TTDM'16
Spielregeln - Einzel

- Ein Satz ist von dem Spieler (oder Paar) gewonnen, der (das) zuerst 11 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler oder Paare 10 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend zuerst zwei Punkte führt.

- Ein Spiel besteht aus 2 Gewinnsätzen.

- Es gewinnt die Mannschaft, die 2 Spiele für sich entscheiden kann.

- Der Aufschlag wechselt immer nach 2 Punkten. Nach einem Netzaufschlag wird der Aufschlag wiederholt. Ab dem Stand von 10:10 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt.
  (bei Netzrollern oder Kantenbällen während dem Ballwechsel wird jedoch einfach weiter gespielt.)

- Nach jedem Satz gibt es einen Seitenwechsel

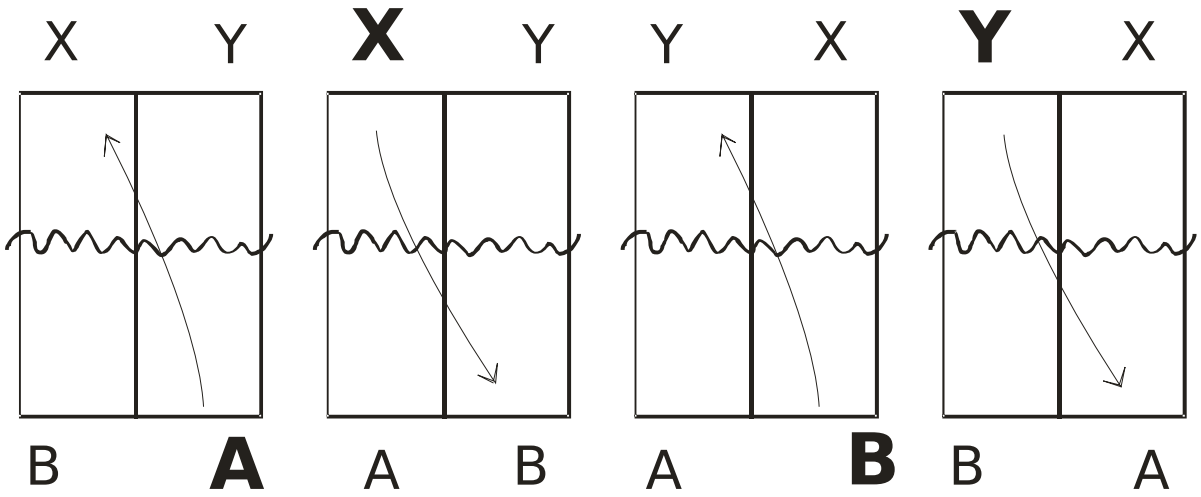
- Die Punkte zählt derjenige Spieler, der im jeweiligen Satz als erstes Aufschlag hatte. Bitte nach jedem Punkt laut und deutlich zählen, damit auch der Gegner den Punktestand nachvollziehen kann.

- Hallenschuhe sind Pflicht, außerdem darf kein weißes oder helles T-Shirt getragen werden.

TTDM'16
Spielregeln - Doppel

- Beim Ballwechsel *müssen* die Spieler – anders als beim Tennis – *abwechselnd* den Ball spielen.

- *Beispiel:* A und B spielen gegen X und Y. Dann wäre ein korrekter Ballwechsel A, X, B, Y, A, X, B, Y. Im zweiten Satz ist die Aufstellung so zu ändern, dass jetzt Y, B, X, A, Y, B, X, A ein korrekter Ballwechsel wäre. Die Aufstellung wechselt nach jedem Satz und im fünften Satz noch einmal nach dem Seitenwechsel.
  1. Satz:



2x Aufschlag: fetter Buchstabe

- Im 2. Satz hat die Seite mit XY als erstes Aufschlag da A im ersten Satz zu Beginn Aufschlag hatte. Außerdem muss jetzt Y auf B spielen damit man nicht zwei Sätze hintereinander auf die selbe Person Aufschlag macht.
- Im Doppel endet ein Ballwechsel aus den gleichen Gründen wie beim Einzel, aber auch dann, wenn ein Spieler den Ball zwei mal hintereinander spielt.