



SEMINAR FÜR REGELKUNDE

INHALTSVERZEICHNIS

A Internationale Tischtennisregeln

A.1 Tisch, Netz und Ball

A.2 Der Schläger

A.3 Definitionen

A.4 Aufschlag, Rückschlag

A.5 Let (Wiederholung)

A.6 Wechsellmethode

A.7 Spielkleidung

A.8 Spielbedingungen

A.9 Kleben

A.10 Schiedsrichter

A.11 Proteste

A.12 Spielabwicklung

A.13 Disziplin, Beratung

Dieses Skript ist ausschließlich für den Bereich des HTTV gültig und berücksichtigt die Regeln für die Spielzeit 2009/2010.

B Wettspielordnung

B.1 Spieltag, -beginn, -bereitschaft

B.2 Aufgaben Mannschaftsführer

B.3 Ersatzspieler

B.4 Spielablauf

B.5 Spielbericht

B.6 Wertung

C Individuelle Themen

C.1 Anwendungsbeispiele aus der Praxis

C.2 Verschiedenes

A INTERNATIONALE TISCHTENNISREGELN

A.1 TISCH, NETZ UND BALL

Die Spielfläche, ist rechteckig, **2,74 m lang** und **1,525 m breit**. Sie ist **76 cm** vom Boden entfernt und liegt völlig waagerecht auf.

Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur Spielfläche.

Die Spielfläche wird durch ein senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleich große Spielfelder geteilt.

Die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten Spielfeldhälften.

Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.

Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von **15,25 cm** zur Spielfläche haben.

Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt **40 mm**. Das Gewicht des Balls beträgt **2,7 g**. Der Ball ist matt weiß oder mattorange.

ITTR A 1-3

A.2 DER SCHLÄGER

Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Das Blatt muss jedoch eben und unbiegsam sein.

Eine zum Schlagen des Balls benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi (Noppen nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens **2 mm**) oder mit Sandwich-Gummi (Noppen nach innen oder nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens **4 mm**) bedeckt sein.

Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausstehen.

Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag-

ITTR A 4

Eine Toleranz von zwei Millimetern Über- und Unterstand kann gewährt werden.

oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchlaufend und von gleichmäßiger Dicke sein.

Beide Schlägerseiten – unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht – müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen schwarz.

Pen-Holder-Spieler haben oft nur eine Schlägerseite mit Belag; die andere Seite ist lackiert.

Das Belagmaterial ist so zu verwenden, wie es von der ITTF genehmigt wurde. Geringfügige Abweichungen, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblassen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.

Die aktuelle Belagliste gibt es auf der Internetseite der ITTF unter Equipment/Racket Coverings, oder auf der Seite des HTTV unter Resorts/Schiedsrichter/Infos und Formulare/Material SR-Einsatz. Die Liste der Hinrunde einer Serie ist im Bereich des DTTB auch in der Rückrunde gültig.

Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels den Schläger wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger zeigen, mit dem er spielen will, und muss ihnen gestatten, den Schläger zu untersuchen.

Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er unabsichtlich so schwer beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden kann. In einem solchen Fall muss der Spieler ihn unverzüglich durch einen anderen ersetzen, den er mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.

ITTR B 4.2

In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt.

A.3 DEFINITIONEN

ITTR A 5

Ein Ballwechsel ist die Zeit, während der der Ball im Spiel ist.

Der Ball ist im Spiel vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als Let (Wiederholung) oder als Punkt entschieden wird.

Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält.

Die freie Hand ist die Hand, die nicht den Schläger hält; der freie Arm ist der Arm der freien Hand.

Ein Spieler schlägt den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.

Der Schiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.

A.4 AUFSCHLAG, RÜCKSCHLAG

ITTR A 13, 6, 14

Das Recht der Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenwahl wird durch das Los entschieden. Der Gewinner des Loses kann sich für Auf- oder Rückschlag entscheiden oder eine Seite wählen. Der andere Spieler (das andere Paar) hat jeweils die andere Wahlmöglichkeit.

Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem **geöffneten Handteller** der **ruhig gehaltenen freien Hand** des Aufschlägers liegt. Der Aufschläger wirft dann den Ball, **ohne** ihm dabei einen **Effet** zu versetzen, nahezu **senkrecht** so hoch, dass er nach Verlassen des Handtellers der freien Hand **mindestens 16 cm** aufsteigt und dann

herabfällt, ohne etwas zu berühren, bevor er geschlagen wird.

Der Ball muss sich vom Beginn des Aufschlags, bis er geschlagen wird, oberhalb der Ebene der Spielfläche und hinter der Grundlinie des Aufschlägers befinden und darf nicht verdeckt werden.

In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das die ersten 2 Aufschläge auszuführen hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner beiden Spieler zuerst zurückschlägt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufschläger gewählt. Erster Rückschläger ist dann der Spieler, der im Satz davor zu ihm aufgeschlagen hat.

Wenn ein Spieler außerhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird.

Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird, und der Seitenwechsel vollzogen.

Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Irrtums erzielt wurden, gezählt.

A.5 LET (WIEDERHOLUNG)

ITTR A 9

Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

- wenn der Ball beim Aufschlag auf seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst gut ist oder vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;
- wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger oder sein Partner spielbereit ist; Voraussetzung ist allerdings, dass weder der Rückschläger noch sein Partner versuchen, den Ball zu schlagen;
- wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht auf- oder zurückschlagen oder sonstwie eine Regel nicht einhalten kann;

Das Spiel kann unterbrochen werden,

- um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;
- wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

A.6 WECHSELMETHODE

ITTR A 15

Außer wenn beide Spieler oder Paare mindestens 9 Punkte erreicht haben, muss die Wechselmethode angewandt werden, wenn ein Satz nach 10 Minuten Spieldauer noch nicht beendet ist. Auf Verlangen beider Spieler oder Paare kann die Wechselmethode jedoch auch zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt eingeführt werden.

Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Anschließend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war.

Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des in diesem Satz unmittelbar voraufgegangenen Ballwechsels zuerst auf.

Sind zehn Minuten abgelaufen wird bei den Spielständen 9:8, 1:10, 5:7 die Wechselmethode eingeführt. Bei den Spielständen 9:9, 10:9, 12:12 wird sie nicht eingeführt; auch dann nicht, wenn beide Spieler (Paare) dies verlangen; unabhängig davon, ob bereits zehn Minuten gespielt wurden.

Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd bis zum Ende des Satzes für nur einen Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 Rückschläge, erzielt der Rückschläger den Punkt.

Wenn die Wechselmethode einmal eingeführt ist, werden alle folgenden Sätze dieses Spiels nach der Wechselmethode gespielt.

A.7 SPIELKLEIDUNG

ITTR B 2.2

Die Spielkleidung besteht aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. 'Body'), Socken und Hallenschuhen.

Andere Kleidungsstücke (Trainingsanzug, lange Hose, ...) dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters, also beider Mannschaftsführer, getragen werden.

Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots, muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts (Sporthosen) eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.

Alle Verzierungen, Einfassungen o.ä. dürfen nicht so auffällig oder glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner ablenken könnten.

Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.

Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden. Hier-von ausgenommen sind eingesetzte Ersatzspieler.

Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können. Haben beide Mannschaften Spielkleidung mit der gleichen Hauptfarbe, muss der Heimverein die Spielkleidung wechseln.

A.8 SPIELBEDINGUNGEN

ITTR B 2.3, WO 1.13

Der **Spielraum pro Tisch** ist rechteckig und seine Mindestmaße betragen international 14m Länge, 7m Breite und 5m Höhe (Bundesveranstaltungen: Länge 12m, Breite 6m, Höhe 5m; **Verbandsveranstaltungen: Länge 12m, Breite 5m, Höhe 4m; Bezirks- und Kreisebene: Länge 10m, Breite 5m, Höhe 4m**).

Die folgenden Materialien und Gegenstände gelten als Bestandteil des Spielraums (der Box): der Tisch einschließlich der Netzgarnitur, Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte, Handtuch-/Ballbehälter, gedruckte Tischnummern, Umrandungen, Fußbodenmatten sowie Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrandungen.

Der Spielraum (die Box) muss von einer etwa **75 cm** hohen Umrandung umgeben sein. Alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.

Das Ablegen von Handtüchern über die Umrandungen ist untersagt.

Über der gesamten Spielfläche muss eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke auf **Verbandsebene von mindestens 300 Lux, auf Bezirks-/ Kreisebene von mindestens 250 Lux** vorhanden sein. Empfohlen wird jedoch eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von mindestens 600 Lux.

Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfließendes Tageslicht unzulässig.

Die Temperatur in den Spielhallen muss **mindestens 15° Celsius** betragen.

A.9 KLEBEN

ITTR B 2.4

Es liegt in der Verantwortlichkeit jedes Spielers zu gewährleisten, dass Schlägerbeläge mit Klebstoffen auf dem Schlägerblatt befestigt werden, die keine schädlichen flüchtigen Lösungsmittel enthalten.

Zur Befestigung der Schlägerbeläge auf dem Schläger muss ein ordentlich belüfteter Raum bzw. Bereich zur Verfügung gestellt werden, und Flüssigkleber dürfen nirgendwo sonst in der Austragungsstätte verwendet werden. „Austragungsstätte“ bedeutet das gesamte Spielgebäude sowie das Gelände, auf dem das Gebäude steht, einschließlich Eingangsbereich, Parkplatz und ähnliche Einrichtungen.

A.10 SCHIEDSRICHTER

ITTR B 3.2

Der Schiedsrichter („Zähler“) ist verantwortlich dafür,

- Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen,
- aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen,
- Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen,
- die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen,
- jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden,
- nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzuzusagen,
- zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen,
- für ununterbrochenes Spiel zu sorgen,
- bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten.

A.11 PROTESTE

ITTR B 3.3

Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters ändern.

Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter eingelegt werden.

Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.

In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.

Der Protest ist unmittelbar nach Bekanntwerden des Protestgrundes auf dem Spielbericht zu vermerken und gegenzuzeichnen. Dabei ist unbedingt die Uhrzeit mit anzugeben. Der Protest ist als Rechtsmittel gemäß der Rechtsordnung (4.2) innerhalb von sieben Tagen form- und fristgerecht (fünffache Ausfertigung, Einzahlungsbeleg (30,00 Euro)

beim zuständigen Rechtsorgan (Klassenleiter) einzulegen.

A.12 SPIELABWICKLUNG

A.12.1 SPIELSTANDANSAGE

ITTR B 4.1

Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt. Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.

Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.

A.12.3 EINSPIELEN

ITTR B 4.3

Die Spieler haben das Recht, sich unmittelbar vor Spielbeginn, jedoch nicht in den normalen Pausen, an dem Tisch, der bei ihrem Spiel verwendet wird, bis zu zwei Minuten lang einzuspielen.

Verweigert ein Spieler das Einspielen, so ist **unverzüglich** das Spiel aufzunehmen.

Den Spielern ist ausreichend Gelegenheit zu geben, das zu verwendende Spielmaterial zu prüfen und sich damit vertraut zu machen. Das gibt ihnen jedoch nicht automatisch das Recht, sich mehr als ein paar Ballwechsel lang einzuschlagen, nachdem ein beschädigter Ball oder Schläger ersetzt wurde.

A.12.4 PAUSEN UND UNTERBRECHUNGEN

ITTR B 4.4

Grundsätzlich wird ein Individualspiel (d.h. Einzel oder Doppel) **ohne Unterbrechungen geführt**. Jedoch hat jeder Spieler das Recht auf

- eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Individualspiels;
- kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels.

Ein Spieler oder Paar kann eine „Time-out“-Periode (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Individualspiels verlangen.

In einem Individualwettbewerb können der Spieler, das Paar oder der benannte Berater den Wunsch nach einem Time-out äußern, in einem Mannschaftswettbewerb der Spieler, das Paar oder der Mannschaftskapitän.

Wenn ein Spieler oder Paar und ein Berater oder Kapitän sich nicht einig sind, ob ein Timeout genommen werden soll, liegt die endgültige Entscheidung in einer Individualkonkurrenz beim Spieler oder Paar, in einer Mannschaftskonkurrenz beim Kapitän.

Time-out kann nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; die Absicht wird durch ein „T“-Zeichen mit den Händen angezeigt.

Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf einer Minute, wird das Spiel wieder aufgenommen.

Wird ein berechtigter Wunsch auf Timeout gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses einzelnen Spiels hat

dann keiner der Spieler (keines der Paare) Anspruch auf ein weiteres Timeout.

Zwischen aufeinander folgenden Individualspielen eines Mannschaftskampfes dürfen keine Pausen eingelegt werden. Ausnahme: Ein Spieler, der in aufeinander folgenden Spielen antreten muss, kann zwischen solchen Spielen eine Pause von höchstens **5 Minuten** verlangen.

Bei Verletzungen kann eine maximale Pause von **zehn Minuten** gewährt werden. Dies gilt nicht bei Verletzungen, die vor Spielbeginn bekannt oder sich bereits angebahnt haben. Tritt im Verlauf eines Spiels erneut eine Verletzung auf, so kann abermals eine Pause von zehn Minuten gewährt werden.

Die Spieler müssen während des ganzen (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters, also beider Mannschaftsführer.

Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Timeouts dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

A.13 DISZIPLIN, BERATUNG

A.13.1 BERATUNG

In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen. Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen.

Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen, jedoch nicht zwischen dem Ende der Einspielzeit und dem Beginn des Spiels.

ITTR B 5.1

A.13.2 FEHLVERHALTEN

Spieler und Betreuer oder andere Berater sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfaire Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinweg schlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten, Spielern, Mannschaftsführern, Zuschauern.

Falls ein Spieler während eines Einzels oder Doppels seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.

Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden. Das Fehlverhalten ist auf dem Spielbericht zu vermerken und gegenzuzeichnen.

ITTR B 5.2

A.13.3 GUTE PRÄSENTATION/DARBIETUNG

Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennisports hochhalten. Vor allem müssen die Spieler ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.

ITTR B 5.3

B WETTSPIELORDNUNG

B.1 SPIELTAG, -BEGINN, -BEREITSCHAFT

WO 7.12

Der Spieltermin geht aus der Ansetzung im Internetportal click-TT hervor. Das Antreten zum Meisterschaftsspiel ist oberstes Gesetz. Spielabsagen oder Spielverzicht sind unzulässig. Verstöße hiergegen müssen von den Klassenleitern entsprechend den Bestimmungen geahndet werden.

Spielverlegungen (Nachverlegungen) sind grundsätzlich nicht möglich. Ausnahmen können nur bei Abstellung von Spielern an den DTTB, SWTTV oder HTTV sowie bei Wahrnehmung von wichtigen Verbandsaufgaben durch Spieler, die gleichzeitig eine Funktion in einem der vorgenannten Verbände ausüben, genehmigt werden. Zu wichtigen Verbandsaufgaben gehören auch Schiedsrichtereinsätze bei DTTB-, SWTTV- und HTTV-Veranstaltungen, sofern bei dieser mindestens 10 Schiedsrichter (ohne OSR und evtl. SRE) zum Einsatz kommen sollen.

WO 7.10.4 ff

Bei Hallenschwierigkeiten hat der betreffende Verein zu versuchen, ein Ausweichlokal zu finden. Gegebenenfalls ist das Spiel beim Gegner auszutragen und das Heimrecht zu tauschen. Erst wenn vorgenannte Möglichkeiten erschöpft sind, kann eine Spielverlegung beantragt werden.

Anträge auf Spielverlegung sind spätestens **14 Tage** vor dem Spiel beim Klassenleiter schriftlich einzureichen und zu begründen.

Nach vorheriger schriftlicher Vereinbarung zwischen den beteiligten Mannschaften und gleichzeitiger Verständigung des Klassenleiters kann ein Spiel innerhalb der entsprechenden Spielwoche verlegt werden.

Das Spiel hat pünktlich zur festgesetzten Anfangszeit zu beginnen. Die Mannschaften sind zu einer Wartezeit von **maximal 30 Minuten** verpflichtet, sofern keine Benachrichtigung durch den Gegner erfolgt.

Bei Verspätung einer Mannschaft ist das Spiel noch durchzuführen, wenn nicht zwingende Umstände entgegenstehen. Die Verspätung ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

Kann eine Mannschaft infolge höherer Gewalt nicht oder nicht rechtzeitig antreten, so hat sie zu versuchen den Gegner telefonisch zu verständigen.

Die Entscheidung über die Wertung oder Neuansetzung des Spiels trifft der Klassenleiter in erster Instanz.

Als höhere Gewalt gelten in jedem Falle Verspätungen bzw. Ausfall öffentlicher Verkehrsmittel (entsprechende amtliche Bescheinigungen sind umgehend, spätestens jedoch innerhalb von sieben Tagen dem Klassenleiter vorzulegen).

B.2 AUFGABEN MANNSCHAFTSFÜHRER

WO 7.13

Jede Mannschaft hat vor dem Spiel einen verantwortlichen Mannschaftsführer zu benennen, der **allein** zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Der Mannschaftsführer ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Er muss nicht zu den beteiligten Spielern gehören.

In Meisterschaftsspielen ohne Oberschiedsrichter sind beide Mannschaftsführer für den ordnungsgemäßen Ablauf der Begegnung verantwortlich.

In einem Mannschaftswettbewerb kann nur der Mannschaftsführer

Protest erheben.

Keine Vereinbarung zwischen den Mannschaftsführern in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung ändern.

Die vom Klassenleiter genehmigte Mannschaftsmeldung ist vor Spielbeginn durch die Mannschaftsführer zu prüfen.

Nach Aufforderung durch den OSR oder Mannschaftsführer ist der Spieler verpflichtet, sich durch einen amtlichen Lichtbildausweis zu legitimieren.

Der Heimverein ist für die Durchführung des Meisterschaftsspiels verantwortlich. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass

- das Spiellokal **30 Minuten** vor der festgesetzten Spielzeit geöffnet ist und sich spätestens **15 Minuten** vor der festgesetzten Spielzeit in spielbereitem Zustand befindet;
- für beide Spielboxen bezüglich Tischen und Netzen WO 1.6.2 (Zulassung und Einheitlichkeit) beachtet wird;
- in allen Spielklassen Zählgeräte zu verwenden sind;
- die für das Spiel benötigten, von der ITTF zugelassenen Bälle vorhanden sind;
- das Spiellokal der WO 1.13.5 (Mindestmaße, Beleuchtungsstärke, Temperatur) entspricht oder eine Ausnahmegenehmigung vorliegt;
- das Ausrutschen der Spieler auf zu glatten Böden durch Abstumpfmittel verhindert wird;
- die amtlichen Spielberichtsformulare vorhanden sind.

Einwendungen wegen Verstoßes gegen die Vorschriften sind vor Spielbeginn auf dem Spielbericht zu vermerken und vom Gastverein zu unterzeichnen. Spätere Einwendungen bleiben unbeachtet, sofern es sich nicht um Mängel handelt, die erst während des Spiels aufgetreten sind.

B.3 ERSATZSPIELER

WO 7.14

Als Ersatzspieler können nur Spieler aus unteren Mannschaften eingesetzt werden; bei Mannschaftswettbewerben ist die Reihenfolge der für diese Halbbrunde genehmigten Mannschaftsmeldung zu beachten.

Dies gilt auch, wenn zwei oder mehrere Mannschaften desselben Vereins in einer Klasse bzw. Gruppe spielen.

Jeder Spieler darf in einer Halbbrunde maximal drei Einsätze als Ersatzspieler in höheren Mannschaften bestreiten. Pokaleinsätze in höheren Mannschaften zählen nicht als Ersatzstellung für die Meisterschaftsrunde.

Wird ein Spieler ein viertes Mal als Ersatz eingesetzt, wird das betreffende Mannschaftsspiel als verloren gewertet.

B.4 SPIELABLAUF

EINZELAUFGSTELLUNG

WO 4.3

Die Spieler werden im Paarkreuz-, Werner-Scheffler-, Bundes- und 4er-Paarkreuzsystem nach der Spielstärke aufgestellt.

Fallen Spieler aus, so haben die übrigen Spieler geschlossen aufzurücken und die Ersatzspieler treten an die letzten Plätze. Ein Spieler gilt als ausgefallen, wenn er bis zum Ende des Mannschaftskampfes überhaupt nicht mitgewirkt hat. Eine Mitwirkung ist dann gegeben, wenn

der Spieler sein erstes Einzel oder Doppel frühestens nach dem ersten Aufschlag selbst ohne Angabe von Gründen beendet

Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Eingangsdoppel (bei Spielsystemen die mit Doppel beginnen) und vor Beginn des ersten Einzels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Einzelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Doppeln beginnen, noch möglich.

DOPPELAUFSTELLUNG

Jeder Mannschaftsführer muss vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners aus seinen Stamm- und/oder Ersatzspielern die Doppelpaare benennen.

In den Doppeln können andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Es ist auch zulässig, dass Spieler nur im Doppel mitwirken. Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.

Lediglich im Paarkreuz-System erfolgt die Aufstellung der Doppelpaare nach Platzziffern. Diese errechnen sich aus der Summe der Plätze der an den Doppeln beteiligten Spieler, nachdem diese entsprechend der Spielstärkenreihenfolge innerhalb des Vereins den Plätzen 1-6 zugeordnet worden sind. Dabei ist das Doppel 1 frei wählbar; bei den restlichen Doppeln erhält das Doppel mit der geringeren Platzziffer den Platz 2. Bei gleichen Platzziffern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.

Können wegen des Ausfalls oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuzsystem nicht alle drei Doppel gebildet werden, so werden die möglichen zwei Doppel unabhängig von der Platzziffer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei.

SPIELREIHENFOLGE

Die Reihenfolge der Spiele gemäß Spielsystem ist bindend und muss eingehalten werden. Einigen sich die Mannschaftsführer auf das Vorziehen von Spielen, so ist die Wertung solcher vorgezogener Spiele so lange auszusetzen, bis die in der Reihenfolge vorangehenden Spiele beendet sind.

Werden versehentlich falsche Einzel- oder Doppelspiele begonnen, so müssen sie zu Ende gespielt werden, sofern sie zum betreffenden System gehören; die Wertung – soweit sie noch für das Endergebnis benötigt wird – erfolgt dann nach der vorgeschriebenen Reihenfolge.

Für einen Spieler, der zwei- oder mehrmals hintereinander spielen muss, kann der Mannschaftsführer eine Pause von jeweils maximal fünf Minuten verlangen.

Die Mannschaften stellen sich vor dem Spiel zur Begrüßung und Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellungen auf.

Der Heimverein ist für das Aufrufen der einzelnen Spielpaarungen zuständig. Ist ein Spieler 2 Minuten nach Aufruf nicht spielbereit, so wird dieses eine Spiel für den Gegner als gewonnen gewertet. Bei Fehlen beider Gegner wird der Punkt nicht gewertet und in der Abwicklung des Punktspieles fortgefahren.

ZULASSUNG DES SCHLÄGERS

Die Entscheidung darüber, ob ein Spieler einen nicht den Bestimmungen entsprechenden Schläger verwendet, obliegt dem Klassenleiter. Wird ein Schläger vor Beginn des einzelnen Spiels beanstandet, darf das Spielergebnis nicht zur Spielwertung herangezogen werden. Das

WO 4.4

Aufstellung:

- 2.1 Karl Topspin (1)
- 2.2 Klaus Schupf (2)
- 2.3 Andreas Block (3)
- 2.4 Torben Abwehr
- 2.5 Matthias Schnitt (4)
- 2.6 Thorsten Schuss (5)
- 3.1 Werner Drauf
- 3.2 Harald Sieg (6)
- 3.3 Udo Auszeit

Platzziffern:

Topspin / Block	frei
Schupf / Sieg	2 + 6 = 8
Schnitt / Schuss	4 + 5 = 9

Als Platzziffern werden ausschließlich die Zahlen 1 bis 6 verwendet.

Es können nur anwesende Spieler in den Doppeln eingesetzt werden.

WO 4.2.2 - 4.2.4

Die Doppel sind von dieser Regel ausgenommen.

WO 7.15

WO 7.15.1

Es gibt keinen zweiten Aufruf.

WO 7.15.2

Punktspiel wird so lange weitergeführt, bis der Siegpunkt auch ohne die strittigen Spiele erreicht ist oder alle Spiele des Spielsystems ausgetragen worden sind.

BERATUNG

WO 7.15.3 f

Während eines Mannschaftswettbewerbes kann jede beliebige Person den Spielern nach Beendigung eines Satzes bzw. beim Time-Out während des Satzes Ratschläge erteilen, und zwar so lange, wie nicht die Fortsetzung des Spieles dadurch regelwidrig aufgehalten wird.

Andere Versuche, das Spiel zu beeinflussen oder den Spieler zu beraten, nachdem das Spiel begonnen hat, sind verboten.

B.5 SPIELBERICHT

AUFGABE EINES SPIELS

Gibt ein Spieler sein Einzel beim Spielstand von 1:0 Sätzen für ihn, erster Satz 11:9, und 10:10 im zweiten Satz wegen Verletzung auf, so wird dies im Spielbericht mit 11:9, 10:12, 0:11, 0:11 - 1:3 - 0:1 gegen den Spieler gewertet.

Die Möglichkeit einen einzelnen Satz aufzugeben, sieht das Regelwerk nicht vor. Gibt ein Spieler einen Satz auf, gibt er damit automatisch das gesamte Spiel (Einzel oder Doppel) auf.

ERFASSUNG IN CLICK-TT

WO 7.16.2

Der gastgebende Verein ist verpflichtet, das Mannschaftsergebnis

- bei Spielen von Montag – Freitag innerhalb von 24 Stunden nach Spielende,
- bei Spielen am Samstag spätestens bis Sonntag, 12:00 Uhr,
- bei Spielen am Sonntag spätestens 7 Stunden nach Spielbeginn

und den Spielbericht des Spieltages bis Montag, 12:00 Uhr in das Internetportal (click-TT) einzugeben.

Der vom Heimverein in click-TT erfasste Spielbericht ist vom Gastverein zu prüfen. Bei Abweichungen vom Original-Spielbericht ist innerhalb von sieben Tagen Beschwerde beim Klassenleiter einzureichen.

B.6 WERTUNG

WO 7.17.2

Das Spiel wird einer Mannschaft als verloren und dem Gegner als gewonnen gewertet, wenn sie

- einen Spieler ohne Spielberechtigung hat teilnehmen lassen. Ein Spieler gilt auch als „nicht spielberechtigt für den betreffenden Platz“
 - bei Aufstellung in falscher Reihenfolge;
 - bei falsch aufgestellten Doppeln;
 - bei falscher Reihenfolge im Pokalspiel;
 - bei gleichzeitigem Einsatz eines Spielers in zwei Mannschaften;
 - wenn er nicht an dem Spiel mitgewirkt hat (Eine Mitwirkung ist dann gegeben, wenn der Spieler sein erstes Einzel oder Doppel frühestens nach dem ersten Aufschlag selbst ohne Angabe von Gründen beendet.);

- Ersatzspieler mit mehr als drei Einsätzen in höheren Mannschaften pro Halbrunde.
- nicht in der vorgegeben Mindeststärke das Meisterschafts-/ Pokalspiel beginnt. Die Mindeststärke beträgt
 - 4 Spieler bei 6er-Mannschaften,
 - 3 Spieler bei 4er-Mannschaften,
 - 2 Spieler bei 3er- und 2er-Mannschaften.
- nicht geschlossen aufrückt;
- ein Meisterschafts- / Pokalspiel abbricht oder den Abbruch verschuldet;
- nicht oder schuldhaft so verspätet antritt, dass ein Punkt- oder Pokalspiel nicht mehr ausgetragen werden kann. Ist eine Austragung infolge Verspätung nicht mehr möglich, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu begründen. Die Entscheidung über die Spielwertung trifft ausschließlich der Klassenleiter/ Pokalspielleiter nach Lage des jeweiligen Einzelfalles;
- eine Fälschung des Spielberichts begeht.

WO 7.15.5

C INDIVIDUELLE THEMEN

C.1 ANWENDUNGSBEISPIELE AUS DER PRAXIS

- A) Der Schläger meines Gegners ist nicht zulässig. _____
- B) Mein Gegner hat einen nicht zugelassenen Belag auf einer seiner Schlägerseiten befestigt. _____
- C) Mein Gegner wirft den Ball beim Aufschlag nicht hoch. _____
- D) Ein Ball aus dem Spielfeld nebenan fliegt in die Box. _____
- E) Der Aufschlag im Doppel kommt auf der falschen Seite auf. _____
- F) Mein Gegner verhält sich unsportlich. _____
- G) Die Zuschauer sind sehr laut. _____
- H) Mein Gegner wirft den Schläger nach dem Ball; dieser trifft den Ball und der Ball landet auf meiner Tischhälfte. _____
- I) Die gegnerische Mannschaft bittet darum, die Einzel von Spieler 5 vorzuziehen. _____
- J) Die gegnerische Mannschaft teilt vor Spielbeginn mit, dass sich ein Spieler verspätet wird und erst nach Spielbeginn eintrifft. _____
- K) Der Gegner lehnt einen Schiedsrichter meiner Mannschaft ab und möchte ihn tauschen. _____
- L) Die Spieler sind sich einig, dass der betreffende Schiedsrichter eine Fehlentscheidung getroffen hat. _____
- M) Es ist zu erwarten, dass es bei einem Spiel zwischen den zwei beteiligten Mannschaften zu Streitereien kommen wird. _____
- N) Ein Trainer, Betreuer oder Spieler hält sich nicht an die Regeln für die Beratung. _____

C.2 VERSCHIEDENES

Quellenangaben

Handbuch des HTTV, Skript von Harald Petz; Die Angaben sind auszugsweise wiedergegeben und stellenweise neu formuliert. Alle Informationen beruhen auf den zum Zeitpunkt der Erstellung gültigen Ausgaben. Änderungen zur Spielzeit 2009/2010 sind teilweise berücksichtigt. Die vollständigen und aktuell gültigen Regeln und Vorschriften sind dem aktuellen Handbuch des HTTV zu entnehmen.