

Wettspiel-Ordnung des Tennisverbandes Mecklenburg-Vorpommern



Teil 1: Allgemeine Bestimmungen

1 Geltungsbereich

2 Feststellung der Spielstärke

3 Bälle

Teil 2: Mannschaftswettbewerbe

4 Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen

5 Wettspielleitung/Spielleiter

6 Auf- und Abstieg

7 Teilnahmerecht von Vereinen

8 Spieljahr und Spielberechtigung

9 Mannschaftsmeldung

10 Namentliche Meldung

11 Verlegung von Punktspielen

12 Pflichten des Heimvereines

13 Mannschaftsführer, Schiedsrichter,
Oberschiedsrichter

14 Spiel- und Pausenregeln

15 Spielbeginn

16 Nicht, verspätetes oder unvollständiges
Antreten von Mannschaften

17 Spielen ohne Spielberechtigung

18 Mannschaftsaufstellung

19 Doppelaufstellung

20 Spielabbruch

21 Abbruch und Fortsetzung des Punktspieles

22 Spielbericht

23 Wertung und Platzierung der Spiele

24 Rechtsmittel und Rechtsausschuss

25 Proteste

26 Einsprüche

27 Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

Teil 3: Schlussbestimmungen

28 Änderungen dieser Wettspiel-Ordnung

29 Inkrafttreten

Teil 1: Allgemeine Bestimmungen

1. Geltungsbereich

1.1. Diese Wettspiel-Ordnung gilt für alle Mannschaftswettbewerbe die vom Tennisverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. (im folgenden TMV) durchgeführt werden. Für die Punktspiele im Sommer bzw. Winter werden jeweils Durchführungsbestimmungen erlassen.

1.2. Bei allen Wettspiel-Veranstaltungen müssen die Spielregeln der Internationalen Tennis Federation (ITF), die Wettspiel-Ordnung, Disziplinarordnung, die Anti-Doping-Bestimmungen und der Verhaltenskodex des Deutschen Tennis Bundes (DTB) sowie die Bestimmungen der Jugendordnung (JO) des DTB und TMV und die jeweiligen Durchführungsbestimmungen befolgt werden, sofern in dieser Wettspiel-Ordnung keine abweichenden Regelungen getroffen wurden.

1.3. Der Begriff »Spieler« gilt für Damen und Herren, Seniorinnen und Senioren sowie Juniorinnen und Junioren. Er ist dem Begriff »Spielerin« hier gleichgesetzt.

2. Feststellung der Spielstärke

2.1. Maßgeblich für die Feststellung der Spielstärke ist die jeweils gültige offizielle Deutsche Rangliste unter Beachtung der DTB-Regelungen zu deren Anwendung (Rangliste Damen und Herren, Gesamtrangliste Seniorinnen und Senioren, Gesamtrangliste Juniorinnen und Junioren). Nachfolgend gilt das LK-System. Bei gleicher LK mehrerer Spieler ist die Reihenfolge freigestellt.

2.2. Hiervon abweichende Mannschaftsmeldungen sind grundsätzlich unzulässig.

3. Bälle

3.1. Für alle Wettspiele des TMV werden vor Beginn der Saison die jeweiligen Ballmarken in den Durchführungsbestimmungen verbindlich vorgeschrieben.

3.2. Der Gastgeber stellt für jedes Einzel drei neue Bälle. Für die Doppel sind die Bälle der Einzelspiele zu verwenden. Werden für die Doppel neue Bälle angeboten, ist damit zu spielen.

3.3. Wird ein Verbandsspiel in die Halle verlegt, sind neue Bälle zu verwenden.

Teil 2: Mannschaftswettbewerbe

4. Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen

4.1. Die Mannschaftswettbewerbe nach DTB-WO des TMV werden in den jeweiligen Spielklassen ausgespielt. Die Mannschaftswettbewerbe des TMV, z. B. Mixed-Serie, Doppel-Runde sind nicht für Aufstiegs-wettbewerbe mit anderen Verbänden zugelassen und nur regionale Wettbewerbe innerhalb des TMV.

4.2. Spielklassen im TMV sind:

- Oberliga
- Verbandsliga
- Bereichsliga
- Bereichsklasse

- 4.3. Altersklassen sind die in der DTB-Wettspiel-Ordnung aufgeführten Klassen.
- 4.4. Zur Abwicklung der Punktspiele in den Spielklassen des TMV werden entsprechend den Erfordernissen Gruppen gebildet. Der Wechsel innerhalb der Spielklassen wird durch Auf- und Abstieg geregelt.
- 4.5. Neu gemeldete Mannschaften und solche, die **im Vorjahr nicht** an den betreffenden Mannschaftswettbewerben **teilgenommen** haben, beginnen **grundsätzlich in der untersten Spielklasse** des jeweiligen Mannschaftswettbewerbes. Abweichend davon ist eine Einstufung auf Antrag möglich, wenn eine Mannschaft einen Wechsel in eine ältere Altersklasse vornimmt. Ein Wechsel der Mannschaft liegt dann vor, sobald mehr als die Hälfte der Spieler der Mannschaft in die neue Altersklasse wechselt, wobei die wechselnden Spieler mindestens bei der Hälfte der Punktspiele eingesetzt wurden. Der bisherige Startplatz geht verloren.

5. Wettspielleitung/Spielleiter

- 5.1. Für die Durchführung und Organisation der Mannschaftsmeisterschaften sind der Sport- bzw. der Jugendwart des TMV zuständig.
- 5.2. Sport- und Jugendwart des TMV ernennen die Spielleiter.

6. Auf- und Abstieg

- 6.1. Auf- und Abstieg in den einzelnen Spielklassen werden durch den Sportausschuss des TMV geregelt und in den jährlichen Durchführungsbestimmungen veröffentlicht.

7. Teilnahmerecht von Vereinen

- 7.1. Jeder Verein, der Mitglied im TMV ist und mindestens zwei Tennisplätze, bei 4er-Mannschaften, und mindestens drei Plätze bei 6er-Mannschaften mit einheitlichem Belag zur Verfügung stellt, kann an den Mannschaftsmeisterschaften teilnehmen.
- 7.2. Zur Förderung des Mannschaftssports können von Vereinen (Abteilungen), die Mitglieder im TMV sind unter folgenden Voraussetzungen Spielgemeinschaften gebildet werden:
- Die Gründung einer Spielgemeinschaft kann maximal von zwei Vereinen erfolgen.
 - Die Spielgemeinschaft muss schriftlich und rechtsverbindlich zwischen den betroffenen Vereinen durch Niederschrift begründet sein.
 - Eine Spielgemeinschaft muss schriftlich bis zum **30.11.** bei der Geschäftsstelle des TMV beantragt werden. Die Teilnahme dieser Spielgemeinschaft wird bis zum **10.12.** genehmigt oder abgelehnt.

- Eine neu gegründete Spielgemeinschaft muss stets in der untersten Spielklasse beginnen. Es sei denn, sie tritt an die Stelle einer bereits am Wettbewerb in einer höheren Klasse teilnehmenden Mannschaft eines der sie begründeten Vereine.
- Wird eine Spielgemeinschaft aufgelöst, so muss die Geschäftsstelle des TMV schriftlich informiert werden. Eine Mannschaft der beteiligten Vereine kann den Platz in der erreichten Spielklasse übernehmen, sofern dies die Spielgemeinschaft begründeten Vereine einvernehmlich erklären.
- Die Mannschaft des anderen Vereins muss in der untersten Spielklasse beginnen.
- Wird keine Einigung erzielt, so gilt diese Vorgabe für beide Vereine der ehemaligen Spielgemeinschaft.

8. Spieljahr und Spielberechtigung

- 8.1. Ein Spieljahr für die Ranglistenwertung dauert jeweils vom 01. Oktober des laufenden bis zum 30. September des folgenden Jahres. Das Spieljahr im Sinn der Spielberechtigung nach Pkt. 8.2 dauert jeweils vom 01. April eines Jahres bis zum 30. September desselben Jahres.
- 8.2. Spielberechtigt bei den Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler, der Mitglied eines dem TMV angehörenden Vereines ist.
- 8.3. Ein Wechsel zu einer Mannschaft eines anderen Vereines ist grundsätzlich nur in der Zeit vom 01.10. bis **31.01.** möglich. Der Wechsel ist dem bisherigen Verein schriftlich mitzuteilen. Abweichend ist ein Wechsel nach dem **31.01.** bis zum jeweiligen Meldetermin nur mit Zustimmung des abgebenden Vereines möglich. Die Teilnahme an Mannschaftswettkämpfen für einen anderen Verein in der Zeit vom 01.10. bis zum Abschluss der Winterrunde berührt die Spielberechtigung nicht.
- 8.4. Ein Spieler kann für die Mannschaftsmeisterschaften im TMV in allen Altersklassen uneingeschränkt gemeldet werden. Weitere Regelungen der TMV-internen Wettbewerbe sind in den Durchführungsbestimmungen getroffen.
- 8.5. ~~Ein Spieler darf in einer Spielzeit für maximal zwei Vereine in unterschiedlichen Altersklassen starten.~~ Die Einschränkung auf „zwei Vereine in ...“ entfällt im TMV.
- 8.6. Ein Spieler darf an einem Tag nur in einer Mannschaft spielen.
- 8.7. Spieler unterer Mannschaften dürfen in höheren Mannschaften derselben Altersklassen nur zwei Mal ersatzweise eingesetzt werden. Spielen sie ein drittes Mal in dieser höheren Mannschaft, verlieren sie

die Spielberechtigung für alle unteren Mannschaften dieser Altersklasse, in denen sie gemeldet sind. Stammspieler höherer Klassen/Ligen dürfen nicht in Mannschaften niedrigerer Ligen gleicher Altersklasse spielen.

- 8.8. In den Verbands- und Oberligen der Damen und Herren dürfen nur Spieler gemeldet werden, die bis zum 31.12. des jeweiligen Kalenderjahres, in dem die Veranstaltung stattfindet, das 13. Lebensjahr vollendet haben.
- 8.9. Bei den Spielen in der Oberliga darf je Begegnung nur ein Spieler eingesetzt werden, der nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedstaates der EU besitzt. Bei den übrigen Klassen dürfen zwei Spieler eingesetzt werden, die nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedstaates der EU besitzen.
- 8.10. Als eingesetzt gilt ein Spieler im Einzel, bzw. im Doppel nach Offenlegung der Mannschaftsaufstellung.
- 8.11. Grundsätzlich nicht spielberechtigt sind Spieler, die nicht oder nicht rechtzeitig gemeldet wurden oder Spieler gegen die eine Wettspielsperre oder ein Wettspielverbot nach den Bestimmungen des DTB besteht.

9. Meldung - Zurückziehen - von Mannschaften

- 9.1. Die Anzahl der Mannschaften für die Punktspiele des Sommer-Spieljahres muss von den Vereinen bis zum **10.02.** online über den nuLiga-Vereinszugang des TMV gemeldet werden.
- 9.2. Die Anzahl der Mannschaften für die Punktspiele des Winter-Spieljahres muss von den Vereinen bis zum **15.08.** online über den nuLiga-Vereinszugang des TMV gemeldet werden.
- 9.3. Die Abgabe der Meldung verpflichtet zur Teilnahme an den Punktspielen.
- 9.4. Jeder Verein muss in jeder Altersklasse, in der er wenigstens eine Mannschaft gemeldet hat, eine namentliche Meldung abgeben.
- 9.5. Mannschafts-Nachmeldungen sind nicht zugelassen.
- 9.6. Das Zurückziehen einer spielberechtigten Mannschaft ist bis zum 10.02. bzw. 15.08. eines Jahres möglich und kostenfrei. Wird eine Mannschaft nach dem 10.02. bzw. 15.08. eines Jahres zurückgezogen, so ist sie erster Absteiger des laufenden Spieljahres. Außerdem wird ein Ordnungsgeld erhoben, dessen Höhe in den Durchführungsbestimmungen festgelegt wird.
- 9.7. Bei einem Rückzug während der Spielzeit werden alle bis dahin ausgetragenen Wettkämpfe dieser Mannschaft aus der Wertung genommen. Außerdem wird ein

Ordnungsgeld erhoben, dessen Höhe in den Durchführungsbestimmungen festgelegt wird.

10. Namentliche Meldung

- 10.1. Jeder Verein hat die für eine Mannschaft vorgesehenen Spieler, nach deren Spielstärke geordnet, bis zum **15.03.** (Sommer-Saison) bzw. bis zum **15.10.** (Winter-Saison) online über den nu-Liga-Vereinszugang des TMV zu melden.
- 10.2. Die namentlichen Meldungen werden nach Ablauf der Meldetermine mit dem Status „vorläufig“ veröffentlicht und können von den Sportwarten der Vereine auf ihre Richtigkeit geprüft werden. Sie haben bis zum **31.03.** bzw. **31.10.** Einspruchsmöglichkeit. Ein Einspruch ist in Textform (per Brief oder EMail) an den Spielleiter zu richten. Die endgültige Entscheidung trifft der Spielleiter.
- 10.3. Nachmeldungen nach dem in Absatz 1 genannten Termin sind unter folgender Voraussetzung möglich:
 - a. Auf Antrag des Vereins können Spieler noch bis zum **31.03.** bzw. **31.10.** nachgemeldet werden.
 - b. Für die Nachmeldung wird eine Servicegebühr von 30,00 € erhoben; außer in der Altersklasse U10.
 - c. In der Altersklasse U10 können während der gesamten Spielzeit durch den TMV-Jugendwart Spieler nachgemeldet werden.
- 10.4. Spielen in einer Altersklasse (auch Mixed) zwei Mannschaften eines Vereins, so müssen die Spieler beider Mannschaften in einer Liste gemeldet werden. Die Spieler 1 bis 6 bzw. 1 bis 4 werden der ersten Mannschaft, die folgenden Spieler der zweiten Mannschaft zugeordnet.
- 10.5. Der Sport- bzw. Jugendwart des TMV kann die Reihenfolge der Spieler in der Mannschaftsmeldung mit Rückgabe der Meldung bis spätestens eine Woche vor dem ersten Spieltag abändern.
- 10.6. Bis zum **10.02.** (Sommer) bzw. **15.08.** (Winter) haben die Vereine die Meldegebühren für ihre Mannschaften auf das Konto des TMV zu überweisen. Die Höhe der Meldegebühren ist den jeweils gültigen Durchführungsbestimmungen zu entnehmen.
- 10.7. Die Meldegebühren sind mit der Abgabe der Meldungen verwirkt.

11. Verlegung von Punktspielen

- 11.1. Nach Veröffentlichung der Spieltermine (TMV.Liga.nu) können Spielverlegungen nur noch im gegenseitigen Einvernehmen vorgenommen werden. Dabei hat das verlegte Punktspiel spätestens am vorletzten Punktspiel-Wochenende des Turnierkalenders des TMV stattzufinden. Der zuständige Spielleiter ist spätestens drei Tage

vor dem ursprünglich geplanten Spieltermin durch beide Vereine **in Textform über Termin und Spielort bzw. Halle zu informieren.**

- 11.2. Der Spielleiter kann in begründeten Fällen die Spielverlegung versagen und oder einen Termin festlegen.
- 11.3. Bei Berufung von Spielern durch den DTB oder den TMV kann der zuständige Spielleiter eine Spielverlegung bei gleichzeitiger Benachrichtigung aller beteiligten Vereine anordnen.

12. Pflichten des Heimvereines

- 12.1. Der gastgebende Verein ist für die Bereitstellung der vorschriftsmäßigen Plätze, für Umkleidemöglichkeiten, Sanitäranlagen und für den reibungslosen Ablauf des Punktspiels verantwortlich.
- 12.2. Der gastgebende Verein ist dafür verantwortlich, dass die ordnungsgemäße Meldung der Spielergebnisse online über die Verbandsseite (tmv.liga.nu) des TMV erfolgt.

13. Mannschaftsführer, Schiedsrichter, Oberschiedsrichter

- 13.1. Jede Mannschaft wird von einem Mannschaftsführer geleitet.
- 13.2. Der Mannschaftsführer ist alleiniger Sprecher und vertritt die Belange seiner Mannschaft und hat nach Abschluss des Wettspiels den Spielbericht zu unterschreiben.
- 13.3. Der Referent für Regelkunde kann für Punktspiele einen Oberschiedsrichter bestimmen. Einsprüche gegen die Ernennung sind nicht möglich. Die Kosten des Oberschiedsrichters trägt der gastgebende Verein laut Finanzrichtlinie des TMV.
- 13.4. Für jeden Mannschaftswettbewerb ist vom gastgebenden Verein ein Oberschiedsrichter zu bestimmen, der nicht am Wettbewerb teilnehmen darf. Sein Name ist vor Beginn der Einzelspiele in dem Spielbericht einzutragen.
- 13.5. Ist ein Oberschiedsrichter bei Spielbeginn nicht anwesend, übernimmt seine Rechte und Pflichten der Mannschaftsführer der Gastmannschaft während des gesamten Wettspiels. Er benennt einen Vertreter für die Dauer seiner eigenen Spielzeit.
- 13.6. Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt des Schiedsrichters zu übernehmen.
- 13.7. Jedes Wettbewerb soll von einem Schiedsrichter geleitet werden, es sei denn, die am Wettbewerb Beteiligten einigen sich auf ein Spiel ohne Schiedsrichter. Wenn Schiedsrichter von einem Spieler, Mannschaftsführer oder vom Oberschiedsrichter verlangt werden, sind diese einzusetzen.

14. Spiel- und Pausenregeln

- 14.1. Bei jedem Wettkampf müssen zuerst 6 Einzel und danach 3 Doppel, bei 4er Mannschaften 4 Einzel und 2 Doppel und bei 2er Mannschaften 2 Einzel und ein Doppel gespielt werden.
Nur der Oberschiedsrichter kann in zwingenden Fällen (Verletzung eines Spielers) Ausnahmen bei der Austragung von Doppeln zulassen.
 - a. Die Tennisregeln der ITF finden mit der Maßgabe Anwendung, dass: bei allen Wettspielen der Gewinn in zwei Sätzen entschieden wird. In den ersten beiden Sätzen gilt bei einem Spielstand von 6:6 die Tie-Break Regel. Bei einem Spielstand von 1:1 nach Sätzen wird in allen Einzel- und Doppelbegegnungen anstatt des dritten Satzes ein Match Tie-Break bis 10 Punkte gespielt (entsprechend ITF-Tennisregeln Anhang IV: Alternative Verfahrens- und Zählweisen).
 - b. bei einer jeden während des Wettspiels durch Unfall erlittener Verletzung der Schiedsrichter eine Unterbrechung des Wettspiels von fünf Minuten zulassen kann.
 - c. zwischen Einzel- und Doppelspiel ein Spieler 30 Minuten Pause verlangen darf.
 - d. der Oberschiedsrichter das Spiel für einen Spieler als verloren werten muss, wenn dieser nach Ablauf der zulässigen Pause oder Unterbrechung das Spiel nicht wieder aufnimmt.

15. Spielbeginn

- 15.1. Vor dem festgesetzten Spielbeginn sind dem Oberschiedsrichter unaufgefordert die namentlichen Mannschaftsmeldungen zu übergeben und die tatsächlichen, spiel- und einsatzfähigen Spieler zu benennen. Die Aufstellung hat der Oberschiedsrichter zu überprüfen. Auf Verlangen des Oberschiedsrichters bzw. des Mannschaftsführers der gegnerischen Mannschaft hat sich ein Spieler mittels eines Lichtbild-Dokumentes (Personalausweis, Führerschein, Reisepass, ...) auszuweisen.
- 15.2. Es wird in der Reihenfolge 2-4-6 / 1-3-5 bei 6er-Mannschaften, bei 4er-Mannschaften 2-4 / 1-3 gespielt, sofern die Mannschaftsführer mit Oberschiedsrichter keine andere Reihenfolge vereinbart haben.
- 15.3. Ist zu dem Zeitpunkt, der für den Beginn eines Wettspiels festgesetzt ist, eine Mannschaft hinsichtlich der Einzelspieler nicht vollzählig spielbereit, so müssen die nachfolgenden Spieler aufrücken. Nicht zu spielende Begegnungen werden für die vollzählige Mannschaft mit 6:0, 6:0 gewertet.

16. Nicht, verspätetes oder unvollständiges Antreten von Mannschaften

- 16.1. Tritt eine Mannschaft zur angesetzten Punktspielserie nicht an (siehe auch Abs. 2), steht sie als erster Absteiger fest. Der Verein wird außerdem mit einer Ordnungsgebühr gemäß Punkt 12 der Durchführungsbestimmungen belegt.
- 16.2. Als nicht angetreten gilt, wenn eine Mannschaft mit weniger als
- vier Spielern bei einer 6er Mannschaft
 - drei Spielern bei einer 4er Mannschaft anwesend ist.
- 16.3. Die Wartezeit nach offiziellem Spielbeginn für die gegnerische Mannschaft beträgt 30 Minuten. Trifft eine Mannschaft innerhalb dieser Zeit mit mehr als der Hälfte ihrer Spieler ein, so ist das Wettspiel durchzuführen und die Verspätung auf dem Spielbericht zu begründen. Über die Wertung des Spieles entscheidet dann der Spielleiter.
- 16.4. Wird ein Wettkampf nicht ausgetragen und in den Spielbericht ein manipuliertes Wettkampfergebnis eingetragen, steigen beide Mannschaften ab. Die gegen diese Mannschaften erzielten Ergebnisse gehen nicht in die Wertung ein.
- 16.5. Tritt eine Mannschaft zum Einzel und/oder Doppel unvollständig an, wird für jeden fehlenden Spieler im Einzel und für jedes fehlende Doppelpaar eine Ordnungsgebühr erhoben.
- 16.6. Tritt eine Mannschaft zum Einzel vollständig an und kann durch Verletzung eines Spielers während des Einzels zum Doppel nicht vollständig antreten, so bleibt das unbestraft.

17. Spielen ohne Spielberechtigung

- 17.1. Werden Spieler eingesetzt, die für die betreffende Mannschaft keine Spielberechtigung haben, so wird das ganze Wettspiel mit 0:9 (bzw. 0:6) gewertet, ohne Rücksicht auf das tatsächlich erspielte Ergebnis.
- 17.2. Begeht auch die gegnerische Mannschaft Aufstellungsverstöße nach Ziffer (1), wird das Punktspiel für beide Mannschaften als verloren gewertet.

18. Mannschaftsaufstellung falsch

- 18.1. Werden im Einzel Spieler an falschen Positionen aufgestellt, so werden die betroffenen Spiele mit 6:0, 6:0 für den Gegner als gewonnen gewertet und die nachfolgenden Spiele ebenfalls dem Gegner zugeschrieben.
- 18.2. Unterläuft auch der gegnerischen Mannschaft im Sinne der Ziffer (1) eine falsche Aufstellung und haben zwei oder mehrere falsch aufgestellte Spieler oder Doppelpaare gegeneinander gespielt, so

werden diese Spiele nicht gewertet. Dadurch können sich im Gesamtergebnis auch weniger als 9 bzw. bei Vierer-Mannschaften 6 zu wertende Spiele ergeben.

- 18.3. Spielen Einzelspieler entgegen der Aufstellung irrtümlich gegen andere Gegner und wird dies noch vor Beendigung dieses Einzelspiels bemerkt, so ist sofort abzubrechen und mit den richtigen Paarungen neu zu beginnen. Dies gilt analog für die Durchführung der Doppelspiele.
- 18.4. Erfolgen Fehler in der Aufstellung der Doppelpaare (Summe der Platzziffern nicht beachtet), ist sinngemäß zu Ziffer (1) zu verfahren.

19. Doppelaufstellung

- 19.1. Alle Doppelpaarungen müssen spätestens 15 Minuten nach Ende des letzten Einzels dem Oberschiedsrichter gemeldet werden.
- 19.2. Es ist zulässig, in den Doppeln auch Spieler einzusetzen, die in den Einzeln nicht aufgestellt waren, aber zum Zeitpunkt der Doppelmeldung anwesend sind.
- 19.3. Die in den Doppeln einzusetzenden Spieler erhalten entsprechend ihrer Reihenfolge in der Mannschaftsmeldung die Platzziffern von 1 bis 6 bzw. 1 bis 4. Die Summe der Platzziffern eines Doppelpaares darf nicht größer sein als die der folgenden Paare. Sollte die Summe der Platzziffern aller Doppel gleich sein, darf der Spieler mit der Platzziffer 1 nicht im dritten Doppel spielen.
- 19.4. Bei 4er-Mannschaften darf der Spieler mit der Platzziffer 1 auch im 2. Doppel eingesetzt werden.
- 19.5. Bemerkt der Oberschiedsrichter, der nicht als Spieler am Wettspiel teilnimmt, bei der Kontrolle der Doppelaufstellungen einen Verstoß gegen Ziffer (3), so dürfen beide Mannschaften die Doppel neu aufstellen. Ist ein Doppel bereits begonnen, so gelten das falsch aufgestellte und alle nachfolgenden Doppel mit 0:6, 0:6 als verloren.

20. Spielabbruch

- 20.1. Bricht ein Spieler bzw. ein Doppelpaar ein begonnenes Wettspiel vor dessen Beendigung ab, 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 werden für den Gegner gewertet.
- 20.2. Bricht eine Mannschaft ein begonnenes Wettspiel vor seiner Beendigung ab, werden die bis zum Abbruch ausgetragenen Spiele gewertet und die nicht ausgetragenen mit 6:0, 6:0 für die gegnerische Mannschaft gerechnet.

21. Abbruch und Fortsetzung des Punktspieles

- 21.1. Bei Abbruch bzw. Nichtbeginn eines Punktspieles wegen der Witterung, der Lichtverhältnisse, des Zustandes der Plätze oder anderem entscheidet der Oberschiedsrichter, ob und wann das Punktspiel am gleichen oder folgenden Tag begonnen oder fortzusetzen ist.
- 21.2. Kann ein Punktspiel im Freien nicht gespielt werden, so kann es in eine Halle verlegt werden, wenn sich die Mannschaftsführer hierüber einig sind. Entstehende Hallenkosten tragen beide Mannschaften zu gleichen Teilen.
- 21.3. Ein in die Halle verlegtes oder in der Halle begonnenes Wettspiel muss in der Halle zu Ende gespielt werden, es sei denn, dass sich die Mannschaftsführer auf eine andere Regelung einigen.
- 21.4. Wenn eine Beendigung oder Fortsetzung am gleichen oder folgenden Tag nicht möglich ist, haben sich die Mannschaftsführer sofort über den Zeitpunkt zu einigen, an dem die Spiele fortzusetzen sind (siehe Pkt. 11.1). Gelingt eine Einigung, so ist sie im Spielbericht einzutragen. Der vereinbarte Termin ist verbindlich, wenn der Spielleiter nicht widerspricht. Andernfalls bestimmt der Spielleiter den Termin. Das Punktspiel findet auf derselben Anlage statt.
- 21.5. Falls noch kein Spiel begonnen hat, kann die Mannschaftsaufstellung im Rahmen der namentlichen Meldung bei der Neuansetzung verändert werden. Andernfalls muss die Begegnung in derselben Aufstellung weitergeführt werden, und die erzielten Punkte, Sätze und Spiele bleiben erhalten. Tritt ein Spieler zum Fortsetzungstermin nicht an, so werden die zum Gewinn dieses Matches noch erforderlichen Sätze und Spiele für den Gegner gewertet.
- 21.6. Für die Doppel gilt bei abgebrochenen Spielen die gleiche Regelung. Sind die Paarungen bereits abgegeben, aber ist mit dem Spiel noch nicht begonnen worden, können am Fortsetzungstag auch andere spielberechtigte, bisher nicht genannte Spieler eingesetzt werden.

22. Spielbericht

- 22.1. Über jedes Punktspiel ist ein Spielbericht vollständig auszufüllen, inklusive der jeweils zutreffenden Staffel- und Spielnummer. Bei Spielabbruch ist der Spielbericht mit dem Spielstand bei Abbruch und einem Vermerk über eine Terminvereinbarung zur Fortsetzung des Punktspiels auszufüllen.
- 22.2. Das Match Tie-Break-Ergebnis ist mit dem tatsächlich erzielten Ergebnis einzugeben (z.B. 10:2 oder 15:13). In der Tabelle wird der

Match Tie-Break bei den Sätzen und Spielen automatisch mit jeweils einem Punkt gewertet.

- 22.3. Der gastgebende Verein ist verpflichtet den vollständigen Spielbericht online über den nu-Liga-Vereinszugang des TMV spätestens am auf den Spieltag nachfolgenden Kalendertag einzugeben.
- 22.4. Der Gastverein hat die Möglichkeit, die Ergebniseingabe des gastgebenden Vereins innerhalb der vier auf den Spieltag folgenden Kalendertage online im System zu überprüfen und explizit zu bestätigen bzw. Korrekturanmerkungen zur Bearbeitung durch den Spielleiter vorzunehmen. Nach Ablauf dieser Frist gilt der Spielbericht als bestätigt.
- 22.5. Erfolgt die Online-Meldung des Spielberichtes verspätet oder mangelhaft, so wird der Verein mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- 22.6. Werden Spielberichte manipuliert, werden die beteiligten Mannschaften durch den Spielleiter mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- 22.7. Die Originale der Spielberichte müssen generell bis zum 30.09. des jeweiligen Spieljahres beim gastgebenden Verein aufbewahrt werden.

23. Wertung und Platzierung der Spiele

- 23.1. Die Punktspiele werden nach gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen jeweils mit zwei Gewinn- oder Verlusttabellenpunkten gewertet.
- 23.2. Bei einem unentschiedenen Spieldausgang, unabhängig von den jeweils erzielten Sätzen und Spielen, erhalten beide Mannschaften einen Gewinn-Tabellenpunkt. Über die Platzierung der Mannschaften in der Tabelle nach Abschluss der Punktspiele entscheidet die bessere Differenz der Tabellenpunkte. Bei gleicher Differenz entscheidet die Differenz der Matchpunkte. Sind diese ebenfalls gleich, die Differenz der Sätze bzw. der Spiele.

24. Rechtsmittel und Rechtsausschuss

- 24.1. Die nach dieser Wettspiel-Ordnung gegebenen Rechtsmittel sind der Protest und der Einspruch. Vergehen entsprechend der Disziplinarordnung des DTB sind gemäß dieser zu ahnden.
- 24.2. Über Proteste entscheidet der jeweils zuständige Spielleiter.
- 24.3. Über Einsprüche gegen die Entscheidung des Spielleiters entscheidet der Rechtsausschuss des TMV.

25. Proteste

- 25.1. Jeder Verein hat das Recht, gegen die Art und Weise der Durchführung eines Punktspieles beim zuständigen Spielleiter

Protest einzulegen, der schriftlich zu begründen ist.

- 25.2. Die Protestfrist beträgt drei Tage nach Bekanntwerden der Protestgründe und endet spätestens 14 Tage nach dem betreffenden Punktspiel. Sind die Protestgründe bereits vor, während oder unmittelbar nach dem Spiel bekannt, muss auf dem Spielbericht ein entsprechender Vermerk erfolgen. Die Protestgebühr gemäß den Durchführungsbestimmungen ist gleichzeitig auf das Konto des TMV einzuzahlen.
- 25.3. Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (1) oder (2) haben die sofortige Verwerfung des Protestes zur Folge.
- 25.4. Der Spielleiter hat innerhalb einer Frist von zehn Tagen eine Entscheidung zu treffen.
- 25.5. Wurde dem Protest stattgegeben, trägt der unterlegene Verein die Protestgebühren.

26. Einsprüche

- 26.1. Gegen die Entscheidung des Spielleiters ist der Einspruch möglich.
- 26.2. Der Einspruch ist innerhalb von 2 Wochen nach Bekanntgabe der Entscheidung des Spielleiters in vierfacher Ausfertigung bei dem Vorsitzenden des Rechtsausschusses einzulegen und schriftlich zu begründen. Gleichzeitig ist eine Einspruchsgebühr gemäß den Durchführungsbestimmungen auf das Konto des TMV einzuzahlen und dies dem Rechtsausschuss nachzuweisen.
- 26.3. Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (2) haben die sofortige Verwerfung des Einspruches zur Folge.
- 26.4. Der Rechtsausschuss hat innerhalb einer Frist von 20 Tagen eine Entscheidung zu treffen. Die Kosten des Einspruchsverfahrens trägt der unterlegene Verein.

27. Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

- 27.1. Ordnungsgebühren werden von den für die Durchführung der Punktspiele Verantwortlichen (Spielleiter, Sport- bzw. Jugendwart) ausgesprochen.
- 27.2. Bei schweren Verstößen gegen diese Wettspiel-Ordnung können Ordnungsstrafen festgesetzt werden von:
- Sportausschuss bzw. Jugendkommission
 - Präsidium
- Die Höhe der Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen sind in den Durchführungsbestimmungen festgelegt.

Teil 3: Schlussbestimmungen

28. Änderungen dieser Wettspiel-Ordnung

Änderungen dieser Wettspiel-Ordnung erfolgen durch Beschluss des Sportausschusses des TMV.

29. Inkrafttreten

Diese Wettspiel-Ordnung tritt am **14. Aug. 2023** in Kraft.

Anmerkungen zur Aktualisierung:

- 4.1 Einfügung zu Zahl möglicher M.
- 8.7 Einfügung Stammspieler höherer Mannschaften...
- 11.1 Einfügung Spielort/Halle
- 16...21 Reihenfolge
- 22.3 Einfügung nu-Liga-Vereinsseite

- 8.4, 8.5 - Einschränkung der Spielberechtigung in Altersklassen und zwei Vereine wurde Juli 2023 aufgehoben