

# OÖTV Teamcup 2025

## Regelwerk



### Bewerbe:

Teamcup **12** (3,5)

Teamcup **16** (4,6)

Teamcup **20** (6,2)

Teamcup **24** (7,3)

**Es sind alle Mitgliedsvereine des OÖTV startberechtigt!**

**Die SpielerInnen müssen eine gültige Lizenz besitzen!**

**Jahrgangsgrenze für Teamcup 24: ab Jahrgang 2010 und älter.**

Es können 3-6 SpielerInnen pro Begegnung eingesetzt werden.

### ITN-Regeln

**Die ITN-Werte werden zu Beginn der Nennphase eingefroren und gelten dann bis zum Finale!**

Die im Bewerbsnamen enthaltenen Zahlen entsprechen den ITN-Vorgaben des jeweiligen Bewerbs.

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

Pro Durchgang darf dieser Wert je eingesetzter Dame **um jeweils 0,5 unterschritten werden.**

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

### Modus: KO-System

Die besten 4 Teams der Vorsaison werden gesetzt!

Freilose zum Auffüllen des Rasters in Reihenfolge der Vorjahrsplatzierung – Rest gelost!



## **1. Mannschaftsnennung, Spielerlisten und Bekanntgabe der Ballmarke**

Erfolgt von 1. bis 28. Februar auf *nuLiga* wie bei der OÖTV-Mannschaftsmeisterschaft.

### **→ Zur Mannschaftsnennung:**

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

### **→ Zu den Spielerlisten:**

Für eine Mannschaft können maximal **15 Personen** genannt werden. Es dürfen nur österreichische StaatsbürgerInnen (oder Gleichgestellte - siehe Vermerk in *nuLiga*) genannt werden.

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

## **3. Spielmodus**

- **2 Durchgänge** (jeweils 1 Einzel und 1 Doppel) **im FAST 4 Teamcup-System -> siehe Anhang**
- Pro Durchgang müssen die ITN-Vorgaben des Bewerbes erfüllt werden -> **siehe Seite 1**
- 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.**

## **4. Startgeld**

Das Startgeld ist bis 1 Woche nach Nennschluss einzuzahlen (Teamcup GmbH, IBAN: AT19 2011 1841 8678 2300)

1 Team/Verein: **99 Euro**

2 Teams/Verein: **149 Euro**

ab 3 Teams/Verein: **199 Euro**

## **5. Spieltermine**

Die Spieltermine können frei gewählt werden (bitte in *nuLiga* eintragen). Erzielt man keine Einigung, so ist am Deadline-Day (voreingestellter Termin) 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.

## **5. Heimrecht**

Die erste Runde laut Auslosung (das erstgezogene Team hat Heimrecht). In weitere Folge wird getauscht, falls ein Team weniger Heim/mehr Auswärtsspiele bis zu diesem Zeitpunkt hatte.

## **6. Hallenregelung und Ersatztermine**

Grundsätzlich herrscht Hallenpflicht (Kostenaufteilung Halle 50:50). Im beiderseitigen Einverständnis kann aber ein Ersatztermin vereinbart werden, niemals aber über den Deadline-Day hinaus.

## **7. Ergebniserfassung**

Die Ergebniserfassung bitte immer bis 24 Uhr des jeweiligen Spieltages auf *nuLiga*.

## **11. 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 trifft dann eine Entscheidung.

## **12. Schlussbestimmungen**

In allen Fällen, die durch die vor angeführten Bestimmungen nicht geregelt sind, entscheidet der Veranstalter. 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:

- **3 Gewinnsätze:** Sieger ist, wer zuerst 3 Sätze gewonnen hat.
- **Kurze Sätze:** Ein Satz geht bis 4 gewonnene Games; kurzes Tiebreak bei 3:3
- **Kurzes Tiebreak:** Aufschlagrhythmus:2-2-2-3 (Entscheidungspunkt bei 4:4, Rückschläger wählt die Seite); Seitenwechsel nach 4 gespielten Punkten
- **Normales TieBreak statt 5. Satz**
- **No Ad:** Entscheidungspunkt bei 40:40 in Einzel und Doppel (Seitenwahl bei Rückschläger)
- **No Let:** Keine Aufschlagwiederholung bei Netzaufschlag im richtigen Feld

### Teamcup-Shootout:

- Von jedem Team werden 2 Spieler nominiert, die bereits zuvor in dieser Begegnung im Einsatz waren.
- Diese beiden Spieler werden jeweils verdeckt auf Position 1 und Position 2 für dieses Shootout gesetzt (der ITN-Wert spielt dabei keine Rolle)
- In Tiebreak 1 beginnt der Heimverein mit dem Aufschlag, in Tiebreak 2 der Gastverein.
- Kommt es zum Spielstand 6:6, so wird das Tiebreak ohne Punktegutschrift für ein Team beendet.
- Anschließend spielen diese 4 SpielerInnen noch ein Match-Tiebreak als Doppel gegeneinander. Dabei wird mit dem Vorsprung begonnen, den sich ein Team in den beiden Tiebreaks erarbeiten konnte. Maximal allerdings mit 5:0.
- Das Team, das bei den 4 vorangegangenen Spielen mehr Sätze gewonnen hat, bekommt anschließend einen Extrapunkt auf der Habenseite. Das erhöht den maximalen Vorsprung auf 6:0 bzw. verringert den maximalen Rückstand auf 0:4.
- Das Team, das zurückliegt, beginnt entsprechend dem Spielstand mit dem Aufschlag (ungerade Punkteanzahl 2 Aufschläge, gerade Punkteanzahl 1 Aufschlag). Danach normaler Rhythmus.
- Das Match-Tiebreak wird normal zu Ende gespielt.