

Tennisverbandes Mecklenburg-Vorpommern Wettspielordnung 2026



Teil 1: Allgemeine Bestimmungen

1. Geltungsbereich
2. Feststellung der Spielstärke
3. Bälle

Teil 2: Mannschaftswettbewerbe

1. Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen
2. Wettspielleitung/Spielleiter
3. Auf- und Abstieg
4. Teilnahmerecht von Vereinen
5. Spieljahr und Spielberechtigung
6. Mannschaftsmeldung
7. Namentliche Meldung
8. Verlegung von Punktspielen
9. Pflichten des Heimmannschaft
10. Mannschaftsführer, Schiedsrichter, Oberschiedsrichter
11. Spiel- und Pausenregeln
12. Spielbeginn
13. Nicht, verspätetes, oder unvollständiges Antreten von Mannschaften
14. Spielen ohne Spielberechtigung
15. Mannschaftsaufstellung
16. Doppelaufstellung
17. Spielabbruch
18. Abbruch und Fortsetzung des Punktspiels
19. Spielbericht
20. Wertung und Platzierung der Spiele
21. Rechtsmittel und Rechtsausschuss
22. Proteste
23. Einsprüche
24. Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

Teil 3: Schlussbestimmungen

1. Änderungen dieser Wettspielordnung
2. Inkrafttreten

Teil 1: Allgemeine Bestimmungen

1. Geltungsbereich

1. Diese Wettspielordnung gilt für alle Mannschaftswettbewerbe, die vom Tennisverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. (im folgenden TMV) durchgeführt werden.
2. Für die Punktspiele im Sommer bzw. im Winter werden jeweils Durchführungsbestimmungen erlassen.
3. Bei allen Wettspiel-Veranstaltungen müssen die Spielregeln der Internationalen Tennis Federation (ITF), die Wettspielordnung (WO), Disziplinarordnung, die Anti-Doping-Bestimmungen sowie die Bestimmungen der Jugendordnung (JO) des DTB und TMV und die jeweiligen Durchführungsbestimmungen befolgt werden, sofern in dieser Wettspielordnung keine abweichenden Regelungen getroffen wurden.
4. Der Begriff »Spieler« gilt für Damen und Herren, Seniorinnen und Senioren sowie Juniorinnen und Junioren. Er ist dem Begriff »Spielerin« hier gleichgesetzt.
5. Stammspieler sind bei 6er Mannschaften die ersten 6 der nMM, bei 4er Mannschaften die ersten 4 der nMM, sofern keine höhere Mannschaft existiert. Bei Mixed sind jeweils die ersten 2 Damen und Herren der nMM Stammspieler. Analog wird bei 2er verfahren.

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.
- 2.3. In der namentlichen Mannschaftsmeldung (nMM) ist ab LK 23 die Reihenfolge der Spieler freigestellt.

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

1. Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen

- 1.1. Die Mannschaftswettbewerbe des TMV werden in den jeweiligen Spielklassen ausgespielt.
- 1.2. Spielklassen im TMV sind:
- Oberliga (OL)
 - Verbandsliga (VL)
 - Bereichsliga (BL)
 - Bereichsklasse (BK)
- 1.3. Altersklassen sind die in der DTB-Wettspielordnung aufgeführten Klassen.
- 1.4. 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. **Hierfür werden Pfeile vor Beginn der Saison gesetzt (Aufstieg=hoch, Abstieg=runter).**
- 1.5. 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.

2. Wettspielleitung/Spielleiter

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

3. Auf- und Abstieg

- 3.1. Auf- und Abstieg in den einzelnen Spielklassen werden durch den Sportausschuss des TMV geregelt und in den jährlichen Durchführungsbestimmungen und nuLiga-Tabellen der Wettbewerbe veröffentlicht.

4. Teilnahmerecht von Vereinen

- 4.1. 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.
- 4.2. Zur Förderung des Mannschaftssports können von Vereinen (Abteilungen), die Mitglieder im TMV sind unter folgenden Voraussetzungen Spielgemeinschaften gebildet werden:
- a. Die Gründung einer Spielgemeinschaft kann maximal von zwei Vereinen erfolgen.
 - b. Die Spielgemeinschaft muss schriftlich und rechtsverbindlich zwischen den betroffenen Vereinen durch Niederschrift begründet sein.
 - c. Eine Spielgemeinschaft muss schriftlich bis zum **30.11.** bei der Geschäftsstelle des TMV für die folgende Saison beantragt werden. Die Teilnahme dieser Spielgemeinschaft wird bis zum **10.12.** genehmigt oder abgelehnt.
 - d. 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 Vereins.
 - e. Wird eine Spielgemeinschaft aufgelöst, so muss die Geschäftsstelle des TMV schriftlich informiert werden. Einer der beteiligten Vereine kann den Platz in der erreichten Spielklasse übernehmen, sofern dies die von der Spielgemeinschaft begründeten Vereine einvernehmlich erklären.
 - f. Der andere Verein muss in der untersten Spielklasse beginnen.
 - g. Wird keine Einigung erzielt, so gilt diese Vorgabe für beide Vereine der ehemaligen Spielgemeinschaft.

5. Spieljahr und Spielberechtigung

- 5.1. 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 dauert jeweils vom 01. April des Jahres bis zum 30. September desselben Jahres.
- 5.2. Spielberechtigt bei den Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler, der Mitglied eines dem TMV angehörenden Vereins ist und für max. einen

- weiteren Verband spielt, der das Spielen in einem weiteren Verband erlaubt (siehe 5.5)
- 5.3. 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 Vereins möglich. Die Teilnahme an Mannschaftswettbewerben der Winterrunde für einen anderen Verein in der Zeit vom 01.10. bis zum Abschluss der Winterrunde berührt die Spielberechtigung nicht.
- 5.4. Ein Spieler darf in mehr als einem Verein in verschiedenen Altersklassen gemeldet werden
- 5.5. Ein Spieler kann in einem anderen Landesverband gemäß den dort gültigen Bestimmungen gemeldet werden, sofern dieser dieselbe Festlegung getroffen hat. Für Damen und Herren kann in diesem Fall auch eine Meldung in der gleichen Altersklasse in zwei Verbänden zugelassen werden.
- 5.6. Ein Spieler darf an einem Tag nur in einer Mannschaft spielen.
- 5.7. Spieler unterer Mannschaften dürfen in höheren Mannschaften derselben Altersklasse nur zweimal 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 Mannschaften dürfen nicht in unteren Mannschaften spielen.
- 5.8. Für Damen und Herren dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die bis zum Ende der Punktsaison am 31.12. das 13. Lebensjahr vollendet haben.
- 5.9. Bei jeder Begegnung dürfen max. zwei Spieler eingesetzt werden, die nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedstaats der EU besitzen.
- 5.10. Als eingesetzt gilt ein Spieler im Einzel, bzw. im Doppel nach Offenlegung der Mannschaftsaufstellung.
- 5.11. Grundsätzlich nicht spielberechtigt sind Spieler, die nicht oder nicht rechtzeitig gemeldet wurden oder Spieler, gegen die eine Wettsperre oder ein Wettspielverbot nach den Bestimmungen des DTB besteht.

6. Mannschaftsmeldung

- 6.1. Die Meldungen der Mannschaften für die Punktspiele im Sommer müssen bis 10.02.

und für Winter bis 15.08. online über die Homepage des TMV gemeldet werden.

- 6.2. Die Abgabe der Meldung verpflichtet zur Teilnahme an den Punktspielen.
- 6.3. Jeder Verein muss in jeder Altersklasse, in der er mindestens eine Mannschaft gemeldet hat, eine namentliche Meldung abgeben.
- 6.4. Nachmeldungen sind nicht zugelassen.
- 6.5. 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.
- 6.6. 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.

7. Namentliche Meldung

- 7.1. 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. Ausnahme siehe Punkt 7.3. In dieser Reihenfolge sind die Spieler in der jeweiligen Begegnung aufzustellen.
- 7.2. 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. Berichtigungen der Leistungsstärke nach Punkt 2.3. sind nach Ablauf der Nachmeldefrist nicht mehr möglich. Die nMM gilt ab diesem Zeitpunkt für die gesamte Punktsaison. Es wird nach nMM aufgestellt.
- 7.3. Nachmeldungen nach dem in Absatz 7.1 genannten Termin sind unter folgender Voraussetzung möglich:
- 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 oder jünger.
 - c. In der Altersklasse U10, oder jünger können während der gesamten Spielzeit durch den TMV-Jugendwart Spieler nachgemeldet werden.
- 7.4. 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, usw. zugeordnet.
- 7.5. 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 ändern.
- 7.6. 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.
- 7.7. Die Meldegebühren sind mit der Abgabe der Meldungen verwirkt.

8. Verlegung von Punktspielen

- 8.1. Nach Veröffentlichung der Spieltermine (TMV.Liga.nu) können Spielerverlegungen nur noch im gegenseitigen Einvernehmen vorgenommen werden. Dabei ist das verlegte Punktspiel spätestens am vorletzten Punktspielwochenende des Turnierkalenders des TMV auszutragen. 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.**
- 8.2. Der Spielleiter kann in begründeten Fällen die Spielerverlegung versagen und einen Termin festlegen.
- 8.3. Bei Berufungen von Spielern durch den TMV kann der zuständige Spielleiter eine Spielerverlegung bei gleichzeitiger Benachrichtigung aller beteiligten Vereine anordnen.

9. Pflichten der Heimmannschaft

- 9.1. Der gastgebende Verein ist für die Bereitstellung der vorschriftsmäßigen Plätze, für Umkleidemöglichkeiten, Sanitäranlagen und für den reibungslosen Ablauf des Punktspiels verantwortlich.
- 9.2. Der gastgebende Verein ist dafür verantwortlich, dass die ordnungsgemäße

Meldung der Spielergebnisse online über die Verbandsseite (tmv.Liga.nu) des TMV erfolgt.

10. Mannschaftsführer, Schiedsrichter, Oberschiedsrichter

- 10.1. Jede Mannschaft wird von einem Mannschaftsführer geleitet. Dieser und die Mannschaft nehmen die Wettspielordnung und die Durchführungsbestimmungen der Wettspielordnung in der neuesten Fassung zur Kenntnis und befolgen diese. Grds. gilt "Spiel ohne Schiedsrichter", alles zu finden unter Regeln und Ordnungen auf der Verbandsseite.
- 10.2. Der Mannschaftsführer ist alleiniger Sprecher und vertritt die Belange seiner Mannschaft und hat nach Abschluss des Wettspiels den Spielbericht zu unterschreiben.
- 10.3. 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.
- 10.4. Für jeden Mannschaftswettbewerb ist vom gastgebenden Verein ein Oberschiedsrichter zu bestimmen, der nicht am Wettspiel teilnehmen darf. Sein Name ist vor Beginn der Einzelspiele in dem Spielbericht einzutragen.
- 10.5. Ist ein Oberschiedsrichter bei Spielbeginn nicht anwesend, übernimmt die Rechte und Pflichten der Mannschaftsführer der Gastmannschaft während des gesamten Wettspiels. Er benennt einen Vertreter für die Dauer seiner eigenen Spielzeit.
- 10.6. Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt des Schiedsrichters zu übernehmen.
- 10.7. Jedes Spiel soll ohne Schiedsrichter geleitet werden, es sei denn, es wird ein Schiedsrichter verlangt. Dieser ist dann zu stellen.

11. Spiel- und Pausenregeln

- 11.1. Bei jedem Wettkampf müssen bei 6er Mannschaften 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.
- 11.2. Die Tennisregeln der ITF finden mit der Maßgabe Anwendung, dass:

- a. bei allen Wettkämpfen 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 statt 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 Wettkampfs durch Unfall erlittenen Verletzung der Schiedsrichter eine Unterbrechung des Wettkampfs von fünf Minuten zulassen kann.
- c. zwischen Einzel- und Doppelspiel einen 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.

12. Spielregeln

- 12.1. 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.
- 12.2. 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.
- 12.3. Ist zu dem Zeitpunkt, der für den Beginn eines Wettkampfs 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.

13. Nicht, verspätetes, oder unvollständiges Antreten

- 13.1. Tritt eine Mannschaft zum angesetzten Punktspiel 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.

- 13.2. Als nicht angetreten gilt, wenn eine Mannschaft mit weniger als:
 - a. vier Spielern bei einer 6er Mannschaft
 - b. drei Spielern bei einer 4er Mannschaft anwesend ist
 - c. zwei Spielern bei einer 2er Mannschaft
- 13.3. 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 Wettkampf durchzuführen und die Verspätung auf dem Spielbericht zu begründen. Über die Wertung der Begegnung entscheidet der Spielleiter.
- 13.4. 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.
- 13.5. 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.
- 13.6. 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.

14. Spielen ohne Spielberechtigung

- 14.1. Werden Spieler eingesetzt, die für die betreffende Mannschaft keine Spielberechtigung haben, so wird das ganze Wettkampf mit 0:9 (bzw. 0:6, 0:3) gewertet, ohne Rücksicht auf das tatsächlich erspielte Ergebnis.
- 14.2. Begeht auch die gegnerische Mannschaft Aufstellungsverstöße nach Ziffer (1), wird das Punktspiel für beide Mannschaften als verloren gewertet.

15. Mannschaftsaufstellung

- 15.1. 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.
- 15.2. 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.
- 15.3. 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.
- 15.4. Erfolgen Fehler in der Aufstellung der Doppelpaare (Summe der Platzziffern nicht beachtet), ist sinngemäß zu Ziffer (1) zu verfahren.
- ## 16. Doppelaufstellung
- 16.1. Alle Doppelpaarungen müssen spätestens 15 Minuten nach Ende des letzten Einzel dem Oberschiedsrichter gemeldet werden.
- 16.2. Es ist zulässig, in den Doppeln auch Spieler einzusetzen, die in den Einzeln nicht aufgestellt, aber zum Zeitpunkt der Doppelmeldung anwesend waren.
- 16.3. 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.
- 16.4. Bei 4er-Mannschaften darf der Spieler mit der Platzziffer 1 auch im 2. Doppel eingesetzt werden.
- 16.5. Bemerkt der Oberschiedsrichter, der nicht als Spieler am Wettkampf 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 gilt das falsch aufgestellte und alle nachfolgenden Doppel mit 0:6, 0:6 als verloren.
- ## 17. Spielabbruch
- 17.1. Bricht ein Spieler bzw. ein Doppelpaar ein begonnenes Wettkampf vor dessen Beendigung ab, so werden die bis zum Abbruch von ihm gewonnenen Spiele und Sätze gezählt. Die zum Gewinn des Wettkampfs noch erforderliche Anzahl von Spielen und Sätzen werden für den Gegner gewertet.
- 17.2. Bricht eine Mannschaft ein begonnenes Wettkampf vor ihrer Beendigung ab, werden die bis zum Abbruch ausgetragenen Spiele gewertet und die nicht ausgetragenen mit 6:0, 6:0 für die gegnerische Mannschaft gerechnet.
- ## 18. Abbruch und Fortsetzung des Punktkampfs
- 18.1. Bei Abbruch bzw. Nichtbeginn eines Punktkampfs wegen der Witterung, der Lichtverhältnisse, des Zustandes der Plätze oder anderem entscheidet der Oberschiedsrichter, ob und wann das Punktkampf am gleichen oder folgenden Tag zu beginnen oder fortzusetzen ist.
- 18.2. Kann ein Punktkampf 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.
- 18.3. Ein in die Halle verlegtes oder in der Halle begonnenes Wettkampf muss in der Halle zu Ende gespielt werden, es sei denn, dass sich die Mannschaftsführer auf eine andere Regelung einigen.
- 18.4. 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 Punktkampf findet auf derselben Anlage statt.
- 18.5. 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.
- 18.6. 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.

19. Spielbericht

- 19.1. 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.
- 19.2. 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.
- 19.3. Der gastgebende Verein ist verpflichtet, den vollständigen Spielbericht online über den nu-Liga-Vereinszugang des TMV spätestens am auf den Spieltag übernächsten Kalendertag einzugeben.
- 19.4. 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.
- 19.5. Erfolgt die Online-Meldung des Spielberichts verspätet oder mangelhaft, so wird der Verein mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- 19.6. Werden Spielberichte manipuliert, werden die beteiligten Mannschaften durch den Spielleiter mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- 19.7. Die Originale der Spielberichte müssen generell bis zum 30.09. des jeweiligen Spieljahres beim gastgebenden Verein aufbewahrt werden.

20. Wertung und Platzierung der Spiele

- 20.1. Die Punktspiele werden nach gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen jeweils mit zwei Gewinn- oder Verlusttabellenpunkten gewertet.
- 20.2. Bei einem unentschiedenen Spielausgang, unabhängig von den jeweils erzielten Sätzen und Spielen, erhalten beide Mannschaften einen Gewinntabellenpunkt.
- 20.3. Über die Platzierung der Mannschaften in der Tabelle nach Abschluss der Punktspiele entscheiden:
 - 1) Die bessere Differenz der Tabellenpunkte
 - 2) Die Differenz der Matchpunkte
 - 3) Die Matchsiege

- 4) Die Differenz der Sätze
- 5) Die Anzahl der Satzsiege
- 6) Die Spieldifferenz
- 7) Die Spielsiege
- 8) Die direkte Begegnung

21. Rechtsmittel und Rechtsausschuss

- 21.1. Die nach dieser Wettspielordnung gegebenen Rechtsmittel sind Protest und Einspruch. Vergehen entsprechend der Disziplinarordnung des DTB sind gemäß dieser zu ahnden.
- 21.2. Über Proteste entscheidet der jeweils zuständige Spielleiter.
- 21.3. Über Einsprüche gegen die Entscheidung des Spielleiters entscheidet der Rechtsausschuss des TMV.

22. Proteste

- 22.1. Jeder Verein hat das Recht, gegen die Art und Weise der Durchführung eines Punktspieles beim zuständigen Spielleiter Protest einzulegen, der schriftlich zu begründen ist.
- 22.2. 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.
- 22.3. Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (1) oder (2) haben die sofortige Verwerfung des Protestes zur Folge.
- 22.4. Der Spielleiter hat innerhalb einer Frist von zehn Tagen eine Entscheidung zu treffen.
- 22.5. Wurde dem Protest stattgegeben, trägt der unterlegene Verein die Protestgebühren.

23. Einsprüche

- 23.1. Gegen die Entscheidung des Spielleiters ist der Einspruch möglich.
- 23.2. Der Einspruch ist innerhalb von 2 Wochen nach Bekanntgabe der Entscheidung des Spielleiters in vierfacher Ausfertigung beim 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.
- 23.3. Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (2) haben die sofortige Verwerfung des Einspruches zur Folge.

23.4. Der Rechtsausschuss hat innerhalb einer Frist von 20 Tagen eine Entscheidung zu treffen. Die Kosten des Einspruchsverfahrens trägt der unterlegene Verein.

24. Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

24.1. Ordnungsgebühren werden von den für die Durchführung der Punktspiele Verantwortlichen (Spielleiter, Sport- bzw. Jugendwart) ausgesprochen.

24.2. Bei schweren Verstößen gegen diese Wettspielordnung können Ordnungsstrafen festgesetzt werden von:

- a) Sportausschuss bzw. Jugendkommission
- b) Präsidium

24.3. Die Höhe der Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen sind in den Durchführungsbestimmungen festgelegt.

Teil 3: Schlussbestimmungen

1. Änderungen dieser Wettspielordnung

Änderungen dieser Wettspielordnung erfolgen durch Beschluss des Sportausschusses des TMV.

2. Inkrafttreten

Diese Wettspielordnung tritt mit Wirkung vom **29.12.2025** in Kraft.

TMV Sportausschuss