



Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cup U9

31.10.2019

Im Rahmen des Steffi-Graf-Jüngstenkonzeptes führt der Sächsische Tennis Verband e. V. (STV) einmal im Jahr den Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cup für die Altersklasse U9 durch.

Dieser verbandsinterne Wettkampf wird nach dem Vorbild des DTB-Talent-Cups mit Tennis- und Athletikwettbewerben absolviert. Jeder Bezirk (Chemnitz, Dresden, Leipzig) stellt für diesen Wettbewerb eine Auswahlmannschaft von 4 Kindern (2 Mädchen, 2 Jungen) sowie einen Betreuer.

Der Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cup dient als erste Standortbestimmung für die STV-Auswahlmannschaften und soll die Kooperation zwischen Verband-Bezirk-Verein vertiefen.

Ausschreibung

- Veranstalter: Sächsischer Tennis Verband e. V.
- Veranstaltungsort: Landesausbildungszentrum des STV (LAZ)
Abnaundorfer Str. 47 * 04347 Leipzig
- Turnierausschuss: Sascha Ruppert (STV- Landestrainer U11), Auswahltrainer der Bezirksteams
- Gesamtleiter: Sascha Ruppert
Tel.: 0162 / 7614645 * Email: landestrainerU11@stv-tennis.de
- Beginn: Donnerstag, 31. Oktober 2019, 09:00 Uhr
- Ende: Donnerstag, 31. Oktober 2019, 17:00 Uhr
- Teilnehmer: Je eine Mannschaft (2 Mädchen und 2 Jungen der **Jg. 2010** und jünger) aus den Bezirken Chemnitz, Dresden und Leipzig.
Alle Teilnehmer müssen Mitglied in einem Verein des STV sein.
- Anmeldung: Durch die Auswahltrainer der Bezirke bis zum **22.10.2019** an Sascha Ruppert Email: juengstentennis@stv-tennis.de mit folgenden Angaben: Name, Vorname, ID-Nummer bzw. Jahrgang und Verein
- Nenngeld: 25,00 € pro Teilnehmer



- An- und Abreise: Die Kosten gehen zu Lasten der Teilnehmer/in
- Modus: Tennis (Einzel und Doppel), Athletikwettbewerbe und Mannschaftsspiel, siehe dazu Wettspielordnung und Ablaufplan
- Bälle: Dunlop stage 2 (orange)
- Belag: Halle mit Rebound ACE (saubere Non-Marking Tennisschuhe erforderlich)
- Verpflegung: Jede Mannschaft (einschließlich Betreuer) ist am Samstag zum gemeinsamen Mittagessen eingeladen
- Presse und Medien: Mit der Anmeldung zum Wettkampf ist jede/r Teilnehmer/-in damit einverstanden, dass die Medien über das Ereignis informiert werden. Die Informationen können auch im Internet veröffentlicht werden. Dabei können personenbezogene Daten von Teilnehmern, nämlich Name, Vorname, Altersklasse und Platzierung, genannt werden. Die Veröffentlichung ereignisbezogener Fotos und Bilder ist eingeschlossen.
- Schlussbestimmung: Der Turnierausschuss behält sich vor, die Turnierbestimmungen ggf. zu ändern

Wettspielordnung

Mannschaften:

Drei Mannschaften nehmen an diesem Wettbewerb teil.

Jede Mannschaft besteht aus 2 Jungen und 2 Mädchen der Altersklasse U9. Jede Mannschaft wird von einem Trainer betreut, dem jeweiligen Auswahltrainer des Bezirkes.

- Auswahlmannschaft Team Dresden
- Auswahlmannschaft Team Chemnitz
- Auswahlmannschaft Team Leipzig

Die Auswahltrainer der Bezirke werden durch den STV-Jugendwart festgelegt. Diese legen die Mannschaften selbstständig fest, nennen diese für den Wettbewerb und bereiten diese jeweils selbstständig darauf vor.

Mannschaftsmehrkampf:

Der Wettkampf setzt sich aus drei Teilen zusammen:

- a) Tenniswettkampf:
- 2 Junioreneinzel
 - 2 Juniorinneneinzel
 - 1 Juniorendoppel
 - 1 Juniorinnendoppel



Die einzelnen Tennisspiele werden nach der Wettspiel- und Jugendordnung sowie den Tennisregeln des DTB ausgetragen, soweit in dieser Ausschreibung keine Abweichungen festgelegt sind.

Gespielt wird im Midcourt (schmal):

- Platz: 18 m x 6,40 m (Einzel) bzw. 8,2 m (Doppel)
- Netzhöhe: 80 cm
- Bälle: orange (50% druckreduziert)
- Schläger: 58-66 cm (23-26 inch) als Empfehlung

Gespielt wird nach folgender Zählweise:

- Max. 45 Minuten (inkl. Einspielzeit)
- Normale Zählweise (15, 30, 40, Spiel)
- Es gilt die No-Ad-Regel: Bei Einstand (40:40) entscheidet der nächste Punkt über den Spielgewinn. In diesem Fall bestimmt der Rückschläger von welcher Seite aufgeschlagen wird
- Ein Lang-Satz bis 9
- Wer zuerst 9 Spiele gewonnen hat gewinnt das Match (keine 2 Spiele Unterschied)
- Nach Ablauf der Spielzeit ist das Spiel ~~auch~~ beendet, auch wenn keiner 9 Spiele hat
- Der mit den meisten Spielen gewinnt
- Das Spiel welches nach 45 Minuten noch läuft wird noch zu Ende gespielt
- Steht es nach diesem Spiel unentschieden, so wird ein Tie-Break zur Entscheidung bis 7 (keine 2 Punkte unterschied) gespielt

Die Einspielzeit beträgt 5 Minuten pro Match und ist in den 45 Minuten Spielzeit inbegriffen.

Es spielt bei den Einzeln immer die 1 gegen die 1 und die 2 gegen die 2

b) Mannschaftsspiele:

1 Spiel Hockey (Floorball)

Gespielt wird in gemischten 3er-Mannschaften, wobei im Rotationsprinzip immer nach einer Minute gewechselt werden muss, so dass jeder Spieler und jede Spielerin pro Halbzeit die gleiche Spielzeit hat. Die Spielzeit beträgt 2 x 4 Minuten mit einer Halbzeit von 2 Minuten. Die Wechselzeiten werden vom Schiedsrichter angesagt und werden fliegend vollzogen.

c) Athletikwettbewerbe:

2 Geschicklichkeitsübungen

- Dribbel-Achter-lauf mit Fuß (1.9)
- Pendelstaffel (1.3)

2 Laufübungen

- Balltransportstaffel (4.7)
- Sprint im Tennisfeld (4.6)

1 Wurfübung

- Beidarmiger Medizinballwurf über Kopf rückwärts (3.7)

1 Sprungübung

- Schlussprung (2.1)

Eine detaillierte Beschreibung der Übungen ist im Anhang zu finden.



Punktevergabe pro Wettbewerb:

Disziplin	Wettbewerb		Punkte	Gesamt
Tennis	Sieger Einzel Spieler 1	weiblich	3	18
	Sieger Einzel Spieler 2	weiblich	3	
	Sieger Einzel Spieler 1	männlich	3	
	Sieger Einzel Spieler 2	männlich	3	
	Sieger Doppel	weiblich	3	
	Sieger Doppel	männlich	3	
Spiele	Sieger Hockey 1. HZ	Team	3	6
	Sieger Hockey 2. HZ	Team	3	
Athletik	Sieger Dribbel-Achter-Lauf mit Fuß	Team	2	12
	Sieger Medizinballwurf	Team	2	
	Sieger Pendelstaffel	Team	2	
	Sieger Schlussprung	Team	2	
	Sieger Balltransportstaffel	Team	2	
	Sieger Sprint im Tennisfeld	Team	2	
				36

Sieger des Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cups

Insgesamt werden 36 Punkte pro Wettkampf (Bezirk gegen Bezirk) vergeben. Sieger ist die Mannschaft, die die höhere Gesamtpunktzahl erreicht hat. Es werden immer alle Disziplinen ausgespielt.

Um ein Unentschieden im Gesamtergebnis auszuschließen, bedarf es folgender Sonderregeln:

1. Bei gleichem Endpunktstand ist diejenige Mannschaft Sieger, die 2 der 3 Teilwettkämpfe gewonnen hat.
2. Liegt auch bei einem Teilwettkampf ein Unentschieden vor, gewinnt diejenige Mannschaft, die den Teilwettkampf mit der höheren Gewichtung gewonnen hat (z.B. Tennis ist höher als Athletik).
3. Ist der Teilwettkampf „Mannschaftsspiele“ unentschieden ausgegangen, gewinnt diejenige Mannschaft die den Teilwettkampf Tennis gewonnen hat.
4. Enden alle Teilwettkämpfe unentschieden, gewinnt diejenige Mannschaft, die im Tenniswettkampf das bessere Spiele-Ergebnis erzielt hat. Liegt auch hier Gleichstand vor, entscheidet die bessere Gesamttordifferenz der Mannschaftsspiele. Besteht auch hier Gleichstand, entscheidet das Los.



Zeitplan

Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cup U9

08:15-08:40	Einspielmöglichkeit
08:45	Gemeinsame Eröffnung
ab 09:00	Athletikwettbewerbe
ab 11:15	Tenniswettbewerbe (Einzel)
ab 13:30	Mittagspause mit gemeinsamen Mittagessen
ab 14:30	Hockeywettbewerbe
ab 15:30	Tenniswettbewerbe (Doppel)
17:00	Gemeinsame Siegerehrung



Athletikwettbewerbe

Steffi-Graf-Bezirks-Team-Cup U9

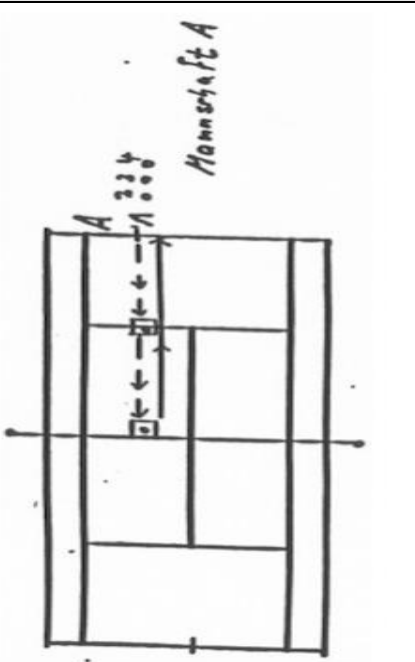
Sämtliche Athletikwettbewerbe und deren Regeln entstammen der Wettspielordnung des DTB-Talent-Cups.

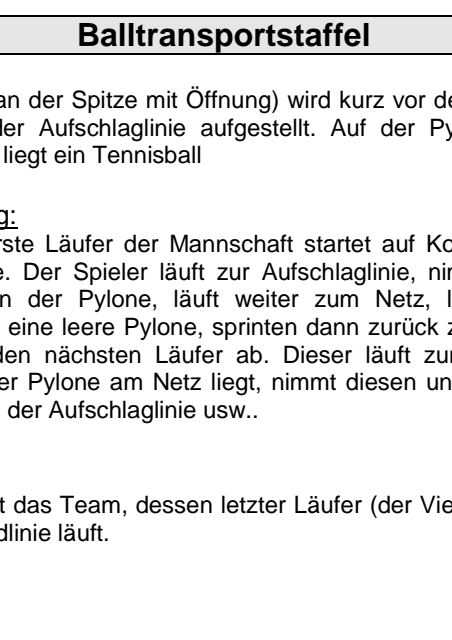
Geschicklichkeitsübungen

1.9	Dribbel-Achter-Lauf mit Fuß
	<p>Aufbau: Zwei Pylonen werden auf der Aufschlaglinie im Abstand von 3 m (jeweils 1,5 m von der Mitte) aufgestellt. Eine Start- und eine Zielstange steht in der Mitte der Grundlinie auf dem Mittelzeichen. Ein Fußball liegt rechts neben der Startstange. (s. Skizze)</p> <p>Durchführung: Der erste Läufer steht hinter dem Fußball. Dieser führt den Fußball dribbelnd am Fuß rechts an der rechten Pylone vorbei und dribbelt eine querliegende Acht. Nach der zweiten Umrundung dribbelt er durch die beiden Pylonen zur Start- und Zielstange zurück und übergibt den Fußball hinter der Stange dem nächsten Läufer.</p> <p>Sieger: Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer (der Vierte) als erster an der Zielstange vorbei gelaufen ist und den Fußball hinter der Grundlinie gestoppt hat.</p> <p>Material: 6 Pylonen 3 Fußbälle 3 Start- und Zielstangen</p>

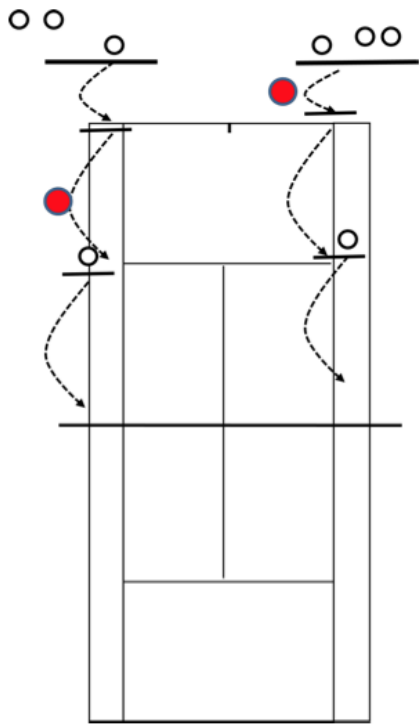
1.3	Pendelstaffel
	<p>Aufbau: Zwei Mannschaften stehen der Grundlinie. Im Abstand von 8m befindet sich eine Wendemarke (Pylone). An der Wendemarke liegt ein Tennisball auf einem Tennisring. Der erste Läufer hält einen Fußball in der Hand.</p> <p>Durchführung: Der erste rennt los und nimmt an der Wendemarke den Tennisball mit übergibt dann beide Bälle an den nächsten. Dieser rennt los und legt den Tennisball an der Wendemarke ab und übergibt den Fußball dem nächsten der Mannschaft; usw. Wird eine Pylone umgeworfen, so muss der Läufer sie wieder selbständig aufstellen.</p> <p>Sieger: Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer (der Vierte) als erster über die Grundlinie läuft.</p> <p>Material: 3 Pylonen 3 Fußbälle 3 Tennisbälle 3 Tennisringe 3 Start- und Zielstangen</p>

Laufübungen

4.7	Balltransportstaffel
	<p>Aufbau: Eine Pylone (an der Spitze mit Öffnung) wird kurz vor dem Netz, eine weitere auf der Aufschlaglinie aufgestellt. Auf der Pylone auf der Aufschlaglinie liegt ein Tennisball</p> <p>Durchführung: Der jeweils erste Läufer der Mannschaft startet auf Kommando von der Grundlinie. Der Spieler läuft zur Aufschlaglinie, nimmt dort den Tennisball von der Pylone, läuft weiter zum Netz, legt dort den Tennisball auf eine leere Pylone, sprinten dann zurück zur Grundlinie und schlägt den nächsten Läufer ab. Dieser läuft zum Tennisball, welcher auf der Pylone am Netz liegt, nimmt diesen und legt ihn auf die Pylone auf der Aufschlaglinie usw..</p> <p>Sieger: Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer (der Vierte) als erster über die Grundlinie läuft.</p> <p>Material: 6 Pylonen 3 Tennisbälle 3 Start- und Zielstangen</p>

4.6	Sprint im Tennisfeld
	<p>Aufbau: In der hinteren Hälfte des Tennisfeldes werden pro Mannschaft jeweils 4 Pylonen und 2 Malstangen in der auf der Skizze dargestellten Weise aufgebaut.</p> <p>Durchführung: Der erste Läufer, läuft auf Kommando mit einem Staffelstab (Tennisring) an der Start- Ziellinie los. Er läuft außen um den ersten Wendekegel zur ersten Malstange, umrundet diese, läuft um den zweiten und dritten Wendekegel zur zweiten Malstange, umrundet diese und läuft außen um den vierten Wendekegel zur Start- Ziellinie, wo er den Staffelstab an den weiteren Läufer übergibt.</p> <p>Sieger: Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer (der Vierte) als erster über die Start- Ziellinie läuft.</p> <p>Material: 12 Pylonen 6 Wendestangen 3 Tennisringe</p>

Wurfübung

3.7	Beidarmiger Medizinballwurf über Kopf rückwärts
	<p>Aufbau: Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.</p> <p>Durchführung: Die jeweils ersten Werfer der beiden Teams beginnen an einer Startlinie. Jeder Spieler wirft den Medizinball so weit wie möglich. Dazu steht der Spieler in hüftbreiter Stellung mit dem Rücken zur Abwurfrichtung parallel zur Abwurflinie. Der Medizinball wird beidarmig rückwärts über den Kopf geworfen. Der Werfer achtet auf eine gute Ganzkörperstreckung, die Arme sind gestreckt, die Gewichtsverlagerung erfolgt nach der Beugebewegung leicht nach hinten. An der von den Schiedsrichtern mittels eines Markierungsstabes markierten Aufprallstelle des 1 Kg schweren Medizinballes werfen die Spieler in gleicher Richtung weiter. Ist die Platzanlage für die Würfe nicht mehr lang genug, so wird von der Aufprallstelle der letztmöglichen Würfe die Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.</p> <p>Sieger: Die Aufprallstelle der Bälle des letzten Wurfes entscheiden über den Sieg</p> <p>Schiedsrichterhinweis: Nachdem der ball die Hand verlassen hat, kann das Wurfgebiet betreten werden. Es ist darauf zu achten, dass niemand im Wurfgebiet steht. Ein nicht regelkonformer Wurf wird nicht gewertet. Der nachfolgende Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von der der fehlerhafte Wurf erfolgte.</p> <p>Material: 3 Medizinbälle (1 Kg) 3 Markierungen für Abwurfstelle</p>

Sprungübung

2.1	Schlussprung
	<p>Aufbau: Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt wird eine Startlinie und ein Markierungsstab, mit dem der Landepunkt des Medizinballes festgehalten wird.</p> <p>Durchführung: Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten an der Startlinie. Aus der parallelen Fußstellung direkt an der Absprunglinie soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An den von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstellen springen die nächsten Kinder ab, usw.</p> <p>Sieger: Die Aufprallstelle des letzten Springers entscheiden über den Sieg</p> <p>Material: 3 Markierungen für Absprungstelle</p>

Regeln Hockeyspiel

Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus 2 Mädchen und 2 Jungen. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatz im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 4 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit, während der die Seiten gewechselt werden müssen.

Spielfeld

Ein halber Tennisplatz.

Tore

Die Tore sind 140 cm breit und 105 cm hoch.

4.5 Ball

Kunststoffball (hohl mit Löchern). Keinesfalls darf mit Tennisbällen gespielt werden!

Schläger

Es dürfen ausschließlich Kunststoffschläger mit einer beidseitig flachen Schlägerschaukel verwendet werden. Die Schaukel ist mit einer Gitterkonstruktion versehen, ihre Unterkante kann gerade oder rund geformt sein. Die Verwendung von anderen Schlägern, etwa mit vierkantigem Schaft oder solchen mit Vollgummischaufeln in Original-Feldhockeyform (eine Seite flach, eine abgerundet) ist absolut untersagt.

Einweisung

Die Spieler/innen sind bzgl. der im folgenden aufgeführten Regeln vor dem Spiel vom Schiedsrichter oder Wettkampfleiter zu informieren.

Gefährdende Gegenstände

Es ist den Spielern verboten, Gegenstände zu tragen, die aus Sicht des Schiedsrichters zu einer Gefährdung des Spielers selbst oder eines anderen Spielers führen können (z.B. Halsketten, Uhren etc.).

Anstoß

Zu Beginn, nach der Halbzeit und bei Torerfolg beginnt das Spiel an der Mittellinie.



Was ist im Spiel (nicht) erlaubt

Ausdrücklich gestattet sind:

1. Während des Schlagens darf der Stock vor und hinter dem Körper bis in Hüfthöhe gebracht werden. Es wird empfohlen, konsequent darauf zu achten, dass der Stock möglichst nie oberhalb der Knie bewegt wird.
2. Das Vorlegen des Balles mit dem Rumpf - also nicht mit Kopf, Armen, Händen und Füßen - ist erlaubt. 3. Das Stoppen des Balles mit dem Fuß ist regelgerecht.
4. Das Spielen gegen die Hallenwände, **Begrenzungsnetze** oder Banden ist vorgesehen (gilt also nicht als „aus“).
5. Das Schlenzen des Balles ist erlaubt, solange Punkt 1 beachtet wird.
6. Ein Spieler darf als Torwart agieren. Für ihn gelten die Punkte 1 - 5 ebenfalls. Fußabwehr ist also erlaubt (siehe aber 10 und 11).

Ausdrücklich nicht gestattet sind:

7. Den Ball mit dem Fuß einem Mitspieler zuzuspielen, ist nicht erlaubt.
8. Jegliches Spielen des Balles mit dem Stock oberhalb der Hüfthöhe ist regelwidrig.
9. Der Schläger darf nicht geworfen werden.
10. Der Torwart darf bei einer Abwehraktion weder mit den Knien noch mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden berühren (er darf sich also insbesondere nicht vor das Tor legen oder werfen).
11. Der Torwart darf nicht mit der Hand oder den Armen abwehren. Ebenfalls „abpfeifen“

Die Schiedsrichter sollten darüber hinaus auch folgende Situationen abpfeifen, wenn dadurch der Gegner benachteiligt wird oder Verletzungsgefahr besteht:

12. Absichtliches Blockieren des Balles.
13. Mit dem Stock zwischen die Beine des Ballführenden fahren.
14. Auf den Stock des Ballführenden schlagen, den Stock festhalten oder hochheben. Das Treffen des gegnerischen Stocks von der balloffenen Seite wird nicht geahndet.
15. Den Ball mit dem Knie oder im Liegen bzw. Sitzen stoppen oder abspielen.
16. Den Ball mit dem Fuß über Kniehöhe spielen.
17. Attackieren gegnerischer Spieler mit Körperchecks.



18. Bei Blockierung des Spiels durch Verhakung im Begrenzungsnetz (dann Neueinrollen des Balles durch Schiedsrichter)

Ahndung durch Freischlag

Bei Verstoß gegen Punkte 7 bis 9, 12 bis 17 sowie an jeder Stelle, an der das Spiel aus anderen Gründen unterbrochen wird, erfolgt ein Freischlag. Befindet sich die Stelle hinter dem Tor, wird der Freischlag auf der Torlinie, etwa 2 m von der Wand entfernt, ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden. Das Abspiel ist in alle Richtungen möglich. Die Gegner müssen unaufgefordert 3 m Abstand einhalten.

Ahndung durch Strafstoß

Bei einem Verstoß des Torwarts gegen Punkt 10 oder 11 oder wenn ein gegnerischer Spieler durch ein - wie auch immer geartetes - Foul in aussichtsreicher Position beim Torschuss behindert oder überhaupt daran gehindert wird, erfolgt ein Strafstoß. Ebenso, wenn das Tor mit der Absicht verschoben wird, es zu verteidigen oder wenn zu viele Spieler auf dem Spielfeld sind.

Der Strafstoß wird vom anderen Spielfeldende auf das leere Tor geschossen. Alle Spieler stehen hinter der betreffenden Außenlinie. Wird dabei kein Tor erzielt, führt die "bestrafte" Mannschaft in ihrer Tornähe einen Freischlag aus.

Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Hockeyregeln und unter Beachtung gesundheitssichernder Aspekte die endgültige Entscheidung.