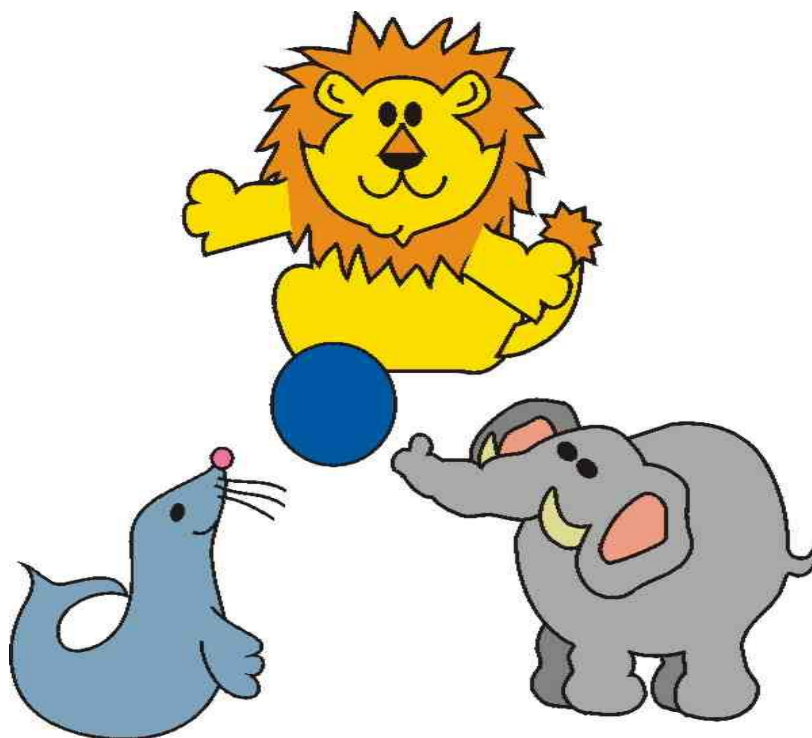


DTB Talent Cup



DTB Talent Cup

21. bis 24. Juli 2022



Eine Veranstaltung des

Deutschen Tennis Bundes e.V.

ausgerichtet vom

Tennis-Verband Niederrhein e.V.

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Turnierorganisation

Schirmherrin: Andrea Milz, Staatssekretärin für Sport und Ehrenamt des Landes Nordrhein-Westfalen

Veranstalter: Deutscher Tennis Bund e.V.

Ausrichter: Tennis-Verband Niederrhein e.V.

Turnierförderer: Sportland Nordrhein-Westfalen
Stadt Essen
Sparkasse Essen
Schlossquelle
Wilson
Dunlop

Sportanlagen: TVN Tennis-Zentrum Essen
Hafenstraße 10, 45356 Essen
Tel.: 0201-661580
Fax: 0201-26998120
12 Freiplätze, 10 Hallenplätze
Sporthalle der Stadt Essen

Termin: 21. - 24.07.2022

Turnierausschuss: Dirk Hordorff, Vizepräsident Jugendsport DTB
Roland Goering, Referent für Jüngstentennis DTB
Dr. Helmut Lütcke
Rainer Babik, Verbandsjugendwart TVN
Dietmar Stratmann, Oberschiedsrichter

Gesamtleitung/Organisation: Dr. Helmut Lütcke u. Roland Goering

Turnierbüro: Christoph Plenge

Oberschiedsrichter: Dietmar Stratmann

Wettkampfleiter: Renate Czekalla (Tennis)
Jonas Kalisch (Fußball)
Dirk Schaper (Kondition, weitere Ballspiele)

Turnierarzt: Alfried Krupp Krankenhaus
Alfried-Krupp-Str. 21, 45131 Essen, Tel: 0201/434-1

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Verpflegung:	Restaurant Campofelice
Presse:	Klaus Molt, Dieter Meier, Christian Schwell, Sarah Gronert
Turnierordnung	
Teilnahmebedingungen:	Teilnahmeberechtigt sind die von den Mitgliedsverbänden des DTB gemeldeten Spielerinnen und Spieler des Jahrgangs 2011 u. jünger
Wettbewerb:	Mannschaftsmehrkampf für die Jahrgänge 2011 und jünger
Bälle:	Wilson DTB Tour 2.0
Doppel:	In der Vorrunde wird Doppel als Mixed gespielt und in der Hauptrunde nur Doppel. Die/der an eins gesetzte Spielerin/Spieler muss im ersten Doppel gemeldet werden. Für das Mixed gilt, der an eins gesetzte Junge muss im ersten Doppel gemeldet werden.
Setzung:	Die Meldung hat nach der aktuellen DTB Rangliste zu erfolgen.
Meldeschluss:	15.07.2022 an DTB (roland.goering@tennis.de) und TVN Meldungen sind mit der beigefügten Excel-Datei vorzunehmen. Die Datenschutzbestimmungen können auch im Turnierbüro vor Ort abgegeben werden.
Nenngeld:	€ 400,- je Verband für 10 Teilnehmer und 2 Begleitpersonen € 50,- je weitere/n Teilnehmer/Begleitperson(en) Zahlung vorab per Überweisung bis zum 15.07.2022 auf das Konto des Tennis-Verbandes Niederrhein e.V. IBAN DE33 3605 0105 0000 2392 77 der Sparkasse Essen
Kosten:	Die Kosten für Verpflegung und Turnierorganisation werden vom Veranstalter/Ausrichter übernommen. Die Kosten für Reise und Unterkunft gehen zu Lasten der Verbände.
Teilnehmende Verbände:	Baden, Bayern (I + II), Berlin-Brandenburg, Hamburg, Hessen, Mittelrhein, Niederrhein, Niedersachsen-Bremen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Sachsen, Schleswig-Holstein, Westfalen, Württemberg, NRW Team
Unterkunft	Die Hotelzimmer sind von den Landesverbänden eigenständig zeitnah zu reservieren.

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Hotel Bredeney, Theodor-Althoff-Straße 5, 45133 Essen, Tel. 0201-769-1153, Fax: 0201-769-1134,
Mail: reservations.essen@hotelbredeney.de

- Anreise:** Donnerstag, den 21.07.2022 bis 14.30 Uhr auf der Anlage
Abreise: Sonntag, den 24.07.2022 nach der Siegerehrung
- Jugendwarte u. Offizielle:** **Bitte eigene Buchung vornehmen!**
- Preise:** Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde und eine Medaille.
Der Sieger erhält einen Wanderpokal.
- Wettkämpfe und Wertung:** Sind in einer eigenen Wettspielordnung geregelt.
- Gruppen für die Vorrunde:** Die **Vorrunde**, sowie die **Hauptrunde**, wird in Gruppenspielen ausgetragen.
Die Zusammensetzung der Gruppen für die Vorrunde erfolgt nach den Vorjahresergebnissen (s. WO).
- Schuhwerk erforderlich für:** Tennisaußenplätze: Tennisschuhe mit Profil
Tennishalle: Tennisschuhe mit glatter Sohle für Teppichboden
Sporthalle: Turnschuhe mit Profil und heller Sohle
- Leistungsdiagnostik:** Im Rahmen der Veranstaltung führt das ZeDI (Zentrum für Diagnostik und Intervention der Ruhr-Universität Bochum) parallel zu den Wettbewerben am Freitag und Samstag mit allen Teilnehmern Tests zur Leistungsdiagnostik durch.
- Schlussabstimmungen:** Änderungen durch Turnierausschuss vorbehalten.
- Mit der Anmeldung zum DTB Talent Cup 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 (Name, Vorname, Altersklasse und Platzierung) genannt werden. Die Veröffentlichung ereignisbezogener Fotos & Videos ist eingeschlossen.

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Programm

Donnerstag, den 21.07.2022

- 15.00 Uhr Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuern/Trainern der Mannschaften
- 15.30 Uhr Begrüßung in der Sporthalle durch
Repräsentant des Landes NRW
Repräsentant der Stadt Essen
Roland Goering, Referent f. Jüngstentennis DTB
- 16.00 Uhr Beginn der Wettkämpfe gemäß Spielplan Donnerstag
- 18.00 Uhr Auslosung der Wettspieltöpfe für die Vorrunde am Freitag und für die Endrunde ab Samstag
- ab 19.00 Uhr Abendessen im Restaurant Campofelice

Freitag, den 22.07.2022

- 08.45 Uhr Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften
- 9.00 Uhr Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Freitag)
- 18.00 Uhr Pizza & Pasta Abend

Samstag, den 23.07.2022

- 08.45 Uhr Besprechung der Turnierleitung mit Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften
- 09.00 Uhr Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Samstag)
- ab 18.45 Uhr Abendessen im Restaurant Campofelice

Partner der Veranstaltung



DTB Talent Cup



Sonntag, den 24.07.2022

- 08.45 Uhr Besprechung der Turnierleitung mit den Betreuer:innen und Trainer:innen der Mannschaften
- 09.00 Uhr Beginn der Spiele lt. Tagesspielplan (Sonntag)
- 13.00 Uhr Gemeinsames Mittagessen im Restaurant Campofelice
- 14.00 Uhr Siegerehrung durch:
Roland Goering, Referent f. Jüngstentennis DTB
Rainer Babik, Jugendwart TVN e.V.

Danach Abreise der Teilnehmer:innen!

Partner der Veranstaltung



Wettspielordnung

Teil A: Beschreibung der Wettkampfform

1 Mannschaften

Die Verbände des DTB stellen je eine Mannschaft mit fünf Mädchen und fünf Jungen U11. Die Wettkämpfe sind so ausgelegt, dass sie mit jeweils vier Mädchen und vier Jungen bestritten werden. Jeweils ein Mädchen und ein Junge können als Ersatz mit gemeldet werden. Eine Mannschaft ist jedoch auch ohne Ersatzspieler wettbewerbsfähig.

2 Vor- und Endrunde, Gruppeneinteilung

Der Sieger des DTB Talent Cups und die weiteren Platzierungen werden in einer Vorrunde und einer anschließenden Hauptrunde ermittelt, wobei alle Mannschaften an der Vor- und Hauptrunde teilnehmen und somit von Anfang bis Ende der Veranstaltung im Wettbewerb bleiben.

Für die Vorrunde werden die 18 Mannschaften auf drei Gruppen (Löwen-, Elefanten-, Seehund-Gruppe) zu je 6 Mannschaften (A - F) verteilt. Die Aufteilung orientiert sich an den Vorjahrsergebnissen (1., 2., ...) und wird nach folgendem Schlüssel vorgenommen:

	A	B	C	D	E	F
Löwen-Gruppe	1	6	7	12	13	18
Elefanten-Gruppe	2	5	8	11	14	17
Seehund-Gruppe	3	4	9	10	15	16

Hieraus ergibt sich die im Anhang angegebene Gruppeneinteilung.

Innerhalb jeder Gruppe wird der unten beschriebene Mannschaftsmehrkampf bestritten.

Für die Hauptrunde werden drei 6er-Gruppen gebildet. Die Ersten und Zweiten jeder Vorrundengruppe bilden dabei die Löwen-Gruppe; die Dritten und Vierten die Elefanten-Gruppe und die verbleibenden 6 Mannschaften die Seehund-Gruppe. In der Hauptrunde spielen die Mannschaften der Löwen-Gruppe um die Plätze 1 bis 6, die in der Elefanten-Gruppe um die Plätze 7 bis 12 und in der Seehund-Gruppe um die Plätze 13 bis 18.

3 Mannschaftsmehrkampf

Innerhalb einer Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede der anderen eine bestimmte Auswahl der vorgesehenen Wettbewerbe – welche, ergibt sich aus der Setzung in der Gruppentabelle.

Innerhalb der Gruppe bestreitet jede Mannschaft insgesamt 25 Wettbewerbe: 12 Tennismatche, 8 Konditionswettbewerbe und 5 Ballspiele.

Die Regularien zu diesen Wettkämpfen sind in Teil B und C beschrieben.

4 Punktwertung, Platzierungen, Sieger des DTB Talent Cups

Für jeden Wettkampf werden zwei Punkte an die siegreiche Mannschaft vergeben, der Verlierer erhält keinen Punkt; bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Eine Mannschaft kann somit maximal 50 Punkte erreichen, davon 24 im Tennis, 16 aus den Konditions- Staffeln und 10 bei den Ballspielen.

Die Platzierung der Mannschaften innerhalb jeder Gruppe ergibt sich aus den Gesamtpunktzahlen, welche die Mannschaften bei den Wettkämpfen erreicht haben. Bei Punktegleichstand gelten folgende weitere Kriterien, die nacheinander herangezogen werden:

1. Anzahl der Punkte aus den Tenniswettkämpfen, danach
2. Gesamtpunktzahl der konkurrierenden Mannschaften aus ihrem direkten Vergleich (ohne Wertung der Punkte gegen die übrigen Mannschaften), danach
3. Tennispunktzahl aus dem direkten Vergleich, danach
4. Austragung eines auszulosenden Entscheidungswettbewerbes, sofern es um die Gruppenzugehörigkeit für die Hauptrunde oder gar um den Sieg der Hauptrunde geht. Geht es nur um die Platzierung, so wird die Platzierung doppelt ausgewiesen.

Sieger des DTB Talent Cups ist die Mannschaft, die in der Spitzengruppe der Hauptrunde (Löwen-Gruppe) den ersten Platz erreicht.

Teil B: Regeln zu den Wettbewerben

Wenn im Folgenden von „Spielern“ die Rede ist, so gilt alles analog für „Spielerinnen“.

1 Regeln zum Tenniswettbewerb

1.1 Allgemeine Regeln

Die einzelnen Tennisspiele werden nach der Wettspiel- und Jugendordnung sowie den Tennisregeln des DTB ausgetragen. Die in der WO des DTB Teil A und B festgelegten Regeln für die Mannschaftsmeisterschaften der Verbände sind analog anzuwenden.

1.2 Abweichungen von den allgemeinen Regeln

Alle Spiele werden in zwei Kurz-Sätzen bis vier, mit Tie-Break bei 4:4, entschieden. Ein dritter Satz wird nicht gespielt. Ein Unentschieden ist daher möglich. Sind die beiden Sätze nach 75 Minuten im Einzel und 70 Minuten im Doppel/Mixed (einschließlich Einspielzeit von fünf Minuten) noch nicht beendet, so wird das laufende Spiel abgewartet und der Satz für die Partei gewertet, die nach Spielen im Satz führt. Bei Spielgleichheit wird noch ein Tie-Break zur Entscheidung des Satzes gespielt. Sollte im Extremfall der zweite Satz noch nicht begonnen sein, so wird dieser ebenfalls im Tie-Break entschieden.

Die Doppel/Mixed werden im Einzelfeld gespielt.

1.3 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft ist gemäß WO des DTB nach DTB-Rangliste aufzustellen, Spieler die keine Ranglistenposition haben, sind nach Spielstärke aufzustellen, müssen jedoch immer nach den Spielern mit einer Ranglistenwertung aufgeführt werden.

Die Spieler sind unter Beachtung der Ersatzspielerregelung in Absatz 7 einzusetzen.

Der Turnierausschuss kann jeweils vor Beginn der Vorrunde und der Hauptrunde die Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung ändern. (Dies schließt ein, dass in begründeten Fällen in der Hauptrunde in anderer Aufstellung gespielt wird als in der Vorrunde; während der Vor- bzw. Hauptrunde ist die Aufstellung beizu- behalten).

Der/ Die an eins gesetzte Spieler/ Spielerin muss im ersten Doppel gemeldet werden.

2 Regeln zum Fußballspiel

2.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatz im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

2.3 Spielfeld

Das Spielfeld hat die Größe 15m x 25m (geringfügige Abweichungen sind zulässig).

2.4 Tore

Die Tore sind 2,20 m breit und ca. 1,0 m hoch. Überschreitet der Ball die Seitenlinien, so muss er eingerollt werden. Überschreitet er die Torlinie, so erfolgt Abstoß (nicht weiter als 2m vom Tor entfernt) oder Eckstoß.

2.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4.

2.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

2.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

2.8 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.).

2.9 Anstoß

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

2.10 Indirekter Freistoß

Jedes Foul und jedes absichtliche Handspiel werden an der Deliktstelle mit einem indirekten Freistoß geahndet.

2.11 Strafstoß

Wird der Ball bei einem Torschuss mit der Hand abgewehrt, oder ein Spieler bei einer aussichtsreichen Torschussmöglichkeit grob gefoult, so wird dies mit einem Strafstoß von der 7m-Marke geahndet.

2.12 Endgültige Entscheidung

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

3 Regeln zum Fußballtennis

3.1 Vorbemerkung

Die üblichen Regeln für Fußballtennis sind stark an die Volleyball-Regeln angelehnt. Die folgenden Regeln weichen von diesen bzgl. Punktezahl und Aufstellungswechsel ab. Sie folgen diesbezüglich den Tie-Break-Regeln im Tennis, um der besonderen Situation beim Talent Cup gerecht zu werden.

3.2 Mannschaftsaufstellung

Die beiden Mannschaften bestehen aus jeweils vier aktiven Spielern und ggf. aus einem Ersatzspieler. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird. Ferner ist die Auswechslungsregel 3.14 zu beachten.

3.3 Zählweise und Spieldauer

Gespielt werden zwei Sätze. Jeder Satz besteht aus einem Tie-Break. Die Zählweise erfolgt wie beim Tennis, wobei eine Mannschaft immer dann einen Punkt erhält, wenn ein Mitspieler der gegnerischen Mannschaft eine der im Folgenden aufgeführten Regeln verletzt.

Sollte das Spiel länger als 15 Minuten dauern, wird der für die Satzentscheidung erforderliche Zweipunktevorsprung aufgehoben. Dies ist vom Schiedsrichter rechtzeitig (vor dem möglicherweise entscheidenden Punkt) anzukündigen.

Pro gewonnenem Satz erhält die Mannschaft einen Matchpunkt. Das Endergebnis kann also 2:0, 1:1 und im Extremfall auch nur 1:0 lauten, nämlich dann, wenn in der Zeit nur ein Satz gespielt wurde.

3.4 Spielfeld

Das Spielfeld ist das Doppelfeld eines Tennisplatzes.

3.5 Ball

Gespielt wird mit einem Jugendfußball Größe 4 oder einem Volleyball.

3.6 Schuhe

Siehe Absatz 7.

3.7 Einweisung

Es wird davon ausgegangen, dass die Spieler die allgemeinen Fußballregeln und die Zählweise des Tie-Breaks kennen. Die hier geltenden besonderen Regeln stellt der Schiedsrichter oder Wettkampfleiter vor dem Spiel klar.

3.8 Aufstellung

Die vier Spieler einer jeden Mannschaft (hier A und B) nehmen gemäß Skizze Aufstellung, wobei nur die Position des Spielers genauer vorgeschrieben ist, der die Ballaufgabe ausführt bzw. annimmt – nämlich hinter dem jeweiligen Aufschlagfeld (s. Position von A1 und B1). Die von der Aufgabe betroffenen Aufschlagfelder dürfen von keinem Spieler vor Annahme der Ballaufgabe betreten werden.

A4			B1
A3			B2
A2			B3
A1			B4

Die Ausgangsposition wird zunächst von der Mannschaft eingenommen, welche die erste Ballaufgabe zu Satzbeginn ausführt; die gegnerische Mannschaft positioniert sich im Anschluss.

Die erste Ballaufgabe und die Seitenwahl werden, wie beim Tennis üblich, ausgelost. Zum zweiten Satz werden Seiten und Erstaufgabe gewechselt.

3.9 Ballaufgabe

Der aufgebende Spieler steht hinter der rechten oder linken Aufschlaglinie (nicht hinter der Grundlinie). Er lässt den Ball aus der Hand auf einen Fuß fallen und befördert so den Ball über das Netz in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld. Der Ball darf vor der Berührung mit dem Fuß nicht aufgetitscht werden. Die Aufgabe gilt ferner als Fehler, wenn sie nicht im bezeichneten Feld landet. Bei Netzberührung wird die Aufgabe wiederholt. Ansonsten hat der Spieler für die Aufgabe (im Gegensatz zum Tennis) nur einen Versuch.

Die Aufgabe erfolgt wie beim Tennis-Tie-Break im Wechsel, wobei eine Mannschaft mit der Aufgabe von rechts nach links beginnt, und danach jede Mannschaft zwei Aufgaben ausführt, und zwar zunächst von links und dann von rechts. Die beiden Aufgaben werden von demselben Spieler ausgeführt. Die Mannschaft wechselt hierzu nach der jeweils ersten Aufgabe (von links) im Uhrzeigersinn. Die gegnerische Mannschaft bleibt stehen. Nach der zweiten Aufgabe (von rechts) bleiben beide Mannschaften stehen.

Bezogen auf obige Darstellung hat Mannschaft A die Erstaufgabe gewonnen. Sie nimmt zuerst Aufstellung, im Anschluss stellt sich Mannschaft B auf. A1 beginnt mit einer Aufgabe auf B1. Nach Ausspielen des Punktes wechselt die Aufgabe zu Mannschaft B. B4 gibt dann auf zu A4. Danach wechselt die Mannschaft B im Uhrzeigersinn ihre Positionen und B4 gibt auf zu A1. Hiernach wechselt wieder die Aufgabe zu Mannschaft A, wobei die Positionen hierzu nicht gewechselt werden, so dass nun A4 aufgibt zu B3. Hiernach wechselt Mannschaft A im Uhrzeigersinn und A4 gibt auf zu B4 usw.

3.10 Ballannahme

Die Annahme der Aufgabe erfolgt nach Aufsprung des Balles aus der Position hinter der Aufschlaglinie, wobei der annehmende Spieler den Ball nicht mit dem Arm oder gar der Hand berühren darf (Fußballregel). Insgesamt darf er den Ball höchsten viermal (ohne Bodenkontakt) berühren und muss versuchen den Ball entweder einem Mitspieler abzugeben oder über das Netz zurück ins gegnerische Feld zu spielen. Nach dem dritten Ballkontakt oder wenn der Ball im eigenen Feld wieder aufspringt muss er von einem anderen Mitspieler angenommen werden. Für die Annahme durch den Mitspieler gelten wieder dieselben Regeln, ebenso für die Annahme des Balls, der vom Gegner im Spielverlauf zurück über das Netz gebracht wird.

3.11 Ballstafette

Die Annahme und Weitergabe des Balls innerhalb der Mannschaft bezeichnen wir als Ballstafette. Die Weitergabe des Balls kann dabei mit und ohne Bodenkontakt erfolgen. Zwischen zwei Spielern darf der Ball jedoch höchstens einmal aufspringen. Ferner darf der Ball während der Stafette nicht außerhalb des Spielfeldes aufkommen, wohl sich aber wie beim Tennis in der Luft im scheinbaren „Aus“ befinden. An einer Ballstafette kann jeder höchstens einmal als Annehmender beteiligt sein. Spätestens nach der vierten Annahme muss daher der Ball zurück in das gegnerische Spielfeld gebracht werden. Sinn der Ballstafette ist es, hierfür eine günstige Position zu erlangen, z.B. für einen strammen Schuss von der Grundlinie aus oder für einen Kopfball aus der Nähe des Netzes.

3.12 Ball im Aus

„Aus“ wird wie beim Tennis gehandhabt. Wird der Ball beim Spiel auf die gegnerische Seite ins Aus befördert, ohne dass der Gegner den Ball vorher berührt, so ist dies ein Fehler und der Gegner gewinnt den Punkt. Bei Berührung der Außenlinie gilt der Ball noch als „in“. Dies gilt auch für die Aufgabe des Balles in das Aufschlagfeld.

3.13 Netzberührung

Berührt ein Spieler, während der Ball im Spiel ist, das Netz, so gilt dies als Fehler. Bei Netzberührung durch den Ball wird weitergespielt. Ausnahme: Wiederholung bei der Ballaufgabe (s. 3.9).

3.14 Auswechslung

Bei Einsatz eines Ersatzspielers nimmt dieser zunächst die Position des ausgewechselten Spielers ein. Der Gegner kann jedoch verlangen, dass hiernach ein Positionswechsel vorgenommen wird. Dies soll verhindern, dass eine Mannschaft einen Spieler nur für spezielle Aufgaben einsetzt, wie z.B. für die Ballaufgabe oder deren Annahme.

3.15 Endgültige Entscheidung

Bei allen hier nicht genannten möglicherweise auftretenden Fällen hat der Schiedsrichter in Anlehnung an die allgemeinen Fußball- und Tennisregeln die endgültige Entscheidung

4 Regeln zum Hockeyspiel

4.1 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaft besteht aus vier Mädchen sowie vier Jungen und ggf. einem Mädchen und/oder einem Jungen als Ersatz. Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

4.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 7,5 Minuten mit 2 Minuten Pause nach der ersten Halbzeit. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

4.3 Spielfeld

Zwei halbe Tennisplätze quer (Tore auf den Doppelauslinien) oder gesamter Platz (Tore auf den Grundlinien).

4.4 Tore

Die Tore sind 140cm breit und 105cm hoch.

4.5 Ball

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

4.6 Schuhe

Siehe Absatz 6.

4.7 Schläger

Beim DTB Talent Cup wird mit der Ausrüstung von UNIHOC gespielt. Allgemein gilt:

Es dürfen ausschließlich Kunststoffschläger mit einer beidseitig flachen Schlägerschaufel verwendet werden. Die Schaufel ist mit einer Gitterkonstruktion versehen, ihre Unterkante kann gerade oder rund geformt sein. Die Schaufelgröße beträgt: Länge ca. 20-25cm und Höhe ca. 7cm. Die bekanntesten Marken und Hersteller dieser Hockeyschläger sind UNIHOC und ELPEX. Die Verwendung von anderen Schlägern, etwa mit vierkantigem Schaft oder solchen mit Vollgummischaufeln in Original-Feldhockeyform (eine Seite flach, eine abgerundet), ist absolut untersagt.

4.8 Einweisung

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

4.9 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.).

4.10 Anstoß

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

4.11 Abstoß des Torwarts

Beim Abstoß vom Tor müssen alle gegnerischen Spieler hinter die T-Linie

4.12 Ecke

Ecken werden ganz normal ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden.

4.13 Was ist im Spiel (nicht) erlaubt?

Ausdrücklich gestattet sind:

1. Während des Schlagens darf der Stock, wenn KEIN Gegner in der Nähe ist, vor und hinter dem Körper bis in Hüfthöhe gebracht werden. Befindet sich ein Gegner in unmittelbarer Nähe, gilt in Kniehöhe.
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:

1. Den Ball mit dem Fuß einem Mitspieler zuzuspielen.
2. Jegliches Spielen des Balles mit dem Stock oberhalb der Hüfthöhe ist regelwidrig.
3. Der Schläger darf nicht geworfen werden.
4. 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).
5. Der Torwart darf nicht mit der Hand oder den Armen abwehren.

Ebenfalls „abpfeifen“:

1. Die Schiedsrichter sollten darüber hinaus folgende Situationen abpfeifen, wenn dadurch der Gegner benachteiligt wird oder Verletzungsgefahr besteht:
2. Absichtliches Blockieren des Balles.
3. Mit dem Stock zwischen die Beine des Ballführenden fahren.
4. Auf den Stock des Ballführenden schlagen, den Stock festhalten oder hochheben. Das Treffen des gegnerischen Stocks von der balloffenen Seite wird nicht geahndet.
5. Den Ball mit dem Knie oder im Liegen bzw. Sitzen stoppen oder abspielen.
6. Den Ball mit dem Fuß über Kniehöhe spielen.
7. Attackieren eines gegnerischen Spielers mit Körperchecks.
8. Bei Blockierung des Spiels durch Verhakung im Begrenzungsnetz (Neueinrollen des Balles durch den Schiedsrichter).

4.14 Ahndung durch Freischlag

Bei Verstoß gegen die 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 2m von der Wand entfernt, ausgeführt. Der Ball muss geschlagen (nicht geschlenzt) werden. Das Abspiel ist in alle Richtungen möglich. Die Gegner müssen unaufgefordert 3m Abstand einhalten.

4.15 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.

4.16 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.

5 Regeln zum Boule

5.1 Mannschaftsaufstellung, Besonderheiten für den Talent Cup

Es wird grundsätzlich, mit Ersatzspielern, Fünf gegen Fünf gespielt. Hat eine Mannschaft keinen Ersatz, Vier gegen Vier. Jeder Teilnehmer erhält pro Durchgang eine Kugel.

Im Unterschied zum üblichen Boule Spiel wird das „Schweinchen“ (eine kleine Holzkugel von 25-30mm Durchmesser als Ziel) bei jedem Durchgang vom Spielleiter platziert. Ferner erfolgt der Kugelabwurf für alle Durchgänge von derselben fest vorgegebenen Stelle.

Es werden insgesamt zwei Sätze bis 10 (statt bis 13) bestritten - ein Satz von den Mädchen und ein Satz von den Jungen. Pro gewonnenen Satz wird ein Punkt für den Wettbewerb vergeben.

Es wird pro Satz Maximal 20 Min. gespielt. Ist die Zeit abgelaufen spielt jede Mannschaft die noch im Spiel befindenden Kugeln. Sollte es danach unentschieden stehen, teilen sich die Mannschaften die Punkte.

5.2 Spielablauf

Vor Beginn des ersten Durchgangs wird ausgelost, welche Mannschaft zuerst auf das Schweinchen wirft. Ein Spieler dieser Mannschaft A wirft nun die erste Kugel, wobei er versucht, diese möglichst nahe am Schweinchen zu platzieren. Beim Wurf darf nicht übergetreten werden und die Füße müssen Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt. Mannschaft B versucht nun, eine Kugel dem Ziel noch näher zu bringen. Ist ihr das gelungen, ist wieder Mannschaft A an der Reihe, um ihrerseits wieder diese Kugel zu überbieten, sonst wirft Mannschaft B weiter. Hierbei wirft eine Mannschaft solange, bis sie mit einer Kugel besser liegt als der Gegner oder bis sie alle Kugeln gespielt hat. Hat eine Mannschaft keine Kugeln mehr, versucht die andere Mannschaft möglichst viele ihrer Kugeln so zu platzieren, dass sie näher am Schweinchen liegen, als die dem Schweinchen an der nächsten liegenden gegnerischen Kugel. Denn jede Kugel einer Mannschaft, die dem Schweinchen näher liegt als die bestplatzierte des Gegners, zählt einen Punkt. In einem Durchgang wird also mindestens ein Punkt vergeben und im Extremfall vier (fünf) Punkte. Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, beginnt den nächsten Durchgang. Ein Satz ist beendet, wenn ein Team 10 Punkte gewonnen hat. Die Anzahl der Durchgänge pro Satz liegt also nicht fest; im Extremfall sind es 19 oder auch nur zwei Durchgänge.

Partner der Veranstaltung

6 Regeln zum Basketball

Prinzipiell wird nach den offiziellen FIBA-Regeln gespielt. Diese sind recht gut beschrieben unter <https://www.basketball-bund.de/jugend-schule/minibasketball/regeln>.

Für den Talentcup gelten neben den nötigen Anpassungen von Spielfeld und Korbböhe (auf 2,60 m) folgen- de Vereinfachungen bzw. Abänderungen:

Die Spielerzahl beträgt 4 Spieler(innen) (plus 1 Ersatz). Im Rahmen der Ersatzspielerregelung ist darauf zu achten, dass der Ersatzspieler im Verlauf eines Spieles mindestens einmal eingesetzt wird.

Es wird in zwei Halbzeiten zu je 7 Minuten gespielt.

Ein Sprungball findet nur zu Beginn jeder Halbzeit statt, sonst Einwurf vom Seitenrand.

Auszeiten auf Verlangen einer Mannschaft sind nicht vorgesehen, können aber vom Schiedsrichter angeordnet werden, um z.B. noch einmal das Regelwerk klären.

Die Spieluhr wird nur bei längeren Verzögerungen auf Anweisung des Schiedsrichters angehalten.

Die 5-, 8- und 24-Sekundenregel sowie das Spielen des Balles in das Rückfeld werden nicht geahndet. Die 3-Sekundenregel wird nur bei unfairem Vorteil insbesondere durch größere Spieler angewendet ("Parken" in der Zone).

Spielerwechsel ist bei jeder Unterbrechung möglich.

Die vorgeschriebene Verteidigung ist die Manndeckung. Keine Zonenverteidigung!

Freiwürfe werden von der vorderen Sprungkreiskante ausgeführt (= 4,00 m statt 5,80 m von der Grundlinie entfernt).

Es gibt keine Verlängerung. Ergebnisse mit gleichem Punktestand werden als unentschieden gewertet. Dreipunktewürfe sind nicht möglich.

Spielball ist der „Mini-Basketball“ (Größe 5).

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

7 Regeln zu den Konditionswettbewerben

7.1 Mannschaftsaufstellung

Alle Wettkämpfe werden in Staffelform ausgetragen. Eine Staffel besteht aus vier Jungen und vier Mädchen, die bezüglich Nominierung und Reihenfolge beliebig aufgestellt werden können. Ersatzspieler sind im Rahmen der Ersatzspielerregelung (s. Absatz 8) mindestens bei einer Staffel einzusetzen.

7.2 Auswahl der Übungsformen, „Töpfe“

Die Wettkämpfe werden aus den folgenden vier Übungsbereichen („Töpfe“) ausgewählt, und zwar zwei aus

1. dem Geschicklichkeitstopf:

- 1.1 Ballholen
- 1.2 Fang-Ziel-Werfen
- 1.3 Pendelstaffel 1
- 1.4 Pendelstaffel 2
- 1.5 Ball rollen
- 1.6 Koordinationslalom
- 1.7 Prelllalom
- 1.8 Hürden/Eimer-Lauf
- 1.9 Dribbel-Achter-Lauf

2. dem Sprungtopf:

- 2.1 Schlussprung
- 2.2 Dreisprung
- 2.3 Sprung – Einbeinig
- 2.4 Wechselsprünge Staffel

zwei aus

3. dem Wurftopf:

- 3.1 Medizinballwurf beidarmig
- 3.2 Beidarmiges Stoßen
- 3.3 Seitlicher Medizinballwurf
- 3.4 Beidhändiger Medizinballwurf rückwärts über den Kopf
- 3.5 Beidhändiger frontaler Medizinballwurf von unten nach oben

und zwei aus

4. dem Lauftopf:

- 4.1 Sprint
- 4.2 Pendelsprint
- 4.3 Grundliniensprint
- 4.5 Fächerlauf 1

Partner der Veranstaltung

- 4.5 Fächerlauf 2
- 4.6 Sprint im Tennisfeld
- 4.7 Balltransportsprint
- 4.8 Biathlon
- 4.9 Vier Eckenlauf
- 4.10 Achterlauf
- 4.11 Hole und bringe den Ball
- 4.12 T-Run

Die Übungen sind in Teil C im Detail beschrieben.

Die Auswahl erfolgt für Vor- und Endrunde durch Los auf der Mannschaftsführerbesprechung am Anreise- tag. Soweit genügend verschiedene Übungsformen zur Verfügung stehen, scheidet dabei die für die Vorrunde bereits ausgelosten Übungen für die Endrunde aus.

7.3 Entscheidung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter überwachen den Ablauf, speziell im Hinblick auf die Korrektheit der Durchführung. Bei unkorrekter Durchführung haben die Schiedsrichter an Stelle der Disqualifikation die Möglichkeit einzelne Wiederholungen anzuordnen. Der Turnierausschuss (und nur dieser) kann auch eine Wiederholung des kompletten Wettkampfs anordnen.

Im Übrigen entscheidet der Schiedsrichter endgültig. Wenn die Entscheidung im Rahmen der Messgenauigkeit liegt, sind sie gehalten den Wettkampf als „Unentschieden“ zu werten.

8 Ersatzspielerregelung

Im Verlauf des Mannschaftsmehrkampfs müssen alle fünf Mädchen bzw. Jungen mindestens einmal, auch im Tennis, sowie in allen Mannschaftsspielen, sowie mindestens einmal in den Konditionswettbewerben, eingesetzt werden. Tritt der Verband bei allen Wettkämpfen ohne Ersatzspieler an, so können nur diese vier Mädchen bzw. diese vier Jungen eingesetzt werden. Vor- und Endrunde sind dabei getrennt zu sehen.

9 Kleidung, Schuhe

Beim Tennisspiel ist nach DTB-Wettspielordnung „Tenniskleidung“ vorgeschrieben.

Beim Mannschaftsballspiel und bei den Konditionswettbewerben ist das ausgegebene Talent Cup Trikot zu tragen.

Soweit die Wettbewerbe in der Tennis- oder Turnhalle ausgetragen werden, sind Hallentennisschuhe mit glatter Sohle zu tragen.