



▲ Schüler-Europameister 2008 Gavin Evans geht für den TTC Seligenstadt in der Regionalliga an den Start.

▼ Schüler-Nationalspieler Gregor Surmin (TG Obertshausen) spielt ebenfalls in der Regionalliga.



## RICHTLINIEN FÜR MANNSCHAFTSFÜHRER

im Spielbetrieb des Hessischen Tischtennis-Verbandes e.V.

Abschnitt	Inhalt	Seite
A	Grundsätzliches zum Meisterschaftsspiel / Pokalspiel	224
B	Welche Aufgaben haben Mannschaftsführer vor einem Spiel	225
C	Welche Aufgaben haben Mannschaftsführer in einem Spiel	227
D	Welche Aufgaben haben Mannschaftsführer nach einem Spiel	228

## RICHTLINIEN FÜR MANNSCHAFTSFÜHRER

### im Spielbetrieb des Hessischen Tischtennis-Verbandes e.V.

Thema  
Auszüge aus Ordnungen

Verantwortlich  
Fundstelle

#### A Grundsätzliches zum Meisterschaftsspiel / Pokalspiel

1	<b>Das Antreten zum Meisterschaftsspiel ist oberstes Gesetz. Spielabsagen oder Spielverzicht sind unzulässig.</b> Verstöße hiergegen werden unnachsichtig durch die Klassenleiter geahndet.	<b>Heim u. Gast</b> 7.13.1 WO
2	<b>Meisterschaftsspiele</b> (Punktspiele) sind <b>Pflichtspiele</b> mit dem sportlichen Zweck der Ermittlung der Leistungsstärksten bzw. leistungsschwächsten Mannschaft der verschiedenen Klassen	<b>Heim u. Gast</b> 7.2 WO
3	<b>Ersatzspieler</b> werden in der gemeldeten Reihenfolge aus den unteren Mannschaften entnommen, niemals aus höheren.	<b>Heim u. Gast</b> 7.6.1 WO
4	Bei Mannschafts- und Pokalmeisterschaften der Hessen- und Verbandsliga darf nur ein <b>Ausländer</b> pro Mannschaft eingesetzt werden. Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit gelten dann nicht als Ausländer, wenn sie die Staatsangehörigkeit eines Staates besitzen, dessen TT-Verband Mitglied der ETTU ist, oder der Vollmitglied oder assoziierter Staat der EU ist oder es sich um einen sog. „Tischtennis-Deutschen“ handelt.	<b>Heim u. Gast</b> 2.9.3 WO
5	Das <b>Spiel hat pünktlich</b> zur festgesetzten Anfangszeit <b>zu beginnen</b> . Die Mannschaften sind zu einer Wartezeit von maximal 30 Minuten verpflichtet. Bei Verspätung einer Mannschaft bis zu 30 Minuten ist das Spiel noch durchzuführen, wenn nicht zwingende Umstände entgegenstehen; z.B. wenn ein Spiellokal nur für begrenzte Zeit zur Verfügung steht. Die Verspätung ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Die Entscheidung über die Spielwertung oder Neuansetzung trifft der Klassenleiter nach Lage des jeweiligen Einzelfalles.	<b>Heim u. Gast</b> 7.13.2 WO 7.14.7 WO
6	Kann eine Mannschaft infolge <b>höherer Gewalt</b> nicht oder nicht rechtzeitig antreten, so hat sie zu versuchen den Gegner telefonisch zu verständigen, wenn vom Klassenleiter eine entsprechende Telefonnummer bekannt gegeben wurde. Die Entscheidung über kampflosen Verlust oder Neuansetzung des Spiels trifft der Klassenleiter unter Beachtung von 7.14.8 und 7.14.9 WO in 1. Instanz.	<b>Gast</b> 7.14.7 WO
7	Als höhere Gewalt gelten in jedem Falle <b>Verspätungen</b> bzw. Ausfall öffentlicher Verkehrsmittel (entsprechende amtliche Bescheinigungen sind umgehend, spätestens jedoch innerhalb von sieben Tagen dem Klassenleiter vorzulegen).	<b>Heim u. Gast</b> 7.14.8 WO

8	Das <b>Benutzen von Privatfahrzeugen</b> ist erlaubt, doch ist bei Nebel, Glätteis oder dgl. die Fahrt entsprechend rechtzeitig anzutreten. Bei Unfällen, unvorhergesehenen Umleitungen oder Verkehrsstauungen, bei Pannen oder bei anderen nicht vorhersehbaren witterungsbedingten Fahrerschwermissen sind polizeiliche Bescheinigungen innerhalb von sieben Tagen dem Klassenleiter vorzulegen oder diesem Zeugen zu benennen.	<b>Gast</b> 7.14.9 WO
---	---	--------------------------

#### B Welche Aufgaben haben Mannschaftsführer vor einem Spiel

1	Der <b>Heimverein</b> ist dafür verantwortlich, dass das <b>Spiellokal</b> 30 Minuten vor Spielbeginn geöffnet ist und dass es sich spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn in spielbarem Zustand befindet. Die Spiele müssen in einer Halle an <b>zwei gleichen Tischen</b> ausgetragen werden, das Spielfeld hat eine Mindestgröße von 6 m x 12 m (Ausnahmen siehe 1.13.5.4 und 1.13.5.5 der WO). <b>Tische und Netze</b> müssen in einwandfreiem Zustand, die für das Spiel benötigten, von der ITTF zugelassenen <b>Bälle</b> sowie das <b>amtliche Spielberichtsformular</b> vorhanden sein; in allen Spielklassen sind darüber hinaus <b>Zählgeräte</b> zu verwenden; der <b>Hallenboden</b> sollte rutschfest sein und die Beleuchtung ausreichend.	<b>Heim</b> 7.10.1 WO ? WO 1.6.2 WO und 7.10.2 – 7.10.8 WO
2	<b>Jede Mannschaft</b> hat vor dem Spiel einen <b>verantwortlichen Mannschaftsführer</b> 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. <b>Nur der Mannschaftsführer</b> kann im laufenden Wettbewerb Protest einlegen.	<b>Heim / Gast</b> 7.3 WO
3	Der <b>Gast hat sofort nach Eintreffen</b> unaufgefordert die bestätigte Mannschaftsaufstellung dem Mannschaftsführer des Heimvereins vorzulegen.	<b>Gast</b> 7.13.3 WO
4	<b>Passkontrolle, gibt's die noch? Nein!</b> Die jeweilige <b>Spielberechtigung</b> ist anhand der <b>vom Klassenleiter genehmigten Mannschaftsaufstellung vor Spielbeginn durch beide Mannschaftsführer zu prüfen</b> . Sofern ein Spieler nicht persönlich bekannt ist, muss er sich durch einen amtlichen Lichtbildausweis ausweisen.	<b>Heim u. Gast</b> 7.14.8 WO
5	Die <b>Mannschaftsaufstellung</b> wird vorgenommen. Die Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung ist dem genehmigten Vereins-Mannschaftsmeldebogen des jeweiligen Vereins zu entnehmen. Es können nur Spieler zum Einsatz kommen, die auf dem Vereins-Mannschaftsmeldebogen aufgeführt sind. Bezüglich der Ersatzspieler wird auf ( A 3 ) verwiesen.	<b>Heim u. Gast</b> 7.4.1 WO

6	In den <b>Doppeln</b> können <b>andere Spieler</b> als in den Einzeln eingesetzt werden. Es ist auch zulässig, dass Spieler nur im Doppel mitwirken. Die Zusammensetzung von Doppel 1 ist frei wählbar. Doppel 2 und Doppel 3 müssen in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit aufgestellt werden. Die Wertigkeit ergibt sich aus der Summierung der Plätze laut Mannschaftsaufstellung. (z.B. Doppel mit Spielern der Plätze 2 und 5 Wertziffer 7, Doppel mit den Spielern der Plätze 3 und 6 Wertziffer 9 ). Das Doppel mit der kleineren Wertziffer spielt vor dem Doppel mit der größeren Wertziffer (mögliche Ausnahme: Bei gleicher Wertziffer zweier Doppel entscheidet über die Platzierung der am höchsten eingestufte Spieler, dessen Doppel dann höher einzustufen ist).	<b>Heim u. Gast</b> 4.4.1 WO 4.4.2 WO
7	Im <b>Doppel</b> dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die zu Spielbeginn anwesend sind. Können wegen verspätetem Erscheinen von Spielern nicht alle Doppel gebildet werden, so bleibt im Paarkreuzsystem (4.6 (D 6)) Doppel 3 frei. Bei Vierer-Mannschaften ist die Doppelaufstellung frei wählbar, sofern nur eine der beiden Mannschaften unvollständig ist. Können beide Mannschaften nur ein Doppel bilden, so ist dieses von beiden Mannschaften auf Platz 1 zu setzen, Platz 2 bleibt frei.	<b>Heim u. Gast</b> 4.4.3 WO 4.4.4 WO
8	Für die <b>Doppel gilt</b> (außer im Corbillon-Cup-System), dass jeder Mannschaftsführer vor Beginn des ersten Spiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellung seines Gegners aus seinen Stamm- und/oder Ersatzspielern die Doppelpaare benennt. Jedes Doppel muss seine Spiele in der gleichen Aufstellung bestreiten, und kein Spieler darf in mehreren Paarungen aufgestellt werden.  Doppelpaarungen mit Rollstuhlspielern können den Rückschlag abweichend von der in der internationalen Tischtennis-Regel A vorgeschriebenen Reihenfolge frei wählen, mit der Einschränkung, dass keiner der beiden Spieler über die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches treten oder fahren darf. Ist dies der Fall, erhält der Gegner den Punkt.	<b>Heim u. Gast</b> 4.4.5 WO  1.2 WO
9	Die endgültige <b>Einzelaufstellung</b> erfolgt (außer beim Swaythling- und Corbillon-Cup-System) spätestens vor Beginn des ersten Einzels, so dass die Änderung einer vorher abgegebenen Aufstellung noch möglich ist.	<b>Heim u. Gast</b> 4.3.2 WO
10	Spieler von <b>Mannschaften</b> , die nach erfolgter Meldung <b>zurückgezogen</b> wurden, können während der laufenden Spielzeit nur in <b>höher eingestuften Mannschaften des Vereins eingesetzt</b> werden.	<b>Heim / Gast</b> 7.9.1 WO
11	Ein in einem Meisterschaftsspiel mitwirkender Spieler kann – <b>solange dieses Spiel andauert</b> und nicht offiziell beendet ist - nicht in einer anderen Mannschaft seines Vereins mitwirken. Ein <b>Spieler</b> , der zur gleichen Zeit in <b>zwei Mannschaften</b> eingesetzt wird, ist für beide Mannschaften nicht spielberechtigt.	<b>Heim / Gast</b> 7.9.2 WO

12	Beide Mannschaften haben sich vor dem Spiel zur Begrüßung aufzustellen. <b>Einwendungen</b> wegen Verstoßes gegen Vorschriften zu Ziffr. (WO 7.10.1 – 7.10.6) sind vor Spielbeginn auf dem Spielformular zu vermerken und vom Gastverein zu unterzeichnen. Spätere Einwendungen bleiben unbeachtet.	<b>Heim / Gast</b> 7.10.8 WO
13	Die Mannschaftsführer können sich vor Spielbeginn auf das <b>Vorziehen von Spielen</b> einigen. Die Wertung solcher vorgezogener Spiele ist so lange auszusetzen, bis die in der Reihenfolge vorangehenden Spiele beendet sind. Bzgl. der Meldung der Doppel ist obige Ziffer B7 zu beachten.	4.4.2 WO
14	Für einen <b>Spieler</b> , der zwei- oder <b>mehrmals hintereinander</b> spielen muss, kann der <b>Mannschaftsführer</b> eine Pause von jeweils maximal fünf Minuten verlangen.	<b>Heim u. Gast</b> 4.2.4 WO

### C Welche Aufgaben haben Mannschaftsführer in einem Spiel

1	Es muss in <b>sportgerechter Kleidung</b> ( kurzärmeliges Hemd, Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen) gespielt werden. Zu Mannschaftswettkämpfen ist in einheitlicher Sportkleidung anzutreten und zu spielen.	<b>Heim / Gast</b> 1.5.1 WO
2	Lässt also eine Mannschaft in <b>Erwartung des späteren Eintreffens</b> eines Spielers den betreffenden Platz offen, so kann der verspätet eintreffende Spieler alle seine bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgerufenen Spiele bestreiten, bereits aufgerufene Spiele sind kampfflos zu werten. Trifft der Spieler vor Beendigung des Mannschaftskampfes nicht mehr ein <b>und hat nicht mitgewirkt</b> , so ist das Mannschaftsspiel wegen Nichtaufrückens verloren, auch wenn die Mannschaft geltend macht, nur in Erwartung des verspäteten Spielers nicht aufgerückt zu sein. Maßgebend ist also sein effektiver Einsatz.	<b>Heim / Gast</b> 7.7.2 WO 7.7.3 WO 7.16.2.1 WO
3	<b>Keine Vereinbarung</b> zwischen Mannschaftsführern in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des zuständigen Schiedsrichters ändern.	<b>Heim u. Gast</b> 7.3.4 WO
4	Werden <b>versehentlich falsche Einzel- oder Doppelspiele begonnen</b> , 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. Daraus folgt zwangsläufig dass versehentlich begonnene Spiele, die nicht zum System gehören, abzubrechen sind. Systemfremde durchgeführte Spiele sind nicht zu werten. <b>Anmerkung:</b> Beide Mannschaftsführer sind für die ordnungsgemäße Abwicklung des Spiels verantwortlich.	<b>Heim / Gast</b> 4.2.3 WO

