

Checkliste zum Mannschaftskampf

- Spiel findet zum festgelegten Termin statt
- Spiel wurde verlegt und vom Klassenleiter eingegeben
- Spiel wurde vom Gegner abgesagt (Klassenleiter informieren!)

Ca. 45 Min. vor Spielbeginn:

- Eintreffen in der Halle
- Aufbau: Tische (Ebenheit prüfen), Netze, Umrandungen, Zählgeräte, Spielstandsanzeige (Heim/Gast), Beleuchtung ausreichend, Netzhöhe und Netzspannung geprüft

30 Min. vor Spielbeginn:

- Halle ist spielbereit
- Spielberichtsformular ausfüllen:
- Mannschaftsführer Heim und Gast: Name
- Mannschaftsaufstellung geben lassen: Wichtig! Die Doppelaufstellung erfolgt jeweils ohne Kenntnis der gegnerischen Doppelpaarungen!
- Bitte die Mannschaftsaufstellung des Gegners auch prüfen (vor allem bei Doppel im 6er Paarkreuz: Platzziffern beachten!)
- Spielpaarungen eintragen
- Einspielen

Ca. 5 Min. vor Spielbeginn

- Begrüßung
- Bitte darauf achten und den Gegner darauf hinweisen, dass in der Box keine Flaschen zugelassen sind, und die Handtücher nicht auf den Umrandungen abgelegt werden dürfen
- Spiele nach Reihenfolge aufrufen, das nächste Spiel an dem zuerst frei gewordenen Tisch (auch nach den Doppeln!)
- 2 min vor Spielbeginn: Beginn der Einspielzeit (max. 2 Minuten!)
- Zum Spielbeginn: 1. Aufschlag
- Satzergebnisse und Spielergebnisse eintragen
- Satzpausen einhalten (max. 1 Minute)
- Zwei Minuten nach Aufruf müssen die Spieler spielbereit sein, sonst geht das Spiel kampflos an den spielbereiten Spieler
- Time Out: maximale Zeit nicht überschreiten (max. 1 Minute)
- Besondere Vorkommnisse: im Spielbericht eintragen, evtl. extra Blatt hinzufügen
- Protest kann nur vom Mannschaftsführer eingelegt werden: deshalb vor Spielbeginn eintragen, muss unmittelbar nach Bekanntwerden des Protestgrundes eingelegt werden.
- Spielende: Jetzt noch den Spielbericht vervollständigen (einheitliche Trikots), Sieger, Ergebnis, Spielende, Unterschriften
- Gast den Durchschlag mitgeben
- Innerhalb der vorgegebenen Frist das Ergebnis in click-tt erfassen