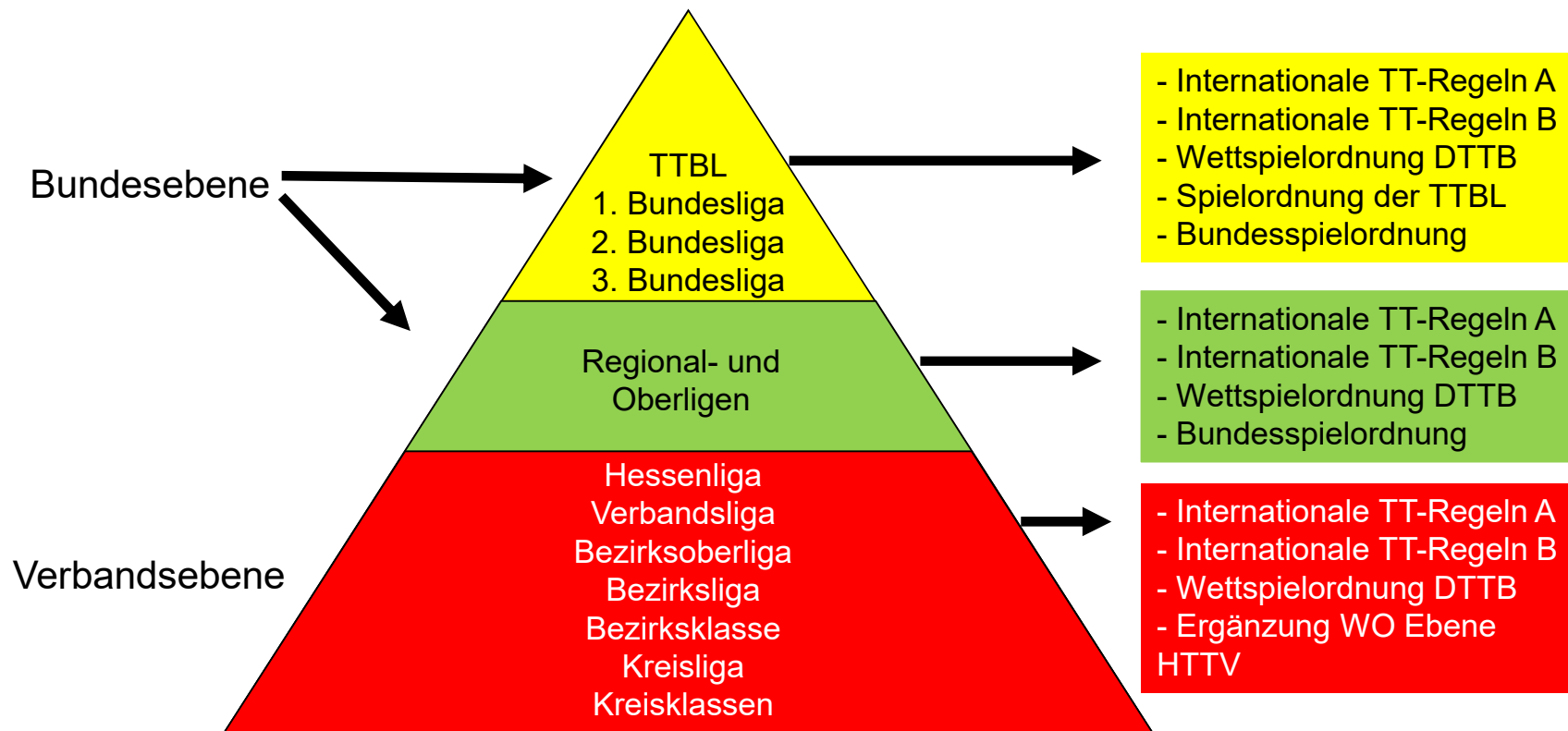


KSR-Ausbildung, KSR-Online 3

Wettspielordnung WO des DTTB/ HTTV Stand April 2023

WO DTTB/ HTTP Übersicht



WO DTTB/ HTTPV

A – Allgemeines



1 Zweck und Geltungsbereich der Wettspielordnung (WO)

Zweck der WO des DTTB ist es, **einheitliche Richtlinien** für Spielbetrieb zu schaffen

Die **WO** gilt für den gesamten **Spielbetrieb des DTTB**, d. h. für Bundesveranstaltungen und die Bundesspielklassen (BSK).

Die WO gilt **auch** für den gesamten Spielbetrieb der **Mitglieds- und Regionalverbände** (Verbände) bzw. deren Gliederungen und Vereine. Die Verbände **dürfen**

- für **ihren Zuständigkeitsbereich Abweichungen** von den Regelungen für solche Passagen festlegen, bei denen die WO dies **ausdrücklich zulässt** (z.B. Boxengröße, Vorziehen von Spielen),
- für ihren Zuständigkeitsbereich **eigene Regelungen** für alle **nicht behandelten Fragen** festlegen,
- bei alternativen Regelungen eine der festgelegten **Alternativen** wählen.

Abweichungen und eigene Regelungen dürfen den gesamten Zuständigkeitsbereich, nur die „unteren Spielklassen“ oder nur die „unterste Gliederung“ betreffen

WO DTTB/ HTTPV

A – Allgemeines



2 Spielregeln

Für alle Veranstaltungen gelten die ITTR (Teile A und B), wie sie vom DTTB bekanntgemacht wurden, entsprechend, sofern in Ausnahmefällen nichts Anderes geregelt ist.

Abweichend von den ITTR gilt im gesamten Bereich des DTTB:

- Hinsichtlich der Regelungen zum Time-Out (ITTR B 4.4.2) gilt der **jeweilige Berater als Mannschaftskapitän**.
- Hinsichtlich der Regelungen für Pausen (ITTR B 4.4.3) gilt für jeden Spieler eine **maximal fünfminütige Pause** zwischen zwei aufeinanderfolgenden Spielen sowohl im **Mannschafts-** als auch im **Individualspielbetrieb**.
- Hinsichtlich der einheitlichen Spielkleidung gilt ITTR B 2.2.7 in **Individualwettbewerben** von offiziellen Veranstaltungen nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.
- Bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 dürfen nur zelluloidfreie Bälle eingesetzt werden.

WO DTTB/ HTTPV

A – Allgemeines

2 Spielregeln

Zudem dürfen die Verbände für ihren Zuständigkeitsbereich beschließen:

- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 Abweichungen von ITTR B 2.2.7 hinsichtlich der einheitlichen Spielkleidung für Mannschaftswettbewerbe,
- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.2 Abweichungen von ITTR B 2.2.8 und B 2.2.9 hinsichtlich der Unterscheidbarkeit der Farben der Spielkleidung gegnerischer Mannschaften,
- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.2 und A 11.3.3 Abweichungen von den Vorgaben der ITTR.

Bei genehmigten, offenen Mannschaftsturnieren ist einheitliche Spielkleidung nicht vorgeschrieben.

Bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.2 müssen die Farben der Spielkleidung von gegnerischen Mannschaften nicht unterscheidbar sein.

Bei nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.2 und A 11.3.3 sind Abweichungen von den ITTR erlaubt, wenn diese Abweichungen in der Ausschreibung/Einladung detailliert beschrieben sind.

WO DTTB/ HTTPV

A – Allgemeines



8 Altersgruppen und Altersklassen

- Stichtag ist jeweils der 1. Januar der laufenden Spielzeit.
- Es gibt folgende Altersgruppen:
 - Nachwuchs: Spieler, die am Stichtag 19 Jahre alt werden oder jünger sind
 - Erwachsene: Spieler, die vor dem Stichtag 19 Jahre alt waren, aber noch nicht 39
 - Senioren: Spieler, die vor dem Stichtag 39 Jahre oder älter waren
- Die Altersgruppen können in Altersklassen unterteilt werden.

WO DTTB/ HTTPV

A – Allgemeines



10 Wettbewerbe

Individualwettbewerbe

- Einzel
- Doppel
- Gemischtes Doppel (Mixed)

Mannschaftswettbewerbe

- für Vereinsmannschaften
- für vereinsübergreifende Mannschaften
- für Auswahlmannschaften

WO DTTB/ HTTPV

C – Altersgruppe Nachwuchs



2 Veranstaltungsende

Offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe **Nachwuchs** müssen spätestens um **22.00 Uhr** beendet sein. Das gilt auch für die Altersklasse der 19jährigen.

Die Mitgliedsverbände dürfen für ihren Bereich **frühere** Schlusszeiten festlegen.

Für den HTTPV wurden keine früheren Schlusszeiten festgelegt.

WO DTTB/ HTTV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



1 Turniergenehmigungen/Allgemeines

In Konkurrenzen der **Altersgruppe Nachwuchs** sind **Preisgelder** und Sachpreise in Form von **alkoholischen Getränken** verboten.

Der Veranstalter darf die Teilnehmerzahl von Konkurrenzen begrenzen.

Mehrfachmeldungen in verschiedenen Alters- oder Leistungsklassen bei einer Veranstaltung sind **grundsätzlich nicht zugelassen**.

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich beschließen, dass die Veranstalter Mehrfachmeldungen in verschiedenen Alters- oder Leistungsklassen zulassen dürfen. Sie müssen die Voraussetzungen dafür in der Ausschreibung regeln.



Bei Turnieren sind Mehrfachstarts im HTTV erlaubt. Zeitgleich ist der Start jeweils nur in einer Alters- oder Leistungsklasse zulässig.

WO DTTB/ HTTPV

**D – Bestimmungen für Veranstaltungen in
Turnierform**



1 Turniergenehmigungen/Allgemeines

Für alle genehmigungspflichtigen Veranstaltungen muss eine Ausschreibung herausgegeben werden.

Mit Genehmigung der Veranstaltung gilt der in **click-TT erfasste Turnierantrag als Ausschreibung**. Der Veranstalter darf zusätzliche Informationen zum Turnier veröffentlichen; **bei Abweichungen gilt ausschließlich die Ausschreibung in click-TT**.

WO DTTB/ HTTV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



1 Turniergenehmigungen/Allgemeines – Bedingungen für Austragungsstätten

Nachfolgende Bestimmungen gelten für Bundesveranstaltungen und weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 und A 11.2 in Turnierform.

Größe des Spielraums

Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen 6 m x 12 m.

Begrenzung des Spielraumes

Die Begrenzung jedes Spielraumes (Box) durch Umrandungen ist vorgeschrieben.

Höhe des Spielraumes

Die Mindesthöhe des Spielraumes (Box) beträgt 5 m.

Beleuchtungsstärke

Die Mindeststärke der Beleuchtung für den gesamten Spielraum (Box) beträgt 600 Lux (empfohlen 1000 Lux).

WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



1 Turniergenehmigungen/Allgemeines – Bedingungen für Austragungsstätten

Beleuchtung

Die Beleuchtungsstärke muss über dem gesamten Spielraum (Box) gleichmäßig sein. Die Lichtquellen müssen mindestens 4 m über dem Boden angebracht sein. Blendendes Licht und Tageslichteinfall sind zu vermeiden.

Temperatur im Spielraum

Die Temperatur im Spielraum (Box) muss mindestens +15° Celsius betragen.

Ausnahmen

Der DTTB und die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich abweichende Bedingungen für

WO D 1.8.1, D 1.8.2 und D 1.8.4 beschließen.

WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



1 Turniergenehmigungen/Allgemeines – Bedingungen für Austragungsstätten

Grundsätzlich gelten im Zuständigkeitsbereich des HTTPV folgende Vorgaben:

Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen 10 m Länge und 5 m Breite (empfohlen 12 x 6).

Die Begrenzung jedes Spielraumes (Box) durch Umrandungen ist für alle Veranstaltungen der Bezirks- und Kreisebene sowie für Mannschaftsturniere auf Verbandsebene nicht vorgeschrieben. Die Abgrenzung des Spielraumes zu Durchgängen und Zuschauer-raum ist immer vorgeschrieben.

Die Mindeststärke der Beleuchtung für den gesamten Spielraum (Box) beträgt mindestens **250 Lux** (empfohlen 600 Lux).



WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



4 Leistungsklassen

Bei Turnieren dürfen die einzelnen Altersklassen in verschiedene Leistungsklassen unterteilt werden.

Als Einteilungskriterium von Individualwettbewerben dürfen dabei ausschließlich die Q-TTR-Werte verwendet werden. Jede Leistungsklasse wird durch eine Q-TTR-Obergrenze eindeutig definiert.

Als Einteilungskriterium von Mannschaftswettbewerben dürfen entweder die Q-TTR-Werte oder die Spielklassen des Punktspielbetriebes verwendet werden.

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert bzw. ohne Mannschaftszugehörigkeit werden vom jeweiligen Turnier-Veranstalter nach dessen Ermessen in die Leistungsklassen seines Turniers eingestuft.

Bei einer Veranstaltung in Turnierform ist eine Doppelpaarung oder eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Leistungsklassen nur in der Leistungsklasse des am höchsten eingestuften Spielers startberechtigt.

WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



5 Setzung

Bei allen offiziellen Veranstaltungen in Turnierform sind die besten Spieler, Paare bzw. Mannschaften anhand einer hierfür zu erstellenden Setzliste so zu setzen, dass sie im Turnierverlauf **so spät wie möglich** aufeinander treffen.

Es muss mindestens ein Viertel des Teilnehmerfeldes einer Konkurrenz gesetzt werden.

Die Reihenfolge der Setzliste ergibt sich nach den vergleichbaren Q-TTR-Werten des für die Veranstaltung geltenden Stichtags (siehe WO D 1.4). In Doppel- und Mannschaftswettbewerben ist die Summe der vergleichbaren Q-TTR-Werte maßgeblich, wobei bei Mannschaftswettbewerben für die Summenbildung nur die Spieler mit den höchsten Q-TTR-Werten bis zum Erreichen der Sollstärke berücksichtigt werden, die gemäß WO B 9.3 in einem Mannschaftskampf gleichzeitig einsatzberechtigt sind.

Über die Reihenfolge in der Setzliste bei zwei oder mehr punktgleichen Spielern, Paaren oder Mannschaften entscheidet das Los.

WO DTTB/ HTTV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



7 Austragungssysteme/ Wertung

Nichtantreten eines Spielers, Paares oder einer Mannschaft ist die fehlende Spielbereitschaft fünf Minuten nach der festgelegten Anfangszeit laut Zeitplan bzw. zwei Minuten nach dem dritten Aufruf, wobei zwischen den einzelnen Aufrufen mindestens zwei Minuten liegen müssen.

Tritt ein Spieler oder ein Paar in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines Individualwettbewerbs zu einem seiner Spiele nicht an oder beendet er/es eines seiner Spiele vorzeitig, darf der Spieler oder das Paar an den weiteren Spielen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die vom Spieler oder dem Paar ausgetragenen Spiele dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe - außer beim Schweizer System - annulliert. Dieser/s Spieler/Paar wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird er/es auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm noch zu erreichenden Platz gesetzt.

WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



7 Austragungssysteme/ Wertung

Tritt eine Mannschaft in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines Mannschaftswettbewerbs, der in Turnierform durchgeführt wird, zu einem ihrer Mannschaftskämpfe nicht an oder beendet sie einen ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig, darf die Mannschaft an den weiteren Mannschaftskämpfen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die von der Mannschaft ausgetragenen Mannschaftskämpfe dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe – außer beim Schweizer System - annulliert. Diese Mannschaft wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird sie auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr noch zu erreichenden Platz gesetzt.

WO DTTB/ HTTPV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



8 Oberschiedsrichter

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß WO A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbandes auch bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.2) ist ein lizenziierter Schiedsrichter als Oberschiedsrichter (OSR) einzusetzen.

Die Verbände dürfen für ihre Gliederungen Abweichungen beschließen.

Der OSR überwacht die **Auslosung** und achtet auf die **Einhaltung der ITTR**, der betreffenden **Satzungen, Ordnungen, Durchführungsbestimmungen und der Ausschreibung**.

Er entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die ITTR als letzte Instanz.

WO DTTB/ HTTV

D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform



10 Pflichten der Turnierteilnehmer

Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild (z. B. Personalausweis, Führerschein) auf Aufforderung der Turnierleitung oder des OSR auszuweisen.

Wenn ein Spieler der Aufforderung sich auszuweisen nicht nachkommt, darf er von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt eines Schiedsrichters zu übernehmen. Bei Weigerung darf der Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

Jeder nicht aus einem Turnier ausgeschiedene Spieler darf nicht ohne wichtigen Grund und ohne Abmeldung bei der Turnierleitung das Turnier verlassen. Das Gleiche gilt auch für alle Spieler, die eine Auszeichnung errungen haben, in Bezug auf die Siegerehrung.

WO DTTB/ HTTPV

**D – Bestimmungen für Veranstaltungen in
Turnierform**



11 Turnierunterlagen

Alle Teilnehmer müssen den Verlauf eines Turniers anhand von Ergebnisübersichten verfolgen können. Diese müssen laufend aktualisiert und so veröffentlicht werden, dass sie für alle Teilnehmer sichtbar sind.

Hinweis: Der OSR sollte an die Turnierleitung einen entsprechenden Hinweis geben.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

Vor Beginn des Mannschaftskampfes muss feststehen, welche Mannschaft mit A und welche mit B bezeichnet wird.

Bei offiziellen Veranstaltungen, die in Hin- und Rückspiel ausgetragen werden, ist die Heimmannschaft stets als Mannschaft A und die Gastmannschaft stets als Mannschaft B zu bezeichnen.

Vor Beginn eines Mannschaftskampfes einer Veranstaltung, die nicht in Hin- und Rückspiel ausgetragen wird, wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und B hat. Findet der Mannschaftskampf an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht die Gastmannschaft das erste Los. Anschließend stellen die Mannschaftsführer ohne Kenntnis der Mannschaftsaufstellung des Gegners ihre Mannschaft nach den nachfolgenden Bestimmungen auf.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

Die Reihenfolge der Spiele gemäß Spielsystem ist bindend und muss eingehalten werden.

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich verbandseinheitliche Abweichungen beschließen, und zwar

- zu Punktspielen: siehe WO I 5.8
- zu Mannschaftsmeisterschaften: siehe WO J 5
- zu Pokalmeisterschaften: siehe WO K 10

Werden versehentlich falsche Einzel- oder Doppelspiele begonnen, so müssen sie zu Ende gespielt werden, sofern sie zum betreffenden System gehören; die Wertung – soweit sie noch für das Endergebnis benötigt wird – erfolgt dann nach der vorgeschriebenen Reihenfolge.

WO DTTB/ HTTP

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

Erfolgt der Spielabbruch durch Mängel an der Austragungsstätte, die eine Fortsetzung des Mannschaftskampfes unmöglich machen, fällt das in die Verantwortung der Heimmannschaft. Der Heimmannschaft muss jedoch eine Frist von 30 Minuten eingeräumt werden, den aufgetretenen Mangel beseitigen zu können. Andernfalls werden die bis zum Abbruch des Mannschaftskampfes erfassten Spiele, Sätze und Bälle wie ausgetragen und alle nicht beendeten bzw. nicht ausgetragenen Spiele, Sätze und Bälle bis zum Ende des Mannschaftskampfes für die Gastmannschaft als gewonnen gewertet.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

Jedes durch Aufgabe eines Spielers oder Paares beendete Spiel innerhalb eines Mannschaftskampfes (dazu gehören auch kampflos abgegebene Spiele mitwirkender Spieler) ist mit dem genauen Ergebnis der beendeten Sätze sowie X:11 für den nicht beendeten Satz (X entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler bzw. das aufgebende Paar vor der Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mindestens X+2 Bälle erhält) und 0:11 für alle ggf. noch erforderlichen Sätze in das Spielberichtsformular einzutragen und wird mit einem Spielpunkt und den eingetragenen Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

Ein kampflos abgegebenes Spiel wegen Nichtantretens oder fehlender Spielbereitschaft zwei Minuten nach dem Aufruf wird mit 0:33 Bällen, 0:3 Sätzen und 0:1 Spielpunkten für den Gegner als gewonnen gewertet.

Zu späteren Spielen darf der Spieler/das Paar auch bei vorherigem Nichtantreten oder Aufgabe antreten.

Treten beide Spieler oder Paare nicht an oder kann ein Spiel durch unvollständiges Antreten beider Mannschaften nicht angesetzt werden, wird das Ergebnis dieses Spiels nicht für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



4 Einzelaufstellung

Ein Spieler hat an einem Mannschaftskampf mitgewirkt, wenn er zu mindestens einem Einzel oder Doppel antritt und dieses auch in die Wertung eingeht. **Eine Mitwirkung ist schon dann gegeben, wenn der aufgestellte Spieler bei der Begrüßung anwesend ist.**

Die einzelnen Spieler müssen in den Spielsystemen gemäß WO E 6.2, E 6.3.1, E 6.3.2 und E 6.4.1 nach Reihenfolge der Mannschaftsmeldung (A1 bis A6, B1 bis B6 bzw. A1 bis A4, B1 bis B4) aufgestellt werden.

Fallen Spieler aus, so haben die übrigen Spieler geschlossen aufzurücken und die Ersatzspieler treten an die letzten Plätze. Ein Spieler gilt als ausgefallen, wenn er bis zum Ende des Mannschaftskampfes überhaupt nicht mitgewirkt hat.

Im Corbillon-Cup-System und im Modifizierten Swaythling-Cup-System muss nicht nach Spielstärke aufgestellt werden.

WO DTTB/ HTTV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



4 Einzelaufstellung

Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Eingangsdoppels (bei Spielsystemen, die mit Doppel beginnen) und vor Beginn des ersten Einzels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Einzelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Doppeln beginnen, noch möglich.

Nach Beginn der Einzel ist ein Austausch von Spielern nicht mehr möglich. Unvollständig, aber in Mindeststärke angetretene Mannschaften dürfen ihre letzten freien Plätze noch besetzen, wenn dies nicht im Widerspruch zu anderen Bestimmungen (z. B. festgelegte Spielreihenfolge) steht.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



5 Doppelaufstellung

In den Doppeln dürfen andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.

Lediglich im Paarkreuz-System (WO E 6.2) erfolgt die Aufstellung der Doppelpaare nach Platznummern. Diese errechnen sich aus der Summe der Plätze der an den Doppeln beteiligten Spieler, nachdem diese entsprechend der Spielstärkenreihenfolge innerhalb des Vereins den Plätzen 1–6 zugeordnet worden sind. Dabei ist das Doppel 1 frei wählbar; bei den restlichen Doppeln erhält das Doppel mit der geringeren Platznummer den Platz 2. Bei gleichen Platznummern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.

Hinweis: Die Verantwortung für die Aufstellung liegt immer bei den Mannschaftsführern und den Spielleitern.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



5 Doppelaufstellung

Nach erfolgter Aufstellung der Doppelpaare darf die Reihenfolge der Doppel 2 und 3 nur noch geändert werden, um eine irrtümlich falsche Reihenfolge zu korrigieren. Dies ist nur bis zum Beginn der Doppelspiele zulässig.

Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuzsystem (WO E 6.2) nicht alle drei Doppel gebildet werden, so werden die möglichen zwei Doppel unabhängig von der Platzziffer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



5 Doppelaufstellung

Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern **beide** Mannschaften beim Bundessystem oder beim Werner-Scheffler-System bzw. bei der Variante „Vierermannschaft gegen Vierermannschaft“ des Braunschweiger Systems nur jeweils ein Doppel bilden, so wird das mögliche Doppel jeweils auf Platz 1 gesetzt; Platz 2 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

WO DTTB/ HTTP

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



5 Doppelaufstellung

Jeder Mannschaftsführer muss vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners seine Doppelaufstellung bekanntgeben. Die endgültige Doppelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Einzels (bei Spielsystemen, die mit Einzel beginnen) und vor Beginn des ersten Doppels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Doppelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Einzeln beginnen, noch möglich. Jedes Doppel muss seine Spiele in derselben Zusammensetzung bestreiten, und kein Spieler darf in mehreren Paaren aufgestellt werden. Tritt ein Spieler, der bei der Abgabe der Doppelaufstellung anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so ist dieses Doppel kampflos für die gegnerische Mannschaft gewonnen. Tritt ein Spieler, der zuvor nicht anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so erfolgt die Wertung des Mannschaftskampfes entsprechend den Bestimmungen für eine falsche Mannschaftsaufstellung.

WO DTTB/ HTTPV

E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe



6 Spielsysteme

Sechser-Mannschaften (Sollstärke 6, Mindeststärke 4 Spieler)

- Paarkreuz-System (Herren)

Vierer-Mannschaften (Sollstärke 4, Mindeststärke 3 Spieler)

- Bundessystem (z. B. 1. BL-Damen, 2. BL Damen + Herren, Nachwuchs ,)
- Werner-Scheffler-System (Damen Bezirksliga und höher)

Dreier-Mannschaften (Sollstärke 3, Mindeststärke 2 Spieler)

- Braunschweiger System (Dreier-/Vierermannschaften)

Jede Mannschaft entscheidet vor jedem Mannschaftskampf durch die Angabe der Anzahl an Einzelspielern, ob sie als Dreier- oder Vierer-Mannschaft antritt. Daraus ergibt sich, welche der vier Varianten des Spielsystems verwendet wird.

- Modifiziertes Swaythling-Cup-System (**neu: Einzelaufstellung frei wählbar**)

Zweier-Mannschaften (Sollstärke 2, Mindeststärke 2 Spieler)

- Corbillon-Cup-System