Bälle in den Eimer getroffen hat, gewinnt die Übung.

Punkte: Sieg = 3 Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: 1 leerer Balleimer, 8 Bälle, 1 Schläger, Stoppuhr, **1 Hütchen**

C Sprungspiele

Nr. 4: Polysprungstaffel



Hinweis U8: Die Übungen werden von 2 Spielern durchgeführt. Der „erste“ Spieler entspricht in der Beschreibung A+C, der „zweite“ Spieler B+D. Jeder Spieler springt also am Stück hin und zurück. In der „Wendzone“ darf er zwischen Einzel- und Doppellinie „normal“ laufen, muss das jeweilige Hütchen, das auf der Doppellinie platziert ist, berühren, läuft zurück zur Einzellinie und hüpft gemäß Zeichnung zur gegenüberliegenden Einzellinie, um seinen Partner abzuklatschen.

Aufbau:

Siehe Skizze: Jeweils zwei Hütchen im Abstand von **zwei Metern** auf die Doppellinien stellen.

Aufstellung:

Spieler A und B der ersten Mannschaft stehen auf der rechten Einzellinie, **C und D jeweils um 2 Meter versetzt zu A und B auf der linken Einzellinie**. Es ergibt sich also eine „Zick-Zack“ Aufstellung jeweils auf der Höhe des hinter ihnen platzierten Hütchens.

Ablauf:

A springt im Wechselsprung (rechts, rechts, links, links u.s.w.) **geradlinig geradlinig bis über die gegenüberliegende Einzellinie**. **In dem Moment, wo A über der Einzellinie im Doppelstreifen landet, darf C losspringen!** Dieser springt auf dem rechten Bein **geradlinig zurück und B startet u.s.w.** B springt auf dem linken Bein zurück **und D startet**. D springt beidbeinig, wobei sich die Füße berühren müssen. Die Staffel ist beendet, wenn Springer D die gegenüberliegende Einzellinie überquert **und im Doppelstreifen landet**. 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= 3 Punkte; Unentschieden = 1 Punkt

Materialbedarf: Stoppuhr, 4 Hütchen