

Mannschaftsbewerb kids10u Mehrkampf Kreis Nordwest
sponsored by
Waldviertler Rindenprodukte
Schulz - Gföhl

Seit 2004 gibt es diesen Jugendbewerb: Mannschaftsbewerb 10u mit Sportmotorik.

Erfreulicherweise unterstützt Herr Schulz Ludwig diese Meisterschaft.

Nennung von Mannschaften: wie alle Mannschaften im Internet **bis 31.1.!**

Eingabe der Ergebnisse in nuLiga!

Spieltermine: jeweils Samstag 10.00 Uhr (im gegenseitigen Einvernehmen kann auch vorher gespielt werden.)

Bälle: Es gibt eigens für den Kleinfeld-Bewerb entwickelte **ITF Stage 2-Bälle**. Diese sind zu verwenden.

Durchführungsbestimmungen für die Mannschaftsmeisterschaft u10 im NOETV Kreis Nordwest

Sportmotorik-Tennis Mannschaftsmehrkampf Kids u10

Der Mannschaftsmehrkampf setzt sich aus 2 Teilbewerben zusammen.

1) Sportmotorikwettbewerb

2) Tenniswettbewerb (Winner-Court ohne Seitenlinien, nur Einzel)

Die Bezeichnung Spieler ist in den nachstehenden Ausführungen geschlechtsneutral zu verstehen und gilt daher für Mädchen und Burschen gleich.

Mannschaftszusammensetzung

Eine Mannschaft setzt sich pro Runde (Wettspiel) aus mindestens 4 Spielern zusammen. Im Meisterschaftsjahr 2025 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2015 und jünger sein. Die Jahrgänge verschieben sich in den folgenden Jahren sinngemäß.

In der Sportmotorik können auch mehr 4 Spieler abwechselnd in dem einzelnen Bewerben eingesetzt werden. Die Reihenfolge der Spieler innerhalb einer Mannschaft bei den Sportmotorikbewerben ist durch die Reihenfolge bei der Mannschaftsaufstellung gegeben.

Beim Tennisbewerb spielen zumindest 4 Spieler (bzw. wenn beide Mannschaften mehr Spieler zur Verfügung haben auch mehr) den Kleinfeldbewerb.

Die Teilnehmer am Tennisbewerb sind **nach Ende** der Sportmotorik bekannt zu geben.

Verletzt sich einer dieser Spieler bei einem Tennisspiel ist dieses als w.o. zu werten. Für das zweite Spiel des Verletzten kann ein anderer oder neuer Spieler eingesetzt werden.

Zeitlicher Ablauf:

Zunächst werden die Sportmotorikbewerbe in der angegebene Reihenfolge durchgeführt. Nach einer Pause von 15-20 min werden dann die Tennisbewerbe gespielt.

Durchführung:

Jede Mannschaft wird von einem Erwachsenen betreut. Gemeinsam agieren die Betreuer als Wettspielleiter und Schiedsrichter. Sie sollten mit den Durchführungsbestimmungen vertraut sein und die Entscheidungen unparteiisch und kindgemäß treffen. Spaß und Freude am gemeinsamen Wettbewerb sollen im Vordergrund stehen.

Punktesystem:

Sportmotorik:

- für einen Sieg in den Bewerben 1-3 erhält die Mannschaft 2 Punkte,
- für einen Sieg in den Bewerben 4 und 5 erhält die Mannschaft 4 Punkte.

maximale Punktezahl (3x2) + (2x4) = 14

Tennis:

- pro Satzgewinn im Kleinfeld erhält die Mannschaft 1 Punkt.

maximale Punktezahl (8x2) = 16

Haben beide Mannschaften am Ende der Bewerbe gleich viele Bewertungspunkte, so ist diejenige Mannschaft Sieger, die im Tennisbewerb mehr Punkte erreicht hat. Sollte auch hier ein Gleichstand vorhanden sein, wird die Anzahl der in den einzelnen Sätzen erspielten Punkte zur Entscheidung herangezogen.

Bei weiterer Gleichheit wird ein Entscheidungsspiel im Kleinfeld gespielt.

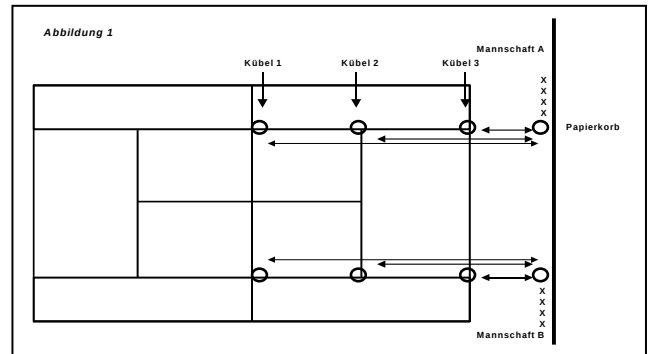
1) Sportmotorikwettbewerb

1.1. Ballholen

Zweimal 3 Kübel mit jeweils 4 Tennisbällen und 1 Papierkorb werden – wie in der Skizze zu sehen – aufgestellt.

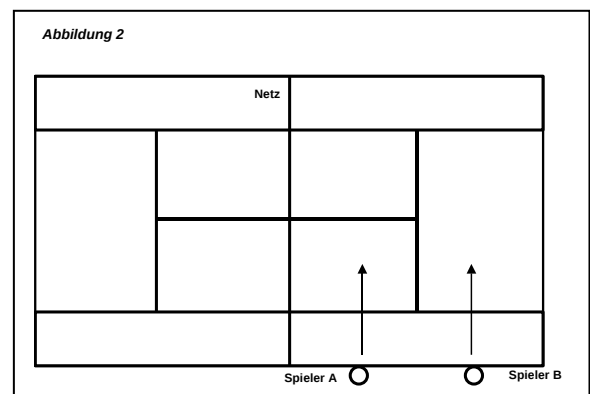
Die jeweils ersten Läufer der Mannschaft A und B starten gleichzeitig auf Kommando. Aus den 3 Kübeln einer Mannschaft wird nacheinander je ein Ball in der vorgegebenen Reihenfolge (1, 2, 3) geholt und in den Papierkorb gelegt. Jeder Ball muss im Korb bleiben. Sollte er herauspringen, muss er sofort wieder in den Korb zurückgelegt werden. Nach Ablegen des dritten Balles wird durch „Abschlag“ der nächste Läufer losgeschickt usw.

Die Mannschaft, die zuerst alle Bälle im Korb (je Spieler sind 3 Bälle vorzusehen!), ist Sieger. Wird ein Kübel (bzw. der Papierkorb) umgestoßen, muss er sofort wieder aufgestellt und die Bälle müssen eingesammelt werden.



1.2. Standweitsprung

Aus der Grundstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. Die ersten Springer der beiden Mannschaften A und B starten auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Abbildung 2). An den von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstellen springen die nächsten Kinder ab usw. Gewonnen hat jene Mannschaft, die am weitesten gesprungen ist.



1.3 Tennisballweitwurf aus knieender Stellung

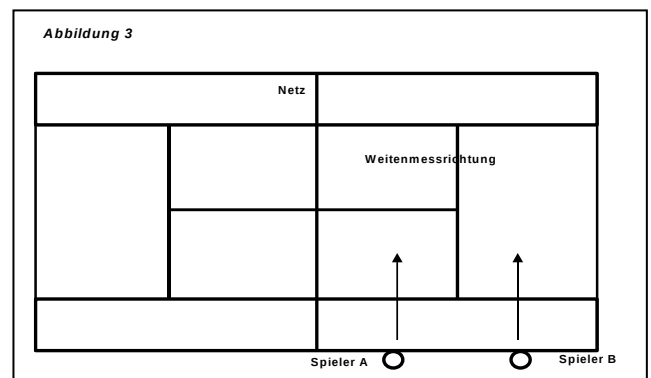
Jedes Kind soll den Tennisball aus knieender Stellung im rechten Winkel zur Abwurfline (beide Knie direkt und parallel an der Abwurfline) soweit wie möglich werfen. Es wirft immer 1 Spieler jeder Mannschaft einigermaßen gleichzeitig. Die Weite wird im rechten Winkel zur Abwurfline gemessen, damit die Kinder gezwungen werden weit und in eine vorgegebene Richtung zu werfen.

Jedes Kind hat zwei direkt aufeinander folgende Versuche, der bessere wird mit dem des Gegners verglichen. Die Mannschaft des Spielers mit der größeren Wurfweite bekommt einen Punkt (*head to head* Wertung). Anschließend werfen die nächsten beiden Spieler. Die Mannschaft mit den meisten Punkten bei dieser *head to head* Wertung hat diesen Bewerb gewonnen.

Achtung:

Es ist darauf zu achten, dass beim Wurf die beiden Knie den Bodenkontakt nicht verlieren, es kann die parallele oder seitliche Stellung zur Abwurfline angewendet werden. Der Wurfbereich ist von Personen freizuhalten!!!

Probewürfe zum Aufwärmen (Verletzungsgefahr)!!!



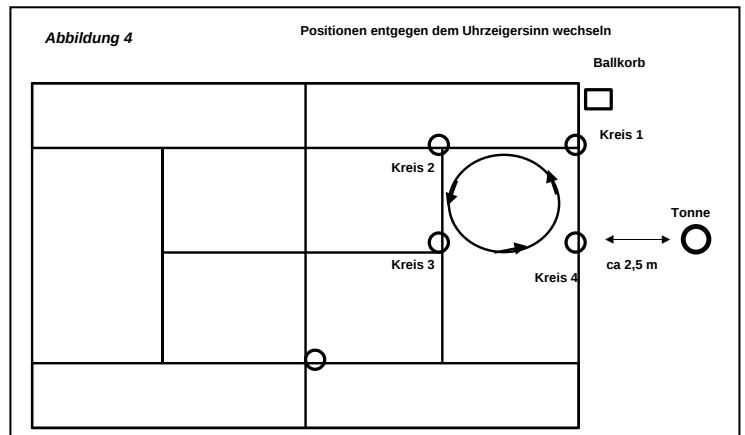
1.4 Fang-Ziel-Werfen

4 Sprungschüre (Gymnastikreifen) werden kreisförmig (siehe Skizze) in beiden Feldhälften aufgelegt (Kreisdurchmesser zirka 80 cm).

Auf Kommando nimmt der im Kreis 1 Stehende einen Tennisball aus dem Ballkorb und wirft ihn direkt (also ohne Bodenkontakt) zum 2., dieser zum 3., dieser zum 4. Kreis. Der jeweils letzte in Serie (der zweite usw.) versucht den Ball in die Tonne zu werfen (Tonne: 50 cm bis 100 cm hoch).

Sobald der Spieler aus Kreis 1 den Ball weitergespielt hat, nimmt er den nächsten Ball aus dem Ballkorb und wirft in zu 2 weiter.....

Die Spieler müssen mit beiden Füßen innerhalb ihrer Kreise bleiben. Nach 30 Sekunden bewegen sich alle Spieler nach einem Signal des Schiedsrichters weiter, dabei dürfen die Bälle in der Hand gehalten (mitgenommen) werden. Nach 3-maligem Positionswechsel (entspricht zwei Min) hat diejenige Mannschaft mit den meisten Bällen in der Tonne gewonnen (es zählen alle Bälle, die sich vor dem Stoppsignal des Schiedsrichters in der Tonne befinden).

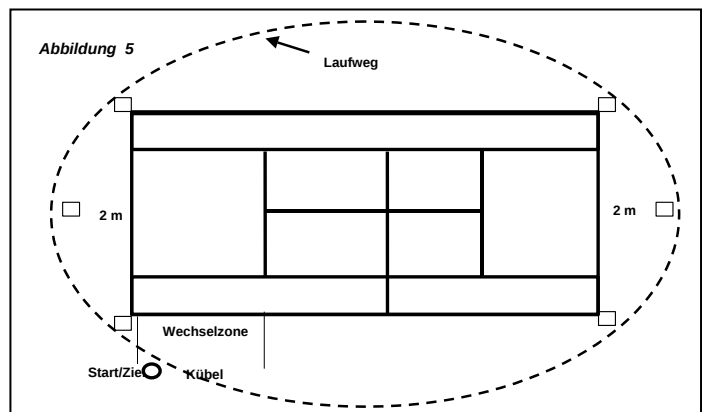


1.5 Ausdauerlauf

Um einen Tennisplatz wird eine Laufbahn nach folgendem Plan aufgebaut. Eine Runde hat eine Länge von zirka 72 m.

Die ersten Läufer beider Mannschaften starten mit dem Tennisschläger in der Hand an der vorgesehenen Startlinie. Sie müssen nach erfolgtem Start je einen in der Mitte der Wechselzone liegenden Tennisball ohne Gebrauch der Hände auf die Schlagfläche laden (mehrere Varianten möglich: Fuß, Schläger..) und dann mit dem Ball auf der Schlagfläche 1 Runden laufen. Sollte der Ball im Schlägerherz liegen, so ist er sofort ohne Gebrauch der Hände auf die Schlagfläche zu bringen. Fällt der Ball zu Boden, so muss er ohne Gebrauch der Hände wieder auf die Schlagfläche aufgenommen werden. Der Tennisschläger darf nach belieben (eine oder beide Hände, Griffhaltung egal) gehalten werden, wobei allerdings der Schlägerkopf nicht berührt werden darf. Nach 1 Runde wird der Ball dem 2. Läufer der

Mannschaft in der Wechselzone von Schläger zu Schläger ohne Gebrauch der Hände übergeben, dieser läuft wieder 1 Runde und übergibt danach an den 3. Läufer, dieser nach 1 Runde an den vierten Läufer, dieser nach 1 Runde wieder an den Läufer 1, usw. , bis alle Läufer jeweils 1x1 Runde hinter sich gebracht haben (jeder Einzelne läuft in Summe also 2 Runden mit Pausen.) Sieger ist diejenige Mannschaft, deren Schlussläufer als erster den Ball in einen neben der Start/Ziellinie stehenden Kübel kippt, bzw. die schnellere Gesamtzeit erreicht. Um gegenseitige Behinderung zu vermeiden, soll der Bewerb auf 2 Plätzen durchgeführt werden. Steht nur 1 Platz zur Verfügung, sollte der Bewerb für jede Mannschaft nacheinander mittels Zeitnehmung durchgeführt werden.



1.6 Allgemeine Bestimmungen

*) Endet ein Bewerb unentschieden, so werden die Punkte geteilt.

*) Bei allen Bewerben gilt: Grobe Verstöße gegen das Regelwerk führen zur Disqualifikation der betreffenden Mannschaft im jeweiligen Teilbewerb, d.h. die andere Mannschaft bekommt für diesen Teilbewerb die volle Punktezahl.

1.7 Benötigte Geräte:

6 Kübel, 2 Papierkörbe, 2 Ballkörbe, 8 bis 12 Sprungschnüre oder Gymnastikreifen, 2 Tonnen, 6 Balldosen (oder ähnliche Gegenstände) zur Markierung der Laufbahn. Bälle zwei 4er Packungen Academy Bälle.

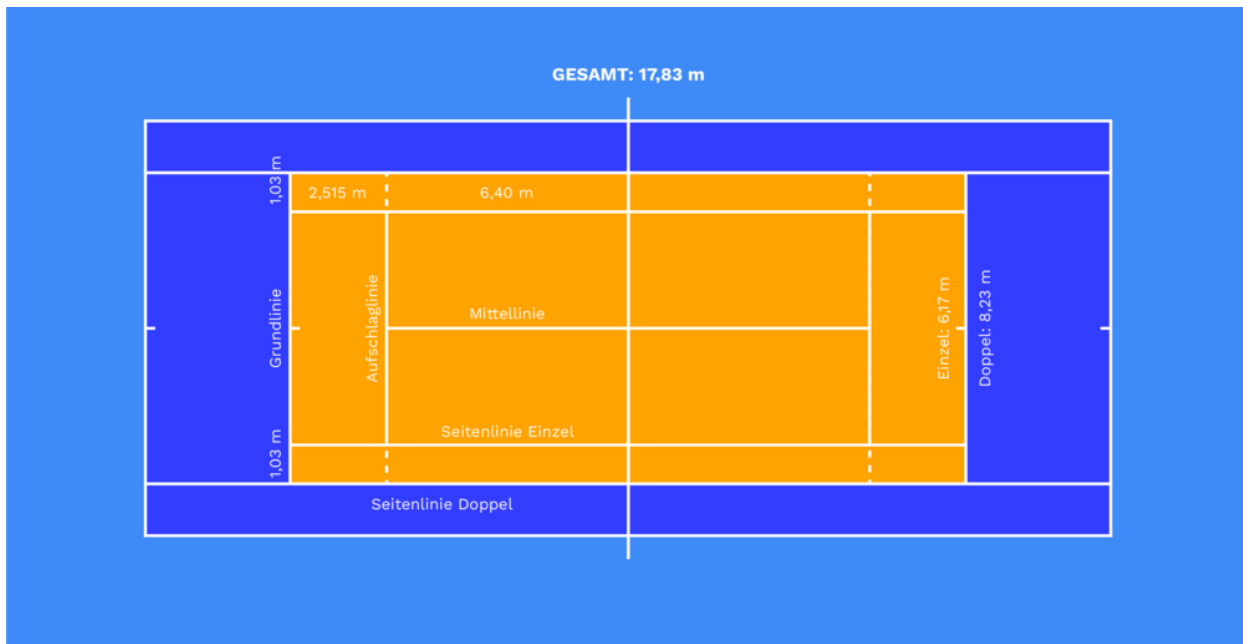
ad 2) TENNISWETTKAMPF

Allgemeine Bestimmungen: Die Spiele werden nach den Bestimmungen des Wettspielausschuss Kreis Nordwest durchgeführt. (**Ausnahme: Zählweise!**).

Nach Ende der Sportmotorikbewerbe nominieren beide Mannschaften 4 Spieler für das Tennis im Kleinfeld.

Kleinfeld Spielreihenfolge: A1 : B1, A2 : B2 A3 : B3 und A4 : B4 und danach A1 : B2, A2 : B1, A3 : B4 und A4 : B3.

Winner Court **ohne Seitenlinien (Sinner Court)**



Copyright Österreichischer Tennisverband

Länge: **17,83 Meter**

Breite: **8,23 Meter (neu: ohne zusätzliche Seitenlinie)**

Netzhöhe: **80 cm**

Die Aufschlaglinie des Normalfeldes dient als Aufschlaglinie des Winner Courts. (Im Doppel dient die Seitenlinie des Normalfeldes als Doppelseitenlinie des Winner Courts.) Do

Bälle

Auf diesem Court kommen ausschließlich ITF Approved Stage 2 - Bälle (orange balls) zum Einsatz. Dabei handelt es sich um spezielle Methodikbälle die etwa 50% langsamer sind und deutlich weniger hoch abspringen als der Normalball.

Zählweise

2 gewonnene Sätze bis 10 Punkten (2 Punkte Unterschied). Bei Satzgleichstand endet die Begegnung unentschieden!

Aufschlagregeln: Der Aufschlag erfolgt beliebig von oben oder von unten, muss aber auf jeden Fall aus der Luft geschlagen werden (ohne Bodenkontakt). Gespielt wird nach den Regeln eines Tie-Breaks. Der Spieler 1 schlägt von rechts auf, danach wechselt das Aufschlagrecht, der Spieler 2 hat nun zwei Aufschläge mit 2 Aufschlagversuchen und beginnt links. Das Aufschlagrecht wechselt nach 2 Aufschlägen wieder!

Sonstiges: Der Seitenwechsel erfolgt nach dem 1. Satz.

In nuLiga sind 8 Einzel und ein Feld für das Sportmotorikendergebnis angelegt. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, wird ein Spielbericht kids10u zum Download bereitgestellt!