

## **D Bestimmungen für Mannschaftswettbewerbe**

### **1 Allgemeines**

- 1.1 Bei Mannschaftskämpfen entscheidet in jedem Spiel der Gewinn von drei Sätzen.
- 1.2 Die Regional- und Mitgliedsverbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich abweichende Regelungen von D 2 bis D 4 beschließen.

#### **Zusatz des TTVR**

Der Mannschaftsspielbetrieb ist in der Ordnung „Mannschaftsspielbetrieb“ geregelt (siehe Anlage 1).

### **2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe**

- 2.1 Vor Beginn des Mannschaftskampfes muss feststehen, welche Mannschaft mit A und welche mit B (WM-System: A bzw. X) bezeichnet wird.
- 2.2 Die Reihenfolge der Spiele gemäß Spielsystem ist bindend und muss eingehalten werden.

#### **Zusatz des TTVR**

Um den flüssigen Ablauf zu garantieren, ist an einem frei werdenden Tisch sofort das nächste Spiel anzusetzen, ohne jedoch die vorgeschriebene Reihenfolge des Spielsystems zu ändern.

- 2.3 Werden versehentlich falsche Einzel- oder Doppelspiele begonnen, so müssen sie zu Ende gespielt werden, sofern sie zum betreffenden System gehören; die Wertung - soweit sie noch für das Endergebnis benötigt wird - erfolgt dann nach der vorgeschriebenen Reihenfolge.
- 2.4 Für einen Spieler, der zwei- oder mehrmals hintereinander spielen muss, kann der Mannschaftsführer eine Pause von jeweils maximal fünf Minuten verlangen.
- 2.5 Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Spielpunkt für das Gesamtergebnis gewertet.
- 2.6 Jeder Mannschaftskampf ist beendet, wenn der zum Sieg notwendige Spielpunkt erreicht ist oder alle zum System gehörenden Spiele ausgetragen sind.
- 2.7 Für einen Sieg erhält die Mannschaft zwei Punkte. Bei unentschiedenem Ausgang erhält jede Mannschaft einen Punkt.
- 2.8 Kampflös verlorene Mannschaftskämpfe werden mit 2 : 0 Punkten, X : 0 Spielpunkten und 3 mal X : 0 Sätzen für den spielbereiten Gegner als gewonnen gewertet, wobei X der Zahl der im jeweiligen Spielsystem zum Sieg notwendigen Spielpunkte entspricht.

#### **Zusatz des TTVR**

- (1) Ein Mannschaftskampf dauert von der Begrüßung bis zum Erreichen des den Sieg bringenden Punktes.
- (2) Den Spielbetrieb der Jugend und Schüler regelt die Jugendordnung. Es sind jedoch nur die unter D 6 – 9 stehenden Spielsysteme möglich.

### **3 Einzelaufstellung**

- 3.1 Die einzelnen Spieler werden (außer im modifizierten Swaythling-Cup-System, im WM-System und im Corbillon-Cup-System) nach Spielstärke (A1 bis A6, B1 bis B6 bzw. A1 bis A4, B1 bis B4) aufgestellt. Fallen Spieler aus, so haben die übrigen Spieler geschlossen aufzurücken und die Ersatzspieler treten an die letzten Plätze. Ein Spieler gilt als ausgefallen, wenn er bis zum Ende des Mannschaftskampfes überhaupt nicht mitgewirkt hat.
- 3.2 Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt spätestens vor Beginn des ersten Einzels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Einzelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Doppeln beginnen, noch möglich.

### **Zusatz des TTVR**

- (1) Bei unvollständigem Antreten einer Mannschaft können später eintreffende Spieler nur insoweit noch eingesetzt werden, als dies die Abwicklung des Spieles nach der verbindlich vorgeschriebenen Reihenfolge der einzelnen Kämpfe nicht stört und es die Vorschrift zum Aufrücken überhaupt zulässt. Lässt also eine Mannschaft in Erwartung des späteren Eintreffens eines Spielers den betreffenden Platz zunächst frei, so kann der verspätet eintreffende Spieler alle seine bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgerufenen Einzelspiele ohne Abänderung der vorgeschriebenen Reihenfolge bestreiten.
- (2) Trifft der Spieler jedoch vor Aufruf seines letzten Einzelspieles, in dem er anzutreten hätte, nicht mehr ein, so ist das Spiel wegen Nichtaufrückens verloren, auch wenn die Mannschaft geltend macht, nur in Erwartung der verspäteten Spielers nicht aufgerückt zu sein. Dies gilt auch, wenn ein zur Begrüßung anwesender Spieler nicht mindestens zu einem Einzelspiel angetreten ist.

## **4 Doppelaufstellung**

- 4.1 In den Doppeln können andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Es ist auch zulässig, dass Spieler nur im Doppel mitwirken (die aber beim modifizierten Swaythling-Cup-System zu den höchstens fünf, beim Corbillon-Cup-System zu den höchstens vier Spielern der Mannschaft gehören müssen). Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.
- 4.2 Lediglich im Paarkreuz-System (D 6) erfolgt die Aufstellung der Doppelpaare nach Platzziffern. Diese errechnen sich aus der Summe der Plätze der an den Doppeln beteiligten Spieler, nachdem diese entsprechend der Spielstärkenreihenfolge innerhalb des Vereins den Plätzen 1-6 zugeordnet worden sind. Dabei ist das Doppel 1 frei wählbar; bei den restlichen Doppeln erhält das Doppel mit der geringeren Platzziffer den Platz 2. Bei gleichen Platzziffern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.
- 4.3 Können wegen des Ausfalls oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuz-System (D 6) nicht alle drei Doppel gebildet werden, so werden die möglichen zwei Doppel unabhängig von der Platzziffer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei.
- 4.4 Können wegen des Ausfalls oder verspäteten Erscheinens von Spielern beider Mannschaften bei Vierer-Mannschaften (D 7) nicht beide Doppel gebildet werden, so wird das mögliche Doppel jeweils auf Platz 1 gesetzt; Platz 2 bleibt frei.
- 4.5 Jeder Mannschaftsführer muss (außer im modifizierten Swaythling- und im Corbillon-Cup-System) vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners aus seinen Stamm- und/oder Ersatzspielern die Doppelpaare benennen. Jedes Doppel muss seine Spiele in der gleichen Aufstellung bestreiten, und kein Spieler darf in mehreren Paaren aufgestellt werden.

## **5 Spielsysteme**

Bei Bundesveranstaltungen mit Mannschaftswettbewerben dürfen nur die unter D 6 bis D 9 definierten Spielsysteme angewendet werden. Die Regional- und Mitgliedsverbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich weitere Spielsysteme definieren und anwenden.

### **Zusatz des TTVR**

Innerhalb des TTVR dürfen nur die unter D 6 – D 9 aufgeführten Systeme verwendet werden. Für nicht offizielle Wettbewerbe (WO A 11.4) können die Regionen andere Spielsysteme zulassen.

## **6 Sechser-Mannschaften**

Paarkreuz-System (4 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1	-	DB2	9.	A6	-	B5
2.	DA2	-	DB1	10.	A1	-	B1
3.	DA3	-	DB3	11.	A2	-	B2

4.	A1	-	B2	12.	A3	-	B3
5.	A2	-	B1	13.	A4	-	B4
6.	A3	-	B4	14.	A5	-	B5
7.	A4	-	B3	15.	A6	-	B6
8.	A5	-	B6	16.	DA1	-	DB1

## 7 Vierer-Mannschaften

Bundessystem (2 Doppel, 8 Einzel)

1.	DA1	-	DB1	6.	A4	-	B3
2.	DA2	-	DB2	7.	A1	-	B1
3.	A1	-	B2	8.	A2	-	B2
4.	A2	-	B1	9.	A3	-	B3
5.	A3	-	B4	10.	A4	-	B4

### Zusatz des TTVR

Werner-Scheffler-System (2 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1	-	DB1	8.	A2	-	B2
2.	DA2	-	DB2	9.	A3	-	B3
3.	A1	-	B2	10.	A4	-	B4
4.	A2	-	B1	11.	A3	-	B1
5.	A3	-	B4	12.	A1	-	B3
6.	A4	-	B3	13.	A2	-	B4
7.	A1	-	B1	14.	A4	-	B2

## 8 Dreier-Mannschaften

8.1 Modifiziertes Swaythling-Cup-System

1.	A1	-	B2	5.	A1	-	B1
2.	A2	-	B1	6.	A3	-	B2
3.	A3	-	B3	7.	A2	-	B3
4.	DA	-	DB				

Eine Mannschaft besteht aus drei bis fünf Spielern, von denen jeweils drei in den Einzel eingesetzt werden dürfen. Der auf der gültigen Mannschaftsaufstellung bestplatzierte Spieler einer Mannschaft ist an Platz 1 aufzustellen. Die weitere Aufstellung der Plätze 2 und 3 ist frei wählbar. Das Doppelpaar braucht der Mannschaftsführer jedoch erst nach den ersten drei Einzelspielen zu benennen.

### Zusatz des TTVR

Schwedenliga-System (1 Doppel, 9 Einzel)

1.	A	-	X	6.	A	-	Z
2.	B	-	Y	7.	C	-	Y
3.	C	-	Z	8.	B	-	Z
4.	Doppel	-	Doppel	9.	C	-	X
5.	B	-	X	10.	A	-	Y

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar.

8.2 WM-System

1.	A	-	X
2.	B	-	Y
3.	C	-	Z
4.	A	-	Y
5.	B	-	X

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar.

### 8.3 Für beide Spielsysteme gilt:

Vor Beginn des Spiels wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und X (bzw. B) hat. Findet das Spiel an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht der Gastverein das erste Los. Anschließend stellen die Mannschaftsführer wegen der vorgeschriebenen Reihenfolge der Abwicklung ohne Kenntnis der Mannschaftsaufstellung des Gegners ihre Mannschaft nach den o. a. Bestimmungen auf.

In Pokalspielen, bei denen diese beiden Systeme angewendet werden, entscheidet bei einem durch Unterbesetzung der Mannschaften möglichen Unentschieden die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und ggf. Bällen.

## 9 Zweier-Mannschaften

Corbillon-Cup-System (1 Doppel, 4 Einzel)

1. A1 - B1
2. A2 - B2
3. DA - DB
4. A1 - B2
5. A2 - B1

Eine Mannschaft besteht aus zwei bis vier Spielern, von denen jeweils nur zwei in den Einzelspielen eingesetzt werden. Vor Beginn des Spiels wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und B hat. Findet das Spiel an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht der Gastverein das erste Los.

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar. Nominiert werden die zwei Spieler in der vorgeschriebenen Reihenfolge für alle vier Einzelspiele. Der Mannschaftsführer braucht aber das Doppelpaar erst nach den beiden Einzelspielen zu benennen.

## 10 Mannschaftsstärke (Sollstärke) bei Punktspielen und Mannschaftsmeisterschaften

- 10.1 Die Spiele der 1. Bundesliga (Damen und Herren) werden mit Vierer-Mannschaften ausgetragen.
- 10.2 In allen übrigen Spielklassen der Damen wird ebenfalls mit Vierer-Mannschaften gespielt.
- 10.3 In allen übrigen Spielklassen der Herren wird mit Sechser-Mannschaften gespielt.
- 10.4 Abweichende Regelungen von 10.2 und 10.3 dürfen die Mitgliedsverbände für Spielklassen unterhalb der sechstöchsten Spielklasse bzw. - wenn es in einem Mitgliedsverband keine Spielklasse unterhalb der sechstöchsten Spielklasse gibt - für die unterste Spielklasse, sofern sich diese unterhalb der vierthöchsten Spielklasse befindet, beschließen.

## 11 Vereinsmannschaften

- 11.1 Vereinsmannschaften eines Vereins dürfen nur aus Spielern gebildet werden, die alle für diesen Verein spielberechtigt sind. An Punktspielen und Mannschaftsmeisterschaften sowie an Pokalmeisterschaften dürfen ausschließlich Vereinsmannschaften teilnehmen.
- 11.2 Abweichend von 11.1 dürfen die Mitgliedsverbände bei Punktspielen, Mannschaftsmeisterschaften und Pokalmeisterschaften im Damen- und Herrenbereich in Spielklassen unterhalb der sechstöchsten Spielklasse bzw. - wenn es in einem Mitgliedsverband keine Spielklasse unterhalb der sechstöchsten Spielklasse gibt - in der untersten Spielklasse, sofern sich diese unterhalb der vierthöchsten Spielklasse befindet, Mannschaften zulassen, bei denen der eine Teil der Spieler für einen Verein und der andere Teil der Spieler für genau einen anderen Verein spielberechtigt ist. Solche Mannschaften mit Spielern zweier Vereine werden "Spielgemeinschaften" genannt. Bei Punktspielen, Mannschaftsmeisterschaften und Pokalmeisterschaften im Jugend- und Schülerbereich dürfen die Mitgliedsverbände Spielgemeinschaften in den Spielklassen ihrer untersten Gliederung (Kreisverbände o. ä.) zulassen.

11.3 Spielgemeinschaften dürfen an weiterführenden Veranstaltungen für Vereinsmannschaften auf den Ebenen der Regionalverbände und des DTTB nicht teilnehmen.

## **12 Vereinsübergreifende Mannschaften**

Vereinsübergreifende Mannschaften dürfen aus Spielern gebildet werden, die nicht alle für denselben Verein spielberechtigt sind. Solche Mannschaften dürfen ausschließlich an nicht weiterführenden Veranstaltungen (siehe auch A 11.3) teilnehmen. Sie werden insbesondere für offene Turniere für Zweier-Mannschaften gebildet. Der Unterschied zu Auswahlmannschaften besteht darin, dass die Spieler einer vereinsübergreifenden Mannschaft nicht für den DTTB, einen Regional- oder Mitgliedsverband bzw. dessen Gliederung starten, sondern für die Kombination ihrer Vereine.

## **13 Auswahlmannschaften**

Auswahlmannschaften dürfen aus Spielern gebildet werden, die nicht alle für denselben Verein spielberechtigt sind. Solche Mannschaften dürfen ausschließlich an nicht weiterführenden Veranstaltungen (siehe auch A 11.3) teilnehmen. Sie werden insbesondere für Einladungsturniere oder Freundschaftsspiele gebildet. Der Unterschied zu vereinsübergreifenden Mannschaften besteht darin, dass die Spieler einer Auswahlmannschaft nicht für die Kombination ihrer Vereine, sondern für den DTTB, einen Regional- oder Mitgliedsverband bzw. dessen Gliederung starten.