Durchführungsbestimmungen
für die Jugendmannschaftsmeisterschaft

gültig für Spielsaison 2025

Vorbemerkung 1: Das regionale Leistungszentrum Neunkirchen (www.lznk.at) und das „Team Jugend", haben, aufbauend auf unsere langjährige Erfahrung, für die Vereine des NÖTV Kreis Süd mit dem Projekt „NÖTV Kreis Süd Panthers" (www.panther-tennis.at) ein Tool entwickelt, das helfen soll, neue Impulse in der Jugendarbeit an der Basis zu setzen. Es soll Tennis speziell für die Jüngsten noch attraktiver machen und die Motivation, beim Tennis (beim Verein) zu bleiben, erhöhen. Mit vielen Panthern im Verein wird die Grundlage geschaffen, sich in weiterer Folge auch erfolgreich an der Kids-Mannschaftsmeisterschaft im Kreis zu beteiligen. Das Panther-Programm ist auf Sicht als „Unterbau" für eine Teilnahme an der Kids- und Jugendmeisterschaft gedacht. Kinder, die das Panther-Programm absolvieren bzw. absolviert haben, sind für einen Einsatz in der Mannschaftsmeisterschaft (oder eine Teilnahme an Turnieren) bestens gerüstet.

Vorbemerkung 2: Die Bezeichnungen „Spieler, Läufer,…" sind in den nachstehenden Ausführungen geschlechtsneutral zu verstehen und gelten daher für Mädchen und Burschen.

1. Mannschaftsmehrkampf

Red Panthers u8 (4/2, 2/1)

Red Panthers u9 (2/1)

Orange Panthers U9 (4/2)

Orange Panthers u10 (4/2, 2/1)

Der Mannschaftsmehrkampf setzt sich aus 2 Teilbewerben zusammen:

1. Sportmotorikwettkampf (4 Übungen)
Damit soll die Wichtigkeit einer guten allgemeinen und sportartspezifischen motorischen Grundausbildung hervorgehoben werden. Sie stellt die Basis eines guten Tennisspielers dar. Außerdem sollen die Motorikstaffeln den Teamgeist und das Kennenlernen der beiden Mannschaften fördern und zu guter Letzt einfach Spaß machen.

2. Tenniswettkampf (4/2 ... 4 Einzel, 2 Doppel bzw. 2/1 ...2 Einzel, 1 Doppel)
Im Mannschaftswettbewerb lernen die Kinder auch soziale Aspekte wie Teamgeist, Fair Play und positives Verhalten in der Gruppe kennen.

1.1 Mannschaftszusammensetzung:

Eine Mannschaft setzt sich pro Runde aus maximal acht Spielern (2/1 ... 4 Spieler) zusammen. Gemischte Mannschaften (männlich/weiblich) sind möglich und erwünscht.

1.1.1 u8

Im Meisterschaftsjahr 2025 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2017 und jünger sein.

1.1.2 u9
Im Meisterschaftsjahr 2025 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2016 und jünger sein.

1.1.3 u10
Im Meisterschaftsjahr 2025 müssen die Spieler aus den Jahrgängen 2015 und jünger sein.

1.2 Zeitlicher Ablauf:

Zunächst werden die Sportmotorikbewerbe in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt (Der Aufbau für die Sportmotorikbewerbe sollte vor dem Wettkampf erfolgen).
Nach einer Pause von max. 15 min werden dann die Tennisbewerbe gespielt. Es wird angeraten, in der Pause gemeinsam 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 (2/1 ... 4 Spieler) abwechselnd in den einzelnen Bewerben eingesetzt werden. Sollten in der Sportmotorik acht Kinder (2/1 ... 4 Spieler) eingesetzt werden, so müssen sechs davon (2/1 ... 3 davon) auch im Tennis (Einzel oder Doppel) eingesetzt werden. Bei sieben eingesetzten Kindern in der Sportmotorik müssen fünf auch im Tennis aufgestellt werden.

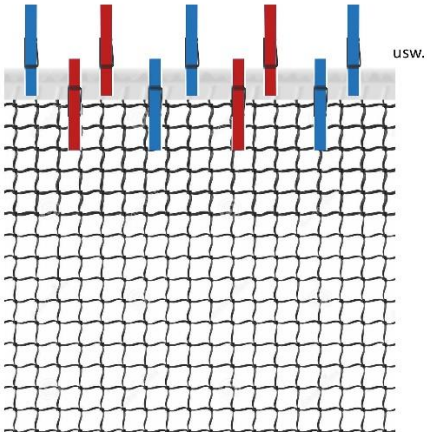
1.3.2 Tennis:

Spielmodus für U8:

Es werden 4 Einzel und 2 Doppel (2/1 ... 2 Einzel und 1 Doppel) ausgetragen.

Zählweise Einzel und Doppel: auf zwei gewonnene Match Tiebreaks.

Die korrekte Tiebreak-Zählweise kann sowohl im Einzel als auch im Doppel durch 2 verschiedenfärbige Kluppen/Wäscheklammern, die man am Band des Großfeldnetzes (Team A ist blau / Team B ist rot) verdeutlicht und unterstützt werden.
Beispiel (Einzel): Spieler A gewinnt die Wahl und beginnt. Erste Kluppe blau zeigt nach oben = Beginn von rechts. Zweite Kluppe rot zeigt nach unten = Spieler B beginnt von links. Dritte Kluppe rot zeigt nach oben Spieler B eröffnet von rechts. Danach wechselt die Angabe wieder zu Spieler blau. Erste Kluppe zeigt nach unten, zweite Kluppe nach oben usw. Nach jedem Punkt erhält der Spieler eine Kluppe (Reihenfolge von links nach rechts). So wissen die Kinder ständig wie viele Punkte sie bereits gewonnen haben und wer von welcher Seite mit der Angabe an der Reihe ist. Dadurch kann das Erlernen des Tiebreak Systems erleichtert werden.

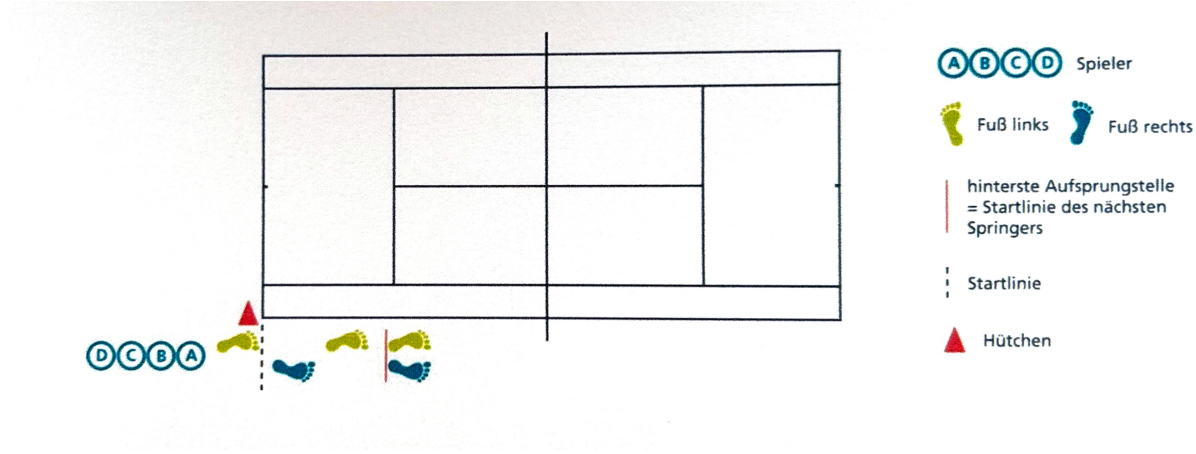


1.5 Bewerbe und deren Durchführung in der Sportmotorik

Alle 4 Sportmotorik-Wettkämpfe werden als Mannschaftsbewerb in Staffelform ausgetragen. Eine Mannschaft besteht jeweils aus 4 Spielern, die bezüglich Nominierung und Reihenfolge beliebig aufgestellt werden können. Die Übungen mit Hinweisen für Aufbau und Durchführung werden vom „Team Jugend“ des NÖTV Kreis Süd jährlich festgelegt* und sollen Bereiche wie Schnelligkeit, Sprungkraft, Werfen und Fangen, Geschicklichkeit, Ballgefühl und Koordination abdecken.

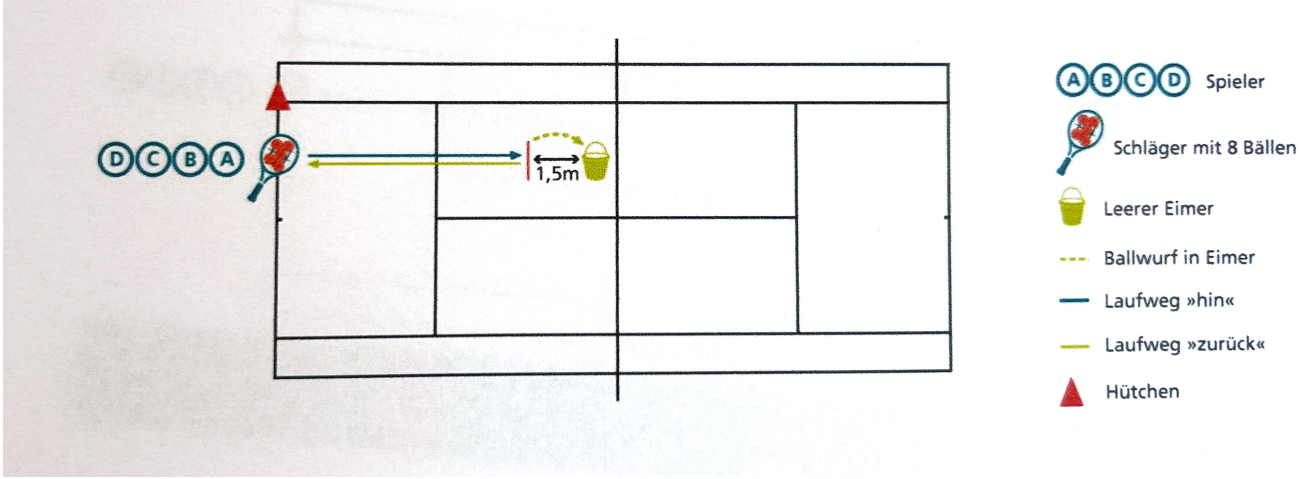
In der Spielsaison 2025 besteht der Sportmotorikwettkampf aus folgenden 4 Übungen (Quelle: BTB-Bayrischer Tennisverband):

1.5.1 Bewerb 1: Dreisprungstaffel



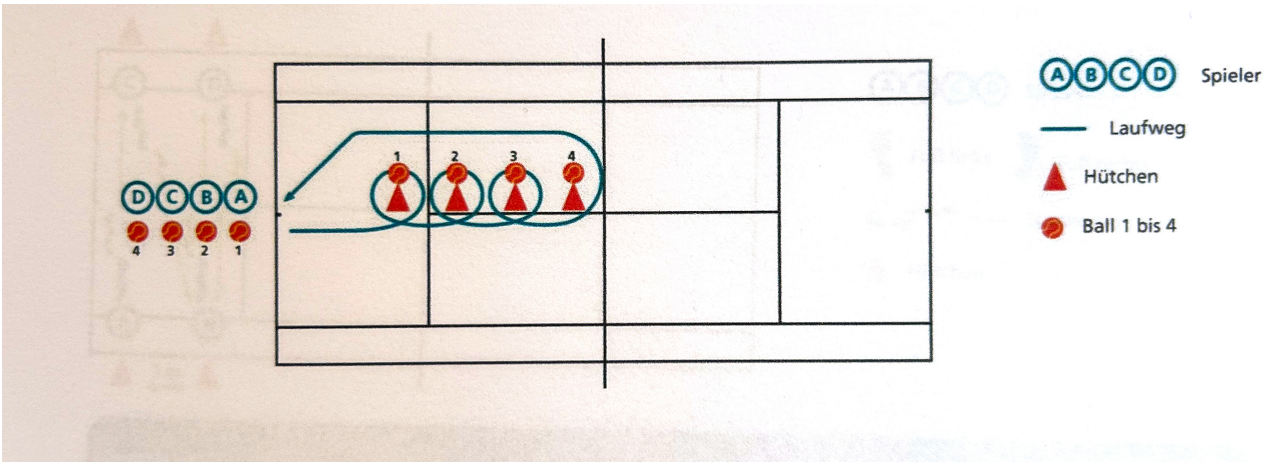
Aufbau:
Siehe Skizze: Startlinie in Verlängerung der Grundlinie ziehen.
Aufstellung:
Spieler A,B,C,D der ersten Mannschaft stehen in einer Reihe mit 1,5m Abstand hinter der Grundlinie. Der Springer, der gerade gesprungen ist, nimmt danach wieder seine Warteposition ein.
Ablauf:
A startet in der Verlängerung der Grundlinie außerhalb des Netzpfostens. Er steht auf dem linken Bein und springt mit drei Sprüngen möglichst weit (auf rechts, auf links, beidbeinig). Die dritte Landung erfolgt also beidbeinig im Stehen. Eine (klar!) einbeinige Landung ist ungültig. An dem vom Schiedsrichter durch einen Strich markierten hintersten Landeabdruck springt Springer B ab. u.s.w. (Greift der Springer etwa mit der Hand zurück, so gilt die Position der Hand als hinterster Landeabdruck. Um eine exakte Markierung des hintersten Landeabrucks zu gewährleisten, muss der Springer die Landeposition kurz halten. Kann die Position der Füße nach der Landung nicht gehalten werden, ist der Sprung ungültig). Auf der vom Schiedsrichter markierten hintersten Landeposition springt wieder Springer A ab (2. Durchgang). Diesmal steht er auf dem rechten Bein und springt mit drei Sprüngen möglichst weit (auf links, auf rechts, beidbeinig),...
Wertung:
Das Team, das gemeinsam weiter gesprungen ist, hat gewonnen. Springen beide Teams exakt gleich weit, steht es unentschieden.
Materialbedarf: Stock, um Startlinie zu ziehen und Aufsprungstelle zu markieren.

1.5.2 Bewerb 2: Zielwurfstaffel



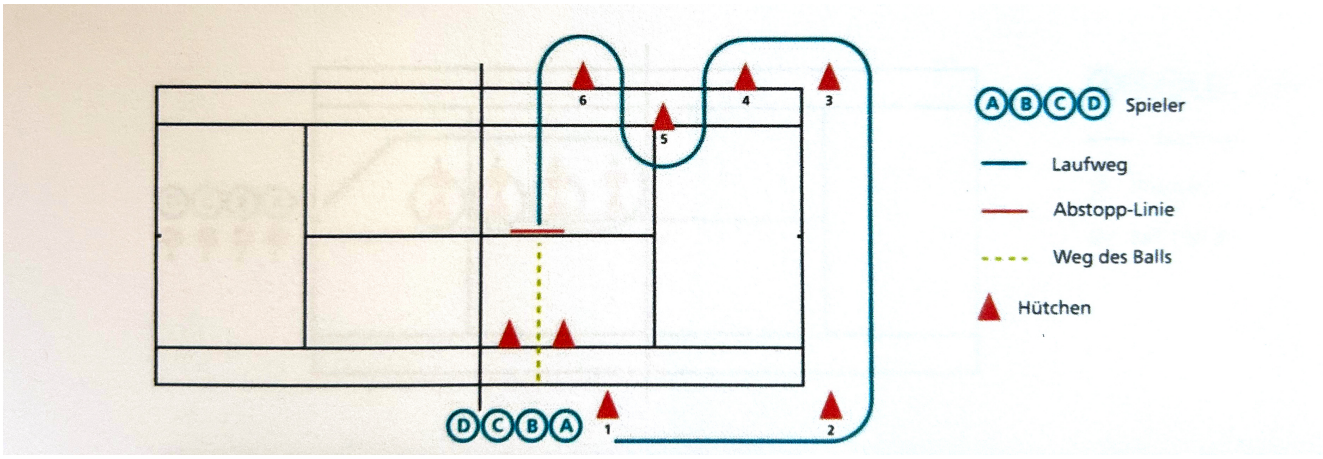
Aufbau:
Siehe Skizze: Einen leeren Ballkübel am Netz positionieren, Abwurflinien 1,5 Meter vom Ballkorb entfernt einzeichnen (noch besser: 3 Hütchen nebeneinander als "Abwurflinie" aufstellen). 8 Bälle auf einem Schläger an der Startlinie platzieren.
Aufstellung:
Alle vier Spieler der Mannschaft stehen an der Grundlinie mit 1,5 m Abstand hintereinander. Wenn sie loslaufen, nehmen sie einen der Bälle vom Schläger.
Ablauf:
Spieler A startet mit dem Ball in der Hand an der Grundlinie und läuft bis zur Abwurflinie. Sobald der Ball in den Kübel (d = min. 25cm) geworfen wurde (Wurftechnik frei, beliebig viele Versuche, wenn er nicht trifft, muss er ihn holen und sich wieder an die Abwurflinie stellen, u.s.w., wenn er etwas verschiebt,umwirft muss er es wieder richten), läuft er zu dem auf dem Eckpunkt Einzellinie/ Grundlinie postierten Hütchen und tippt es mit der Hand an, was das Startsignal für Spieler B ist (dann darf er den Ball in die Hand nehmen). Danach nimmt Spieler A die hinterste Warteposition ein. B, C und D verfahren wie Spieler A. Anschließend beginnt wieder Spieler A mit dem 2. Durchgang. Es gilt auch als Treffer wenn ein Ball wieder aus dem Eimer springt. Ein Schiedsrichter legt ihn dann in den Eimer. Die Zeit wird gestoppt, sobald D nach dem zweiten Umlauf das Hütchen berührt hat. Wertung:
Das Team, das schneller alle 8 Bälle in den Eimer getroffen hat, gewinnt die Übung. Auch ein direktes Duell der Teams gegeneinander (nebeneinander auf einer Platzhälfte) ohne Zeitnehmung ist möglich.
Materialbedarf: 1 (2 gleichgroße) leere(r) Balleimer (Durchmesser 30-40cm), 8 (16) Bälle, 1 (2) Schläger, (Stoppuhr), 4 (8) Hütchen

1.5.3 Bewerb 3: Hütchenlauf



Aufbau:
Siehe Skizze: Vier Hütchen (oben mit Loch, min. 30cm hoch) im gleichmäßigen Abstand von Grundlinie bis zum Netz aufstellen. Aufstellung:
Spieler A,B,C,D der ersten Mannschaft stehen in einer Reihe mit jeweils 1,5 m Abstand hinter der Grundlinie (mit einem Tennisball in der Hand). Immer der erste in der Reihe steht direkt an der Grundlinie, aber noch dahinter.
Ablauf:
A umrundet das erste Hütchen und legt dabei einen Tennisball darauf ab. Anschließend läuft er zum zweiten Hütchen und umrundet es, dasselbe beim dritten Hütchen. Als letztes läuft er um das vierte Hütchen, ohne dieses zu umrunden (siehe Skizze) und dann direkt zur Grundlinie zurück, wo er Spieler B durch Abklatschen ins Rennnen schickt. Dieser läuft exakt die gleiche Strecke, wie Spieler A, nur legt er den Ball auf dem 2. Hütchen ab. Spieler C legt den Ball auf dem 3. Hütchen ab und Spieler D auf dem 4. Hütchen. Dann startet wieder Spieler A und holt den Ball vom ersten Hütchen wieder retour, wobei die Laufwege gleich bleiben wie bei Durchlauf 1.Wenn ein Spieler falsch läuft, muss er nochmals von vorne starten. Wenn sein eigener Ball, oder der Ball eines vorher gelaufenen Spielers vom Hütchen fällt, muss er den Ball wieder auf das entsprechende Hütchen auflegen und erst dann den „Lauf“ fortsetzen“. Wenn er ein Hütchen umschmeißt, muss er es wieder aufstellen.
Zeitnahme:
Die Zeit wird auf Kommando „los“ gestartet und wird gestoppt, sobald Spieler D die Grundlinie nach dem 2. Durchlauf mit dem Ball in der Hand überquert hat. Die Zeitnahme erfolgt mit einer Genauigkeit von 1/10 Sekunden.
Wertung:
Das Team mit der besseren Zeit hat die Motorikübung gewonnen. Sind beide Teams exakt gleich schnell gelaufen, steht es unentschieden. Auch ein direktes Duell der Teams gegeneinander (nebeneinander auf einer Platzhälfte) ohne Zeitnehmung ist möglich.
Materialbedarf: 4 (8) Hütchen, 4 (8) Tennisbälle, (Stoppuhr)

1.5.4 Bewerb 4: Hockey-Parcours



Aufbau:
Siehe Skizze: 8 Hütchen im Feld platzieren.
Aufstellung:
Spieler A,B,C,D der ersten Mannschaft stehen in einer Reihe neben der Doppelaußenlinie mit jeweils 1,5 m Abstand. Jeder Spieler hat einen Tennisschläger in der Hand.
Ablauf:
A startet rechts neben dem ersten Hütchen und führt den Ball mit dem Tennisschläger in "Hockeymanier" außerhalb des Doppelfeldes entlang, um Hütchen 2 und 3, anschließend im Slalom um Hütchen 4, 5 und 6 (Ball **und** Spieler müssen das Hütchen korrekt passieren). An der Mittellinie des Aufschlagfeldes stoppt er den Ball ab (nicht mit der Hand!) und schießt ihn durch das Hütchentor (1m), das auf der Einzellinie steht. Nach dem Schuss dreht Spieler A um, läuft um den vom Tor entfernten Netzpfosten und nimmt mit seinem Schläger Position D ein. Dies gilt ebenso für alle anderen Spieler! Spieler B hat einen Schläger in der Hand und stoppt den Ball von Spieler A, nachdem er durch das Hütchentor gerollt ist. Trifft A das Tor nicht, muss B den Ball trotzdem holen. Er kann ihn auch in die Hand nehmen und zum Starthütchen laufen. Dann startet er an Hütchen 1 und durchläuft denselben Parcours. C Übernimmt den Ball von B, D von C und A wieder von D usw. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Zeit (vier Minuten) abgelaufen ist. Das Team versucht so viele Tore, wie möglich zu schießen.
Zeitnahme:
Die Zeit wird auf Kommando „los“ gestartet und nach vier Minuten gestoppt. Der Schiedsrichter zählt die erzielten Treffer.
Wertung:
Das Team mit den meisten Treffern hat gewonnen. Haben beide Teams gleich viele Treffer, steht es unentschieden. Auch ein direktes Duell der Teams gegeneinander (nebeneinander auf zwei Platzhälften) ist möglich.
Materialbedarf: 8 (16) Hütchen, 4 (8) Tennisschläger, 1 (2) Tennisbälle, Stoppuhr

1.6 Benötigte Geräte

1.6.1 Sportmotorik

Alle Geräte (+ Linien, Kleinfeldnetze u8, Bälle für den Tenniswettkampf) sind vom Heimverein bereit zu stellen!

1.6.2 Tennis

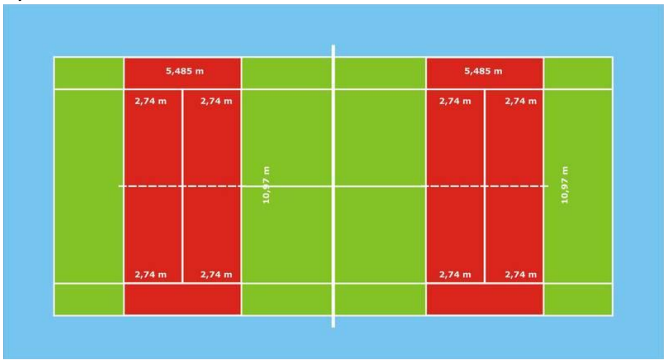
Für alle Alters- bzw. Spielklassen sind die zu verwendenden Bälle unter Berücksichtigung der ITF-Vorgaben festgelegt. Außer in der U8 müssen für jedes Match neue Bälle aufgelegt werden (gilt nicht für Doppelspiele!), u8: ggf. 2x 15-20 Stück Kluppen/Wäscheklammern in 2 zwei verschiedenen Farben.

1.6.2.1 Red Panthers u8

Kleinfeldnetz (Höhe 0,80-0,85m / Breite mind. 6m)
max. Schlägerlänge: 23“ (58,0 cm)
„rote Bälle“ (ITF Approved Stufe 3)

Red Court - 2 mögliche Varianten:

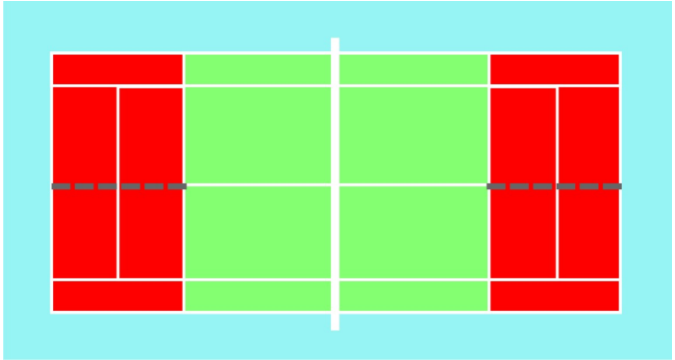
a)



Länge: 10,97 Meter
Breite: 5,485 Meter
Netzhöhe: 80 cm

Die Seitenlinie des Normalfeldes dient als Aufschlaglinie. Die Doppellinie des Normalfeldes dient als Grundlinie. Die Seitenlinien müssen markiert werden.

b)



Länge: 10,97 Meter
Breite: 6,10 Meter
Netzhöhe: 80 cm

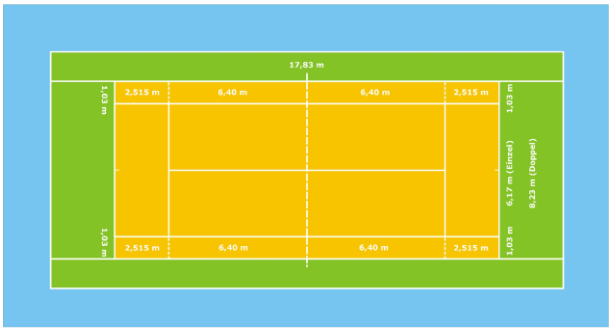
Die Seitenlinie des Normalfeldes dient als Aufschlaglinie. Die Doppellinie des Normalfeldes dient als Grundlinie. Die Mittellinie muss markiert werden und die Seitenlinie-Kleinfeld muss „verlängert“ werden.

Erlaubte Aufschlagarten:

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

1.6.2.2 Orange Panthers u9 & u10

max. Schlägerlänge: 26“ (66,0 cm)
„orange Bälle“ (ITF Approved Stufe 2)



Länge: 17,83 Meter
Breite: 6,17 Meter (Einzel) 8,23 Meter (Doppel)
Netzhöhe: 80 cm

Erlaubte Aufschlagarten:

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

Sollte ein Spieler einen falschen Schläger (zu lange) benutzen, so ist dieser – mit Bemerken des Vergehens – 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 (u8, u9, u10, U11) 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.

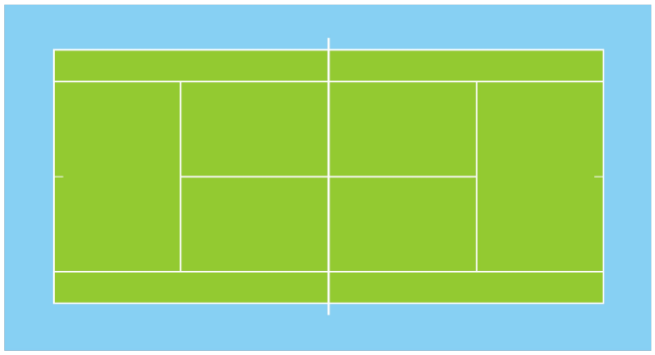
1.8. Spielberichte mit Sportmotorik

Die speziellen Spielberichte mit Sportmotorik (U8-U10) können von der Kreis-Jugend-Homepage www.panther-tennis.at 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.
Die namentliche Mannschaftsliste muss vor Beginn des Sportmotorikwettkampfes von beiden Mannschaften ausgefüllt werden. Die Einzelspielaufstellung ist vor Beginn der Einzelspiele im Spielbericht festzuhalten, die Doppelaufstellung vor Beginn der Doppelspiele.

2. u11-u17

2.1 Spezielle Regelungen für Green Panthers u11 (gilt noch als Kidsbewerb)

normaler Court, Netzhöhe 91,4 cm
max. Schlägerlänge: unbeschränkt
„grüne Bälle“(ITF Approved Stufe 1)



Länge: 23,77 Meter
Breite: 8,23 Meter (für Einzel) und 10,97 Meter(für Doppel)
Netzhöhe: 91,4 cm (ohne Einzelstützen)

Erlaubte Aufschlagarten:

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

2.1.2 Zählweise

Gespielt werden 4 Einzel und 2 Doppel (2/1 ... 2 Einzel/1 Doppel), auf das normale Tennisfeld, mit den „grünen“ Bällen (werden vom Heimverein gestellt, es müssen für jedes Match neue Bälle aufgelegt werden außer für Doppelspiele) auf zwei gewonnene Sätze bis 6 (bei 6:6 Tiebreak, bei Satzgleichstand Match-Tiebreak), es wird die „no-ad Regel“ angewendet.
Es findet kein Sportmotorikbewerb statt.

2.2 Regelungen für u12 bis u18 & ITN Ligen (bis Jahrgang 2009)

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 Jugendligen 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 gespielt. (2/1 ... 2 Einzel und ein Doppel)

Für alles weitere siehe NÖTV Homepage:
DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN der NÖ-MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT 2025

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 „nach vorne“ 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 regionalen Leistungszentrum Neunkirchen
wm2620@aon.at / +43 676 9355519

Franz Schönowitz vom regionalen 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

Tanja Stix / TC Katzelsdorf
tanja.stix@gmx.at / +43 676 39700600

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