

## Regeln des Handtennisturniers KTV (Stand Dezember 2018):

- Ein Spiel dauert in der Regel 9 Minuten bzw. 540 Sekunden (bei einer Teamgrösse von nur 4 Spielern wird auf 7 Minuten bzw. 420 Sekunden reduziert). Anpfiff und Abpfiff jedes Spiels durch VT Hans. Nach 8 Minuten und 50 Sekunden (bzw. 7 Min. und 50 Sek.) ruft VT Hans „letzter Ball!“, der Abpfiff erfolgt unmittelbar nach dem nächsten Treffer / Fehler. Somit kann ein Spiel leicht weniger, aber auch mehr als 9 Minuten (bzw. 7 Min.) dauern.
- Beim Abpfiff wird das Trefferergebnis beider Mannschaften festgehalten; diejenige Mannschaft mit mehr Treffern gewinnt und erhält zwei Spielpunkte; bei gleicher Trefferzahl (unentschieden) erhält jede Mannschaft einen Spielpunkt.
- Das Anspiel erfolgt hinter der weissen Linie mit Wurfbewegung von unten; eine Übertretung der Linie (nach einer ersten Verwarnung) bzw. ein falscher Wurf wird als Fehler bzw. als Treffer der Gegenmannschaft gewertet.
- Netzroller beim Anspiel führen zu einer Wiederholung des Anspiels; resultiert beim zweiten Anspiel erneut ein Netzroller, gibt's einen Fehler für die anspielende Mannschaft.
- Netzroller während des Spiels sind erlaubt.
- Aus dem Spiel heraus erfolgte Netzberührungen durch Spieler führen zu keinem Fehler; dagegen wird absichtliches Zerren/Ziehen am Netz zur Vorteilsgewinnung mit einem Fehler und Platzverweis des verursachenden Spielers für das laufende Spiel geahndet.
- Der Ball darf dreimal im Feld aufschlagen.
- Der Ball darf nicht zweimal hintereinander durch den gleichen Spieler berührt werden.
- Trifft der Ball die Aussenlinie wird er als „im Feld“ betrachtet.
- Prallt der Ball an einen festen Teil der Halle (z.B. Decke/Betonträger), resultiert ein Fehler für die ballschlagende Mannschaft.
- Berührt der Ball „weiche“ Teile der Halle (z.B. Ringseile), wird erneut angespielt ohne Fehler- bzw. Trefferzählung.
- Der Ball muss vor dem Netzübertritt von einem Spieler berührt worden sein; ein Überspringen des Netzes nach einem Aufspringen ab Boden gilt als Fehler bzw. Treffer für das gegnerische Team.
- **Der Ball muss im eigenen Spielraum, also hinter dem Netz berührt werden.**
- Die Mannschaften beachten und bewerten die Fehler/Treffer selbständig; einer der beiden spielenden Mannschafts-Leader übernimmt das Zählen.
- Ein nicht-spielender Mannschafts-Leader überwacht das laufende Spiel und entscheidet abschliessend über Treffer/Fehler/Wiederholung, falls sich die beiden Mannschaften nicht einig wären.
- Können sich die Team-Leader nicht zu einem Fehler/Treffer einigen und kann auch der am Rande des Spielfeldes stehende Leader des nicht-spielenden Teams nicht eindeutig auf Treffer/Fehler entscheiden wird ein „New Ball“ ausgerufen, d.h. Wiederholen des Anspiels.

## Turniersieger

- Diejenige Mannschaft mit der höchsten erzielten Spielpunktezahl wird Turniersieger.
- Haben zwei Mannschaften dieselbe Spielpunktzahl erreicht, wird diejenige Mannschaft Turniersieger, die mehr Treffer im Total erzielt hat.
- Haben zwei Mannschaften sowohl dieselbe Spielpunktzahl als auch das gleiche Treffertotal erreicht, wird diejenige Mannschaft Turniersieger, die ein besseres Verhältnis des Treffertotals zum Fehlertotal erzielt hat.
- Haben zwei Mannschaften sowohl dieselbe Spielpunktzahl als auch das gleiche Treffertotal sowie dasselbe Verhältnis des Treffertotals zum Fehlertotal erzielt, wird ein Finalspiel angesetzt, bei dem diejenige Mannschaft zum Turniersieger wird, die zuerst 10 Treffer erzielt hat.

## Besonderes zur Organisation

- Alle Teams müssen gleich viele Spieler aufweisen (d.h. alle je 4, 5 oder 6); bei ungleichen Totalzahlen wird ein Ausgleich mittels Ersatzspieler angeordnet;
- Für den Beginn der Spielzeiten sind die einzelnen Mannschaften durch rasches Verlassen des Spielfelds bzw. schnelles Aufstellen auf der im Spielplan zugewiesenen Platzhälfte selbst verantwortlich;
- **FAIRNESS IN DER HALLE!**