



Inhaltsverzeichnis (mit den wichtigsten Dingen zum Teamcup in wenigen Worten)

1. Allgemeines	Seite 2
Die Veranstaltung dient zur Ermittlung der Teamcup-Sieger.	
2. Teilnahmebedingungen	Seite 2
Es sind alle Mitgliedsvereine der Landesverbände mit Bezahlung des Startgeldes startberechtigt.	
3. Sonderregeln für offene Bewerbe	Seite 2
<i>Für die offenen Bewerbe gibt es teilweise Sonderregeln – in Überschrift mit (v) gekennzeichnet</i>	
4. (v) Mannschaftsnennung / Spielerlisten / Bälle (v)	Seite 3
Diese Dinge sind fristgerecht unter Einhaltung der ITN-Vorgaben zu nennen. Bälle stellt Heimverein.	
5. Spielklassen und ITN-Vorgaben (v)	Seite 4
8 Bewerbe: Damen und Herren offen, ITN 12+/16+/20+/24+, Damen ITN 22+/26+	
6. Spielberechtigung Finalveranstaltungen	Seite 5
Spieler müssen schon vor einem etwaigen Finale eingesetzt worden sein.	
7. Nichteinhaltung der ITN-Vorgaben	Seite 5
Kann von Erschwernissen bis hin zum w.o. für den Gegner führen	
8. Modus gesamter Bewerb	Seite 5
Teamcup Double Elimination System. Nach 1. Niederlage (inkl. Viertelfinale) ist Gesamtsieg noch möglich.	
9. Modus einzelnes Duell	Seite 6
2 Durchgänge (jeweils 1 Einzel und 1 Doppel), stehts dann 2:2 gibt's ein Teamcup-Shootout	
10. Regeln für Einzel und Doppel (FAST4)	Seite 7
3 gewonnene kurze Sätze, alles „No Ad“ und „No Let“ mit weiteren Zusätzen zur Zeitersparnis	
11. Teamcup-Shootout	Seite 8
3 Spieler treten gegeneinander in Tiebreaks an, Punkte werden zusammengezählt	
12. Anzahl der eingesetzten Spieler	Seite 8
Es müssen mindestens 4 Spieler eingesetzt werden. Bei weniger gibt's Auflagen	
13. Termine und Terminfindung	Seite 9
Heimverein schlägt vor, Gastverein wählt aus. Bei keiner Einigung gibt es einen Vorgabetermin.	
14. Schlechtwetter	Seite 10
Ohne Absage durch Heimverein Anreise (unter 1 h/70 km) immer erforderlich bei 1. Termin	
15. Ergebniserfassung	Seite 10
Wird den Mannschaftsführern nach Nennschluss gesondert zugeschickt	
16. Auslosung, Setzung und Heimrecht (v)	Seite 10
Anfangs geografische Einteilung, Erforderliche Setzung nach Bedarf, Heimrecht variiert	
17. Störballregel (optional)	Seite 11
Hier werden Varianten angeboten, damit Störbälle nicht taktisch eingesetzt werden können	
18. Proteste	Seite 11
Falls es erforderlich ist, sind diese an das Schiedsgericht dieser Veranstaltung zu schicken	
19. Haftung	Seite 11
Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Verletzungen oder sonstiger Schäden	
20. Schlussbestimmungen	Seite 11
Falls irgendwas regeltechnisch nicht abgedeckt ist, gelten die allgemein gültigen Bestimmungen des ÖTV.	



1. Allgemeines

Diese Veranstaltung wird durchgeführt, um die Teamcup-Sieger in den teilnehmenden Bundesländern der Damen, der Herren sowie der vordefinierten Spielstärkegrade zu ermitteln. Dies wurde offiziell von den teilnehmenden Landesverbänden sowie vom ÖTV genehmigt.

Des Weiteren wird im Anschluss an die Landesfinale noch ein Bundesfinale ausgetragen.

Mit der Abgabe und Nennung der Mannschaften akzeptieren und anerkennen die teilnehmenden Vereine und Mannschaften das vom Veranstalter vorgelegte Regelwerk in der jeweils gültigen Fassung vollinhaltlich.

Wichtig:

Das hier aufliegende Regelwerk gilt CUP-Saison 2020/2021. Es erlangt seine Gültigkeit - sofern hier nichts anderes angeführt ist - spätestens mit Beginn der Nennphase und gilt dann bis Ende der jeweiligen CUP-Saison. Auf die während der Finalphase beginnende neue Cup-Saison kann dieses Regelwerk nicht angewendet werden.

2. Teilnahmebedingungen

Es sind alle Mitgliedsvereine des jeweiligen Landesverbandes teilnahmeberechtigt.

Die Höhe des Startgeldes wird spätestens mit Beginn der Nennphase auf der Homepage veröffentlicht und ist dann bis zu Beginn der 2. Runde einzuzahlen.

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

Wird das Startgeld nicht innerhalb der angegebenen Frist überwiesen, behält sich der Veranstalter vor, das Spiel der 1. Runde als Niederlage zu werten.

Das Startgeld für die Saison 2020/2021 beträgt:

- Offener Bewerb: 399 Euro
- ITN-Bewerbe: 149 Euro
- 2. Mannschaft: 129 Euro
- Jede Weitere: 99 Euro

3. Sonderregeln für offene Bewerbe

*Das Format ist für alle Bewerbe dasselbe, es gibt aber für die offenen Bewerbe ein paar wenige Sonderregeln. Sollte das in einzelnen Punkten des Regelwerks so sein, dann ist das bereits in der Überschrift mit der Ergänzung **(v)** vermerkt und im Text kursiv und **rot** geschrieben.*

Betrifft:

- *4. Mannschaftsnennung / Spielerlisten / Bälle*
- *5. Spielklassen*
- *16. Auslosung, Setzung und Heimrecht*

Im den beiden offenen Bewerben werden vom Veranstalter Oberschiedsrichter zur Verfügung gestellt.



4. Mannschaftsnennung / Spielerlisten / Bälle (v)

Die Mannschaftsnennung sowie die Erstellung der Spielerlisten kann nur im vorgegebenen Zeitfenster **auf der Homepage des jeweiligen Landesverbandes** durchgeführt werden. Ablauf analog zur Mannschaftsmeisterschaft. Während des Zeitfenster kann jederzeit wieder eine Änderung (Bewerbe, Spielerlisten) durchgeführt werden.

Zusätzlich ist noch eine Registrierung durch den Mannschaftsführer auf einer zusätzlichen Seite erforderlich, über die die weiteren administrativen Dinge betreffend den Teamcup abgewickelt werden (Terminmodul, Ergebniserfassung, ...). Die Mannschaftsführer werden dahingehend nach Nennschluss informiert.

Die Nennfristen werden auf der Teamcup-Homepage veröffentlicht und können von Bundesland zu Bundesland variieren.

Zur Mannschaftsnennung:

- Jeder Verein kann für beliebig viele Bewerbe nennen
- Jeder Verein kann pro Bewerb allerdings nur 1 Mannschaft nennen

Zu den Spielerlisten:

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

Ergänzung bei den ITN-Bewerben:

Spieler, die hier genannt sind, dürfen in keiner Spielerliste eines anderen Vereins für einen ITN-Bewerb des Teamcups aufscheinen. Sollte dies trotzdem vorkommen, so ist der Spieler nur dort spielberechtigt, wo er seinen ersten Einsatz hat. Sobald der Veranstalter eine Mehrfachnennung bei unterschiedlichen Vereinen bemerkt, kann er vom Spieler eine Zuordnung verlangen.

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

Die ersten 4 Spieler einer ITN-niedrigeren Mannschaft dürfen nicht in einer Spielerliste einer ITN-höheren Mannschaft aufscheinen.

(v) Ergänzung bei den beiden offenen Bewerben:

Die beiden offenen Bewerbe sind gesondert zu betrachten. Hier dürfen auch Spieler aufgestellt werden, wenn sie schon in einem ITN-Bewerb genannt sind (egal für welchen Verein). Es sind lediglich die ITN-Vorgaben der ersten 5 genannten Spieler der Spielerliste (siehe Punkt 5: Spielklassen und ITN-Vorgaben) einzuhalten.

Zu den Bällen:

Die Bälle sind vom Heimverein zu stellen. Für jedes Spiel sind mindestens 3 neue Bälle aufzulegen. Beim Einspielen können im Doppel auch 6 neue Bälle verwendet werden, und 3 davon dann fürs 2. Doppel auf die Seite gelegt werden. Im Landes- sowie Bundesfinale werden die Bälle vom Veranstalter gestellt.

(v) offener Bewerb:

In den beiden offenen Bewerben werden die Bälle vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.



5. Spielklassen und ITN-Vorgaben (v)

Die Zuordnung zu den einzelnen Spielklassen ergibt sich aus den zu Beginn der Nennphase (8. Juni 2020) eingefrorenen und auf eine Kommastelle gerundeten ITN-Werten. Diese ITN-Werte haben bis einschließlich des Bundesfinales Gültigkeit.

Es werden folgende Spielklassen ausgeschrieben:

- *Bewerb Herren offen*
- *Bewerb Damen offen*
- Bewerb ITN 12+
- Bewerb ITN 16+
- Bewerb ITN 20+
- Bewerb ITN 24+
- Bewerb ITN 22+ Damen
- Bewerb ITN 26+ Damen

Bewerbe werden ab 12 Teilnehmer durchgeführt. Der Veranstalter behält sich vor, bei geringerer Anzahl in Absprache mit den Teilnehmern eine geänderte Form anzubieten.

(v) Folgende ITN-Vorgaben gibt es für die offenen Bewerbe:

Offener Bewerb für Damen und Herren:

- *Der ITN Wert der ersten 5 in der Spielerliste genannten Spieler darf in Summe folgenden Wert nicht überschreiten:*
 - *Damen: 35*
 - *Herren: 21*
- *Weiters gelten für die Einzelspieler in Durchgang 2 folgende ITN-Werte als Obergrenzen:*
 - *Offener Bewerb Herren: 4,5*
 - *Offener Bewerb Damen: 8,0*

Diese Grenzen für das Einzel in Durchgang 2 dürfen nur überschritten werden, wenn keine anderen Spieler mehr zur Verfügung stehen (d.h. es dürfen keine Spieler im 2. Doppel eingesetzt werden, wenn sie für das 2. Einzel spielberechtigt wären und die ITN Vorgaben erfüllen würden).

Alle anderen Bewerbe:

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

Beispiel: Im Bewerb ITN 16+ müssen die 3 Spieler, die im ersten Durchgang (1. Einzel + 1. Doppel) am Platz stehen, gemeinsam einen ITN-Wert von 16,0 oder höher haben. Das Gleiche gilt für den 2. Durchgang (2. Einzel + 2. Doppel).

- Weiters gelten für die Einzel- und Doppelspieler folgende ITN-Werte als Untergrenzen:
 - ITN 12+ Bewerb: Einzel 3,5; Doppel 2,5
 - ITN 16+ Bewerb: Einzel 4,7; Doppel 3,7
 - ITN 20+ Bewerb: Einzel 6,0; Doppel 5,0
 - ITN 24+ Bewerb: Einzel 7,3; Doppel 6,3
 - ITN 22+ Damen: Einzel 6,7; Doppel 5,7
 - ITN 26+ Damen: Einzel 8,0; Doppel 7,0



6. Spielberechtigung Finalveranstaltungen

Spieler, die unter den ersten 4 der Spielerliste sind, sind beim Landesfinale und Bundesfinalturnier nur spielberechtigt, wenn sie zumindest 1x davor in diesem Bewerb auch schon im Einsatz waren.

7. 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.

Bemerkt die gegnerische Mannschaft nach Bekanntgabe (aber vor Beginn) der Spiele einen Fehler in der Aufstellung des Gegners, so ist wie folgt vorzugehen:

- Mannschaft A macht Mannschaft B darauf aufmerksam, dass die Aufstellung unzulässig ist.
- Mannschaft B muss die nominierten Spieler falls erforderlich korrigieren.
- Mannschaft A darf wählen, wer davon im Einzel oder Doppel eingesetzt wird.

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

Jedes Spiel, das aufgrund eines Nichtantretens eines Spielers (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 im letzten Shootout gesetzt ist, so kann dieses nicht mehr gespielt werden, und das Team verliert automatisch das Spiel, sollte es nicht vorher schon genug Vorsprung herausgespielt haben).

8. Modus gesamter Teamcup

Gespielt wird im **Teamcup Double Elimination** Format. Jede Mannschaft hat auf jeden Fall 2 Spiele. Weiters hat man mindestens (richtet sich nach Anzahl der Teilnehmer pro Bewerb) bis einschließlich zum Viertelfinale selbst bei einer Niederlage immer noch die Chance auf den Gesamtsieg.



9. Modus einzelnes Duell

Allgemeines:

- Spätestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn muss der gegnerischen Mannschaft 1 Platz zum Einschlagen zur Verfügung gestellt werden.
- Gespielt wird in zwei Durchgängen auf 2 Plätzen. Auf jedem der Plätze findet ein Einzel und ein Doppel statt. Auf welchem der Plätze mit dem Einzel begonnen wird, entscheidet der Heimverein.

1. Durchgang: 1. Einzel / 1. Doppel

2. Durchgang: 2. Doppel / 2. Einzel

Steht es dann 2:2: Teamcup-Shootout

Folgende Regeln sind dabei einzuhalten:

- Mit dem Zeitpunkt des offiziellen Spielbeginns ist mit dem 1. Einzel und dem 1. Doppel zu beginnen (und nicht erst mit dem Einschlagen).
- Das 2. Einzel soll nach Möglichkeit 15 Minuten nach Ende des 1. Doppels auf diesem Platz zu beginnen (Match, nicht einschlagen).
- Das 2. Doppel hat spätestens 15 Minuten nach Ende des gesamten ersten Durchganges (1. Einzel + 1. Doppel) auf dem Platz zu beginnen, wo das erste Einzel stattgefunden hat (Match, nicht einschlagen).
- Die Nominierung der Spieler hat immer spätestens 5 Minuten nach Ende des Spiels zu erfolgen (verdeckt), auf dem das nächste Spiel stattfindet.
- Während der Pausen muss jedem eingesetzten Spieler des 2. Durchganges eine Mindestspielzeit von 8 Minuten gewährt werden. Wie viel er davon nimmt, bleibt dem Spieler überlassen. Die Einspielphase muss natürlich in den 15 Minuten der Pause zwischen den beiden Durchgängen genommen werden.
- Bei einem allfälligem Teamcup-Shootout haben die beiden Spieler, die als nächstes an der Reihe sind, jeweils immer auf dem freien Platz die Möglichkeit, sich einzuschlagen.
- Der Heimverein bestimmt, auf welchem Platz das Shootout stattfindet. Die einzelnen Tiebreaks im Shootout gehen nahtlos ineinander über.
- Mit dem Shootout ist spätestens 10 Minuten nach Ende des letzten Spiels zu beginnen

Bei der Aufstellung für Einzel und Doppel ist zu berücksichtigen:

Es müssen zwei verschiedene Spieler in den beiden Einzeln antreten. Der ITN Wert vom Spieler im 1. Einzel darf nicht höher sein als der ITN Wert vom Spieler im 2. Einzel. Doppel 2 darf nicht identisch wie Doppel 1 sein. Ansonsten sind die ITN-Vorgaben für den jeweiligen Bewerb einzuhalten.



10. Regeln für Einzel und Doppel (FAST4 Teamcup)

Kurze Sätze (bis 4, kurzes Tiebreak bei 3:3):

Ein Satz wird bis 4 gewonnene Games gespielt. Steht es 3:3, dann wird ein kurzes Tiebreak bis 5 gespielt. Dazu beginnt der Spieler, der mit dem Aufschlag an der Reihe ist (Spieler A) mit 2 Aufschlägen. Anschließend ist Spieler B 2 x mit dem Aufschlag an der Reihe. Dann wieder Spieler A und anschließend Spieler B mit den restlichen (wenn nötig also 3x).

Im Doppel analog: 2 x Spieler A, 2 x Spieler B, 2 x Partner von Spieler A, max. 3 x Partner von Spieler B.

Best of Five (3 gewonnene Sätze):

Es wird auf 3 Gewinnsätze gespielt, wobei ein **fünfter Satz als Tiebreak** (bis 7, 2 Punkte Unterschied) gespielt wird.

Deciding Point (= No Ad mit Receivers Choice)

Entscheidungspunkt bei Einstand. Rückschläger wählt die Seite

No Let:

Bei einem Aufschlag, der die Netzkante berührt aber trotzdem im richtigen Aufschlagfeld landet, wird weiterspielt. Im Doppel ist es egal, welcher Spieler bei einem Netzaufschlag den Return spielt!

Seitenwechsel:

Gibt es nur nach den ersten 3 Games pro Satz und nach 4 gespielten Punkten im kurzen Tiebreak bzw. 6 gespielten Punkten im normalen Tiebreak

Sitzpausen:

Gibt es nur nach den ersten 3 Games pro Satz und nach Satzende

Aufschlag und Seitenwahl (wechselt in jedem Satz ab):

Zu Beginn eines Spieles wird allgemein üblich gelost. Der Sieger der Wahl kann wie folgt vorgehen:

- Er wählt Aufschlag oder Return (Gegner kann Seite wählen)
- Er wählt die Seite, auf der er die ersten 3 Games spielt (Gegner kann Aufschlag oder Return wählen)
- Er überlässt dem Gegner die Wahl (dieser muss dann Aufschlag/Return oder die Seite wählen) - er selbst entsprechend das andere

Der Spieler, der das Spiel mit dem Aufschlag beginnt, beginnt auch den 3. Satz sowie den 5. Satz (Tiebreak) mit dem Aufschlag. Satz 2 und 4 beginnt der andere Spieler mit dem Aufschlag. In den Sätzen 2 bis 5 wählt jeweils immer der, der zuerst aufschlägt, auf welcher Seite er die ersten 3 Games (bzw. die ersten 6 Punkte im Tiebreak statt des 5. Satzes) spielen möchte.



11. 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.
- 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.
- Zu Beginn des Shootouts wird gewählt. Das Siegerteam darf nach den allgemein gültigen Regeln aussuchen (Aufschlag bzw. Seite). Im zweiten Tiebreak wechselt das Wahlrecht zum anderen Team. Im letzten Tiebreak darf dann das Team wählen, das zurückliegt. Sind beide Teams gleich, wählt wieder das Team, das im ersten Tiebreak gewählt hat. 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).

12. Anzahl der eingesetzten Spieler

Es müssen **mindestens 4 Spieler** eingesetzt werden. Sollte eine Mannschaft mit nur 3 Spielern antreten, dann ist folgendes zu beachten:

- Ein entsprechender Vermerk ist auf dem Spielbericht mit der Aufstellung zu Durchgang 1 zu machen (bereits auf der verdeckten Aufstellung anzuführen)
- Das 2. Einzel wird mit w.o. für den Gegner gewertet
- Im 2. Doppel ist der ITN schwächste Spieler aus dem 1. Durchgang einzusetzen
- Wird im 2. Doppel nicht der ITN schwächste Spieler eingesetzt (taktisch, verletzungsbedingt, ...), dann entfällt in einem allfälligen Teamcup-Shootout das erste Duell, welches jedoch mit 7:0 für die mit 4 Spielern angetretene Mannschaft gerechnet wird.
- Sollten beide Mannschaften zu Dritt antreten, dann können alle Spiele gespielt werden. Lediglich die entsprechenden Vorgaben für die Aufstellungen sind zu berücksichtigen.



13. Termine und Terminfindung

Es gibt für jede Runde einen CUP-Termin, der vom Veranstalter vorgegeben wird, und an dem gespielt werden muss, sofern die Mannschaften keinen anderen Termin finden. Weiters gibt es einen **Ersatztermin** (letztmögliches Datum im Zeitfenster), an welchem bei Schlechtwetter ausgewichen werden kann. An diesem Ersatztermin ist allerdings eine Halle zu reservieren.

Darüber hinaus kann über das Terminfindungsmodul jeder beliebige Spieltermin gewählt werden. Falls Spiele bis einschließlich **Ersatztermin** nicht stattfinden (Ausnahme: eine Mannschaft gibt w.o.), so scheidet beide Mannschaften aus dem Bewerb aus.

Folgende Regeln gelten für die Terminfindung:

- Bei Kommunikation über das Terminfindungsmodul:
 - Der Heimverein muss die Terminvorschläge spätestens am **3. Tag** des neuen Zeitfensters bekannt geben.
 - Der Gastverein darf nur einen Termin wählen, der mindestens **7 Tage** entfernt ist.
- Bei direkter Kommunikation (Erstkontakt hat allerdings auch hier innerhalb der **ersten 3 Tage** des neuen Zeitfensters zu erfolgen) sind auch kurzfristige Termine möglich. Der gewählte Termin muss dann (sofern eine Eingabe über das Termintool nicht mehr möglich ist) dem Veranstalter bekannt gegeben werden. Kann bei Unstimmigkeiten aufgrund der vorliegenden Informationen die Lage nicht eindeutig beurteilt werden, greift der Ersatztermin.

Terminfindungsmodul:

Über das Terminfindungsmodul kann der Heimverein dem Gastverein zusätzlich zu unserem eingestellten Termin weitere Termine vorschlagen. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, weil es ja das Ziel ist, aus diesen CUP-Spielen kleine Events für die Tennisvereine zu machen. Daher kann zu den Terminen auch immer eine kleine Bemerkung dazugeschrieben werden, wenn gewisse Termine vom Heimverein bevorzugt werden. Letztendlich bleibt es aber dem Gastverein überlassen, sich für einen Termin zu entscheiden.

Der Veranstalter appelliert an die Flexibilität aller Teilnehmer, weil es ja Grundgedanke der Veranstaltung ist, Mannschaftsbewerbe interessanter für die Zuschauer zu gestalten - und je mehr sich abspielt, umso leichter sind Leute zu begeistern.



14. Schlechtwetter

Sollte aufgrund von **Schlechtwetter** an dem vereinbarten Termin nicht gespielt werden können, so ist von den beiden Mannschaftsführern selbstständig ein neuer Termin zu vereinbaren. Wird hier keine Einigung erzielt, dann wird automatisch der Ersatztermin zum Pflichttermin - Heimverein wählt die Zeit!

Anreisepflicht und Hallenpflicht:

Ist die Anreise laut Routenplaner unter 1 Stunde bzw. unter 70 km, so hat der Gastverein auch bei unsicherer Wetterlage anzureisen. Bei längerer Anreise ist auf jeden Fall in eine Halle auszuweichen. Dies gilt allerdings nur für den 1. Termin. Musste der Gastverein bereits einmal anreisen und konnte das Spiel dann aufgrund der äußeren Umstände nicht durchgeführt werden, so ist bei jedem weiteren Termin eine Halle zur Verfügung zu stellen, so dass das Spiel 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.

15. Ergebniserfassung:

Wie bzw. wo die Ergebnisse zu erfassen sind, das wird den Mannschaftsführern nach Nennschuss gesondert zugeschickt.

16. Auslosung, Setzung und Heimrecht (v)

Im Grundraster werden die Mannschaften aufgrund geographischer Kriterien in die einzelnen Bereiche eingeteilt, sodass sich in den ersten beiden Runden keine unnötig langen Anreisezeiten ergeben. Wer wo in diesem Bereich steht, wird gelost. Je nach Teilnehmerzahl gibt es Freilose in der ersten Runde. Diese werden in Abhängigkeit der Spielerlisten vergeben (ITN Summe der ersten 4 genannten Spieler). *Eine Ausnahme dafür gibt es in NÖ: Hier können auch Mannschaften vorgereiht werden, wenn ihre Meisterschaftsgruppe entsprechend größer ist und sie somit länger Meisterschaftsbetrieb haben. Bei den offenen Bewerbungen werden dafür vorher noch Teams aus der 1. und 2. Bundesliga (in dieser Reihenfolge) herangezogen.*

Das Heimrecht für die erste Runde wird gelost. Für die weiteren Runden wird versucht, das Heimrecht möglichst gleichmäßig aufzuteilen. Der genaue Ablauf dazu ist allerdings von der Anzahl der Teilnehmer pro Bewerb abhängig und wird nach Nennschluss für den jeweiligen Bewerb extra definiert.

Grundsätzlich gelten aber folgende Regeln:

- Treffen 2 Mannschaften aufeinander, die bereits einmal in derselben Saison gegeneinander gespielt haben (ist durch das Double Elimination System möglich), dann hat das Team Heimrecht, das beim ersten Mal auswärts antreten musste.
- Treffen 2 Mannschaften aufeinander, die bis zu diesem Zeitpunkt gleich viele Heimspiele absolviert haben, dann hat das Team Heimrecht, das als erster die Runde davor abgeschlossen hat

Wenn vom Double Elimination Raster auf den finalen KO-Raster gewechselt wird, dann gelten je nach Anzahl der Teilnehmer unterschiedliche Regelungen. Diese sind nach erfolgter Auslosung beim jeweiligen Bewerb nachzulesen.

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

Im offenen Bewerb müssen Mannschaften der 1. Bundesliga bei ihrem 1. Antreten immer auswärts spielen, sofern sie nicht eine Mannschaft der 1. Bundesliga als Gegner haben. Das gleiche gilt für Mannschaften der 2. Bundesliga, sofern sie nicht gegen eine Mannschaft aus der 1. oder 2. Bundesliga antreten.



17. Störballregel (optional)

Grundsätzlich ist wie üblich vorzugehen, außer die beiden Spieler (im Doppel alle 4) einigen sich auf die von uns erarbeitete Teamcup Störballvariante, oder ein Spieler besteht auf sein Seitenrecht.

Seitenrecht:

Ein Spieler kann immer darauf bestehen (er kann das zu jedem Zeitpunkt des Matches seinem Gegner mitteilen), dass auf seiner Seite ausschließlich er selbst über den Störball entscheidet. Das kann seinem Gegner zu jedem Zeitpunkt des Spieles gesagt werden und hat dann bis zum Ende des Spiels Gültigkeit. Ab diesem Zeitpunkt kann der Spieler dann den Punktegewinn für sich beanspruchen, sollte sein Gegner das Spiel wieder unerlaubt wegen eines Störballs unterbrechen.

Teamcup Störballvariante:

Eine Spielunterbrechung kann nur von dem Spieler gemacht werden, auf dessen Seite der Ball ins Feld rollt. Der andere Spieler (im Doppel beide anderen) darf nur auf Störball entscheiden, wenn sich der Ball **nicht im Sichtfeld** seines Gegners befindet und die **unmittelbare Gefahr** besteht, dass der Spieler auf diesen Ball steigt.

Für beide Varianten gilt:

Ist ein Ball einmal vor einem Spieler zu liegen gekommen und wurde dieser überspielt, kann er im weiteren Verlauf nicht mehr als Störball geltend gemacht werden.

18. Proteste

Proteste sind spätestens am 3. Tag nach dem Spiel an das Schiedsgericht sowie als Kopie auch an den Mannschaftsführer des Gegners zu richten. Das Schiedsgericht behandelt den Fall und lässt dann den Vereinen eine Entscheidung zukommen.

Ist einer der beiden Vereine mit der Entscheidung nicht einverstanden, dann kann er gegen eine Einspruchsgebühr von 25 Euro und einer Nachreichung von weiteren Unterlagen/Begründungen (die natürlich auch dem gegnerischen Mannschaftsführer geschickt werden müssen) gegen diese Entscheidung Einspruch erheben. Gegen diese 2. Entscheidung kann kein Einspruch mehr erhoben werden.

19. 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.

20. Schlussbestimmungen

Das Regelwerk ist deshalb so umfangreich gestaltet, damit es im Streitfall möglichst alle Eventualitäten abdeckt. Alle hier angeführten Punkte sind im Geiste der Fairness und des gegenseitigen Respekts und der gegenseitigen Rücksichtnahme anzuwenden und sollten nicht dazu dienen, anderen in unsportlicher Weise Schaden zuzufügen. Im Downloadbereich gibt es zu den wichtigsten Punkten zusätzlich einfach gehaltene Übersichtsblätter.

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.