



Regeln Gruppenphase

Satz

- Ein Satz wird von dem Spieler gewonnen, der zuerst 11 Punkte erzielt hat.
- Haben beide Spieler 10 Punkte erreicht, geht es in die Satzverlängerung. Es gewinnt derjenige den Satz, der zuerst mit 2 Punkten Vorsprung führt (Beispiel: 12:10, 13:11 etc.).
- Es werden 3 Sätze gespielt. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Pro gewonnenen Satz erhält man einen Punkt für sein Team. (jeder Spieler kann pro Aufeinandertreffen 0 bis 3 Punkte für sein Team erspielen)

Spiel

- Gespielt wird 1 gegen 1.
- Innerhalb der Gruppe spielt jedes Team gegeneinander. Es spielen immer Spieler 1 gegen Spieler 1 (2 gegen 2 / 3 gegen 3). Somit sammelt jeder Punkte für sein Team.
- Die 2 Teams mit den meisten Punkten in jeder Gruppe steigen in die Ko-Phase auf.
- Bei Punktgleichheit entscheidet das direkte Duell (Gewonnene Aufeinandertreffen in der Gruppe unabhängig von den Sätzen. Also, wer von den 3 direkten Spielen mehr gewonnen hat)
- Schiedsrichter und Punkte zählen wird von den „Zuschauenden Teammitgliedern“ geregelt, dazu muss von jedem Team mindestens ein Spieler anwesend sein. Die das Spielgeschehen mitverfolgen. **Im Streitfall gibt es Wiederholung.** In den Ko Runden gibt es einen offiziellen Schiedsrichter.

Aufschlag

- Aufschlag wird durch den ersten Ballwechsel entschieden. Dabei bringt ein Spieler den Ball mit der Hand ins Spiel (wie beim normalen Aufschlag). Es benötigt mindestens 3 Seitenwechsel (3-mal übers Netz), um gewertet zu werden. Der Spieler, der den „Punkt“ gewinnt, hat Aufschlag (Der Punkt wird nicht gezählt). Dies ist vor jedem Satz durchzuführen.
- Die Seitenwahl ist eigenständig durchzuführen. Im Streitfall durch „Schere – Stein – Papier“ zu bestimmen.
- Beim Aufschlag ist kein „Ballspin“ (dh. Der Ball darf vor dem Berühren des Schlägers in keine Rotation, durch Drehen mit der Hand, gebracht werden) erlaubt. Hierbei darf der Ball nicht von einem Körper-, oder Kleidungsteil verdeckt werden.
- Der Aufschläger muss den Ball mit dem Schläger so spielen, dass er zuerst auf der eigenen und dann auf der gegnerischen Tischhälfte aufspringt.
- Berührt der Ball dabei das Netz, so ist dies ein "Netzaufschlag" und muss wiederholt werden. Kann aber beliebig oft wiederholt werden.
- Voraussetzung ist aber, dass der Aufschlag ansonsten regelgerecht ist.
- Wird der Aufschlag nicht Regelkonform durchgeführt, erhält der Rückschläger einen Punkt. Z.B Der Ball berührt erst das Netz und geht dann ins Aus.



- Trifft man den Ball mit dem Schläger, aber der Tisch wird verfehlt (Ball berührt nie den Tisch) ist es kein Fehler, der Aufschlag wird wiederholt.
- Beim Einzel darf der Aufschläger entscheiden, ob er den Aufschlag mit der Rückhand oder der Vorhand und von welcher Seite er den Aufschlag ausführt. Ebenfalls gibt es keine Vorschriften auf welcher gegnerischen Hälfte der Aufschlag aufkommen muss.
- Es muss gewartet werden, bis der Gegner zum Rückschlag bereit ist. Ansonsten muss der Aufschlag wiederholt werden.
- Jeder Spieler schlägt je zweimal auf, dann wechselt das Aufschlagrecht zum Gegner. Ausnahme bei der Verlängerung auf 2 unterschied, also ab 10 : 10 wird bei jedem Aufschlag gewechselt!

Ballwechsel

- Anders als beim Aufschlag, muss der Ball direkt auf die gegnerische Tischhälfte gespielt werden.
- Bevor der Ball gespielt wird, darf er nur einmal auf der eigenen Tischhälfte aufgesprungen sein.
- Es ist nicht erlaubt, den Ball wie beim Tennis "volley" aus der Luft anzunehmen.
- Bevor der Ball auf die gegnerische Tischhälfte auftrifft, darf er nur das Netz oder den Netzpfeiler berühren. Berührt der Ball hingegen andere Gegenstände wie Kleidung, die Decke oder die Wand, gilt dies als Fehler.
- Ein Ball zählt nur dann, wenn er die gegnerische Spielhälfte, inkl. Oberkante, trifft. Als Fehler gilt es, wenn er die Seite des Tisches oder den Tisch gar nicht berührt.
- Es ist nicht erlaubt, den Ball zu spielen und sich gleichzeitig mit der anderen Hand aufzustützen.
- Bei Annahme eines Balles, der den Tisch nicht berührt, ist die Tischlinie als Grenze zu betrachten. Annahme vor der Linie → Fehler Annahmer
Annahme hinter der Linie → Fehler Schläger
- Wird ein Spieler durch einen herbeifliegenden Ball oder anderen Spieler etc. abgelenkt wird mit dem Wortlaut „Stopp“ das Spiel unterbrochen und der Punkt wiederholt.

Regeln Ko-Phase (Änderungen)

Satz

- Es wird „Best of 3“ gespielt. D.h. wer als erstes 2 Sätze für sich entschieden hat, gewinnt. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt.

Spiel

- Gespielt werden direkte Duelle in der K.o. – Variante
- Das bedeutet beginnend mit dem Viertelfinale (8 Teams) spielen immer 2 Teams gegeneinander. Spieler 1 – Spieler 1 (usw. 2-2 / 3-3). Sieger der Begegnung ist dabei die Mannschaft, die 2 der 3 direkten Duelle gewinnt.
- Die 4 Gewinner des Viertelfinales steigen dann ins Halbfinale auf, die 2 Gewinner dieses ins Finale



Regeln „Laffer“

Spiel

- Alle Spieler teilen sich auf die beiden Tischhälften möglichst gleichmäßig auf.
- Sind auf einer Tischhälfte mehr Spieler als auf der anderen hat der erste Spieler dieser Seite Aufschlag.
- Jeder Spieler hat 3 „Leben“
- Der Aufschlag hat gleich zu erfolgen, wie beim Einzel. Einziger Unterschied ist aber, dass der Ball nur Diagonal aufgeschlagen werden darf, in Blickrichtung vom Aufschläger zum Tisch von rechts nach links.
- Hat der Aufschläger den Ball gespielt muss er so schnell wie möglich dem nachkommenden Spieler Platz zu machen. Und begibt sich gegen den Uhrzeigersinn an hinterste Position der gegenüberstehenden Personen.
- Der erste Spieler der Annahmeseite muss den Ball nun nach den normalen „Einzel“ Regeln zurückspielen und wie der Aufschläger gegen den Uhrzeigersinn weiter gehen.
- Dies geschieht so lange bis ein „Fehler“ gemacht wird.
- Der Spieler, der den Fehler macht, bekommt ein „Leben“ Abzug
- Er muss als erste Spieler auf seiner Seite stehen bleiben und erneut Aufschlagen. Dabei müssen sich die anderen Spieler so auf die Tischhälften aufteilen, dass auf beiden Seiten gleich viele, bzw. bei ungerader Anzahl auf der Aufschlagseite ein Spieler mehr steht. (nicht durchtauschen, sondern nur vor und zurück)
- Der erste Spieler der „0 Leben“ erreicht bekommt einen so genannten „Fischer oder Schwimmer“ also ein Bonusleben. Verliert er dieses ist er raus.
- Die anderen Spieler haben dieses Bonusleben nicht und sind bei Erreichen der „0 Leben“ raus.
- Sind nur mehr 2 Spieler übrig, wird ein Satz bis 11, genau wie beim „Einzel“ gespielt. Der Gewinner ist der Sieger der „Laffer“ Runde
- Ist es für einen Spieler unmöglich den Ball zu erwischen da ein anderer Spieler im Weg steht, wird der Ballwechsel wiederholt. Man verliert kein „Leben“.

Mit der Einwilligung stimmt jeder Teilnehmer der u.a. DSGVO sowie den geltenden Turnierregeln (siehe Anhang) zu!

Für Unfälle wird nicht gehaftet!

Hinweis zum Datenschutz:

Mit der Anmeldung zu der Veranstaltung stimmen alle oben angeführten Teilnehmer diesem Umstand zu, je nach Ort und Zeit der Aufnahme vielleicht zu sehen sein werden.

Diese Fotos/Videos werden auf unserer Website/SocialMedia-Seiten im Zuge der Berichterstattung veröffentlicht.

Im Zuge der Veranstaltung werden Fotos/Videos angefertigt, auf dem alle oben angeführten Teilnehmer

Weitere Informationen zum Datenschutz (DSG VO) sind auf unserer Website www.svtulfes.at angeführt.