

Durchführungsbestimmungen für die Jugendmannschaftsmeisterschaft

gültig für Spielsaison 2020

Präambel 1

Neuerungen sind in **Rot** geschrieben

Präambel 2

Die aktuellen Verordnungen und Richtlinien der Bundesregierung bezüglich Covid-19 sind einzuhalten!!!

1. Mannschaftsmehrkampf (u8-u10)

Der Mannschaftsmehrkampf setzt sich aus 2 Teilbewerben zusammen:

1. Sportmotorikwettkampf (3 Übungen)
2. Tenniswettkampf (4 Einzel, 2 Doppel)

Es ist festzuhalten, dass der Teilwettkampf „Sportmotorikmehrkampf“ nicht Selbstzweck ist. Die darin erbrachten Leistungen sollten vielmehr die wettkampfgemäße Fortsetzung eines vielseitigen Trainings sein, welches nach heutiger Erkenntnis mehr als jemals zuvor (vor allem in dieser Altersstufe) neben Tennis auch ein allgemeines Grundlagentraining umfassen muss.

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

1.1 Mannschaftszusammensetzung:

Eine Mannschaft setzt sich pro Runde aus maximal 8 Spielern zusammen.

1.1.1 u8

Im Meisterschaftsjahr 2020 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2012 und jünger sein.
Spielmodus: auf 2 gewonnene Match-Tie Breaks.

1.1.2 u9

Im Meisterschaftsjahr 2020 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2011 und jünger sein.

1.1.3 u10

Im Meisterschaftsjahr 2020 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2010 und jünger sein.

1.2 Zeitlicher Ablauf:

Zunächst werden die Sportmotorikbewerbe in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Nach einer Pause von max. 15 min werden dann die Tennisbewerbe gespielt. Es wird angeraten, in der Pause gemeinsam mit den Eltern die Courts für die Tennisbewerbe aufzubauen, um keine unnötigen Verzögerungen hervorzurufen.

1.3 Durchführung:

1.3.1 Sportmotorik:

In der Sportmotorik können alle 8 Spieler abwechselnd in den einzelnen Bewerben eingesetzt werden.

Alle 8 Kinder, die in der Mannschaftsliste des Spielberichtes angegeben sind, sind berechtigt, auch Tennis zu spielen. Das bedeutet, dass die Kinder alternierend eingesetzt werden können. Es sind jedoch nicht mehr als 6 Spiele auszutragen.

1.3.2 Tennis:

Spielmodus für U9 und U10

Im Tennis Bewerb werden 4 Einzel und 2 Doppel ausgetragen. Zählweise ist 15:30:40 usw. Es wird **bei 0:0 gestartet**, und ohne Vorteil („no ad“) gespielt, bei Einstand entscheidet der Rückschläger die Aufschlagseite. Gespielt wird weiters auf zwei kurze Sätze bis 4, bei 3:3 wird ein Tiebreak (bis 7 zwei Punkte Unterschied) gespielt, bei Satzgleichstand entscheidet ein Match-Tiebreak (bis 10 zwei Punkte Unterschied).

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. Der Teamgeist sollte besonders gefördert werden. Die Eltern müssen dazu angehalten werden, sich auf die Rolle des Zuschauens zu beschränken, sollten diese das nicht schaffen und das reibungslose Spielgeschehen behindern, ist der Mannschaftsführer befugt, die Eltern zu ermahnen und in schweren Fällen auch des Platzes zu verweisen.

1.4 Punktesystem:

1.4.1 Sportmotorik:

- für jeden Sieg eines Bewerbes erhält die Mannschaft einen Punkt,
- bei einem Unentschieden muss der Bewerb wiederholt werden.

Maximal erreichbare Punktezahl = 3

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.

1.4.2 Tennis:

- pro Matchgewinn erhält die Mannschaft einen Punkt.

Maximal erreichbare Punktezahl = 6

1.5 Bewerbe und deren Durchführung in der Sportmotorik

Alle 3 Sportmotorik-Wettkämpfe werden **als Mannschaftsbewerb** ausgetragen. Eine **Mannschaft** besteht **jeweils** aus 4 Spielern, die bezüglich Nominierung und Reihenfolge beliebig aufgestellt werden können. **Generell ist in jeder Phase des Sportmotorikwettkampfes auf einen Mindestabstand von 2 Metern zwischen allen Beteiligten zu achten, der nur in Ausnahmesituationen und kurzfristig unterschritten werden darf. Es wird empfohlen, dass sich die Kinder vor/nach den Sportmotorikbewerben die Hände desinfizieren!**

Übungen werden aus drei „Töpfen“ ausgewählt:

1) **Lauftopf:**

- 1.5.1.1 Ballholen
- 1.5.1.2 Fächerlauf

1.5.2) **Sprung- und Wurftopf:**

- 1.5.2.1) Standweitsprung
- 1.5.2.2) Dreisprung
- 1.5.2.3) Dreierhopp
- 1.5.3.4) Medizinballwurf (1kg) beidarmig
- 1.5.3.5) Medizinballstoß (1kg) beidarmig
- 1.5.3.6) Zonenweitwurf

1.5.3) **Geschicklichkeitstopf:**

- 1.5.4.1) Fang-Ziel-Werfen
- 1.5.4.2) Ball rollen

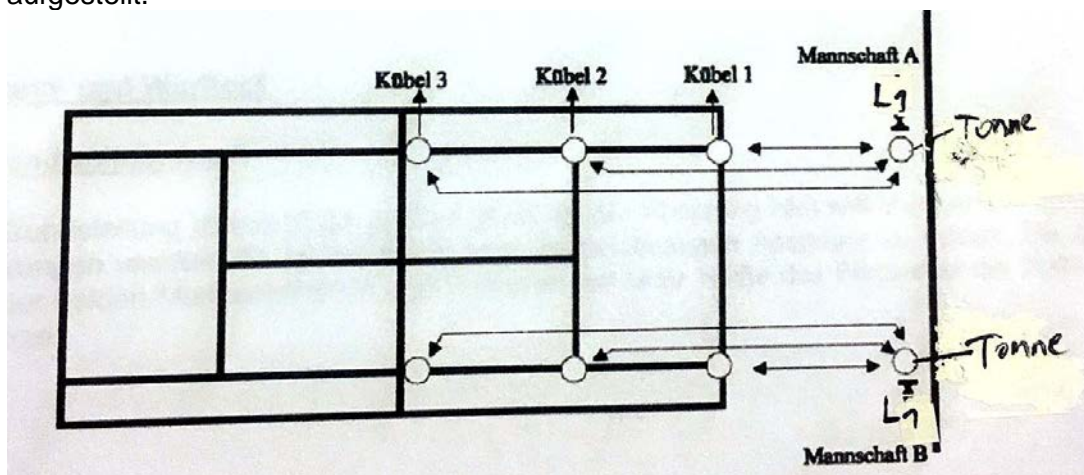
Aus den Töpfen 1 bis 3 wird jeweils eine Übung ausgewählt.

Die Auswahl erfolgt durch Los und wird von den Mannschaftsführern gemeinsam mit den Kindern vor Beginn der Wettkämpfe durchgeführt (nach der Begrüßung, vor dem gemeinsamen Aufwärmen). Die Mannschaftsführer überwachen den Ablauf der Übungen, speziell in Hinblick auf die Korrektheit der Durchführung, und entscheiden gemeinsam.

Lauftopf

1.5.1.1 Ballholen

Zweimal 3 Kübel mit jeweils 1 Tennisball und 1 Tonne werden – wie in der Skizze zu sehen – aufgestellt.

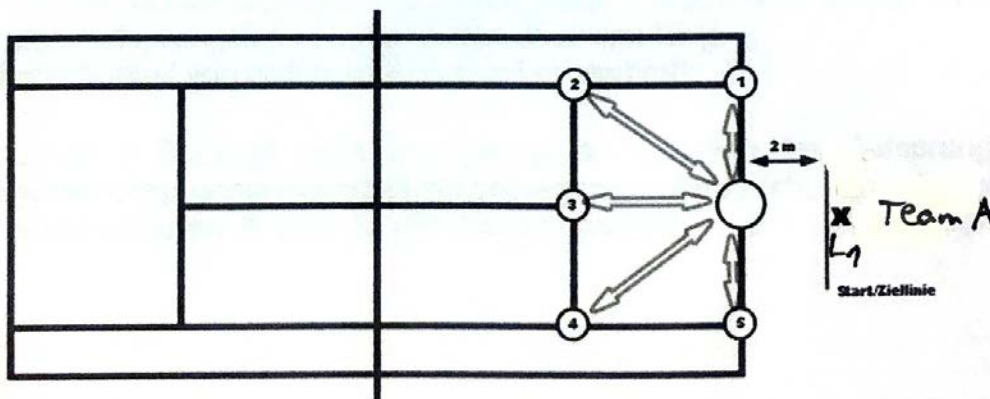


Zuerst läuft Läufer 1 aus Team A gegen Läufer 1 aus Team B. Aus den 3 Kübeln einer Mannschaft wird nacheinander je ein Ball in der vorgegebenen Reihenfolge (1, 2, 3) geholt und in die Tonne gelegt. Jeder Ball muss in der Tonne bleiben.

Sollte er herausspringen, muss er sofort wieder zurückgelegt werden. Wird ein Kübel (bzw. die Tonne) umgestoßen, muss er(sie) vom verursachenden Spieler sofort wieder aufgestellt und die Bälle müssen eingesammelt werden. Im Anschluss läuft Läufer 2 von Team A gegen Läufer 2 von Team B, dann 3 gegen 3 und 4 gegen 4. Sollte ein Lauf „unentschieden“ enden, wird er wiederholt, allerdings erst nachdem alle anderen Läufe absolviert wurden. Sollte es am Ende/nach 4 Läufern 2:2 unentschieden stehen, gibt es **einen** „Entscheidungslauf“ zu dem jedes Team einen beliebigen Läufer nominieren darf.

1.5.1.3 Fächerlauf

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten 1 bis 5 Tennisbälle in Kübel gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ebenfalls ein Kübel (siehe Skizze).



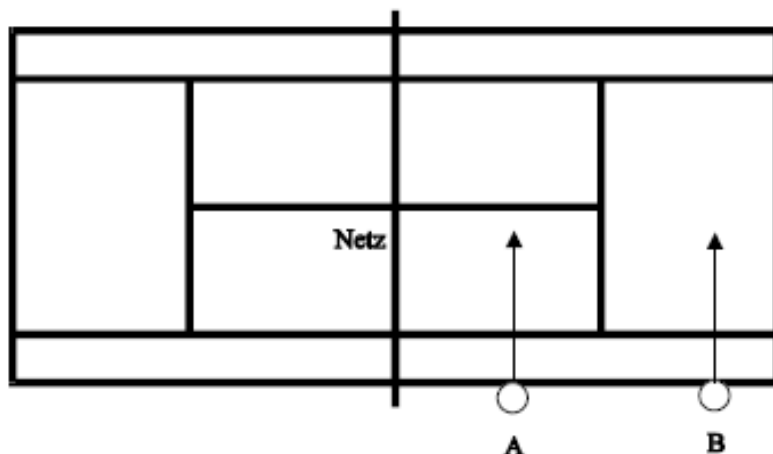
Es beginnt Läufer 1 von Team A. Er läuft auf Kommando „LOS!“ vom Startpunkt aus so schnell wie möglich zu Kübel 1, holt den Tennisball und legt ihn im zentralen Kübel ab; danach läuft er zu Kübel 2, usw. Nachdem er den Tennisball aus Kübel 5 in den zentralen Kübel gelegt hat, wird die Zeit gestoppt und notiert. Es folgt Läufer 1 von Team B. Dann Läufer 2 von Team A, dann Läufer 2 von Team B, usw., Die Zeiten der Läufer von Team A werden addiert, genauso wie die Zeiten von Team B und so der Sieger ermittelt.

Sollte ein Ball aus einem Kübel herausspringen, muss er sofort wieder in den Kübel zurückgelegt werden. Wird ein Kübel umgestoßen, muss er vom verursachenden Spieler sofort wieder aufgestellt und der Ball bzw. die Bälle müssen wieder eingesammelt werden.

1.5.2 Sprung- und Wurftopf

1.5.2.1 Standweitsprung

Aus der Grundstellung (beide Füße parallel direkt an der Absprunghlinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. Es ist auf einen exakten beidbeinigen Absprung zu achten. Die ersten Springer der beiden Mannschaften A und B starten auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Skizze).



An den von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstellen* springen die nächsten Kinder ab usw. Die von den achten Springern (2 Durchgänge – jedes Kind springt also in Summe 2x/mit Pause!) erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

*) es gilt der letzte Abdruck, egal von welchem Körperteil er stammt!

Ist die Platzanlage für die 8 Sprünge nicht lang genug, so wird von den Aufsprungstellen der letztmöglichen Sprünge der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weiter gesprungen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Absprungstellen und somit die Sprungbahnen vertauschen.

1.5.2.2 Dreisprung

Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen (Start am rechten Bein-li-re-beidbeinige Landung oder Start am linken Bein-re-li-beidbeinige Landung) möglichst weit gesprungen werden. Das Schwungholen mit den Armen und dem Körper ist erlaubt, solange das Absprungbein auf dem Boden bleibt. Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Skizze unter 2.1.)

An den von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstellen(*) springen die nächsten Kinder ab, usw. Die von den achten Springern (2 Durchgänge, 1. Durchgang mit re, 2. Durchgang mit li beginnen!) erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

*) es gilt der letzte Abdruck, egal von welchem Körperteil er stammt!

Ist die Platzanlage für die 8 Sprünge nicht lang genug, so wird von den Aufsprungstellen der letztmöglichen Sprünge der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weiter gesprungen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Absprungstellen und somit die Sprungbahnen vertauschen.

1.5.2.3 Dreierhopp

Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen (Start am rechten Bein-re-re-beidbeinige Landung oder Start am linken Bein-li-li-beidbeinige Landung) möglichst weit gesprungen werden. Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Skizze unter 2.1.)

An den von den Schiedsrichtern markierten hintersten Aufsprungstellen* springen die nächsten Kinder ab, usw. Die von den achten Springern (2 Durchgänge, 1. Durchgang mit re, 2. Durchgang mit li beginnen!) erreichten Aufsprungstellen entscheiden über den Sieg.

*) es gilt der letzte Abdruck, egal von welchem Körperteil er stammt!

Ist die Platzanlage für die 8 Sprünge nicht lang genug, so wird von den Aufsprungstellen der letztmöglichen Sprünge der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weiter gesprungen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Absprungstellen und somit die Sprungbahnen vertauschen.

1.5.2.4 Medizinballwurf (1kg) beidarmig

Die jeweils ersten Werfer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Skizze unter 1.5.2.1.). Jedes Kind soll den Ball aus der parallelen Grundstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf (einwurfartig) soweit wie möglich werfen. An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen der 1 kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Kinder in gleicher Richtung weiter, usw. Die Aufprallstellen der Bälle von den 8. Werfern (2 Durchgänge – jedes Kind wirft also in Summe 2x/mit Pause!) entscheiden über den Sieg. Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Wurffeld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der nachfolgende Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von wo der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Ist die Platzanlage für die 8 Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weitergeworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

1.5.2.6 Medizinballstoß (1kg) beidarmig

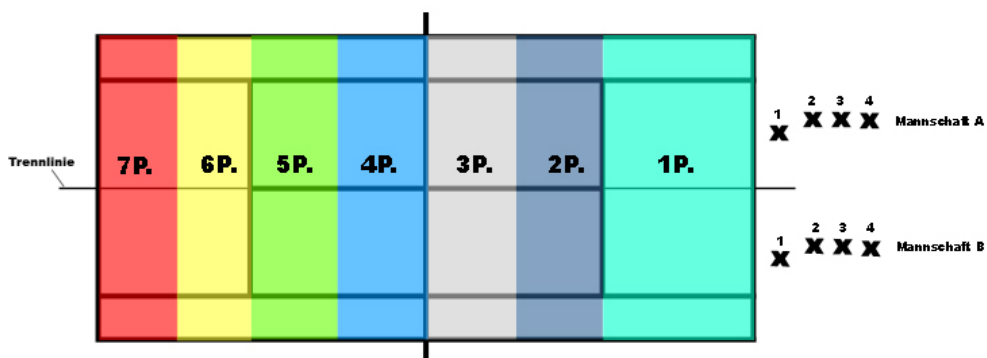
Die jeweils ersten Teilnehmer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Außenlinie (siehe Skizze unter 2.1.). Jedes Kind soll den Ball aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen von der Brust aus dem Stand nach vorne stoßen. Die Schultern bleiben bei der Ausholbewegung senkrecht zur Wurfrichtung (keine Seitwärtsdrehung des Rumpfes). An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen der 1 kg schweren Medizinbälle werfen die nächsten Kinder in gleicher Richtung weiter, usw. Die Aufprallstellen der Bälle von den 8. Werfern (2 Durchgänge – jedes Kind wirft also in Summe 2x/mit Pause!) entscheiden über den Sieg.

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Wurffeld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der nachfolgende Werfer wirft von der Aufsprungstelle, von wo der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Ist die Platzanlage für die 8 Würfe nicht lang genug, so wird von den Aufprallstellen der letztmöglichen Würfe der Ursprungsrichtung in die entgegengesetzte Richtung weiter geworfen, jedoch müssen die Mannschaften A und B die Abwurfstellen und somit die Wurfbahnen vertauschen.

1.5.2.7 Zonenweitwurf

Jedes Kind soll den Tennisball aus kniender Stellung parallel zur Abwurflinie (= Grundlinie) möglichst weit in einen vorgegebenen Korridor (eine Platzhälfte inkl. Doppeloutlinie) werfen (Schlag-/Kernwurf). Mannschaft A wirft in der einen, Mannschaft B in der anderen Platzhälfte. Wenn der Ball nicht innerhalb der Platzhälfte aufkommt, ist der Wurf mit 0 Punkten zu werten. Der Platz ist weiters in Zonen eingeteilt (siehe Skizze). Die Zonen sind durch die Platzlinien vorgegeben oder müssen durch Zusatzlinien (Sprungschnüre, ...) markiert werden.



Jedes Kind hat 3 aufeinander folgende Versuche, die alle in die Wertung kommen. Die Anzahl der pro Wurf zu vergebenden Punkte richtet sich nach der Zone, in der der Ball aufspringt. Für Bälle, die auf einer Begrenzungslinie landen, wird die jeweils höhere Punktezahl vergeben. Für Bälle, die direkt im Netz landen, erhält der Werfer 4 Punkte. Es ist darauf zu achten, dass beim Wurf die Knie den Bodenkontakt nicht verlieren und die parallele Stellung zur Abwurflinie erhalten bleibt. Nach dem Wurf dürfen die Knie den Boden verlassen.

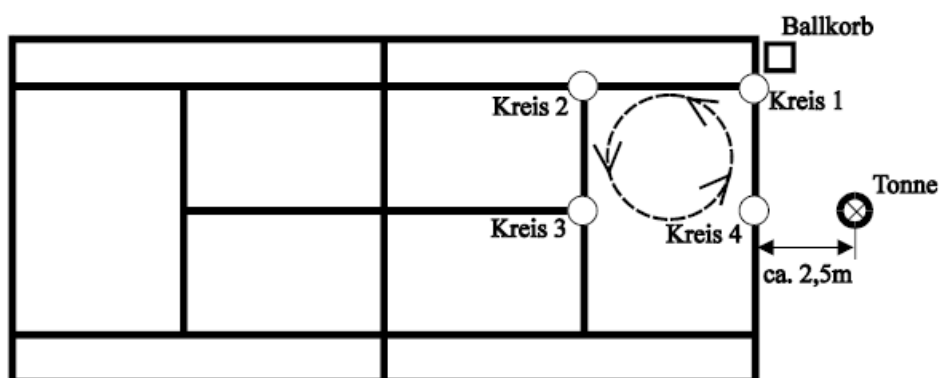
Die Mannschaft gewinnt, die nach 8 Wurfern (2 Durchgänge – jedes Kind wirft also in Summe 2x 3 Bälle/mit Pause!) die meisten Punkte hat.

1.5.3 Geschicklichkeitstopf

1.5.3.1 Fang-Ziel-Werfen

4 Gymnastikreifen (Sprungschnüre) werden nach Skizze jeweils auf zwei Feldhälften aufgelegt (Kreisdurchmesser 60-80 cm).

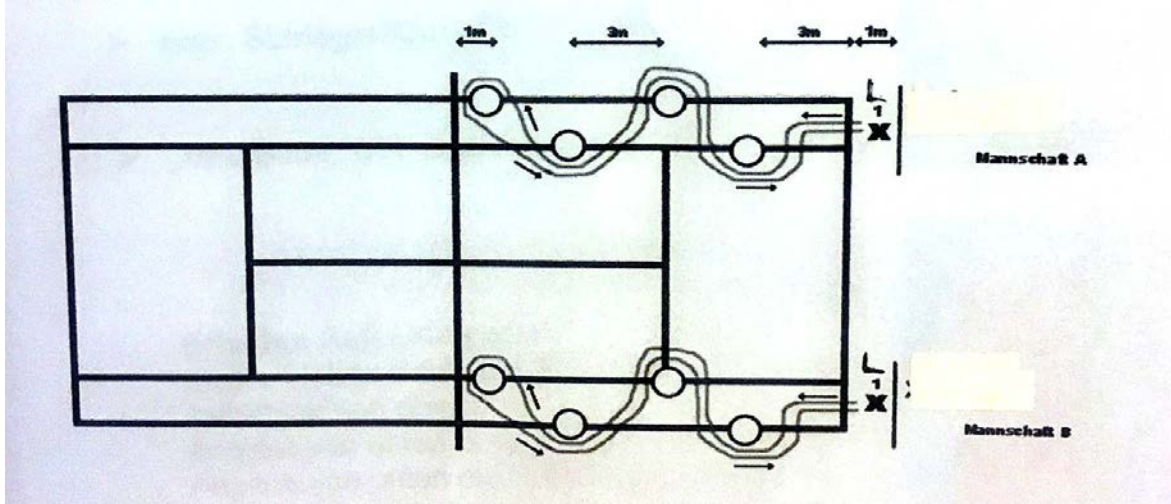
Positionen entgegen den Uhrzeigersinn wechseln



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. Dieser versucht den Ball in die Tonne zu werfen. 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 ihres 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 (4 x 0,5 min. = 2 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).

1.5.3.2 Ball rollen

Ca. 3m von der Grundlinie in Richtung Aufschlaglinie, auf Höhe der Aufschlaglinie und 3m vor dem Netz, werden umgedrehte Kübel aufgestellt (siehe Skizze). Ca. 1m vor dem Netz wird auf der Einzel- (Mannschaft B) bzw. Doppellinie (Mannschaft B) ein weiterer Kübel aufgestellt, welcher mit Ball und Schläger umrundet werden muss.



Zuerst läuft Läufer 1 aus Team A gegen Läufer 1 aus Team B.

Auf das Startkommando starten die Spieler beider Mannschaften hinter der Startlinie und rollen einen Tennisball, der auf der Grundlinie liegt, mit dem Tennisschläger auf dem Boden um die Markierungen in Richtung Netz. Am Netz muss der zusätzliche Kübel umrundet werden. Anschließend wird der Ball mit dem Schläger wieder die gleiche Strecke zurück zur Grundlinie gerollt. **Hinter der Startlinie muss der Ball mit dem Schläger von oben abgestoppt werden und somit ruhig liegen.** Rollt der Ball während des Laufens weg, so muss an dieser Stelle wieder weitergemacht werden, an der der Ball weggerollt ist (keine „Torfehler“, der Parcours muss korrekt bewältigt werden). Der Schläger darf mit einer oder auch mit beiden Händen in beliebiger Griffhaltung geführt werden. Der Ball darf in keiner Phase des Bewerbes mit den Händen berührt werden.

Im Anschluss läuft Läufer 2 von Team A gegen Läufer 2 von Team B, dann 3 gegen 3 und 4 gegen 4. Sollte ein Lauf „unentschieden“ enden, wird er wiederholt, allerdings erst nachdem alle anderen Läufe absolviert wurden. Sollte es am Ende/nach 4 Läufern 2:2 unentschieden stehen, gibt es einen „Entscheidungslauf“ zu dem jedes Team einen beliebigen Läufer nominieren darf.

1.6 Benötigte Geräte

1.6.1 Sportmotorik

12 Kübel (25-35cm hoch / Durchmesser 25-30cm), 2 Tonnen (35-60cm hoch / Durchmesser 30-40cm), 2 gefüllte Ballkörbe, 8 Gymnastikreifen (Durchmesser 60-80cm) oder Sprungschnüre, 2 Stück 1-kg-Medizinbälle

Alle Geräte (einschließlich der Bälle für den Tenniswettkampf) sind vom Heimverein zur Verfügung zu stellen!

1.6.2 Tennis

Für alle Alters- bzw. Spielklassen sind seit 1.12.2008 auch die zu verwendenden Bälle unter Berücksichtigung der ITF-Vorgaben festgelegt.



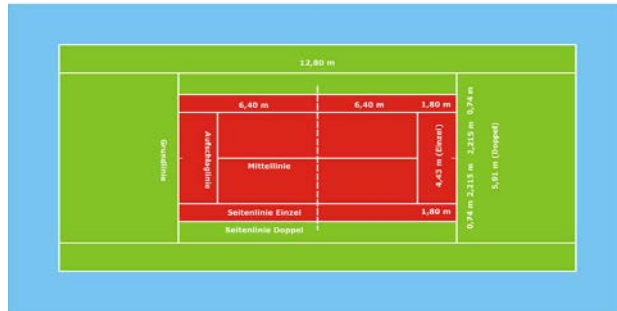
1.6.2.1 u8

3 mögliche Varianten:

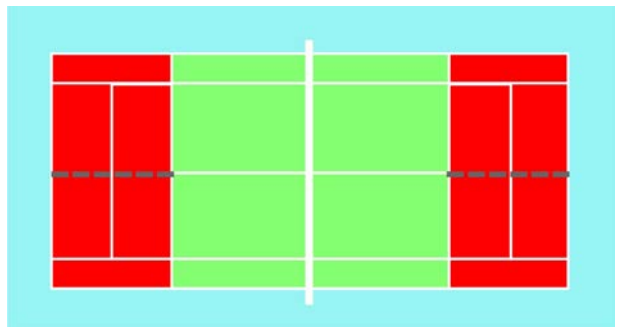
- Speedtennisnetze
- max. Schlägerlänge: 23" (58,3 cm)
- „rote Bälle“ (ITF approved stage 3)



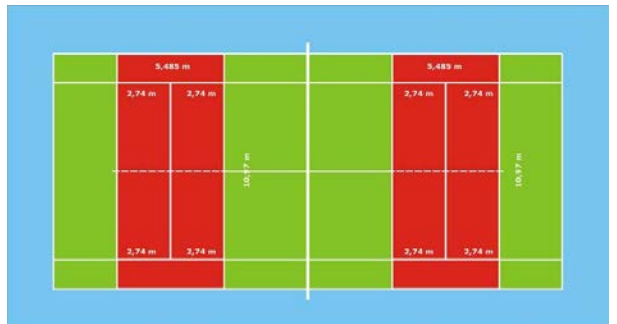
a)



b)



c)



Erlaubte Aufschlagarten:

- Einwurf (ohne Schläger) über Kopf
- Aufschlag von oben
- Angabe von unten ohne Aufspringen des Balles
- Angabe von unten mit Aufspringen des Balles

1.6.2.2 u9 & u10



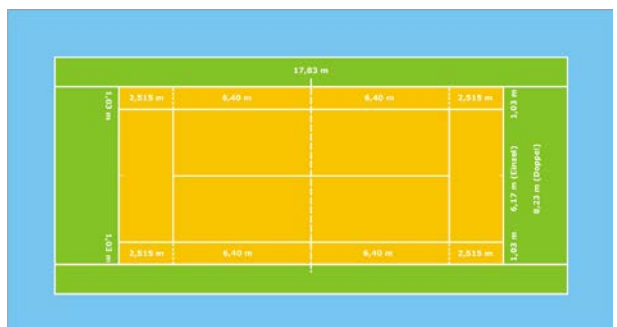
Netzhöhe 80cm

max. Schlägerlänge: 26" (66,0 cm)

„orange Bälle“ (ITF approved stage 2)

Erlaubte Aufschlagarten:

- Aufschlag von oben
- Angabe von unten ohne Aufspringen des Balles
- Angabe von unten mit Aufspringen des Balles





1.6.2.3 u11

- **normaler Court**, Netzhöhe 91,4 cm
- **max. Schlägerlänge**: unbeschränkt
- **„grüne Bälle“** (ITF approved stage 1)
Bälle werden vom Heimverein gestellt

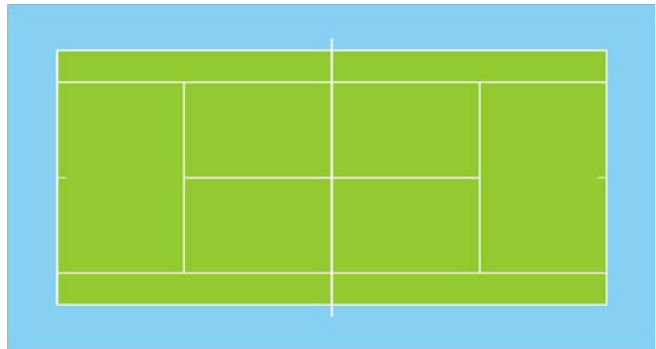
Erlaubte Aufschlagarten:

Aufschlag von oben

Angabe von unten ohne Aufspringen des Balles

Angabe von unten mit Aufspringen des Balles

**CHAMPION
COURT**



Sollte der Heimverein nicht alle Geräte, Bälle und Linien zur Verfügung stellen, so ist das Spiel für den Gastverein zu null zu werten und der Vorfall dem Kreis unmittelbar mitzuteilen. Es wird vom Kreis eine Geldstrafe von €25,- eingehoben.

Sollte ein Spieler einen falschen Schläger (zu lange) benutzen, so ist dieser – mit Bemerkungen des Gegners – sofort gegen einen regelkonformen auszutauschen. Die bis dahin gespielten Punkte gelten aber. Sollte sich der Spieler weigern, den Schläger zu wechseln, so wird das Spiel mit w.o. gegen ihn gewertet.

1.7 Eingabe ins Internet

Die Eingabe der Ergebnisse eines Wettkampfes hat spätestens am Sonntag der Meisterschaftswoche bis 22:00 zu erfolgen. Das Motorik-Gesamtergebnis ist unter dem Feld „Motorik“ einzugeben.

Der 3. Satz ist in allen Kids Altersklassen ein Match-Tiebreak (bis 10 auf 2 Punkte Unterschied) und ist sowohl auf dem Spielbericht, als auch im Internet mit dem tatsächlichen Ergebnis zu vermerken.

1.8. Spielberichte mit Sportmotorik

Die speziellen Spielberichte mit Sportmotorik (U8-U10) können von der Kreis-Homepage www.noetv.at/kreise/kreis-sued heruntergeladen werden.

Der Heimverein ist verpflichtet einen ausgedruckten Spielbericht vor Spielbeginn aufzulegen und diesen nach Beendigung des Matches aufzubewahren. Der Gastverein kann ein Foto des Spielberichtes (z.B. mit Smartphone) machen und dieser dient als Kontrolle für den Gastverein.

2. u11-u17

2.1 Spezielle Regelungen für u11 (gilt noch als Kidsbewerb)

2.1.1. „grüner Ball“

Die u11 spielt mit dem „grünen Ball“ (ITF approved stage 1), welcher in gutem Zustand (muss nicht bei jedem Match neu sein) sein soll und vom Heimverein gestellt wird.

2.1.2 Zählweise

Gespielt werden 4 Einzel und 2 Doppel, auf das normale Tennisfeld, mit den „grünen“ Bällen, auf zwei gewonnene Sätze bis 6 (bei 6:6 Tie break, bei Satzgleichstand Match-Tiebreak), es wird die „no-ad Regel“ angewendet.

Es findet kein Sportmotorikbewerb statt.

2.2 Regelungen für u13 bis u17 & ITN Ligen

2.2.1 Pflichten des Heim- und Gastvereines

Der Heimverein ist verpflichtet einen ausgedruckten Spielbericht vor Spielbeginn aufzulegen und diesen nach Beendigung des Matches aufzubewahren. Weiters muss der Heimverein die Eingabe ins Internet (nu-Liga) durchführen. Der Gastverein kann ein Foto des Spielberichtes (z.B. mit Smartphone) machen und dieser dient als Kontrolle für den Gastverein.

2.2.2 Allgemeine Bestimmungen

Statt eines 3. Satzes wird ein Match-Tiebreak gespielt (bis 10, zwei Punkte Unterschied)

2.2.3 „No ad“ bei Doppelspielen

Die Doppel werden bei allen Jugendlichen im „no ad“ (ohne Vorteil) Modus ausgetragen. Das heißt bei Erreichen des Spielstands 40:40 entscheidet der nächste Punkt über den Gewinn des Spiels. Der returnierende Spieler hat beim sogenannten Deciding Point (Entscheidungspunkt) die Wahl von welcher Seite der Aufschläger serviert.

Es werden 4 Einzel und 2 Doppel, bei u11w bis u17w 2 Einzel und 1 Doppel gespielt.
Für alles weitere siehe: DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN der NÖ-MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT 2020 (Überarbeitete Corona-Version 17.05.2020)

2.3 Eingabe ins Internet

Die Eingabe der Ergebnisse eines Wettkampfes hat spätestens am Sonntag der Meisterschaftswoche bis 22:00 zu erfolgen.

Der 3. Satz ist in allen Altersklassen sowohl auf dem Spielbericht, als auch im Internet mit dem tatsächlichen Ergebnis (Match-Tiebreak) zu vermerken.

Terminverschiebungen können mit Einverständnis des Gegners jederzeit erfolgen. Der Kreis (das Team Jugend) muss aber per Mail verständigt werden.

Mit sportlichen Grüßen

Team Jugend

Wolfgang Mayer vom NÖTV Leistungszentrum Neunkirchen
wm2620@aon.at / +43 676 935519

Franz Schönowitz vom NÖTV Leistungszentrum Neunkirchen
fs.lznk@icloud.com / +43 676 9383751

Udo Dietrich / TC McWolf Parkclub Neunkirchen
dietrich.udo@live.com / +43 681 -81897687

Daniela Gschaider / TC Union Bad Erlach
daniela.werger@tennistotal.at / +43 676 6607672

Andreas Wally / TV Hochwolkersdorf
andi.wally@aon.at / +43 676 5330245

Gerhard Rauch / UTC BH Wr. Neustadt
gerhard.rauch@wilo.com / +43 664 8252459

