

## Mögliche Spielsysteme

### **Punkt-System (bis zu 5 teilnehmende Teams):**

Jedes Team spielt nacheinander gegen alle anderen Teams. Gewertet wird zuerst der Spielgewinn. Bei Gleichstand in der Turnierwertung werden die Punkte aus den Spielständen hinzugezogen.

### **Pool-System (ab 6 teilnehmenden Teams):**

Das Teilnehmerfeld spielt in 3er- bzw. 4er-Gruppen jeder gegen jeden (Wertung siehe Punktsystem). Ziel ist das Erreichen einer möglichst guten Ausgangsposition für die Schlussrunde. Hier spielen gruppenübergreifend Gruppen-Sieger gegen Gruppen-Letzte und Zweit- gegen Dritt-Platzierte im einfachen K.O.-System bis zur Ermittlung des Turniersiegers.

© Inhalte aus TTVN-Booklet Rundlauf-Team-Cup mit freundlicher Genehmigung des TTVN, die Texte und Bilder zu übernehmen, Inhalte teilweise angepasst.

## Kontakt

Für allgemeine Fragen rund um den RTTVR-Rundlauf-Cup und den Tischtennissport wenden Sie sich gerne an uns.



# **Rundlauf-Cup**

**des Tischtennisverbandes  
Rheinland/Rheinessen**

**Tischtennisverband  
Rheinland/Rheinessen e.V.**

Rheinau 11  
56075 Koblenz  
service@rttvr.info

**rttvr.de**



Tischtennisverband Rheinland/Rheinessen

## Wettbewerb

Der Rundlaufcup kann ganz individuell gespielt und angepasst werden und eignet sich super, um beispielsweise an Sommerfesten in Schulen, bei Vereinsjubiläen oder im normalen Vereinstraining als Abwechslung für großen Spaß aller Beteiligten zu sorgen! Im Folgenden werden die wichtigsten Eckpunkte genannt, die aber natürlich auch individuell angepasst werden können. Sie sollen als Grundlage und Hilfestellung für alle möglichen Durchführer (Schulen, Vereine etc.) dienen.

## Teilnehmer:innen

Der Rundlaufcup ist für alle geeignet! Mitmachen können Kinder, Jugendliche, (Groß-)Eltern – egal wie alt oder wie stark. Ein Team besteht aus vier (oder auch ggf. weniger) Personen. Beispielsweise kann so auch ein Rundlaufcup bestehend aus nur zwei Teammitgliedern (z.B. Vater und Tochter, Oma und Enkel etc.) ausgeschrieben werden.

## Spielstätte

Der Wettkampfort kann sowohl draußen als auch drinnen liegen. Zugelassen ist jede bespielfähige Tischtennisplatte. Rund um die Anlage sollte ausreichend Lauffläche zur Verfügung stehen.

## Spielregeln

### **Aufstellung:**

– Auf jeder Kopfseite des Tischtennistisches stellt sich jeweils ein Team mit vier (oder ggf. weniger) Personen auf. Es ist auch denkbar mit bspw. vier Teams à zwei Personen an einem Tisch das Siegerteam zu ermitteln.

### **Aufschlag:**

- Welches Team zuerst aufschlagen darf, wird durch das Los entschieden. Im weiteren Verlauf schlägt die Person auf, auf dessen Seite mehr Spieler\*innen stehen. Stehen auf beiden Seiten gleich Spieler\*innen, wird von derselben Seite wie beim vorherigen Ballwechsel aufgeschlagen.
- Aufschlag hat die Person, die an der Tischecke rechts steht.
- Der Aufschlag muss aus der rechten Seite der eigenen Spielfläche diagonal in die rechte Seite des Gegners ausgeführt werden.
- Der Ball muss so aufgeschlagen werden, dass er zuerst in der eigenen Spielhälfte aufspringt und nach Überqueren des Netzes die gegnerische Tischhälfte berührt.

### **Spielablauf:**

– Nach dem Aufschlag läuft der\*die Spieler\*in gegen den Uhrzeigersinn auf die andere Seite des Tisches und stellt sich hinter dem\*der letzten Spieler\*in des gegnerischen Teams an.

– Die weiteren Spieler\*innen spielen den Ball jeweils einmal zurück und laufen danach ebenfalls auf die andere Seite des Tisches, um sich in der Reihe anzustellen.

– Die Spieler\*innen des gegnerischen Teams dürfen beim Laufen und Ausführen ihres Schlages nicht behindert werden.

– Der\*Die Spieler\*in, der\*die einen Spielfehler begeht, scheidet aus der Spielrunde aus.

– Die beiden letzten Spieler\*innen in der jeweiligen Spielrunde spielen ein Endspiel.

– Gewonnen hat das Team, dessen Spieler\*in die Spielrunde (=Satz) für sich entscheidet.

– Sollten zu einem Zeitpunkt der Spielrunde ausschließlich Spieler\*innen eines Teams übrig sein, so hat dieses Team den Satz vorzeitig gewonnen.

### **Spielfehler:**

Einen Spielfehler begeht, wer

– den Ball nicht mehr zurückspielen kann,

– den Ball nicht auf die gegnerische Tischhälfte platzieren kann,

– den Ball in seiner Hälfte mehr als einmal aufspringen lässt,

– den Ball mehrmals hintereinander spielt,

– den Ball annimmt, wenn dieser seine Tischhälfte noch nicht berührt hat,

– sich während des Ballwechsels mit der Hand auf der Platte abstützt,

– absichtlich eine hohe Vorlage zum Schmetterern gibt,

– einen Doppelfehler begeht (siehe Aufschlagwiederholung)

### **Aufschlagwiederholung:**

– Der Aufschlag wird wiederholt, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz oder den Netzpfeiler berührt, bevor er in der gegnerischen Hälfte aufspringt.

– Der Aufschlag wird einmal wiederholt, wenn die Diagonalregel nicht beachtet wird. Begeht der\*die Spieler\*in diesen Fehler zweimal hintereinander (= Doppelfehler), scheidet er\*sie aus dem Rundlauf aus.

– Der Aufschlag wird einmal wiederholt, wenn ein\*e Spieler\*in den Ball höher als 40 cm über die Netzkante spielt, um einem Teammitglied eine Vorlage zum Schmetterern zu geben. Begeht der\*die Spieler\*in diesen Fehler zweimal scheidet es aus dem Rundlauf aus.

### **Endspiel eines Satzes:**

– Die Spieler\*innen spielen bis ein Kind fünf Punkte erreicht hat (z.B. 5:1, 5:4).

– Die Aufschlagrichtung ist im Endspiel beliebig. Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel.

### **Spielfolge:**

– Ein Spiel besteht aus maximal fünf Sätzen.

– Siegerteam ist das Team, welches zuerst drei Sätze für sich entschieden hat.