

**Ergänzende DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN ZUR WETTSPIELORDNUNG**  
 für den  
**KREIS NORDWEST**  
 zu den  
**DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN für die NÖ-MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT 2014**

**zu § 1 BEWERBE / GRUPPENEINTEILUNG**

**2) b Kreisligen**

	Landes- liga	Kreis- liga		
Herren	6/3	6/3	kids mw 10u	4/0
Herren 35+	5/2	5/2		
Herren 45+	5/2	5/2	kids boys 11u	2/1
Herren 55+	5/2	4/2	Jugend m 13u	2/1
Herren 60+	5/2	4/2	Jugend m 15u	2/1
Herren 65+	4/2	2/2	Jugend m 17u	2/1
Herren 70+	4/2	2/1		
Damen	5/2	5/2	kids girls 11u	2/1
Damen 35+	4/2	4/2	Jugend w 13u	2/1
Damen 45+	4/2	4/2	Jugend w 15u	2/1
Damen 55+	4/2	4/2	Jugend w 17u	2/1
Mixed Senioren Doppel		0/4		

Die Meisterschaftsspiele werden in Gruppen ausgetragen, die in der Regel aus 6 Mannschaften (Herren 8 Mannschaften) bestehen sollen. Innerhalb einer Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede. Die Gruppen-einteilung wird vom Wettspielausschuss vorgenommen.

**zu § 2 AUF- UND ABSTIEGSBESTIMMUNGEN**

**13) Auf Kreisligaebene**

Die Sieger der Kreisligen A Damen und sämtlicher Seniorenbewerbe spielen um den Aufstieg in die jeweiligen Landesligen. Die genaue Aufstiegsmodalitäten entnehmen Sie dem Internet (noetv.at).

Im Normalfall steigen alle Meister automatisch auf (in den Herren-Kreisligen D, E und F auch alle Zweitplatzierten), wobei alle Vorletzten und Letzten absteigen. Tritt durch Aufstieg in die Landesliga der Fall des „Hinaufrückens“ ein, dann hat in 1. Linie der Vorletzte das Recht des Klassenerhaltes. Tritt durch Abstieg aus der Landesliga der Fall des „Hinunterrückens“ ein, dann hat in 1. Linie der Dritt- bzw. Fünftplatzierte (Herren) das Recht des Klassenerhaltes (d.h.: die jeweiligen Parallelmeister müssen ein Qualifikationsspiel austragen, um den Aufsteiger zu ermitteln).

Sollte in einer jeweils höheren Spielklasse ein Platz für eine Mannschaft frei werden, so kann jener Mannschaft ohne Qualifikationsspiel dieser Platz zuerkannt werden, die im Vorjahr die besten Ergebnisse aller **Drittplatzierten** aufweist. Dies gilt völlig analog auch für den Fall des Abstieges.

Es obliegt dem Wettspielausschuss, diese Regelungen im begründeten Bedarfsfall zu ändern.

**zu § 3 TEILNAHMEBERECHTIGUNG**

3) An der Meisterschaft können in einer Gruppe auch zwei Mannschaften ein und desselben Vereines teilnehmen. Diese Mannschaften sind in der 1. Runde gegeneinander auszulösen.

6) **Wird eine ranghöhere Mannschaft rechtzeitig zurückgezogen (=bis 31.1.!), so müssen die rangniedrigeren Mannschaften nicht nachrücken.**

**Sollte eine Mannschaft nach Nennschluss zurückgezogen werden, so wird ein Pönale von EURO 250,-- eingehoben.**

## zu § 5 SPIELBERECHTIGUNG

**6) Auch der Ersatztermin gilt als Wochenende des Normtermins, wobei im Zweifelsfall das Antreten in der ranghöheren Mannschaft gilt. Ausnahme: Ein/e SpielerIn ist am Ersatztermin des gleichen Wochenendes in einer ranghöheren Mannschaft spielberechtigt, auch wenn er/sie vorher bereits in einer rangniederen Mannschaft gespielt hat.**

## § 6 SPIELREGLEMENT

1) Anzahl der Einzel/Doppel siehe §1/2b!

Mixed Senioren Doppel: Herren 55+ und Damen 45+, 2 Herrendoppel, 1 Damendoppel, 1 Mixeddoppel, Mindestbesetzung 4H und 2D, im gleichen Bereich (Herrendoppel) zählt die niedrigere ITN-Summe für die Reihung, 3. Satz Champions-Tiebreak, Mittwoch 16 Uhr – Das ist ein rein kreisinterner Bewerb!

2) Anzahl der Sätze:

b) Anzahl der Sätze in Einzel/Doppel:

In allen Jugend- und Seniorenklassen (Ausnahme Herren 35+: nur im Doppel) wird im Einzel und Doppel anstelle des 3. Satzes ein Champions-Tiebreak gespielt!

**3) Die u-8, u-9 u. u-10 Mannschaftsmeisterschaft wird auf Basis des ÖTV u-10 Konzeptes ausgetragen.**

Zählweise U11:

2 gewonnene Sätze (Tiebreak bei 6:6) - no-Ad gelangt im Doppel zur Anwendung!

Bei Satzgleichstand entscheidet ein Match-Tiebreak (bis 10 mit 2 Punkten Unterschied)

Zählweise u10: siehe Mannschaftsbewerb u10 Mehrkampf!

Im Kreis NW gibt es im Bewerb kids u10 **keine** Einschränkung der Schlägerlänge! Erwachsenen-Schläger sind nicht gestattet!

**5) Wertung für die Tabelle:**

a) 65+ 2/2 und Mixed Senioren Doppel 0/4 werden wie folgt gewertet: 4:0: Sieger 4, Verlierer 0; 3:1: Sieger 3, Verlierer 1; 2:2: je 2 Pkte.

## § 7 ABWICKLUNG DER BEGEGNUNGEN

**1) Termine:**

a) Fällt jedoch ein Meisterschaftstermin mit einer Kreis- oder Landesmeisterschaft zusammen, dann braucht dieser Termin von einer Mannschaft nicht wahrgenommen werden, wenn nachweislich ein Mitglied derselben als Spieler an einer solchen Veranstaltung teilnimmt.

**2) Beginnzeiten:**

b) Die Beginnzeiten im Kreis werden rechtzeitig vor der Meisterschaft (siehe nuLiga) bekannt gegeben.

**5) Die Reihenfolge der Spiele muss von 1 bis 6 (Damen 1 bis 5, analog in den anderen Bewerben) lauten. Nur spielfähige SpielerInnen dürfen in der Mannschaftsaufstellung berücksichtigt werden. Spätestens 15 Minuten nach der offiziellen Beginnzeit muss das Meisterschaftsspiel mit den im Spielbericht angeführten Spielern reihungsgemäß begonnen werden.**

Ist ein Spieler zu Matchbeginn nicht spielbereit, dann geht diese Begegnung w.o. Erscheint dieser Spieler bis zur Beendigung der Singlespiele nicht, dann geht nicht nur sein Spiel, sondern auch alle folgenden Singlespiele w.o.

**Fällt ein Spieler einer Mannschaft aus, so muss ein Spieler der nächsten Mannschaft (ausgenommen Nicht-EU-BürgerIn) nachrücken. Dieser nachrückende Spieler muss um mindestens einen Rang (in der Nennliste) besser gereiht sein, als der letzte Spieler, der auf dem Spielbericht dieser nächsten Mannschaft aufscheint. Diese Regelung gilt analog für alle Bewerbe bzw. auch für mehrere Spieler. Im Doppel kommt diese Regelung (ausgenommen Nicht-EU-BürgerIn) nicht zur Anwendung.**

**Beispiel: Ein Spieler mit dem Ranglistenplatz 6 fällt aus.**

1. Mannschaft			2. Mannschaft		
Rang in Spielbericht	Rang in Nennliste		Rang in Spielbericht	Rang in Nennliste	
1	1		1	7	
2	2		2	10	8 krank!
3	3		3	11	
4	4		4	13	12 spielt nur Senioren
5	5		5	14	
6	?	6 fällt aus!	6	15	

**Fazit unseres Beispieles:**

Die Nummer 9 der Nennliste kann nachrücken und als Nummer 6 in der ersten Mannschaft eingesetzt werden. Die Nummer 15 hätte nicht eingesetzt werden dürfen, da diese auf dem Spielbericht als 6. Spieler (somit „letzter“ Spieler) der zweiten Mannschaft aufscheint. Die Spieler mit dem Nennlisten-Rang 7 bis 14 wären spielberechtigt in der ersten Mannschaft gewesen. Die Nummer 16 der Nennliste (und dahinter) wäre in unserem Beispiel nicht spielberechtigt in der ersten Mannschaft.

**Sanktionen:**

Wird ein Spieler regelwidrig eingesetzt (im oben angeführten Beispiel die Nummer 16 der Nennliste auf Position 6 in der ersten Mannschaft), so treten alle Sanktionen wie beim Einsatz eines nicht berechtigten Spielers in Kraft (§ 13/1 der Durchführungsbestimmungen zur Wettspielordnung für den Kreis Nordwest) und es kann eine Pönale vorgeschrieben werden.

**10) Übernahme der NÖTV-Bestimmung!!!**

**12)** Wenn Einzel- oder Doppelspiele nach Übergabe bzw. Austausch der Aufstellungen nicht begonnen werden konnten (aus Gründen höherer Gewalt), so können zum neuen Spieltag die Aufstellungen wie zu Beginn eines neuen Spieles übergeben bzw. ausgetauscht werden.

Jene Spieler, die zum Normtermin noch nicht zum Einsatz gekommen sind (= kein Punkt gespielt!), können durch neue Spieler (reihungsrichtig gemäß aktueller Spielerliste) ersetzt werden. Dies gilt gleichermaßen für die Doppel.

**14) Nichtbespielbarkeit der Freiplätze:**

b) Um bei Regenwetter Reisekosten zu vermeiden, kann der Anreisende den auf der Spielerliste angeführten Mannschaftsführer des Platzvereines anrufen, ob und wann die Plätze bespielbar sind.

Die Internet-Eingabe eines abgebrochenen oder nichtausgetragenen Meisterschaftsspieles erfolgt analog der Meldung eines beendeten Meisterschaftsspieles.

Fallen auf einen Ersatztermin Nachtragsspiele mehrerer Mannschaften, so hat immer die ranghöhere Mannschaft Vorrang (1. vor 2. Mannschaft). Reihenfolge: Herren, Damen, Jugend, Senioren, außer der Wettspiel-ausschuss entscheidet anders.

**§ 8 PFLICHTEN DES PLATZVEREINES**

**4) Spielbericht:**

**b) Kreisliga**

**SPIELBERICHTE DER MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT**

1. Der Platzverein hat die Spielberichte via Internet am gleichen oder folgenden Werktag bis 14 Uhr einzugeben. Der Gastverein muss die Interneteingabe innerhalb von 48 Stunden überprüfen. Die Eingabe erfolgt unter <http://noetv.austria.liga.nu> und dem Benutzernamen und Passwort Ihres Vereines (analog zur Bearbeitung der Spielerlisten usw.).

2. Der Platzverein hat alle Spielberichte der Heimspiele im Original bis zum 31. Dezember der abgelaufenen Meisterschaftssaison aufzubewahren und auf Verlangen dem Wettspielausschuss des Kreises zu übermitteln.
3. Jedes abgebrochene bzw. abgesagte Meisterschaftsspiel muss ebenso ins Internet eingegeben werden. Diese Regelung gilt selbstverständlich auch für eventuell nachgetragene Meisterschaftsspiele an Ersatzterminen.

**Pönale:**

**Erfolgen die oben angeführten Meldungen zu spät oder überhaupt nicht wird ein Pönale von EURO 30,- pro Meisterschaftsspiel bzw. Spielbericht eingehoben.**

## **ERLÄUTERUNGEN ZUM AUSFÜLLEN DES SPIELBERICHTES**

Auf Grund der immer schnelleren und moderneren Übermittlungs- und Auswertungsmöglichkeiten ist es unerlässlich geworden auch die Spielberichte genauer zu bearbeiten. Das heißt, dass sie richtig ausgefüllt werden müssen. Für falsch bzw. nicht komplett ausgefüllte Spielberichte werden Pönalezahlungen vorgeschrieben.

Um Spielberichte auch korrekt ausfüllen zu können, geben wir Ihnen nochmals einen Leitfaden mit.

**Was ist auszufüllen?**

- 1) „Bewerb“ ist einzutragen, z.B. „Herren 55+“
  - 2) „Klasse“ ist einzutragen, z.B. „B 2“ genügt.
  - 3) „Runde“ ist einzutragen, z.B. „3“ genügt.
  - 4) „Datum“ und „Austragungsort“ nicht vergessen
  - 5) „Heim-Mannschaft“ bzw. „Gast-Mannschaft“ anführen und nicht den Verein! Handelt es sich z.B. um die 3. Herren Mannschaft von SV Gmünd, dann ist einzutragen „SV Gmünd III“. Die Eintragung von „SV Gmünd“ wäre falsch! Jeweils links vor dem Platz für die Mannschafts-Bezeichnung befinden sich 5 Kästchen für die CODE - Nr. der betreffenden Mannschaft – bleibt derzeit noch frei!
  - 6) Eintragung der Spieler A) Spalte „Rang in Nennliste“. Jeder Spieler Ihrer Mannschaft hat in der Nennungsliste Ihres Vereines einen Rang zugeordnet (sieh Landes- bzw. Kreisheft). Dieser ist unbedingt in der Einzel- und ebenso in der Doppel-Aufstellung einzutragen. B) Spalte „Name“. Der Name des Spielers genügt für gewöhnlich, Vorname ist empfehlenswert anzuführen, wenn Sie in Ihrer Nennungsliste mehr Spieler mit gleichem Familiennamen haben. Es ist nicht notwendig etwaige Titel anzuführen. C) Spalte „Lizenznummer“. Es besteht derzeit keine Notwendigkeit die Lizenznummer einzutragen.
  - 7) Eintragung der Detailergebnisse unbedingt genau erforderlich.
  - 8) Eintragung des Siegers mit Resultat. Das Resultat kann z.B. nur lauten **6/3 und nicht 3/6!** Das kann zu Missverständnissen führen, da immer die **1. Zahl des Ergebnisses die Punkte des Siegers** sind. Irrtümer entstehen dadurch, dass man die Detailergebnisse mit der Zeile „Sieger/Resultat“ verknüpft.
  - 9) Unterschrift beider Mannschaftsführer ist selbstverständlich. Denn nur diese sind unterschriftsberechtigt! Die Zeile für „Oberschiedsrichter“ gilt für die Landesliga.
- 10) Verteiler der Spielberichts-Exemplare sind in der angeführten Reihenfolge unbedingt einzuhalten.
- Haftung: Ausschließlich die Heim-Mannschaft haftet für die korrekte Führung des gesamten Spielberichtes!**

## **§ 11 OBERSCHIEDSRICHTER (gilt für die entsprechenden Landesligen)**

- 2) Über Antrag eines Vereines oder von sich aus kann der Wettspielausschuss des Kreises zu wichtigen Spielen einen Oberschiedsrichter entsenden.

## § 13 STRAFBESTIMMUNGEN

7) Bei Nichtantreten einer Mannschaft (gem. § 7 Abs. 7) werden entsprechende Pönen eingehoben.

8) Pönen:

e) Es sind keine Pönen für jedes ohne höhere Gewalt (Vermerk am Spielbericht unbedingt notwendig) w.o. gegebene Einzel- oder Doppelspiel vorgesehen!

Pönen bei Nichtantreten einer Mannschaft (nur Damen, Herren und Senioren 45+).

Herren KL A Euro 300

KL B Euro 270

KL C Euro 240

Damen KL A Euro 240

KL D Euro 210

KL B Euro 210

Senioren 45+ KLA Euro 210

KL E Euro 180

KL C Euro 180

KL B Euro 180

KL F Euro 150

KL D Euro 150

KLC Euro 150

## § 14 PROTESTE, REKURSE

2) **Kreisliga:** Einsprüche bei Verstößen gegen diese Bestimmungen sind nachweislich innerhalb von 3 Werktagen (SA ist Werktag) nach Kenntnis des Protestgrundes (Datum des Poststempels) an den Wettspielausschuss, der in 1. Instanz entscheidet, zu richten, unter gleichzeitigem Erlag der Protestgebühr von **EURO 30,-** und Einsendung des Spielberichts im Original. Der Wettspielausschuss entscheidet mit einfacher Mehrheit, bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Ist ein Verein eines Ausschussmitgliedes Gegenstand des Protestes, so darf dieses Mitglied an der Sitzung nicht teilnehmen. Ist dies der Obmann, dann ist für diesen Fall vom Wettspielausschuss ein Vorsitzender zu wählen. Gegen den Entscheid der 1. Instanz kann nachweislich binnen 7 Tagen beim Vorstand des Kreises Rekurs eingelegt werden. Vorstandsmitglieder, die dem Wettspielausschuss angehören, sind nicht stimmberechtigt. Die Rekursgebühr beträgt **EURO 65,-**. Bei Stattgebung des Protestes bzw. des Rekurses werden die Gebühren rückerstattet, ansonsten verfallen sie.

Dem Wettspielausschuss steht jederzeit ein Aufgriffsrecht eines Protestgrundes zu.

Einzahlungen, die sich durch diese Bestimmungen ergeben, haben auf das Konto des Kreises Nordwest zu erfolgen. Kto. Nr. 0400-251500 bei Waldviertler Sparkasse (BLZ 20263).

**ZUSATZ:****WETTSPIELBESTIMMUNGEN für die  
JUGEND - MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT KREIS NORDWEST**

Jeder Verein kann eine oder mehrere Jugendmannschaften nennen.

Die Gruppeneinteilung erfolgt – wenn möglich – regional getrennt und richtet sich bezüglich der Klasseneinteilung nach der jeweiligen Anzahl der genannten Mannschaften.

Grundsätzlich gibt es einen Auf- und Abstiegsmodus lt. der allgemeinen Wettspielordnung (die höchste Spielklasse ist die Kreisliga A). Bei krasser Veränderung der Spielstärke einer Mannschaft zum Vorjahr – infolge Alterssprünge kann eine Umreihung in eine untere Klasse erfolgen.

**Anstatt des 3. Satzes wird bei allen Bewerben der Jugend – Mannschaftsmeisterschaft (außer Kids 10u) ein Champions – Tie-Break (bis 10 auf 2 Punkte Unterschied) gespielt.**

**1. Bewerbe:**

17u männlich (= Jahrgang, in dem der Jugendliche 17 Jahre alt wurde bzw. wird.)

15u männlich (= Jahrgang, in dem der Jugendliche 15 Jahre alt wurde bzw. wird.)

13u männlich (= Jahrgang, in dem der Jugendliche 13 Jahre alt wurde bzw. wird.)

Boys 11u (= Jahrgang, in dem der Jugendliche 11 Jahre alt wurde bzw. wird.) ITF Stage 1-Bälle

17u weiblich (= Jahrgang, in dem die Jugendliche 17 Jahre alt wurde bzw. wird.)

15u weiblich (= Jahrgang, in dem die Jugendliche 15 Jahre alt wurde bzw. wird.)

13u weiblich (= Jahrgang, in dem die Jugendliche 13 Jahre alt wurde bzw. wird.)

Girls 11u (= Jahrgang, in dem die Jugendliche 11 Jahre alt wurde bzw. wird.) ITF Stage 1-Bälle

Kids 10u weibl.&männl. (= Jahrgang, in dem die/der Jugendliche 10 Jahre alt wird/wurde.) ITF Stage 2-Bälle, Winner-Feld

**2. Pro Bewerb werden zwei Einzel und ein Doppel gespielt. Gespielt wird in der Reihenfolge: 2 Einzel, 1 Doppel.**

**3. Die Nennungslisten sind der Spielstärke nach, ohne Rücksicht auf das Alter des Jugendlichen, mit Angabe des Mannschaftsbetreuers zu erstellen.**

**4. Bei Nennung von mehreren Jugendmannschaften pro Altersklasse und Verein ist auf die Rangordnung der Mannschaften zu achten. Die Spieler 1 und 2 dieser Nennungsliste sind nur für die jeweils 1. Mannschaft spielberechtigt. Das gleiche gilt für die Spieler 3 und 4 für die 2. Mannschaft bzw. analog für die weiteren Mannschaften.**

**5. Spieltermine:**

Pflichttermin		freie Terminwahl
17u männlich:	SA. 15.00 Uhr	Mo. – Fr.
15u männlich:	SA. 15.00 Uhr	Mo. -- Fr
13u männlich:	FR. 16.00 Uhr	Mo. – Do.
Boys 11u:	FR. 16.00 Uhr	Mo. – Do.
17u weiblich:	SO. 15.00 Uhr	Mo. – Sa.
15u weiblich:	FR. 16.00 Uhr	Mo. – Sa.
13u weiblich:	FR. 16.00 Uhr	Mo. – Do.
Girls 11u:	FR. 16.00 Uhr	Mo. – Do.
Kids 10u m/w	SA. 10.00 Uhr	Mo. – Fr.

**Wichtig: Die freie Terminwahl bezieht sich auf die Wochentage vor dem Pflichttermin. Wenn an einem frei vereinbarten Termin die Tennisanlage infolge höherer Gewalt nicht spielfähig ist, dann ist der Pflichttermin für die Austragung der Wettkämpfe heranzuziehen.**

**6. Gruppeneinteilung und Auslosung erfolgt durch den Wettspielausschuss des Kreisverbandes.**

**7. Durchführung der Wettkämpfe: Vor Spielbeginn Aufstellung der Einzelspiele ( Reihung nach der Nennungsliste). Spätestens nach Beendigung des letzten Einzels, Aufstellung des Doppels, wobei der Einsatz von neuen Spielern möglich ist.**

Neuerung: Bei Boys und Girls u11 kommen ITF Stage 1-Bälle zum Einsatz!

**8. Spielberichte = gem. „Spielberichte der Mannschaftsmeisterschaft“**

9. Endreihung: Sieg = gem. DFB Pkt. 6 Spielreglement, bei Punktegleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften gelten die Reihungsrichtlinien der Wettspielordnung des NÖTV.

10. Reihungsrounde: Bei Parallelgruppen (z.B. A1 und A2) wird abschließend eine Reihungsrounde (zumindest Platz 1) gespielt.

11. Die Kreismeister der Altersklassen weiblich sind berechtigt an den Reihungsspielen mit den anderen Kreismeistern zur Ermittlung des Landesmeisters in der Mannschaft je Klasse mitzuspielen. Bei Erringung des Landesmeistertitels ist die Teilnahme an der Ermittlung des Österreichischen Meisters in der Jugend-Mannschaftsmeisterschaft je Altersklasse vorgesehen.

**Schlussbestimmungen:**

Die Aufsicht über die Jugend-Mannschaftsmeisterschaft hat das Jugendreferat des Kreisverbandes. Es entscheidet bei allen ungeklärten und neu auftretenden Fällen. Letzte Instanz ist der Wettspielausschuss des Kreisverbandes.

Ein Nachwuchsspieler darf an einem Wochenende sowohl im 11u oder 13u Bewerb als auch im 15u oder 17u Bewerb antreten.

Jugendliche, die am Jugend-Mannschaftsbewerb teilnehmen, sind unabhängig davon am selben Wochenende auch in einer Damen- oder Herrenmannschaft desselben Vereines spielberechtigt. Für alle nicht genannten Punkte gelten die Durchführungsbestimmungen des NÖTV.

**Mannschaftsbewerb kids10u Mehrkampf**  
**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-Feld)**

*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 2011 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2001 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 Bewerbspunkte, 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.

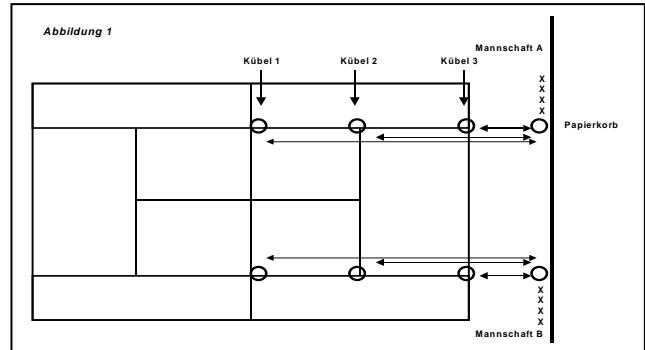
## 1) Sportmotorikwettbewerb

### 1.1. Ballholen

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

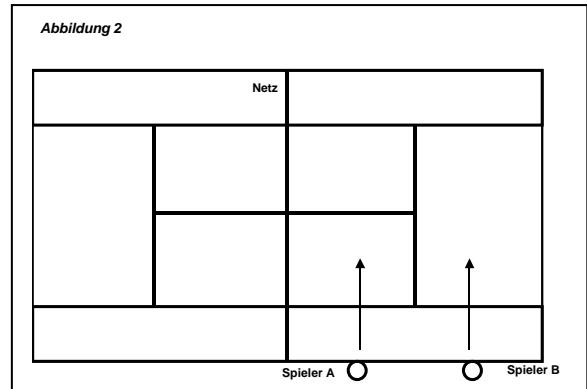
Die jeweils ersten Läufer der Mannschaft A und B starten gleichzeitig auf Kommando. Aus den 3 Kübeln einer Mannschaft wird nacheinander je ein Ball in der vorgegebenen Reihenfolge (1, 2, 3) geholt und in den Papierkorb gelegt. Jeder Ball muss im Korb bleiben. Sollte er herausspringen, muss er sofort 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.



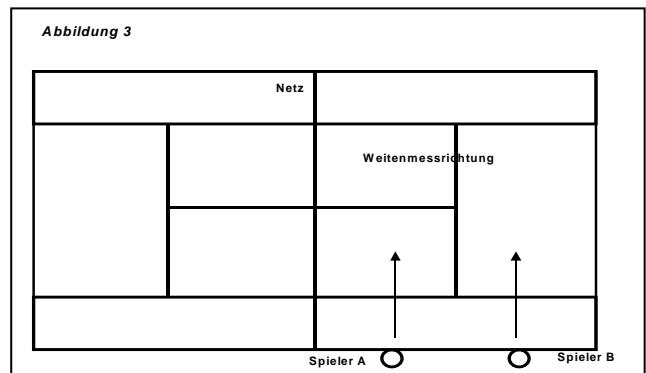
### 1.3 Tennisballweitwurf aus kneiender Stellung

Jedes Kind soll den Tennisball aus kniender Stellung im rechten Winkel zur Abwurflinie (beide Knie direkt und parallel an der Abwurflinie) soweit wie möglich werfen. Es wirft immer 1 Spieler jeder Mannschaft einige Maßen gleichzeitig. Die Weite wird im rechten Winkel zur Abwurflinie 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 und die parallele Stellung zur Abwurflinie erhalten bleibt!!! Der Wurfbereich ist von Personen freizuhalten!!! Probewürfe zum Aufwärmen (Verletzungsgefahr)!!!



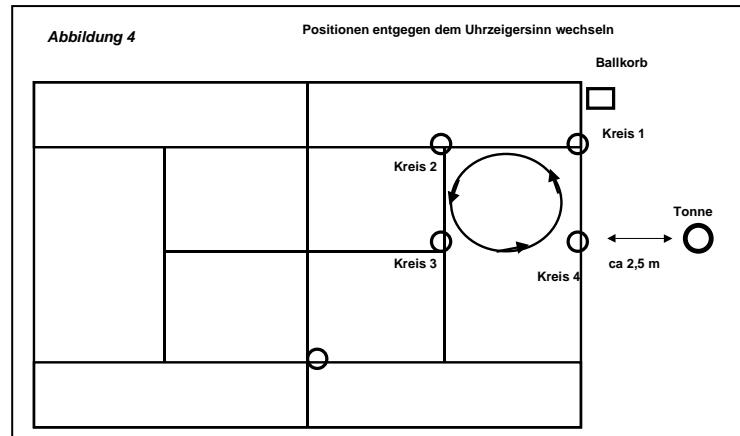
### 1.4 Fang-Ziel-Werfen

4 Sprungschnüre (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).



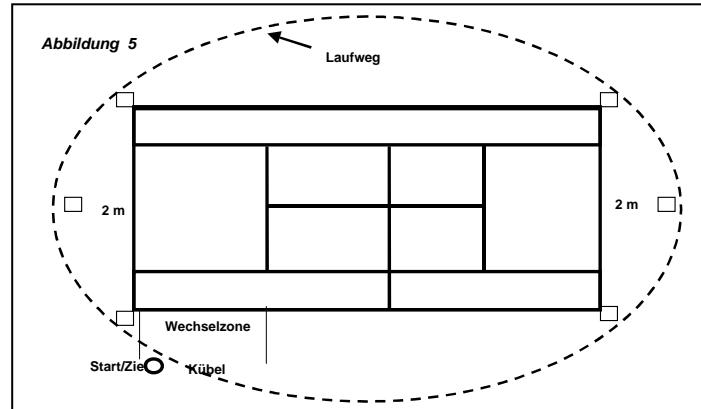
### 1.5 Ausdauerlauf

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 über gibt 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 Punktzahl.

### 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.

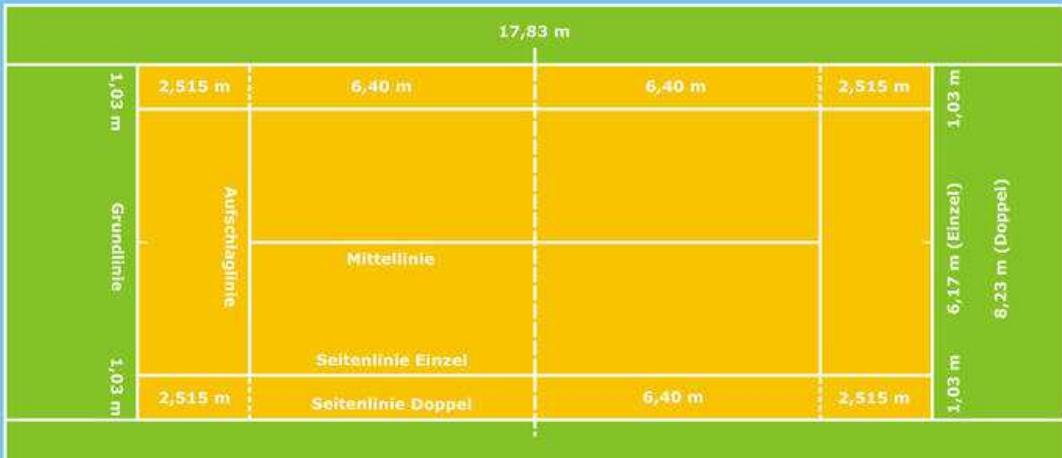
## ad 2) TENNISWETTKAMPF

Allgemeine Bestimmungen: Die Spiele werden nach den Bestimmungen des kids-Tennis ([www.tennis4kids.at](http://www.tennis4kids.at)) 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.

## Original Winner Court (Orange Court)

# WINNER COURT



Länge: **17,83 Meter**

Breite: **6,17 Meter** im Einzel bzw. **8,23 Meter** im Doppel

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.)

## 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). Der Aufschläger hat 2 Aufschlagversuche (1. + 2. Aufschlag). Das Aufschlagrecht wechselt nach 2 Aufschlägen!

**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!