



**BEACHVOLLEYBALL
TENNIS
NAGELBOCK**

TCBeach 2.0

Plauschturnier

7.9.24

**4ER TEAMS
FESTWIRTSCHAFT
MUSIK**



**TENNISCLUB
BISCHOFSZELL**

JETZT ANMELDEN!

WWW.TCBISCHOFSZELL.CH

TCBeach Plauschturnier

Samstag, 7. September 2024

Wichtigste Infos

- Mindestens **4 Personen pro Mannschaft**, mindestens **1 Dame pro Team**
- Es darf nur in **einer** Mannschaft gespielt werden.
- Kategorien: **Tennis, Beachvolleyball und Nagelbock**
- Ob jung oder alt, Roger Federer oder Nagelprofi – sämtliche Teilnehmer:innen sind herzlich willkommen
- **Startgeld: CHF 60.- pro Vierer-Team**
- Jedes Team bestreitet in sämtlichen Kategorien mind. drei Spiele à 20 Minuten (180 Minuten Spielzeit).
- Tennisschläger-, Tennis-/Volley-Bälle sowie natürlich Nägel und Hämmer werden den Teams zur Verfügung gestellt.
- Für Verpflegung und Getränke ist vor Ort gesorgt.
- Die Startplätze sind begrenzt (maximal 16 Mannschaften).
- Das Turnier findet nur bei guter Witterung statt.
- Die Umkleidekabinen/Duschen stehen sämtlichen Teilnehmern zur Verfügung.
- Man darf gerne in Team-Tenus oder verkleidet antreten! :)
- Spielbeginn: ca. 10:00 Uhr (je nach Witterung/Anzahl Anmeldungen kann dies variieren)
- Spielende: Die Finalsiege enden voraussichtlich um 17:00 Uhr. (je nach Witterung/Anzahl Anmeldungen kann dies variieren)
- Die Rangverkündigung findet direkt im Anschluss an die Finalsiege statt
- Weitere Informationen (Auslosung, Zeitplan, Wetterprognose) werden den Captains ca. 1 Woche vor Turnierstart zugesendet.

Grundregel für alle Disziplinen: Spiel und Fun, dann Punkt und Sieg!

Cool, seit ihr sind dabei!

Teamname: _____

Teamcaptain (Vorname, Name): _____

Mitspieler:in 2 (Vorname, Name): _____

Mitspieler:in 3 (Vorname, Name): _____

Mitspieler:in 4 (Vorname, Name): _____

Kontakt Teamcaptain: Mail: _____

Telefon: _____ Adresse: _____

Bezahlung Startgeld vor Ort in Bar oder mit Twint.

Anmeldung an Jeffrey Meier bis 25. August 2024 via Mail jeffreym@bluewin.ch oder Whatsapp +41 78 785 85 78.

Spielleiter: Jeffrey Meier
Festwirtschaft: Rahel Bollhalder

Adresse und Spielort:

Tennisclub Bischofszell TCB
Bruggwiesenweg
9220 Bischofszell

(bitte Parkplatz Bruggwiesenhalle benutzen / Anreise mit ÖV: Stadt Bischofszell aussteigen)

Für Privateigentum haften die Teilnehmer / Versicherung ist Sache der Teilnehmer

Spielsystem

- Der Spielmodus besteht aus einer **Gruppenphase** sowie **Finalspielen**.
- In der Gruppenphase werden zwei bis vier Gruppenspiele in sämtlichen Kategorien bestritten. Die Spiele pro Kategorie dauern rund 20 Minuten.
- Die Gruppen-Zweiten und Ersten qualifizieren sich für die Finalspiele. Die Gruppen-Dritten und -Vierten spielen um die Ehrenplätze. Die Siegerehrung findet direkt im Anschluss an die Finalspiele statt.
- Jede Mannschaft meldet sich vor ihrem ersten Match bei der Jury.
- Zwischen den Spielen gibt es 5 Minuten Pause
- Die Gruppenranglisten werden nach folgendem Schema erstellt:
 - Anzahl Punkte (Jeder Sieg pro Disziplin gibt 3 Punkte, Niederlage gibt 0 Punkte)
 - Direktbegegnung bei Gleichstand
 - Entscheidungs-Game auf dem Tennisplatz (Spieler frei wählbar)

Spielregeln

Tennis

Grundsätzlich gelten die Doppel-Tennisregeln, wobei folgende Anpassungen zur Anwendung kommen:

- Es spielen je **«2 vs. 2» Spieler:innen** des Teams auf direkt beieinanderliegenden Tennisplätzen.
- Die Doppelbegegnungen werden im Format «No-Advantage» gespielt.
- Für die Spiele werden Tennisschuhe oder Hallen-/Sportschuhe benötigt (keine Freizeitschuhe).
- Wenn die Zeit vorbei ist, gewinnt die Mannschaft mit mehr Games.
- Sofern nach 20 Minuten beide Mannschaften gleich viele Games haben, wird das letzte Game ausgespielt.

Tennis-Regeln in Kürze:

- Zählweise und Punkte: Ein Spiel wird in Sätzen und Spielen unterteilt. Die Punkte in einem Spiel werden als 0 (Love), 15, 30, 40 und Spiel (Game) gezählt.
- Aufschlag: Der Spieler beginnt das Spiel mit einem Aufschlag, der diagonal in das gegenüberliegende Aufschlagfeld gespielt werden muss. Bei einem Fehler hat der Spieler eine zweite Chance (zweiter Aufschlag). Wenn der Ball das Netz berührt und dennoch im richtigen Feld landet, wird der Aufschlag wiederholt (Let).
- Rallye: Nach dem Aufschlag schlagen die Spieler den Ball abwechselnd über das Netz, bis einer einen Fehler macht, z.B. indem der Ball ins Aus geht, ins Netz schlägt oder den Boden zweimal berührt, bevor er zurückgespielt wird.

Beachvolleyball

Grundsätzlich gelten die Regeln des Beachvolleyball (Die Auslegung der Regeln erfolgt locker), wobei folgende Anpassungen zur Anwendung kommen:

- Es spielen **«4 vs. 4» Spieler:innen** auf einem Beachvolleyball-Feld gespielt
- Gezählt wird im Tie-Break System, das heißt jeder Fehler zählt, egal wer Aufschlag hat.
- Es wird auf Punkte gespielt (Die Spielzeit gilt als Satz)
- Seitenwechsel erfolgt nach 10 Minuten (Achtung die Zeit läuft weiter)
- Netzfehler sind Fehler.
- Für einen Sieg in den Gruppenspielen braucht es 2 Punkte Balldifferenz! Nach 20 Minuten wird ausgesch
- Es dürfen nur bei Spielunterbrüchen Spieler ausgewechselt werden

Beachvolleyball-Regeln in Kürze:

- Die Aufschlagreihenfolge muss das ganze Spiel beibehalten werden.
- Der Ball kann grundsätzlich mit allen Körperteilen gespielt werden (auch übers Netz zurück).
- Ein Ball, der das Netz überquert, darf dieses (auch beim Aufschlag) berühren.
- Der Ball darf nicht in der gegnerischen Spielfeldhälfte berührt werden.
- Ausnahme: Beim Block darf der Ball nachdem er vom Angreifer gespielt worden ist, jenseits vom Netz berührt werden.
- Da es keine Mittellinie gibt, ist ein Eindringen in den gegnerischen Spielraum erlaubt, sofern dabei der Gegner nicht behindert wird.
- Das Berühren des Netzes (ausser mit den Haaren), des Pfostens und der Spannseile ist verboten.

- Anspiel: Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen wurde, ohne Berührung auf den Boden fällt oder gefangen wird, so ist dies ein Fehler.
- Der Mitspieler des Aufschlagspielers darf dem Gegner weder den Aufschlagspieler noch die Flugbahn des Balles durch einen Sichtblock verdecken. Auf Aufforderung des Gegners muss dieser sich seitwärts bewegen.
- Ein Blockkontakt gilt als Schlag des Teams. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei Schläge. Der erste Schlag nach dem Block kann von jedem Spieler ausgeführt werden, einschliesslich des Spielers, der den Ball beim Block berührt hat.
- ~~Der Ball darf nicht im oberen Zuspiel (= Zehnfingerpass) angenommen werden. Bei der Abwehr eines Balles müssen die Hände zusammengehalten werden. => Kommt beim TCBeach nicht zur Anwendung~~
- Der Ball darf nicht mit den Fingern geführt werden (Finte), sondern muss geschlagen werden.
- Zehnfinger-Pass: übers Netz nur rechtwinklig zur Schulterachse (keine Körperdrehung), ob der Ball aus dem Stand oder im Springen gespielt wird spielt keine Rolle.
- Ausnahme: Falls bei einem Zuspiel der Ball unbeabsichtigt zu lang gerät und das Netz überquert, so ist das unabhängig von der Schulterachse kein Fehler!
- Wenn zwei Spieler eines Teams den Ball gleichzeitig berühren, so gilt dies als zwei Schläge, ausser beim Blocken.

Nagelbock

Es spielen «4 vs. 4» SpielerInnen:

- Alle Mitspieler:innen versammeln sich um den Nagelbock.
- Jeder Mitspieler:in schnappt sich einen Nagel und schlägt diesen im Minimum 2 Finger breit oder 4cm von der Kante um ca. 1cm in die Holzoberfläche ein.
- Ziel ist es, den eigenen Nagel so schnell wie möglich zu versenken, sodass zwischen der Holzoberfläche und dem Nagelkopf kein Fingernagel mehr Platz hat.
- Start: Der Hammer wird mit dem Kopf nach unten auf den Nagelbock gestellt. Ein:e Mitspieler:in dreht dann kräftig am hinteren Ende des Hammerstiels, so dass dieser umfällt. Der Hammerstiel zeigt nun in Richtung der Person, die beginnen darf. Steht niemand in genau dieser Richtung, beginnt die Person, die am Nächsten dazu steht.
- Vor dem Schlag muss der Hammer mit der schmalen Seite die Stirnseite/Kante des Holzstocks berühren. Von dieser Position muss der Schlag direkt auf den Nagel erfolgen. Dies ist ein gültiger Schlag.
- Wiederholtes Zielen, Schlagen oder Anvisieren des Nagels ist ein Tabu
- Nach erfolgtem Schlag wird der Hammer an den Nachbarn weitergereicht. So geht es dann Runde für Runde weiter.
- Jede Person, die den Nagel erfolgreich versenkt hat, ist für diese Runde fertig und kann die verbleibenden SpielerInnen anfeuern.
- Die Spielrunde verloren hat das Team, von deren Person, die zum Schluss ihren Nagel noch nicht versenkt hat.
- Nägel, die durch einen Schlag verbogen werden, dürfen mit Hilfe des Hammers gerichtet werden.
- Sehr stark verbogene Nägel, die unbespielbar sind, dürfen durch einen neuen Nagel ersetzt werden.