

# Tennis Teamcup 2021/2022

## Durchführungsbestimmungen

### ITN-Bewerbe



<b>Inhaltsverzeichnis</b>	Seite 2
<b>Abschnitt 1: Grundsätzliche Bestimmungen</b>	Seite 3
Alle Bestimmungen, die für die grundsätzliche Durchführung erforderlich sind!	
<b>Abschnitt 2: Zusätzliche Bestimmungen</b>	Seite 5
Alle Bestimmungen, die für allfällig auftretende Probleme erforderlich sein könnten!	
<b>Anhänge</b>	ab Seite 7
Die Teamcup-Besonderheiten	

#### **Gilt für folgende Bewerbe:**

- Teamcup 12
- Teamcup 16
- Teamcup 20
- Teamcup 24
- Teamcup Damen 22
- Teamcup Damen 26



# Inhaltsverzeichnis

## Abschnitt 1: Grundsätzliche Bestimmungen

<b>1.1</b>	<b>Teilnahmebedingungen</b>	Seite 3
<b>1.2</b>	<b>Mannschaftsnennung / Spielerliste / Bälle</b>	Seite 3
<b>1.3</b>	<b>Bewerbe und ITN-Vorgaben</b> (Durchführung ab je 8 Teams)	Seite 3
<b>1.4</b>	<b>Spielberechtigung Finalveranstaltungen</b>	Seite 3
<b>1.5</b>	<b>Spielmodus</b>	Seite 4
<b>1.6</b>	<b>Aufschlag- oder Seitenwahl</b>	Seite 4
<b>1.7</b>	<b>Aufstellung</b>	Seite 4
<b>1.8</b>	<b>Auslosung</b>	Seite 4
<b>1.9</b>	<b>Heimrecht</b>	Seite 5
<b>1.10</b>	<b>Termine und Terminfindung</b>	Seite 5
<b>1.11</b>	<b>Ergebniserfassung</b>	Seite 5
<b>1.12</b>	<b>Startgeld</b>	Seite 5

## Abschnitt 2: Zusätzliche Bestimmungen

<b>2.1</b>	<b>Ersatztermine</b>	Seite 5
<b>2.2</b>	<b>Anreispflicht und Hallenregelung</b>	Seite 5
<b>2.3</b>	<b>Nichteinhaltung der ITN-Vorgaben</b>	Seite 6
<b>2.4</b>	<b>Stehen nur 3 SpielerInnen zur Verfügung</b>	Seite 6
<b>2.5</b>	<b>Weniger als 8 Teams bei einem Bewerb</b>	Seite 6
<b>2.6</b>	<b>Proteste</b>	Seite 6
<b>2.7</b>	<b>Haftung</b>	Seite 6
<b>2.8</b>	<b>Schlussbestimmungen</b>	Seite 6

## Anhänge

<b>Fast4 Teamcup</b>	Seite 7
<b>Kurzes Tiebreak</b>	Seite 8
<b>Teamcup-Shootout</b>	Seite 9



## Abschnitt 1: Grundsätzliche Bestimmungen

### 1.1. Teilnahmebedingungen

Es sind alle Mitgliedsvereine der Landesverbände in den teilnehmenden Bundesländern spielberechtigt.

### 1.2. Mannschaftsnennung / Spielerlisten / Bälle

Die Mannschaftsnennung erfolgt auf der Teamcup-Homepage in der dafür vorgesehenen Nennphase. Nach Ende der Nennphase erfolgt noch die Meldung des Teams und die Erstellung der Spielerliste auf nuLiga. Eine Anleitung dazu gibt es auf der Homepage.

#### Zur Mannschaftsnennung:

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften für beliebig viele Bewerbe nennen.

#### Zu den Spielerlisten:

Für eine Mannschaft können maximal **12 Personen** genannt werden. Es dürfen nur österreichische StaatsbürgerInnen (oder Gleichgestellte - siehe Vermerk in NuLiga) genannt werden. Voraussetzung, um eine(n) SpielerIn nennen zu können, ist der Besitz oder Erwerb einer gültigen Spielerlizenz (Gold- oder Silbercard).

#### **SpielerInnen dürfen nur für einen Verein an den ITN-Bewerben des Teamcups teilnehmen.**

Im selben Verein darf ein(e) SpielerIn in mehreren Spielerlisten aufscheinen. Mit jedem Einsatz erlischt allerdings das Recht in einem ITN-höheren Bewerb anzutreten (Bsp.: Teamcup 16 ist höher als Teamcup 12).

Die ersten 4 SpielerInnen einer ITN-niedrigeren Mannschaft dürfen nicht in einer Spielerliste einer ITN-höheren Mannschaft aufscheinen. Sollte ein Verein für einen Bewerb mehrere Mannschaften nennen, dann dürfen hier die ersten 6 SpielerInnen jeweils nur in einer der Spielerlisten aufscheinen.

#### Zu den Bällen:

Der Teamcup wird mit einem einheitlichen Ball gespielt. Jedes Team erhält dazu vom Veranstalter einen Karton dieses Balles. Aus diesem Kontingent muss jeweils der Heimverein die Bälle stellen – 3 neue Bälle pro Match. Die restlichen Bälle aus diesem Karton stehen zur freien Verfügung.

### 1.3. Bewerbe und ITN-Vorgaben (Durchführung ab je 8 Teams):

Die Zuordnung zu den einzelnen Bewerben ergibt sich aus den zu Beginn der Freiluftsaison (für die Saison 2021/22 gilt aufgrund der Corona-Sperre der Hallen der 31.12.2020) eingefrorenen und auf eine Kommastelle gerundeten ITN-Werten. Diese ITN-Werte haben bis einschließlich des Bundesfinales Gültigkeit.

#### Übersicht Bewerbe:

<b>Bewerb</b>	<b>ITN Grenze</b> für Einzel	<b>ITN Grenze</b> für Doppel	<b>ITN Summe Team</b> pro Durchgang	<b>Geschlecht</b>	<b>Alter</b>
Teamcup 12	≥3,5	≥2,5	≥12	egal	egal
Teamcup 16	≥4,7	≥3,7	≥16	egal	egal
Teamcup 20	≥6,0	≥5,0	≥20	egal	egal
Teamcup 24	≥7,3	≥6,3	≥24	egal	ab 2006 + älter
Teamcup Damen 22	≥6,7	≥5,7	≥22	nur Damen	egal
Teamcup Damen 26	≥8,0	≥7,0	≥26	nur Damen	ab 2006 + älter

Pro Durchgang (1. Einzel + 1. Doppel bzw. 2. Einzel + 2. Doppel) müssen die ITN-Vorgaben für den jeweiligen Bewerb erfüllt werden.

### 1.4. Spielberechtigung Finalveranstaltungen

SpielerInnen, die unter den ersten 4 der Spielerliste sind, sind beim Landes- bzw. Bundesfinale nur spielberechtigt, wenn sie zumindest 1x davor in diesem Bewerb bereits im Einsatz waren.



## 1.5. Spielmodus

- Gespielt wird im **Teamcup Double Elimination** Format.
- Pro Begegnung werden 2 Durchgänge mit jeweils einem Einzel und Doppel gespielt
- Steht es nach diesen 4 Spielen 2:2, folgt als Entscheidung ein Teamcup-Shootout
- Die einzelnen Spiele werden nach dem „**FAST 4 Teamcup (Best of Five) – System**“ gespielt
- Die **unmittelbare Einspielphase** vor dem Spiel (nach Münzwurf bzw. nach der erlaubten Pause zwischen den beiden Durchgängen) ist auf **rund 5 Minuten** zu limitieren.

Spätestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn muss der gegnerischen Mannschaft 1 Platz zum Einschlagen zur Verfügung gestellt werden. Gespielt wird auf 2 Plätzen. Auf jedem der Plätze findet jeweils ein Einzel und ein Doppel statt. Die Zuteilung der Plätze für den 1. Durchgang sowie für das Shootout obliegt dem Heimverein.

### Folgendes gilt es dabei zu beachten:

- Zum vereinbarten Spieltermin erfolgt der Münzwurf.
- Insgesamt müssen 4 verschiedene SpielerInnen eingesetzt werden.
- Der ITN-Wert der SpielerInnen vom 2. Einzel darf nicht besser als der vom 1. Einzel sein.
- Das 2. Doppel darf nicht identisch wie das 1. Doppel sein.
- **Die ITN-Vorgaben für den jeweiligen Bewerb sind einzuhalten**
- *Stehen nur 3 SpielerInnen zur Verfügung, so kann trotzdem angetreten werden, es sind aber die Bestimmungen von Punkt 2.4. (Stehen nur 3 SpielerInnen zur Verfügung) einzuhalten.*

### **Außerdem hat, um die Gesamtdauer eines Teamcupduells nicht unnötig in die Länge zu ziehen,**

- das 2. Einzel (Einspielphase) spätestens 15 Minuten nach Ende des 1. Doppels zu beginnen.
- das 2. Doppel (Einspielphase) spätestens 15 Minuten nach Ende des 1. Durchgangs zu beginnen.

## 1.6. Aufschlag- oder Seitenwahl (Münzwurf)

Zum vereinbarten Spielbeginn erfolgt die Wahl. Dabei wird mit Hilfe einer Losmünze ermittelt, welches Team in allen 4 Spielen das Wahlrecht hat. In einem allfälligen Teamcup-Shootout wechselt dieses Wahlrecht auf das andere Team. Der Sieger dieses Losentscheides kann wie gewohnt einen der folgenden 3 Punkte wählen:

- Aufschlag oder Rückschlag (Gegner darf Seite wählen)
- Seitenwahl (Gegner darf Aufschlag oder Rückschlag wählen)
- Gegner entscheiden lassen (man darf selbst dann das andere wählen)

## 1.7. Aufstellung

Der Teamcup bietet bei der Aufstellung Spielraum für **taktische Überlegungen**. Daher ist es wichtig, die jeweiligen Zeitvorgaben zur Bekanntgabe der einzelnen Spieler für die jeweiligen Matches einzuhalten.

- Spätestens 5 Minuten vor Spielbeginn sind die Aufstellungen für den ersten Durchgang bekannt zu geben.
- Spätestens 5 Minuten vor Beginn des 2. Einzels (= 10 Minuten nach Ende des 1. Doppels) sind die SpielerInnen des 2. Einzels bekannt zu geben.
- Spätestens 5 Minuten vor Beginn des 2. Doppels (= 5 Minuten nach Ende des 1. Durchganges) sind die SpielerInnen des 2. Doppels bekannt zu geben.
- Es dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die zum Zeitpunkt der Aufstellung anwesend sind.
- **Es ist immer darauf zu achten, dass die ITN-Vorgaben eingehalten werden.**

## 1.8. Auslosung und weiterer Verlauf

Im Grundraster werden die Mannschaften – falls erforderlich - aufgrund **geographischer Kriterien** in einzelne Bereiche eingeteilt, sodass sich zu Beginn möglichst keine zu langen Anreisezeiten ergeben (hängt natürlich immer von den angemeldeten Teams ab). Wer wo in diesem Bereich steht, wird gelost. Je nach Teilnehmerzahl gibt es Freilose in den verschiedenen Runden.

Der weitere Verlauf ist vom System her fix vorgegeben und so konstruiert, dass man gegen dieselbe Mannschaft frühestens wieder im Landesfinale spielen kann.



## 1.9. Heimrecht

Das Heimrecht in der ersten Runde wird gelöst. In weiterer Folge wird das Heimrecht wie folgt vergeben:

- Weniger Heimspiele bis zu diesem Spiel
- Mehr Auswärtsspiele bis zu diesem Spiel
- Früher die Runde davor gespielt (Eintrag im System)

Sollte eine Mannschaft **ohne Heimspiel ausscheiden**, dann hat sie bei erneutem Antreten in der kommenden Saison auf jeden Fall im ersten Spiel Heimrecht.

Das Heimrecht kann im beiderseitigen Einverständnis jederzeit getauscht werden. Wird das Heimrecht getauscht, dann zählt es in weiterer Folge für die Berechnung der Anzahl der Heimspiele für beide Mannschaften allerdings so, wie es ursprünglich stattgefunden hätte.

## 1.10. Termine und Terminfindung

Der Termin kann von beiden Mannschaften selbst gewählt werden. Dieser ist im System zu erfassen und hat dann Gültigkeit. Von uns wird lediglich der Endtermin (Deadline-Day) vorgegeben, bis wohin die jeweilige Runde abgeschlossen werden muss.

Können sich die beiden Mannschaften auf keinen früheren Termin als diesen am Deadline-Day einigen, so ist dort zu spielen. Erscheint hier eine Mannschaft nicht, so scheidet sie aus dem jeweiligen Zweig aus. Bei keinem Ergebnis zum Deadline-Day und kann nicht eindeutig festgestellt werden, welche Mannschaft daran schuld ist, entscheidet das Los.

## 1.11. Ergebniserfassung

Die Ergebniserfassung hat innerhalb von 24 Stunden auf dem dafür vorgesehen Medium zu erfolgen.

## 1.12. Startgeld

Das **Startgeld** ist bis **Nennschluss** auf folgendes Konto einzuzahlen:

- Kontoname: Novum Forum GmbH
- IBAN: AT19 2011 1841 8678 2300
- Verwendungszweck: Bundeslandabkürzung, Vereinsname und Bewerb(e)
- Betrag: 199 Euro

**Es werden nur Mannschaften ausgelost, die das Nenngeld bezahlt haben!**

# Abschnitt 2: Zusätzliche Bestimmungen

## 2.1. Ersatztermine

Sollte aufgrund von höherer Gewalt (**Schlechtwetter**) an dem vereinbarten Termin nicht gespielt/fertig gespielt werden können, so ist von den beiden Mannschaftsführern selbstständig ein neuer Termin zu vereinbaren. Wird hier keine Einigung erzielt, dann wird automatisch der Deadline-Day der jeweiligen Runde zum Pflichttermin (Spielbeginn 15:00 Uhr). Außerdem ist für diesen Ersatztermin eine Halle bereitzustellen, falls die Freiplätze nicht bespielbar sind.

## 2.2. Anreisepflicht und Hallenregelung:

Ist die Anreise laut Routenplaner **unter 1 Stunde und unter 70 km**, so hat der Gastverein auch bei unsicherer Wetterlage anzureisen (außer es gibt eine einvernehmliche Absage). Hat der Gastverein eine längere Anreise hinter sich, (>1h oder >70km) muss der Heimverein eine Halle zur Verfügung stellen können.

**Musste der Gastverein bereits einmal anreisen** und konnte das Spiel dann aufgrund der äußeren Umstände nicht durchgeführt/fertig gespielt werden, so ist bei jedem weiteren Termin eine Halle zur Verfügung zu stellen, damit das Spiel dann auf jeden Fall stattfinden kann.

Die Entscheidung über die Bespielbarkeit der Plätze liegt beim Heimverein. Die Entscheidung, wann aufgrund von Dunkelheit abgebrochen wird, liegt beim Gastverein.

**Die Kosten für die Halle sind immer im Verhältnis 50:50 aufzuteilen.**



### 2.3. Nichteinhaltung der ITN-Vorgaben

Wird nachträglich festgestellt, dass die ITN-Vorgaben nicht eingehalten wurden, so wird das gesamte Duell automatisch für die Mannschaft gewertet, die korrekt aufgestellt hat. Haben beide Teams Fehler gemacht, so bleibt das Ergebnis aufrecht.

Bemerkt jemand vor Beginn der Spiele einen Fehler in der Aufstellung, ist wie folgt vorzugehen:

- Die Mannschaft bekommt das Recht, eine neue Aufstellung zu machen.
- Diese neue Aufstellung muss allerdings dem Gegner offengelegt werden.
- Der Gegner darf dann seine Aufstellung bei Bedarf noch mal ändern.

Kann der ITN-Wert aufgrund einer Verletzung eines (einer) Spielers (Spielerin) nicht mehr erreicht werden, so kann dieser Spieler trotzdem **formal** im 2. Durchgang sowie im Tiebreak-Shootout aufgestellt werden.

Jedes Spiel, das aufgrund des Nichtantretens eines Spielers (einer Spielerin), aus welchen Gründen auch immer, nicht gespielt werden kann, wird für den Gegner gewertet. Beim Teamcup-Shootout wird das jeweilige Tiebreak mit 7:0 für den Gegner gewertet (falls er (sie) im letzten Shootout gesetzt ist, so kann dieses nicht mehr gespielt werden, und das Team verliert das Spiel, sollte es nicht schon vorher genug Vorsprung herausgespielt haben).

### 2.4. Stehen nur 3 SpielerInnen zur Verfügung:

Sollte eine Mannschaft (aus welchen Gründen auch immer) mit nur 3 SpielerInnen antreten, dann ist folgendes zu beachten:

- Ein entsprechender Vermerk ist auf dem Spielbericht zu machen (mit der Aufstellung des 1. Durchgangs).
- Das 2. Einzel wird mit w.o. für den Gegner gewertet.
- Für das 2. Doppel gilt es folgendes zu beachten:
  - Wird der Spieler mit der höchsten ITN aus dem 1. Durchgang eingesetzt, dann kann ein allfälliges Teamcup-Shootout ganz normal gespielt werden
  - Wird der Spieler mit der höchsten ITN aus dem ersten Durchgang nicht eingesetzt, dann entfällt bei einem allfälligen Teamcup-Shootout das 1. Duell und wird mit 7:0 für die mit 4 Spielern angetretene Mannschaft gewertet.
- Sollten beide Mannschaften zu Dritt antreten, dann können alle Spiele gespielt werden.

### 2.5. Weniger als 8 Teams bei einem Bewerb

In diesem Fall behalten wir uns vor, den angemeldeten Teams eine Bewerbungsvariante anzubieten, um trotzdem einen Landessieger zu ermitteln, der die Chance hat, am Bundesfinale teilzunehmen. Die Preise für den Landessieg, wie in den regulär durchgeführten Bewerbungen, werden hier allerdings nicht ausgeschüttet. Die Teams dürfen ihre Nennung in diesem Fall aber auch wieder zurückziehen und bekommen dann das Nenngeld zurück.

### 2.6. Proteste

Proteste sind spätestens am Tag nach dem Spiel an den zuständigen Landesadministrator (per Mail) sowie als Kopie auch an den (die) MannschaftsführerIn des Gegners zu richten. Der Gegner kann zu dem Protest innerhalb von 3 Tagen bei Bedarf Stellung nehmen. Ein Schiedsgericht behandelt den Fall und fragt im Zweifel noch mal bei den Beteiligten nach. Danach gibt es eine Entscheidung, gegen die kein Einspruch erhoben werden kann.

### 2.7. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden geistiger oder körperliche Natur, die aufgrund der Teilnahme an dieser Veranstaltung entstehen.

Der Veranstalter kann für keine Sachschäden, die im Zuge dieser Veranstaltung gemacht werden, zur Rechenschaft gezogen werden.

### 2.8 Schlussbestimmungen

In allen Fällen, die durch die vor angeführten Bestimmungen nicht geregelt sind, entscheidet der Veranstalter. Verstöße können zudem auch nach der WO/ÖTV geahndet werden. Im Übrigen gelten die Bestimmungen der WO/ÖTV, der TR und der VR/ÖTV in der jeweils gültigen Fassung. Ausnahmen vom Regelwerk können in begründeten Fällen nach schriftlichem Ansuchen vom Veranstalter genehmigt werden.



## Anhang - Fast4 Teamcup:

Ziel des Fast4 Teamcup Systems ist es, eine maximale Dauer eines Matches von 1,5 Stunden (5 Sätze) bzw. 55 Minuten (3 Sätze) zu erreichen. Das würde für Teambewerbe mit 2 Durchgänge ein Zeitfenster von 3 bzw. 2 Stunden bedeuten.

### Es gibt zwei Varianten dieses Systems:

- Best of Five: gespielt wird auf 3 gewonnene Sätze (findet beim Teamcup Anwendung)
- Best of Three: gespielt wird auf 2 gewonnenen Sätze (optimal für Trainingsmatches oder in der Halle)

### Zählweise:

- Für den Gewinn eines Satzes sind gewonnene 4 Games (bei gleichzeitig mindestens 2 Games Unterschied) erforderlich
- Bei einem Stand von 3:3 im Satz entscheidet ein kurzes Tiebreak über den Gewinn des Satzes
- Anstelle eines 5. Satzes (bei Best of Five) bzw. eines 3. Satzes (bei Best of Three) wird ein normales Tiebreak gespielt.
- Bei 40:40 entscheidet der nächste Punkt über den Gamegewinn (No Ad) – der Rückschläger darf die Seite wählen, von der aufgeschlagen wird (Receiver's Choice).

### Seitenwechsel:

- Wie üblich nach ungerader Gameanzahl und jeweils 6 gespielten Punkten im normalen Tiebreak
- Nach 4 gespielten Punkten im kurzen Tiebreak

### Sitzpausen:

- Nur nach den ersten 3 gespielten Games **pro Satz**
- Nach Satzende

### No Let:

- Keine Wiederholung bei einem Netzaufschlag, der im richtigen Feld landet
- Im Doppel dürfen in diesem Fall beide Spieler den Rückschlag spielen

### Störbälle (optional):

- Nur der Spieler (das Doppel), auf dessen Seite der Ball ins Feld rollt, kann auf Störball entscheiden
- Ausnahme: es besteht unmittelbare Gefahr, dass der Spieler auf den Ball steigt (im Prinzip so, wie es auch im Training gehandhabt wird)

**Ziel:** kein taktisches Einsetzen von Bällen, die niemals stören würden

**Vorraussetzung:** Beide Spieler (im Doppel mindestens 3) müssen sich vor Spielbeginn darauf einigen

Diese Regelung kann von jedem Spieler (jedem Doppel) während des Spiels aufgehoben werden (wenn jemand z.B. mit der Auslegung seines Gegenübers nicht einverstanden ist) und es wird dann nach den allgemein gültigen Regeln bis zum Schluss fertig gespielt.



## Anhang – Kurzes Tiebreak:

Ein kurzes Tiebreak gewinnt, wer zuerst **5 Punkte** erreicht. Es muss kein Mindestunterschied von 2 Punkten vorhanden sein. **Somit werden maximal 9 Punkte gespielt.**

**Seitenwechsel** ist nach 4 gespielten Punkten.

### Kurzes Tiebreak im Einzel:

Folgende Annahme:

➤ Spieler A ist mit dem Aufschlag an der Reihe.

- |                                                               |              |
|---------------------------------------------------------------|--------------|
| • Spieler A beginnt mit 2 Aufschlägen                         | Punkte 1,2   |
| • Spieler B hat die nächsten beiden Aufschläge                | Punkte 3,4   |
| • Spieler A hat (falls erforderlich) wieder 2 Aufschläge      | Punkte 5,6   |
| • Spieler B hat (falls erforderlich) die letzten 3 Aufschläge | Punkte 7,8,9 |

### Kurzes Tiebreak im Doppel:

Folgende Annahmen:

- Team X besteht aus den Spielern A und B  
➤ Team Y besteht aus den Spielern F und G  
➤ Team X ist mit dem Aufschlag an der Reihe

- |                                                                                       |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| • Ein Spieler aus Team X (z.B. A) beginnt mit 2 Aufschlägen                           | Punkte 1,2   |
| • Ein Spieler aus Team Y (z.B. F) hat die nächsten beiden Aufschläge                  | Punkte 3,4   |
| • Der andere Spieler aus Team X (B) hat (falls erforderlich) 2 Aufschläge             | Punkte 5,6   |
| • Der andere Spieler aus Team Y (G) hat (falls erforderlich) die letzten 3 Aufschläge | Punkte 7,8,9 |





## **Anhang – Teamcup Shootout:**

Wenn es nach Ende der beiden Durchgänge 2:2 steht, dann entscheidet das Teamcup Shootout darüber, welches Team als Sieger vom Platz geht.

### **Um einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten (vor allem im Sinne der Zuschauer), ist bei diesem Shootout wie folgt vorzugehen:**

- Spätestens 10 Minuten nach Ende des letzten Spiels ist mit dem Shootout zu beginnen. Hier muss die Aufstellung übergeben werden und die jeweils ersten nominierten Spieler haben anschließend ihren Platz einzunehmen und zu beginnen. Sollten sich Spieler dafür noch einspielen wollen, so hat das in diese 10 Minuten zu erfolgen.
- Auf welchem Platz das Shootout stattfindet, darf der Heimverein bestimmen
- Auf dem anderen Platz können sich parallel dazu immer die jeweils nächsten nominierten Spieler einspielen.
- Auf dem Platz, wo das Shootout stattfindet werden dann ausschließlich die 3 entscheidenden Tiebreaks nach nachfolgenden Bestimmungen gespielt.

### **Die Bestimmungen des Shootouts:**

- Es werden von jedem Team 3 Spieler nominiert. Die addierte ITN der 3 Spieler muss den Vorgaben des jeweiligen Bewerbbes entsprechen und dürfen diese nicht unterschreiten.
- Die Reihenfolge der Spieler kann von den beiden Teams jeweils selbst gewählt werden, ist aber vor Beginn des Shootouts festzulegen. Die ersten beiden Duelle werden als normales Tiebreak (bis 7) ausgetragen. Bei einem Spielstand von 6:6 ist das Tiebreak ebenfalls beendet. Das letzte Duell wird als Matchtiebreak (bis 10) ausgetragen. Hier wird allerdings auf 2 Punkte Unterschied gespielt.
- Die ersten beiden Tiebreaks beginnen jeweils bei 0:0. Das Matchtiebreak wird mit der entsprechenden Punktedifferenz begonnen, die die ersten beiden Tiebreaks ergeben. Der Sieger des Matchtiebreaks gewinnt das Duell mit 3:2. Hat ein Team nach den ersten beiden Tiebreaks bereits 10 Punkte Vorsprung, so ist das Shootout vorzeitig entschieden und das Matchtiebreak entfällt.
- Seitenwechsel gibt es in den Tiebreaks immer nach 6 gespielten Punkten. Im letzten Shootout-Teil (der mit dem herausgespielten Vorsprung beginnt), werden die 6 Punkte laut tatsächlichem Stand gerechnet (somit kann der erste Wechsel auch schon wesentlich früher erfolgen).