

Wettspielordnung des Tennisverbandes Mecklenburg-Vorpommern



1. Teil: Allgemeine Bestimmungen

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Feststellung der Spielstärke
- § 3 Bälle

2. Teil: Mannschaftswettbewerbe

- § 4 Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen
- § 5 Wettspielleitung/Spielleiter
- § 6 Auf- und Abstieg
- § 7 Teilnahmerecht von Vereinen
- § 8 Spieljahr und Spielberechtigung
- § 9 Mannschaftsmeldung
- § 10 Namentliche Meldung
- § 11 Verlegung von Punktspielen
- § 12 Pflichten des Heimvereines
- § 13 Mannschaftsführer, Oberschiedsrichter, Schiedsrichter
- § 14 Spiel- und Pausenregeln
- § 15 Spielbeginn
- § 16 Doppelaufstellung
- § 17 Mitwirkung von nicht spielberechtigten Spielern
- § 18 Falsche Mannschaftsaufstellung
- § 19 Spielabbruch
- § 20 Abbruch und Fortsetzung des Punktspiels
- § 21 Nichtantreten oder verspätetes Antreten von Mannschaften
- § 22 Spielbericht
- § 23 Wertung der Mannschaftsspiele und Tabellenaufstellung
- § 24 Rechtsmittel und Rechtsausschuss
- § 25 Proteste
- § 26 Einsprüche
- § 27 Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

3. Teil: Schlussbestimmungen

- § 28 Änderungen dieser Wettspielordnung
- § 29 Inkrafttreten

(Änderungen sind grau hinterlegt)

1. Teil: Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Wettspielordnung gilt für alle Mannschaftswettbewerbe die vom Tennisverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. (im folgenden TMV genannt) durchgeführt werden. Für die Sommer- bzw. Winterhallenrunde werden jeweils Ergänzungsbestimmungen erlassen.
- (2) Bei allen Wettspielveranstaltungen müssen die Spielregeln der Internationalen Tennis Federation (ITF), die Wettspielordnung, Disziplinarordnung, die Anti-Doping-Bestimmungen und der Verhaltenskodex des Deutschen Tennis Bundes (DTB) sowie die Bestimmungen der Jugendordnung (JO) des DTB und TMV und die jeweiligen Ergänzungsbestimmungen befolgt werden, sofern in dieser Wettspielordnung nicht andere Regelungen getroffen sind.
- (3) Der Begriff »Spieler« gilt für Aktive, Jungsenioren, Senioren und Jugendliche. Er ist für die Damen-, Jungseniorinnen-, Seniorinnen- und Jugendveranstaltungen dem Begriff »Spielerin« gleichzusetzen.

§ 2 Feststellung der Spielstärke

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 Aktive, Gesamtrangliste Senioren, Gesamtrangliste Junioren), dann das Leistungsklassen-System des TMV, dann die Spielstärke. Hiervon abweichende Mannschaftsmeldungen sind grundsätzlich unzulässig.

§ 3 Bälle

- (1) Für alle Wettspiele des TMV werden vor Beginn der Saison die jeweiligen Ballmarken in den Ergänzungsbestimmungen verbindlich vorgeschrieben.
- (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) Wird ein Verbandsspiel in die Halle verlegt, sind neue Bälle zu verwenden.

2. Teil: Mannschaftswettbewerbe

§ 4 Spielsystem, Klasseneinteilung, Altersklassen

- (1) Die Mannschaftswettbewerbe des TMV werden in den jeweiligen Spielklassen ausgespielt.
- (2) Spielklassen im TMV sind:
 - Oberliga
 - Verbandsliga
 - Bereichsliga
- (3) Altersklassen sind die in der DTB-Wettspielordnung unter § 4 aufgeführten Klassen.
- (4) Zur Abwicklung der Punktspiele in den Spielklassen des TMV werden entsprechend den Erfordernissen Staffeln gebildet. Der Wechsel innerhalb der Spielklassen wird durch Auf- und Abstieg geregelt.
- (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 höhere Altersklasse vornimmt. Ein Wechsel der Mannschaft liegt dann vor, sobald mehr als die Hälfte der Spieler der Mannschaft in die neue Altersklasse wechseln, wobei die wechselnden Spieler mindestens bei der Hälfte der Punktspiele eingesetzt wurden. Der bisherige Startplatz geht verloren.

§ 5 Wettspielleitung/Spielleiter

- (1) Für die Durchführung und Organisation der Mannschaftsmeisterschaften sind der Sport- bzw. der Jugendwart des TMV zuständig.
- (2) Sport- und Jugendwart des TMV ernennen die Spielleiter.

§ 6 Auf- und Abstieg

Auf- und Abstieg in den einzelnen Spielklassen werden durch den Sportausschuss des TMV geregelt und in den jährlichen Ergänzungsbestimmungen veröffentlicht.

§ 7 Teilnahmerecht von Vereinen

- (1) Jeder Verein, der Mitglied im TMV ist und mindestens zwei Tennisplätze, für die Oberliga drei Plätze, mit einheitlichem Belag zur Verfügung stellt, kann an den Mannschaftsmeisterschaften teilnehmen.
- (2) Die Bildung von Spielgemeinschaften ist nur im Ausnahmefall nach Zustimmung durch den Sportausschuss des TMV möglich.

§ 8 Spieljahr und Spielberechtigung

- (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 nach Absatz (2) des § 8 dauert jeweils vom 01. April eines Jahres bis zum 30. September desselben Jahres.
- (2) Spielberechtigt bei den Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler, der Mitglied eines dem TMV angehörenden Vereines ist. Ein Spieler darf bei offiziellen Mannschaftsmeisterschaften in einer Spielzeit nur für einen Verein starten.
- (3) Ein Wechsel zu einer Mannschaft eines anderen Vereines ist nur in der Zeit vom 01. Oktober bis 31. Januar möglich. Der Wechsel ist dem bisherigen Verein schriftlich mitzuteilen. Die Teilnahme an Mannschaftswettkämpfen für einen anderen Verein in der Zeit vom 01. Oktober bis zum Abschluss der Winterrunde berührt die Spielberechtigung nicht.
- (4) Ein Spieler kann für die Mannschaftsmeisterschaften innerhalb des TMV in maximal zwei Altersklassen gemeldet werden.
- (5) In den Verbands- und Oberligen der Damen und Herren dürfen nur Spieler gemeldet werden, die bis zum 31.12. des jeweiligen Kalenderjahres, in dem die Veranstaltung stattfindet, das 13. Lebensjahr vollendet haben. ~~In begründeten Fällen kann der Verbandssportwart mit Zustimmung des Verbandsjugendwartes Ausnahmen bei der Altersbegrenzung zulassen.~~
- (6) Ein Spieler darf an einem Tag nur in einer Mannschaft spielen.
- (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 weitere Spielberechtigung für alle unteren Mannschaften dieser Altersklasse, in denen sie gemeldet sind.
- (8) Bei den Spielen in der Oberliga darf je Begegnung nur ein Spieler eingesetzt werden, der nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedstaates der EU besitzt. Bei den übrigen Klassen dürfen zwei Spieler eingesetzt werden, die nicht die Staatsangehörigkeit eines Mitgliedstaates der EU besitzen.
Als eingesetzt gilt ein Spieler, der einen Punkt gespielt hat.
- (9) Grundsätzlich nicht spielberechtigt sind Spieler, die nicht oder nicht rechtzeitig gemeldet wurden oder Spieler gegen die eine Wettspielsperre oder ein Wettspielverbot nach den Bestimmungen des DTB besteht.

§ 9 Mannschaftsmeldung

- (1) Die Anzahl der Mannschaften für die Punktspiele des nächsten Sommer-Spieljahres muss von den Vereinen bis zum 10. Dezember online an die Geschäftsstelle des TMV gemeldet werden.
- (2) Die Anzahl der Mannschaften für die Punktspiele des Winter-Spieljahres muss von den Vereinen bis zum 10. September online an die Geschäftsstelle des TMV gemeldet werden.
- (3) Meldungen, die mehr als 14 Tage später eingehen, finden keine Berücksichtigung mehr.
- (4) Die Abgabe der Meldung verpflichtet zur Teilnahme an den Punktspielen.
- (5) Jeder Verein muss in jeder Altersklasse, in der er wenigstens eine Mannschaft gemeldet hat, eine namentliche Meldung abgeben.
- (6) Nachmeldungen sind nicht zugelassen.

§ 10 Namentliche Meldung

- (1) Bis zum 01. April für den Sommer bzw. bis zum 15. November für den Winter eines jeden Jahres müssen die namentlichen Mannschaftsmeldungen online an die Geschäftsstelle des TMV gemeldet werden.
- (2) Bei unvollständig ausgefülltem Online-Meldeformular werden Ordnungsgebühren erhoben. Jeder Spieler muss mit seiner ID-Nummer auf den namentlichen Mannschaftsmeldungen entsprechend aufgeführt werden.
- (3) Die gemeldeten Spieler (einschließlich der Ersatzspieler) aller Mannschaften einer Altersklasse sind nach ihrer Spielstärke entsprechend § 2 fortlaufend nummeriert aufzulisten. ~~Maßgeblich für die Feststellung der Spielstärke sind die gültige Deutsche Rangliste und die des TMV und zwar in dieser Reihenfolge. Hiervon abweichende Meldungen sind unzulässig.~~
- (4) Nachmeldungen sind nicht zugelassen.
- (5) Der Sport- bzw. Jugendwart kann die Reihenfolge der Spieler in der Mannschaftsmeldung mit Rückgabe der Meldung bis spätestens eine Woche vor dem ersten Spieltag abändern.
- (6) Bis zum 01. April (Sommer) bzw. 15. November (Winter) haben die Vereine die Meldegebühren für ihre Mannschaften auf das Konto des TMV zu überweisen. Die Höhe der Meldegebühren ist den jeweils gültigen Ergänzungsbestimmungen zu entnehmen.
- (7) Die Meldegebühren sind mit der Abgabe der Meldungen verwirkt.

§ 11 Verlegung von Punktspielen

- (1) Nach Veröffentlichung der Spieltermine im Internet können Spielverlegungen nur noch im gegenseitigen Einvernehmen vorgenommen werden. Dabei hat das verlegte Punktspiel spätestens am vorletzten Punktspielwochenende des Turnierkalenders des TMV stattzufinden.

Der zuständige Spielleiter ist spätestens 3 Tage vor dem ursprünglich geplanten Spieltermin durch beide Vereine in Textform zu informieren.

Der Spielleiter kann in begründeten Fällen die Spielverlegung versagen.

- (2) Bei Berufung von Spielern durch den DTB oder den TMV kann der zuständige Spielleiter auf Antrag eine Spielverlegung bei gleichzeitiger Benachrichtigung aller beteiligten Vereine vornehmen.

§ 12 Pflichten des Heimvereines

- (1) Der gastgebende Verein ist für die Bereitstellung der vorschriftsmäßigen Plätze, für Umkleemöglichkeiten, Sanitäranlagen und für den reibungslosen Ablauf des Punktspieles verantwortlich.
- (2) Der gastgebende Verein ist dafür verantwortlich, dass die ordnungsgemäße Online-Meldung der Spielberichte an den TMV erfolgt.

§ 13 Mannschaftsführer, Oberschiedsrichter, Schiedsrichter

- (1) Jede Mannschaft wird von einem Mannschaftsführer geleitet.
- (2) Der Mannschaftsführer ist alleiniger Sprecher und vertritt die Belange seiner Mannschaft und hat nach Abschluss des Wettspiels den Spielbericht zu unterschreiben.
- (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.
- (4) Ansonsten ist für jeden Mannschaftswettbewerb vom gastgebenden Verein ein Oberschiedsrichter zu bestimmen, der nicht am Wettbewerb teilnehmen darf. Sein Name ist vor Beginn der Einzelspiele in dem Spielbericht einzutragen.
- (5) Ist ein Oberschiedsrichter bei Spielbeginn nicht anwesend, übernimmt seine Rechte und Pflichten der Mannschaftsführer der Gastmannschaft während des gesamten Wettspiels. Er benennt einen Vertreter für die Dauer seiner eigenen Spielzeit.
- (6) Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt des Schiedsrichters zu übernehmen.
- (7) Jedes Wettbewerb soll von einem Schiedsrichter geleitet werden, es sei denn, die am Wettbewerb Beteiligten einigen sich auf ein Spiel ohne Schiedsrichter. Wenn Schiedsrichter von einem Spieler, Mannschaftsführer oder vom Oberschiedsrichter verlangt werden, sind diese einzusetzen.

§ 14 Spiel- und Pausenregeln

Die Tennisregeln der ITF finden mit der Maßgabe Anwendung, dass:

- (1) bei allen Wettspielen der Gewinn in zwei Sätzen entschieden wird. In den ersten beiden Sätzen gilt bei einem Spielstand von 6:6 die Tiebreak-Regel. Bei einem Spielstand von 1:1 nach Sätzen wird in allen Einzel- und Doppelbegegnungen anstatt des dritten Satzes ein Match-Tiebreak bis 10 Punkte gespielt (entsprechend ITF-Tennisregeln Anhang IV: Alternative Verfahrens- und Zählweisen).
- (2) bei einer jeden während des Wettspieles durch Unfall erlittener Verletzung der Schiedsrichter eine Unterbrechung des Wettspieles von fünf Minuten zulassen kann;
- (3) zwischen Einzel- und Doppelspiel ein Spieler 30 Minuten Pause verlangen darf
- (4) der Oberschiedsrichter muss das Spiel für einen Spieler als verloren werten, wenn dieser nach Ablauf der zulässigen Pause oder Unterbrechung das Spiel nicht wieder aufnimmt.

§ 15 Spielbeginn

- (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, Fahrerlaubnis, Reisepass, Dienstausweis...) auszuweisen.
- (2) Es wird in der Reihenfolge 2-4-6 und 1-3-5 bei 6er-Mannschaften bzw. 2-4 und 1-3 bei 4er-Mannschaften gespielt, sofern sich die Mannschaftsführer mit dem Oberschiedsrichter nicht auf eine andere Reihenfolge verständigen.
- (3) Ist zu dem Zeitpunkt, der für den Beginn eines Wettspiels 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.

§ 16 Doppelaufstellung

- (1) Alle Doppel müssen spätestens 15 Minuten nach Ende des letzten Einzels dem Oberschiedsrichter gemeldet werden.
- (2) Es ist zulässig, in den Doppeln auch Spieler einzusetzen, die in den Einzeln nicht mitwirkten, aber zum Zeitpunkt der Doppelmeldung anwesend sind.
- (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 Platz-

ziffern aller Doppel gleich sein, darf der Spieler mit der Platzziffer 1 nicht im dritten Doppel spielen.

- (4) Bei 4er-Mannschaften darf der Spieler mit der Platzziffer 1 auch im 2. Doppel eingesetzt werden.
- (5) Bemerkt der Oberschiedsrichter, der nicht als Spieler am Wettspiel 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 Mitwirkung von nicht spielberechtigten Spielern

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

§ 18 Falsche Mannschaftsaufstellung

- (1) Werden im Einzel Spieler an falschen Plätzen 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.
- (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.
- (3) Spielen Einzelspieler entgegen der Aufstellung irrtümlich gegen andere Gegner und wird dies noch vor Beendigung dieses Einzelspiels bemerkt, so ist sofort abubrechen und mit den richtigen Paarungen neu zu beginnen. Dies gilt analog für die Durchführung der Doppelspiele. ~~Wird es erst nach Beendigung des Einzel bzw. Doppelspieles bemerkt, so werden die entsprechenden Spiele nicht gewertet.~~
- (4) Erfolgen Fehler in der Aufstellung der Doppelpaare (Summe der Platzziffern nicht beachtet), ist sinngemäß zu Ziffer (1) zu verfahren.

§ 19 Spielabbruch

- (1) Bricht ein Spieler bzw. ein Doppelpaar ein begonnenes Wettspiel vor dessen Beendigung ab, so werden die bis zum Abbruch von ihm gewonnenen Spiele und Sätze gezählt. Die zum Gewinn des Wettspiels noch erforderliche Anzahl von Spielen und Sätzen werden für den Gegner gewertet.
- (2) Bricht eine Mannschaft ein begonnenes Wettspiel vor seiner Beendigung ab, werden die bis zum Abbruch ausgetragenen Spiele gewertet und die nicht ausgetragenen mit 6:0, 6:0 für die gegnerische Mannschaft gerechnet.

§ 20 Abbruch und Fortsetzung des Punktspieles

- (1) Bei Abbruch bzw. Nichtbeginn eines Punktspieles wegen der Witterung, der Lichtverhältnisse, des Zustandes der Plätze oder anderem entscheidet der Oberschiedsrichter, ob und wann das Punktspiel am gleichen oder folgenden Tag begonnen oder fortzusetzen ist.
- (2) Kann ein Punktspiel 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.
- (3) Ein in der Halle verlegtes oder in der Halle begonnenes Wettspiel muss in der Halle zu Ende gespielt werden, es sei denn, dass sich die Mannschaftsführer auf eine andere Regelung einigen.
- (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 § 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 Punktspiel findet auf derselben Anlage statt.
- (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.
- (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.

§ 21 Nichtantreten oder verspätetes Antreten von Mannschaften

- (1) Mannschaften, die zu einem Punktspiel nicht antreten oder verspätet erscheinen, ohne dass nachgewiesene höhere Gewalt vorlag, verlieren dieses Spiel mit 0:9 (bzw. 0:6). Bei Wiederholung dieses Falles steigt die Mannschaft in die nächst niedrigere Klasse ab. Alle Spiele, die diese Mannschaft bereits ausgetragen hat oder noch austragen müsste, werden gestrichen.

- (2) Als nicht angetreten gilt, wenn eine Mannschaft zum angesetzten Zeitpunkt des Wettspielbeginns mit weniger als
 - vier Spielern bei einer 6er Mannschaft
 - drei Spielern bei einer 4er Mannschaft
 - zwei Spielern bei einer 2er Mannschaftanwesend ist.
- (3) Die Wartezeit für die gegnerische Mannschaft beträgt 30 Minuten. Trifft eine Mannschaft innerhalb dieser Zeit mit mehr als der Hälfte ihrer Spieler ein, so ist das Wettspiel durchzuführen und die Verspätung auf dem Spielbericht zu begründen. Über die Wertung des Spieles entscheidet dann der Spielleiter.
- (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.

§ 22 Spielbericht

- (1) Über jedes Punktspiel ist ein Spielbericht auf dem vorgesehenen Formular 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.
- (2) Der gastgebende Verein ist verpflichtet den vollständigen Spielbericht online über die Homepage des TMV spätestens am auf den Spieltag nachfolgenden Kalendertag einzugeben.
- (3) 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.
- (4) Geschieht die Online-Meldung des Spielberichtes verspätet oder mangelhaft, so wird der Verein mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- (5) Werden Spielberichte manipuliert, werden die beteiligten Mannschaften durch den Spielleiter mit einer Ordnungsgebühr belegt.
- (6) Die Originale der Spielberichte müssen generell bis zum 30.09. des jeweiligen Spieljahres beim gastgebenden Verein aufbewahrt werden.

§ 23 Wertung der Mannschaftsspiele und Tabellenaufstellung

- (1) Die Punktspiele werden nach gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen jeweils mit zwei Gewinn- oder Verlusttabellenpunkten gewertet.
- (2) Bei einem unentschiedenen Spielausgang, der nur dann gegeben ist, wenn Matchpunkte, Sätze und Spiele gleich sind, erhalten beide Mannschaften einen Gewinn-Tabellenpunkt.
- (3) Über die Platzierung der Mannschaften in der Tabelle nach Abschluss der Punktspiele entscheidet die bessere Differenz der Tabellenpunkte. Bei gleicher Differenz entscheidet die Differenz der Matchpunkte. Sind diese ebenfalls gleich, die Differenz der Sätze bzw. der Spiele.

§ 24 Rechtsmittel und Rechtsausschuss

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

§ 25 Proteste

- (1) Jeder Verein hat das Recht, gegen die Art und Weise der Durchführung eines Punktspiels beim zuständigen Spielleiter Protest einzulegen, der schriftlich zu begründen ist.
- (2) Die Protestfrist beträgt drei Tage nach Bekannt werden 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 Ergänzungsbestimmungen ist gleichzeitig auf das Konto des TMV einzuzahlen.
- (3) Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (1) oder (2) haben die sofortige Verwerfung des Protestes zur Folge.
- (4) Der Spielleiter hat innerhalb einer Frist von zehn Tagen eine Entscheidung zu treffen.
- (5) Wurde dem Protest stattgegeben, trägt der unterlegene Verein die Protestgebühren.

§ 26 Einsprüche

- (1) Gegen die Entscheidung des Spielleiters ist der Einspruch möglich.
- (2) Der Einspruch ist innerhalb von 2 Wochen nach Bekanntgabe der Entscheidung des Spielleiters in vierfacher Ausfertigung bei dem Vorsitzenden des Rechtsausschusses einzulegen und schriftlich zu begründen. Gleichzeitig ist eine Einspruchsgebühr gemäß den Ergänzungsbestimmungen auf das Konto des TMV einzuzahlen und dies dem Rechtsausschuss nachzuweisen.

- (3) Verstöße gegen die Bestimmungen der Ziffer (2) haben die sofortige Verwerfung des Einspruches zur Folge.
- (4) Der Rechtsausschuss hat innerhalb einer Frist von 20 Tagen eine Entscheidung zu treffen. Die Kosten des Einspruchsverfahrens trägt der unterlegene Verein.

§ 27 Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen

- (1) Ordnungsgebühren und Ordnungsstrafen werden von den für die Durchführung der Punktspiele Verantwortlichen (Spielleiter, Sport- bzw. Jugendwart) ausgesprochen.
- (2) Bei schweren Verstößen gegen diese Wettspielordnung können Geldstrafen festsetzen:
 - a) der Sportausschuss bzw. die Jugendkommission
 - b) das Präsidium.
- (3) Die Höhe der Ordnungsgebühren bzw. Geldstrafen ist in den Ergänzungsbestimmungen festgelegt.

3. Teil: Schlussbestimmungen

§ 28 Änderungen dieser Wettspielordnung

Änderungen dieser Wettspielordnung erfolgen durch Beschluss des Sportausschusses des TMV.

§ 29 Inkrafttreten

Diese Wettspielordnung tritt mit Wirkung vom **29.07.2011** in Kraft.