



Die Idee

In vielen Sportarten gibt es neben der Meisterschaft schon einen CUP-Bewerb. Diese „zweite Chance“ wird mit dem OÖ-Teamcup nun auch im Tennis angeboten.

Mit diesem CUP soll aber auch ein für die Zuseher spannendes Format geschaffen werden. Daher wird der CUP mit einem völlig anderen System als die Mannschaftsmeisterschaft gespielt.

Außerdem hilft dieses andere System dabei, die Spiele mit einem **kompakten Platz- und Zeitmanagement** abwickeln zu können.

Bei der **Termingestaltung** wird den Vereinen zusätzlich eine **größtmögliche Freiheit** geboten. Dazu wird es auf der Homepage ein eigens dafür entwickeltes **Terminfindungsmodul** geben.

Es wird weiters in **unterschiedlichen Spielstärkekategorien** gespielt, sodass viele Vereine die Möglichkeit haben, weit zu kommen.

Das Ganze wird Medial entsprechend aufbereitet, damit auch die Öffentlichkeit an dem CUP nicht vorbeikommt.

Die **Auslosungen finden als Live-Events** im Internet statt.

Und als krönenden Abschluss gibt es eine **Megaparty bei den CUP-Finals**.

Voranmeldung

- von 1. bis 24. Dezember 2017
- auf der Homepage
- Alle vorangemeldeten Mannschaften, die dann auch tatsächlich am CUP teilnehmen, erhalten von uns im Falle eines Ausscheidens in der Qualifikationsphase einen **Karton Bier** (24 Flaschen á 0,33l) eines unserer Sponsoren.
- Außerdem haben die **ersten 80** vorangemeldeten Mannschaften (pro Bewerb) **Vorrecht** bei der eigentlichen Anmeldung und dürfen somit auf jeden Fall mitmachen, wenn sie möchten.
- Die Voranmeldung ist aber natürlich **nicht bindend** und auch nicht erforderlich für die eigentliche Anmeldung

Die offizielle Anmeldephase ist dann von 16. Februar bis 9. März 2018 und findet über die **Homepage des OÖTV** auf dem Meisterschaftsportal statt.



Infofolder zum OÖ-Teamcup (für Voranmeldephase)

Version 1.0

Regelwerk gültig ab 1. Jänner 2018 bis dahin geringfügige Änderungen vorbehalten



Die Bewerbe

Offener Bewerb Herren:

- ITN-Wert der ersten 6 genannten Spieler max. 27,0
- ITN-Wert 2. Einzel max. 5,0

Offener Bewerb Damen:

- ITN-Wert der ersten 6 genannten Spieler max. 45,0
- ITN-Wert 2. Einzel max. 8,0

Bewerbe ITN 12+, 16+ und 20+

- Die Summe der ITN-Werte der Spieler, die pro Durchgang im Einsatz sind, dürfen die für den jeweiligen Bewerb vorgegebenen ITN-Werte nicht unterschreiten.
- Der ITN-Wert des Spielers im ersten Einzel darf folgende ITN-Werte nicht unterschreiten:
 - ⇒ ITN 12+ : 3,5
 - ⇒ ITN 16+ : 4,7
 - ⇒ ITN 20+ : 6,0
- Bei den ITN-Bewerben spielt das Geschlecht keine Rolle.

Das Duell

	Platz 1	Platz 2
Durchgang 1:	1. Einzel	1. Doppel
Durchgang 2:	2. Doppel	2. Einzel

- Kurze Sätze bis 4 (Tiebreak bei 3:3)
- 3 gewonnene Sätze
- 5. Satz als Matchtiebreak
- Bei den Tiebreaks in den Sätzen 1-4 Entscheidungspunkt bei 6:6 (beim ersten Mal wird gelöst - Sieger wählt „Aufschlag“ oder „Return“, Verlierer „links“ oder „rechts“ - die Seiten werden nicht mehr gewechselt. Sollte es weitere Male zu dieser Situation kommen, so wechselt das Wahlrecht jedes Mal wieder).
- „No Ad“ bei allen Spielen - Rückschläger wählt jeweils die Seite
- Mindestens 4 Spieler müssen entsprechend der Vorgaben eingesetzt werden.
- Der Spieler im 1. Einzel muss einen besseren ITN-Wert als der Spieler im 2. Einzel haben
- Mindestens ein Spieler muss im 2. Doppel ausgetauscht werden

Sonderregeln für den CUP

- Keine Wiederholung bei **Netzaufschlag** (im Doppel ist es bei Netzaufschlag egal, wer returniert).
- Eine eigene **Störballregel** wird noch ausgearbeitet.

Tiebreak-Shootout:

- 3 Spieler pro Team werden nominiert und entsprechend ihrer ITN auf die Positionen 1-3 gesetzt.
- ITN-Summe dieser Spieler muss den Vorgaben des jeweiligen Bewerbes entsprechen (Ausnahme: offene Bewerbe)
- Zuerst spielen die beiden „Dreier“ ein normales Tiebreak, dann die beiden „Zweier“. Sollte es zu einem 6:6 kommen ist allerdings das Tiebreak beendet.
- Als Letztes spielen noch die beiden „Einser“ ein normales Matchtiebreak.
- Die Punkte werden mitgenommen, es wird allerdings jedes Tiebreak bei 0:0 begonnen.
- Sobald eine Mannschaft nicht mehr eingeholt werden kann ist Schluss.
- Bei Gleichstand gewinnt das Team, das das Matchtiebreak gewonnen hat.