

Jüngsten-Mannschaftsspiele 2021 * Ausschreibung Kleinfeld U9

V 20201103 E

Spielberechtigung

Kinder mit dem Geburtsjahr 2012 und jünger.

Zuständigkeit

Der im Terminplan zuerst genannte Verein ist der Heimverein.

Er stellt die Bälle sowie das weitere Material (Kleinfeldnetze, Hütchen usw.)

Der Heimverein führt den Spielberichtsbogen und kümmert sich um den Ablauf des Wettbewerbes.

Spieltermine

Mittwoch ab 16:00 Uhr (siehe Spielplan). Dauer ca. 1,5 Stunden. Der Spieltermin kann nach Absprache der Vereine um 30 Minuten nach hinten, oder auf jeden beliebigen Wochentag verlegt werden bzw. noch am gleichen Wochenende gespielt werden, sofern dadurch keine anderen Mannschaftsspiele betroffen sind. Das Spielergebnis ist spätestens bis zum nächsten Montag 22.00 Uhr in das BTV Internetportal einzutragen. Bei Spielverlegungen (z.B. wg. Regen) ist verpflichtend der Nachholtermin im BTV Portal einzugeben und der zuständige Spielleiter (siehe Spielplan) per E-Mail darüber zu verständigen.

Geräte-, Platz- und Materialbedarf

Tennis: 2 Kleinfeldnetze - 6 Methodik-Tennisbälle Dunlop Stage-3 rot

Motorik: 8 Markierungshütchen - 10 Tennisbälle gleicher Sorte - Erfassungsbogen Wurfchampion - 8 Sprungseile

Ablauf

Der Spieltag beginnt mit den Motorikübungen zum Aufwärmen.

Danach werden im Tennisteil zuerst 2 Einzel und danach 1 Doppel gespielt.

Motorik Wettkampf (2 bis 4 Spieler)

1. Fächerlauf 2. Wurfchampion 3. Seilhüpfen

Der Motorik-Wettbewerb kann je nach Anzahl an Teilnehmern 2 gegen 2, 3 gegen 3 bzw. 4 gegen 4 durchgeführt werden. Im Motorik-Wettkampf dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die danach auch im Tennis-Wettkampf eingesetzt werden.

Tennis Wettkampf (2 bis 4 Spieler)

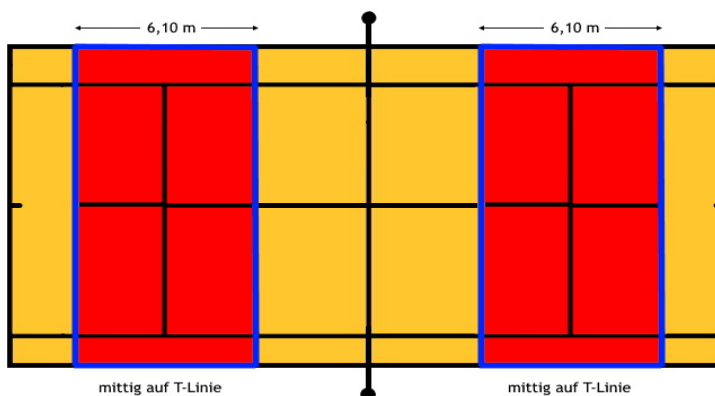
Im Tennisteil werden 2 Einzel und 1 Doppel gespielt. Zulässige Schlägergröße 43-58 cm (17 - 23 Inch)

Es können gemischte Mannschaften (Mädchen + Knaben) mit insgesamt 4 Kindern (2 Einzel- und 2 Doppelspieler) aufgestellt werden.

Spielfeld

Länge 10,97 m, Breite 6,10 m

Netzhöhe 80 cm



Zählweise Tennis

Es werden 2 Kurzsätze beginnend bei 3:3 gespielt. Bei 6:6 Tiebreak. Ein 3. Satz wird als Matchtiebreak gespielt. In allen Einzel- und Doppelbegegnungen kommt die „No Ad“-Regel (Ohne-Vorteil-Regel) zur Anwendung.

Punktewertung

Motorik: Sieg je Übung = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt. Maximal 6 Punkte

Tennis: Sieg je Einzel = 2 Punkte, Sieg Doppel = 2 Punkte. Maximal 6 Punkte

Sonstiges

Jeder Verein, der eine Kleinfeldmannschaft gemeldet hat, muss einen Kleinfeldreferenten als Ansprechpartner im BTV Portal benennen.

Bezirksmeisterschaften

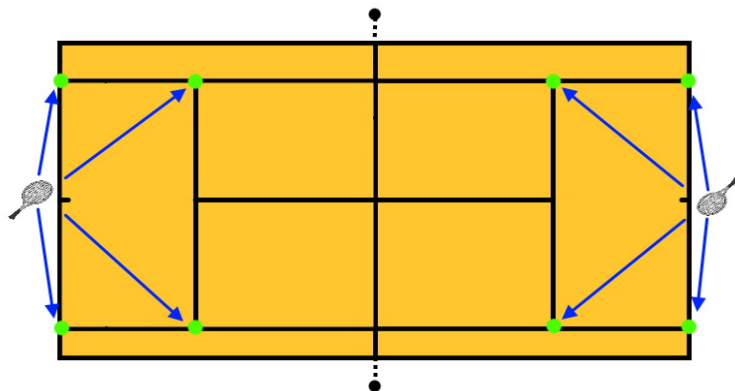
Die Gruppensieger spielen im September in einer Endrunde die Bezirks-Meisterschaft aus.

Der genaue Termin und der Austragungsort werden noch bekannt gegeben.

Jüngsten-Mannschaftsspiele * Motorikübungen für die Altersklassen U8 und U9

Übung 1 * Fächerlauf

- Hilfsmittel:** 8 Markierkegel (oben offene Kegel), 8 Tennisbälle, 2 Tennisschläger
- Regeln:**
- * Es darf immer nur ein Ball in der Hand gehalten werden
 - * Der Ball muss ruhend auf der Markierfläche abgelegt sein bevor der nächste Ball geholt wird.
 - * Es darf immer nur das Kind die Bälle berühren das gerade an der Reihe ist.
 - * Der Spielerwechsel erfolgt nach dem überlaufen des Mittelzeichen der Grundlinie.



- Durchführung:** Es werden auf den Ecken der hinteren Spielfeldhälften jeweils 4 Markierflächen positioniert. Das erste Kind steht mit einem Fuß auf dem Mittelzeichen und hält einen Tennisball in der Hand. Drei weitere Tennisbälle liegen auf einem Tennisschläger 1 Meter hinter der Start/Zielmarkierung (Mittelzeichen). Die anderen Mannschaftsspieler stehen aufgereiht dahinter. Wenn der Startläufer alle 4 Bälle auf den Markierflächen abgelegt hat und die Start-/Zielmarkierung (Mittelzeichen) überläuft, startet das nächste Kind und bringt alle Bälle wieder auf den Schläger zurück usw.
- Wertung:** Sieger ist das Team das als erstes den letzten Ball abgelegt bzw. platziert hat. Der Sieger erhält 2 Punkte * Bei unentschieden je Team 1 Punkt

Übung 2 * Wurfchampion

- Hilfsmittel:** 2 Balleimer, 10 Tennisbälle, 1 Erfassungsbogen
- Regeln:** 5 Kernwürfe mit der rechten Hand und 5 Kernwürfe mit der linken Hand
Die 10 Würfe müssen innerhalb von 50 Sekunden durchgeführt werden.
Der Ball muss innerhalb der Einzellinien, (bzw. Verlängerung nach hinten) aufkommen.
- Durchführung:** Jedes Kind steht an der T-Linie und macht aus dem Stand seine 10 Ballwürfe maximal weit über das Netz.
- Punkte:**
- | | |
|---|------------|
| Ball landet im eigenen Aufschlagfeld vor dem Netz. | - 0 Punkte |
| Ball fliegt über das Netz in das gegnerische Aufschlagfeld. | - 1 Punkt |
| Ball fliegt über das Netz und landet zwischen T-, und Grundlinie. | - 2 Punkte |
| Ball fliegt über das Netz und landet hinter der Grundlinie. | - 3 Punkte |
- Trifft der Ball bei der Landung eine der Linien so zählt die nächste höhere Wertung.
Die Punkte der Teams werden addiert.
- Wertung:** Sieger ist das Team mit den meisten Punkten.
Der Sieger erhält 2 Punkte * Bei unentschieden je Team 1 Punkt

Übung 3 * Seilspringen (auf Zeit)

- Hilfsmittel:** 1 Stoppuhr (1 Smartphone), 8 Sprungseile
- Regeln:** Eigens mitgebrachte Seile sind zulässig.
Die Seilsprünge können auf verschiedene Weise durchgeführt werden.
Z.B. Mit beiden Beinen gleichzeitig, im Laufschrift oder mit Zwischensprung.
- Durchführung:** Jedes der bis zu 4 Teammitglieder hat 30 Sekunden Zeit, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren. Die Sprünge aller Teammitglieder werden zusammengezählt.
- Wertung:** Das Team mit den meisten Sprüngen hat gewonnen.
Der Sieger erhält 2 Punkte * Bei unentschieden je Team 1 Punkt

Erfassungsbogen

Von den Betreuern wird eine absolut faire Aufnahme der sportlichen Leistungen erwartet.

* FÄCHERLAUF

Sieger:

Unentschieden:	Beide Teams erhalten je 1 Punkt
----------------	---------------------------------

* WURFCHAMPION

Heimmannschaft											
Spieler 1			Spieler 2			Spieler 3			Spieler 4		
	R	L		R	L		R	L		R	L
Wurf 1			Wurf 1			Wurf 1			Wurf 1		
Wurf 2			Wurf 2			Wurf 2			Wurf 2		
Wurf 3			Wurf 3			Wurf 3			Wurf 3		
Wurf 4			Wurf 4			Wurf 4			Wurf 4		
Wurf 5			Wurf 5			Wurf 5			Wurf 5		
Summe			Summe			Summe			Summe		
Gesamt 1			Gesamt 2			Gesamt 3			Gesamt 4		
Gesamtpunkte Heim:											

Gastmannschaft											
Spieler 1			Spieler 2			Spieler 3			Spieler 4		
	R	L		R	L		R	L		R	L
Wurf 1			Wurf 1			Wurf 1			Wurf 1		
Wurf 2			Wurf 2			Wurf 2			Wurf 2		
Wurf 3			Wurf 3			Wurf 3			Wurf 3		
Wurf 4			Wurf 4			Wurf 4			Wurf 4		
Wurf 5			Wurf 5			Wurf 5			Wurf 5		
Summe			Summe			Summe			Summe		
Gesamt 1			Gesamt 2			Gesamt 3			Gesamt 4		
Gesamtpunkte Gast:											

* SEILHÜPFEN (30 Sekunden)

Heimmannschaft											
Spieler 1			Spieler 2			Spieler 3			Spieler 4		
	Sprünge			Sprünge			Sprünge			Sprünge	
Gesamtsprünge Heim:											

Gastmannschaft											
Spieler 1			Spieler 2			Spieler 3			Spieler 4		
	Sprünge			Sprünge			Sprünge			Sprünge	
Gesamtsprünge Gast:											