

TCW Team Summer-Cup

Spielregeln:

- Die vier Teams spielen in einer Gruppe jeder gegen jeden.
- Pro Begegnung werden 9 Matches ausgetragen. Welche das genau sind, bestimmen die Teamkapitäne im Vorwege.
- Jeder am Spieltermin verfügbare Spieler kommt zum Einsatz. Bei 14 Spielern 4 Einzel und 5 Doppel/Mixed, bei 13 Spielern 5 Einzel und 4 Doppel/Mixed usw.
- Jeder stimmt seine Verfügbarkeiten mit den Kapitänen ab und diese machen dann Ansetzungen. Gespielt wird in zwei Runden entweder an einem Vor- oder Nachmittag am Wochenende. (max. 10-14 oder 14-18 Uhr). Wer mag, kann die Begegnung auch hinterher noch auf der Terrasse analysieren;)...
- Teamehrung erfolgt im Rahmen der Clubmeisterschaften Mitte September.
- Gespielt werden zwei Sätze plus Matchtiebreak bei Satzgleichstand. Bälle werden gestellt. Es werden zunächst die Einzel gespielt und dann die Doppel. Es reicht die Anwesenheit zum eigenen Match (falls jemand nur wenig Zeit hat).

Sonderregeln:

- Pro Begegnung stehen jedem Kapitän 6 Joker zur Verfügung, die er in den Matches einmalig einsetzen kann (also nicht in jedem Match 6 Joker)
- Joker „**3 Aufschläge**“: ermöglicht dem Spieler für ein Aufschlagsspiel jedes Mal 3 Aufschläge
- Joker „**Aufschlag-Klau**“: nimmt dem gegnerischen Spieler für ein Aufschlagsspiel 1. Aufschlag weg
- Joker „**Showtime**“: der nächste Punkt entscheidet das Spiel (nicht das Match;))
- Joker „**Game Changer**“: der nächste Punkt wird im Doppel/Mixed als Einzel weitergespielt (Kapitäne bestimmen die Spieler)
- Joker „**auf den Kopf gestellt**“: Das aktuelle Spiel wird mit umgedrehtem Spielstand weitergespielt (40:15 wird zu 15:40)
- Joker „**Superheld**“: Beim Matchball gegen sich darf der Kapitän einen beliebigen nicht auf dem Platz befindlichen Spieler einwechseln, der diesen Punkt spielt. Verliert der Superheld aber, ist nicht nur das Match futsch sondern auch eine Kapitänsrunde an die Gegner;)