Jugendverbandsspiele 2010 – Spielregeln

	Bambina	Bambini	Juniorinnen	Junioren
Mannschafts-stärke	**4er** Mannschaften in allen Klassen		**6er-** Mannschaften auf der Verbands-ebene (Meisterklasse, Verbandsoberliga und Verbandsliga).	
			4er- Mannschaften auf der Bezirksebe-ne (Bezirksoberliga, Bezirksliga und Bezirksklasse).	
Einsatz von Spie-lern in Mann-schaften	**§ 10** WspO. **(4)** Jugend- und Bambini- Spieler dürfen sowohl in Jugend- und Bam-bini-Mannschaften als auch in Damen- bzw. Herrenmannschaften spielen, jedoch insgesamt höchstens in zwei Altersklassen. **§10** WspO. **(5)** Ein Spieler darf an einem Spieltag **in einer Spielklasse** nur in einer Mannschaft in den Einzelspielen mitwirken.			
Mannschafts-aufstellung	Entgegen §16 (4) der Wettspielordnung TVBB, erfolgt die Doppelaufstellung **zu-sammen** mit der Einzelaufstellung, vor dem Verbandsspielbeginn. Dies gilt für alle Jugendverbandsspiele auf Verbands- bzw. Bezirksebene. Fällt vor Spielbeginn im Doppel eine Spielerin oder Spieler aus, so tritt an diese Position die Ersatzspielerin, bzw. der Ersatzspieler. **Die Nr. 1 und 2 der Einzelaufstellung können nicht als Ersatzspieler im Doppel eingesetzt werden.**			
Spielfolge	Zuerst die Einzel und anschließend die Doppel. (§14 (4) der Wettspielordnung TVBB).			
Spielwertung Einzel und Doppel	Bei den Verbandsspielen der **Jugend** gilt in **allen Klassen** im **Einzel** und im **Doppel** folgender Spielmodus: • Gespielt werden mit o **6er-** Mannschaften - sechs Einzel und drei Doppel o **4er-** Mannschaften - vier Einzel und zwei Doppel • Es entscheidet der Gewinn von zwei Sätzen. • Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen wird anstatt des dritten Satzes ein Match Tie-Break bis 10 Punkte entsprechend den ITF Tennisregeln ‚Alter-native Zählweise' gespielt. • Der Match Tie-Break wird mit 7:6 bzw. 6:7 im Ergebnisbogen als Satz er-fasst.			
Entscheidung bei Gleichstand	Beim Wettkampf von 4er-Mannschaften kann sich im Ergebnis ein Gleichstand nach Punkten, Sätzen und Spielen ergeben. Da bei jedem Verbandsspiel ein Sieger ermittelt werden muss, ist wie folgt nach § 22 (2) Wettspielordnung TVBB zu verfahren: **Es entscheidet ein Tie-Break-Spiel des zuletzt endenden Doppels.** Um den Sieger bei der Ergebniserfassung zu kennzeichnen erhöht sich beim Sie-ger der Stand der Spiele um ein Spiel.			
Spielregeln	Gespielt wird weiterhin nach den Spielregeln der ITF und der Wettspielordnung des TVBB, sofern diese in den vorgenannten Punkten nicht anders bestimmt wurden!			
Match Tie-Break	Entscheidender Match-Tie-Break bis 10 Punkte Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen in einem Wettspiel auf zwei Gewinnsätze, ist ein Tie-Break-Spiel zu spielen, um das Wettspiel zu entscheiden. Dieses Tie-Break-Spiel ersetzt den entscheidenden letzten Satz. Der Spieler/das Doppelpaar, der/das zuerst zehn Punkte gewonnen hat, gewinnt diesen Match-Tie-Break und das Wettspiel, vorausgesetzt, es besteht ein Vor-sprung von zwei Punkten gegenüber dem Gegner/den Gegnern. <u>Anmerkung</u> Bei Anwendung des entscheidenden Match-Tie-Breaks als Ersatz des letzten Satzes: • darf im Doppel die Reihenfolge beim Aufschlag und Rückschlag geändert werden, • gibt es vor Beginn des entscheidenden Match-Tie-Breaks eine Satzpause von 120 Sekunden.			