

# Tennis Teamcup 2022/2023

## Regelwerk



### Folgende Bewerbe werden angeboten:

#### ITN - Bewerbe (mixed möglich):

Teamcup 12 (3)

Teamcup 16 (4)

Teamcup 20 (5,5)

Teamcup 24 (6,5)

#### Damen/Herren -Bewerbe:

Damen OFFEN

Herren OFFEN

Damen Teamcup 26 (7)

Die Zahl entsprechen immer den ITN-Vorgaben des jeweiligen Bewerbes.

Pro Durchgang müssen die 3 eingesetzten Spieler **gemeinsam mindestens** diesen ITN-Wert erreichen!

Pro Durchgang (in den gemischten Bewerben) darf dieser Wert je eingesetzter Dame **um jeweils 0,5 verkleinert werden**.

Kein Spieler darf die maximale Untergrenze für die ITN beim jeweiligen Bewerb (Klammer) unterschreiten!

**Alle Regelungen zum ITN-Wert beziehen sich auf die eingefrorenen Spielerlisten!**

Teamcup 24 / Damen Teamcup 26: ab Jahrgang 2007 und älter.

Es können 3-6 Spieler pro Begegnung eingesetzt werden.



# Übersicht

**Bewerbsübersicht und ITN-Vorgaben** **Seite 1**

**Inhaltsverzeichnis** **Seite 2**

**Durchführungsbestimmungen** **Seite 3**

1. **Allgemeines und Teilnahmebedingungen**
2. **Spielmodus**
3. **Spieltermine**
4. **Heimrecht**
5. **Hallenregelung und Ersatztermine**
6. **Ergebniserfassung**
7. **Mannschaftsnennung und Spielerlisten**
8. **Bälle**
9. **Startgeld**
10. **Proteste**
11. **Schlussbestimmungen**

**Anhänge** **Seite 5**

- **Fast4 Teamcup**
- **Kurzes Tiebreak**
- **Teamcup-Shootout**



## 1. Allgemeines und Teilnahmebedingungen

Alle **Mitgliedsvereine der Landesverbände** dürfen Teams nennen, die Spieler müssen zumindest die Silberlizenz besitzen.

Mit einem Double Elimination System und anschließenden Battles werden die Landes- und Bundessieger ermittelt. Die Bewerbe werden ab 6 Nennungen durchgeführt. Für jeden Bewerb können maximal 32 Mannschaften nennen.

## 2. Spielmodus

- **2 Durchgänge** (je 1 Einzel und 1 Doppel) im „**FAST 4 Teamcup – System**“ -> *siehe Anhang*
- Pro Durchgang müssen die ITN-Vorgaben des Bewerbes erfüllt werden
- Steht es nach diesen 4 Spielen 2:2, folgt als Entscheidung ein **Teamcup-Shootout** -> *siehe Anhang*
- Die Aufstellung hat immer kurz vor Beginn des Durchgangs verdeckt zu erfolgen
- Die beiden Einzel dürfen nicht vom (von der) selben SpielerIn gespielt werden.
- Die beiden Doppel dürfen nicht vom identischen Paar gespielt werden.
- Zumindest ein(e) SpielerIn des 1. Doppels muss einen ITN-Wert  $\geq$  des 1. Einzels haben.

Ergänzung bei den offenen Bewerben:

- Die ITN-Grenze für das 2. Einzel (Herren 4,5, Damen 8,0) darf nicht überschritten werden, sofern ein Spieler mit niedrigerer ITN im zweiten Durchgang eingesetzt wird.

## 3. Spieltermine

Die Spieltermine können frei gewählt werden (bitte in nuLiga eintragen). Erzielt man keine Einigung, so ist am Deadline-Day der jeweiligen Runde um 15:00 Uhr zu spielen. Erscheint eine Mannschaft nicht, wird das Spiel 4:0 für den Gegner gewertet. Bei keinem Ergebnis zum Deadline-Day entscheidet das Los.

## 4. Heimrecht

Das Heimrecht in der ersten Runde wird vom Veranstalter festgelegt. In weiterer Folge wird das Heimrecht wie folgt vergeben (es kann aber in beiderseitigem Einverständnis jederzeit getauscht werden):

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

## 5. Hallenregelung und Ersatztermine (bitte im Sinne von sportlicher Fairness regeln):

Sollte aufgrund von höherer Gewalt (Schlechtwetter, ...) an dem vereinbarten Termin nicht gespielt werden können, so ist von den beiden Mannschaftsführern ein neuer Termin zu vereinbaren. Lässt man den Gastverein bei unsicherer Wetterlage trotzdem anreisen, muss eine Halle bereitgestellt werden können (innerhalb einer Stunde). Ebenso, wenn ein Spiel aufgrund der Wetterlage nicht fortgesetzt werden kann. In beiderseitigem Einverständnis kann jederzeit ein Ersatztermin vereinbart werden (Kostenaufteilung Halle 50:50).

## 6. Ergebniserfassung

Die Ergebniserfassung bitte immer bis 24 Uhr des jeweiligen Spieltages auf *nuLiga*. Treten in den Einzelspielen Damen gegen Herren an, so werden diese Spiele ITN-mäßig nicht erfasst. Hier bitte ein entsprechendes Hakerl beim Ausfüllen setzen. Spielberichte können auf der Homepage heruntergeladen werden.



## 7. Mannschaftsnennung und Spielerlisten

Die Mannschaftsnennung und die Erstellung der Spielerlisten erfolgt auf *nuLiga*.

### 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. Für die Spielerliste wird der ITN-Wert zu Beginn der Nennphase eingefroren und hat dann bis zum Ende der CUP-Saison Gültigkeit.

**SpielerInnen dürfen nur für einen Verein am Teamcup teilnehmen** (Ausnahme: offene Bewerbe). Im selben Verein darf ein(e) SpielerIn zwar in mehreren Spielerlisten aufscheinen, aber nur in unterschiedlichen Bewerben.

### Ergänzung zu Spielerlisten der offenen Bewerbe:

Der ITN Schnitt der ersten 4 genannten SpielerInnen darf beim Herrenbewerb (16) und beim Damenbewerb (28) nicht überschritten werden.

## 8. Bälle

Die Bälle werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

## 9. 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!**

## 10. Proteste

Proteste sind spätestens am Tag nach dem Spiel an [sport@tennis-teamcup.at](mailto:sport@tennis-teamcup.at) 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.

## 11. Schlussbestimmungen

In allen Fällen, die durch die vor angeführten Bestimmungen nicht geregelt sind, entscheidet der Veranstalter und behält sich das Recht vor, die Durchführungsbestimmungen zu ändern. 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.



## Anhänge

### Fast4 Teamcup (Best of Five):

- **4 Games:** Für den Gewinn eines Satzes sind gewonnene 4 Games (bei gleichzeitig mindestens 2 Games Unterschied) erforderlich.
- **No Ad:** Bei 40:40 entscheidet der nächste Punkt über den Gamegewinn – der Rückschläger darf die Seite wählen, von der aufgeschlagen wird (Receiver's Choice)
- **No Let:** Keine Wiederholung bei einem Netzaufschlag, der im richtigen Feld landet. Im Doppel dürfen in diesem Fall beide Spieler den Rückschlag spielen.
- **Kurzes Tiebreak:** Bei einem Stand von 3:3 im Satz entscheidet ein kurzes Tiebreak über den Gewinn des Satzes.
- **Entscheidungs-Tiebreak:** Anstelle eines 5. Satzes wird ein normales Tiebreak gespielt.
- **Seitenwechsel:** Wie üblich bzw. nach 4 gespielten Punkten im kurzen Tiebreak
- **Sitzpausen:** Nur nach den ersten 3 gespielten Games pro Satz und nach Satzende

### Kurzes Tiebreak:

Ein kurzes Tiebreak gewinnt, wer zuerst **5 Punkte** erreicht. Es werden **maximal 9 Punkte** gespielt. **Seitenwechsel** ist nur nach 4 gespielten Punkten.

#### Kurzes Tiebreak im Einzel:

- |                                                                             |              |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------|
| • Spieler A (der regulär an der Reihe wäre) hat die ersten beide Aufschläge | 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:

- |                                                                                    |              |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| • Spieler aus Team A (das regulär an der Reihe wäre) beginnt mit 2 Aufschlägen     | Punkte 1,2   |
| • Spieler aus Team B (der regulär an der Reihe wäre) hat die nächsten 2 Aufschläge | Punkte 3,4   |
| • Der andere Spieler aus Team A hat (falls erforderlich) 2 Aufschläge              | Punkte 5,6   |
| • Der andere Spieler aus Team B hat (falls erforderlich) die letzten 3 Aufschläge  | Punkte 7,8,9 |

### Teamcup Shootout:

- Es werden von jedem Team 3 Spieler nominiert. Die addierte ITN der 3 Spieler muss den Vorgaben des jeweiligen Bewerbes entsprechen und dürfen diese nicht unterschreiten. Auch hier darf dieser Wert je eingesetzter Dame wieder um jeweils 0,5 verringert werden.
- 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).