

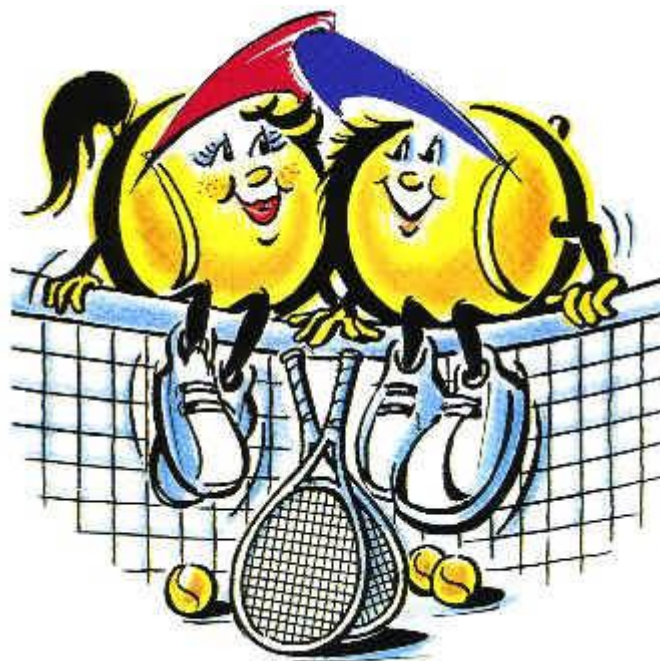
TA TSV Markelsheim



Mannschaftsmappe

Midcourt U10 - 2

VR-Talentiade Gr. 162



Wichtige Telefonnummern

Jugendwart: Thorsten Schieser – 0160 97541684

Stellvertretender Jugendwart: David Baarß – 0176 34437533

Sportwartin: Chiara Zemke – 0174 7313894

Abteilungsleiter: Lars Schmidt – 07931 46669 – Handy 01704874695

Getränkewart: Felix Konrad – 0159 02493179

Kassenwart: Andreas Kreuser – 07931 2640

Namentliche Mannschaftsmeldung | VR-Talentiade 2023

TA TSV Markelsheim (20835)

Namentliche Mannschaftsmeldung - Verein | Status vorläufig, 01.05.2023



Anlage

Leichtenstr., 97980 Bad Mergentheim

Sportwart/in

Zemke, Chiara
T 01747313894 chiara.zemke@gmx.de

Jugendwart/in

Schieser, Thorsten
T 016097541684 thorsten.schieser@gmail.com

VR-Talentiade U10 MC 1

MF: Ilja Solotarew; T 079319618989
m 01633652578; julia_2508@yahoo.de

VR-Talentiade U10 MC 2

MF: Ella - Marie Herz; T 07931 9586566
m 0151 14371417; christian-herz@t-online.de

Ra.	Name (Nat.)	ID-Nr./Jg. LK	DR	Info
1	Bach, Philipp	11302092 -		
2	Solotarew, Ilja	11300668 -		
3	Model, Mika	11302094 -		
4	Hellinger, Jakob	11302091 -		
5	Schweizer, Nico	11401916 -		
6	Stockinger, Liam	11400224 -		
7	Salch, Lana	21403512 -		
8	Euring, Mateo	11401918 -		
9	Holler, Pia	21302571 -		
10	Lehr, Marlon	11302093 -		
11	Herz, Ella - Marie	21305129 -		
12	Korn, Julia	21301240 -		
13	Krämer, Rachel	21301286 -		
14	Schieser, Lea	21401212 -		
15	Leber, Nico	11405127 -		
16	Ciuchilan, Alessia (ROU)	2013 -		
17	Metzger, Hanna	21301259 -		
18	Scheuermann, Anna	2013 -		
19	Schlund, Lea	2013 -		
20	Vass, Emma	21305167 -		

HEAD



TENNIS IST TEAM

GENERALI



Bezirk A 2023 / VR-Talentiade

VR-Talentiade U10 Midcourt Gr. 162

Tabelle und Spielplan



Rang	Mannschaft	Beg.	Punkte	Matches	Sätze	Spiele
1	TA TSV Markelsheim 2	0	0:0	0:0	0:0	0:0
2	TA TSV Markelsheim 1	0	0:0	0:0	0:0	0:0
3	SPG TSG Hohenlohe 1	0	0:0	0:0	0:0	0:0
4	SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	0	0:0	0:0	0:0	0:0
5	TC Obersulm 2	0	0:0	0:0	0:0	0:0
6	TA TSV Künzelsau 1	0	0:0	0:0	0:0	0:0

Spielleiter-Information zur Gruppe

Joachim Brötzler, ,

Tel: / eMail: jugend.beza.spielbetrieb@wtb-tennis.de

Termin	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Erg.
So. 14.05.2023	15:00 TA TSV Markelsheim 2	TA TSV Markelsheim 1	0:0
	15:00 SPG TSG Hohenlohe 1	SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	0:0
	15:00 TA TSV Künzelsau 1	TC Obersulm 2	0:0
So. 21.05.2023	15:00 TA TSV Markelsheim 1	SPG TSG Hohenlohe 1	0:0
	15:00 TC Obersulm 2	SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	0:0
	15:00 TA TSV Markelsheim 2	TA TSV Künzelsau 1	0:0
So. 25.06.2023	15:00 TC Obersulm 2	TA TSV Markelsheim 1	0:0
	15:00 TA TSV Markelsheim 2	SPG TSG Hohenlohe 1	0:0
	15:00 SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	TA TSV Künzelsau 1	0:0
So. 02.07.2023	15:00 TC Obersulm 2	TA TSV Markelsheim 2	0:0
	15:00 TA TSV Künzelsau 1	SPG TSG Hohenlohe 1	0:0
	15:00 TA TSV Markelsheim 1	SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	0:0
So. 09.07.2023	15:00 SPG TC Ingelf./Niedern./Weissb. 1	TA TSV Markelsheim 2	0:0
	15:00 TA TSV Künzelsau 1	TA TSV Markelsheim 1	0:0
	15:00 SPG TSG Hohenlohe 1	TC Obersulm 2	0:0



Tennis WTB-Wettspielrunde 2023



Tennis
TSV Markelsheim



- Einige Tage vor dem Heimspiel: „**Info Gastmannschaft**“ versenden
- Pro Spieler/in ist **ein Getränk zum Essen frei**
Alle Getränke aus dem Vereinsheim **in das Formular „Abrechnung Vereinsheim“ eintragen** und im Tennisheim auf der Theke liegen lassen
- Andere Kaltgetränke können im Automat gekauft werden
- Die **Organisation der Bewirtung** und der Verpflegung während dem Spiel ist **Aufgabe der Mannschaftsführer**
- Bei Jugendspielen muss während des **gesamten Spiels mindestens ein Elternteil** als hauptverantwortlich **anwesend** sein
- Nach dem Spiel die **Küche aufräumen, Spülmaschine anschalten, Biomüll leeren** und ggf. anderen Müll
- Die **Platzordnung beachten**, siehe Aushang (Platzpflege, Hygiene)!
- Zum Spielen ist Wasser frei, keine Begrenzung in der Menge (mind. 1 Flasche)
- **Vor dem Spiel Plätze richten (wässern, Linien) & vor dem Einzel die Einzelstützen anbringen!!! (im Doppelfeld 91,4 cm von der Einzellinie entfernt)**
- **Nur in Vereinstrikot spielen** – Wer kein eigenes Vereinstrikot hat, kann sich beim Mannschaftsführer ein Trikot ausleihen
- **Jedes Einzel 3 neue Bälle**
- 30 min vor Spielbeginn müssen alle Spieler da sein (Heimspiel). Auswärts spätestens 15 min vorher dort sein (Ausnahme: Nur Doppelspieler können später kommen)
- Doppel spätestens 30 Minuten nach Ende letztes Einzel, ggf. **vorher** wässern & die **Einzelstützen entfernen!!!**
- **Spielbericht nach Heimspiel bei Chiara abgeben, Auswärtsspiel abfotografieren**
- **Nach dem Spiel die Plätze nochmals wässern!**
- **Immer Unterschrift vom Oberschiedsrichter** (Gastmannschaftsführer)
- Hallenschuhe bei schlechtem Wetter mitnehmen

Spielbericht ausfüllen:

- Mannschaftsliste der Gegner, anwesende Gegner markieren → vergleichen
- Einzel im Spielbericht: Meldenummer z.B. 7,9,10,12
- Doppel im Spielbericht: Platzziffer: 1,2,3,4 (Meldenummer wie im Einzel)
- Beim Doppel Summe Platzziffer: Niedrigere Zahl spielt 1er Doppel
z.B. 1 und 3= 4 → 1er Doppel; 2 und 4= 6 → 2er Doppel, wenn beide Doppel in Summe 5 → egal wer welches Doppel spielt
- Match-Tie-Break als 3. Satz, tatsächliches Ergebnis eintragen, wird als 1 Spiel gezählt (z.B. 10:8 → Spiele 1:0)
- Satz-Tie-Break wird mit 7:6 eingetragen

Wertung:

- Doppel 1 Punkt, Einzel 1 Punkt
- Punkte gleich → Sätze; auch gleich → Spiele; auch gleich → Gewinner 1er Doppel
- Aushilfe Spieler aus hinteren Mannschaften max. 2x in 1. oder 2. Mannschaft!

Info für die Gastmannschaft:

Liebe Gastmannschaft,

wir freuen uns Euch am 00.00.2023 auf unserer Anlage begrüßen zu dürfen.
Spielbeginn: 00:00 Uhr

Eine Anfahrtsskizze mit Google Karte findet Ihr unter folgendem Link:
<https://www.tennis-markelsheim.de/ueber-uns/verein/>

Wichtige Hinweise:

- Wir stellen ausreichend Wasser für den Sportwettkampf zu Verfügung.
- Ein Getränkeautomat für andere Kaltgetränke ist vorhanden.
- Wir werden eine kleine Verpflegungsstation mit z.B. Obst, Kuchen, Brezeln im Freien aufbauen.
- Nach dem letzten Doppelspiel laden wir Euch sehr gerne zu einem Imbiss ein.
Bitte gebt uns Bescheid, falls nicht alle Spieler/innen mitessen möchten.
- Die Platzordnung ist auf der Anlage ausgehängt und auch auf unserer Homepage veröffentlicht.

Wir freuen uns auf Euch und bei Fragen könnt Ihr mich gerne anrufen: Tel. 0000 0000 oder mich per E-Mail kontaktieren.

Viele Grüße aus Markelsheim

Spielbericht

VR-Talentiade
U10 MIDCOURTTENNIS-Spielrunde

Bezirk: _____

Gruppe: _____

Mannschaft A: _____

Mannschaft B: _____

Midcourt-Tennis	Name und Jahrgang				1. Satz		2. Satz		3. Satz		Punkte		Sätze		Spiele		
	Mannschaft A	Jhg.	Mannschaft B	Jhg.	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
1. Einzel																	
2. Einzel																	
3. Einzel																	
4. Einzel																	
1. Doppel																	
2. Doppel																	
Einsatz von mind. einem Mädchen im Einzel oder Doppel = 2 Bonuspunkte				Bonuspunkte Einsatz Mädchen													
Spieldauer: 2 Shortsätze auf 4 Spiele mit 2 Spielen Unterschied (4:0, 4:1, 4:2, 5:3). Bei 4:4 wird ein Tie-Break bis 7 gespielt zum 5:4. Ein erforderlicher 3. Satz wird als Tie-Break bis 7 gespielt. Wertung: Sieg = 2 Punkte				Tennis-Gesamt													

Staffel	Ergebnis	(A oder B)	(x)	Bonus		Punkte	
				A	B	A	B
1. Staffel	Sieger Mannschaft						
2. Staffel	Sieger Mannschaft						
3. Staffel	Sieger Mannschaft						
4. Staffel	Sieger Mannschaft						
				Bonuspunkte Einsatz Mädchen			
Wertung: Sieg = 2 Punkte, Unentschieden = je 1 Punkt; Einsatz Mädchen pro Staffel = je 0,5 Bonuspunkte				Staffeln-Gesamt			

Mannschafts-Spiel (2 x 7,5 Minuten)	Nur bei den Bezirksfinals und beim Landesfinale	Ergebnis		Punkte	
		A	B	A	B
Wertung: Sieg = 4 Punkte; Unentschieden = je 2 Punkte; mind. ein Mädchen die Hälfte der Spielzeit auf dem Feld = 1 Bonuspunkt	Minibasketball/Korbball				
	Bonuspunkte Einsatz Mädchen				
	Mannschaftsspiel-Gesamt				

Sieger:	Gesamtwertung		Punkte	
			A	B
	Tennis-Gesamt			
	Staffeln- Gesamt			
Mannschafts-Spiel				
Ergebnis:	:	Gesamt-Ergebnis		

Austragungsort: _____

Spielführer A: _____
Unterschrift

Datum: _____

Spielführer B: _____
Unterschrift



2. Staffel: Schluss-Sprung (Sprungkraft)

Aufbau:

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie) und zwei Markierungen, um die Landung des Springers zu markieren.

Aufgabe:

Aus der parallelen Fußstellung soll möglichst weit gesprungen werden.

Durchführung:

Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Landestelle springen die nächsten Kinder ab, usw.

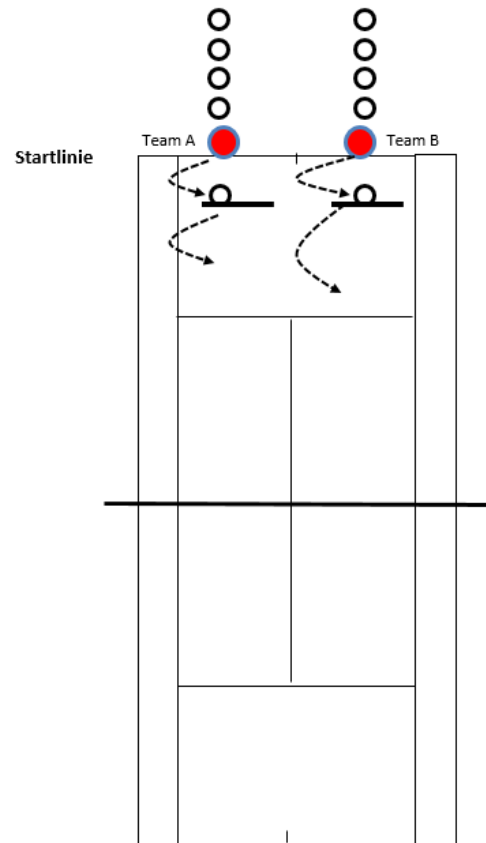
Sieger:

Die von den vierten Springern erreichten Landestellen entscheiden über den Sieg.

Material:

4 Markierungen

Erklärvideo: Bitte [HIER](#) klicken.



3. Staffel: Medizinballwurf beidarmig (Wurfkraft)

Aufbau:

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie), ein 1-kg-Medizinball und zwei Markierungen, um den Aufprall des Medizinballes zu markieren.

Aufgabe:

Aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf möglichst weit zu werfen.

Durchführung:

Die jeweils ersten Werfer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf – ähnlich einem Einwurf im Fußball – so weit wie möglich werfen. An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist das Platzende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A wirft dann hinter der Markierung von Team B und Team B hinter der Markierung von Team A weiter.

Hinweis:

Um mögliche Hindernisse zu umgehen, können die Würfe auch seitlich außerhalb des Netzpfostens erfolgen.

Sieger:

Die Aufprallstellen der Bälle des vierten Werfers entscheiden über den Sieg.

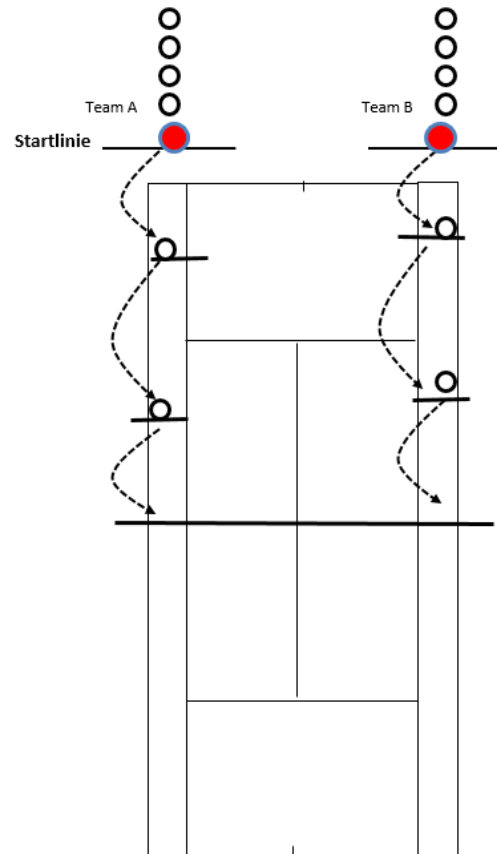
Material:

2 Medizinbälle (1 kg); 4 Markierungen

Schiedsrichterhinweis:

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft dann von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.

Erklärvideo: Bitte [HIER](#) klicken.



4. Staffel: Pendelsprint (Schnelligkeit)

Aufbau:

Zwei Markierungen (Hütchen oder Stangen) werden pro Mannschaft auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (T-Linie und 1 m vor dem Netz). Eine Start-/Zielstange steht auf der Grundlinie an der Einzellinie. Der Läufer erhält einen Tennisball (Wechselball).

Aufgabe:

So schnell wie möglich die beiden Markierungen umrunden (zuerst Markierung auf der T-Linie, dann die Markierung 1 m vor dem Netz).

Durchführung:

Die Spieler jeder Mannschaft stehen in Schrittstellung hinter der Start-/Zielstange und starten auf Kommando zur ersten Markierung an der T-Linie, umrunden diese Markierung, sprinten zurück zur Start-/Zielstange, umrunden diese, sprinten zur Markierung 1 m vor dem Netz, umrunden sie und sprinten zurück zur Start-/Zielstange. Dort übergeben sie den Tennisball in die hinter der Start-/Zielstange ausgestreckte linke Hand des nächsten Läufers. Der nächste Läufer startet rechts neben der Start-/Zielstange, usw. Das letzte Kind muss nach Umrundung der Markierungen den Tennisball hinter der Grundlinie auf den Boden ablegen.

Hinweis:

Nach dem Umrunden der ersten Markierung muss das nachfolgende Kind etwas Abstand zwischen sich und der Start-/Zielstange halten, damit das vor ihm laufende Kind ohne Probleme die Start-/Zielstange umrunden kann.

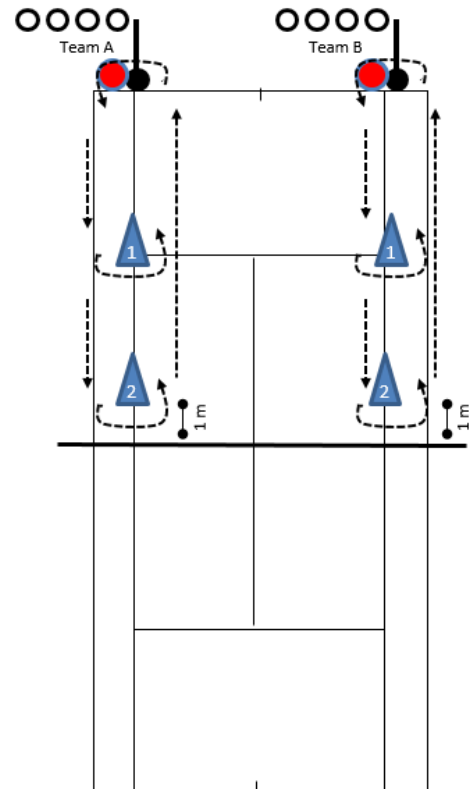
Sieger:

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster den Tennisball hinter der Grundlinie auf den Boden abgelegt hat.

Material:

4 Markierungen (Hütchen oder Stangen); 2 Start-/Zielstangen; 2 normale Tennisbälle

Erklärvideo: Bitte [HIER](#) klicken.



Ausschreibung VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde 2023 MIDCOURT-TENNIS U10

- Wettbewerb:** Midcourt-Tennis Mannschaftsmehrkampf als Verbandsspielrunde.
- Bezeichnung:** „VR-Talentiade Sichtung – U10 Midcourt-Tennis-Spielrunde“.
Mit Bezirks- und Landesfinale.
- Disziplinen:** Tennis im Midcourt (4 Einzel / 2 Doppel) mit Staffeltwettbewerbe.
Im Landesfinale wird Tennis im Großfeld mit druckreduzierten,
25 % langsameren Bällen gespielt.
- Mannschaftsspiel:** In den Bezirksfinals und beim Landesfinale wird das Mannschaftsspiel
Minibasketball / Korbball gespielt.
- Wettkampfklasse:** U10 (Jhg. 2013 und jünger).
- Spielberechtigung:** Jugendliche der Jahrgänge 2013 und jünger, die einem Verein im WTB
angehören. Die Jugendlichen müssen in Deutschland in die Schule gehen. Auf
Verlangen des WTB ist ein Schulausweis / eine Schulbescheinigung der WTB-
Geschäftsstelle vorzulegen. Jugendliche dürfen nicht in zwei Verbänden an der
Verbandsrunde teilnehmen. Eine sportärztliche Untersuchung ist erforderlich.
Es genügt, wenn dem Verein eine schriftliche Bestätigung eines
Erziehungsberechtigten vorliegt, dass der Jugendliche regelmäßig von einem
Arzt untersucht wird (Formular auf der WTB-Homepage).
- Zulassung:** Mannschaften von Vereinen, die dem WTB angehören.
- Mannschaft:** Eine Mannschaft besteht aus 4 Jungen und/oder Mädchen. Im Doppel können
4 neue Spieler eingesetzt werden. Insgesamt dürfen an einem Spieltag
8 Jugendliche (Jungen / Mädchen) eingesetzt werden.
- Austragungsmodus:** In den Bezirken werden Gruppensieger ermittelt. Die Gruppensieger spielen
einen Bezirkssieger aus. Der Modus wird anhand der Anzahl der Gruppen
festgelegt. Der Bezirkssieger spielt beim Landesfinale den WTB-Gesamtsieger
aus. Der Modus des Landesfinals wird rechtzeitig bekannt gegeben.
- Spieltag / Spielbeginn (Freiluftsaion):** **Sonntag – 15:00 Uhr (Regelspieltag).**
Das Platzrichten (neue Grundlinie) und das Einrichten der Netzhöhe auf 80 cm
muss von der Heimmannschaft zuvor erfolgen.
- Spielverlegung:** Regelspieltag ist Sonntag, jedoch haben die Vereine die Wahlmöglichkeit, ob
am **daraufliegenden Montag – 15:00 Uhr** – gespielt wird. Die Spielverlegung
ist bis **Sonntag, 30. April** über den internen Vereins-Account durch den
Heimverein möglich. Danach nur noch mit Zustimmung des Gegners.

- Mannschaftsmeldung und Meldeschluss:** Die Mannschaftsmeldung muss bis **15. März 2023** über den internen Vereins-Account erfolgen.
- Namentl. Mannschaftsmeldung (nMM):** Eine namentliche Mannschaftsmeldung muss über den internen Vereins- Account abgegeben werden. Grundsätzlich müssen alle Spieler:innen (gemischt) nach Spielstärke in der namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden. Es ist keine Spiellizenz erforderlich. Die Kinder müssen als Mitglied im Verein (interner Vereins-Account) angelegt werden.
- Meldezeitraum nMM:** 1. April - 30. April 2023 (interner Vereins-Account).
- Nachmeldungen:** Nachmeldungen von Spielern sind jederzeit möglich. Die Frist ist **Donnerstag, 20 Uhr, vor jedem Spieltag**, damit ein Spieler für den darauffolgenden Spieltag So/Mo spielberechtigt ist.. Die nachgemeldeten Spieler werden ans Ende der nMM gesetzt. Spieler, die schon auf einer namentlichen Mannschaftsmeldung der VR-Talentiade stehen, können nicht nachgemeldet werden.
- Termine:** Die Spieltermine werden mit der Auslosung bekannt gegeben.
- Mannschaftsaufstellung:** Am Spieltag muss vor Spielbeginn die namentliche Mannschaftsaufstellung in der Reihenfolge der genehmigten nMM schriftlich erfolgen. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf der namentlichen Mannschaftsmeldung stehen
- Für die Disziplin Tennis gilt die Wettspielordnung des WTB § 15.1 und 15.5 (die Doppel können aus schon eingesetzten Einzelspielern oder noch nicht eingesetzten Spielern der Mannschaftsmeldung gebildet werden).
- Hinweis:**
Ein Spieler muss in beiden Disziplinen (Tennis und Staffeltwettbewerbe) eingesetzt werden. Im Tennis im Einzel und/oder Doppel, sowie in mindestens einem Staffeltwettbewerb.
Die Aufstellung kann nach jeder Staffel geändert werden.
- Reihenfolge der Disziplinen:** Staffeltwettbewerbe
Tennis (Einzel und Doppel)
Nach Absprache ist eine andere Reihenfolge möglich.
- Reihenfolge im Tennis:** Die Reihenfolge der Spielpositionen ist: 2,4,1,3.
Wichtig: Beim Tennis gelten die Regeln der ITF und die Wettspielordnung des DTB sowie des WTB, soweit in der Ausschreibung keine Abweichungen festgelegt sind. Jeder Spieler und deren Betreuer/Eltern hat sich so zu verhalten, dass ein fairer Ablauf des Spieles ermöglicht wird und dem Gegner in sportlicher Weise keinerlei Nachteile entstehen.

- Zählweise NEU!:** Es entscheidet der Gewinn von 2 Kurzsätze mit der "No Ad-Regel" auf 4 Spiele mit 2 Spielen Unterschied (gemäß ITF-Tennisregeln „Alternative Zählweisen“). Bei 4:4 wird ein Tie-Break bis 7 gespielt zum 5:4. Ein erforderlicher 3. Satz wird als Tie-Break bis 7 gespielt. Normale Tenniszählweise 15:0, 30:0 usw.
- Erklärung "No Ad-Regel":**
Bei Einstand wird ein entscheidender Punkt gespielt, bei dem der Rückschläger entscheiden darf, von welcher Seite aufgeschlagen wird.
- Aufschlag:** Aufschlag, nach den gültigen Tennisregeln (Aufschlag von unten ist erlaubt, muss aber aus der Hand ohne aufspringen gespielt werden).
- Spielstaffeln:** Ein Spieler muss in beiden Disziplinen (Tennis und Staffelwettbewerbe) eingesetzt werden. Im Tennis im Einzel und/oder Doppel, sowie in mindestens einem Staffelwettbewerb.
- Hinweis: Die Durchführung der Staffeln trägt im Training und Wettkampf dazu bei, die koordinativen als auch die konditionellen Fähigkeiten der Kinder zu fördern.
- Mannschaftsspiel:** Minibasketball / Korbball (wird nur im Bezirks- und Landesfinale gespielt).
Spieldauer 2 x 5 Minuten. Das Mannschaftsspiel wird nur beim Bezirks- und Landesfinale gespielt.
- Wertung Disziplinen:** Tennis pro Sieg: 2 Punkte, max. 12 Punkte.
(Spielrunde): Staffeln pro Sieg: 2 Punkte, max. 8 Punkte. | Unentschieden: je 1 Punkt.
- Wertung Disziplinen** Tennis: Je gewonnenem Satz gibt es einen Punkt, somit können 3:0
(Bezirks- / Landesfinale): (Zusatzpunkt bei 2:0 Sätzen) oder 2:1 Punkte vergeben werden, max. 18 Punkte.
Staffeln: Sieg = 2 Pkt., max. 8 Punkte
Unentschieden = je 1 Punkt
- Bonussystem Mädchen:** **Tennis: maximal 2 Bonuspunkte bei einem Einsatz von mindestens einem Mädchen im Einzel oder Doppel.** Automatische Berechnung in der Ergebniserfassung.
Staffelwettbewerbe: 0,5 Bonuspunkte pro Staffelwettbewerb und Einsatz von mindestens einem Mädchen. Maximal 2 Bonuspunkte. Manuelle Eingabe in der Ergebniserfassung.
- Gesamtsieger:** Sollte nach allen Disziplinen die Punktzahl unentschieden sein, so entscheidet über den Gesamtsieg die Disziplin Tennis. Ist im Tennis Punkt- und Spielgleichheit, gewinnt die Mannschaft, die das 1. Doppel gewonnen hat.
- Turnierleiter/** Der Heimverein stellt den Turnierleiter (siehe Wettspielordnung WTB § 26.6).
Oberschiedsrichter: Der Gastverein stellt den OSR (siehe Wettspielordnung WTB § 27.2).

Schiedsrichter: Alle Disziplinen sollten mit Schiedsrichter ausgetragen werden. Der Gastverein ist berechtigt, für 2 Einzel, 1 Doppel und 2 Spielstaffeln die Schiedsrichter zu stellen.

Ordnungsgeld: Tritt eine Mannschaft zu einem oder mehreren Spielen nicht an, wird ein Bußgeld laut Ordnungskatalog verhängt. Dies gilt auch für das Zurückziehen einer Mannschaft nach erfolgter Auslosung oder verspäteter Ergebniseingabe. Die Ergebnismeldung muss über den internen Vereins-Account bis Montag – 10:00 Uhr – erfolgen.

Spielfeld für Einzel und Doppel:

Länge: ca. 18,00 m (d. h. das normale Tennisfeld wird von der Grundlinie aus um jeweils 2,90 m gekürzt)

Breite: Einzel / Doppel 8,23 m. Breite des Spielfelds bleibt wie beim normalen Einzelspielfeld, auch für das Doppel!

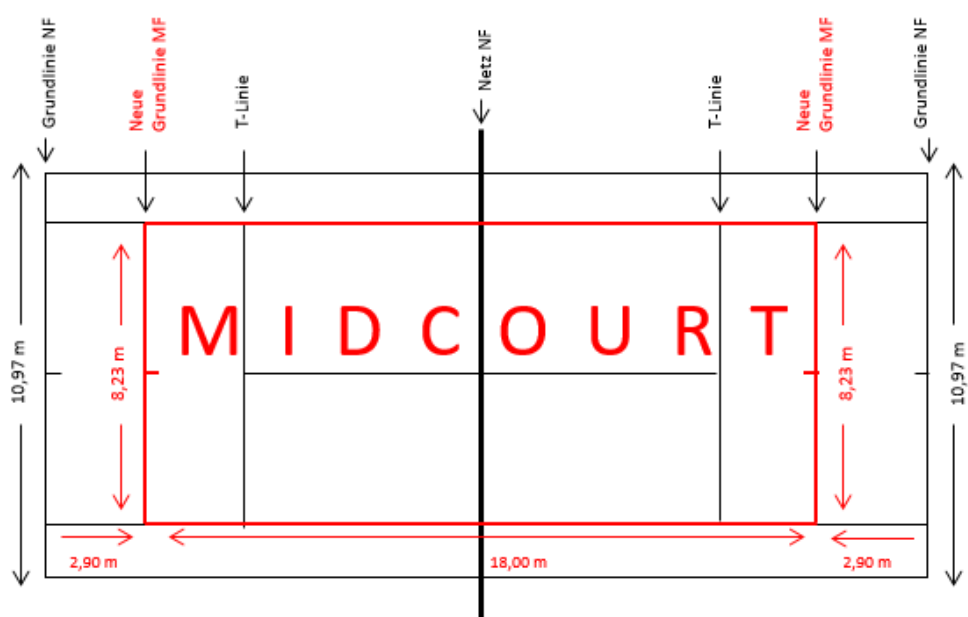
Netzhöhe: 80 cm - Die Netzhöhe wird entsprechend der Größe des Spielfeldes auf 80 cm angepasst (durch Netzgurte / Netzspanner).

Grundlinie: Die Grundlinien müssen entsprechend den angegebenen Maßen neu angebracht werden.

Auf dem Sandplatz: Mit einem Linienbesen Linien ziehen und mit Kreide nachstreuen. Weitere Möglichkeit: Anbringen von Gummibandlinien.

In der Halle: Mit Klebeband. Hinweis: Normal klebendes Kreppband verwenden, da sonst die Gefahr besteht, die Oberfläche des Hallenbodens (Hartplatz) zu beschädigen! Weitere Möglichkeit: Anbringen von Gummibandlinien.

NF = Normales Tennisfeld
MF = Midcourt



- Platzbedarf:** Mindestens 2 Midcourtplätze = 2 normale Tennisfelder.
- Kleinfeldnetz:** Höhe 0,80 - 0,85 m, Breite mind. 6,10 m.
- Spielbälle:** Druckreduzierte, 50 % langsamere Bälle. Head Stufe 2, Kennfarbe orange.
- Schlägerempfehlung:** U10 Länge: 58-66 cm (23-26 inch).
- Auslosung etc.:** Alle gemeldeten Mannschaften erhalten ein Paket mit folgendem Inhalt:
- Ausschreibung
 - Urkunden
 - Give Aways der VR-Talentiade
- Das Paket wurde durch die Zuschüsse der VR-Banken sowie des WTB ermöglicht.
- Bezirks-/ Landesfinale:** Spieler auf Position 1-4 (Stammspieler) der namentlichen Mannschaftsmeldung sind für das VR-Talentiade Bezirks-/Landesfinale spielberechtigt, wenn diese Spieler mindestens einen Einsatz (Einzel oder Doppel) in der laufenden VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde U9/U10 absolviert haben.
- Spieler ab Position 5 der namentlichen Mannschaftsmeldung können ohne einen Einsatz in der laufenden VR-Talentiade Mannschaftsspielrunde beim VR-Talentiade Bezirks-/Landesfinale eingesetzt werden.
- Termin Landesfinale:** 23. - 24. September 2023 (Bezirk D – ETV Nürtingen).

Staffelwettbewerbe:

1. Staffel: Dribbel-Achter-Lauf (Schnelligkeit und Koordination)

Aufbau:

Zwei Markierungen (Balldosen oder Hütchen) werden pro Mannschaft auf der T-Linie im Abstand von 3 m aufgestellt. Eine Start-/Zielstange steht 1 m hinter der Grundlinie auf der Höhe des Mittelzeichens. Der Aufbau findet auf den gegenüberliegenden Seiten des Tennisnetzes statt (siehe Skizze).

Aufgabe:

Mit dem Schläger einen Tennisball auf den Boden prellen und dabei so schnell wie möglich von der Start-/Zielstange eine querliegende Acht um die Markierungen laufen und wieder zurück zur Start-/Zielstange.

Durchführung:

Der erste Läufer steht hinter der Start-/Zielstange. Auf ein Startkommando prellt aus jeder Mannschaft ein Kind einen Tennisball mit dem Schläger auf den Boden und läuft dabei eine querliegende Acht um die beiden Markierungen und übergibt den Ball hinter der Grundlinie an der Start-/Zielstange (links vorbei) dem zweiten Kind (siehe Skizze). Beim Wechsel von einem Kind zum anderen muss der Ball mit der Hand übergeben werden – es darf nicht zugeprellt werden. Springt der Ball während des Laufens weg, so muss an der Stelle weitergemacht werden, an der der Ball weggesprungen ist. Der Ball darf erst nach dem letzten Prellen hinter der Grundlinie zum Übergeben in die Hand genommen werden. Das zweite und dritte Kind läuft wie vorher beschrieben. Das vierte Kind läuft wie vorher beschrieben und legt den Ball hinter der Grundlinie bei der Start-/Zielstange auf den Boden.

WICHTIG: Der Ball muss jeweils beim Start hinter der Grundlinie das erste Mal geprellt werden und beim Ankommen vor der Übergabe bzw. beim Ablegen des Balles das letzte Mal hinter der Grundlinie geprellt werden. Der Schläger muss am Griff gehalten werden.

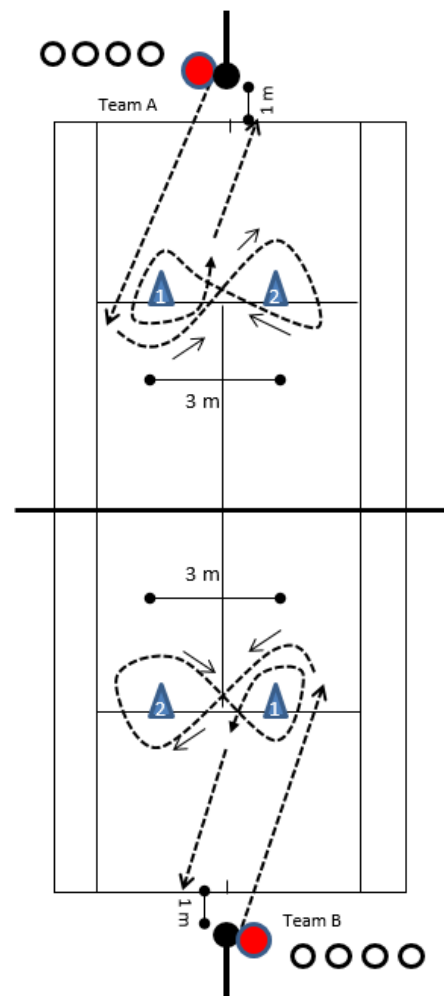
Hinweis: Auch Linkshänder durchlaufen den Parcours wie oben beschrieben.

Sieger:

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster an der Zielstange den Tennisball ruhend auf den Boden abgelegt hat.

Material:

4 Markierungen (Balldosen oder Hütchen); 2 Start-/Zielstangen; 2 normale Tennisbälle (lassen sich besser prellen)



2. Staffel: Schluss-Sprung (Sprungkraft)

Aufbau:

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie) und zwei Markierungen, um die Landung des Springers zu markieren.

Aufgabe:

Aus der parallelen Fußstellung soll möglichst weit gesprungen werden.

Durchführung:

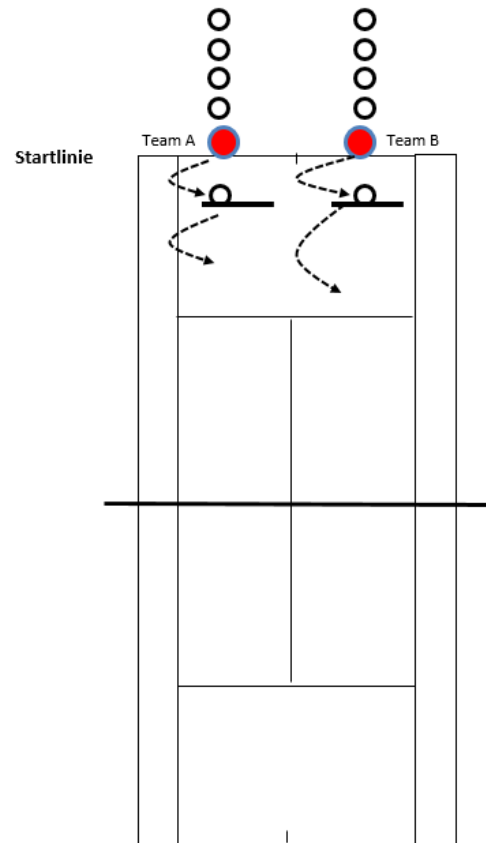
Die jeweils ersten Springer der beiden Mannschaften starten auf einer Hälfte des Platzes. Aus der parallelen Fußstellung (beide Füße direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf möglichst weit gesprungen werden. An der von den Schiedsrichtern markierten hintersten Landestelle springen die nächsten Kinder ab, usw.

Sieger:

Die von den vierten Springern erreichten Landestellen entscheiden über den Sieg.

Material:

4 Markierungen



3. Staffel: Medizinballwurf beidarmig (Wurfkraft)

Aufbau:

Ein besonderer Aufbau ist nicht erforderlich. Benötigt werden pro Mannschaft eine Startlinie (z.B. Grundlinie), ein 1-kg-Medizinball und zwei Markierungen, um den Aufprall des Medizinballles zu markieren.

Aufgabe:

Aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf möglichst weit zu werfen.

Durchführung:

Die jeweils ersten Werfer der beiden Mannschaften beginnen auf einer Hälfte des Platzes an der Startlinie. Jeder Werfer soll den Ball aus der parallelen Fußstellung ohne Anlauf mit beiden Händen über dem Kopf – ähnlich einem Einwurf im Fußball – so weit wie möglich werfen. An den von den Schiedsrichtern markierten Aufprallstellen werfen die nächsten Werfer in gleicher Richtung weiter, usw. Ist das Platzende erreicht, so wechseln die beiden Teams ihre Positionen. Team A wirft dann hinter der Markierung von Team B und Team B hinter der Markierung von Team A weiter.

Hinweis:

Um mögliche Hindernisse zu umgehen, können die Würfe auch seitlich außerhalb des Netzpfeostens erfolgen.

Sieger:

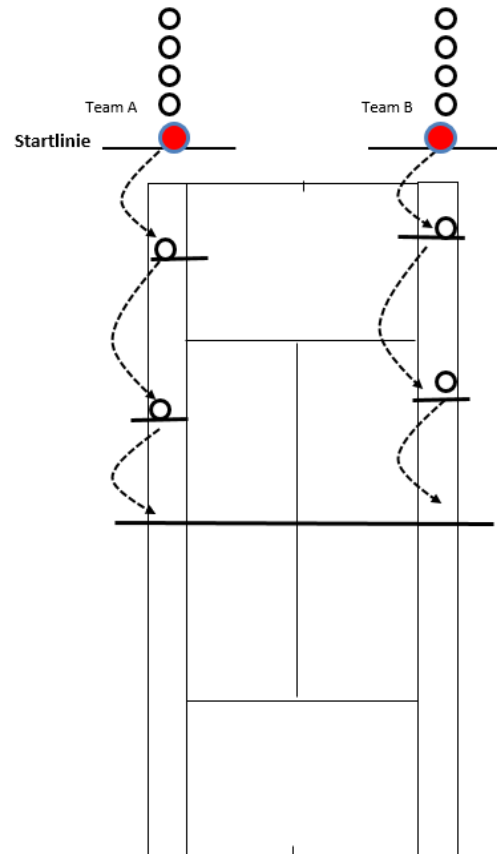
Die Aufprallstellen der Bälle des vierten Werfers entscheiden über den Sieg.

Material:

2 Medizinbälle (1 kg); 4 Markierungen

Schiedsrichterhinweis:

Nachdem der Ball die Hände verlassen hat, kann das Feld betreten werden. Bei dieser Übung ist besonders darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich des Balles aufhält. Ein nicht regelgerechter Wurf wird nicht gewertet. Der Nachfolgende wirft dann von der Aufsprungstelle, von welcher der fehlerhafte Wurf erfolgte.



4. Staffel: Pendelsprint (Schnelligkeit)

Aufbau:

Zwei Markierungen (Hütchen oder Stangen) werden pro Mannschaft auf die in der Skizze dargestellten Punkte gelegt (T-Linie und 1 m vor dem Netz). Eine Start-/Zielstange steht auf der Grundlinie an der Einzellinie. Der Läufer erhält einen Tennisball (Wechselball).

Aufgabe:

So schnell wie möglich die beiden Markierungen umrunden (zuerst Markierung auf der T-Linie, dann die Markierung 1 m vor dem Netz).

Durchführung:

Die Spieler jeder Mannschaft stehen in Schrittstellung hinter der Start-/Zielstange und starten auf Kommando zur ersten Markierung an der T-Linie, umrunden diese Markierung, sprinten zurück zur Start-/Zielstange, umrunden diese, sprinten zur Markierung 1 m vor dem Netz, umrunden sie und sprinten zurück zur Start-/Zielstange. Dort übergeben sie den Tennisball in die hinter der Start-/Zielstange ausgestreckte linke Hand des nächsten Läufers. Der nächste Läufer startet rechts neben der Start-/Zielstange, usw. Das letzte Kind muss nach Umrundung der Markierungen den Tennisball hinter der Grundlinie ablegen.

Hinweis:

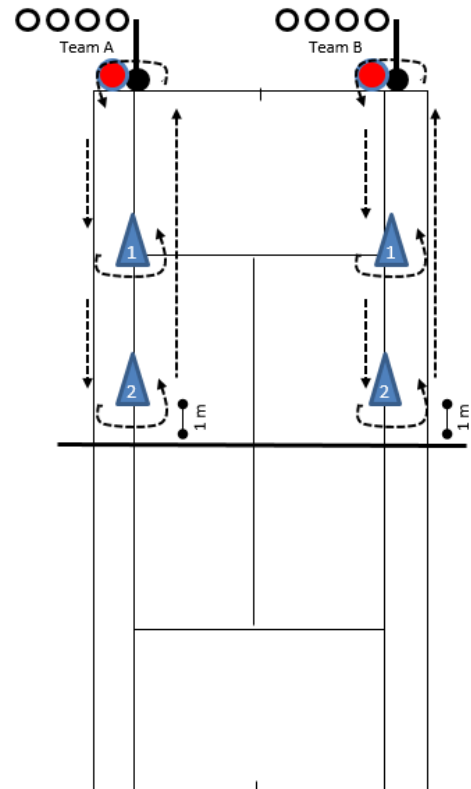
Nach dem Umrunden der ersten Markierung muss das nachfolgende Kind etwas Abstand zwischen sich und der Start-/Zielstange halten, damit das vor ihm laufende Kind ohne Probleme die Start-/Zielstange umrunden kann.

Sieger:

Gewonnen hat das Team, dessen letzter Läufer als erster den Tennisball hinter der Grundlinie auf den Boden abgelegt hat.

Material:

4 Markierungen (Hütchen oder Stangen); 2 Start-/Zielstangen; 2 normale Tennisbälle



SPIEL OHNE SCHIEDSRICHTER

RICHTLINIEN FÜR OBERSCHIEDSRICHTER

Wenn bei Tennis-Veranstaltungen (Turnieren, Mannschaftswettkämpfen etc.) im Verantwortungsbereich des DTB oder seiner Landesverbände Wettspiele ohne Stuhlschiedsrichter durchgeführt werden, gelten die nachfolgenden grundlegenden Verfahrensweisen, die den ITF-Regelungen entsprechen. Es ist durch Aushang und/oder anderweitige schriftliche Information sicherzustellen, dass diese Richtlinien allgemein bekannt sind.

Beim Spiel ohne Schiedsrichter können einige Probleme durch unterschiedliche Meinungen der Spieler über Tatsachenentscheidungen oder Regelauslegungen auftreten. Daher ist es sehr wichtig, dass der Oberschiedsrichter (und die Assistenten) so häufig wie möglich von Platz zu Platz geht. Die Spieler schätzen es, beim Auftreten von Problemen einen Offiziellen schnell zurate ziehen zu können. Oberschiedsrichter (oder Assistenten) sollten sich an die nachfolgenden Richtlinien halten, um derartige Situationen zu bewältigen:

Linienball (gilt für Spiele, die nicht auf Sand ausgetragen werden)

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent), der das Spiel nicht selbst beobachtet hat, wegen einer Linienballentscheidung zum Platz gerufen, sollte er den Spieler, der die Entscheidung auf seiner Seite getroffen hat, fragen, ob er seiner Entscheidung sicher ist. Bestätigt der Spieler dies, ist der Punkt damit entschieden.

Wenn es als sinnvoll erscheint, das Spiel von einem Schiedsrichter weiterführen zu lassen, hat der Oberschiedsrichter zu versuchen, einen Stuhlschiedsrichter zu finden, der dessen Aufgaben übernimmt und für die Linienentscheidungen zuständig ist. Ist dies nicht möglich (z. B. es steht kein erfahrener Stuhlschiedsrichter zur Verfügung oder ist kein Schiedsrichterstuhl vorhanden), hat der Oberschiedsrichter (oder Assistent) die Möglichkeit, auf dem Platz zu bleiben, um den Fortgang des Spieles zu beobachten. Er sollte dann die Spieler darauf hinweisen, dass er alle offensichtlich falschen Entscheidungen der Spieler korrigieren wird und diese dann den Punkt verlieren werden.

Ballabdruck und Linienball (gilt nur für Sand-Plätze)

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent) auf den Platz gerufen, um einen Streit über einen Ballabdruck zu schlichten, sollte er zunächst herausfinden, ob die Spieler sich über den Ballabdruck einig sind.

Sind sich die Spieler zwar einig, um welchen Abdruck es sich handelt, aber interpretieren diesen unterschiedlich, entscheidet der Oberschiedsrichter (oder Assistent) endgültig, ob der Ball gut oder aus war. Wenn der Ballabdruck nicht eindeutig/schlüssig ist, bleibt es bei der ursprünglichen Entscheidung des Spielers, auf dessen Seite sich der Abdruck befindet.

Sind sich die Spieler nicht einig, um welchen Abdruck es sich handelt, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) die Spieler fragen, was für ein Schlag gespielt wurde und in welche Richtung der Ball geschlagen wurde. Dies kann möglicherweise bei der Entscheidung helfen, welcher Ballabdruck der richtige ist. Falls diese Information nicht hilfreich ist, gilt die Entscheidung des Spielers, auf dessen Seite sich der Abdruck befindet.

Wenn es als sinnvoll erscheint, das Spiel von einem Schiedsrichter weiterführen zu lassen, hat der Oberschiedsrichter zu versuchen, einen Stuhlschiedsrichter zu finden, der dessen Aufgaben übernimmt und für die Linienentscheidungen zuständig ist. Ist dies nicht möglich (z. B. es steht kein erfahrener Stuhlschiedsrichter zur Verfügung oder ist kein Schiedsrichterstuhl vorhanden), hat der Oberschiedsrichter (oder Assistent) die Möglichkeit, auf dem Platz zu bleiben, um den Fortgang des Spieles zu beobachten. Er sollte dann die Spieler darauf hinweisen, dass er alle offensichtlich falschen Entscheidungen der Spieler korrigieren und – falls erforderlich – Ballabdrücke überprüfen wird.

Andere Streitfragen

Wenn es Streit über Netzaufschläge, zweimaliges Aufspringen des Balles und regelwidrige Schläge gibt, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) versuchen, von den Spielern zu erfahren, was passiert ist und eine Entscheidung treffen, die er für angemessen hält.

Offensichtliche Fehlentscheidungen

Ist der Oberschiedsrichter (oder Assistent) nicht auf dem Platz, aber sieht zufällig, wie ein Spieler eine offensichtliche und eklatante Fehlentscheidung trifft, kann er auf das Spielfeld gehen und dem Spieler mitteilen, dass die falsche Entscheidung eine unabsichtliche Behinderung gegenüber seinem Gegner war, und dass der Punkt zu wiederholen ist, es sei denn, es handelt sich um einen Schlag zum Punktgewinn. Dann erhält sein Gegner den Punkt.

Der Oberschiedsrichter (oder Assistent) muss dem betroffenen Spieler auch mitteilen, dass jede weitere offensichtliche und eklatante Fehlentscheidung als absichtliche Behinderung angesehen werden könnte und dass in diesem Fall der Spieler den Punkt verlieren würde. Zusätzlich kann der Oberschiedsrichter (oder Assistent) eine Kodex-Verletzung wegen unsportlichen Verhaltens aussprechen, wenn er sich sicher ist, dass der Spieler Fehlentscheidungen absichtlich trifft.

Oberschiedsrichter (und Assistenten) sollen stets darauf achten, sich nur in Spiele einzumischen, wenn es gewünscht oder nötig ist und die Behinderungs-Regel nicht auf knappe Bälle anwenden, die fälschlicherweise ausgerufen wurden.

Bevor der Oberschiedsrichter (oder Assistent) auf Behinderung entscheidet, muss er absolut sicher sein, dass eine absolut falsche Entscheidung vorliegt.

Spielstand-Diskussion

Wird der Oberschiedsrichter (oder Assistent) auf den Platz gerufen, um einen Streit über den Spielstand zu schlichten, sollte er zusammen mit den Spielern die relevanten Punkte oder Spiele nachvollziehen, über welche sie sich einig sind. Alle Punkte oder Spiele, über die sich die Spieler einig sind, bleiben bestehen und nur jene, die strittig sind, werden wiederholt.

Zum Beispiel: Ein Spieler behauptet, der Spielstand sei 40:30, sein Gegner behauptet aber 30:40. Der Oberschiedsrichter bespricht die gespielten Punkte mit den Spielern und stellt fest, dass nur über den ersten gewonnenen Punkt in diesem Spiel Uneinigkeit besteht. Die richtige Entscheidung ist demnach, das Spiel bei 30:30 fortzusetzen, da beide darin übereinstimmen, jeweils zwei Punkte in diesem Spiel gewonnen zu haben.

Wenn ein Spiel zur Diskussion steht, wird genauso verfahren. Zum Beispiel: Ein Spieler behauptet, er führe 4:3; sein Gegner widerspricht ihm und behauptet, er führe 4:3. Nach Diskussion mit den Spielern kommt der Oberschiedsrichter zu dem Schluss, dass beide Spieler der Meinung sind, das erste Spiel gewonnen zu haben. Die richtige Entscheidung ist, den Satz beim Stand von 3:3 fortzusetzen, da beide Spieler übereinstimmen, dass jeder von ihnen 3 Spiele gewonnen hat. Derjenige Spieler, der im letzten Spiel Rückschläger war, ist im nächsten Spiel Aufschläger.

Nach Lösung der Spielstand-Diskussion ist es für den Oberschiedsrichter (oder Assistenten) wichtig, die Spieler darauf hinzuweisen, dass der Aufschläger den Spielstand vor jedem ersten Aufschlag deutlich hörbar für seinen Gegner ansagt.

Sonstige Streitfragen

Fußfehler können nur durch den Oberschiedsrichter (oder Assistenten) gegeben werden, nicht durch den Rückschläger. Um Fußfehler zu geben, muss der Offizielle jedoch während des Spieles auf dem Platz sein. Steht er außerhalb des Platzes, ist er nicht berechtigt, auf Fußfehler zu entscheiden.

Coaching ebenso wie auch andere Verhaltenskodex-Verletzungen sowie Zeitüberschreitungen können nur vom Oberschiedsrichter (oder Assistenten) geahndet werden. Daher ist es äußerst wichtig, dass zusätzliche Offizielle vor Ort sind, die das Verhalten von Spielern und Betreuern beobachten. Wenn eine Kodex-Verletzung oder Zeitüberschreitung gegeben wird, sollte der Oberschiedsrichter (oder Assistent) so schnell wie möglich nach dem Vergehen auf den Platz gehen und die Spieler kurz darüber informieren, dass eine Kodex-Verletzung oder Zeitüberschreitung gegeben worden ist.

Die Entscheidung des Oberschiedsrichters (oder Assistenten) ist endgültig.

Aushang und Spielerinformation zum »Spiel ohne Schiedsrichter«

Richtlinien für Spieler

Bei dieser Veranstaltung werden Wettspiele ohne Schiedsrichter durchgeführt. Alle Spieler haben die folgenden Grundsätze zu beachten, wenn sie ein Match ohne Stuhlschiedsrichter bestreiten:

- Jeder Spieler ist für Tatsachenentscheidungen auf seiner Seite zuständig.
- Alle »Aus«- oder »Fehler«-Rufe müssen unmittelbar, nachdem der Ball aufgesprungen ist, erfolgen und zwar so laut, dass der Gegner sie hören kann.
- Im Zweifelsfall muss der Spieler zugunsten seines Gegners entscheiden.
- Sofern nicht auf Sandplätzen gespielt wird: Ruft ein Spieler irrtümlich einen Ball »aus« und bemerkt dann, dass der Ball gut war, wird der Punkt wiederholt. Hat es sich um einen Schlag zum Punktgewinn gehandelt, erhält automatisch der Gegner den Punkt. Im Wiederholungsfall, dass ein Spieler schon vorher während des Matches einen Ball irrtümlich »aus« gerufen hat, erhält der Gegner automatisch den Punkt.
- Der Aufschläger soll vor jedem ersten Aufschlag den Punktestand deutlich hörbar für seinen Gegner ansagen.
- Ist ein Spieler mit dem Verhalten oder den Entscheidungen seines Gegners nicht einverstanden, ruft er den Oberschiedsrichter (oder Assistenten).

Für Spiele auf Sandplätzen gelten die nachfolgenden zusätzlichen Verfahrensweisen, die alle Spieler befolgen sollten:

- Der Ballabdruck kann nach dem Schlag zum Punktgewinn oder, wenn das Spiel unterbrochen ist, kontrolliert werden (ein Reflex-Rückschlag ist erlaubt, aber danach muss der Spieler das Spiel sofort unterbrechen und aufhören weiterzuspielen).
- Zweifelt ein Spieler die Entscheidung seines Gegners an, darf er ihn bitten, ihm den Ballabdruck zu zeigen. Um den Ballabdruck anzuschauen, darf er die Spielfeldseite des Gegners betreten.
- Verwischt ein Spieler den Ballabdruck, erhält sein Gegner den Punkt.
- Gibt es Meinungsverschiedenheiten über den Ballabdruck, kann der Oberschiedsrichter (oder Assistent) gerufen werden. Dieser trifft eine endgültige Entscheidung.
- Ruft der Spieler einen Ball »aus«, soll er unter normalen Umständen auch in der Lage sein, den Ballabdruck zeigen zu können.
- Ruft der Spieler fälschlicherweise einen Ball »Aus« und stellt dann fest, dass der Ball gut war, verliert er den Punkt.

Spiele, die diese Verfahrensweisen nicht fair einhalten, können wegen Behinderung oder unsportlichen Verhaltens nach dem Verhaltenskodex bestraft werden.

Alle Fragen zu diesen Verfahrensweisen sollten dem Oberschiedsrichter gestellt werden.

WETTSPIELORDNUNG

WÜRTEMBERGISCHER TENNIS-BUND E.V.



Stand: Delegiertenversammlung 23.05.2022

Gültigkeit: ab 23.05.2022

Wettspielordnung Württembergischer Tennis-Bund e.V.

Stand 23.05.2022 – Gültigkeit ab 23.05.2022

A	Allgemeiner Teil	
§ 1	Geltungsbereich	Seite 2
§ 2	Auslegung von Begriffen	Seite 2
§ 3	Spieljahr	Seite 2
§ 4	Altersklassen	Seite 2
§ 5	Einteilung der Spielklassen in Gruppen	Seite 3
§ 6	Bekämpfung des Dopings	Seite 3
§ 7	Verbot von Sportwetten	Seite 3
B	Vereine	
§ 8	Teilnahmerecht von Vereinen	Seite 3
§ 9	Spielgemeinschaft	Seite 3
C	Spieler	
§ 10	Tennisdeutscher	Seite 3
§ 11	Dauer der Spielberechtigung	Seite 4
	a) Spielberechtigung im Sommer	Seite 4
	b) Spielberechtigung im Winter	Seite 4
D	Meldungen für den Mannschaftswettbewerb	
§ 12	Mannschaftsmeldung	Seite 4
§ 13	Namentliche Mannschaftsmeldung (nMM)	Seite 4
§ 14	Nachmeldung und Ummeldung von Spielern	Seite 5
E	Durchführung der Mannschaftswettbewerbe	
§ 15	Durchführung der Wettbewerbe im Sommer	Seite 5
§ 16	Durchführung von Gemischten Wettbewerben	Seite 5
§ 17	Durchführung der Wettbewerbe im Winter	Seite 5
§ 18	Spieltermine im Sommer und im Winter	Seite 6
§ 19	Spielregeln	Seite 6
§ 20	Wertung eines Verbandsspiels	Seite 6
§ 21	Aufstieg, Abstieg	Seite 6
§ 22	Weiterführende Spiele	Seite 6
§ 23	Zurückziehen von Mannschaften	Seite 7
§ 24	Spielverlegungen	Seite 7
F	Wettkampfabwicklung der Verbandsspiele	
§ 25	Anzuwendende Bestimmungen	Seite 7
§ 26	Pflichten des gastgebenden Vereins	Seite 7
§ 27	Rechte und Pflichten des Oberschiedsrichters	Seite 7
§ 28	Schiedsrichter, Hilfsrichter	Seite 8
§ 29	Mannschaftsführer	Seite 8
§ 30	Abgabe der namentlichen Mannschaft am Spieltag	Seite 8
§ 31	Spielkleidung, Werbung	Seite 8
§ 32	Bälle	Seite 8
§ 33	Mannschaftsaufstellung am Spieltag	Seite 9

a) Allgemein	Seite 9
b) Aufstellung im Einzel	Seite 9
c) Aufstellung im Doppel	Seite 9
d) Ersatzspieler	Seite 9
§ 34 Nicht vollzählige Mannschaft	Seite 9
§ 35 Spielbericht	Seite 10
§ 36 Verlegung in die Halle	Seite 10
§ 37 Spielabbruch	Seite 10
§ 38 Ersatzspielertermin	Seite 10
§ 39 Nichtantreten zu einem Spieltag	Seite 10
§ 40 Zuspätkommen zu einem Spieltag	Seite 10

G Rechtsmittel

§ 41 Protest	Seite 11
§ 42 Einspruch	Seite 11
§ 43 Verfahren	Seite 11
§ 44 Fristversäumnisse	Seite 11
§ 45 Gebühren	Seite 11

H Schlussbestimmungen

§ 46 Änderungen	Seite 11
-----------------	----------

J Ordnungskatalog

Seite 12

A Allgemeiner Teil

§ 1 Geltungsbereich

Für Wettspielveranstaltungen, die vom Württembergischen Tennis-Bund (WTB) und seinen Vereinen durchgeführt werden, gelten die Bestimmungen dieser Wettspielordnung (WSPO) des WTB einschließlich der von der Sportkommission/Jugendsportkommission dazu beschlossenen Ergänzungsbestimmungen und, falls diese nichts anderes bestimmen, die Bestimmungen der Wettspielordnung des Deutschen Tennis Bundes (DTB), der Jugendordnung des DTB, die Leistungsklassenordnung des DTB und des WTB und deren Durchführungsbestimmungen und die Tennisregeln und Bestimmungen der ITF.

§ 2 Auslegung von Begriffen

- Soweit in dieser Wettspielordnung der Begriff „der zuständige Sportwart“ gebraucht wird, gilt für alle Verbandsspiele für die Zuständigkeit folgende Regelung:
 - auf Verbandsebene ist zuständig:
 - für die Aktiven und Senioren der Verbandssportwart
 - für die Jugendlichen der Verbandsjugendwart
 - auf Bezirksebene ist zuständig:
 - für die Aktiven und Senioren der Bezirkssportwart
 - für die Jugendlichen der Bezirksjugendwart
- Der Begriff „Spieler“ gilt für gemeldete Aktive, Senioren und Jugendliche aller Altersklassen. Er ist für die Damen, Seniorinnen und weibliche Jugendliche aller Altersklassen dem Begriff „Spielerin“ gleichzusetzen.
- Der Begriff Spielgemeinschaft ist für Verbandsspiele dem Begriff Verein gleichzusetzen. Der Begriff Vorsitzender ist dem Begriff Abteilungsleiter gleichzusetzen.

§ 3 Spieljahr

Ein Spieljahr dauert jeweils vom 1. Oktober des laufenden bis zum 30. September des folgenden Jahres, und ist in zwei Spielzeiten Sommer (01.04.-30.09.) und Winter (01.10.-31.03.) unterteilt.

§ 4 Altersklassen

- Jugendliche der Altersklasse sind Spieler, die in
 - U 18: das 18. Lebensjahr (18 und jünger)
 - U 15: das 15. Lebensjahr (15 und jünger)
 - U 12: das 12. Lebensjahr (12 und jünger)
 - U 10: das 10. Lebensjahr (10 und jünger)
 - U 8: das 8. Lebensjahr (8 und jünger)
 am 31. Dezember des Vorjahres das jeweilige Alter noch nicht vollendet haben.
- Aktive der Damen und Herren sind Spieler, die im Kalenderjahr das 13. Lebensjahr erreichen oder älter sind und noch nicht bei den Senioren spielen.
- Seniorinnen, Senioren sind Spieler, die im Kalenderjahr das vorgegebene Alter erreichen.

Damen 30	Herren 30
Damen 35	Herren 35
Damen 40	Herren 40
Damen 50	Herren 50
Damen 55	Herren 55
Damen 60	Herren 60
Damen 65	Herren 65
Damen 70	Herren 70
Damen 75	Herren 75
	Herren 80

§ 5 Einteilung der Spielklassen und Gruppen

Die Mannschaftswettbewerbe werden auf der *Verbandsebene* in den folgenden Spielklassen ausgetragen

6er-Mannschaften	4er-Mannschaften
Württembergliga (WL)	Württembergstaffel (WS)
Oberliga (OL)	Oberligastaffel (OS)
Verbandsliga (VL)	Verbandsstaffel (VS)

Die Mannschaftswettbewerbe werden auf der *Bezirksebene* in den folgenden Spielklassen ausgetragen:

6er-Mannschaften	4er-Mannschaften
Bezirksoberliga (BOL)	
Bezirksliga (BL)	Staffelliga (SL)
Bezirksklasse 1 (BK1)	Bezirksstaffel 1 (BS1)
Bezirksklasse 2 (BK2)	Bezirksstaffel 2 (BS2)
Kreisklasse 1 (KK1)	Kreisstaffel 1 (KS1)
Kreisklasse 2 (KK2)	Kreisstaffel 2 (KS2)
Kreisklasse 3 (KK3)	Kreisstaffel 3 (KS3)

In einzelnen Wettbewerben können Spielklassen entfallen. Die Entscheidung über die Einteilung in Spielklassen erfolgt durch die Sportkommission /Jugend sportkommission.

Die Einteilung der teilnehmenden Mannschaften in Gruppen sowie die Festlegung des Spielplans, der Termine und der Austragungsorte erfolgt auf Verbandsebene durch den Verbands sportwart/Verbandsjugendwart, auf Bezirksebene durch den zuständigen Bezirkssportwart/Bezirksjugendwart.

§ 6 Bekämpfung des Dopings

Der WTB bekämpft das Doping (vgl. DTB-Satzung). Einzelheiten regelt die DTB-Anti-Dopingordnung.

§ 7 Verbot von Sportwetten

1. Die mittelbare und unmittelbare Beteiligung Betroffener an Sportwetten im Tennis, die Wettbewerbe im Sinne dieser Wettspielordnung betreffen, ist verboten. Verstöße gegen dieses Verbot werden bei der Rechtskommission angezeigt.
2. Betroffene im Sinne dieser Vorschrift sind insbesondere die in der jeweiligen Mannschaftsmeldung aufgeführten Spieler sowie Trainer, Betreuer, Schiedsrichter, Oberschiedsrichter und Mitglieder des jeweiligen Vereinsvorstandes.

B Vereine

§ 8 Teilnahmerecht von Vereinen

1. An den Verbandsspielen kann jeder Verein, der Mitglied des WTB ist, mit beliebig vielen Mannschaften teilnehmen, wenn die Zahl der dem Verein zur Verfügung stehenden Tennisplätze eine sportlich einwandfreie Durchführung der Verbandsspiele ermöglicht. In der Württembergliga/Württembergstaffel kann ein Verein nur mit jeweils einer Mannschaft je Wettbewerb vertreten sein.
2. Mit der Abgabe seiner Mannschaftsmeldung unterwirft sich der Verein dieser Wettspielordnung und den von der Sportkommission/Jugend sportkommission hierzu beschlossenen Ergänzungsbestimmungen sowie der Satzung des WTB.
3. Mit der Abgabe der Mannschaftsmeldung müssen Vereine mit Mannschaften der Aktiven in der Württembergliga und Oberliga pro Mannschaft einen lizenzierten Oberschiedsrichter (mindestens B-OSR) benennen. Diese sind im Vereinsaccount namentlich aufzuführen. Ersatzweise muss eine Gebühr entsprechend des Ordnungskataloges bezahlt werden.
4. Mit der Abgabe der Mannschaftsmeldung müssen Vereine mit Jugendmannschaften in der Württembergliga/Württembergstaffel, Oberliga/Oberligastaffel und Verbandsliga/Verbandsstaffel pro Mannschaft einen lizenzierten Oberschiedsrichter (mindestens B-OSR) benennen. Diese sind im Vereins-Account namentlich aufzuführen. Ersatzweise muss eine Gebühr entsprechend des Ordnungskataloges bezahlt werden.

§ 9 Spielgemeinschaften

1. Spielgemeinschaften können von Mitgliedsvereinen des WTB für Mannschaften zur Förderung des Mannschaftssports gebildet werden. Spielgemeinschaften werden als eigenständige Vereine geführt. Zur Meldung von Mannschaften der Spielgemeinschaft müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:
 - Eine neue Spielgemeinschaft kann genehmigt werden, wenn diese aus maximal drei Vereinen besteht.
 - Wenn eine schriftliche, rechtsverbindliche Vereinbarung zwischen den beteiligten Vereinen vorliegt.
 - Wenn geregelt ist, welcher Verein die Spielgemeinschaft gegenüber dem WTB vertritt und welcher Verein die Rechte und Pflichten des Heimvereins übernimmt.
 - Wenn alle beteiligten Vereine schriftlich erklären, dass sie nur Spieler in der Spielgemeinschaft einsetzen, die Mitglieder in einem der beteiligten Vereine sind.
2. Wird eine Spielgemeinschaft aufgelöst, so kann einer der beteiligten Vereine den Platz in der erreichten Klasse übernehmen, sofern dies alle Vereine dieser Spielgemeinschaft einvernehmlich erklären. Die anderen Vereine der Spielgemeinschaft müssen in der untersten Klasse beginnen. Wird keine Einigung erzielt, müssen alle beteiligten Vereine in der untersten Spielklasse beginnen.
3. Eine neu gegründete Spielgemeinschaft muss in der Regel in der untersten Spielklasse beginnen, es sei denn sie übernimmt die Spielklasse einer Mannschaft von einem Verein dieser Spielgemeinschaft.
4. Der Antrag von Spielgemeinschaften muss bei der WTB Geschäftsstelle eingereicht werden. Über die Genehmigung entscheiden die Sportkommission/Jugend sportkommission. Der Antrag für eine Spielgemeinschaft muss schriftlich zum 15.11. (Wettspiele im Sommer) oder 20.07. (Wettspiele im Winter) eingereicht werden.

C Spieler

§ 10 Tennisdeutscher

Spieler, die nicht die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen und in Deutschland geboren wurden, werden deutschen Spielern im Sinne dieses Status dieser Wettspielordnung gleichgestellt. Der zuständigen Stelle ist dies durch Vorlage einer Kopie der Geburtsurkunde nachzuweisen. Spieler, die die Staatsbürgerschaft eines Mitgliedsstaates der EU besitzen, werden deutschen Spielern im Sinne dieses Status dieser Wettspielordnung gleichgestellt. Spieler, die nicht die Staatsbürgerschaft eines Mitgliedsstaates der EU besitzen und ab dem Meldetermin rückwirkend mindestens fünf Jahre ununterbrochen einen ständigen Wohnsitz durch das Einwohnermeldeamt in Deutschland nachweisen und seit mehr als fünf Jahren Mitglied in einem Mitgliedsverein eines DTB Landesverband sind, werden deutschen Spielern im Sinne dieses Status gleichgestellt. Dies ist dem WTB mit Abgabe der namentlichen Mannschaftsmeldung durch Kopie oder im Original jährlich nachzuweisen. In der namentlichen Mannschaftsmeldung ist dies durch das Kürzel „D“ zusätzlich zur eigentlichen Staatsangehörigkeit kenntlich zu machen. (Beispiel: A/D SUI)

§ 11 Dauer der Spielberechtigung

a) Spielberechtigung Sommer

Spieler sind für einen Verein im WTB in der Zeit vom 01.04. bis zum 30.09. desselben Jahres (Sommersaison) spielberechtigt, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

1. wenn sie dem meldenden Verein als Mitglied angehören,
2. wenn sie für den Verein eine gültige Spieler-Lizenz besitzen,
3. wenn sie in der Mannschaftsmeldung nach § 13 aufgeführt sind,
4. wenn bei Jugendlichen eine gesundheitliche Überwachung seitens der Erziehungsberechtigten sichergestellt ist.

Ausnahme:

Jugendliche können in zwei Vereinen des WTB Verbandsspiele bestreiten, jedoch nicht im selben Wettbewerb. Der Antrag „Ausnahmegenehmigung für Jugendliche“ ist durch den Verein, der die Spielizenz nicht hat, über den Vereins-Account im Rahmen der Abgabe der Namentlichen Mannschaftsmeldung bis zum 15.03. zu stellen. Die Einwilligung des lizenzhabenden Vereins ist erforderlich und kann bis zum 15.03. über den Vereins-Account erteilt werden.

b) Spielberechtigung Winter

Spieler sind für einen Verein im WTB in der Zeit vom 01.10. bis zum Ende der Winterhallrunde (Wintersaison) spielberechtigt, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

1. wenn sie dem meldenden Verein als Mitglied angehören.
2. wenn sie in der Mannschaftsmeldung nach § 13 aufgeführt sind,
3. wenn ein Wechsel zwischen den beiden Vereinen und dem wechselnden Spieler nachweislich durch Information erfolgte,
4. Aktive- und Seniorenwettbewerbe: wenn sie zum Zeitpunkt der Abgabe der namentlichen Mannschaftsmeldung die Voraussetzungen nach § 4 Ziffer 2 und 3 für den jeweiligen Wettbewerb erfüllt haben,
5. Jugendwettbewerbe: wenn sie nach § 4 Ziffer 1 während des laufenden Wettbewerbs die Altersgrenze nicht überschreiten,
6. wenn bei Jugendlichen eine gesundheitliche Überwachung seitens der Erziehungsberechtigten sichergestellt ist.

Ausnahme:

Jugendliche können in zwei Vereinen des WTB Verbandsspiele bestreiten, jedoch nicht im selben Wettbewerb.

c) Vereinswechsel

Ein Wechsel zu einer Mannschaft eines anderen Vereins ist in der Zeit vom 1.10. bis 31.01. möglich. Der Wechsel erfolgt über die Lizenzierung eines Spielers für einen Verein im Vereinsaccount. In der übrigen Zeit nach dem 31.01. bis zur namentlichen Mannschaftsmeldung am 15.3. ist die schriftliche Zustimmung des bisherigen Vereins erforderlich.

D Meldungen für den Mannschaftswettbewerb

§ 12 Mannschaftsmeldung

1. Die teilnehmenden Mannschaften der Sommersaison sind von den Vereinen über den Vereins-Account bis zum 01.12. des Vorjahres zu melden.
2. Die teilnehmenden Mannschaften der Wintersaison sind von den Vereinen über den Vereins-Account bis zum 20.07. des laufenden Jahres zu melden.
3. Die teilnehmenden Mannschaften des Mixed-Wettbewerbs sind von den Vereinen über den Vereins-Account bis zum 01.05. des laufenden Jahres zu melden.
4. Der WTB erhebt für jede gemeldete Mannschaft eine Mannschaftsmeldegebühr, die durch Bankeinzugsverfahren abgebucht wird oder an den WTB überwiesen werden muss. Die Höhe der Mannschaftsmeldegebühr wird von der Delegiertenversammlung festgelegt.

§ 13 Namentliche Mannschaftsmeldung (nMM)

1. a) Die namentliche Mannschaftsmeldung ist über den Vereins-Account für die Sommersaison ab Mitte Februar bis zum 15.03. des jeweiligen Spieljahres abzugeben. Nachmeldungen auf Verbandsebene sind nicht möglich.
b) Bei 6er-Mannschaften müssen mindestens 6 Stammspieler gemeldet werden, bei 4er-Mannschaften mindestens vier Stammspieler
c) Die namentliche Mannschaftsmeldung für die Wintersaison ist über den Vereins-Account vom 05.10. bis zum 15.10. des jeweiligen Spieljahres abzugeben. Nachmeldungen auf Verbandsebene und Bezirksebene sind nicht möglich.
d) Die namentliche Mannschaftsmeldung für den Mixed-Wettbewerb ist über den Vereins-Account vom 01.07. bis zum 13.07. des jeweiligen Spieljahres abzugeben. Nachmeldungen auf Verbandsebene und Bezirksebene sind nicht möglich.
2. Mit Abgabe der namentlichen Mannschaftsmeldung für 6er- und 4er-Mannschaften gilt:
 - 6er-Mannschaften und 4er-Mannschaften werden gemäß der Spielklassenhierarchie gemeldet.
 - Die Positionen 1 – 6 (6er-Mannschaften) bzw. 1 – 4 (4er-Mannschaften) sind für die jeweils 1. Mannschaften festgeschrieben. Die Positionen 7 – 12 (6er-Mannschaften) bzw. 5 – 8 (4er-Mannschaften) für die 2. Mannschaft, usw.
 - Bei Gemischten Mannschaften (Jugend, Aktive, Senioren) sind die ersten drei männlichen Positionen und die ersten drei weiblichen Positionen (6er-Mannschaft) bzw. die ersten zwei männlichen Positionen und die ersten zwei weiblichen Positionen (4er-Mannschaft) für die jeweils 1. Mannschaft spielberechtigt. Die drei folgenden männlichen und weiblichen Positionen (6er-Mannschaft) bzw. die zwei folgenden männlichen und weiblichen Positionen (4er-Mannschaft) für die 2. Mannschaft usw.
 - je Mannschaft wird sowohl auf Verbands- und Bezirksebene nur ein Spieler mitgerechnet, der Nichtdeutscher ist. In Jugendmannschaften auf Bezirksebene können es zwei nichtdeutsche Spieler sein. In der Regionalliga der Senioren werden bei 6er-Mannschaften maximal zwei nichtdeutsche Spieler mitgerechnet, bei 4er-Mannschaften wird maximal ein nichtdeutscher Spieler mitgerechnet.
 - Bei Mannschaften in der Bundesliga Damen und Herren, Herren 30 bzw. Regionalliga Damen und Herren sowie Herren 30 werden die ersten sechs Spieler gemäß WSPO DTB und Regionalligastatut nicht für Mannschaften auf Verbandsebene gerechnet.
3. Mit der namentlichen Meldung erklärt der meldende Verein, von allen gemeldeten Spielern, bei Jugendlichen von einem Erziehungsberechtigten, eine Spielzusage für das betreffende Jahr zu haben.
4. Die namentliche Mannschaftsmeldung der Spieler ist für jede Altersklasse gemäß §4 in der Reihenfolge der Spielstärke mit der Angabe von
 - Spieler-ID-Nummer
 - Nach- und Vorname
 - Geburtsjahr
 - Spielizenznummer und
 - Kennzeichnung mit internationalem Kürzel für Nationalität (z. B. SUI, FRA) über den Vereins-Account einzugeben.Für die Durchführung des Spielbetriebs sind die oben genannten Daten laut WTB Satzung § 25 Ziff. 1 verpflichtend anzugeben.
5. Gemeldet werden muss:

a) bei Jugendmannschaften in der Reihenfolge der Leistungsklassen zum Stichtag 1. Mittwoch im Februar (Sommer) bzw. 1. Mittwoch im Oktober (Winter) der jeweiligen Saison. Grundsätzlich muss in allen Jugendmannschaften die Reihenfolge in der namentlichen Mannschaftsmeldung nach LK erfolgen, auch wenn es evtl. Unstimmigkeiten mit den jeweiligen Ranglisten gibt.
Jugendliche müssen in allen Altersklassen in derselben Reihenfolge gemeldet werden.

Jugendliche der Altersklasse U12 dürfen nur in Jugendmannschaften aufgestellt werden. Jugendliche der Altersklasse U10 und jünger dürfen nur in Mannschaften bis Altersklasse U15 aufgestellt werden. In männlichen U12/U15-Mannschaften können U12/U15-Spielerinnen der Spielstärke nach gemeldet werden. U12/U15-Spielerinnen, die in männlichen U12/U15-Mannschaften gemeldet sind, dürfen nicht in weiblichen U12/U15-Mannschaften gemeldet sein. In einer männlichen U12/U15-Mannschaft (Einzel und Doppel) ist je Spieltag nur eine U12/U15-Spielerin spielberechtigt.

b) bei Herren- und Damenmannschaften Aktiv

- nach der offiziellen DTB-Rangliste der Aktiven vom 31.12. (Sommer) bzw. 31.03. (Mixed) bzw. 30.09. (Winter), dann
- in der Reihenfolge der Leistungsklassen zum Stichtag 1. Mittwoch im Februar (Sommer) bzw. 1. Mittwoch im Juli (Mixed) bzw. 1. Mittwoch im Oktober (Winter) der jeweiligen Saison.

Ist kein Spieler in der offiziellen DTB-Rangliste so kann bei gleicher LK in beliebiger Reihenfolge gemeldet werden. Jugendliche, die im Kalenderjahr das 13. Lebensjahr erreichen (ab Altersklasse U13 und älter), dürfen in Mannschaften der Aktiven aufgestellt werden. Falls Jugendliche in Mannschaften der Aktiven gemeldet werden, gilt dort die Reihenfolge, wie die Jugendlichen in der Jugendmannschaft gemeldet sind.

c) bei Seniorenmannschaften

- in der Reihenfolge der Leistungsklassen zum Stichtag 1. Mittwoch im Februar (Sommer) bzw. 1. Mittwoch im Juli (Mixed) bzw. 1. Mittwoch im Oktober (Winter) der jeweiligen Saison.

Sollten mehrere Spieler die gleiche LK haben, so kann in beliebiger Reihenfolge gemeldet werden.

6. Spieler, die in Bundesliga- oder in Regionalligamannschaften spielen, sind vom Verein in der namentlichen Mannschaftsmeldung mit aufzuführen.
7. Jeder Spieler muss in einer namentlichen Mannschaftsmeldung als Stammspieler gemeldet werden.
8. Spielt ein gemeldeter Spieler in einem anderen Verband des DTB, wird der Spieler zusätzlich zum Ordnungsgeld (gegen den Verein) auf der Meldeliste als nicht spielberechtigt gekennzeichnet.
9. Neben den Stammspielern dürfen auch beliebig viele Ersatzspieler in einer Altersklasse gemeldet werden. Als Ersatzspieler können Spieler in bis zu zwei Altersklassen gemeldet werden. Die Reihenfolge der Ersatzspieler muss der Reihenfolge in ihrer Stammmannschaft entsprechen. Dies gilt nicht für Jugendmannschaften. Im Jugendbereich gibt es keine Ersatzspielerregelung. Spieler, die in Bundesliga- oder Regionalliga-Mannschaften spielen, müssen, wenn sie auf Verbands- und Bezirksebene als Ersatzspieler gemeldet werden, in der Reihenfolge ihrer LK gemeldet werden.
10. Mit der Meldung ist für jede Mannschaft ein Mannschaftsführer (Name, Anschrift, email, Telefon) anzugeben. Er oder sein am jeweiligen Spieltag benannter Stellvertreter allein ist berechtigt, verbindliche Erklärungen für seine Mannschaft abzugeben, hat die Spielberichte zu unterschreiben und etwaige Verstöße gegen die WSPO und sonstige Vorkommnisse schriftlich zu vermerken.
11. Für einen ausländischen Ranglistenplatz muss ein fristgerechter Antrag zur Einstufung bis 15.03. an die WTB-Geschäftsstelle eingereicht werden. Der aktuelle ausländische Ranglistenplatz ist nachzuweisen. Für die Verbandsspiele der Winterhallenrunde muss der Antrag bis 15.10. bei der WTB-Geschäftsstelle eingegangen sein.
12. Die Spieler der Zusatzrangliste »A« (»A/D«) sind denen der Hauptrangliste mit gleichem Ranglistenplatz gleichgestellt. Spieler der Zusatzrangliste der Damen und Herren »B« (»B/A«) sind denen der Hauptrangliste und der Zusatzranglisten »A« (»A/D«) bei gleichem Ranglistenplatz nachgestellt.
13. Die namentliche Mannschaftsmeldung darf nach dem 15.04. (Sommer), 13.07. (Mixed) und dem 15.10. (Winter) weder geändert noch ergänzt werden. Es dürfen allerdings Spieler als nicht spielberechtigt auch nach diesen Terminen gekennzeichnet werden. (Ausnahme § 13 Ziff. 14)
14. Bei einer Anpassung der NMM von Bundesliga und Regionalliga durch den DTB bzw. Spielleiter Regionalliga nach dem 15.04. (Sommer) muss die NMM der betreffenden Mannschaft auf Verbands- und Bezirksebene entsprechend angepasst werden. Die bis zur Anpassung durchgeführten Begegnungen (Aufstellung am Spieltag) bleiben hiervon unberührt.
15. Spieler, die in einer Mannschaft einer Spielgemeinschaft gemeldet sind, dürfen in Vereinsmannschaften nicht gemeldet werden. Spieler, die in einer Vereinsmannschaft gemeldet sind, dürfen in Mannschaften einer Spielgemeinschaft nicht gemeldet werden. Dies gilt auch für Ersatzspieler.

§ 14 Nachmeldung/Ummeldung von Spielern

1. Die namentliche Mannschaftsmeldung für die Sommersaison ist bis zum 15.03. des jeweiligen Spieljahres im Vereins-Account abzugeben. Auf Bezirksebene sind Nachmeldungen gegen eine Bearbeitungsgebühr bis zum 15.04. des jeweiligen Spieljahres möglich. Nachmeldungen auf Verbandsebene sind nicht möglich.
2. Die namentliche Mannschaftsmeldung für die Wintersaison ist über den Vereins-Account bis 15.10. des jeweiligen Spieljahres abzugeben. Nachmeldungen auf Verbandsebene und auf Bezirksebene sind nicht möglich.
3. Die namentliche Mannschaftsmeldung für den Mixed-Wettbewerb ist über den Vereins-Account bis zum 13.07. des jeweiligen Spieljahres abzugeben. Nachmeldungen auf Verbandsebene und auf Bezirksebene sind nicht möglich.
4. Nachmeldungen von Jugendlichen bei **U9/U10/KIDs-Cup U12** sind bis **Donnerstag, 20.00 Uhr**, vor dem **jeweiligen** Gruppenspieltag ohne Bearbeitungsgebühr möglich.

E Durchführung der Mannschaftswettbewerbe

§ 15 Durchführung der Wettbewerbe im Sommer

1. Ein Verbandsspiel besteht bei 6er-Mannschaften aus 9 Wettspielen (6 Einzel und 3 Doppel) und bei 4er-Mannschaften aus 6 Wettspielen (4 Einzel und 2 Doppel). In allen Spielklassen bei den Aktiven, Senioren und den Jugendlichen führen die 4er-Mannschaften den Zusatz „Staffel“. An einem Kalendertag kann ein Spieler nur in einer Mannschaft aufgestellt werden.
2. Bei allen Wettspielen entscheidet der Gewinn von zwei Sätzen.
3. Die Tie-Break-Satz Methode (ITF-Regel 6 Abs. b) ist in allen Sätzen beim Stand 6:6 anzuwenden.
4. Ein erforderlicher dritter Satz ist in allen Wettbewerben als Match-Tie-Break bis 10 Punkte zu spielen.
5. Die Sportkommission/Jugendsportkommission kann alternative Zählweisen (ITF-Regeln Anhang V) für bestimmte Wettbewerbe beschließen. Dies ist vor Beginn der Verbandsspielrunde bekannt zu geben.

§ 16 Durchführung von Gemischten Wettbewerben

1. Die Wettbewerbe bei den Aktiven und der Altersklasse 40+ bestehen aus 6er-Mannschaften, die bei den Altersklassen 50+ und 60+ aus 4er-Mannschaften. Bei den Aktiven und der Altersklasse 40+ werden drei Dameneinzel, drei Herreneinzel und drei Mixed gespielt. In den Altersklassen 50+ und 60+ werden zwei Dameneinzel, zwei Herreneinzel und zwei Mixed gespielt. In den Doppelwettbewerben darf jeder Spieler nur einmal eingesetzt werden.
2. Jeder Wettbewerb besteht bei der Jugend aus 4er-Mannschaften. Es werden zwei Juniorinnen/Mädchen-Einzel und zwei Junioren/Knaben-Einzel sowie zwei Doppel/Mixed gespielt. Der Kids-Cup besteht aus Vierermannschaften. Die Anzahl von weiblichen und männlichen Spielern ist frei wählbar.
3. Spieler von Spielgemeinschaften können bei gemischten Mannschaften in ihrem Stammverein gemeldet werden und umgekehrt. Dies muss vor Abgabe der namentlichen Mannschaftsmeldung bei der WTB-Geschäftsstelle über das entsprechende Formular beantragt werden.
4. Bei allen Wettspielen entscheidet der Gewinn von zwei Sätzen.
5. Die Tie-Break-Satz Methode (ITF-Regel 6 Abs. b) ist in allen Sätzen beim Stand 6:6 anzuwenden.
6. Ein erforderlicher dritter Satz ist in allen Wettbewerben als Match-Tie-Break bis 10 Punkte zu spielen.
7. Die Sportkommission/Jugendsportkommission kann alternative Zählweisen (ITF-Regeln Anhang V) für bestimmte Wettbewerbe beschließen. Dies ist vor Beginn der Verbandsspielrunde bekannt zu geben.

§ 17 Durchführung der Wettbewerbe im Winter

1. Ein Verbandsspiel besteht aus 4er-Mannschaften mit 6 Wettspielen (4 Einzel und 2 Doppel).
2. Bei allen Wettspielen entscheidet der Gewinn von zwei Sätzen.
3. Die Tie-Break-Satz-Methode (ITF-Regel 6 Abs. b) ist in allen Sätzen beim Stand 6:6 anzuwenden.
4. Ein erforderlicher dritter Satz ist in allen Wettbewerben als Match-Tie-Break bis 10 Punkte zu spielen.
5. Die Sportkommission/Jugendsportkommission kann alternative Zählweisen (ITF-Regeln Anhang V) für bestimmte Wettbewerbe beschließen. Dies ist vor Beginn der Verbandsspielrunde bekannt zu geben.

§ 18 Spieltermine im Sommer und im Winter

1. Die festgelegten Spieltermine sind einzuhalten.
2. Die Verbandsspiele im Sommer beginnen zu den im Gruppenspielplan festgelegten Zeiten. Dies ist, unter Berücksichtigung des §24, falls zwischen den beteiligten Vereinen nichts anderes vereinbart ist:
 - a) auf Verbandsebene:
 - sonntags und feiertags um 10.00 Uhr
 - samstags (wenn kein Feiertag ist) um 14.00 Uhr
 - Jugend samstags um 10.00 Uhr
 - werktags um 11.00 Uhr
 - b) auf Bezirksebene:
 - sonntags und feiertags um 9.00 Uhr
 - samstags (wenn kein Feiertag ist) um 14.00 Uhr
 - werktags um 11.00 Uhr
 - Jugend samstags um 9.00 Uhr und werktags um 15.00 UhrDer zuständige Sportwart kann einen abweichenden Spieltag und Spielbeginn festlegen.
3. Zum festgesetzten Spielbeginn muss der 1. Aufschlag zu allen Spielen der 1. Runde erfolgen. Die Doppelspiele beginnen spätestens 30 Min. nach Beendigung des letzten Einzels. Ein vorher bereits begonnenes Verbandsspiel hat allerdings Vorrang.
4. Bei Gemischten Wettbewerben der Aktiven und Senioren sonntags um 11.00 Uhr.
5. Spieltermine und Spielbeginn im Winter werden vom zuständigen Sportwart/Jugendssportwart festgelegt.

§ 19 Spielregeln

Die Tennisregeln der ITF finden mit folgenden Maßgaben Anwendung:

1. In jedem Wettspiel entscheidet der Gewinn von zwei Sätzen. Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen wird sowohl im Einzel als auch im Doppel anstatt des dritten Satzes ein Match-Tie-Break bis 10 Punkte gespielt.
2. Beim Spielstand von 6:6 findet die Tie-Break-Satz Methode Anwendung.
3. Jeder Einzelspieler und jedes Doppel kann von maximal einem Betreuer und zusätzlich dem Mannschaftsführer nach ITF-Tennisregel 30 beraten werden.
4. Die Zeitdauer des Einschlagens mit dem Gegner darf vor einem Wettspiel fünf Minuten nicht überschreiten.
5. Bei einem unterbrochenen Wettspiel gelten in Abhängigkeit von der Dauer der Unterbrechung folgende Regelungen für die Wiedereinschlagzeit:
 - 0–15 Minuten Unterbrechung: kein Wiedereinschlagen;
 - 15–30 Minuten Unterbrechung: 3 Minuten Wiedereinschlagzeit;
 - mehr als 30 Minuten Unterbrechung: 5 Minuten Wiedereinschlagzeit.
6. Bei einer jeden während des Wettspiels erlittenen Verletzung kann der vom Verband eingesetzte Oberschiedsrichter eine Unterbrechung zur Untersuchung und Behandlung für die Dauer von drei Minuten ab Beginn der Behandlung zulassen. Diese Unterbrechung kann entweder sofort oder spätestens in der nächsten Pause beim Seitenwechsel bzw. nach Abschluss eines Satzes genommen werden.
7. Zur Behandlung jeder Art von Krämpfen dürfen jedem Spieler nur zwei Pausen beim Seitenwechsel (90 Sekunden) bzw. nach Abschluss eines Satzes (120 Sekunden) gewährt werden. Als Verletzung durch Unfall gelten u. a. Verrenkungen, Verstauchungen, Zerrungen, Blasenbildungen, blutende Verletzungen, die unfallbedingt während des Wettspiels auftreten. Als Verletzung durch Unfall gelten vorhandene Krankheiten, Leiden oder Verletzungen, letztere, sofern sie sich nicht während des Wettspiels ernsthaft verschlimmern. Eine Beeinträchtigung der körperlichen Leistungsfähigkeit aus natürlicher Ursache, also z. B. auf Grund von Unpässlichkeit, Anstrengung oder Ermüdung, darf nicht als Verletzung durch Unfall gewertet werden. Eine Überschreitung jeglicher erlaubten Behandlungszeit wird über den Verhaltenskodex (Spielverzögerung) bestraft. Grundsätzlich muss jede Untersuchung bzw. Behandlung auf dem Platz stattfinden, jedoch kann der Oberschiedsrichter unter besonderen Umständen entscheiden, dass eine Untersuchung bzw. eine Behandlung auch außerhalb des Platzes durchgeführt wird.
8. Alle Spielerinnen und Spieler können im Einzel eine Toilettenpause, im Doppel pro Team insgesamt zwei beanspruchen. Sofern diese beim Doppel gemeinsam genommen wird, zählt diese als eine Toilettenpause. Damen haben zusätzlich Anspruch auf eine Kleiderwechsellpause. Toilettenpausen sollen, Kleiderwechsellpausen müssen während der Pause nach Abschluss eines Satzes genommen werden. Bei Doppel gilt diese Pause pro Team. Dem Spieler bzw. dem Team ist eine angemessene Zeit für die Kleiderwechsel- bzw. Toilettenpause zu gewähren. Eine Überschreitung der angemessenen Zeit wird über den

- Verhaltenskodex (Spielverzögerung) bestraft. Eine Toilettenpause sollte nicht während des Aufschlagspiels bzw. vor dem Aufschlagspiel des Gegners bzw. gegnerischen Teams genommen werden. Eine während oder nach Abschluss des Einschlagens beantragte Toilettenpause ist als während des Wettspiels genommen zu werten. Zusätzliche Toilettenbesuche zu Lasten der erlaubten Pausenzeiten sind möglich, müssen jedoch bei Überschreitung der erlaubten Pausenzeiten (90 Sek. bei Seitenwechsel, 120 Sek. nach Satzabschluss) über den Verhaltenskodex (Spielverzögerung) bestraft werden.
9. Bei einer unabsichtlichen Behinderung (Ball fällt aus der Tasche oder dem Clip, Mütze fällt vom Kopf) wird beim ersten Mal auf Punktweiterholung entschieden. Beim nächsten Mal wird von einer absichtlichen Behinderung ausgegangen, die mit Punktverlust zu werten ist.

§ 20 Wertung eines Verbandsspiels

1. Jedes gewonnene Wettspiel eines Verbandsspiels (Einzel und Doppel) zählt einen Punkt.
2. Setzt eine Mannschaft den Wettkampf nicht fort, gehen ihr die nicht ausgespielten Punkte verloren.
3. Bricht ein Spieler bzw. ein Doppelspielpaar ein begonnenes Wettspiel vor dessen Beendigung ab oder wird das Wettspiel infolge Verschuldens eines Spielers abgebrochen, so werden die bis zum Abbruch von ihm gewonnenen Spiele und Sätze gezählt; die zum Gewinn des Wettspiels noch erforderliche Anzahl von Spielen und Sätzen wird für den Gegner gewertet. Im Spielbericht sind solche Wertungen zu erläutern.
4. Sieger des Verbandsspiels ist, wer die meisten Punkte erzielt hat. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zahl der gewonnenen Sätze, bei Punkt- und Satzgleichheit die Zahl der gewonnenen Spiele. Bei Punkt-, Satz- und Spielgleichheit ist die Mannschaft Sieger des Verbandsspiels, die das Doppel Nr. 1 gewonnen hat. Wurden bei einem Verbandsspiel in der Winterhallenrunde die Doppel nicht beendet, ist bei Punkt-, Satz- und Spielgleichheit die Mannschaft Sieger des Verbandsspiels, die das 1. Einzel gewonnen hat.
5. Sieger der Gruppe ist die Mannschaft, welche die meisten Verbandsspiele gewonnen hat. Bei gleicher Anzahl gewonnener Verbandsspiele entscheidet die Zahl gewonnener Matchpunkte, sind auch diese gleich, entscheidet die bessere Differenz der Sätze und schließlich die bessere Differenz der Spiele (Subtraktionsverfahren). Bei gleicher Differenz der Spiele ist die Mannschaft Sieger, die die andere geschlagen hat. Für die Ermittlung der anderen Gruppenplätze ist entsprechend zu verfahren.

§ 21 Aufstieg, Abstieg

1. Der Sieger der Württembergliga ist Württembergischer Meister und steigt auf bzw. nimmt an Aufstiegsspielen teil. Der Sieger der Württembergstaffel ist Württembergischer Meister.
2. Die Gruppensieger/Sieger aus weiterführenden Spielen steigen in die nächsthöhere Klasse auf. Bei Verzicht auf den Aufstieg kann die zweitplatzierte Mannschaft nachrücken. Der Verzicht auf den Aufstieg muss der Geschäftsstelle des WTB bis zum 01.12. vorliegen.
3. Auf- und Abstiegsregelungen werden bei der jährlichen Auslosung durch den zuständigen Sportwart festgelegt.
4. Der Württembergische Meister der U12/U15 kann bei 4er-Mannschaften in jeweiligen Endrunden der sechs Bezirksmeister ermittelt werden (siehe § 22).
5. Bei gleichviel gewonnenen Verbandsspielen dürfen durch Entscheidungen nach § 36 Ziff. 2 und § 40 gewonnene Matchpunkte (9:0 bzw. 6:0), Sätze und Spiele nicht den Ausschlag geben über den Aufstieg oder die Vermeidung des Abstiegs. Dies gilt auch, wenn durch die gewonnenen Spiele oder Punkte einem Dritten Nachteile entstehen. In diesem Fall zählt der direkte Vergleich zwischen diesen Mannschaften.

§ 22 Weiterführende Spiele

Bei weiterführenden Spielen der Aktiven, Senioren und der Jugend und bei Endrunden im Jugendbereich um die Meisterschaft, den Auf- und Abstieg wird vom zuständigen Sport- bzw. Jugendwart festgelegt, ob Spieler auf Mannschaftenplätzen der Mannschaftsmeldung eingesetzt werden dürfen, die bei den Verbandsspielen bisher nicht eingesetzt wurden. Dies wird den teilnehmenden Mannschaften bei Bekanntgabe der Spielpläne durch eine entsprechende Veröffentlichung im Internet des WTB mitgeteilt.

§ 23 Zurückziehen von Mannschaften

Für nach dem 31.01. bis 15.03. (Sommer), 01.05. bis 13.07. (Mixed) bzw. 20.07. bis 15.10. (Winter) auf Verbands- und Bezirksebene zurückgezogene Mannschaften wird ein Ordnungsgeld erhoben (siehe Ordnungskatalog). Ein Zurückziehen nach dem 15.03. (Sommer) bzw. 13.07. (Mixed) bzw. 15.10. (Winter) bis eine Woche vor dem ersten Gruppenspieltag wird gemäß Ordnungskatalog geahndet. Ein Zurückziehen nach diesem Termin wird als Nichtantreten gemäß §39 gewertet.

Wird eine Mannschaft nach der Veröffentlichung der Halleneinteilung (Winter) vom Spielbetrieb zurückgezogen, werden außer dem Ordnungsgeld auch die gesamten Hallenkosten für alle nicht zustande gekommenen Spiele fällig.

§ 24 Spielverlegungen

1. Die Vorverlegung eines Verbandsspiels ist statthaft, wenn sich beide Vereine auf einen früheren Termin einigen. Die Spielverlegung muss auf Verbandsebene der Geschäftsstelle des WTB sowie dem vom Verband eingeteilten Oberschiedsrichter gemeldet werden, auf Bezirksebene dem zuständigen Sportwart/Jugendsportwart.
2. Die Verlegung eines Verbandsspiels auf einen späteren Zeitpunkt ist nur mit Zustimmung des zuständigen Sportwarts zulässig. Die Zustimmung darf nur erteilt werden, wenn wichtige Gründe vorliegen und der Ablauf des Wettbewerbs nicht ernsthaft beeinträchtigt wird.

F. Wettkampfabwicklung der Verbandsspiele

§ 25 Anzuwendende Bestimmungen

Für die Durchführung der Wettkämpfe aller Verbandsspiele gilt die gültige Wettspielordnung des WTB sowie der Ordnungs- und Bußgeldkatalog für Turniere in der von der Delegiertenversammlung des WTB beschlossenen Fassung. Der Verhaltenskodex des DTB findet dann Anwendung, wenn das Spiel von einem vom WTB eingesetzten Oberschiedsrichter geleitet wird.

§ 26 Pflichten des gastgebenden Vereins

1. Der Heimverein ist für die Vorbereitung und sportgerechte Durchführung des Verbandsspiels verantwortlich, insbesondere für die Bereitstellung den Regeln entsprechender Spielplätze. Auf wie viel Plätzen gleichen Belags ein Verbandsspiel begonnen wird, bestimmt der Heimverein. Als Empfehlung gilt 3 Plätze für 6er-, 2 Plätze für 4er-Mannschaften wobei mindestens zwei Spielfelder gleichen Belags pro Begegnung zur Verfügung gestellt werden müssen. Wird von dieser Empfehlung abgewichen, indem der Heimverein bei 6er-Mannschaften auf mehr als drei Plätzen und bei 4er-Mannschaften auf mehr als zwei Plätzen spielen will, muss dies bei Aktiven und Senioren dem gegnerischen Mannschaftsführer bis spätestens 16:00 Uhr am Vortag per E-Mail oder telefonisch mitgeteilt werden. Regelmäßig und zuvor angesetzte Verbandsspiele sind vorrangig zu Ende zu führen.
2. Es kann ohne Schiedsrichter gespielt werden. Für das Spielen ohne Schiedsrichter gelten die DTB Empfehlungen für das Spiel ohne Schiedsrichter. Wenn Schiedsrichter von einem Spieler oder dem Oberschiedsrichter (auch während eines Wettspiels) verlangt werden, hat der Heimverein diese bereitzustellen und Zählkarten auszugeben. Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt des Schiedsrichters zu übernehmen. Der Gastverein ist berechtigt, für 3 Einzel und 2 Doppel die Schiedsrichter zu stellen. Für 4er-Mannschaften ist analog zu verfahren.
3. Der Heimverein übernimmt die Verpflegungskosten für den vom WTB eingesetzten Oberschiedsrichter sowie dessen Reisekosten und Aufwandsentschädigung.
4. Der Heimverein stellt die Bälle der vom WTB bestimmten Ballmarke und Farbe. Die dadurch entstehenden Kosten hat er zu tragen. Für die Einzel sind in allen Klassen je drei neue Bälle zu stellen, auf Verbandsebene auch für die Doppel. In der Württembergliga der Aktiven sind für Einzel und Doppel je vier neue Bälle zu stellen. Wird ein Verbandsspiel in die Halle verlegt, sind neue Bälle zu verwenden. Bei Verwendung anderer Ballmarken als der vorgeschriebenen wird je Verbandsspiel ein Ordnungsgeld erhoben (siehe Ordnungskatalog).

5. Es müssen während des Verbandsspiels aufliegen:
 - die Tennisregeln der ITF
 - die Wettspielordnung des WTB einschließlich der Ergänzungsbestimmungen
 - o *Die Empfehlung für das Spiel ohne Schiedsrichter des DTB (siehe Anlage)*
 - o *Der Verhaltenskodex des DTB*
 - die Wettspielordnung des DTB
 - die Jugendordnung des DTB
 - die namentlichen Mannschaftsmeldungen der beteiligten Mannschaften
6. Der Heimverein muss einen Turnierleiter bestimmen.
 - Überprüfung der Spielplätze (Netzhöhe, Einzelstützen, Spielstandsanzeige, Bänke)
 - Zuteilung der Spielplätze und namentlicher Aufruf der Spieler
 - Ernennung der Schiedsrichter, Linienrichter usw.
 - Ausgabe der Bälle
 - Abwicklung der Wettspiele
 - Fertigung des Spielberichts
7. Die Reihenfolge der zu spielenden Einzel ist wie folgt:
 - bei 6er-Mannschaften: 2, 4, 6, 1, 3, 5
 - oder wenn platzbezogen gespielt wird: 2,4,6 und im Anschluss in Abhängigkeit der Plätze. Dies kann der Turnierleiter festlegen. Dies gilt entsprechend auch für 4er-Mannschaften.
 - bei 4er-Mannschaften: 2, 4, 1, 3es sei denn, die Mannschaftsführer einigen sich auf eine andere Reihenfolge.

§ 27 Rechte und Pflichten des Oberschiedsrichters

1. Für alle Verbandsspiele kann der WTB einen Oberschiedsrichter (OSR) bestimmen. Einsprüche gegen die Ernennung sind nicht möglich. Vom WTB eingesetzte OSR sind für alle auf der Anlage an diesem Tage durchzuführenden Spiele zuständig bis zur Beendigung des ihm zugeteilten Spiels.
2. Ist weder der OSR noch sein Stellvertreter anwesend, so übernimmt, sofern sich die Mannschaftsführer nicht auf eine Person einigen, der Mannschaftsführer der jeweiligen Gastmannschaft seine Rechte und Pflichten. Entscheidungen nach § 27, Ziff. 3 Abs. h und i) und eine Verweigerung einer Verletzungspause nach § 19,6 können nur durch einen vom WTB eingesetzten OSR getroffen werden.
3. Der Oberschiedsrichter – oder in seiner Abwesenheit der von ihm ernannte Stellvertreter – ist berechtigt, sämtliche für die Abwicklung der Wettkämpfe erforderlichen Anordnungen unter Beachtung der ITF-Tennisregeln und der Bestimmungen dieser Wettspielordnung zu treffen. Er hat insbesondere folgende Rechte und Pflichten:
 - a) Überprüfung der Identität der Spieler.
 - b) Überprüfung der Spielberechtigung für Einzel und Doppel.
 - c) Festsetzung des Spielplans und Ansetzung der einzelnen Wettspiele,
 - d) Entscheidung über die Bespielbarkeit eines Spielplatzes (im Freien oder in der Halle),
 - e) Einsetzen oder Abberufen von Schieds-, Linien-, Netz- und Fußfehlrichtern,
 - f) Unterbrechung von Wettspielen wegen der Lichtverhältnisse, des Zustandes des Spielplatzes oder der Witterung,
 - g) Anordnung eines Austauschs von Bällen, besonders aus Gründen der Witterung,
 - h) Entscheidung über den Ausschluss eines Spielers, soweit nicht der Verhaltenskodex zur Anwendung kommt, Betreuers oder Mannschaftsführers, der sich eines groben Verstoßes gegen den sportlichen Anstand schuldig gemacht oder durch Worte oder Handlungen seiner Missbilligung über Entscheidungen in verletzender Weise Ausdruck gegeben hat; ein ausgeschlossener Spieler darf am selben Tag nicht mehr eingesetzt werden.
 - i) Entscheidungen – auch ohne Antrag eines Spielers, Mannschaftsführers oder Schiedsrichters – betreffend die Einhaltung der Tennisregeln und der sonstigen Bestimmungen sowie aller Streitigkeiten, die nicht der endgültigen Entscheidung des Schiedsrichters oder anderer Instanzen unterliegen.
4. Die dem Oberschiedsrichter nach ITF-Tennisregel 28 i. V. m. Anhang VI Abs. 6 eingeräumten Rechte gelten nicht.
5. Die Entscheidungen des Oberschiedsrichters sind endgültig, ausgenommen solche nach § 27 Ziffer 3b WTB-WSP.

§ 28 Schiedsrichter, Hilfsrichter

1. Die Entscheidungen des Schiedsrichters in Tatfragen sind endgültig.
2. Gegen seine Entscheidungen in Regelfragen ist Berufung an den Oberschiedsrichter zulässig. Dieser entscheidet endgültig. Die Berufung ist als unzulässig zu verwerfen, wenn sie nicht unverzüglich erfolgt.
3. Auf die Gültigkeit des Wettspiels ist es ohne Einfluss, wenn der Oberschiedsrichter/Schiedsrichter eine oder einzelne seiner Verpflichtungen versäumt.
4. Auf Anordnung des Oberschiedsrichters können auch Hilfsrichter eingesetzt werden:
 - Linienrichter,
 - Netzrichter,
 - Fußfehlerrichter.

Jeder Hilfsrichter ist nur für die ihm zugewiesene Aufgabe (Linie) in Tatfragen zuständig. Unberührt bleibt das Recht des Schiedsrichters nach ITF-Tennisregel 28 i. V. m. Anhang VI Absatz 4, Entscheidungen der Hilfsrichter abzuändern.

5. Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen kein neutraler, geprüfter Schiedsrichter eingesetzt ist, ist der vom WTB wegen einer anderen Begegnung auf dieser Anlage eingesetzte Oberschiedsrichter, sofern er auf dem Platz ist, auch die letzte Instanz für Tatsachenentscheidungen.

§ 29 Mannschaftsführer

Jede Mannschaft wird von einem Mannschaftsführer vertreten, der auch ein Spieler seiner Mannschaft sein kann. Der Mannschaftsführer ist spätestens 15 Min. vor Spielbeginn namentlich dem Oberschiedsrichter zu melden. Er allein vertritt die Belange seiner Mannschaft an diesem Spieltag. Für den Fall, dass der Mannschaftsführer selbst ein Spiel bestreitet ist ein dem Oberschiedsrichter zu benennender Stellvertreter zuständig.

§ 30 Abgabe der namentlichen Mannschaftsaufstellung am Spieltag (Mannschaftsführerbesprechung)

1. Der Oberschiedsrichter muss vor Spielbeginn mit den Mannschaftsführern eine Besprechung abhalten. Dabei sollen alle mit der Durchführung des Wettkampfs zusammenhängenden Fragen geklärt und entsprechende Vereinbarungen oder Entscheidungen getroffen werden. Insbesondere hat der gastgebende Verein dabei verbindlich anzugeben, welche Plätze und ggf. welche Halle zur Verfügung stehen.
2. Spätestens eine Viertelstunde vor dem festgesetzten Spielbeginn haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter die namentliche Mannschaftsaufstellung der Einzelspieler schriftlich, aber nicht im Spielberichtsbogen notiert, zu übergeben. Alle in der Mannschaftsaufstellung eingetragenen Einzelspieler müssen zu diesem Zeitpunkt anwesend sein und sich notfalls ausweisen können. Ist kein vom WTB eingesetzter OSR anwesend, ist jede Mannschaft für die korrekte Abgabe ihrer Mannschaftsmeldung zuständig und kann diese nicht mehr abändern.
3. Die namentlichen Doppelaufstellungen haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter spätestens eine Viertelstunde nach Ende des letzten Einzels ebenfalls schriftlich zu übergeben. Erfolgt die Abgabe der namentlichen Mannschaftsaufstellung im Doppel an den Oberschiedsrichter nach dessen Ermessen (Tatsachenentscheidung) verspätet, werden die Doppel mit 0:3 (6er-Team) bzw. 0:2 (4er-Team) gewertet. Dies gilt ausschließlich für die Wettkämpfe, bei denen Oberschiedsrichter eingeteilt sind, die keinem der beteiligten Vereine angehören und mindestens im Besitz einer B-Oberschiedsrichterlizenz sind.
4. Der Oberschiedsrichter hat die ihm übergebenen Aufstellungen zu prüfen. Falls sie nicht den Bestimmungen entsprechen, hat er zunächst die Berichtigung zu veranlassen. Erst nach Feststellung der Richtigkeit erfolgt die Offenlegung und Eintragung in den Spielberichtsbogen durch den Oberschiedsrichter.
5. Die Aufstellung der Einzel und Doppel ist nach Offenlegung durch den Oberschiedsrichter endgültig und darf in keinem Fall mehr geändert werden.

§ 31 Spielkleidung, Werbung

1. Während eines Wettspiels (einschl. des Einschlagens) dürfen nur Tenniskleidung und für den Belag geeignete Tennisschuhe getragen werden.
2. Während eines Wettspiels (einschl. des Einschlagens) ist Werbung auf der Kleidung (einschl. der

Wärmebekleidung) und Ausrüstung eines Spielers nur in folgendem Umfang gestattet:

- Hemd, Pulli, Jacke:
Ärmel
Spielerin: Eine Fremdwerbung (nicht Hersteller) je Ärmel, maximal 26 cm². Herstellerwerbung auf jedem Ärmel von maximal 77,5 cm² ohne Schrift. Beinhaltet die Herstellerwerbung einen Schriftzug, darf dieser nicht größer als 26 cm² sein.
Spieler: Zwei Flächen von maximal 39 cm² je Ärmel für Fremdwerbung oder Herstellerwerbung: Pro Fläche (Schrift ist erlaubt) sind bis zu zwei unterschiedliche Fremdwerbungen möglich.

Ärmellos
Spielerin: Die Fremdwerbung, die für den Ärmel erlaubt ist, darf auf der Vorderseite platziert werden.
Spieler: Keine zusätzlichen Flächen für Fremdwerbung oder Herstellerwerbung auf der Vorderseite oder am Kragen.

Vorne, hinten oder am Kragen:
Spielerin: Insgesamt maximal zweimal Herstellerwerbung (maximal 13 cm²) oder einmal 26 cm².
Spieler: Zweimal maximal 39 cm² (Schrift ist erlaubt) auf der Vorderseite oder am Kragen für Fremdwerbung oder Herstellerwerbung. Sofern auf der Vorderseite oder am Kragen nur einmal Fremdwerbung oder Herstellerwerbung von maximal 39 cm² vorhanden ist, kann zusätzlich einmal Herstellerwerbung von maximal 26 cm² auf der Rückseite platziert werden.

- Hose, Rock:
Spielerin: Zweimal Herstellerwerbung von maximal 13 cm² oder einmal 26 cm².
Spieler: Zweimal Herstellerwerbung von maximal 13 cm². Alternativ Herstellerwerbung einmal vorne und einmal hinten von maximal 26 cm².
- Kopfbedeckung, Stirn- und Schweißband:
Spielerin: je einmal Herstellerwerbung von maximal 19,5 cm². Auf der Kopfbedeckung oder dem Stirnband ist zusätzlich einmal Fremdwerbung von 26 cm² erlaubt, sofern die Fremdwerbung an der Seite platziert ist.
Spieler: je einmal Herstellerwerbung von maximal 19,5 cm². Auf der Kopfbedeckung oder dem Stirnband ist zusätzlich einmal Fremdwerbung von 26 cm² erlaubt, sofern die Fremdwerbung an der Seite platziert ist.
- Socken, Schuhe:
Herstellerwerbung auf jeder Socke und jedem Schuh.
- Schläger, Saiten:
Jeweils das Markenzeichen des Herstellers.
- Teamsponsor:
Einmal auf der Tenniskleidung mit max. 200 cm² und einmal max. 13 cm². Für Spieler gilt: Der Teamsponsor kann zusätzlich auf der Tenniskleidung platziert werden, wenn auf Hemd, Pulli oder Jacke (mit Ärmeln) keine Fremdwerbung auf der Vorderseite oder am Kragen vorhanden ist.
- Vereinsname bzw. Mannschaftsname:
Einmal zusätzlich auf der Tenniskleidung (maximal 200 cm²).
- Spielername:
Einmal zusätzlich auf der Tenniskleidung (maximal 200 cm²).

Werbung für andere Veranstaltungen (Sport, Events, etc.) ist grundsätzlich nicht erlaubt.

3. Bei einem Verstoß gegen vorstehende Bestimmungen hat der Spieler auf Aufforderung des vom WTB eingesetzten Schiedsrichters/Oberschiedsrichters das beanstandete Kleidungs- oder Ausrüstungsstück unverzüglich zu wechseln. Im Falle der Weigerung ist der Spieler vom Oberschiedsrichter zu disqualifizieren.

§ 32 Bälle

1. Für die Einzel sind in allen Klassen je drei neue Bälle zu stellen, auf Verbandsebene auch für die Doppel. In der Württembergliga der Aktiven sind für Einzel und Doppel je vier neue Bälle zu stellen. Wird ein Verbandsspiel in die Halle verlegt, sind neue Bälle der vorgeschriebenen Marke zu verwenden.
2. Ist ein Ball unbrauchbar geworden oder verloren gegangen, so ist er zu ersetzen, wenn nicht wenigstens drei Bälle im Spiel sind. Dafür gilt:

- a) Ist ein Ball während des Einschlagens vor dem Wettspiel zu ersetzen, so ist dazu ein neuer (ungebrauchter) Ball zu verwenden.
 - b) Ist ein Ball später zu ersetzen, so ist dazu ein gebrauchter Ball mit einem ähnlichen Grad der Abnutzung zu verwenden.
3. Nach der Unterbrechung eines Wettspiels gemäß § 27, 3 ist mit den ursprünglich verwendeten Bällen weiterzuspielen.

§ 33 Mannschaftsaufstellung am Spieltag

a) Allgemein

1. In einer Mannschaft (Einzel und Doppel) kann auf Verbands- und Bezirksebene nur ein Spieler aufgestellt werden, der nicht Deutscher ist. In Jugendmannschaften dürfen beliebig viele nicht deutsche Spieler eingesetzt werden. In den Doppeln dürfen andere Spieler, die nicht Deutsche sind, anstelle der in den Einzeln eingesetzten nicht deutschen Spieler eingesetzt werden.
2. Es ist unzulässig, einen Spieler an einem Kalendertag in zwei Mannschaften aufzustellen oder einzusetzen.
- 3. Ein Spieler, der insgesamt mehr als zweimal in derselben oder einer höheren Mannschaft gespielt hat, ist für einen Einsatz in niedrigeren Mannschaften derselben Altersklasse nicht mehr spielberechtigt.**
4. Hat ein Spieler mehr als zwei Einsätze in der Regionalliga, Südwestliga, 1. oder 2. Bundesliga, darf er auf Verbands- und Bezirksebene sowohl als Stamm- als auch als Ersatzspieler nicht mehr eingesetzt werden.

b) Aufstellung im Einzel:

1. Die objektiv spielfähigen Einzelspieler sind in der Reihenfolge der namentlichen Mannschaftsmeldung aufzustellen.
2. Wurden von einer Mannschaft Einzel in falscher Reihenfolge in den Spielberichtsbogen eingetragen, sind ab der falschen Eintragung alle Spiele mit zu Null zu werten.
3. Wurden von einer Mannschaft Einzel richtig in den Spielberichtsbogen eingetragen aber in falscher Reihenfolge der Aufstellung gespielt, sind die betreffenden Einzel gegen den Heimverein mit zu Null verloren zu werten.
4. Werden Spieler einer namentlichen Mannschaftsmeldung nicht aufgestellt, rücken die übrigen Spieler dieser Mannschaft auf, und auf den freien Plätzen können Spieler von einem der nachfolgenden Plätze der Mannschaftsmeldung in der dortigen Reihenfolge aufgestellt werden.
5. Mitwirkung von nicht spielberechtigten Spielern:
Hat in einer Mannschaft ein nicht spielberechtigter Spieler mitgewirkt, so werden die von diesem Spieler und von den in der Mannschaftsaufstellung nachfolgenden Spielern ausgetragenen Wettspiele der gegnerischen Mannschaft mit „w.o.“ (walk over) gewertet. Einzel und Doppel werden getrennt gewertet. Wenn eine Mannschaft ein Verbandsspiel in einer den Bestimmungen der §10, §11 und §13 widersprechenden Aufstellung ausgetragen hat, ist entsprechend zu verfahren.
Die vorstehenden Entscheidungen kann der zuständige Sportwart auch ohne besonderen Antrag treffen. In diesen Fällen gilt § 20 entsprechend.
6. Bei gemischten Mannschaften der Jugend müssen die männlichen Jugendlichen grundsätzlich auf Position 1+2 und die weiblichen Jugendlichen auf den Positionen 3+4 spielen.

c) Aufstellung im Doppel:

1. Die Doppel können aus allen objektiv spielfähigen Spielern der namentlichen Mannschaftsmeldung dieser Altersklasse gebildet werden, die bei der Abgabe der Doppelaufstellung anwesend sind.
2. Wer sein Einzel ohne zu spielen abgegeben hat, d.h. wer sein Wettspiel aufgibt, bevor der erste Punkt gespielt ist, ist im Doppel an diesem Kalendertag nicht spielberechtigt.
3. Wurden in einer Mannschaft die Doppel falsch aufgestellt, sind diese ab der falschen Eintragung mit zu Null zu werten.
4. Wurden von einer Mannschaft die Doppel richtig in den Spielberichtsbogen eingetragen aber in falscher Reihenfolge gespielt, sind die betreffenden Doppel gegen den Heimverein mit zu Null verloren zu werten.
5. Die in den Doppeln einzusetzenden Spieler erhalten Platzziffern von 1 bis 6, bei 4er-Mannschaften von 1 bis 4. Diese ergeben sich aus der Reihenfolge der Spieler in der Mannschaftsmeldung. Bei der Aufstellung der Doppel darf die Summe der Platzziffern des 2. Doppels nicht geringer sein als die des 1. Doppels und

die Summe der Platzziffern des 3. Doppels nicht geringer als die des 2. Doppels. Falls die Summe der Platzziffern aller 3 Doppel gleich ist, darf der Spieler mit Platzziffer 1 nicht im 3. Doppel aufgestellt werden. Bei 4er-Mannschaften kann der Spieler mit Platzziffer 1 im 2. Doppel aufgestellt werden.

6. Bei den Mixed-Wettbewerben erhalten die drei eingesetzten Herren entsprechend der namentlichen Mannschaftsmeldung die Platzziffern 1 – 3, dies gilt in gleicher Weise für die Damen entsprechend der Mannschaftsmeldung. Die Quersumme der Platzziffern entscheidet über die Aufstellung im Doppel. Das Mixed mit der niedrigsten Quersumme spielt das Doppel 1, das Mixed mit der höchsten Quersumme das Doppel 3. Haben innerhalb einer Mannschaft zwei Mixed dieselbe Quersumme, so entscheidet die Mannschaft selbst darüber, welches Mixed auf welcher Position spielt.
7. Bei gemischten Mannschaften der Jugend erhalten die männlichen Jugendlichen entsprechend der namentlichen Mannschaftsmeldung die Platzziffern 1+2, die weiblichen Jugendlichen die Platzziffern 3+4. Es können „reine“ Doppel oder auch Mixed aufgestellt werden. Es müssen zwei männliche und zwei weibliche Jugendliche spielen.

d) Ersatzspieler

Für alle Aktiven- und Seniorenmannschaften gilt:

1. In 6er-Mannschaften dürfen maximal je 2 Ersatzspieler im Einzel und Doppel aufgestellt werden, in 4er-Mannschaften darf maximal je 1 Ersatzspieler im Einzel und Doppel aufgestellt werden. In den Doppeln dürfen analog zu den Stammspielern andere Ersatzspieler anstelle der in den Einzeln eingesetzten Ersatzspieler eingesetzt werden.
2. Ersatzspieler sind alle Spieler, die zusätzlich zu ihrer Meldung als Stammspieler in ihrer Altersklasse in maximal zwei Altersklassen als Ersatzspieler gemeldet sind.
3. Stehen an einem Spieltag nicht genügend Stammspieler zur Verfügung, können alle Ersatzspieler, die auf der namentlichen Meldung dieser Altersklasse stehen, eingesetzt werden. Maximal können je zwei Ersatzspieler (6er-Mannschaften) bzw. 1 Ersatzspieler (4er-Mannschaften) eingetragen werden.
4. Ein Ersatzspieler wird bei einem Einsatz in den Damen- und Herrenmannschaften Aktiv entsprechend seiner offiziellen DTB-Rangliste der Aktiven vom 31.12., bei einem Einsatz in den Seniorenmannschaften entsprechend seiner Leistungsklasse (LK) in die jüngere bzw. ältere Mannschaft eingordnet. Soweit keine Ranglistenposition zur Anwendung kommt, kommt er mit seiner LK hinter dem Stammspieler mit gleicher LK zum Einsatz.
Ein Spieler ist ab dem dritten Einsatz als Ersatzspieler nicht mehr für seine Altersklasse, in der er als Stammspieler gemeldet ist, spielberechtigt.
Mit dem dritten Einsatz als Ersatzspieler in einer jüngeren oder älteren Altersklasse ist er nur noch für diese Altersklasse spielberechtigt.
Für den Einsatz innerhalb einer Altersklasse als Ersatzspieler gilt § 33 a) Ziff. 3 entsprechend.
5. Spieler der Bundesligen Damen, Herren und Herren 30 und der Regionalliga sowie Regionalliga und Südwestliga der Senioren auf den Positionen eins bis sechs (6er-Mannschaft, gemäß der WTB-VSPO – z.B. ein nicht deutscher Spieler darf eingesetzt werden) in der namentlichen Mannschaftsmeldung, dürfen nicht als Ersatzspieler auf Bezirksebene eingesetzt werden. Bei 4er-Mannschaften gilt dies für Spieler der Positionen eins bis vier.

§ 34 Nicht vollzählige Mannschaft

1. 15 Min. vor dem festgesetzten Spielbeginn müssen alle Einzelspieler anwesend sein.
2. Sind 15 Min. vor dem festgesetzten Spielbeginn nicht alle Einzelspieler anwesend, ist nach § 33 b) Ziff. 4 aufzurücken.
3. Ist 15 Min. vor dem festgesetzten Spielbeginn eine Mannschaft nicht vollzählig und ist nicht mehr als die Hälfte der Einzelspieler anwesend, so wird das Verbandsspiel nicht ausgetragen. Es gilt dann § 39.
4. Ist mehr als die Hälfte der Einzelspieler anwesend, so wird das Verbandsspiel von den anwesenden Spielern ausgetragen. Die nicht zu Stande gekommenen Spiele werden mit „w.o.“ (walk over) für die vollzählige Mannschaft gewertet. Im Spielbericht sind solche Wertungen zu erläutern.

§ 35 Spielbericht

1. Der Heimverein gibt den vollständigen Spielbericht bis dem Spieltag folgenden Montag 10.00 Uhr in den internen Vereins-Account ein.
2. Der Spielbericht ist auch dann über den internen Vereins-Account einzugeben, wenn das Verbandsspiel nicht ausgetragen oder abgebrochen wurde. Dies ist auf dem Spielbericht ebenso zu vermerken, wie der Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern. Details sind in einem gesonderten Bericht zu melden.
3. Der Spielbericht ist vom Oberschiedsrichter und den Mannschaftsführern zu unterschreiben und vom Heimverein bis zum 31.12. des Spieljahres zu archivieren. Für die ordnungsgemäße Führung des Spielberichtes ist der Mannschaftsführer des Heimvereins verantwortlich.
4. Bei verspäteter, unvollständiger oder fehlerhafter Eingabe des Spielberichtes über den Vereins-Account, wird der Heimverein vom zuständigen Sportwart mit einem Ordnungsgeld belegt (siehe Ordnungskatalog).
5. Nicht ausgetragene Wettspiele sind in dem Spielbericht vom Heimverein mit „w.o.“ (walk over) einzutragen. Diese werden systemseitig automatisch mit 6:0/6:0 bzw. 4:0/4:0 gewertet.
6. Wird in den Spielbericht ein fiktives Einzel- bzw. Doppel-Ergebnis eingetragen, stehen beide Mannschaften als erste Absteiger der Gruppe fest. Zusätzlich werden beide Vereine der Rechtskommission gemeldet.

§ 36 Verlegung in die Halle

1. Kann im Freien nicht gespielt werden, so müssen Mannschaften
 - a. der Aktiven in der Württembergliga und der Oberliga
 - b. bei Sonntagsspielen der Damen 40 und Herren 40 auf der Verbandsebene (Ligen und Staffeln)
 - c. der U18-Mannschaften der Württembergliga/Württembergstaffel, Oberliga/Oberligastaffel und Verbandsliga/Verbandsstaffeldie Spiele in der Halle austragen. Die Nutzung von Hallentennisschuhen ist entsprechend den Bodenbelägen verpflichtend.
2. Kann der Heimverein gemäß § 36 Ziff. 1 keine Halle zur Verfügung stellen, wird das Spiel mit 9:0 (6er-Mannschaft) bzw. 6:0 (4er-Mannschaft) für den Gastverein gewertet und der Heimverein erhält ein Ordnungsgeld gemäß Ordnungskatalog Ziffer 2.
3. Alle anderen Mannschaften müssen, wenn eine Halle kostenlos zur Verfügung gestellt wird, die Spiele in der Halle austragen. Hierzu ist eine Halle mit mindestens zwei Plätzen gleichen Belags bereit zu halten. Die Einspielzeit beträgt in diesem Fall 20 Min. für beide Mannschaften. Die Zeitdauer des Einschlagens vor einem Wettbewerb darf 5 Minuten nicht überschreiten.
4. Wird vom Heim- oder Gastverein eine Halle kostenlos zur Verfügung gestellt (im Umkreis von 30 km), muss in allen Klassen und Wettbewerben in der Halle gespielt werden.
5. Die Entscheidung, zu welchem Zeitpunkt die Spiele in die Halle verlegt werden, trifft der Oberschiedsrichter. Für den Zeitpunkt sollen auch die Anzahl der vorhandenen Hallenplätze und die Länge der Heimfahrt der Gastmannschaft maßgebend sein. Dabei soll berücksichtigt werden, dass sämtliche Verbandsspiele bis 22.00 Uhr beendet sind.
6. Die Kosten der Halle nach § 36 Ziffer 1 trägt der Heimverein.
7. Bei mehreren Mannschaften hat diejenige den Vorrang, die in einer höheren Spielklasse spielt. Nachgeordnete Entscheidungskriterien sind der Fortschritt der Begegnung und der Anfahrtsweg.
8. Sobald die Witterung es zulässt, sind neu anzusetzende Spiele wieder im Freien durchzuführen.

§ 37 Spielabbruch

Ein abgebrochenes Verbandsspiel muss auf jeden Fall beendet werden.

1. Es muss am nächsten Ersatztermin weitergespielt werden.
Am Ersatztermin gilt:
 - der bis dahin ermittelte Punktstand des Verbandsspiels bleibt bestehen; abgebrochene Wettspiele sind neu zu beginnen.
 - sind am Ersatztermin nicht dieselben Spieler verfügbar so muss eine neue Mannschaftsaufstellung abgegeben werden. Die Bestimmungen der § 33, § 34 sind einzuhalten, besonders hinsichtlich der Reihenfolge nach Spielstärke und der Anwesenheit.
 - das Ergebnis der ausgetragenen Wettspiele bleibt auch hinsichtlich der Reihenfolge des ersten Spieltags bestehen (z. B. das zweite und das vierte Einzel sind bereits beendet, damit erledigt und werden nicht wiederholt. Das gilt auch für beendete Doppel).
 - die nicht ausgetragenen und nicht beendeten Einzel und Doppel müssen nach der Mannschaftsaufstellung des zweiten Spieltags gespielt werden. Dabei kann es vorkommen, dass ein

Spieler am Ersatztermin ein zweites Mal im Einzel spielt, wenn er nämlich z. B. am ersten Spieltag sein Einzel als Nr. 2 beendet hat, am Ersatztermin dann aber wegen Abwesenheit des Spitzenspielers an Nr. 1 rückt. Dasselbe tritt ein, wenn der Spieler am ersten Spieltag wegen Fehlens der Nr. 2 an dessen Stelle aufgerückt war, am zweiten Spieltag in der Mannschaftsaufstellung an Nr. 3 aufgeführt ist und das 3. Einzel am ersten Spieltag nicht gespielt oder nicht beendet wurde. Spielberechtigt für die Doppel sind alle Spieler der Mannschaftsmeldung, die bei der Abgabe der Doppelaufstellung anwesend sind.

2. Ab 17.00 Uhr am Werktag (auch Samstag) und 15.00 Uhr am Sonntag soll erstmals entschieden werden, welche Spiele auf den Ersatztermin verlegt werden. Wird ein Verbandsspiel zum festgelegten Zeitpunkt auf den Ersatztermin verschoben, so haben die regulär zu diesem Termin angesetzten Verbandsspiele Vorrang.

§ 38 Ersatzspielertermin

1. Für Ersatzspielertermine gelten folgenden Vorgaben:
 - für Spiele an Werktagen Aktive/Senioren/Jugend ist dies ein Tag vor dem nächsten Gruppenspieltag,
 - für Samstagsspiele bei den Aktiven/Senioren ist dies der darauffolgende Sonntag,
 - für Samstagsspiele bei der Jugend ist der Ersatzspieltag bis 1 Woche vor dem letzten Spieltag der Gruppe.
 - Die zuständige Geschäftsstelle muss über den Ersatzspielertermin informiert werden.
 - für Sonntagsspiele ist dies der Samstag vor dem nächsten Verbandsspieltag.Der Ersatzspieltag am letzten Gruppenspieltag muss innerhalb einer Woche nach dem letzten Gruppenspieltag durchgeführt werden.
2. Kann auch am Ersatztermin nicht weitergespielt werden, bleibt der bis dahin ermittelte Punktstand des Verbandsspiels bestehen. Das Verbandsspiel ist dann am nächsten Ersatztermin zu beenden.

§ 39 Nichtantreten zu einem Spieltag

1. Tritt eine Mannschaft der Aktiven oder Senioren zu einem Verbandsspiel nicht an, so kommt sie aus der Wertung und steigt ab. Die Mannschaft darf am laufenden Spielbetrieb nicht mehr teilnehmen. Außerdem wird ein Ordnungsgeld für jeden Spieltag, der dadurch nicht mehr ausgetragen werden kann, festgesetzt (siehe Ordnungskatalog). Gleiches gilt für Mannschaften der Jugend auf Verbandsebene.
2. Tritt eine Jugendmannschaft auf Bezirksebene zu einem Verbandsspiel nicht an, wird sie lediglich mit einem Ordnungsgeld belegt (siehe Ordnungskatalog). Nach dem zweiten Nichtantreten einer Jugendmannschaft auf Bezirksebene kommt diese Mannschaft aus der Wertung. Außerdem wird ein weiteres Ordnungsgeld festgesetzt.
3. Beim ersten Nichtantreten einer Jugendmannschaft auf Bezirksebene wird diese nicht aus der Wertung genommen, sondern dieses Spiel zu Null für den Gegner gewertet. Falls durch den hohen Sieg aber eine dritte Mannschaft beim Auf- bzw. Abstieg oder der Meisterschaft benachteiligt wird, gilt in diesem Fall der direkte Vergleich der beteiligten Mannschaften.
4. Beim ersten Nichtantreten einer Mannschaft in der Winterhallenrunde wird diese nicht aus der Wertung genommen, sondern dieses Spiel zu Null für den Gegner gewertet. Die Mannschaft steigt ab und es wird ein Ordnungsgeld festgesetzt (siehe Ordnungskatalog). Falls durch den hohen Sieg aber eine dritte Mannschaft beim Auf- bzw. Abstieg oder der Meisterschaft benachteiligt wird, gilt in diesem Fall der direkte Vergleich der beteiligten Mannschaften.
5. Über Fälle höherer Gewalt entscheidet der zuständige Sportwart. Dies kann bedeuten, dass ein Verbandsspiel neu angesetzt wird.
6. In der Winterhallenrunde haben die nichtantretenden Mannschaften die gesamten Hallenkosten alleine (auch des Gegners) zu bezahlen.

§ 40 Zuspätkommen zu einem Spieltag

Ein bis zu 60 Min. nach dem angesetzten Wettkampfbeginn (§ 18) verspätetes Erscheinen einer spielfähigen Mannschaft am Wettkampfort wird nicht als Nichtantreten gewertet. Das Spiel wird bei 6er-Mannschaften mit 0:9 und bei 4er-Mannschaften mit 0:6 gewertet. Über Fälle höherer Gewalt entscheidet der zuständige Sportwart. Dies kann bedeuten, dass ein Verbandsspiel neu angesetzt wird.

G. Rechtsmittel

§ 41 Protest

1. Ein Protest gegen das Ergebnis eines Verbandsspiels ist vom Vereinsvorsitzenden (Abteilungsleiter) bei der Geschäftsstelle des WTB einzureichen. Er muss spätestens am 4. Werktag nach dem Austragungstag des Verbandsspiels dort eingegangen sein. Gleichzeitig ist durch beigelegten Verrechnungsscheck eine Protestgebühr von EUR 150,- bei der WTB-Geschäftsstelle zu hinterlegen. Zulässig ist auch eine Abbuchungsermächtigung/Einzugsermächtigung oder Lastschrift.
2. Bei nachträglicher Abänderung des Spielberichtes durch den zuständigen Verband/Bezirk beträgt die Protestfrist vier Werktage ab Zustellung der Änderung.
3. Über den Protest entscheidet auf Verbandsebene ein bezirksneutraler Bezirkssportwart/Bezirksjugendwart. Die Zuständigkeit regelt ein von der Sportkommission/Jugendsportkommission festgelegter Geschäftsverteilungsplan. Auf Bezirksebene entscheidet der Bezirkssportwart/Bezirksjugendwart. Diese vertreten sich gegenseitig. Sind beide verhindert, so entscheidet der Bezirksvorsitzende.
4. Gegen eine Entscheidung eines Sportwartes/Jugendwartes auf Bezirksebene zu einem Verbandsspiel kann kein Protest sondern nur ein Einspruch bei der Rechtskommission eingelegt werden (siehe § 42).
5. Über einen Protest ist in der Regel innerhalb von 14 Tagen nach dem Verbandsspiel zu entscheiden. Die Entscheidung ist zuzustellen.

§ 42 Einspruch

1. Gegen die Entscheidung über einen Protest ist durch den Vereinsvorsitzenden (Abteilungsleiter) Einspruch an die Rechtskommission gegeben.
2. Der Einspruch ist bei der Geschäftsstelle des WTB einzureichen. Er muss spätestens am 4. Werktag nach der Zustellung der Protestentscheidung dort eingegangen sein. Gleichzeitig ist durch beigelegten Verrechnungsscheck eine weitere Gebühr von EUR 250,- bei der WTB-Geschäftsstelle zu hinterlegen. Zulässig ist auch eine Abbuchungsermächtigung/Einzugsermächtigung oder Lastschrift.
3. Die Rechtskommission entscheidet endgültig. Über den Einspruch ist in der Regel innerhalb von 4 Wochen nach Zustellung der Protestentscheidung zu entscheiden.

§ 43 Verfahren

1. Von den Entscheidungen nach den § 41 und 42 ist ausgeschlossen, wer einem beteiligten oder begünstigten Verein angehört. Ein am Verfahren Beteiligter gilt nicht schon deshalb als befangen, weil er in dieser Sache eine Auskunft erteilt hat.
2. Vor der Entscheidung über den Protest oder den Einspruch ist dem gegnerischen Verein Gelegenheit zur Äußerung zu geben. Der Oberschiedsrichter soll gehört werden. Über den Einspruch ist mündlich und öffentlich zu verhandeln.
3. Alle Entscheidungen über Proteste und Einsprüche haben schriftlich zu erfolgen. Sie sind zu begründen.
4. Die Entscheidungen der Rechtskommission sind bekannt zu machen.

§ 44 Fristversäumnis

1. War ein Verein trotz Anwendungen aller Sorgfalt gehindert, Protest oder Einspruch rechtzeitig einzulegen, so kann, wenn die Hinderungsgründe glaubhaft gemacht werden, nachträglich Zulassung bewilligt werden.
2. Die Entscheidung trifft die für die Entscheidung über den Protest oder den Einspruch zuständige Stelle.

§ 45 Gebühren

1. Die hinterlegten Gebühren verfallen zugunsten des WTB, wenn der Protest oder Einspruch zurückgewiesen wird.
2. Wird dem Protest oder Einspruch stattgegeben, so werden die hinterlegten Gebühren zurückerstattet. In diesem Fall hat der unterlegene Verein sämtliche Gebühren zu tragen.

H. Schlussbestimmungen

§ 46 Änderungen

Änderungen dieser Wettspielordnung beschließt die Delegiertenversammlung des WTB mit einfacher Mehrheit.

J. Ordnungskatalog

1. Zurückziehen von Mannschaften

Zurückziehen einer Mannschaft nach dem 31.01. bis zum 15.03. (Sommer), nach dem 01.05. bis zum 13.07. (Mixed) bzw. nach dem 20.07. bis 15.10. (Winter)

a auf Verbandsebene	150 Euro
b auf Bezirksebene (aktive Mannschaften und Senioren)	100 Euro
c auf Bezirksebene Jugendmannschaften	50 Euro

Zurückziehen einer Mannschaft nach dem 15.03. (Sommer), nach dem 13.07. (Mixed) bzw. nach dem 15.10. (Winter)

	<u>6er-Team</u>	<u>4er-Team</u>
a Württembergliga und Württembergstaffel	1000 Euro	600 Euro
b Oberliga- und Oberligastaffel	800 Euro	500 Euro
c Verbandsliga und Verbandsstaffel	600 Euro	400 Euro
d auf Bezirksebene	400 Euro	300 Euro
e Jugendmannschaften	200 Euro	150 Euro
f VR-Talentiade		50 Euro

2. Nichtantreten von Mannschaften

	<u>6er-Team</u>	<u>4er-Team</u>
a Württembergliga und Württembergstaffel (je Spieltag, siehe §39 WSPO)	500 Euro	300 Euro
b Oberliga- und Oberligastaffel (je Spieltag, siehe §39 WSPO)	400 Euro	250 Euro
c Verbandsliga und Verbandsstaffel (je Spieltag, siehe §39 WSPO)	300 Euro	200 Euro
d Bezirksebene (je Spieltag, siehe §39 WSPO)	150 Euro	100 Euro
e Jugendmannschaften (je Spieltag, siehe §39 WSPO)	100 Euro	100 Euro
f VR-Talentiade-Mannschaft		50 Euro

3. Nachmeldung von Mannschaften nach dem 1.12. bis 31.01. des jeweiligen Spieljahres (Sommer), nach dem 01.05. bis 30.06. (Mixed) bzw. nach dem 20.07. bis 04.10. (Winter).

a) auf Verbandsebene je Mannschaft	25 Euro, maximal 150 Euro
b) auf Bezirksebene je Mannschaft	25 Euro, maximal 150 Euro

4. Nachmeldung von Spielern auf Bezirksebene nach dem 15.03. bis 15.04.

a) auf Bezirksebene je Spieler	25 Euro
--------------------------------	---------

5. Fehlende Ergebnismeldung nach einem Spieltag am darauffolgenden Montag nach 10 Uhr, bzw. unvollständige und fehlerhafte Meldungen des Heimvereins

auf Verbands- und auf Bezirksebene	25 Euro
------------------------------------	---------

6. Fehlende namentliche Mannschaftsmeldung zum 15.03. (Sommer), 13.07. (Mixed) bzw. 15.10. (Winter)

auf Verbands- und auf Bezirksebene	50 Euro
------------------------------------	---------

7. Fehlender Oberschiedsrichter gemäß § 8, Ziffer 3 und Ziffer 4

aktive Mannschaften	150 Euro
Jugendmannschaften	100 Euro

8. Falsche Ballmarke gemäß §26, Ziffer 4

a) Verbandsebene (je Spieltag)	150 Euro
c) Bezirksebene (je Spieltag)	100 Euro