



### Die wichtigsten Punkte für den Mannschaftskampf:

- Eine halbe Stunde vor Spielbeginn muss Zugang zur Halle gewährt werden
- Mindestens eine viertel Stunde Einspielzeit muss gewährleistet sein
- Das Einspielen muss unter Wettkampfbedingungen erfolgen können, d.h. ein Tisch, an dem später auch gespielt wird und Wettkampfbälle, mit denen später auch gespielt werden
- Bei Verspätung einer Mannschaft oder wenn sie nicht in Mindeststärke anwesend ist muss mindestens 15 min gewartet werden
- Die Mindeststärke einer Mannschaft beträgt 3
- Bei Auswärtsspielen ist es sinnvoll, sich woanders als in der Halle zu treffen, denn wenn 3 schon da sind und sich einer verspätet, muss angefangen werden
- Die Einzelaufstellung kann auch erst nach dem Abschluss beider Doppel erfolgen
- Es muss während des gesamten Spiels einen Mannschaftsführer geben, der nicht zwingend der zum Anfang der Saison benannte sein muss und der auch nicht am Spiel teilnehmen muss
- Die Einzelaufstellung erfolgt nach der Reihenfolge auf dem VMM, es ist sinnvoll diese immer vorzulegen, damit Fehler gar nicht erst möglich sind
- Die Doppelaufstellung ist vollkommen frei wählbar, man hat ein Recht darauf sie nach dem Eintragen zu verdecken (Heimspiel) oder zu warten bis der Gegner seine eingetragen hat (Auswärtsspiel)
- Im Doppel können bis zu 4 andere Spieler spielen als im Einzel
- Vor dem Spiel erfolgt eine Begrüßung, bei der der Heimmannschaftsführer die Aufstellungen verliest, die Tischnummern bekannt gibt und den Gast begrüßt, der Gastmannschaftsführer begrüßt den Gastgeber
- Beide Mannschaften müssen jeweils Vereinstrikots in einheitlicher Farbe tragen
- Es darf nur in Ausnahmefällen in Trainingsanzug o.ä. gespielt werden, diesen dann während des Spiels auszuziehen ist nicht zulässig
- Coachen, d.h. jede Form von Tipps ist nur während der Satzpausen und im Time Out erlaubt, d.h. niemals während des Spiels
- Es wird an 2 Tischen gespielt, wenn absehbar wird, dass der Mannschaftskampf nicht vor 21:30 Uhr beendet werden kann, kann eine der beiden Mannschaften darauf bestehen, an 3 Tischen zu spielen
- Mit dem 8. Punkt hat man gewonnen, 7:7 ist Unentschieden
- Am Ende muss der Spielbericht von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden, die Gastmannschaft erhält den Durchschlag, vor dem Unterschreiben sollte man noch mal nachrechnen
- Tritt eine Mannschaft zu dritt an, kann das Doppel von ihr frei aufgestellt werden, die Einzelspieler müssen von 1-3 aufgestellt werden, das andere Doppel und die Spiele der fehlenden 4 zählen als kampfflos für die vollständige Mannschaft
- Treten beide Mannschaften zu dritt an, wird das Doppel 1 gespielt, das andere Doppel und das Spiel A4 vs. B4 wird nicht gezählt, gewonnen wird jetzt mit dem 7. Punkt, 6:6 ist Unentschieden
- Die Heimmannschaft muss das Spiel bis 24:00 Uhr des Folgetages eintragen, die Gastmannschaft muss bis 24:00 Uhr des 3. Folgetages bestätigen
- Proteste wegen allgemeiner Spielbedingungen oder Vorkommnisse während des Spielgeschehens müssen sofort bei Bekanntwerden des Protestgrundes vom protestierenden Mannschaftsführer auf die Rückseite des Formulars unter Angabe des Zeitpunktes und des Protestgrundes geschrieben werden, sie müssen mit einer gesonderten Unterschrift des protestierenden Mannschaftsführers dem Staffelleiter geschickt werden
- Vor einem Protest gegen die allgemeinen Spielbedingungen muss dem Heimverein die Möglichkeit gegeben werden, den Protestgrund zu beseitigen