

Nuttige informatie voor de jeugdcompetitie

Algemene informatie

De competitie voor de jeugd is de verantwoordelijkheid van de jeugdsecretaris (zie verder). Ieder team krijgt zijn eigen team captain (zie verder). Er zijn een aantal zaken die handig zijn om te weten:

- Een teamwedstrijd doe je met drie spelers. Een vierde speler kan meedoen, maar dan alleen bij het dubbelspel.
- Iedere competitiewedstrijd bestaat uit 10 wedstrijden: elke speler speelt drie enkelwedstrijden en er is één dubbelwedstrijd.
- Wedstrijden worden gespeeld in het clubtenue.
- Wanneer op de geplande datum geen drie spelers beschikbaar zijn, dan probeert de teamcaptain de wedstrijd te verplaatsen in overleg met de tegenstander. Bij akkoord van de tegenstander wordt de verplaatsing doorgegeven aan de jeugdsecretaris die daarvoor toestemming vraagt bij de NTTB. Wedstrijden kunnen alleen naar een vroegere datum verplaatst worden. De verplaatsing moet ruim van tevoren geregeld worden.
- Het is belangrijk om minimaal 30 minuten van tevoren aanwezig te zijn.

Jeugdsecretaris - Astrid Stallenberg

De jeugdsecretaris is verantwoordelijk voor de jeugdcompetitie en jeugdtoernooien. Ze regelt ook de inschrijving, coaching en vervoer bij toernooien. Astrid is te bereiken via astrid.stallenbergjonk@gmail.com of op 06 38484743.

Wat doet een teamcaptain

- Een teamcaptain is allereerst het aanspreekpunt voor ouders van de teamleden en daarmee de schakel tussen team en club/jeugdsecretaris.
- Hij/zij maakt het speelschema wanneer het team uit meer dan 3 spelers bestaat, hierbij rekening houdend dat spelers over meerdere competitierondes hetzelfde aantal wedstrijden worden uitgeroosterd.
In eerste instantie wordt er een schema gemaakt voor de 6 wedstrijden, daarna wordt in overleg met de jeugdtrainers een speelschema voor de overige wedstrijden gemaakt.
- Een teamcaptain is bij alle thuiswedstrijden aanwezig en is ook aanwezig wanneer het team de beurt heeft om de zaal op te bouwen.
- Hij/zij regelt invallers uit een team 1 'lager' dan het eigen team wanneer dit team een reservespeler heeft die kan invallen. Is dit niet het geval, dan neemt de teamcaptain contact op met de jeugdtrainers en proberen zij een andere invaller te regelen.

- Ieder team is bij toerbeurt 'jeugdteam v/d week'. De teamcaptain zorgt er dan voor dat er een klein wedstrijdverslag (liefst met foto) naar Eric van Dijk gemaild wordt, zodat dit verslagje op de website en op Facebook geplaatst kan worden.
- Teamcaptains bewaren de wedstrijdbriefjes bij uitwedstrijden en zorgen ervoor dat de wedstrijdbriefjes van thuiswedstrijden worden ingeleverd.
- Een teamcaptain (en bij uitwedstrijden: de begeleidende ouder) ziet erop toe dat spelers bij elkaars wedstrijden betrokken blijven om tussendoor te kunnen coachen en tips te kunnen geven. Dat betekent dus: in de zaal blijven en geen gebruik van mobiele telefoons tijdens de wedstrijden.

Vervoer

De ouders worden geacht voor het vervoer te zorgen voor de uitwedstrijden en tevens beschikbaar te zijn voor het vervoer naar jeugdtoernooien.

Bij het invullen van het wedstrijdformulier

1. De NTTB geeft boetes voor zelfs de kleinste foutjes in het formulier. Bv wedstrijdnummer vergeten, bondsnummer verkeerd ingevuld, etcetera. Kijk 2 dus alles goed na. Boetes zullen in de regel betaald moeten worden door de teams zelf. De club die thuis speelt is verantwoordelijk voor het goed invullen!
2. Denk ook aan de handtekening van de jeugdbegeleider/coach (een van de aanwezige ouders is prima).
3. We spelen in de afdeling West.
4. Wedstrijdnummers zijn te vinden op het schema van de competitiewedstrijden. Ik zorg ervoor dat bij thuiswedstrijden een competitieboek klaar ligt waarin deze nummers e.d. ook terug te vinden zijn (de "rode klapper")
5. Klasse en Groep spreekt vanzelf. Klasse is bv Pupillen C. Groep verwijst dan naar de poule waar het team in zit (bv F). Ook dit staat op het schema van de competitiewedstrijden.
6. Zet bij de aanvangstijd de geplande aanvangstijd (tenzij de wedstrijd bv echt een paar uur later is begonnen omdat dat afgesproken was)
7. Zorg dat je elke wedstrijd alle bondsnummers bij je hebt. Ik heb het nog niet meegemaakt dat men de NTTB pasjes ook wil zien, maar strikt genomen zou een club erom kunnen vragen.
8. Invallers mogen nooit uit een hoger team komen. Voor de laagste klassen (waaronder Pupillen C en Pupillen B) geldt een uitzondering: Daar mogen invallers mogen wel uit een hoger team komen, als dat maar niet in een hogere klasse speelt. Een speler mag overigens maar 4 keer invallen.
9. Bij dubbel (4e wedstrijd) geef je de letters (a, b of c als je thuis speelt; x, y of z als je uitspeelt) van de 2 spelers die dubbelen. Het is in principe mogelijk om, als je een team van meer dan 3 spelers hebt, een speler die geen enkel speelt te laten dubbelen. De naam van deze 4e speler moet je op het formulier dan ook opgeven, met bondsnummer en zo. Bij de 4e wedstrijd, geef je dan de letter d op als je thuis speelt, en w als je uitspeelt.

10. Elke wedstrijd bestaat maximaal uit 5 games (tot de 11). Wanneer 1 van de spelers 3 games heeft gewonnen is de wedstrijd klaar. Op het formulier zet je bij de game steeds eerst de punten van de thuisspelende partij. Dus als een speler van de thuispartij de eerste game wint met 11-3, de tweede verliest met 11-9, en dan 2 games wint met 11-7 moet er uiteindelijk staan: 11-3, 9-11, 11-7 en 11-7. En helemaal rechts (setuitslag) staat dan 1- 0.
11. Tot slot nog even alles optellen en de einduitslag invullen, en het is klaar.
12. De wedstrijdboekjes worden verstrekt door de thuisspelende club.
13. Het gaat steeds om 3 formulieren. De witte waarop je schrijft, en daaronder de formulieren waarop de informatie wordt doorgedrukt; een gele en een blauwe. Het witte en gele formulier blijven bij de thuisspelende partij; het blauwe formulier wordt meegegeven aan de tegenstander. Controleer wel steeds of het goed doorgedrukt wordt (dus niet te licht schrijven), en of het niet scheef is. Soms wordt het door fouten bij invullen en gekras en gestreep een onleesbaar geheel; schrijf het dan maar even netjes over. Anders is er weer een NTTB boete.
14. Na afloop graag alle formulieren in de rode klapper en het mapje van je team. Doe het meteen. We moeten de uitslagen doorgeven. Als dat te laat gebeurt, is er, jawel, weer een NTTB boete.

Beetje duizelig van alle info? Niet nodig, alles wijst zich meestal wel weer vanzelf, en bij wedstrijden zijn ook altijd anderen aanwezig die wel weten hoe het moet.

Aanvullende informatie, overgenomen uit het NTTB reglement van de afdelingscompetitie West

3.9 Niet opkomen van één of meerdere spelers

1. Indien op het vastgestelde of overeengekomen aanvangsuur van een competitiewedstrijd een van beide teams onvoltallig is, worden de sets die door de aanwezige spelers gespeeld kunnen worden gespeeld met inachtneming van de op het wedstrijdformulier aangegeven volgorde. Een wedstrijd kan pas aanvangen wanneer van elk team (tenminste) twee spelers aanwezig zijn.
2. Indien bij het (nog) niet aanwezig zijn van een der spelers niet gespeeld kan worden volgens de op het wedstrijdformulier aangegeven volgorde gaat de set die volgens het wedstrijdformulier gespeeld had moeten worden voor de betreffende speler verloren.
3. Indien de te laat komende speler binnen 60 minuten na het vastgestelde of overeengekomen aanvangsuur de competitiewedstrijd kan aanvangen en zich beroept op overmacht, dan moeten zijn sets voor zover mogelijk nog worden gespeeld. Beide aanvoerders zijn verplicht hiervan aantekening te maken op het wedstrijdformulier
4. De sets die niet gespeeld kunnen worden wegens het ontbreken van een speler worden geacht te zijn gewonnen door de aanwezige speler met driemaal 11-0. Voor de sets waarin beide spelers niet aanwezig zijn worden geen punten toegekend.

5. De betrokken competitieleider kan de lidvereniging waarvan het team onvolledig is, een boete opleggen.

Opmerking hierbij: Dit zijn de officiële regels. In de regel gaan we hier uiteraard soepeler mee om. Bv bij punt 2 kan het best eens voorkomen dat een speler wat later komt. We hebben het nog niet meegemaakt dat een club dan echt de partij al als verloren wil invullen.