Tischtennisregeln A

1 Der Tisch

1.1 Die Oberfläche des Tisches, 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.

1.2 Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur Spielfläche.

1.3 Die Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball, der aus einer Höhe von 30 cm darauf fallen gelassen wird, muss überall gleichmäßig etwa 23 cm hoch aufspringen.

1.4 Die Spielfläche muss gleichmäßig dunkelfarbig und matt sein, jedoch entlang der beiden 2,74 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Seitenlinie" und entlang der beiden 1,525 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Grundlinie" aufweisen.

1.5 Die Spielfläche wird durch ein senkrechtes, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleichgroße "Spielfelder" geteilt und darf im gesamten Bereich eines Spielfeldes nicht unterbrochen sein.

1.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine 3 mm breite weiße "Mittellinie", die parallel zu den Seitenlinien verläuft, in zwei gleichgroße "Spielfeldhälften" geteilt; die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten Spielfeldhälften.

2 Die Netzgarnitur

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

2.2 Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt, die an jedem Ende an einem senkrechten, 15,25 cm hohen Pfosten befestigt ist. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.

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

2.4 Der untere Rand des Netzes muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die Spielfläche anschließen, und die Seiten des Netzes müssen sich so dicht wie möglich an die Pfosten anschließen.

3 Der Ball

3.1 Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt 40 mm.

3.2 Das Gewicht des Balls beträgt 2,7 g.

3.3 Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist mattweiß oder mattorange.

4 Der Schläger

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

4.2 Mindestens 85 % des Blattes, gemessen an seiner Dicke, müssen aus natürlichem Holz bestehen. Eine Klebstoffschicht innerhalb des Schlägerblattes darf durch Fasermaterial wie Karbonfiber, Glasfiber oder komprimiertes Papier verstärkt sein. Sie darf jedoch nicht mehr als 7,5 % der Gesamtdicke oder mehr als 0,35 mm ausmachen – je nachdem, was geringer ist.

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

4.3.1 Gewöhnlicher Noppengummi ist eine einzelne Schicht aus nicht zellhaltigem (d.h. weder Schwamm- noch Schaum-) Gummi – natürlich oder synthetisch – mit Noppen, die gleichmäßig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar mindestens 10 und höchstens 30 pro Quadratzentimeter.

4.3.2 Sandwich-Gummi ist eine einzelne Schicht aus Zellgummi (d.h. Schwamm- oder Schaumgummi), die mit einer einzelnen äußeren Schicht aus gewöhnlichem Noppengummi bedeckt ist. Dabei darf die Gesamtdicke des Noppengummis nicht mehr als 2 mm betragen.

4.4 Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausstehen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein.

4.5 Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchlaufend und von gleichmäßiger Dicke sein.

4.6 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.

4.7 Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmäßigkeit seiner Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblassen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.

4.8 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.

5 Definitionen

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

5.2 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.

5.3 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als Let (Wiederholung).

5.4 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als Punkt.

5.5 Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält.

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

5.7 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.

5.8 Ein Spieler hält den Ball auf, falls er oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt von seinem Gegner geschlagen wurde.

5.9 Aufschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Erster schlagen muss.

5.10 Rückschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Zweiter schlagen muss.

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

5.12 Der Schiedsrichter-Assistent ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter mit bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.

5.13 Etwas, das ein Spieler an sich oder bei sich trägt, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.

5.14 Als über die Netzgarnitur oder um sie herum gilt auch, wenn der Ball das Netz irgendwo anders als zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche passiert.

5.15 Der Ausdruck Grundlinie schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

6 Der Aufschlag

6.1 Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.

6.2 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.

6.3 Wenn der Ball herabfällt, muss der Aufschläger ihn so schlagen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann über die Netzgarnitur oder um sie herum direkt in das Spielfeld des Rückschlägers springt oder es berührt. Im Doppel muss der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann die des Rückschlägers berühren.

6.4 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 durch den Aufschläger oder seinen Doppelpartner und durch etwas, das sie an sich oder bei sich tragen, für den Rückschläger nicht verdeckt werden.

6.5 Sobald der Ball hochgeworfen wurde, muss der freie Arm des Aufschlägers aus dem Raum zwischen dem Ball und dem Netz entfernt werden.
Anm.: Dieser Raum wird definiert durch den Ball, das Netz und dessen imaginäre, unbegrenzte Ausdehnung nach oben.

6.6 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzuschlagen, dass der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent sehen kann, ob der Aufschlag in allen Punkten der Aufschlagregel entspricht.

6.6.1 Falls der Schiedsrichter Zweifel an der Zulässigkeit eines Aufschlages hat, kann er beim ersten Vorkommnis dieser Art auf 'Let' (Wiederholung) erkennen und den Aufschläger verwarnen.

6.6.2 Bei jedem folgenden zweifelhaften Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners erhält der Rückschläger einen Punkt.

6.6.3 Verstößt der Aufschläger jedoch eindeutig gegen die Bestimmungen über einen korrekten Aufschlag, so wird nicht verwarnt und der Rückschläger erhält den Punkt.

6.7 In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Erfordernisse für einen korrekten Aufschlag lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

7 Der Rückschlag

7.1 Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herum in das gegnerische Spielfeld springt oder es berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

8 Reihenfolge im Spiel

8.1 Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem Aufschlag, den der Rückschläger retourniert. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.

8.2 Im Doppel beginnt der Aufschläger mit dem Aufschlag, den dann der Rückschläger retourniert. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des Rückschlägers. Dann muss der Aufschläger zurückschlagen, und danach schlagen alle Spieler abwechselnd.

8.3 Wenn zwei Spieler, die wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen, ein Doppelpaar bilden, schlägt zuerst der Aufschläger auf und der Rückschläger schlägt zurück. Danach kann jedoch jeder Spieler des behinderten Paars zurückschlagen. Allerdings darf kein Teil vom Rollstuhl eines Spielers über eine gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches ragen. Geschieht das dennoch, spricht der Schiedsrichter den Punkt dem gegnerischen Paar zu.

9 Let (Wiederholung)

9.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

9.1.1 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;

9.1.2 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;

9.1.3 wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht auf- oder zurückschlagen oder sonstwie eine Regel nicht einhalten kann;

9.1.4 wenn der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent das Spiel unterbricht;

9.1.5 wenn der Rückschläger wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzt und der Ball

9.1.5.1 im Einzel nach Berühren der Seite des Rückschlägers diese über eine der Seitenlinien verläßt;

9.1.5.2 nach Berühren der Seite des Rückschlägers diese in Richtung auf das Netz verläßt;

9.1.5.3 auf der Seite des Rückschlägers liegen bleibt.

9.2 Das Spiel kann unterbrochen werden,

9.2.1 um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;

9.2.2 um die Wechselmethode einzuführen;

9.2.3 um einen Spieler oder Berater zu verwarnen oder zu bestrafen;

9.2.4 wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

10 Zählbare Punkte

10.1 Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,

10.1.1 wenn seinem Gegner kein korrekter Aufschlag gelingt;

10.1.2 wenn seinem Gegner kein korrekter Rückschlag gelingt;

10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn auf- oder zurückgeschlagen hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird;

10.1.4 wenn der Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner geschlagen wurde;

10.1.5 wenn sein Gegner den Ball aufhält;

10.1.6 wenn sein Gegner den Ball zweimal hintereinander schlägt;

10.1.7 wenn sein Gegner den Ball mit einer Seite des Schlägerblatts schlägt, deren Oberfläche nicht den Bestimmungen unter 4.3 – 4.5 entspricht;

10.1.8 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;

10.1.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;

10.1.10 wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;

10.1.11 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt;

10.1.12 wie unter 15.2 (Wechselmethode) vorgesehen.

11 Ein Satz

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.

12 Ein Spiel

Ein Spiel besteht aus 2, 3, 4 oder mehr Gewinnsätzen.

Die Anzahl der zum Gewinn eines Spiels notwendigen Sätze gilt im gesamten Bereich des DTTB wie folgt:

Mannschaftsspielbetrieb:

3 Gewinnsätze

Einzelspielbetrieb:

– Damen/Herren

* Bundes- und Regionalveranstaltungen

4 Gewinnsätze im Einzel

* Veranstaltungen der Mitgliedsverbände

wahlweise 3 oder 4 Gewinnsätze im Einzel

- Jugend / Schüler / Senioren

3 Gewinnsätze im Einzel

3 Gewinnsätze im Doppel und Gemischten Doppel.

13 Auf- und Rückschlag – sowie Seitenwahl

13.1 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.

13.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückschlag oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.

13.3 Nach jeweils 2 Punkten wird der rückschlagende Spieler (das rückschlagende Paar) Aufschläger bzw. aufschlagendes Paar und so weiter bis zum Ende des Satzes. Wird jedoch der Spielstand 10:10 erreicht oder die Wechselmethode eingeführt, so bleibt zwar die Auf- und Rückschlagreihenfolge unverändert, jedoch schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf.

13.4 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.

13.5 Im Doppel schlägt bei jedem Aufschlagwechsel der bisherige Rückschläger auf, und der Partner des bisherigen Aufschlägers wird Rückschläger.

13.6 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz zuerst aufgeschlagen hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger. Im letztmöglichen Satz eines Doppels muss das als nächstes zurückschlagende Paar seine Rückschlagreihenfolge ändern, wenn zuerst eines der beiden Paare 5 Punkte erreicht hat.

13.7 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begonnen hat, spielt im unmittelbar folgenden Satz dieses Spiels auf der anderen Seite. Im letztmöglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler oder Paar zuerst 5 Punkte erreicht.

14 Unrichtige Reihenfolge beim Auf- oder Rückschlag, unterlassener Seitenwechsel

14.1 Wenn ein Spieler außerhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Danach schlägt der Spieler auf oder zurück, der nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge auf- oder zurückschlagen müsste. Im Doppel gilt die Aufschlagreihenfolge, die von dem im fraglichen Satz zuerst aufschlagenden Paar gewählt wurde.

14.2 Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Das Spiel wird dann so fortgesetzt, dass die Spieler auf die Seite wechseln, auf der sie nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand sein sollten.

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

15 Wechselmethode

15.1 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.

15.1.1 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.

15.1.2 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.

15.2 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.

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

Tischtennisregeln B

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen (Auszug)

Die nachfolgenden Regeln und Bestimmungen der ITTF gelten, soweit nicht ausdrücklich anders festgelegt, für den Bereich des DTTB. Alle über diesen Rahmen hinausgehenden Bestimmungen dieses Abschnittes wurden nicht mit aufgenommen; sie können im Abschnitt 3 des ITTF-Handbuches nachgeschlagen werden.

1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmungen

1.1 Veranstaltungsarten

1.1.1 Eine Internationale Veranstaltung sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.

1.1.2 Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.

1.1.3 Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.

1.1.4 Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.

1.1.5 Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Verbände oder Spieler beschränkt ist.

1.2 Anwendbarkeit

1.2.1 Abgesehen von der in 1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt A) für Welt-, Erdteil- und Olympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.

1.2.2 Das Board of Directors (BOD/Aufsichtsrat) ist berechtigt, den Veranstalter eines offenen Turniers zu autorisieren, vom Exekutivkomitee festgelegte Abweichungen von den Regeln zu übernehmen.

1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für

1.2.3.1 Welt- und Olympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom BOD anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;

1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;

1.2.3.3 Offene internationale Meisterschaften (7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 1.2.4 akzeptiert;

1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 1.2.4).

1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular

anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.

1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle anderen internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt wurden.

1.2.6 Im Allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.

1.2.7 Detaillierte Erläuterungen der Bestimmungen, einschließlich technischer Beschreibungen von Spielmaterial, werden in Form "Technischer Broschüren" veröffentlicht, die das BOD genehmigt, sowie in Handbooks for Match Officials and Tournament Referees (Handbücher für Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten und Oberschiedsrichter).

2 Spielmaterial und Spielbedingungen

2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des BOD, das Materialkomitee zuständig. Das BOD kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit zurücknehmen, wenn ihr Fortbestehen für den Tischtennissport schädlich wäre.

Anm: Ab 1. Januar 2006 werden nur Kleber die ITTF-Zulassung erhalten, die auf nicht flüchtigen organischen Lösungsmitteln basieren.

2.1.2 Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu verwendenden Tische, Netzgarnituren und Bälle angeben. Die Materialauswahl richtet sich nach den Festlegungen des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen.

2.1.3 Auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Schlägerseite dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine gültige ITTF-Genehmigung besitzen. Sie müssen so auf dem Schläger angebracht sein, dass am Rand der Schlagfläche die Markenbezeichnung und das ITTF-Logo deutlich zu erkennen sind.

Anm.: Das ITTF-Büro führt Listen aller zugelassenen und genehmigten Materialien. Einzelheiten sind auf der ITTF-Website einzusehen.

2.2 Spielkleidung

2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. 'Body'), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teillweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.

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

2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von 2.4.9. Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.

2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm^2 Fläche (das entspricht DIN A 4) enthalten sein.

2.2.5 Alle Verzierungen, Einfassungen o.ä. vorn oder an der Seite eines Kleidungsstücks sowie irgendwelche Gegenstände – z.B. Schmuck- , die ein Spieler an sich trägt, dürfen nicht so auffällig oder glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner ablenken könnten.

2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.

2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.

2.2.8 Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben für die Spieler eines Doppels, sofern sie dem gleichen Verband angehören. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden. Spieler desselben Verbands, die bei anderen internationalen Veranstaltungen ein Doppel bilden, können Kleidung verschiedener Hersteller tragen, falls die Grundfarben gleich sind und ihr Nationalverband dieses Verfahren genehmigt.

2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können.

(Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)

2.2.10 Haben Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots und können sich nicht darüber einigen, wer sie wechselt, entscheidet der Schiedsrichter durch das Los.

(Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)

2.2.11 Spieler, die an Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen.

2.3 Spielbedingungen

2.3.1 Der Spielraum pro Tisch ist rechteckig und seine Mindestmaße betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe. Die Ecken können jedoch durch maximal 1,50m lange Umrandungselemente verdeckt werden.

2.3.2 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.

2.3.3 Der Spielraum (die Box) muss von einer etwa 75 cm hohen Umrandung umgeben sein, die ihn von den benachbarten Boxen und den Zuschauern abgrenzt. Alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.

2.3.4 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstärke, gemessen in Höhe der Spielfläche, über der gesamten Spielfläche mindestens 1.000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.

2.3.5 Stehen in einer Halle mehrere Tische, muss die Beleuchtungsstärke für alle gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht stärker sein als die schwächste Beleuchtungsstärke in den Spielfeldern (den Boxen).

2.3.6 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.

2.3.7 Der Hintergrund muss im allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.

2.3.8 Der Fußboden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und seine Oberfläche darf nicht aus Ziegelstein, Keramik, Beton oder Stein bestehen; bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder aus rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

2.4 Kleben

2.4.1 Zur Befestigung der Beläge auf dem Schlägerblatt dürfen nur selbstklebende Folien (PSA) oder solche Kleber verwendet werden, die keine verbotenen Lösungsmittel enthalten.

2.4.1.1 Kleber, die flüchtige organische Lösungsmittel enthalten, dürfen ab 1. September 2006 nicht mehr in der Spielhalle und ab 01.09.2007 überhaupt nicht mehr verwendet werden.

2.4.2 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben sowie bei größeren Pro-Tour-Turnieren werden Schläger auf verbotene Lösungsmittel getestet. Ein

Spieler, bei dem festgestellt wird, dass sein Schläger ein solches Lösungsmittel enthält, kann von dieser Veranstaltung disqualifiziert und seinem Heimatverband gemeldet werden.

2.4.3 Die Schlägerbeläge müssen in einem ordentlich belüfteten Raum bzw. einer entsprechenden Zone auf dem Schläger befestigt werden. Davon abgesehen, ist die Verwendung von Flüssigklebern in der gesamten Spielhalle nicht zulässig.

Anm.: Siehe hierzu die Regelung des DTTB unter WO A 2

2.5 Werbung

2.5.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf Spielmaterial oder Zubehör geworben werden, das normalerweise dort vorhanden ist. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.

2.5.2 Bei Olympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IOC entsprechen.

2.5.3 Innerhalb des Spielraums (der Box) dürfen keine fluoreszierenden Farben oder Leuchtfarben verwendet werden.

2.5.4 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung dürfen weder weiß oder orange sein noch mehr als zwei Farben enthalten und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein. Es wird empfohlen, dass sie in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.

2.5.5 Markierungen bzw. Schriftzüge auf dem Fußboden dürfen weder weiß noch orange enthalten. Es wird empfohlen, sie in einer geringfügig dunkleren oder geringfügig helleren Schattierung der Hintergrundfarbe zu halten.

2.5.6 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen von je bis zu 2,5 m^2 aufweisen, und zwar eine an jeder Schmal- und jeder Längsseite des Tisches. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.

2.5.7 Die Längsseiten der Tischplatte dürfen je Hälfte ebenso eine nicht ständig angebrachte Werbung enthalten wie jede Schmalseite. Sie müssen jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein, dürfen nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.

2.5.8 Werbung auf Netzen muss in einer etwas dunkleren oder etwas helleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein. Sie muss einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante haben und darf die Sicht durch die Maschen nicht behindern.

2.5.9 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm^2 je Fläche nicht überschreiten.

2.5.10 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf

2.5.10.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm^2;

2.5.10.2 bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen vorn, auf der Seite oder Schulter des Trikots – jedoch höchstens vier auf der Vorderseite – mit einer Gesamtfläche von 600 cm^2;

2.5.10.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm^2 auf der Rückseite des Trikots;

2.5.10.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 80 cm^2 auf Shorts oder Röckchen.

2.5.11 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm^2 beschränkt.

2.5.12 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm^2 beschränkt.

2.5.13 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

3 Zuständigkeit von Offiziellen

3.1 Oberschiedsrichter

3.1.1 Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.

3.1.2 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:

3.1.2.1 die Durchführung der Auslosung;

3.1.2.2 die Aufstellung des Zeitplans;

3.1.2.3 den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;

3.1.2.4 die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;

3.1.2.5 das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;

3.1.2.6 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;

3.1.2.7 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;

3.1.2.8 die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;

3.1.2.9 die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;

3.1.2.10 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;

3.1.2.11 die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;

3.1.2.12 das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.

3.1.3 Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.

3.1.4 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.

3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.

3.1.6 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler

3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.

3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.

3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,

3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;

3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 4.2.1.1-2),

3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;

3.2.3.4 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;

3.2.3.5 die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;

3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;

3.2.3.7 nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;

3.2.3.8 zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;

3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;

3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten.

3.2.3.11 durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seins wechselt.

3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent

3.2.4.1 entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht.

3.2.4.2 informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.

3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen

3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;

3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst guten Aufschlag der Ball bei seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt;

3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;

3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;

3.2.5.5 die Dauer des Einschlagens, des Spiels und der Pausen abstoppen.

3.2.6 Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.

3.2.7 Eine nach 3.2.5–.6 vom Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht umgestoßen werden.

3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

3.3 Proteste

3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.

3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.

3.3.3 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.

3.3.4 Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.

3.3.5 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.

3.3.6 Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.

3.3.7 Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim BOD oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

4 Spielabwicklung

4.1 Spielstandansage und -anzeige

4.1.1 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.

4.1.1.1 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.

4.1.1.2 Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufschlagwechsel deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufschlägers nennen.

4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter zuerst den Namen des Satzgewinners, dann die

von diesem Spieler oder Paar erzielten Punkte und schließlich die des gegnerischen Spielers oder Paares.

4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.

4.1.2.1 Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seinen dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandten Arm so heben, dass der Oberarm waagerecht und der Unterarm senkrecht liegt, mit der geschlossenen Hand nach oben.

4.1.2.2 Muss ein Ballwechsel aus irgendeinem Grund wiederholt werden, kann der Schiedsrichter die Hand über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.

4.1.3 Der Spielstand und – bei der Wechselmethode – die Zahl der Rückschläge werden in Englisch oder in einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die von beiden Spielern oder Paaren und dem Schiedsrichter akzeptiert wird.

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

4.1.5 Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich verwarnt, wird, neben seinen Spielstand, eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

4.2 Spielgerät

4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.

4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss dann einer dieser Bälle verwendet werden, der vom Schiedsrichter aufs Geratewohl genommen wird.

4.2.1.2 Wurde kein Ball ausgewählt, bevor die Spieler in den Spielraum (die Box) kommen, muss mit einem Ball gespielt werden, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bällen nimmt.

4.2.1.3 Wird während des Spiels der Ball beschädigt, muss er durch einen anderen der vor dem Spiel ausgesuchten Bälle ersetzt werden. Ist kein solcher Ball verfügbar, wird mit einem Ball weitergespielt, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgesehenen Bällen nimmt.

4.2.2 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.

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

4.3 Einspielen

4.3.1 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. Die angegebene Einspielzeit kann nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters verlängert werden.

4.3.2 Bei einer Spielunterbrechung wegen eines Notfalls kann der Oberschiedsrichter den Spielern nach seinem Ermessen erlauben, an einem beliebigen Tisch zu trainieren, auch an dem des betreffenden Spiels.

4.3.3 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.

4.4 Pausen und Unterbrechungen

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

4.4.1.1 eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Individualspiels;

4.4.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels.

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

4.4.2.1 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.

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

4.4.2.3 Time-out kann nur verlangt werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist; die Absicht wird durch ein "T"-Zeichen mit den Händen angezeigt.

4.4.2.4 Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält eine weiße Karte hoch, die er dann auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares legt.

4.4.2.5 Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute, wird die Karte entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.

4.4.2.6 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren oder in ihrem Interesse 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 Time-out.

(Anmerkung: Im nationalen Spielbetrieb des DTTB können der Spieler, das Paar oder der jeweilige Betreuer eines jeden Einzel- oder Doppelspiels den Wunsch nach einem Timeout äußern.)

4.4.3 Unter Beachtung der Einspielzeit (4.3.1) müssen aufeinander folgende Spiele eines Mannschaftskampfes ohne Unterbrechung geführt werden mit der Ausnahme, dass

4.4.3.1 ein Spieler, der in solchen aufeinander folgenden Spielen antreten muss, eine Pause von höchstens 5 Minuten zwischen diesen Spielen verlangen kann.

4.4.4 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Un-

terbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.

4.4.5 Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.

4.4.6 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person ärztlich behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.

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

5 Disziplin

5.1 Beratung

5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.

5.1.2 Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen. Gehören die Spieler eines Doppels verschiedenen Verbänden an, kann jedoch jeder von ihnen einen Berater benennen, die aber in Bezug auf 5.1 und 5.2 als Einheit behandelt werden. Falls ein nicht dazu Berechtigter berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box).

5.1.3 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. Falls ein Berechtigter zu anderen Zeiten berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn zu warnen, dass ein weiterer solcher Verstoß seine Entfernung vom Spielraum (der Box) zur Folge hat.

5.1.4 Wenn nach einer Verwarnung im selben Mannschaftskampf oder im selben Spiel eines Individualwettbewerbs jemand unzulässigerweise berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box), und zwar unabhängig davon, ob es sich bei ihm um den zuvor Verwarnten handelt oder nicht.

5.1.5 In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkommen, wenn er selbst spielen muss, und er kann nicht durch einen anderen Berater ersetzt werden. In einem Individualwettbewerb darf er vor Ende des betreffenden Spiels nicht zurückkommen.

5.1.6 Weigert sich der fortgeschickte Berater, der Aufforderung nachzukommen oder kommt er vor Ende des Spiels zurück, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter darüber.

5.1.7 Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Kapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebenso wenig soll dadurch die Beratung zwischen einem Spieler und dem Vertreter seines Nationalverbandes oder einem Dolmetscher verhindert werden, die der Erklärung einer Entscheidung dienen soll.

5.2 Fehlverhalten

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

5.2.2 Falls ein Spieler, Betreuer oder anderer Berater zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen

kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne.

5.2.3 Begeht ein Spieler, der verwarnt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen (Ausnahme: 5.2.2 und 5.2.5).

5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.

5.2.5 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.

5.2.6 Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den "unschuldigen" Spieler in einem folgenden Einzel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.

5.2.7 Begeht ein Betreuer oder anderer Berater, der verwarnt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, des betreffenden Spiels (Ausnahme: 5.2.2).

5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifizierung kann für das einzelne Spiel, einen Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte.

5.2.9 Wird ein Spieler für 2 Einzel- oder Doppelspiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.

5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest eines Wettbewerbs disqualifizieren, der während dieses Wettbewerbs bereits zweimal vom Spielraum (der Box) verwiesen wurde.

5.2.11 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betreffenden gemeldet werden.

5.3 Gute Präsentation/Darbietung

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

5.3.2 Jeder Spieler, der sich absichtlich nicht an diese Prinzipien hält, wird in Preisgeldturnieren mit völligem oder teilweisem Verlust des Preisgeldes und/oder Sperre für ITTF-Veranstaltungen bestraft.

5.3.3 Wird einem Berater oder Funktionär Mittäterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass der betreffende Nationalverband auch diese Person bestraft.

5.3.4 Eine aus 4 Mitgliedern und einem Vorsitzenden bestehende, vom Exekutivkomitee eingesetzte Disziplinarkommission entscheidet, ob ein Verstoß begangen wurde, und – falls erforderlich – über angemessene Sanktionen. Diese Kommission entscheidet auf der Grundlage von Weisungen, die das Exekutivkomitee erlässt.

5.3.5 Der disziplinierte Spieler, Berater oder Funktionär kann innerhalb von 15 Tagen Einspruch gegen die Entscheidung der Disziplinarkommission beim Exekutivkomitee der ITTF einlegen. Dessen Entscheidung in der Angelegenheit ist endgültig.