

Regeln – expert tennis cup 2027

1. Spielmodus & Zeitlimit

- **Matchdauer:** Jedes Match dauert exakt **20 Minuten**.
- **Ablauf vor Matchbeginn:** Die Wahl von Aufschlag und Seite findet **unmittelbar nach Betreten des Platzes** statt. Danach folgt die Einspielphase.
- **Startsignal:** Sobald der Pfiff der Turnierleitung ertönt, muss das Spiel **unverzüglich** begonnen werden.
- **Zählweise & Satzformat:** Es werden klassische Spiele gespielt (**15:0, 30:0, 40:0** etc.) mit **Vorteil/Einstand** (kein No-Ad). Das Match besteht aus einem **fortlaufenden Satz** ohne Tiebreak (z. B. ist ein Endstand von 9:2 möglich).
- **Seitenwechsel:** Ein Seitenwechsel findet nach jeder **ungeraden Zahl an Spielen** statt (nach dem 1., 3., 5. Spiel usw.).
- **Endsignal:** Das Ende eines Matches wird durch einen Pfiff der Turnierleitung signalisiert.
- **Schiedsrichter:** Alle Spiele werden von einem Schiedsrichter geleitet. Dessen Entscheidungen sind endgültig.
- **Verzögerung:** Verzögert ein Spieler das Spiel absichtlich um mehr als 2 Minuten und kann dann nicht weiterspielen, wird dies als Niederlage gewertet

2. Aufschlagregeln

2.1 Kleinfeld

- **Position:** Der Aufschläger muss während der Ausführung hinter der Grundlinie stehen.
- **Ausführung:** Der Aufschlag muss **von unten** erfolgen.
- **Technik:** Der Ball darf wahlweise direkt aus der Hand oder nach einmaligem Aufspringen auf dem Boden geschlagen werden.
- **Platzierung:** Der Ball muss diagonal in das gegenüberliegende Aufschlagfeld gespielt werden.
- **Versuche:** Pro Punkt stehen dem Aufschläger **zwei Versuche** zur Verfügung.

2.2 Midcourt

- **Position:** Der Aufschläger muss während der Ausführung hinter der Grundlinie stehen.
- **Ausführung:** Der Aufschlag darf **von oben oder von unten** erfolgen.
- **Technik:** Erfolgt der Aufschlag von unten, darf der Ball wahlweise direkt aus der Hand oder nach einmaligem Aufspringen auf dem Boden geschlagen werden.
- **Platzierung:** Der Ball muss diagonal in das gegenüberliegende Aufschlagfeld gespielt werden.
- **Versuche:** Pro Punkt stehen dem Aufschläger **zwei Versuche** zur Verfügung.

3. Feldregeln

- **Netzberührung:** Jede Berührung des Netzes (mit dem Körper oder dem Schläger) während eines laufenden Ballwechsels führt zum sofortigen **Verlust des Punktes**.
- **Bälle im Aus:** Ein Ball muss den Boden außerhalb des Spielfeldes berühren, um als „Aus“ zu gelten. Es ist **untersagt, Bälle aus der Luft zu fangen**. Wer den Ball berührt oder fängt, bevor dieser aufgekommen ist, verliert den Punkt (auch wenn der Ball sichtlich ins Aus geflogen wäre).
- Wenn nicht anders in diesem Dokument angegeben, gelten die Spielregeln nach der Wettspielordnung des DTB

4. Wertung bei Zeitablauf (Pfiff)

Ertönt der Pfiff zum Ende der 20 Minuten, muss der **aktuelle Punkt noch zu Ende gespielt werden**. Danach beginnt kein neuer Ballwechsel mehr.

Ermittlung des Siegers:

- **Eindeutiger Spielstand:** Führt ein Spieler nach gewonnenen Spielen (z. B. **4:3**), ist er der Sieger.
- **Gleichstand nach Spielen:** Steht es nach Spielen unentschieden (z. B. **3:3**), entscheidet der Stand im aktuell laufenden Spiel:
 - Wer im angebrochenen Spiel führt (z.B. 30:15), gewinnt dieses Spiel zum **4:3** und damit das Match.
- **Absoluter Gleichstand:** Steht es nach Spielen unentschieden (z. B. **3:3**) und im angebrochenen Spiel punktgleich (z. B. 15:15 oder 0:0), wird **ein entscheidender Punkt** gespielt. Der Gewinner dieses Punktes erhält das Spiel zum **4:3**-Sieg.

5. Gruppenphase & Rangliste

Die Platzierung in der Tabelle wird nach folgenden Kriterien (absteigend priorisiert) ermittelt:

1. **Anzahl der gewonnenen Matches**
2. **Prozentsatz der gewonnenen Spiele** (Gewonnene Spiele ÷ Gesamtzahl an Spielen)
3. **Direkter Vergleich**
4. **Losverfahren**

Sonderregelungen:

- **Nichtantritt:** Das Match wird als Niederlage gewertet. Die Spiele werden mit 0:0 gewertet und fließen nicht in die Prozentrechnung ein.
- **Aufgabe:** Das Match gilt als verloren. Nur die bis zum Zeitpunkt der Aufgabe vollständig abgeschlossenen Spiele werden für die Berechnung verwendet.