



Wettspielordnung
des
Westfälischen Tennis Verbandes e.V.
für den Spielbetrieb von Jugendmannschaften



gültig ab der Sommersaison 2026

INHALTSVERZEICHNIS

A **Allgemeiner Teil**

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Begriffe
- § 3 Verbandswettspiele
- § 4 Spielklassen

B **Spieler**

- § 5 Spielberechtigung
- § 6 Beantragen der Spielberechtigung
- § 7 Nachträgliche Beantragung der Spielberechtigung
- § 8 Gastspieler
- § 9 Gleichstellung
- § 10 Spielen in 2 Altersklassen

C **Verein**

- § 11 Mannschaften
- § 12 Altersklassenwechsel
- § 13 Einstufung
- § 14 Übertragung der Spielklasse

D **Meldungen für den Mannschaftswettbewerb**

- § 15 Mannschaftsmeldung
- § 16 Namentliche Mannschaftsmeldung (nMM)

E **Durchführung der Mannschaftswettbewerbe**

- § 17 Spielleiter
- § 18 Mannschaftsführer
- § 19 Spielmodus
- § 20 Spieltermine / Spielbeginn
- § 21 Spielverlegungen
- § 22 Verzicht auf das Heimrecht
- § 23 Plätze / Halle
- § 24 Wertung der Wettspiele
- § 25 Aufstieg
- § 26 Abstieg
- § 27 Einsatz von Spielern in Endrunden und bei Aufstiegsspielen
- § 28 Abmelden von Mannschaften

F **Abwicklung der Mannschaftsspiele**

- § 29 Oberschiedsrichter (OSR) für Mannschaftsspiele
- § 30 Nichtantreten und verspätetes Antreten von Mannschaften
- § 31 Mannschaftsaufstellung – Einzel und Doppel
- § 32 Antreten, Nichtantreten und verspätetes Antreten von Spielern
- § 33 Bälle
- § 34 Spielkleidung
- § 35 Spielverlegungen in die Halle
- § 36 Ausweichtermine
- § 37 Spielberichte

G **Ordnungskatalog**

- § 38 Ordnungsgelder

H **Rechtsmittel**

- § 39 Protest
- § 40 Einsprüche
- § 41 Berufung

I **Schlussbestimmungen**

- § 42 Änderung der Wettspielordnung

J **Anhang**

- Anlage 1** Zusammenstellung der Ordnungsgelder
- Anlage 2** EU-Mitgliedsstaaten mit den Abkürzungen

A ALLGEMEINER TEIL

§ 1 Geltungsbereich

Die Verbandswettspiele des WTV und die im WTV genehmigten Turniere werden nach der Turnierordnung des DTB (TO-DTB), der Wettspielordnung des DTB (WO-DTB), der Jugendordnung des DTB und der ITF-Tennisregeln mit den in den folgenden Paragraphen festgelegten Abweichungen durchgeführt.

§ 2 Begriffe

1. Spieler

Der Begriff Spieler gilt für Kinder und Jugendliche aller Altersklassen. Er ist für weibliche Jugendliche aller Altersklassen dem Begriff Spieler gleichzusetzen. Er findet für Mädchen und Jungen und Personen mit dem Geschlechtsmerkmal divers im Jugend- Bereich gleichermaßen Anwendung.

2. Gastspieler

Gastspieler ist ein Spieler, der für einen Verein gemäß Gastspielerregelung nach § 9 gemeldet ist, jedoch dort kein Mitglied und/oder in nuLiga als solches geführt wird. Der Begriff „Spielgemeinschaft“ wird in diesem Zusammenhang ebenfalls verwendet.

3. Spiellizenz

Die Spiellizenz ist ein Begriff des Wettspielportals nuLiga und ist gleichbedeutend mit der Spielberechtigung. Die Spiellizenz ist die Berechtigung, im DTB für einen Verein an Mannschaftswettbewerben im Erwachsenenbereich teilzunehmen. Für die Teilnahme an Mannschaftswettbewerben allein im Jugendbereich ist keine Spiellizenz erforderlich.

4. Spieljahr

Ein Spieljahr dauert jeweils vom 01.Oktober des laufenden bis zum 30. September des Folgejahres. Es kann unterteilt werden in eine Wintersaison (01.10. bis 31.03. und eine Sommersaison (01.04. bis 30.09.) Sowohl die Wintersaison als auch die Sommersaison werden gesondert gemeldet, gespielt und gewertet. Es gibt keinerlei Bindungen an die jeweils andere Spielzeit.

Die Durchführung einzelner Mannschaftswettkämpfe nach Ende der jeweiligen Runde bleibt hiervon unberührt.

§ 3 Verbandswettspiele

1. Verantwortlich für die Durchführung der Verbandswettspiele sind auf der Verbandsebene der Koordinator Wettkampfsport Jugend, für die Spiele auf Bezirks- und Kreisebene die zuständigen Jugendkoordinatoren.

Für die Spiele im Erwachsenenbereich gibt es eine gesonderte Wettspielordnung im WTV.

2. **Offizielle Meisterschaften**

Verbandsmeisterschaften

Bezirksmeisterschaften

Kreismeisterschaften

3. **Mannschaftsspiele Altersklassen/Bewerbe**

Die Altersangaben in den Jugendspielklassen bezeichnen das Lebensjahr, das bis zum 31.12. des jeweiligen Kalenderjahres, in dem die Veranstaltung stattfindet, vollendet sein muss.

Junioren U18 4er classic

Juniorinnen U18 4er classic

Junioren U18 4er compact

Juniorinnen U18 4er compact

Junioren U18 2er

Juniorinnen U18 2er

Junioren U15 4er classic

Juniorinnen U15 4er classic

Junioren U15 4er compact

Juniorinnen U15 4er compact

Junioren U15 2er

Juniorinnen U15 2er

Junioren U12 4er classic

Juniorinnen U12 4er classic

Junioren U12 4er compact

Juniorinnen U12 4er compact

Junioren U12 2er

Juniorinnen U12 2er

Junioren U12 2er Grüner Ball

Juniorinnen U12 2er Grüner Ball

In den Bewerben „classic“ werden pro Spieltag mindestens 4 Spieler eingesetzt, die 4 Einzel und 2 Doppel austragen. Die Spieler, die im Einzel eingesetzt werden, dürfen auch in den Doppeln eingesetzt werden. Dort dürfen aber auch Spieler eingesetzt werden, die nicht im Einzel eingesetzt wurden.

In den Bewerben „compact“ werden pro Spieltag ebenfalls 4 Spieler eingesetzt, die 2 Einzel und 1 Doppel ausgetragen. Die Spieler, die im Einzel eingesetzt werden, dürfen nicht im Doppel eingesetzt werden.

Mixed U18 2er

Mixed U15 2er

Mixed U12 2er

Mixed U12 2er Grüner Ball

In diesen Bewerben werden 1 Mädchen- und 1 Jungen-Einzel sowie ein 1 Mixed gespielt.

Gemischt U10 Großfeld 4er

Gemischt U10 Großfeld 2er

Gemischt U10 Midcourt 4er

Gemischt U10 Midcourt 2er

Gemischt U9 Midcourt 4er

Gemischt U9 Midcourt 2er

Gemischt U8 Kleinfeld 4er

Gemischt U8 Kleinfeld 2er

In diesen Bewerben bedeutet „Gemischt“, dass eine Mannschaft sowohl gemischt als auch gleichgeschlechtlich gemeldet und antreten kann.

Für die Durchführung der Bewerbe U8, U9 und U10 sowie der dazugehörigen Endrunden gelten außerdem die dortigen Durchführungsbestimmungen entsprechend bzw. ergänzend.

Diese Bewerbe werden im Folgenden als „Tennis-10s-Bewerbe“ bezeichnet.

4. Westfälische Mannschafts-Endrunden

5. Vereinspokal

Entfällt im Jugendbereich.

§ 4 Spielklassen

Die Mannschaftsspiele werden in folgenden Ligen / Klassen gespielt:

Auf Verbandsebene:

1. **Westfalenliga Jugend**
2. **Verbandsliga Jugend (Westfälische Mannschafts-Endrunden)**

Auf Bezirksebene:

3. **Ostwestfalenliga, Münsterlandliga, Ruhr-Lippe-Liga und Südwestfalenliga Jugend**
4. **Bezirksklasse Jugend**

Auf Kreisebene:

5. **Kreisliga Jugend**
6. **Kreisklasse Jugend**
7. **Kreisklasse Jugend Extra Ball (nur U12 und U10 Midcourt)**

B SPIELER

§ 5 Spielberechtigung

1. Für die Abgabe der namentlichen Mannschaftsmeldung der Sommer- und Wintersaison ist für jeden Spieler nur eine Mitgliedschaft des Spielers für einen Verein im DTB Bedingung.

Sollen Jugendliche in der Sommersaison (auch) in einer Aktiven-Mannschaft (Damen/Herren/Mixed) gemeldet werden, ist dafür eine gültige Spiellizenz erforderlich, die die Spielberechtigung für den Verein, den sie vertreten sollen, ausweist.

2. Ein Spieler kann an allen Wettspielen der Mannschaften nach § 11 teilnehmen.
3. Ein Spieler ist an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Das gilt auch für unterbrochene und verlegte Mannschaftsspiele.
4. Jugend- und Erwachsenenmannschaften sind grundsätzlich getrennt zu betrachten.

5. In der Wintersaison gilt, dass Spieler, die in dem Kalenderjahr, in dem die Wintersaison endet, die Altersgrenze der jeweiligen Altersklasse überschreiten, in der gesamten Wintersaison dort nicht spielberechtigt sind.
6. Ein Spieler, der in einer Saison für mehr als einen deutschen Verein in unterschiedlichen Landesverbänden eine schriftliche Spielverpflichtung eingegangen ist, ist für dieses Jahr nicht spielberechtigt.
7. Ein Spieler, der in einer Saison für mehr als einen deutschen Verein in einer namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt ist, hat sich innerhalb von 7 Tagen nach Feststellung schriftlich festzulegen, für welchen Verein er spielt.
8. Alle Spielklassen im Bereich des WTV sind Amateurligen. Es dürfen keine Arbeitsverhältnisse als Spieler mit den Vereinen vorliegen. Es dürfen keine Vergütungen außer Kostenersatz für die Spieler geleistet werden.
9. In Streitfällen entscheidet die Kommission Wettkampfsport Jugend des WTV.

§ 6 Beantragen der Spiellizenz

Entfällt im Jugendbereich.

§ 7 Nachträgliche Beantragung der Spiellizenz

Entfällt im Jugendbereich.

§ 8 Gastspieler

1. Ein Spieler kann in einer Mannschaft eines anderen Vereins als Gastspieler in einer Spielgemeinschaft spielen.
Voraussetzung ist:
 2. Er ist Mitglied in einem Verein des WTV und/oder wird in nuLiga als solches geführt
 3. Ein Einsatz von Gastspielern ist in allen Ligen des WTV zulässig.
 4. Der Spieler wird auf der namentlichen Mannschaftsmeldung als Gastspieler kenntlich gemacht (Spielgemeinschaft).
 5. Nach Abschluss der namentlichen Mannschaftsmeldung ist ein Wechsel eines Spielers auch als Gastspieler nicht mehr möglich.
 6. Das Spielen in zwei Landesverbänden ist nur möglich, wenn diese die gleichen Bestimmungen festgelegt haben.

§ 9 Gleichstellung

Entfällt im Jugendbereich, da eine Gleichstellung der Staatsangehörigkeit aufgrund nicht bestehender Regelungen von maximal einzusetzenden Nicht-EU-Ausländern obsolet ist.

§ 10 Spielen in 2 Altersklassen

1. Ein Spieler kann im Jugendbereich für Mannschaften nach § 11 Ziffer 1 und 2 in 2 Altersklassen gemeldet werden.
Voraussetzung hierfür ist, dass das Höchstalter der jeweiligen Altersklasse nicht überschritten ist.
2. Ein Spieler darf nur eine Altersklasse höher als seine originäre Altersklasse gemeldet werden.
3. Ein Spieler, der in einem Bewerb mit der Bezeichnung „Grüner Ball“ gemeldet wurde, darf (gleichzeitig) mit Ausnahme des Bewerbs „Gemischt U10 Großfeld (unter der Voraussetzung des § 10 Ziffer 1 Absatz 2) ausschließlich in anderen Bewerben mit der Bezeichnung „Grüner Ball“ gemeldet werden.
4. Ein Spieler, der im Bewerb „Gemischt U10 Midcourt“ gemeldet wurde, darf (gleichzeitig) mit Ausnahme des Bewerbs „Gemischt U9 Midcourt“ (unter der Voraussetzung des § 10 Ziffer 1 Absatz 2) in keinem weiteren Bewerb gemeldet werden.
5. Das Spielen in 2 Altersklassen ist für alle Ligen des WTV, auch bezirksübergreifend, sowohl in der Sommer-, als auch in der Wintersaison möglich.
6. Das Spielen in der gleichen Altersklasse in zwei unterschiedlichen Vereinen ist ausgeschlossen.
7. Ein Spieler ist auch beim Spielen in 2 Altersklassen an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Jugendliche dürfen an einem Kalendertag sowohl in einer Jugendmannschaft als auch in einer Erwachsenenmannschaft eingesetzt werden.
8. Die Möglichkeit des Spielens in 2 Altersklassen gilt auch für Gastspieler.

C VEREIN

§ 11 Mannschaften

1. 4er- Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern. Die an Positionen 1 bis 4 gemeldeten Spieler jeder Mannschaft sind Stammspieler der 1. Mannschaft. Die an Positionen 5 bis 8 gemeldeten Spieler jeder Mannschaft sind Stammspieler der 2. Mannschaft usw.
Eine Begegnung besteht aus 6 Wettspielen (4 Einzel und 2 Doppel).
Die Doppel werden im Anschluss an die Einzel gespielt.

2. 2er- Mannschaften (von 4 auf 2 Stammspieler reduziert)

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 2 Spielern. Die an Positionen 1 bis 2 gemeldeten Spieler jeder Mannschaft sind Stammspieler der 1. Mannschaft. Die an Positionen 3 und 4 gemeldeten Spieler jeder Mannschaft sind Stammspieler der 2. Mannschaft usw.
Eine Begegnung besteht aus 3 Wettspielen. (2 Einzel und 1 Doppel).
Die Doppel werden im Anschluss an die Einzel gespielt.

3. Gemischte Mannschaften (nur U8, U9, U10)

Gemischte Mannschaften in den Altersklassen U8, U9 und U10 können sowohl gemischt als auch gleichgeschlechtlich spielen.

4. Mixed-Mannschaften (nur U12, U15, U18)

Die Mixed-Bewerbe werden ausschließlich als 2er-Mannschaft nach Ziffer 2 ausgetragen. Der erstgemeldete Junge als auch das erstgemeldete Mädchen sind dabei nicht für eine 2. Mannschaft derselben AK spielberechtigt (Stammspieler). Für weitere Mannschaften gilt die Regelung analog.

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 1 Mädchen und 1 Jungen.
Gespielt werden 2 Einzel, wobei die beiden Geschlechter jeweils gegeneinander spielen.
Im Anschluss wird 1 Mixed-Doppel gespielt.

Spieler können für Mixed-Mannschaften zusätzlich zu den Bewerben Junioren oder Juniorinnen der jeweiligen Altersklasse gemeldet werden

§ 12 Altersklassenwechsel

Entfällt im Jugendbereich.

§ 13 Einstufung

1. Vereine können die Einstufung von Mannschaften für die nachfolgende Sommersaison bis zum 15.02. eines jeden Jahres, für die nachfolgende Wintersaison bis zum 15.07. eines jeden Jahres bei der spielleitenden Stelle beantragen.
2. Voraussetzung für eine Einstufung in eine Spielklasse ist ein freier Platz in dieser Spielklasse.
3. Weitere Bedingung ist, dass die Spielstärke der gemeldeten Mannschaft durch zurückliegende Ergebnisse begründet und nachgewiesen werden muss.
4. Für die Bezirks- und Kreisebene entscheidet der jeweilige Bezirk selbst über die Möglichkeit von Einstufungen und kann hierfür entsprechende Verfahrensweisen festlegen.
5. Über die Annahme oder Ablehnung sowie über begründete Ausnahmen bezüglich der Voraussetzungen entscheidet der zuständige Jugendausschuss.
6. Bei nachträglichem Wegfall der Voraussetzungen entfällt die Spielberechtigung für die Mannschaft.

§ 14 Übertragung der Spielklasse

1. Die Spielklasse einer Mannschaft ist im Besitz des Vereines. Im Falle einer Fusion zweier oder mehrerer Vereine können auf Antrag alle bestehenden Mannschaften mit den bisherigen Spielklassen übernommen werden.
2. Eine bestehende Mannschaft eines Vereins kann ihre Spielklasse auf Antrag zu einem anderen Verein übertragen, unter der Voraussetzung, dass sowohl der abgebende als auch der aufnehmende Verein eine schriftliche Einverständniserklärung bis zum 15.02. für die nachfolgende Sommersaison und bis zum 15.07. für die nachfolgende Wintersaison beim zuständigen Ausschuss einreicht.
3. Bei 4er- Mannschaften müssen 3 Spieler der Meldeliste des Vorjahres mit wechseln. Gastspieler werden nicht berücksichtigt. Unter den wechselnden Spielern müssen sich bei 4er- Mannschaften mindestens 2 Spieler mit deutscher Staatsbürgerschaft oder der Staatsbürgerschaft eines EU-Staates, bzw. gleichstellte Spieler befinden. Für 2er-Mannschaften gilt die Regelung in dieser Ziffer nicht.
4. Die endgültige Entscheidung einer Mitnahme der Spielklasse trifft der zuständige Jugendausschuss.

D MELDUNG FÜR DEN MANNSCHAFTSWETTBEWERB

§ 15 Mannschaftsmeldung

Vereine, deren Mannschaften an Mannschaftsspielen der unter § 3 genannten Klassen teilnehmen, müssen pro Saison pro Altersklasse eine Mannschaftsmeldung mit Angabe des Mannschaftsführers in das Wettspielportal nuLiga eingeben. Hierzu wird jeweils ein Zeitraum vorgegeben und zeitgerecht veröffentlicht.

§ 16 Namentliche Mannschaftsmeldung (nMM)

1. Zu jeder gemeldeten Altersklasse muss eine namentliche Mannschaftsmeldung vorgenommen werden. Dazu müssen die Spieler, ggf. Gastspieler und Mannschaftsführer eingetragen werden. Hierzu wird ein Zeitraum vorgegeben und zeitgerecht veröffentlicht.
2. Die Spieler jeder Mannschaft sind entsprechend der nachfolgenden Reihenfolge zu melden.
Die Verpflichtung, diese Reihenfolge einzuhalten, gilt auch für in der Mannschaft gemeldete Gastspieler und beim Spielen in 2 Altersklassen.

2.1 DTB-Rangliste (Damen / Herren)

Spieler mit B- und B/A-Nummern gem. § 5 DTB-Ranglistenordnung sind gerechneten Spielern nachgestellt.

Die Jahrgangs-/Altersklassen-Ranglisten sowie der sog. DGR-Rang findet keine Anwendung. Relevant sind nur die Positionen der Damen-Rangliste (bis Rang 500) bzw. Herren-Rangliste (bis Rang 700).

2.2 Leistungsklassen (LK)

Ab LK 23,0 bis LK 25 kann eine Aufstellung nach der individuellen Spielstärke erfolgen. Das Einhalten der Reihenfolge gemäß LK ist nicht erforderlich.

2.3 Spielstärke (sofern keine LK vorhanden ist).

3. Bei den Mixed-Mannschaften werden zunächst die Jungen und danach die Mädchen getrennt nach Geschlechtern nacheinander aufgeführt. Für das jeweilige Geschlecht gelten die Regelungen für die Feststellung der Spielstärke analog.
4. Für Spieler, welche auf Grund Ihrer Spielstärke in einer oberen Mannschaft gemeldet werden müssen, dort aber nicht spielen möchten, kann ein „Sperrvermerk“ beantragt werden. Der Antrag muss während der namentlichen Mannschaftsmeldung formlos mit Begründung an den zuständigen Bezirk erfolgen. Spieler mit einem „Sperrvermerk“ dürfen nicht in oberen Mannschaften aushelfen. Spielt ein Spieler in 2 Wettbewerben,

sind Sperrvermerke für diesen Spieler nur möglich, wenn die konstante Rang-Reihenfolge dies für beide Altersklassen zulässt. Auch die Meldung in einer Damen- bzw. Herren-Mannschaft muss hierbei berücksichtigt werden.

5. Einwendungen gegen die spielstärkemäßige Reihenfolge in allen Ligen/Klassen sind innerhalb des festgelegten Kontrollzeitraums anzuzeigen und werden durch den zuständigen Spielleiter entschieden. Der zuständige Spielleiter gibt die geänderten namentlichen Mannschaftsmeldungen rechtzeitig vor Beginn der Mannschaftsspiele bekannt.
6. In jeder namentlichen Mannschaftsmeldung können beliebig viele Spieler aufgeführt werden. Diese Regelung gilt auch für Gastspieler und beim Spielen in 2 Altersklassen.
7. Es muss ein Mannschaftsführer benannt werden. Bei der Meldung muss eine Telefonnummer angegeben werden mit deren Veröffentlichung die Person einverstanden sein muss. Die zusätzliche Angabe einer E-Mail-Adresse ist für die Kommunikation wünschenswert. Dieser Mannschaftsführer kann bei den Wettspielen vertreten werden.
8. Befinden sich unter den Stammspielern mehr als ein Spieler, der nicht die Staatsangehörigkeit eines EU-Mitgliedstaates besitzt, werden diese mit einem Zusatzindex (a, b, c) gekennzeichnet.
9. Werden Jugendliche sowohl in Erwachsenen- als auch in Jugendmannschaften gemeldet, muss die Reihenfolge in beiden Meldungen übereinstimmen. Bei unterschiedlichen Meldungen ist die Meldung in der Erwachsenenmannschaft verbindlich. Allerdings kann der zuständige Ausschuss in begründeten Fällen auf Antrag eines Vereins eine abweichende Reihenfolge festlegen, die dann ebenfalls für die Aufstellung in der Jugendmannschaft gültig ist.
10. Eine im Wettspielportal nuLiga auf „endgültig“ gesetzte namentliche Mannschaftsmeldung ist rechtskräftig und kann nicht mehr geändert werden. Hiervon ausgenommen sind jugendliche Spieler mit der im Rahmen der Ersteinstufung niedrigsten möglichen LK, die vor der jeweiligen Saison noch nie an Mannschaftsspielen teilgenommen haben. Sie dürfen der jeweiligen namentlichen Mannschaftsmeldung an letzter Position hinzugefügt werden. Als Teilnahme wird mindestens ein Einsatz in einem Mannschaftsspiel definiert.
11. Ein Spieler kann beliebig oft in jeder Mannschaft, in der er gemeldet ist, eingesetzt werden. (Gilt auch für Gastspieler und das Spielen in 2 Altersklassen). Die Festspielregelung innerhalb mehrerer Mannschaften in derselben Altersklasse ist jedoch weiterhin zu beachten (§ 31 Ziff. 12).

E DURCHFÜHRUNG DER MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

§ 17 Spielleiter

1. Die Spielleiter haben den jeweiligen Spielbetrieb nach Maßgabe dieser Wettspielordnung zu organisieren.
2. Stellt ein Spielleiter fest, dass in einer Begegnung Verstöße gegen die Wettspielordnungen des DTB oder WTV begangen wurden, die Einfluss auf das Spielgeschehen haben, so hat er auch ohne Vorliegen eines förmlichen Protestes das Spielergebnis von Amts wegen abzuändern und dies den betroffenen Vereinen mitzuteilen. Bei Begegnungen, in denen ein neutraler OSR eingesetzt wurde, fällt der Spielleiter seine Entscheidung nach Anhörung des OSR.

§ 18 Mannschaftsführer

Jede Mannschaft hat vor Beginn des Mannschaftsspiels einen Mannschaftsführer sowie einen Stellvertreter zu benennen, die auch Spieler der Mannschaft sein können und die allein berechtigt sind, als Sprecher gegenüber dem Oberschiedsrichter aufzutreten. Er ist namentlich im Spielbericht einzutragen. Der Mannschaftsführer und sein Stellvertreter müssen volljährig sein.

§ 19 Spielmodus

1. In jedem Einzel und Doppel entscheidet der Gewinn von 2 Sätzen.
2. Im ersten und zweiten Satz wird beim Stande von 6:6 Spielen ein Tiebreak-Spiel bis 7 Punkte gemäß Regel 6, Buchstabe b der Tennisregeln der ITF gespielt.
3. Bei einem Spielstand von 1:1 Sätzen wird in allen Ligen und Altersklassen anstelle des 3. Satzes ein Match-Tiebreak bis 10 Punkte gemäß den betreffenden Regeln im Anhang V der Tennisregeln der ITF gespielt.
4. Der Match-Tiebreak wird mit 1:0 Sätzen und 1:0 Spielen (Games) gewertet. Im Wettspielportal nuLiga ist hierzu das tatsächliche Spielergebnis z.B. 10:6 einzugeben.
5. Für die Altersklassen U8, U9, U10 gelten die Bestimmungen der dortigen Durchführungsbestimmungen entsprechend.

§ 20 Spieltermine / Spielbeginn

1. Die vom Verband und den Bezirken festgelegten Spieltermine sind mit den Anfangszeiten verbindlich und werden mit den Spielterminplänen zeitgerecht veröffentlicht. Festgesetzte Termine haben Vorrang vor unterbrochenen oder ausgefallenen Mannschaftsspielen.
2. Mannschaftsspiele, die aufgrund der Wetterverhältnisse nicht begonnen werden können oder unterbrochen wurden, dürfen frühestens nach einer Wartezeit von 1 Stunde abgebrochen werden.
3. **Wintersaison**
 - 3.1 Der Spielbeginn an Samstagen ist zwischen 10.00 Uhr und 18.00 Uhr, an Sonntagen zwischen 10.00 Uhr und 16.00 Uhr. Innerhalb dieses zeitlichen Rahmens bleibt es dem gastgebenden Verein überlassen, Spieltag und Spielbeginn festzulegen. Dieser Termin ist dem Gastverein bis spätestens 6 Wochen vor dem Spieltermin schriftlich mitzuteilen.
 - 3.2 Weicht der gastgebende Verein von dem im Wettspielportal nuLiga voreingestellten Spieltermin (z.B. Samstag, 15:00 Uhr) am gleichen Spieltags-Wochenende ab, so hat er den neuen Spieltermin (Datum und Uhrzeit) bis 6 Wochen vorher im Wettspielportal nuLiga einzugeben und auf diese Weise automatisch zu veröffentlichen.

§ 21 Spielverlegungen

1. Spielverlegungen sind unter folgenden Voraussetzungen möglich:
 - 1.1 Wenn im Einverständnis mit dem Gegner ein neuer Spieltermin vereinbart und der zuständige Spielleiter hierüber informiert wird.
 - 1.2 Wenn ein Spieler vom DTB, WTV oder von einem Bezirk für internationale oder nationale Verbandswettspiele oder für Turniere innerhalb des WTV nominiert ist. Anträge sind spätestens 10 Tage vor dem Spieltag bei dem zuständigen Spielleiter einzureichen.
 - 1.3 Wenn die Platzanlage in der Sommersaison auf Grund geplanter Mannschaftsspiele überbelegt ist. Unterklassige Mannschaften sollten zuerst verlegt werden. Der zuständige Spielleiter ist hierüber zu informieren.
2. **Sommersaison**

Soll der Spieltermin einvernehmlich auf einen anderen Spieltag als der festgelegte Tag (früher oder später) verlegt werden, so ist der zuständige Spielleiter hierüber zu informieren. Nach Information des Spielleiters muss der Termin in das Wettspielportal nuLiga eingegeben und veröffentlicht werden.

3. Wintersaison

Möchte der gastgebende Verein einen Spieltermin auf einen anderen Spieltag als das festgelegte Wochenende (früher oder später) oder den Spielbeginn auf einen anderen, als unter § 20 Ziffer 3 genannten Zeitpunkt festlegen, so ist zunächst die Zustimmung der Gastmannschaft einzuholen und dann ist der zuständige Spielleiter zu informieren. Erst nach Zustimmung der Gastmannschaft und Information an den zuständigen Spielleiter darf der Termin im Wettspielportal nuLiga eingegeben und veröffentlicht werden.

4. Ein nach hinten verlegter Spieltermin muss in jedem Fall vor dem letzten Spieltag der jeweiligen Gruppe in der Liga durchgeführt werden. Für den letzten Spieltag ist eine Verlegung nach hinten ausgeschlossen.
Ausnahme: Zwangsverlegung wegen Unbespielbarkeit des Platzes
5. Die Bezirke sind berechtigt, auf Bezirks- und Kreisebene Abweichungen zu genehmigen.
6. Der Spielleiter hat das Recht, das Heimrecht zu tauschen.
7. Ein Wettspiel kann wegen extremer Hitze verlegt werden. Die aktuell veröffentlichten Handlungsanweisungen sind zu beachten.

§ 22 Verzicht auf das Heimrecht

Verzichtet eine Mannschaft auf ihr Heimrecht und ist die gegnerische Mannschaft damit einverstanden, gehen alle Rechte und Pflichten als gastgebende Mannschaft auf den „neuen“ Gastgeber über. Dies gilt auch für die Erfassung der Spielergebnisse im Wettspielportal nuLiga. Über einen Tausch des Heimrechts ist der Spielleiter zu informieren. Der Spielleiter ändert das Heimrecht im Wettspielportal nuLiga.

§ 23 Plätze / Halle

1. Für jedes Mannschaftsspiel müssen mindestens 2 Plätze mit gleichem Bodenbelag mit dem Beginn der Begegnung zur Verfügung stehen.
2. Ganzjahresplätze mit Ziegelmehleinstreuung (genormt nach DIN) mit ITF-Zertifizierung „CLAY-COURT 1 – SLOW“ sind „normalen“ Ascheplätzen gleichgestellt und können für Wettspiele auf Verbandsebene (bis einschließlich „Westfalenliga“) und für vom WTV genehmigte LK-Turniere auch gemischt genutzt werden. Eine gemischte Nutzung bei Wettspielen oberhalb der Verbandsebene (Regionalligen und Bundesligen), sowie bei DTB-Ranglistenturnieren ist nicht zulässig.
3. Auch alle Nicht-Aschenplätze (außer Rasenplätze) sind in der Sommersaison Turnierplätze für die Durchführung von Mannschaftsspielen zugelassen. Auch vom gastgebenden Verein außerhalb der vereinseigenen Anlage angebotene Plätze müssen akzeptiert werden.

4. Die Austragung von Mannschaftsspielen in einer Halle sowie auf überdachten Plätzen ist in der Sommersaison nur statthaft, wenn sich beide Mannschaften schriftlich einverstanden erklärt haben.
5. Die Spiele der Westfalenligen müssen in der Sommersaison am festgesetzten Spieltag beendet werden. Der Gastgeber hat dafür eine Halle bereitzustellen.
6. Für jedes Mannschaftsspiel in der Wintersaison müssen mindestens 2 Plätze in der Halle mit gleichem Bodenbelag für die Dauer der Begegnung zur Verfügung stehen. Die Bezirke sind berechtigt, in ihrer Zuständigkeit abweichende Regelungen festzulegen. Der Gastverein ist über die Art des Bodenbelages und die erforderlichen Hallenschuhe schriftlich bis spätestens 6 Wochen vor dem Spieltermin zu informieren.

§ 24 Wertung der Wettspiele

1. Die Mannschaftsspiele einer Gruppe werden in Tabellenform wie folgt gewertet:
 - 1.1 Jedes gewonnene Mannschaftsspiel einer 2er- Mannschaft zählt einen Pluspunkt, jeder verlorene einen Minuspunkt.
 - 1.2. Bei 4er- Mannschaften zählt jedes gewonnene Mannschaftsspiel 2 Pluspunkte, jedes verlorene 2 Minuspunkte. Bei einem unentschiedenen Ausgang von 3:3 wird die Begegnung mit 1:1 Punkten gewertet.
2. Sind am Saisonende Mannschaften punktgleich ergibt sich die Platzierung aus der Auswertung der gesamten Tabelle in der folgenden weiteren Reihenfolge:
 - 2.1 aus der Differenz der gewonnenen und verlorenen Wettspiele (Matches)
 - 2.2 aus der Differenz der gewonnenen und verlorenen Sätze
 - 2.3 aus der Differenz der gewonnenen und verlorenen Spiele (Games)
 - 2.4 Bei Gleichstand aus 24.2.1 bis 24.2.3 entscheidet der direkte Vergleich zwischen den Mannschaften, wobei auch hier bei der Auswertung gemäß 24.2.1 bis 24.2.3 verfahren wird.
 - 2.5 Sollte bei allen Entscheidungskriterien gemäß 24.2.1 bis 24.2.4 ein Gleichstand sein, entscheidet das Los.
3. Diese Regelung gilt auch für Endrunden, Endspiele und Entscheidungsspiele.

§ 25 Aufstieg

1. In der Sommersaison ist die erstplatzierte Mannschaft der höchsten Liga des jeweiligen Bezirks berechtigt, an einer Endrunde um den Aufstieg in die Westfalenliga der folgenden Sommersaison teilzunehmen. Findet keine Endrunde statt, steigt diese Mannschaft direkt in die Westfalenliga auf.
2. Über die Anzahl der Aufsteiger, die aus einer Endrunde hervorgehen, werden vor deren Beginn gesonderte Modalitäten festgelegt und bekanntgegeben.
3. Ein Aufstieg in die Westfalenliga ist in der Sommersaison nur für die Altersklassen U12, U15 und U18, jeweils im Format „classic“, möglich. In der Wintersaison ist ein Aufstieg zusätzlich auch im Bewerb Gemischt U10 Großfeld möglich.
4. Darüber hinaus ist jeder Bezirk berechtigt, für seine Zuständigkeit eigene Regelungen festzulegen.

§ 26 Abstieg

1. Die Abstiegsregelung wird vom zuständigen Jugendausschuss festgelegt und zusammen mit der Auslosung veröffentlicht.
2. Um einen Vergleich bei ungleichen Gruppen zu ermöglichen, wird in den größeren Gruppen das Ergebnis gegen den Tabellenletzten unberücksichtigt gelassen.

§ 27 Einsatz von Spielern in Endrunden und bei Aufstiegsspielen

Ein Spieler darf nur dann in einer Endrunde, einem Endrundenspiel, einer Aufstiegsrunde oder einem Aufstiegsspiel eingesetzt werden, wenn dieser Spieler zuvor mindestens bei 1 Begegnung der Gruppenspiele im Einzel oder Doppel eingesetzt worden ist. Diese Regelung gilt für alle Stammspieler der jeweiligen Mannschaft und alle Ligen des WTV (einschließlich Bezirke und Kreise). Über Ausnahmen entscheidet der Spielleiter.

Ein Spieler gilt mit der Offenlegung der Mannschaftsaufstellung (Einzel oder Doppel) als eingesetzt.

§ 28 Abmelden von Mannschaften

1. Wird eine Mannschaft bis zum 15.02. für die folgende Sommersaison bzw. 15.07. für die folgende Wintersaison abgemeldet, verliert der Verein die Spielklasse.

2. Wird eine Mannschaft nach Veröffentlichung der Auslosung zurückgezogen, ist sie erster Absteiger. Die Stammspieler dieser zurückgezogenen Mannschaft sind für die laufende Spielsaison nicht für eine nachfolgend gemeldete Mannschaft der gleichen Altersklasse spielberechtigt.

F ABWICKLUNG DER MANNSCHAFTSSPIELE

§ 29 Oberschiedsrichter (OSR) für Mannschaftsspiele

1. Für Endspiele in den Westfalenligen werden neutrale OSR eingesetzt.
2. Bei allen Mannschaftsspielen, bei denen kein neutraler Oberschiedsrichter anwesend ist, übernimmt der Mannschaftsführer der Gastmannschaft, der volljährig sein muss, die Rechte und Pflichten des OSR.
3. Der OSR hat neben seinen Rechten und Pflichten nach § 50 Ziffer 1 der Wettspielordnung des DTB (WO-DTB) folgende Aufgaben:
 - 3.1 Prüfung der Spielberechtigung anhand der Mannschaftsmeldungen. Jeder Spieler hat auf Verlangen zur Überprüfung der Spielberechtigung dem OSR ein Identifikationspapier vorzulegen.
 - 3.2 Prüfung der Mannschaftsaufstellungen und der Anwesenheit der Spieler anhand der namentlichen Mannschaftsmeldungen.
4. Den Anordnungen des OSR ist zunächst Folge zu leisten, unbeschadet der Möglichkeit, Protest dagegen zu erheben.

§ 30 Nichtantreten und verspätetes Antreten von Mannschaften

1. Tritt eine Mannschaft nicht an (z.B. Absage, Verzicht), so wird das Spiel als verloren gewertet. Außerdem kann sie in dieser Saison nicht mehr aufsteigen. Tritt eine Mannschaft in einer Saison zweimal nicht an, werden sämtliche Mannschaftsspiele als verloren gewertet und bleiben in der Tabellenwertung unberücksichtigt. Die Mannschaft steht beim 2. Nichtantreten gleichzeitig als 1. Absteiger fest. Von dieser Regelung kann der zuständige Jugendausschuss Ausnahmen bzw. Abweichungen beschließen.
2. Tritt eine Mannschaft bis zu 30 Minuten nach dem festgesetzten oder vereinbarten Spielbeginn an, so ist das Spiel mit einem entsprechenden Vermerk im Spielbericht trotzdem durchzuführen. Der Vermerk ist im Spielbericht vor Spielbeginn einzutragen.

(Beispiel: Spielbeginn 10:00 Uhr = Abgabe der Mannschaftsaufstellung 09:45 Uhr
Verspätetes Antreten: spätestester Spielbeginn 10:30 Uhr = Abgabe der
Mannschaftsaufstellung spätestens 10:15 Uhr)

(§ 31.1 ist zu beachten)

Die Möglichkeit der Option „Verspätetes Antreten“ gilt nur für die gesamte Mannschaft und nicht für einzelne Spieler.

3. Tritt eine Mannschaft später als 30 Minuten nach dem festgelegten Spielbeginn an, so gilt:
 - 3.1 Ist der Gegner einverstanden, so kann das Spiel durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet werden. In diesem Fall kann die Wertung später nicht wegen Nichtantretens oder verspäteten Antretens angefochten werden.

Eine entsprechende Erklärung muss vor Spielbeginn im Spielbericht (ggf. als Anlage zum Spielbericht) schriftlich erfasst und von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden.

- 3.2 Ist der Gegner nicht einverstanden, so wird das Spiel als verloren gewertet.
4. Wurde das Nichtantreten einer Mannschaft durch höhere Gewalt verursacht, so erfolgt eine Neuansetzung durch den Spielleiter. Die nicht angetretene Mannschaft hat jedoch den Spielleiter sofort zu unterrichten und die angegebenen Gründe nachzuweisen. Insbesondere sind ein rechtzeitiger Reiseantritt und entsprechende Bemühungen zu beweisen.

Die Entscheidung über das Vorliegen einer höheren Gewalt, welche das Nichtantreten rechtfertigt, trifft der zuständige Spielleiter.

5. Die gegnerische Mannschaft ist unverzüglich von einer Verspätung oder dem Nichtantritt zu benachrichtigen.
6. Eine Mannschaft, die bei 4er-Mannschaften mit weniger als drei Spielern (bei 2er-Mannschaften mit nur einem Spieler) spielbereit ist, gilt als nicht angetreten.

Eine Mannschaft, die bei 4er-Mannschaften mit 3 Spielern spielbereit ist, gilt als nicht vollständig angetreten. Das Mannschaftsspiel ist bei nicht vollständigem Antreten jedoch normal auszutragen. (Verfahren der Mannschaftsaufstellung und Wertung siehe § 32.2)
7. Im Falle des Nichtantretens der Gastmannschaft in der Wintersaison hat diese dem gastgebenden Verein nach dessen Aufforderung Kostenersatz für die Hallenmiete zu zahlen. Der Betrag darf €100,- nicht überschreiten und nur erhoben werden, wenn die Begegnung weniger als eine Woche vor dem festgesetzten oder vereinbarten Spieltermin abgesagt wird.

§ 31 Mannschaftsaufstellung – Einzel und Doppel

1. Spätestens 15 Minuten vor dem festgesetzten oder vereinbarten Spielbeginn haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter die namentlichen Mannschaftsaufstellungen der Einzelspieler unter Vorlage des Mannschaftsmeldebogens schriftlich zu übergeben.

2. Die Aufstellung der Einzel ist nach der Offenlegung endgültig und darf in keinem Fall verändert werden.
3. Wird im Einzel ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt (z.B. Spieler ist bei Abgabe der Mannschaftsaufstellung nicht anwesend, Spieler steht nicht auf dem Mannschaftsmeldebogen, Spieler ist offensichtlich nicht spielfähig) so ist die Begegnung mit 0:6 bei 4er-Mannschaften bzw. 0:3 bei 2er- und „compact“-Mannschaften zu werten.

Wird im Doppel ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt oder wird gegen die Vorgaben gem. § 31.11 und 31.12 verstoßen, so werden alle Doppel als verloren gewertet.

Wird in den Bewerben im Format „compact“ im Doppel mindestens ein Spieler eingesetzt, der bereits im Einzel eingesetzt wurde, so ist die Begegnung mit 0:3 zu werten. Dies gilt auch für den Fall, wenn das Doppel ohne Benennung der Doppelspieler im Spielbericht ohne Spiel abgegeben wurde.
4. Stimmt die Reihenfolge der Spieler in der vom Oberschiedsrichter offengelegten Aufstellung einer Mannschaft im Einzel mit der namentlichen Mannschaftsmeldung nicht überein, so werden die von der Abweichung betroffenen Matches als 0:6, 0:6 verloren gewertet. Alle übrigen Matches sind auszutragen und dem Spielergebnis entsprechend zu werten.
Im Falle von vertauschten Spielpaarungen nach korrekter Aufstellung

(z.B. 2 spielt gegen 4 und 4 spielt gegen 2) sind die betroffenen Matches unverzüglich mit den korrekten Gegnern neu zu beginnen, sofern der zweite Satz noch nicht in mindestens einem der Matches begonnen wurde. Andernfalls werden diese Wettspiele nicht gewertet.
5. Wenn das Mannschaftsspiel am festgesetzten Spieltag nicht begonnen wird (erster gültiger Aufschlag), kann an einem anderen Tag eine andere Mannschaftsaufstellung abgegeben werden.
6. Wer im Einzel auf dem Spielbericht aufgestellt war, aber sein Einzel ohne Spiel (erster gültiger Aufschlag) abgegeben hat, ist im Doppel nicht spielberechtigt.
7. Die Einzel werden bei 4er- Mannschaften im Bereich der Tennis-10s-Bewerbe sowie im Format „classic“ in der Reihenfolge 2-4 / 1-3 gespielt, es sei denn die Mannschaftsführer und der OSR einigen sich auf eine andere Reihenfolge. Bei 2er-Mannschaften werden die beiden Einzel gleichzeitig gespielt, wobei der jeweilige Bezirk für die Wintersaison hierbei abweichende Regelungen festlegen kann.
Bei 4er-Mannschaften im Format „compact“ werden die beiden Einzel ebenfalls gleichzeitig gespielt. Im Einverständnis beider Mannschaftsführer ist es hierbei auch zulässig, dass die beiden Einzel sowie das Doppel gleichzeitig gespielt werden.
8. Eine Mannschaft muss nur das gleichzeitige Spielen auf 2 Plätzen bei 4er- Mannschaften akzeptieren.
9. Spätestens 15 Minuten nach Beendigung aller Einzelspiele, haben die Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter die namentlichen Doppelaufstellungen schriftlich zu übergeben. Die Doppel beginnen spätestens 30 Minuten nach Ende des letzten Einzels. Die Aufstellungen der Doppel sind nach Offenlegung durch den Oberschiedsrichter endgültig und dürfen nicht mehr geändert werden.

10. Wenn die Doppel am festgesetzten Spieltag nicht begonnen werden (erster gültiger Aufschlag in mindestens einem Doppel), kann an einem anderen Tag eine andere Doppelaufstellung abgegeben werden.
11. Für die Aufstellung der Doppelpaare in 4er-Mannschaften (classic) gilt folgendes:
 - 11.1 Die an den Doppelspielen teilnehmenden Spieler erhalten entsprechend ihrer Reihenfolge auf dem Mannschaftsmeldebogen die Platzziffern 1 bis 4.
 - 11.2 Die Reihenfolge der Doppelpaare als 1. oder 2. Doppel ergibt sich aus der Summe der Platzziffern für jedes Doppelpaar. Das Paar mit der niedrigeren Summe muss als erstes, das mit der höheren Summe als zweites Doppel spielen.
 - 11.3 Sollte die Summe zweier gleich sein, so ist die Reihenfolge in das Ermessen des Mannschaftsführers gestellt.
12. Wird ein Spieler einer unteren Mannschaft einer Altersklasse viermal in einer oberen Mannschaft (d.h. an 4 Spieltagen – egal ob nur im Einzel oder nur im Doppel oder Einzel und Doppel) eingesetzt, hat er sich festgespielt und kann nicht mehr in einer unteren Mannschaft eingesetzt werden.
13. Spielberechtigt für die Einzel bzw. Doppel sind alle Spieler, die bei Abgabe der Einzel- bzw. Doppelaufstellung anwesend, offensichtlich spielfähig und in der namentlichen Mannschaftsmeldung aufgeführt sind.

§ 32 Antreten, Nichtantreten und verspätetes Antreten von Spielern

1. Eine Mannschaft ist zu einem Mannschaftsspiel vollständig angetreten, wenn zum Zeitpunkt der Abgabe der Mannschaftsaufstellung 4 Spieler (bei 4er-Mannschaften) oder 2 Spieler (bei 2er-Mannschaften) anwesend, offensichtlich spielfähig und auf dem Mannschaftsmeldebogen aufgeführt sind.

2. Tritt eine Mannschaft zu den Einzeln oder Doppeln nicht vollständig an, so bleibt im Spielbericht die entsprechende Anzahl ihrer Platzziffern von unten her frei.

Der vollzähligen Mannschaft werden in diesem Fall so viele Einzel- oder Doppelbegegnungen mit 6:0, 6:0 gutgeschrieben, wie der gegnerischen Mannschaft Einzelspieler oder Doppelpaare fehlen.

Tritt bei „compact“-Mannschaften eine Mannschaft nicht vollständig (mit nur 3 Spielern) an, so ist ein Einzel sowie das Doppel auszutragen. Das andere Einzel wird mit „w.o.“ für die vollständig angetretene Mannschaft gewertet.

3. Treten beide Mannschaften mit einer nicht vollständigen 4er-Mannschaft, auch „classic“, (beide 3 Spieler) im Einzel an, und kommt es zu einem unentschiedenen Ergebnis, so erhält die siegreiche Mannschaft die fehlenden Matchpunkte zur Punktzahl 6. Der Sieger wird hierbei gemäß dem Verfahren in § 24 Ziffer 2.1 bis 2.3 und 2.5 ermittelt.

4. Wird zwischen zwei Mannschaften belegbar vereinbart (beide Mannschaftsführer müssen belegbar ihre Zustimmung erklären), dass ein Spieler verspätet zum Mannschaftsspiel kommen darf, so muss er zum vereinbarten Zeitpunkt anwesend und spielbereit sein. Ist er dies nicht, gilt dies als Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers und das Mannschaftsspiel wird mit 0:6 bzw. 0:3 gewertet. Ist ein Spieler zum vereinbarten Zeitpunkt für die Doppel nicht anwesend, so gelten alle Doppel als verloren.

§ 33 Bälle

1. Die Bälle - mindestens 3 neue pro Wettspiel - hat der Gastgeber zu stellen. Die Mannschaftsführer beider Mannschaften können sich darauf einigen, die Doppel mit den zuvor für die Einzel benutzten Bällen auszutragen.
2. Die Ballmarken für die Verbandswettspiele / Turniere werden vom Präsidium des WTV bestimmt.
3. Ein Protest hinsichtlich der Verwendung einer nicht vorgeschriebenen Ballmarke, bzw. gegen die Verwendung gebrauchter Bälle für ein Wettspiel bei den Einzel und/oder Doppeln hat vor Beginn der betroffenen Einzel oder Doppel durch Eintragung in den Spielbericht zu erfolgen. Das Spiel muss aber in jedem Fall durchgeführt werden.

§ 34 Spielkleidung

Während eines Wettspiels (einschließlich des Einschlagens) dürfen nur Tenniskleidung und für den Belag geeignete Tennisschuhe getragen werden. Bezüglich der Größen der Werbung gilt § 54 WO-DTB.

§ 35 Spielverlegung in die Halle

Bei Mannschaftsspielen, welche in die Halle verlegt werden und sofern dort weniger als 2 Plätze zur Verfügung stehen, ist hinsichtlich der Spielansetzung wie folgt zu verfahren:

1. Bei bereits begonnenen Mannschaftsspielen werden zunächst die am weitesten fortgeschrittenen Matches fortgesetzt. Die Reihenfolge der Ansetzung der ausstehenden, noch nicht begonnenen weiteren Matches wird ausgelost, es sei denn die Mannschaftsführer und der OSR einigen sich auf eine andere Regelung.
2. Bei Mannschaftsspielen, welche von vornherein in der Halle begonnen werden (Sommer- und Wintersaison) und dort weniger als 2 Plätze zur Verfügung stehen, wird die Reihenfolge der Ansetzung (erst die Einzel, dann die Doppel) ausgelost, es sei denn die Mannschaftsführer und der OSR einigen sich auf eine andere Regelung.

§ 36 Ausweichtermine

1. Die vom Verband und den Bezirken festgesetzten Ausweichtermine sind verbindlich und werden mit dem Spielterminplan veröffentlicht.
2. Festgesetzte Termine haben Vorrang vor unterbrochenen oder ausgefallenen Begegnungen. Unterbrochene Spiele müssen mit dem Abbruchspielstand weitergespielt werden. Sollte ein zu nutzender Ausweichtermin einer Erwachsenenmannschaft (Damen oder Herren) unter Beteiligung derselben Jugendlichen auf einen festgesetzten Termin fallen, so hat die Begegnung der Erwachsenenmannschaft Vorrang. Der festgesetzte Termin der Jugendmannschaft ist dann gemäß § 21 Ziffer 1.1 zu verlegen.
3. Bei nicht begonnenen oder unterbrochenen Mannschaftsspielen ist der nächste Ausweichtermin verbindlich. Steht ein solcher nicht oder nicht mehr zur Verfügung, ist der vom zuständigen Spielleiter festgesetzte Termin verbindlich.

§ 37 Spielberichte

1. Über jedes Mannschaftsspiel (siehe. § 3 Ziffern 2 bis 4) ist vom gastgebenden Verein ein Spielbericht zu erstellen und vollständig auszufüllen. Der Spielbericht ist von den beiden Mannschaftsführern und dem OSR zu unterschreiben.
2. Die beteiligten Mannschaften erhalten je eine Ausfertigung (Kopie) des Spielberichtes. Im gegenseitigen Einverständnis kann für die Gastmannschaft auch eine Fotografie vom Spielbericht erstellt werden.
3. Der gastgebende Verein ist in den unter § 3 Ziffern 2 bis 4 genannten Mannschaftsspielen verpflichtet, das Spielergebnis inklusive aller namentlichen Einzel- und Doppelergebnisse bis 18.00 Uhr an dem, dem Spieltag folgenden Tag in das Wettspielportal nuLiga einzugeben. Dies gilt auch für abgebrochene und verlegte Spiele. Der Originalspielbericht ist bis 6 Monate nach Saisonende aufzubewahren. Auf Anfrage ist der Originalspielbericht an den Spielleiter zu senden.
4. Die zu verwendenden Formulare werden vom Verband bzw. Bezirk vorgeschrieben.
5. Beide Mannschaftsführer haben die Eingaben im Wettspielportal nuLiga bis spätestens 7 Tage nach dem Mannschaftsspiel zu prüfen. Proteste gegen die erfassten Daten sind spätestens 7 Tage nach dem Spieltermin beim zuständigen Spielleiter einzureichen.

G ORDNUNGSKATALOG

§ 38 Ordnungsgelder

1. Die Festsetzung der Ordnungsgelder erfolgt durch den zuständigen Referenten / Spielleiter.
2. Bei nicht termingerechter Zahlung der Ordnungsgelder trotz Mahnung und wiederholten Verstößen können die Beträge verdoppelt werden.
3. Kommt ein Verein trotz zweimaliger Mahnung seiner Zahlungsverpflichtung nicht nach, kann der betreffenden Mannschaft des Vereins vom zuständigen Spielleiter so lange die weitere Teilnahme an den Mannschaftsspielen verweigert werden, bis die Zahlung erfolgt ist.
4. Die Ordnungsgelder sind in Anlage 1 zusammengestellt.

H RECHTSMITTEL

§ 39 Protest

Gegen die Wertung eines Wettspiels kann ein Verein innerhalb von 7 Tagen nach dem Spieltag, beim zuständigen Spielleiter einen Protest einlegen. Für bestimmte Spielsituationen gilt gem. WO-WTV eine kürzere Frist für die Einlegung eines Protestes. Diese ist in den jeweiligen Paragraphen der WO-WTV geregelt.

Ein Protest gegen einen Sachverhalt, welcher vor Spielbeginn einer Begegnung oder vor Beginn eines Matches erkennbar vorliegt, muss unmittelbar (vor Spielbeginn, sofern die Begegnung ausgetragen wird, bzw. vor Beginn des Matches, sofern das Match ausgetragen wird) im Spielbericht oder in einer Anlage zum Spielbericht durch den Mannschaftsführer schriftlich unter Angabe der Uhrzeit und mit Unterschrift erfasst werden.

Dies gilt insbesondere auch für folgende Sachverhalte:

- Verspätetes Antreten einer Mannschaft (§ 30.1)
- Antreten einer Mannschaft später als 30 Minuten nach geplantem Spielbeginn (§ 30.3)
- Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers (§ 31.3)
- Spieler ist zum zwischen den Mannschaftsführern vereinbarten Zeitpunkt nicht anwesend (§ 32.5)
- Verspätete Abgabe der Einzel- oder Doppelaufstellung
- Verwenden einer nicht zugelassenen Ballmarke (§ 33.2)
- Es stehen keine neuen Bälle für die Doppel zur Verfügung (§ 33.3)

§ 40 Einspruch

1. Das Rechtsmittel des Einspruchs ist möglich
 - 1.1 bei Verstößen gegen die Wettspielordnung des WTV, sofern nicht dem Oberschiedsrichter die endgültige Entscheidung obliegt;
 - 1.2 gegen Entscheidungen und Ordnungsmaßnahmen des zuständigen Jugendkoordinators, eines Referenten und eines Spielleiters.
2. Über das Rechtsmittel des Einspruchs entscheidet der zuständige Jugendausschuss. In diesen Fällen hat der betreffende Jugendkoordinator/ Referent/ Spielleiter kein Stimmrecht. Der Einspruch ist innerhalb von 7 Tagen nach Zustellung der anzufechtenden Entscheidung bei der Geschäftsstelle des WTV einzureichen; maßgebend ist der Eingang. Innerhalb dieser Frist von 7 Tagen ist eine Gebühr von 100,- € auf das Verbandskonto einzuzahlen und der Einspruch zu begründen. Einsprüche müssen vom Vorstand eines Vereins in Briefform (nicht per Mail) eingelegt werden und mit einer rechtsverbindlichen Unterschrift eines vertretungsberechtigten Vorstandsmitgliedes versehen sein.
3. Der Einspruch ist als unzulässig zu verwerfen, wenn er nicht begründet oder die Gebühr nicht fristgerecht eingezahlt ist. Der zuständige Ausschuss hat vor seiner Entscheidung allen Beteiligten rechtliches Gehör zu gewähren.
4. Nach dem 15.10. (Sommersaison) / 15.04. (Wintersaison) eines Jahres sind Einsprüche nicht mehr möglich, auch wenn die den Einspruch begründeten Tatsachen erst nach diesem Zeitpunkt bekannt wurden.

§ 41 Berufung

Die Entscheidungen der zuständigen Ausschüsse sind unter Angabe der Entscheidungsträger zu begründen und mit einer Rechtsmittelbelehrung zu versehen. Gegen die Entscheidungen der zuständigen Ausschüsse ist die Berufung an die Rechtskommission zulässig. Einzelheiten regelt der § 1 der Rechts- und Disziplinarordnung des WTV.

I SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 42 Änderung der Wettspielordnung

1. Für Änderungen der Wettspielordnung ist das erweiterte Präsidium des WTV zuständig. Änderungen bedürfen der Zustimmung von 2/3 der Mitglieder des erweiterten Präsidiums.
2. Diese Wettspielordnung gilt ab der Sommersaison 2026.

J ANHANG

Anlage 1

Zusammenstellung der Ordnungsgelder

1. Zurückziehen/Abmelden von Mannschaften nach dem 15.02. (Sommersaison) bzw. 15.07. (Wintersaison) (§ 28)	€50,-
2. Nicht fristgerechte Eingabe/Bearbeitung der Mannschaftsmeldung in das Wettspielportal nuLiga (§ 15)	
	pro Mannschaft €50,- max. pro Verein €100,-
3. nicht erfolgte Eingabe der namentlichen Mannschaftsmeldung in das Wettspielportal nuLiga (§ 16)	
	pro Mannschaft €100,- max. pro Verein €200,-
4. Nichtantreten zu einem Mannschaftsspiel, das 3 Tage (oder weniger) zuvor offiziell abgesagt wurde	€50,-
5. Fehlerhafte Eingabe eines Spielberichtes in das Wettspielportal nuLiga	€25,-
6. Fehlender Originalspielbericht trotz schriftlicher Anforderung durch den Spielleiter	€50,-
7. Bewusst unwahre Angaben in einem Spielbericht	€500,-
8. Nichteingabe der namentlichen Einzel- und Doppelergebnisse (oder des Verlegungsdatums) in das Wettspielportal nuLiga bis 18.00 Uhr an dem Spieltag folgenden Tag (siehe § 37 Ziffer 3)	€25,-
9. Verspätete Zusendung der Einladungen Wintersaison (§ 20 Ziffer 3.1)	€25,-
10. Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers	€50,-
11. Verlegung von Spielterminen ohne Genehmigung durch den Spielleiter	€50,-
12. Verwenden einer falschen Ballmarke bei Mannschaftsspielen für jedes Mannschaftsspiel	€500,-

Anlage 2

EU- Mitgliedsstaaten mit den Abkürzungen¹

Deutschland	D
Belgien	BEL
Bulgarien	BUL
Dänemark	DEN
Estland	EST
Finnland	FIN
Frankreich	FRA
Griechenland	GRE
Irland	IRL
Italien	ITA
Kroatien	CRO
Lettland	LAT
Litauen	LTU
Luxemburg	LUX
Malta	MLT
Niederlande	NED
Österreich	AUT
Polen	POL
Portugal	POR
Rumänien	ROU
Schweden	SWE
Slowakei	SVK
Slowenien	SLO
Spanien	ESP



Tschechien CZE

Ungarn HUN

Zypern CYP

Die Abkürzungen¹ vom IOC (Deutschland D)

Stand:01.01.2026