

„Winter-Hobby-Cup“ des TV Feldmark e.V.



Informationen und Regeln

Seit 2000 gibt es ihn, den „Winter-Hobby-Cup“ des TV Feldmark e. V. Während hier auf der einen Seite unter den Hobby-Mannschaften das freundschaftliche und gesellige Miteinander gepflegt und gefördert werden soll, ist es auf der anderen Seite für das sportliche Miteinander unumgänglich, sich dafür einige Regeln zu geben. Damit es in den Begegnungen beim jährlich stattfindenden „Winter-Hobby-Cup“ auch immer fair und freundschaftlich zugeht und jeder Spieler über das Wesentliche informiert ist, gelten die im Folgenden aufgeführten Regeln.

1. **Mannschaften**

Der Winter-Hobby-Cup ist ein Mannschafts-Hobby-Turnier. Die Spieler in den einzelnen Mannschaften sind nicht vereinsgebunden.

Um faire Bedingungen in den einzelnen Begegnungen zu gewährleisten, sind innerhalb der Mannschaften die Spieler nach ihrer Spielstärke aufzustellen.

Dies gilt sowohl für die Einzel als auch für die Doppel.

Um zu große Altersunterschiede und damit verbundene Leistungsunterschiede zu vermeiden, sollten die Spieler mindestens 40 Jahre alt sein.

2. **Spielmodus**

Im „Winter-Hobby-Cup“ wird unter den teilnehmenden Mannschaften im Laufe des Winters im Spielmodus „Jeder gegen Jeden“ die Siegermannschaft ermittelt.

3. **Spieltage - Spielzeit - Zeitplan**

Gespielt wird grundsätzlich an Sonntagen - in Ausnahmefällen samstags - gemäß des Spiel- und Zeitplans in der Tennishalle Feldmark in der Zeit von

14.00 Uhr bis 17.00 Uhr die erste Begegnung und von

17.00 Uhr bis 20.00 Uhr die zweite Begegnung.

Je Begegnung werden 4 Einzel- und 2 Doppelspiele ausgetragen. Die **Spielzeit** pro Spiel **beträgt inklusive "Einschlagzeit" 60 Minuten.**

Die Begegnungen müssen zu den angesetzten Terminen ausgetragen werden. Eine Terminverschiebung ist nicht möglich!

Die Mannschaftsführer sind für die ordnungsgemäße Durchführung der Spiele verantwortlich, d. h.:

Beginn und Ende der Einzel- sowie der Doppelspiele sind unbedingt einzuhalten.

4. **Spielergebnisse**

Zwei Gewinnsätze sind sowohl im Einzel-, als auch im Doppelspiel erforderlich, um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen (Beim Stand von 6 : 6 im Satz entscheidet der Tie-Break).

Sind nach Ablauf der 60 minütigen Spielzeit zwei Gewinnsätze nicht erreicht, so werden die bei Spielschluss erreichten Spiele addiert.

Sieger ist dann der Spieler, der nach Addition der Spiele in Führung liegt (Beispiel 1).

Bei absoluter Spielgleichheit, d. h. die Summe der Spiele sowie der Spielstand im laufenden Spiel ist nach Beendigung der Spielzeit gleich, entscheidet der nächste ausgespielte Punkt (Beispiel 2).

Um Ärger zu vermeiden, sollten sich in dem Fall des Beispiels 2 die Spieler unbedingt bzgl. des letzten Ballwechsels untereinander verständigen.

Ein Unentschieden als Endergebnis ist nicht möglich!

Beispiel 1: Sieger Spieler B

	Spieler A	:	Spieler B
Satz 1	6	:	4
Satz 2	0	:	4
Summe	6	:	8

Beispiel 2: Sieger Spieler A

	Spieler A	:	Spieler B
Satz 1	6	:	3
Satz 2	0	:	3
Stand am Ende der Spielzeit	6 30	:	6 30
nächster Punkt	40	:	30
Satz 1	6	:	3
Satz 2	1	:	3
Summe	7	:	6

5. **Spielabbruch - Nichtantritt**

Bei Aufgabe eines Spielers (Spielabbruch) gilt das Spiel für den gegnerischen Spieler als gewonnen, bei Doppelspielen wird analog verfahren.

Der bei Abbruch erreichte Spielstand wird zugunsten des gegnerischen Spielers auf das Satzende gebracht, z. B.:

Spieler A gibt im 1. Satz beim Stand von 4:2 auf; die Begegnung wird für Spieler B mit 6:4 und 6:0, also 12:4 Spielen und 1:0 Punkten gewertet. Wird das Spiel erst im 2. Satz abgebrochen, bleibt das Ergebnis des 1. Satzes bestehen.

Bei Nichtantritt eines Spielers wird die Begegnung zu Gunsten des anderen Spielers mit 12:0 und 1:0 gewertet, bei Nichtantritt einer Mannschaft wird analog verfahren, also 72:0 und 6:0.

6. **Wertung**

Die Mannschaften erhalten nach Beendigung der jeweils 60 minütigen Spielzeit für

jedes gewonnene Einzel- / Doppelspiel = **1** Punkt

jedes verlorene Einzel- / Doppelspiel = **0** Punkte

Aus der Summe der Punkte ergibt sich somit der Endstand der jeweiligen Begegnung.

Da bei 6 Spielpaarungen innerhalb einer Begegnung durchaus ein Unentschieden im Endergebnis möglich ist, gilt für den Tabelleneintrag folgende Regelung:

Gewonnene Begegnung >> **2 : 0** Punkte

Verlorene Begegnung >> **0 : 2** Punkte

Unentschiedene Begegnung >> **1 : 1** Punkte

7. Gewinner des „Winter-Hobby-Cup“

Gewinner des „Winter-Hobby-Cup“ ist die Mannschaft, die am Ende aller Begegnungen den ersten Tabellenplatz einnimmt.

Bei Punktgleichheit von zwei oder mehr Mannschaften belegt die Mannschaft den höheren Tabellenplatz, die die größere Differenz zwischen der Summe aller gewonnenen und aller verlorenen Spiele aufweist. Sollte auch hier Gleichheit bestehen, gibt die höhere Anzahl aller gewonnenen Spiele den Ausschlag. Ist eine totale Gleichheit in allen vorgenannten Punkten vorhanden, zählt der direkte Vergleich dieser Mannschaften.

8. Wanderpokal - Auszeichnungen

Die Mannschaft, die als Gewinner aus dem Turnier hervorgeht, erhält einen vom Vereinswirt „Blacky“ Schwarz gestifteten Wanderpokal. Dieser geht nach dreimaligem Gewinn in den Besitz der entsprechenden Mannschaft über. Weiterhin erhalten alle teilnehmenden Mannschaften eine Urkunde.

9. Bälle

Die Ballversorgung obliegt den miteinander spielenden Mannschaften. Um die Kosten für die Hobby-Spiele nicht unnütz in die Höhe zu treiben, sind neue Bälle nicht zwingend erforderlich.

Kurz vorher in Gebrauch genommene Bälle sind zugelassen, sofern sich die Spieler untereinander vor dem Spiel über die geeignete Qualität der Bälle einigen.

10. Spielberichte

Spielberichte befinden sich in der Akte „Informationen zum Winter-Hobby-Cup“. Dort werden sie auch nach Spielende ausgefüllt wieder eingeklebt.

11. Gast- bzw. Gastgeberregelung

Eine Gast- bzw. Gastgeberregelung gibt es im „Winter-Hobby-Cup“ nicht.

12. Kosten

Die Teilnahmekosten sind in einer Summe im Voraus zu entrichten.

Sollte eine Mannschaft zu einem Spieltermin nicht erscheinen, so trägt diese die Kosten für die gegnerische Mannschaft mit.

13. Haftung

Die Teilnahme am „Winter-Hobby-Cup“ erfolgt auf eigene Gefahr.

14. Schlussbestimmungen

Nichterwähntes in den Punkten 1 bis 14 regelt sich von selbst.