

Gruppeneinteilung, Spieleanzahl etc.

- Die SpielerInnen werden einer Gruppe ihrer Farbe (=Spielstärke) zugelost und absolvieren Gruppenspiele (jede(r) gegen jede(n)). Es wird darauf geachtet, dass alle SpielerInnen einer Farbe möglichst gleich viele Spiele absolvieren, soweit dies aufgrund der Teilnehmerzahl / Gruppenanzahl möglich ist.
- Die Reihenfolge der Spiele innerhalb einer Gruppe wird vom Schiedsrichter / von der Schiedsrichterin festgelegt.

Ablauf der Spiele

- Es wird gelost, wer mit dem Service beginnt.
- Rot: Es wird auf 11 Punkte gespielt, je 2 Aufschläge (wie in einem Tiebreak); Entscheidungspunkt bei 10:10.
Orange, Grün, Gelb: Es werden 3 Games (No-Add, kein Seitenwechsel) gespielt.
- Da es ein Hauptziel dieses Turniers ist, dass Kinder (vielleicht erstmals) ins Turniergeschehen hineinschnuppern und dabei immer mehr Selbständigkeit erlangen, soll das richtige Mitzählen, das Entscheiden über Outbälle etc. möglichst den Kindern überlassen werden. Nur bei Unklarheiten, Streitigkeiten, offensichtlich unfairem Verhalten o.Ä. wird dies von den Schiedsrichtern übernommen.

Punkte, Tages- und Gesamtwertung

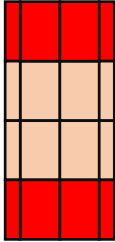
- Rot: Für jeden Sieg werden 2 Punkte vergeben, für eine Niederlage mit mindestens 6 Punkten gibt es einen Punkt.
- Orange, Grün, Gelb: Für jeden Sieg (3:0 oder 2:1) werden 2 Punkte vergeben, für eine 1:2-Niederlage gibt es einen Punkt.
- Einen Teilnahmepunkte gibt es für das erfolgreiche Antreten.
- In jeder Gruppe gibt es einen Tages- bzw. Gruppensieger. Bei Punktegleichstand entscheidet (wenn möglich) das direkte Aufeinandertreffen. Ansonsten gibt es möglicherweise mehrere Erstplatzierte.
- Die an diesem Tag erspielten Punkte gehen in die Gesamtwertung des STTV Vulkanland Kids & Jugend Cups ein. Beim 3. Turnier gibt es somit einen Gesamtsieger /eine Gesamtsiegerin in jeder Farbe.

Weitere Regeln

- Aufgeschlagen wird bei allen Farben diagonal und wie gewohnt abwechselnd von rechts und links.
- Bei allen Farben ist ein Aufschlag von unten erlaubt. Dabei ist es auch erlaubt, den Ball vor dem Aufschlag aufspringen zu lassen.

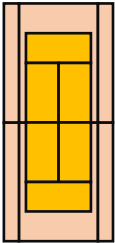
Spielfeld / Bälle

Spielfeldgröße und Farbe der Bälle wird an die Spielstärke (Farbe) angepasst.



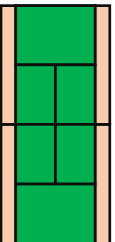
Rotes Spielfeld / Rote Bälle:

- Es wird quer gespielt (2 Felder auf einem Platz möglich)
- Länge: zwischen den Doppellinien
- Breite: zwischen Grundlinie und Aufschlaglinie (ca. 5,5m)
- Fehlende Linien (Aufschlag-Mittellinie und Linie zw. Einzel- und Doppellinie) werden markiert.
- Kindernetz



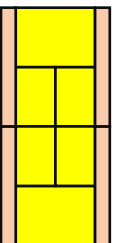
Oranges Spielfeld / Orange Bälle:

- Länge: 17,83 m (bis ca. 3m vor der Grundlinie des Normalfeldes - neue Grundlinie wird markiert)
- Breite: 6,17 (ca. 1m innerhalb der Einzellinien des Normalfeldes – neue Seitenlinie wird markiert)
- Netzhöhe: 80cm



Grünes Spielfeld / Grüne Bälle:

- Normales Spielfeld
- keine Singlestützen beim Netz



Gelbes Spielfeld / Gelbe Bälle:

- Normales Spielfeld

