

# **DTTB-Handbuch 2015/2016**

**Auszug aus den Ordnungen**



## **DTTB-Handbuch 2015/2016 - Auszug aus den Ordnungen**

### Überblick

- Wettspielordnung (WO) des DTTB
- Bundesspielordnung (BSO) des DTTB
- Spielordnung Tischtennis Bundesliga (SO TTBL)
- Werbeordnung Tischtennis Bundesliga (WerbO TTBL)
- Durchführungsbestimmungen für die Deutsche Pokalmeisterschaft der Damen
- Durchführungsbestimmungen für die Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren (Vorrunde/Hauptrunde)
- Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB
- Tischtennisregeln A
- Tischtennisregeln B
- Richtlinie zu Schlägertests im DTTB

## A Allgemeines

### 1 Zweck und Geltungsbereich der WO

Zweck der WO des DTTB ist es, einheitliche Richtlinien für den Wettspielbetrieb zu schaffen. Diese WO ist der Satzung des DTTB als Anhang zugeordnet und kann durch Beschluss des Bundestages in einzelnen Punkten oder im Ganzen geändert werden (siehe § 24.1 der Satzung des DTTB).

Dem Ausschuss für Leistungssport des DTTB obliegt es laut Satzung in alleiniger Zuständigkeit, die Einhaltung der Bestimmungen der WO sicherzustellen. Auf Antrag der Regional- und Mitgliedsverbände hat er sich gutachterlich zu äußern. Die vom Ausschuss für Leistungssport erstellten Gutachten werden veröffentlicht.

Die WO gilt für den gesamten Spielbetrieb, sofern sich einzelne Regelungen nicht ausdrücklich auf Bundesveranstaltungen beziehen.

Sie gilt auch für die Bundes-, Regional- und Oberligen, soweit die Bundesliga-Ordnung bzw. die Regionalliga- und Oberliga-Ordnung keine Sonderregelungen enthalten.

Abweichende Regelungen für ihren Zuständigkeitsbereich dürfen die Regional- und Mitgliedsverbände nur für solche Passagen beschließen, bei denen die WO dies ausdrücklich zulässt. Dies kann den gesamten Zuständigkeitsbereich betreffen oder nur die „untersten Spielklassen“, die als Spielklassen unterhalb der siebthöchsten Spielklasse bzw. – wenn es diese in einem Mitgliedsverband nicht gibt – für die unterste Spielklasse, sofern sich diese unterhalb der Oberliga befindet, definiert sind. Alle nicht behandelten Fragen regeln die Mitglieds- und Regionalverbände in eigener Zuständigkeit. Steht eine Regelung eines Verbandes zu den Bestimmungen der WO im Widerspruch, so wird sie durch die Bestimmungen der WO aufgehoben.

### 2 Spielregeln

Für alle offiziellen Veranstaltungen gelten die Internationalen Tischtennisregeln (Teile A und B) entsprechend, sofern in Ausnahmefällen nichts Anderes geregelt ist.

Abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln gilt im gesamten Bereich des DTTB:

Zum Gewinn eines Spiels sind erforderlich im

- Mannschaftsspielbetrieb: - 3 Gewinnsätze
- Individualspielbetrieb: - 3 Gewinnsätze bei den Senioren  
- in allen anderen Altersklassen wahlweise 3 oder 4 Gewinnsätze

Bei allen Veranstaltungen können Schlägerkontrollen durchgeführt werden. Die Tests dürfen nur mit ITTF-anerkannten Testgeräten und durch geprüfte Schiedsrichter bzw. geprüfte Schlägerkontrolleure vorgenommen werden. Sie können vor einem Spiel vorgenommen werden. Schläger, die bei diesen Tests nicht den ITTF-Regeln entsprechen, dürfen nicht im jeweiligen Spiel eingesetzt werden. Der Spieler darf dann den Schläger einmal austauschen und das jeweilige Spiel mit diesem Ersatzschläger bestreiten, der jedoch zwingend nach dem Spiel kontrolliert wird.

Ein einzelnes absolviertes Spiel wird als verloren gewertet, wenn bei der Schlägerkontrolle nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entsprechen hat.

Ein einzelnes Spiel wird auch dann als verloren gewertet, wenn vor dem Spiel festgestellt wird, dass der Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entspricht und der Spieler sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen.

Hinsichtlich der Regelungen zum Time Out (ITTR B 4.4.2) gilt der jeweilige Berater als Mannschaftskapitän.

Allen Veranstaltern wird dringend empfohlen, das Rauchen und den Konsum von Alkohol innerhalb des umschlossenen Raumes, in dem der Wettkampf stattfindet, zu untersagen und zu unterbinden. Dies gilt insbesondere bei Veranstaltungen im Schüler- und Jugendbereich.

### 5 Spielkleidung

**5.1** Es muss in sportgerechter Kleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen) gespielt werden. Zu Mannschaftskämpfen ist in einheitlicher Spielkleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. „Body“) anzutreten. Bei offiziellen Veranstaltungen des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt 2.2.9 und 2.2.10 der Tischtennisregeln B in Individualwettbewerben nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines. Die Regional- bzw. Mitgliedsverbände dürfen für Mannschaftswettbewerbe Ausnahmen von 2.2.9 und 2.2.10 der Tischtennisregeln B beschließen. Das Tragen von Trainingsbekleidung während eines Spiels ist grundsätzlich nicht erlaubt. In begründeten Fällen kann der OSR Ausnahmen zulassen.

**5.2** Die Zulässigkeit von Werbung, Herstellerzeichen, Wappen und Namen sowie Rückennummern bei Bundesveranstaltungen ergibt sich aus Punkt F 2.

### 6 Materialien

**6.1** Materialien sind:

- Tische



- Netzgarnituren
- Bälle
- Schlägerhölzer
- Schlägerbeläge
- Kleber
- Schlägertestgeräte
- Komplettschläger
- Umrandungen
- Böden
- Schiedsrichtertische
- Schiedsrichterstühle
- Zählgeräte
- Namensschilder
- Spielergebnisanzeigen
- Tischnummern
- Handtuchbehälter
- Ballboxen
- Getränkeboxen
- Mikrofone
- Videoanlagen
- Sitzgelegenheiten für Spieler, Trainer und Betreuer.

**6.2** Bei allen offiziellen Veranstaltungen müssen die von der ITTF zugelassenen Materialien benutzt werden. Tische und Netzgarnituren müssen der DIN-Norm (7898 Teil 1 bzw. 7898 Teil 2, für Neuproduktionen ab dem 01.03.2005 der DIN-Norm EN 14468–1 bzw. EN 14468–2), jeweils ausschließlich mit der Klassifizierung A (Hochleistungssport) oder B (Schul- und Vereinssport) entsprechen. Die ITTF-Zulassung für Tische und Netzgarnituren ist nur für Bundesveranstaltungen notwendig.

Bei allen Mannschaftskämpfen nach WO A 11.2 müssen die Tische, Netzgarnituren und Bälle von jeweils gleicher Farbe, Marke (Fabrikat) und Beschaffenheit (z. B. Bälle aus Zelluloid oder Plastik) sein. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig.

**6.3** Materialien dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Die weiteren Bestimmungen zur Farbgebung (Grundfarben, Werbefarben etc.) ergeben sich aus Abschnitt WO F 3.

**6.4** Die Zulässigkeit von Werbung bei Bundesveranstaltungen ergibt sich aus Abschnitt WO F 3.

## 12 Bundesveranstaltungen

Der DTTB veranstaltet in jeder Spielzeit folgende offizielle Veranstaltungen (= Bundesveranstaltungen), für welche die Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB, für die Bundesligen zusätzlich die Bundesligaordnung und für die Regional- und Oberligen zusätzlich die Regionalliga- und Oberligaordnung gelten:

**12.1** Weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben:

- Nationale Deutsche Meisterschaften der Schüler, Jugend, Damen/Herren, Senioren und Verbandsklassen Damen/Herren
- Ranglistenturniere der Schüler, Jugend und Damen/Herren

**12.2** Weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften:

- Punktspiele der 1., 2. und 3. Bundesligen der Damen sowie der 2. und 3. Bundesligen der Herren)
- Punktspiele der Regional- und Oberligen der Damen und Herren
- Deutsche Mannschaftsmeisterschaften der Schüler, Jugend und Senioren
- Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren
- Deutsche Pokalmeisterschaft der Damen
- Deutsche Pokalmeisterschaften für Verbandsklassen

**12.3** Nicht weiterführende Veranstaltungen:

- Deutschland-Pokal-Wettbewerbe der Schüler, Jugend und Senioren 60

**12.4** Bei Bedarf veranstaltet der DTTB weitere offizielle Veranstaltungen.

## 13 Spielbedingungen für Bundesveranstaltungen

Abweichend von Abschnitt B 2.3 der Internationalen Tischtennis-Regeln gelten für alle Bundesveranstaltungen folgende Vorschriften:

**13.1** Die Mindestmaße für den Spielraum pro Tisch betragen 12 m Länge, 6 m Breite und 5 m Höhe. Empfohlen werden jedoch die für internationale Veranstaltungen vorgeschriebenen Mindestgrößen von 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe.

**13.2** Über der gesamten Spielfläche muss eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von mindestens 600 Lux vorhanden sein. Empfohlen wird jedoch eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von mindestens 1000 Lux.

**13.3** Die Temperatur in den Spielhallen muss mindestens +15 Grad Celsius betragen.

**13.4** Über Ausnahmen entscheidet je nach Zuständigkeit das Ressort Erwachsenensport, das Ressort Jugendsport, das Ressort Seniorensport bzw. für den Bereich der Bundesligen das Ressort Bundesliga Herren bzw. Damen.

## 16 Proteste

Proteste über Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, sind sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes bei der dafür zuständigen Stelle einzulegen. Proteste, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen und die Spielmaterialien erstrecken, können nur berücksichtigt werden, wenn sie vor Beginn eines einzelnen Spiels oder des Mannschaftskampfes bei der dafür zuständigen Stelle eingelegt wurden. Proteste bei Mannschaftsspielen sind von den protestierenden Mannschaftsführern auf dem Spielbericht einzutragen und zu unterschreiben. Ohne diese Eintragung werden Proteste nicht berücksichtigt. Die zuständigen Stellen sind jedoch verpflichtet, ihrerseits Verstöße gegen die bestehenden Bestimmungen zu ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten.

## C Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform

### 2 Oberschiedsrichter

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbands auch bei Veranstaltungen gemäß A 11.3.2) ist ein lizenziertes Schiedsgericht als Oberschiedsrichter einzusetzen. Er überwacht die Auslosung und achtet auf die Einhaltung der Internationalen Tischtennisregeln, der Satzung des DTTB sowie dessen WO- und Durchführungsbestimmungen. Er entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die Internationalen Tischtennisregeln als letzte Instanz.

### 3 Schiedsgericht

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbands auch bei Veranstaltungen gemäß A 11.3.2) ist ein Schiedsgericht einzusetzen, bei dessen Zusammenstellung auf größtmögliche Neutralität zu achten ist. Es entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die Satzung des DTTB sowie dessen WO- und Durchführungsbestimmungen als letzte Instanz.

### 4 Setzungslisten

Bei allen offiziellen Veranstaltungen in Turnierform sind die besten Spieler, Paare bzw. Mannschaften anhand einer hierfür zu erstellenden Setzungsliste so zu setzen, dass sie im Turnierverlauf so spät wie möglich aufeinander treffen.

Die Reihenfolge der Setzliste ergibt sich nach den vergleichbaren Q-TTR-Werten des für die Veranstaltung geltenden Stichtags (siehe WO C 1.4).

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert können vom Veranstalter nach eigenem Ermessen in die obengenannte Reihenfolge integriert werden.

Für weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben auf der Ebene des DTTB und der Ebene der Mitgliedsverbände können die zuständigen Gremien in den Altersklassen der Jugend und Schüler in begründeten Ausnahmefällen eine davon abweichende Setzliste aufstellen.

Für weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben auf der Ebene des DTTB können die zuständigen Gremien in den Altersklassen der Senioren eine an der Spitze wie folgt vom oben genannten Grundsatz abweichende Setzliste aufstellen: In jeder Altersklasse ergeben sich die maximal ersten acht Plätze der Setzliste, indem die ersten vier des Vorjahres in dieser Altersklasse, die ersten vier des Vorjahres in der nächstjüngeren Altersklasse – jeweils sofern qualifiziert – und die vier Qualifizierten mit den höchsten Q-TTR-Werten absteigend nach Q-TTR-Werten sortiert werden.

### 5 Auslosung

**5.1** Die Auslosung ist öffentlich.

**5.2** Bei der Auslosung ist darauf zu achten, dass Spieler, Paare bzw. Mannschaften desselben Vereins, Kreises, Bezirks oder Mitgliedsverbandes so spät wie möglich aufeinander treffen; dies gilt nicht für die in der Setzungsliste aufgeführten Teilnehmer untereinander. Die Ressorts Erwachsenensport, Jugendsport und Seniorensport und die Regional- und Mitgliedsverbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich von WO C 5.2 abweichende Regelungen beschließen. Diese müssen spätestens mit der Ausschreibung für das jeweilige Turnier veröffentlicht werden.

### 6 Wertung

**6.1** Tritt ein Spieler oder ein Paar in einem Individualwettbewerb zu einem seiner Spiele nicht an oder beendet er/es eines seiner Spiele vorzeitig, wird der Spieler oder das Paar aus der entsprechenden Turnierstufe gestrichen und die vom Spieler oder dem Paar ausgetragenen Spiele werden für die Wertung dieser Turnierstufe annulliert.

Tritt eine Mannschaft in einem Mannschaftswettbewerb, der in Turnierform durchgeführt wird, zu einem ihrer Mannschaftskämpfe nicht an oder beendet sie einen ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig, wird die Mannschaft aus der entsprechenden Turnierstufe gestrichen und die von der Mann-

schaft ausgetragenen Mannschaftskämpfe werden für die Wertung dieser Turnierstufe annulliert.

**6.2** Gibt ein Spieler oder ein Paar ein Spiel vorzeitig auf, so werden ungeachtet der Wertung für die Turnierstufe alle Sätze und Bälle bis zur Beendigung des Spiels erfasst. Der nicht beendete Satz wird mit  $x:11$  ( $x$  entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler/das aufgebende Paar bis zur Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mind.  $x + 2$  Bälle erhält) und die ggf. noch erforderlichen Sätze werden mit  $0:11$  erfasst. Ein kampflös abgegebenes Spiel wird mit  $0:11$  für jeden erforderlichen Satz erfasst.

**6.3** Alle bei TTR-relevanten Konkurrenzen gespielten oder begonnenen Einzel fließen in die Berechnung der Tischtennis-Rangliste ein. Das gilt auch, wenn der Spieler die Konkurrenz vorzeitig beendet (z. B. durch Aufgabe, Disqualifikation).

**6.4** Bei TTR-relevanten Konkurrenzen werden außerplanmäßig verlaufene Einzel im Individualspielbetrieb für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste wie folgt behandelt:

- begonnene Einzel (auch, wenn danach das Turnier aufgegeben wird): werden berücksichtigt
- nicht begonnene Einzel, wenn danach das Turnier (z. B. in der nächsten Stufe) fortgesetzt wird: werden berücksichtigt
- nicht begonnene Einzel vor einer Turnieraufgabe (z. B. bei Nichtantreten): werden berücksichtigt
- nicht begonnene Einzel nach einer Turnieraufgabe: werden nicht berücksichtigt
- gespielte Einzel, die wegen Regelverstoßes in dem Einzel umgewertet worden sind (z. B. unzulässiger Belag): werden wie gewertet berücksichtigt
- gespielte Einzel von Spielern, die später wegen fehlender Startberechtigung für die Turnierklasse aus der Wertung genommen werden: werden wie gespielt berücksichtigt

**6.5** Die Berücksichtigung von Einzel aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bei TTR-relevanten Konkurrenzen für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste erfolgt nach WO-Abschnitt D, Ziffer 2.9.

## D Bestimmungen für Mannschaftswettbewerbe

### 1 Allgemeines

**1.1** Bei Mannschaftskämpfen entscheidet in jedem Spiel der Gewinn von drei Sätzen.

**1.2** Die Regional- und Mitgliedsverbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich abweichende Regelungen von WO D 2 bis D 4 beschließen.

### 2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

**2.1** Vor Beginn des Mannschaftskampfes muss feststehen, welche Mannschaft mit A und welche mit B bezeichnet wird.

**2.2** Die Reihenfolge der Spiele gemäß Spielsystem ist bindend und muss eingehalten werden.

**2.3** 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.

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

**2.5** Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Spielpunkt für das Gesamtergebnis gewertet.

**2.6** Jeder Mannschaftskampf ist beendet, wenn der zum Sieg notwendige Spielpunkt erreicht ist oder alle zum System gehörenden Spiele ausgetragen sind.

**2.7** Für einen Sieg erhält die Mannschaft zwei Pluspunkte, die unterlegene Mannschaft zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Ausgang erhält jede Mannschaft einen Plus- und einen Minuspunkt.

**2.8** Gibt eine Mannschaft einen ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig auf, so werden alle Spiele, Sätze und Bälle bis zur Beendigung des Mannschaftskampfes gewertet. Kampflös verlorene Mannschaftskämpfe werden mit  $2 : 0$  Punkten,  $X : 0$  Spielpunkten und 3 mal  $X : 0$  Sätzen für den spielbereiten Gegner als gewonnen gewertet, wobei  $X$  der Zahl der im jeweiligen Spielsystem zum Sieg notwendigen Spielpunkte entspricht.

**2.9** Gibt ein Spieler oder ein Paar ein Spiel vorzeitig auf, so werden alle Sätze und Bälle bis zur Beendigung des Spiels gewertet. Der nicht beendete Satz wird mit  $x:11$  ( $x$  entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler/das aufgebende Paar bis zur Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mind.  $x + 2$  Bälle erhält) und die ggf. noch erforderlichen Sätze werden mit  $0:11$  gewertet. Ein kampflös abgegebenes Spiel wird mit  $0:11$  für jeden erforderlichen Satz gewertet.

**2.10** Bei TTR-relevanten Spielklassen und Konkurrenzen werden Einzel aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bzw. Spielen im Mannschaftsspielbetrieb für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste wie folgt behandelt:

- Einzel aus Mannschaftskämpfen zurückzogener Mannschaften: werden berücksichtigt
- Einzel aus Mannschaftskämpfen gestrichener Mannschaften: werden berücksichtigt
- Einzel aus wegen Nichtantretens kampflös gewerteten Mannschaftskämpfen: werden nicht berücksichtigt
- Einzel aus wegen Regelverstoßes umgewerteten Mannschaftskämpfen: werden wie gespielt berücksichtigt
- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich benannt) aufgegeben hat: werden berücksichtigt
- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich benannt) auf das Spiel verzichtet hat: werden berücksichtigt



- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich nicht benannt) nicht angetreten ist: werden nicht berücksichtigt
- Einzel, die wegen Regelverstoßes umgewertet worden sind: werden wie gewertet berücksichtigt

### 3 Einzelaufstellung

**3.1** Die einzelnen Spieler müssen im Corbillon-Cup-System nicht nach Spielstärke aufgestellt werden. Das modifizierte Swaythling-Cup-System wird nach WO D 8 ausgetragen. In den übrigen Spielsystemen werden die Spieler nach Spielstärke (A1 bis A6, B1 bis B6 bzw. A1 bis A4, B1 bis B4) 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.

**3.2** Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Eingangsdoppels (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.

### 4 Doppelaufstellung

**4.1** In den Doppeln können andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Es ist auch zulässig, dass Spieler nur im Doppel mitwirken (die aber beim modifizierten Swaythling-Cup-System zu den höchstens fünf, beim Corbillon-Cup-System zu den höchstens vier Spielern der Mannschaft gehören müssen). Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.

**4.2** Lediglich im Paarkreuz-System (WO D 6) 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.

**4.3** Können wegen des Ausfalls oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuzsystem (WO D 6) 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.

**4.4** Können wegen des Ausfalls oder verspäteten Erscheinens von Spielern beider Mannschaften bei Vierer-Mannschaften (D 7.1, D 7.2) nicht beide Doppel gebildet werden, so wird das mögliche Doppel jeweils auf Platz 1 gesetzt; Platz 2 bleibt frei.

**4.5** Jeder Mannschaftsführer muss (außer im modifizierten Swaythling- und im Corbillon-Cup-System) vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners aus seinen Stamm- und/oder Ersatzspielern die Doppelpaare benennen. Jedes Doppel muss seine Spiele in der gleichen Aufstellung bestreiten, und kein Spieler darf in mehreren Paaren aufgestellt werden.

### 5 Spielsysteme

Bei Bundesveranstaltungen mit Mannschaftswettbewerben dürfen nur die unter WO D 6, D 7, D 8 und D 9 definierten Spielsysteme angewendet werden. Die Regional- und Mitgliedsverbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich weitere Spielsysteme definieren und anwenden.

### 6 Sechser-Mannschaften

#### Paarkreuz-System (4 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1 – DB2	9.	A6 – B5
2.	DA2 – DB1	10.	A1 – B1
3.	DA3 – DB3	11.	A2 – B2
4.	A1 – B2	12.	A3 – B3
5.	A2 – B1	13.	A4 – B4
6.	A3 – B4	14.	A5 – B5
7.	A4 – B3	15.	A6 – B6
8.	A5 – B6	16.	DA1 – DB1

### 7 Vierer-Mannschaften

#### 7.1 Bundessystem (2 Doppel, 8 Einzel)

1.	DA1 – DB1	6.	A4 – B3
2.	DA2 – DB2	7.	A1 – B1



3.	A1 – B2	8.	A2 – B2
4.	A2 – B1	9.	A3 – B3
5.	A3 – B4	10.	A4 – B4

## 7.2 Werner-Scheffler-System (2 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1 – DB1	8.	A2 – B2
2.	DA2 – DB2	9.	A3 – B3
3.	A1 – B2	10.	A4 – B4
4.	A2 – B1	11.	A3 – B1
5.	A3 – B4	12.	A1 – B3
6.	A4 – B3	13.	A2 – B4
7.	A1 – B1	14.	A4 – B2

## 8 Dreier-Mannschaften

### 8.1 Modifiziertes Swaythling-Cup-System

1.	A1 – B2	5.	A1 – B1
2.	A2 – B1	6.	A3 – B2
3.	A3 – B3	7.	A2 – B3
4.	DA – DB		

Eine Mannschaft besteht aus drei bis fünf Spielern, von denen jeweils drei in den Einzeln eingesetzt werden dürfen. Der auf der gültigen Mannschaftsaufstellung bestplatzierte Spieler einer Mannschaft ist an Platz 1 aufzustellen. Die weitere Aufstellung der Plätze 2 und 3 ist frei wählbar. Das Doppelpaar braucht der Mannschaftsführer jedoch erst nach den ersten drei Einzelspielen zu benennen.

### 8.2 TTBL-Spielsystem

1.	A1 – B2
2.	A2 – B1
3.	A3 – B3
4.	A1 – B1
5.	A2 – B2

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar. Nach dem zweiten Einzel des Mannschaftskampfes kann ein vierter Spieler den Spieler A1 oder A2 bzw. B1 oder B2 ersetzen. Ein solcher Tausch muss dem Oberschiedsrichter des Mannschaftskampfes vor Beginn des dritten Einzels des Mannschaftskampfes vom jeweiligen Mannschaftsführer mitgeteilt werden. Der Mannschaftskampf ist beendet, sobald eine Mannschaft drei Spiele gewonnen hat. Nach dem zweiten Spiel tritt eine Pause von 15 Minuten ein.

### 8.3 Für diese Spielsysteme gilt:

Bei offiziellen Veranstaltungen, die in Hin- und Rückspiel ausgetragen werden, ist der Heimverein stets als Mannschaft A und der Gastverein stets als Mannschaft B zu bezeichnen.

Vor Beginn eines Mannschaftskampfes einer Veranstaltung, die nicht in Hin- und Rückspiel ausgetragen wird, wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und B hat. Findet der Mannschaftskampf an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht der Gastverein das erste Los. Anschließend stellen die Mannschaftsführer wegen der vorgeschriebenen Reihenfolge der Abwicklung ohne Kenntnis der Mannschaftsaufstellung des Gegners ihre Mannschaft nach den o.a. Bestimmungen auf.

In Pokalspielen, bei denen diese Systeme angewendet werden, entscheidet bei einem durch Unterbesetzung der Mannschaften möglichen Unentschieden die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und ggf. Bällen.



## 9 Zweier-Mannschaften

### Corbillon-Cup-System (1 Doppel, 4 Einzel)

1.	A1 – B1	4.	A1 – B2
2.	A2 – B2	5.	A2 – B1
3.	DA – DB		

Eine Mannschaft besteht aus zwei bis vier Spielern, von denen jeweils nur zwei in den Einzelspielen eingesetzt werden. Vor Beginn des Spiels wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und B hat. Findet das Spiel an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht der Gastverein das erste Los.

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar. Nominiert werden die zwei Spieler in der vorgeschriebenen Reihenfolge für alle vier Einzelspiele. Der Mannschaftsführer braucht aber das Doppelpaar erst nach den beiden Einzelspielen zu benennen.

## 10 Mannschaftsstärke (Sollstärke) bei Punktspielen und Mannschaftsmeisterschaften

10.1 In allen Spielklassen der Damen wird mit Vierer-Mannschaften gespielt.

10.2 In allen Spielklassen der Herren wird mit Ausnahme der TTBL / Bundesligen mit Sechser-Mannschaften gespielt.

10.3 Abweichende Regelungen von 10.1 und 10.2 dürfen Mitgliedsverbände die „untersten Spielklassen“ (gemäß WO A 1) beschließen.

## E Schüler / Jugendliche

### 2 Veranstaltungsende

Offizielle Veranstaltungen in den Schüler- und Jugendklassen müssen spätestens um 22.00 Uhr beendet sein. Die Mitgliedsverbände können für ihren Bereich frühere Schlusszeiten festlegen.

## F Werbebestimmungen bei Bundesveranstaltungen

### 1 Geltungsbereich / Allgemeines

1.1 Mit diesen Werbebestimmungen wird die Zulässigkeit der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereins-/Verbandszeichen (Wappen und Namen) einschließlich ihrer Farbgebung, der Spielernamen und der Rückennummern auf der Spielkleidung/Schiedsrichterkleidung und den Materialien geregelt. Sie gelten mit Ausnahme der 1. Bundesliga Herren (TTBL) sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) für alle Bundesveranstaltungen, sofern nicht ausdrücklich Ausnahmen zugelassen sind oder sich aus den zwischen Fernsehanstalten und dem DTTB für Fernsehübertragungen getroffenen Vereinbarungen etwas anderes ergibt. Im internationalen Spielverkehr gelten die Bestimmungen der ITTF (2.2 und 2.5 der Internationalen Tischtennis-Regeln B) ohne Einschränkungen.

1.2 Alle Werbeflächen auf der Spielkleidung und den Materialien müssen deutlich voneinander getrennt sein und dürfen nur für jeweils einen Werbenden verwendet werden.

1.3 Alle von der ITTF zugelassenen Materialien dürfen das Logo der ITTF tragen. Im Bereich der Lizenzligen darf zusätzlich ein Logo der Lizenzliga in einer Fläche von 64 cm<sup>2</sup> getragen werden.

### 2 Spielkleidung

Werbung, Herstellerzeichen, Vereins-/Verbandszeichen, Spielernamen, Städtenamen und Rückennummern sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

#### 2.1 Grundsatz

Werbung für Tabak und Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt, ist nicht gestattet. Darüber hinaus ist Werbung für alkoholische Getränke im Schüler- und Jugendspielbetrieb nicht erlaubt.

#### 2.2 Vorderseite Hemd

Für die Werbung auf Vorderseite, Schulter oder Ärmel des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses sind – Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 600 cm<sup>2</sup> (in nicht mehr als acht Flächen aufgeteilt) freigegeben.

#### 2.3 Rückseite Hemd

##### 2.3.1 Allgemeines

Für die Werbung auf der Rückseite des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses sind maximal 400 cm<sup>2</sup> in bis zu zwei einzelnen



Flächen freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden dürfen. Zusätzlich ist in Verbindung mit der Rückennummer eine weitere Werbefläche von maximal 100 cm<sup>2</sup> (ohne die Nummer selbst) zugelassen, die – wenn sie auf das Hemd bzw. den einteiligen Sportdress geflockt, gedruckt oder gestickt ist – unterhalb der Nummer angebracht und direkt an sie angeschlossen sein muss. Aufgeflockte, aufgedruckte und aufgestickte Rückennummern dürfen bis zu 10 cm hoch sein.

Darüber hinaus ist das Aufflocken, Aufdrucken oder Aufsticken

- des aus der Vereinsbezeichnung hervorgehenden Städtenamens, dessen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume 4 cm nicht überschreiten darf, gleich ob der Städtename ein- oder mehrzeilig angebracht ist; oder
- des Namens des Vereins; oder
- des Namens des Verbandes; und/oder
- des Namens des Spielers

freigegeben. Die Fläche mit dem Namen des Vereins/Verbandes/Spielers ist jeweils auf 200 cm<sup>2</sup> beschränkt.

### 2.3.2 Sonderregelung in den Bundesligen

Im Spielbetrieb der BL gelten mit Ausnahme der 1. Bundesliga Herren (TTBL) sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) die unter 2.3.1 aufgeführten Bestimmungen für den Namenszug des Spielers anstelle der Rückennummer.

## 2.4 Shorts/Röckchen

Für die Werbung auf Shorts, Röckchen oder dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses sind – das Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 120 cm<sup>2</sup> in bis zu zwei einzelnen Flächen vorne und/oder an den Seiten freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden dürfen.

## 2.5 Herstellerzeichen

Auf Hemden und dem oberen Teil eines einteiligen Sportdresses sind höchstens zwei deutlich von-einander getrennte Herstellerzeichen, auf Shorts, Röckchen und dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses ist höchstens ein Herstellerzeichen zulässig, wobei die maximale Größe jedes einzelnen Zeichens 24 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten darf.

## 2.6 Wappen

Außer der nach WO F 2.1 – F 2.4 erlaubten Werbung, den Herstellerzeichen und einer eventuellen Rückennummer darf die Spielkleidung auf ihrer Vorderseite oder dem Ärmel des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses insgesamt nur ein maximal 64 cm<sup>2</sup> großes Wappen des Vereins/Verbandes tragen.

## 2.7 Farbgebung

Die Farbe der Werbung, der Herstellerzeichen und der Vereins-/Verbandswappen auf der Vorderseite von Hemd, Shorts/Röckchen, einteiligem Sportdress und Trainingsanzügen dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner stören könnten.

## 2.8 Trainingsanzüge

Die Beschränkungen nach WO F 2.1 – F 2.7 gelten für Trainingsanzüge nur dann, wenn sie nach 2.2.1 der Internationalen Tischtennis-Regeln B mit Genehmigung des Oberschiedsrichters als Spielkleidung getragen werden.

## 2.9 Schiedsrichterkleidung

Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist nicht gestattet, über Ausnahmen im Rahmen der Int. TT-Regeln B 2.5.12 entscheidet das Ressort Schiedsrichter.

## 2.10 Definitionen

**2.10.1** Als Werbung (Werbefläche) gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden gezogen werden kann.

**2.10.2** Als Herstellerzeichen gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um die Symbole, Buchstaben und Linien des Herstellers gezogen werden kann.

**2.10.3** Als Vereins-/Verbandswappen gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um das offizielle Zeichen des Vereines/Verbandes gezogen werden kann. Ein Wappen, das Buchstaben, Symbole und Linien von Firmen und Institutionen beinhaltet, ist nur zulässig, wenn insoweit eine Verbindung (ein Bezug) zum Vereinsnamen besteht und einer Verwendung gesetzliche oder vertragliche Bestimmungen nicht entgegenstehen.

**2.10.4** Als Vereins-/Verbands- und Spielernamen gilt das kleinstmögliche Rechteck, das um die den entsprechenden Namen bildenden Buchstaben gezogen werden kann. Dem Vereinsnamen können Ergänzungen zum Zwecke der Werbung dann hinzugefügt werden, wenn sie Bestandteil des Namens sind und der Name in dieser Form in das Vereinsregister eingetragen oder durch den zuständigen Landessportbund anerkannt ist.

**2.10.5** Als Rückennummer gilt das kleinstmögliche Rechteck, das um die auf der Rückseite des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses aufgeflockte, aufgedruckte, aufgestickte oder aufgesteckte Nummer, die der Platzziffer der Einzelaufstellung bzw. der zugeordneten Startziffer des betreffenden Spielers entspricht, gezogen werden kann.

## 2.11 Genehmigung

**2.11.1** Das Anbringen der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereinszeichen (Wappen und Namen) sowie der Spielernamen ist für die Bundesligen genehmigungspflichtig. Über einen solchen Antrag auf Erteilung der Genehmigung entscheidet mit Ausnahme der 1. Bundesliga Herren (DTTL) sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) der DTTB. Die Genehmigung gilt für jeweils ein Spieljahr.

Bundesliga-Vereine haben dem Antrag die Original-Spielkleidung, für die die Genehmigung eingeholt werden soll, beizufügen. Die Verweigerung der Genehmigung durch den DTTB ist ein Verwaltungsakt im Sinne des § 57.1 der Satzung, gegen den ein Einspruchsrecht des antragstellenden Vereins besteht.

### 2.11.2 Vorlagepflicht

Kopien der Genehmigung sind mit den Mannschaftsmeldungen bei jedem Meisterschafts- und Pokalspiel mitzuführen und dem Oberschiedsrichter vorzulegen.

## 3 Materialien

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

### 3.1 Grundsatz

Werbung für Tabak und Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt, ist nicht gestattet.

### 3.2 Tische

An Tischen sind nur an den Längs- und -Schmalseiten der Tischplatte das Warenzeichen, das Symbol oder der Name ihrer Hersteller erlaubt, und zwar auf jeder Hälfte einer Längsseite und auf jeder Schmalseite nur einmal, wobei jedes Zeichen, jedes Symbol oder jeder Name auf eine Gesamtfläche von 200 cm<sup>2</sup> beschränkt ist.

Für weitere Werbung an den Längs- und -Schmalseiten der Tischplatte ist pro Tischhälfte jeweils eine Fläche freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden darf. Diese Werbung muss jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein, darf nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von je 60 cm nicht überschreiten.

Jede andere Werbung ist unzulässig. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO A 6.3 (Satz 1) beliebig.

### 3.3 Netzgarnituren

Netzgarnituren dürfen an ihren beiden Pfosten oder ihren beiden Gestellen mit Werbung ihrer Hersteller (Markenzeichen, Typ, etc.) in unbeschränkter Größe und beliebiger Farbe versehen werden, wenn dies dem Grundsatz entspricht, dass Materialien jedweder Art nicht so glänzend-reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Darüber hinaus dürfen pro Netzseite Werbeflächen in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante aufgebracht werden.

Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend-reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten (siehe WO A 6.3.).

### 3.4 Schiedsrichtertische

Schiedsrichtertische innerhalb der Spielbox gelten als Bestandteil der Umrandung. Auf maximal drei konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen des Tisches dürfen jeweils maximal zwei Werbeflächen aufgebracht werden, deren Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume 40 cm nicht überschreiten darf, gleich ob die Werbung ein- oder mehrzeilig ist. Die Grund- und die Werbefarben müssen mit denen der Umrandung identisch oder schwarz sein. Auf den zu den Tischen gehörigen Stühlen ist Werbung nicht gestattet.

### 3.5 Zählgeräte

Auf Vorder- und Rückseite der Zählgeräte darf je eine Werbung mit einer Fläche von maximal 350 cm<sup>2</sup> aufgebracht werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend-reflektierend sind, dass sie Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Zählgeräte, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### 3.6 Handtuchbehälter

Handtuchbehälter dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm<sup>2</sup>, deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend-reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Handtuchbehälter, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### 3.7 Ballboxen

Ballboxen dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm<sup>2</sup>, deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend-reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox

mehrere Ballboxen, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### 3.8 Umrandungen

Je Seite eines Umrangungselements ist eine Werbung zulässig. Die Werbung darf eine Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 60 cm nicht überschreiten, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig ist.

Die Werbung auf den Innenseiten der Umrandung darf nicht mehr als zwei Farben aufweisen. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung dieser Werbung in einem dunkleren Ton der Grundfarbe oder in Schwarz zu halten. Die Umrandungen einzelner Spielräume und Mannschaftsboxen innerhalb einer Spielhalle müssen auf der Innenseite sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen, die weder weiß noch orange sein darf.

Die farbliche Gestaltung der Außenseite der Umrandungen darf von der Gestaltung der Innenseite abweichen.

### 3.9 Boden

Der Boden darf nicht hellfarbig sein. Zudem gilt der in den Punkten WO F 3.6 und F 3.7 genannte Grundsatz (siehe auch WO A 6.3). Die Grund- und Werbefarben sind mit Ausnahme von Weiß und Orange beliebig. Innerhalb eines Spielraumes sind insgesamt vier Werbeflächen (in jeder Hälfte zwei, davon je eine zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung sowie zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m<sup>2</sup> gestattet. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.

Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung und des Herstellerzeichens in einem dunkleren oder unwesentlich helleren Ton der Grundfarbe des Bodens oder in schwarz zu halten. Lose Zusatzböden, wie z.B. Auslegware, dürfen zusätzlich den Namen ihres Herstellers in einer maximalen Größe von 750 cm<sup>2</sup> tragen, ebenfalls in einem dunkleren oder unwesentlich helleren Ton der Grundfarbe oder schwarz gehalten. Die Spieleigenschaften der Werbeflächen (Rutschfestigkeit, etc.) müssen identisch sein mit denen der übrigen Bodenfläche.

### 3.10 Namensschilder

Auf Namensschildern ist die Werbung nicht gestattet. Die Farbgebung des Schildes ist unter Beachtung des in den Punkten WO F 3.6 und F 3.7 genannten Grundsatzes beliebig.

### 3.11 Tischnummern

Anstelle herkömmlicher Nummerierung der Spieltische (am Tischgestell oder am Schiedsrichtertisch) darf in jedem Spielraum ein Tischnummernschild in einer Größe von maximal 30 cm x 42 cm

an einem separaten Gestell angebracht und aufgestellt werden. Auf diesem Nummernschild ist Werbung in einer Größe von 50 % der Gesamtfläche gestattet. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO A 6.3 beliebig.

### 3.12 Umfeld der Spielbox

**3.12.1** Um den Spielraum herum darf innerhalb eines Abstandes von 2 Metern zur Umrandung (2-Meter-Zone) nur auf Schiedsrichtertischen, Zählgeräten, Spielergesamtsanzeigen, auf den Außenseiten der Umrandungen, den Getränkeboxen und mit an der Hallenwand ständig angebrachter, zur Halle gehöriger Werbung geworben werden.

**3.12.2** Für die Schiedsrichtertische gilt die Regelung zu WO F 3.4, für die Zählgeräte und die Spielergesamtsanzeigen die zu WO F 3.5, für die Getränkeboxen und die Außenseiten der Umrandung die zu WO F 3.8 entsprechend. Die Werbung an der Hallenwand (WO F 3.12.1) darf nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnte. Die Getränkeboxen dürfen auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit Werbung versehen werden.

**3.12.3** Jede andere Werbung in der 2-Meter- Zone ist unzulässig.

### 3.13 Definitionen

**3.13.1** Für die Werbung/Herstellerzeichen auf Materialien gelten WO F 2.10.1 und F 2.10.2.

**3.13.2** Grundfarben sind die Farben, die – mit Ausnahme der Werbefarben – auf den Materialien aufgebracht sind.

**3.13.3** Werbefarben sind die Farben, in denen die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden gestaltet sind.



## A Allgemeines

### 1 Geltungsbereich und Zweck der BSO

#### 1.1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für alle Bundesspielklassen (BSK), d. h. die Bundesligen (BL) 1. Bundesliga Damen (1. BL), 2. Bundesligen (2. BL) und 3. Bundesligen (3. BL) jeweils der Damen und Herren sowie die Regionalligen (RL) und Oberligen (OL) jeweils der Damen und Herren. Sie gilt mit den Regelungen zum Aufstieg in die Oberliga und zum Abstieg aus der Oberliga auch für die Schnittstelle zur höchsten Spielklasse der Mitgliedsverbände.

#### 1.2 Zweck

Zweck der BSO ist es, einheitliche Richtlinien für den gesamten Spielbetrieb der BSK zu schaffen. Die BSO ergänzt und erweitert die Wettspielordnung (WO) des DTTB. Zum Spielbetrieb gehören auch Relegationsrunden, Entscheidungsspiele und Play-off-Runden.

#### 1.3 Grundlegende Spielordnung

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe in den BSK sind die WO und die BSO des DTTB sowie mit nachfolgend genannter Ausnahme die internationalen Tischtennisregeln in der jeweils gültigen Fassung, wie sie vom DTTB bekannt gemacht worden sind.

Abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln gilt in den BL: Zwischen den Ballwechsellern ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, möglich, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

In allen nicht geregelten Fragen gelten die Regelungen des für einen Verein, eine Mannschaft oder einen Spieler zuständigen Mitgliedsverbandes des DTTB.

## 2 Relegationsrunden/Entscheidungsspiele

### 2.3 Austragungssystem

**2.3.1** Relegationsrunden und Entscheidungsspiele werden im System "Jeder gegen Jeden" in Turnierform durchgeführt. Bei bis zu drei teilnehmenden Mannschaften wird an einem Tag, ansonsten an zwei Tagen gespielt. Spiele von Mannschaften aus dem gleichen Verein bzw. aus dem Einzugsgebiet einer nächsttieferen Gruppe werden möglichst frühzeitig angesetzt.

**2.3.2** Der Spielleiter erstellt einen verbindlichen Spielplan unter Beachtung der nachfolgend genannten festgelegten Spielreihenfolge. Die jeweils erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A im Spielberichtsformular eingetragen.

**2.3.3** Spielreihenfolge bei drei Mannschaften:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 2	3 – 1	2 – 3

**2.3.4** Spielreihenfolge bei vier Mannschaften:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 2	4 – 1	1 – 3
3 – 4	2 – 3	2 – 4

**2.3.5** Spielreihenfolge bei fünf Mannschaften:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

### 2.4 Tabellen

**2.4.1** Für die Ermittlung der Reihenfolge der Mannschaften in den offiziellen Tabellen von Relegationsrunden und Entscheidungsspielen gelten dieselben Vorschriften wie für die Hauptrunde.

**2.4.2** Mannschaften, die nicht zu allen Spielen der Relegationsrunde oder nicht zu einem Entscheidungsspiel antreten, werden aus der Tabelle gestrichen. Für ein eventuelles späteres Auffüllen der Gruppe werden sie so behandelt, als hätten sie auf die Teilnahme an der Relegationsrunde bzw. dem Entscheidungsspiel verzichtet.

## 3 Spielsysteme

### 3.1 Herren



Entscheidungsspiele zur TTBL werden im Spielsystem der TTBL ausgetragen.

Die Mannschaftskämpfe der 2. BL sowie der 3. BL sowie evtl. Relegationsrunden/Entscheidungsspiele zur 2. BL werden mit Vierer-Mannschaften im Bundessystem (WO D 7.1) ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt vier Spieler. Dabei tritt nach dem 4. Spiel (A2 – B1) eine 15minütige Pause ein.

Evtl. Entscheidungsspiele zur 3. BL sowie die Mannschaftskämpfe der RL und der OL einschließlich ihrer Relegationsrunden werden mit Sechser-Mannschaften im Paarkreuz-System (WO D 6) ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt sechs Spieler.

### 3.2 Damen

Die Mannschaftskämpfe der BL sowie evtl. Relegationsrunden/Entscheidungsspiele zur 1. BL und zur 2. BL werden mit Vierer-Mannschaften im Bundessystem (WO D 7.1) ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt in diesen Spielklassen vier Spieler. Dabei tritt nach dem 4. Spiel (A2 – B1) eine 15minütige Pause ein.

Evtl. Entscheidungsspiele zur 3. BL sowie die Mannschaftskämpfe der RL und der OL einschließlich ihrer Relegationsrunden werden mit Vierer-Mannschaften im Werner-Scheffler-System (WO D 7) ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt vier Spieler.

### 4.4 Verlegung von Spielterminen

**4.4.6** Bei Spielverlegung oder Änderung der Anfangszeit ist der Spielleiter verpflichtet, beide Mannschaften, den OSR und den Pressewart zu verständigen; bei alleiniger Änderung der Austragungsstätte liegt diese Aufgabe beim Heimverein.

## F Bestimmungen für Mannschaftskämpfe

### 1 Bedingungen für die Sporthallen

#### 1.1 Spielraum und Spielfelder

**1.1.1** Die Mannschaftskämpfe der BSK müssen in einer Halle auf zwei Tischen abgewickelt werden.

**1.1.2** In den BL sind Mannschaftskämpfe anderer Mannschaften im gleichen Spielraum zum gleichen Zeitpunkt nicht zugelassen. Mit einem Trennvorhang abgetrennte Hallendrittel werden in der 3. Bundesliga für den Fall als separater Spielraum betrachtet, wenn in den/dem zum Bundesliga-Mannschaftskampf abgetrennten Hallendrittel/n ebenfalls Tischtennis-Mannschaftskämpfe ausgetragen werden. Über Ausnahmen entscheiden die BL-Spielleiter auf Antrag des gastgebenden Vereins.

In den RL und OL sind andere Mannschaftskämpfe im gleichen Spielraum zum gleichen Zeitpunkt zugelassen, sofern die Bestimmungen von F 1.1.3 eingehalten werden.

**1.1.3** Für jeden Tisch muss ein umrandetes Spielfeld in der Mindestgröße von 7 m x 14 m (BL) bzw. von 6 m x 12 m (RL/OL) zur Verfügung stehen. An Hallenwänden, die die Spielbox abgrenzen, müssen keine Umrandungen stehen. Innerhalb und auf der Spielfeldumrandung dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

**1.1.4** In den BL muss an der Stirn- oder Längsseite der Spielfelder für jede Mannschaft ein von den Zuschauern abgetrennter Bereich ausgewiesen werden, in dem sich die Mannschaftsbank befindet.

**1.1.5** Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.9 belegt.

#### 1.2 Tische, Netzgarnituren, Bälle und Zählgeräte

Bei einem Mannschaftskampf in den BSK müssen Tische, Netzgarnituren, Bälle und Zählgeräte jeweils von gleichem Typ und gleicher Farbe sein. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.10 belegt.

#### 1.3 Boden

Der Boden und darauf angebrachte Werbung müssen rutschfest sein.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.11 belegt.

#### 1.4 Beleuchtung

Die Stärke der Beleuchtung muss im gesamten Spielraum (Box) mindestens 600 Lux (BL) bzw. 300 Lux (RL/OL) betragen. Empfohlen wird jedoch eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von 1000 Lux (BL) bzw. 600 Lux (RL/OL). Die Lichtquellen müssen mindestens 4 m über dem Fußboden angebracht sein. Blendendes Gegenlicht muss vermieden werden.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.12 belegt.

#### 1.5 Anzeige

In den BL wird der jeweilige Stand des Mannschaftskampfes durch eine Anzeigetafel dargestellt. An jedem Wettkampftisch stehen



zwei Zählgeräte, die vom Schiedsrichter und – wenn nach F 3.3 zwei geprüfte Schiedsrichter je Tisch eingesetzt sind – dem SR-Assistenten bedient werden. Es ist dem Heimverein freigestellt, zwei manuelle Zählgeräte oder ein manuelles und ein elektronisches Zählgerät einzusetzen. Wird ein erhöhter Schiedsrichterstuhl eingesetzt, so ist nur ein Zählgerät (manuell oder elektronisch) in der Box zu verwenden, welches vom SR-Assistenten bedient wird. In der 2. und 3. BL reicht ein Zählgerät (manuell oder elektronisch) aus, sofern sich Zuschauer nur auf einer Hallenseite befinden. Werden nach F 3.3 zwei geprüfte Schiedsrichter je Tisch eingesetzt, wird das zweite Zählgerät innerhalb der Box platziert, ansonsten außerhalb.

In den RL und den OL ist eine Anzeigetafel für den jeweiligen Stand des Mannschaftskampfes sowie an jedem Tisch ein Zählgerät obligatorisch.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.13 bzw. 4.14 belegt.

## 1.6 Raumtemperatur

Die Raumtemperatur im Bereich der Spielfelder muss mindestens +15° Celsius betragen. Sie soll nicht mehr als +22° Celsius betragen, es sei denn, die Außentemperatur liegt höher.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.15 belegt.

## 1.7 Bereitstellung der Sporthalle

Die Sporthalle muss mindestens 90 Minuten (1. BL) bzw. 60 Minuten (restliche BSK) vor der festgesetzten Anfangszeit geöffnet und in spielbereitem Zustand sein. Der Gastmannschaft ist während dieser gesamten Zeit eine Trainingsmöglichkeit mit den Materialien zu gewährleisten, mit denen der Mannschaftskampf ausgetragen werden soll. Ist diese Möglichkeit trotz rechtzeitiger Anreise des Gastes nicht gegeben, kann die Gastmannschaft auf einer Einspielzeit von bis zu 60 Minuten bestehen, um sich mit den Materialien und Spielverhältnissen vertraut zu machen.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Heimverein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.16 belegt.

## 1.8 Materialien

Vor der Spielzeit wird vom jeweiligen Spielleiter eine Liste der verwendeten Materialien gemäß BSO, Abschnitt B, Ziffer 4 erstellt. Wenn Vereine mit anderen Materialien spielen als in der Materialliste angegeben, ist eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.17 fällig.

## 1.9 Ausnahmen

Ausnahmen von der Einhaltung der Bedingungen dieser Ziffer 1 können die Spielleiter auf begründeten Antrag für die Dauer einer Spielzeit genehmigen. Der Heimverein hat dem Gast und dem Oberschiedsrichter diese Genehmigung auf Verlangen vorzulegen. Weitere Ausnahmen kann in begründeten Fällen der OSR für den von ihm geleiteten Mannschaftskampf zulassen.

## 1.10 Rahmenbedingungen

In den BL ist der Heimverein verpflichtet, für die Zuschauer eine ausreichende Anzahl an Sitzmöglichkeiten bereitzustellen. Des Weiteren muss für die Zuschauer ein Angebot an Verpflegungsmöglichkeiten bereitgehalten werden.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Verein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.18 belegt.

# 2 Sportkleidung

**2.1** Innerhalb einer Mannschaft ist einheitliche Sportkleidung (Trikots, Shorts oder Röckchen, einteiliger Sportdress) während des gesamten Mannschaftskampfes vorgeschrieben.

**2.2** In den BL haben die Spieler während des Mannschaftskampfes Trikots zu tragen, auf denen ihr Name auf der Rückseite gut lesbar aufgedruckt bzw. geflockt ist.

**2.3** Der Heimverein ist verpflichtet, seine Trikots auszuwechseln, wenn diese farblich nicht so von den gegnerischen Trikots abweichen, dass sie aus Sicht der Zuschauer leicht unterschieden werden können. In der Relegationsrunde und bei Entscheidungsspielen gilt für diese Verpflichtung jeweils die Mannschaft A als Heimverein. Die Entscheidung über den Trikotwechsel trifft der zuständige OSR.

Der gegen diese Bestimmungen verstoßende Verein wird mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.19, 4.20 bzw. 4.21 belegt.

# 3 Schiedsrichtereinsatz

## 3.1 Oberschiedsrichter (OSR)

**3.1.1** In der 1. BL Damen muss ein Nationaler Schiedsrichter (NSR), in der 2./3. BL mindestens ein Verbands-Schiedsrichter (VSR) als Oberschiedsrichter (OSR) eingesetzt werden. In den RL und OL muss für jeden Mannschaftskampf ein Oberschiedsrichter eingesetzt werden, der eine gültige Schiedsrichterlizenz besitzt. Zu seinen Aufgaben gehören auch das Führen des Spielberichtsformulars und die Erstellung des Oberschiedsrichterberichtes.



**3.1.2** Der OSR darf keinem der beiden Vereine angehören.

### **3.2 Einsatz der OSR**

**3.2.1** Für Auswahl und Benachrichtigung der OSR ist der Vorsitzende der Schiedsrichterorganisation verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich die Mannschaftskämpfe durchgeführt werden.

**3.2.2** Der OSR und sein Vertreter müssen in den Terminplänen benannt werden. Bei Änderungen der Austragungsstätte oder des Spielbeginns ist der Heimverein verpflichtet, den OSR zu benachrichtigen und muss sich dieses bestätigen lassen.

**3.2.3** Bei Fehlen des Oberschiedsrichters oder seines Vertreters werden dessen Aufgaben ggf. von einem anwesenden Schiedsrichter mit gültiger Lizenz, ansonsten von einer vom Mannschaftsführer der Gastmannschaft zu benennenden Person wahrgenommen.

### **3.3 Schiedsrichter (SR)**

In den Bundesligen müssen lizenzierte Schiedsrichter eingesetzt werden. Sie dürfen keinem der beiden Vereine angehören.

Für Auswahl und Benachrichtigung der Schiedsrichter ist der Vorsitzende der Schiedsrichterorganisation verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich die Mannschaftskämpfe durchgeführt werden.

Die Anzahl der einzusetzenden Schiedsrichter richtet sich nach dem angewendeten Spielsystem, wobei in der ersten Bundesliga jeweils zwei Schiedsrichter am Tisch zum Einsatz kommen.

Das bedeutet pro Mannschaftskampf:

1. BL Damen = 4 SR, davon mindestens 2 NSR
2. BL und 3. BL = 2 SR

Sofern bei einem Mannschaftskampf keine neutralen geprüften Schiedsrichter eingesetzt worden sind (insbesondere in den RL und OL), hat die Gastmannschaft jeweils die Schiedsrichter an einem Tisch zu stellen, während der Heimverein die Schiedsrichter für den anderen Tisch zu stellen hat. Die Benennung der Schiedsrichter erfolgt durch den jeweiligen Mannschaftsführer. Im Einvernehmen beider Mannschaften kann auch der Heimverein allein die Schiedsrichter stellen.

### **3.4 Kleidung**

Der OSR und ggf. vom Verband eingesetzte neutrale SR müssen Schiedsrichterkleidung tragen.

### **3.5 Kosten**

Die Kosten für den Oberschiedsrichter (in den BL auch für die SR) trägt der Heimverein entsprechend den Bestimmungen, die der DTTB für den Einsatz von Oberschiedsrichtern erlassen hat:

1. BL: 26,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB;
2. BL: 21,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB,
3. BL: 18,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

RL/OL: 15,00 € pro Einsatz für OSR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

Der gesamte Betrag wird dem Oberschiedsrichter vor Ort bar ausgezahlt.

Bei Koppelspielen gilt Folgendes:

In den RL/OL stehen am Ende der Spielzeit Relegationsspiele an, die i.d.R. als Koppelspiele angesetzt werden. Je nach Anzahl geleiteter Mannschaftskämpfe an einem Tag erstellt der OSR folgende Abrechnung, die vom durchführenden Verein beglichen wird:

- 3 Spiele – 1 OSR: 24,00 Euro (analog Kostensatz für DTTB-Veranstaltungen)
- 2 Spiele – 1 OSR: 24,00 Euro (analog Kostensatz für DTTB-Veranstaltungen)
- 1 Spiel – 1 OSR: 15,00 Euro

## **4 Mannschaftsaufstellung**

### **4.1 Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung**

In der Mannschaftsaufstellung für jeden einzelnen Mannschaftskampf dürfen nur die in der Mannschaftsmeldung aufgeführten Spieler enthalten sein, die zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes die Spielberechtigung für ihren Verein und die Einsatzberechtigung für die Mannschaft besitzen. In der Mannschaftsaufstellung für die Einzelspiele müssen die Spieler in der zu Beginn der Halbserie genehmigten Reihenfolge der Mannschaftsmeldung aufgeführt werden.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmung zieht eine Wertung gem. Abschnitt F, Ziffer 6.2 und eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.22 nach sich.



## 4.2 Mannschaftsaufstellung bei Relegationsspielen/Entscheidungsspielen

**4.2.1** Relegationsspiele und Entscheidungsspiele gelten als Fortsetzung der Rückrunde. Für diese Mannschaftskämpfe gilt die Mannschaftsmeldung der Rückrunde.

**4.2.2** In Relegationsspielen und Entscheidungsspielen dürfen in jeder Mannschaft nur solche Spieler eingesetzt werden, die seit dem ersten Rückrundenspieltag in dieser Mannschaft einsatzberechtigt waren.

**4.2.3** Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen zieht eine Wertung gem. Abschnitt F, Ziffer 6.2 und eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.22 nach sich.

## 4.3 Ersatzspieler

**4.3.1** Spieler aus den unteren Mannschaften eines Vereins dürfen als Ersatzspieler in den BSK-Mannschaften dieses Vereins eingesetzt werden, wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind, keinen Sperrvermerk haben und für die BSK-Mannschaft einsatzberechtigt sind. Das gilt auch dann, wenn sie in der gleichen Halbserie bereits in einer oder mehreren anderen unteren Mannschaften ihres Vereins als Ersatzspieler eingesetzt worden sind. Es ist auch zulässig, dass ein- und derselbe Spieler in verschiedenen BSK-Mannschaften seines Vereins als Ersatzspieler eingesetzt wird. Auch kann ein Stamm- oder Reservespieler einer unteren BSK-Mannschaft des Vereins in einer höheren Mannschaft seines Vereins Ersatz spielen, die in der gleichen BSK-Gruppe spielt.

**4.3.2** Mit seinem vierten Einsatz als Ersatzspieler in ein- und derselben TTBL- oder BSK-Mannschaft innerhalb einer Vorrunde oder innerhalb einer Rückrunde verliert der Ersatzspieler die Einsatzberechtigung für alle unteren Mannschaften seines Vereins für die Dauer dieser Vor- oder Rückrunde.

**4.3.3** Ein in einem Mannschaftskampf der BSK mitwirkender Spieler darf, solange dieser nicht offiziell beendet ist, in keiner anderen Mannschaft seines Vereins mitwirken. Andernfalls gilt er in der höheren BSK-Mannschaft als nicht einsatzberechtigt.

**4.3.4** Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen zieht eine Wertung gem. Abschnitt F, Ziffer 6.2 und eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.22 nach sich.

# 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

## 5.1 Mannschaftsführer

Jede Mannschaft hat vor dem Mannschaftskampf einen verantwortlichen Mannschaftsführer zu benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Er muss nicht zu den beteiligten Spielern gehören.

## 5.2 Schlägerkontrollgeräte

In den BL ist der Heimverein verpflichtet, dem OSR bis 60 Minuten vor der festgelegten Anfangszeit die vom DTTB zur Verfügung gestellten digitalen Messgeräte zur Überprüfung der Belagdicke und –ebenheit funktionsfähig zur Verfügung zu stellen. Kommt ein Heimverein dem nicht nach, so wird er mit einer Versäumnisgebühr gemäß Abschnitt G, Ziffer 3 belegt.

## 5.3 Überprüfung der Mannschaftsmeldung und Identität

**5.3.1** Die genehmigte Mannschaftsmeldung muss dem Oberschiedsrichter und auf Verlangen dem gegnerischen Mannschaftsführer in Papier- oder elektronischer Form vorgelegt werden.

**5.3.2** Die Spieler müssen sich auf Verlangen des Oberschiedsrichters durch ein amtliches Dokument mit Bild (z.B. Personalausweis, Führerschein) oder einen Spielerpass ausweisen.

**5.3.3** Jeder Verstoß gegen diese Bestimmung zieht eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.23 bzw. 4.24 nach sich.

## 5.4 Spielberichtsformular

**5.4.1** Das Spielberichtsformular muss zweifach ausgefüllt werden.

**5.4.2** Sofern nicht anders geregelt, ist die Heimmannschaft als A- und die Gastmannschaft als B-Mannschaft in das Spielberichtsformular einzutragen.

**5.4.3** Jede Mannschaft ist für die eigene korrekte Aufstellungsreihenfolge im Einzel und Doppel sowohl im Kopf als auch im Spielverlaufsteil des Spielberichtsformulars selbst verantwortlich. Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern und dem Oberschiedsrichter zu unterschreiben.

**5.4.4** Jede Mannschaft hat jederzeit das Recht, durch ihren Mannschaftsführer Proteste auf dem Spielberichtsformular einzutragen. Eine im Formular geleistete Unterschrift bedeutet keine Anerkennung von Protesten der gegnerischen Mannschaft.

**5.4.5** Jedes durch Sieg eines Spielers beendete Spiel innerhalb eines Mannschaftskampfes ist mit dem genauen Ergebnis in das Spielberichtsformular einzutragen und wird mit einem Spielpunkt und den erzielten Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

**5.4.6** Bei Fehlen eines Spielers oder Doppels (unvollständiges Antreten seiner Mannschaft) ist jedes von ihm kampflos abgegebene Spiel mit dem Vermerk "nicht angetreten" in das Spielberichtsformular einzutragen und mit 0:1 Spielpunkten, 0:3 Sätzen und 0:33



Bällen für das Gesamtergebnis zu werten. Solche Spiele werden nicht für die Berechnung der TTR-Werte bzw. Bilanzen beider Spieler bzw. Paare berücksichtigt.

**5.4.7** Beim Fehlen von Spielern in beiden Mannschaften (unvollständiges Antreten beider Mannschaften) werden deren eigentlich gegeneinander auszutragende Spiele nicht für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

**5.4.8** Das 1. Exemplar (Original) verbleibt beim Heimverein, der dieses bis zum 31. Juli der nachfolgenden Spielzeit aufbewahren und dem Spielleiter auf Verlangen einreichen muss. Das 2. Exemplar erhält der Gastverein.

## 5.5 Liveticker

In den BL ist der Heimverein (mit Ausnahme der 3. BL Damen) verpflichtet, den offiziellen DTTB-Liveticker einzusetzen.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmung zieht eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.25 nach sich.

## 5.6 Einmarsch

In den BL (mit Ausnahme der 3. BL Damen) zeichnet der Heimverein vor Beginn der Begrüßung für einen mit Musik unterlegten Einmarsch der beiden Mannschaften verantwortlich.

Jeder Verstoß des Heimvereins gegen diese Bestimmung zieht eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.26 nach sich.

## 5.7 Begrüßung

Beide Mannschaften stellen sich 10 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn in einheitlicher Sportkleidung zur Begrüßung auf.

Die Vorstellung der beiden Mannschaften sowie des Oberschiedsrichters und der Schiedsrichter erfolgt in den BL (mit Ausnahme der 3. BL Damen) durch den Hallensprecher über eine Lautsprecheranlage.

Jeder Verstoß einer anwesenden Mannschaft gegen diese Bestimmung zieht eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.27 nach sich.

## 5.8 Spielbeginn/Spielbereitschaft

**5.8.1** Der Mannschaftskampf hat pünktlich zur festgesetzten Anfangszeit mit dem ersten Aufschlag zu beginnen.

Jeder Verstoß einer anwesenden Mannschaft gegen diese Bestimmung zieht eine Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.27 nach sich.

**5.8.2** Sind die Voraussetzungen für einen pünktlichen Spielbeginn nicht gegeben, ist das Spiel, soweit die Möglichkeit vorhanden ist, auch verspätet zu beginnen. Die Entscheidung hierüber trifft der OSR.

**5.8.3** Der Einsatz eines Spielers in einem Mannschaftskampf der BSK ist dann regelgerecht, wenn er bei mindestens einem Einzel oder Doppel mitwirkt und dieses auch in die Wertung eingeht. Dies gilt auch für verspätet eintreffende Spieler. Eine Mitwirkung im Sinne dieser Bestimmung ist schon dann gegeben, wenn der im Einzel oder Doppel aufgestellte Spieler bei der Begrüßung anwesend ist oder andernfalls sein Einzel oder Doppel frühestens nach dem ersten Aufschlag, selbst ohne Angabe von Gründen, beendet.

**5.8.4** Ist ein Spieler bzw. Paar zwei Minuten nach Aufruf nicht spielbereit, so geht dieses Spiel kampfflos an den Gegner. Sind beide Spieler bzw. Paare zwei Minuten nach Aufruf nicht spielbereit, so wird ihr Spiel nicht gewertet und in der Abwicklung des Kampfes fortgeführt.

## 5.9 Spielansetzung

**5.9.1** Unter Einhaltung der für die Spielsysteme festgelegten Reihenfolge der einzelnen Spiele ist für die Spielansetzung zu beachten: Die ersten beiden Spiele sind gleichzeitig anzusetzen. Das jeweils folgende Spiel wird an dem zuerst freigewordenen Tisch ausgetragen. Unabhängig von dieser Regelung steht jedem Spieler nach Beendigung eines von ihm ausgetragenen Spiels eine Pause von fünf Minuten zu. Darüber hinausgehende Spielverzögerungen sind zu vermeiden.

**5.9.2** Alle Mannschaftskämpfe sind mit dem Erreichen des notwendigen Siegpunktes beendet.

Ein Spiel, das mit einem nach A 4.8 der Internationalen Tischtennisregeln beanstandeten Schläger bestritten wurde, darf bis zu einer Entscheidung der zuständigen Instanzen für das Gesamtergebnis des Mannschaftskampfes und damit zur Ermittlung des Siegpunktes nicht gewertet werden.

## 5.10 Unvollständiges Antreten

Tritt eine Mannschaft nicht in der Sollstärke an, so wird sie für jeden fehlenden Spieler mit einer Ordnungsgebühr gemäß Abschnitt G, Ziffer 4.28 belegt.

## 5.11 Mindeststärke

Eine Mannschaft muss in folgender Mindeststärke antreten: 4 Spieler bei 6er-Mannschaften; 3 Spieler bei 4er-Mannschaften. Tritt sie mit weniger Spielern an, gilt das als Nichtantreten.



## 5.12 Verspäteter Spielbeginn

Bei verspätetem Eintreffen einer Mannschaft bis zu 30 Minuten nach der festgesetzten Anfangszeit ist der Mannschaftskampf noch auszutragen. Danach kann der Mannschaftskampf noch stattfinden, wenn der Oberschiedsrichter und beide Mannschaften einverstanden sind.

Die verspätet eintreffende Mannschaft ist mit einer Ordnungsgebühr gem. Abschnitt G, Ziffer 4.27 zu belegen.

## 5.13 Höhere Gewalt

Begründet eine Mannschaft Verspätung oder Nichtantreten mit dem Ausfall eines Verkehrsmittels durch höhere Gewalt, so ist sie beweispflichtig. Tritt ein solcher Fall ein, so muss der Heimverein den Spielleiter unverzüglich benachrichtigen. Der Antrag auf Anerkennung der „höheren Gewalt“ ist innerhalb von zwei Wochen nach dem Spieltermin schriftlich zu begründen und nachweislich einzureichen. Ihm sind sogleich alle für die Entscheidung relevanten Beweise beizufügen. Nicht innerhalb dieser Frist eingereichte Anträge, Beweise und Begründungen bleiben unberücksichtigt. Wird der Beweis nicht oder zu spät geführt, so wird die Mannschaft wie nicht angetreten behandelt. Die Entscheidung über kampflosen Verlust bzw. Gewinn oder Neuansetzung des Mannschaftskampfes trifft der Spielleiter in erster Instanz.

## 5.14 Nichtantreten

**5.14.1** Im Falle des Nichtantretens einer Mannschaft ist vom OSR bzw. von der anwesenden Mannschaft (Gastgeber oder Gast) ein Spielberichtsformular mit einem entsprechenden Vermerk auszufüllen und dem Spielleiter einzusenden. Auf diesem Spielberichtsformular muss die genaue Aufstellung der anwesenden Mannschaft eingetragen sein.

# 6 Wertung

## 6.1 Wertung von einzelnen Spielen

Ein einzelnes Spiel wird für einen Spieler bzw. ein Paar als verloren gewertet, wenn

- er/es nicht antritt,
- festgestellt wird, dass er/es mit nicht von der ITTF zugelassenen Schlägerbelägen antritt und sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- vor dem Spiel vom OSR mit einem ITTF-anerkannten Testgerät festgestellt wird, dass ein Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind und sich geweigert wird, unverzüglich Abhilfe zu schaffen, oder
- nach einem Spiel vom OSR durch einen Test mit einem ITTF-anerkannten Testgerät festgestellt wird, dass ein Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind, oder
- bei der Schlägerkontrolle nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entsprochen hat.

Solche Spiele werden für die Berechnung der TTR-Werte und Bilanzen beider Spieler bzw. Doppel berücksichtigt.

Über weitere (zusätzliche) Sanktionen entscheidet der Oberschiedsrichter nach den jeweils gültigen Bestimmungen.

# H Rechtsbehelfe

## 1 Proteste

**1.1** Ein Protest gegen Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, ist sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes beim Spielleiter einzulegen.

**1.2** Ein Protest, der sich auf die allgemeinen Spielbedingungen erstreckt, kann nur berücksichtigt werden, wenn er vor Beginn des Mannschaftskampfes oder eines einzelnen Spiels beim Spielleiter eingelegt wurde.

**1.3** Ein Protest ist unter Angabe des Zeitpunktes auf dem Spielberichtsformular zu vermerken. Diese Eintragung gilt als sofortige Protesteinlegung beim Spielleiter. Die Begründung kann auf einem gesonderten Blatt erfolgen. Der Protest ist vom protestierenden Mannschaftsführer zu unterschreiben.

**1.4** Protestgründe können sein: Verstöße gegen Bestimmungen der Wettspielordnung und der Bundesspielordnung sowie Entscheidungen des OSR/SR, soweit sie keine Tatsachenentscheidungen sind.

**1.5** Proteste gegen von den Mitgliedsverbänden oder dem DTTB erteilte oder verweigerte Spielberechtigungen/Genehmigungen/Freigaben (Abschnitte B 2 – 5 und E 3 und 4 WO; Abschnitt C, Ziffer 1 BSO) sind nicht zulässig.

**1.6** Die Spielleiter sind verpflichtet, Verstöße gegen bestehende Bestimmungen (z.B. falsche Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung, Mitwirken nicht spielberechtigter bzw. nicht einsatzberechtigter Spieler, Nichtaufücken bei Ausfall eines Spielers nach WO D 3) zu ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten.

## **A Allgemeines**

### **1 Geltungsbereich und Zweck der SO**

#### **1.2 Zweck**

Die SO ergänzt und erweitert die Wettspielordnung (WO) des DTTB, sofern deren Bestimmungen für die ordentliche Abwicklung des Spielbetriebs in der TTBL nicht ausreichen.

#### **1.3 Grundlegende Spielordnung**

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe in der TTBL sind die WO des DTTB und die SO der TTBL Sport GmbH sowie die internationalen Tischtennisregeln A in der jeweils gültigen Fassung, wie sie vom DTTB bekannt gemacht sind.

### **D Bestimmungen für den Verlauf der Spielzeit in den TTBL**

## **3 Hauptrunde**

### **3.1 Austragungssystem**

In der TTBL werden die Mannschaftskämpfe der Hauptrunde in Form von Rundenspielen ausgetragen. Dabei spielt sowohl in der Vorrunde als auch in der Rückrunde jede Mannschaft je einmal gegen jede andere, wobei jede Mannschaft gegen jede andere einmal Heimrecht und einmal Gastrecht hat.

## **4 Play-off-Runde**

### **4.1 Austragungssystem**

Nach Abschluss der Hauptrunde in der TTBL spielen die ersten vier Mannschaften der Schlusstabelle eine Play-off-Runde im KO-System. Im Halbfinale (Hin- und Rückspiel) spielen 1 gegen 4 und 2 gegen 3. Die in der Hauptrunde besser platzierten Mannschaften können wählen, ob sie das Hinspiel zu Hause oder beim Gegner austragen wollen. Die Entscheidung hierüber müssen sie frühestmöglich, jedoch spätestens am Tage nach Beendigung der Hauptrunde der TTBL Sport GmbH bekannt geben.

Im Finale spielen die beiden Sieger der Halbfinalbegegnungen ein Finalspiel. Das Play-Off Finale wird an einem neutralem Ort von der TTBL Sport GmbH veranstaltet, ausgerichtet und vermarktet.

### **4.2 Punktgleichheit**

Ist in der Play-off-Runde (Halbfinalspiele) nach dem Hin- und Rückspiel zweier Mannschaften Punktgleichheit gegeben, dann entscheidet die größere Zahl der gewonnenen Spiele. Bei Spielgleichheit entscheiden die Sätze, bei Satzgleichheit entscheiden die Bälle. Sind auch diese gleich, dann entscheidet die bessere Platzierung in der Hauptrunde über den Sieger.

## **5 Spielsystem**

Die Mannschaftskämpfe der TTBL werden mit folgender Spielreihenfolge ausgetragen:

1. Spiel: A1 vs. B2
2. Spiel: A2 vs. B1
3. Spiel: A3 vs. B3
4. Spiel: A1 vs. B1
5. Spiel: A2 vs. B2

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar. Nach dem zweiten Einzel des Mannschaftskampfes kann ein vierter Spieler den Spieler A1 oder A2 bzw. B1 oder B2 ersetzen. Ein solcher Tausch muss dem Oberschiedsrichter des Mannschaftskampfes vor Beginn des dritten Einzels des Mannschaftskampfes vom jeweiligen Mannschaftsführer mitgeteilt werden.

Der Mannschaftskampf ist beendet, sobald eine Mannschaft drei Einzel gewonnen hat. Nach dem zweiten Spiel tritt eine Pause von 15 Minuten ein.

Die Sollstärke einer Mannschaft in der TTBL beträgt drei Spieler.

## **6 Aufstellung und Einsatz von Spielern in Mannschaften**

### **6.1 Definitionen**

Bezüglich der Aufstellung einer TTBL-Mannschaft ist zu unterscheiden zwischen der Gesamtmenge aller Spieler des Vereins, die in einer TTBL-Mannschaft einsatzberechtigt sind (=Mannschaftsmeldung) und der Teilmenge dieser Spieler, die in einem einzelnen Mannschaftskampf zum Einsatz kommen (=Mannschaftsaufstellung).

Bezüglich der Spieler einer TTBL-Mannschaft ist zu unterscheiden zwischen den Spielern, die den Stamm der TTBL-Mannschaft bilden und zu keiner unteren Mannschaft des Vereins gehören (=Stammspieler) und den Spielern, die zu einer unteren Mannschaft des Vereins gehören und nur im Bedarfsfall in der TTBL-Mannschaft eingesetzt werden (=Ersatzspieler).

Ein europäischer Spieler ist, wer die Staatsangehörigkeit eines Vollmitgliedes der EU oder eines assoziierten Staates der EU oder eines Staates besitzt, dessen Tischtennis-Verband Mitglied der ETTU ist, oder wer bisher noch für keinen ausländischen Verband/ Verein eine Spielberechtigung besessen hat. Alle anderen Spieler sind außereuropäische Spieler.

### **6.3 Ersatzspieler**

Spieler aus den unteren Mannschaften eines Vereins dürfen als Ersatzspieler in der TTBL-Mannschaft dieses Vereins eingesetzt werden, wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind und für die TTBL-Mannschaft einsatzberechtigt sind. Das gilt auch dann, wenn sie in einer oder mehreren anderen unteren

### **6.5 Mannschaftsaufstellung in der Play-off-Runde der TTBL**

Play-off-Spiele und Entscheidungsspiele gelten als Fortsetzung der Rückrunde.

Alle Stammspieler einer Mannschaft der TTBL, die nicht in mindestens sechs Meisterschaftsspielen der Hauptrunde eingesetzt wurden oder anwesend waren (Vermerk auf dem Spielformular), verlieren grundsätzlich ihre Einsatzberechtigung für die Play-off-Runden. Über Ausnahmen entscheidet im Einzelfall die TTBL Sport GmbH.

## **E Bestimmungen für Mannschaftskämpfe in der TTBL**

### **1 Bedingungen für die Sporthallen**

#### **1.1 Spielraum und Spielfelder**

Die Mannschaftskämpfe der TTBL müssen in einer Halle auf einem Tisch abgewickelt werden. Mannschaftskämpfe anderer Mannschaften in der gleichen Halle zum gleichen Zeitpunkt sind nicht zugelassen. Für den Tisch muss ein umrandetes Spielfeld in der Mindestgröße von 7 m x 14 m zur Verfügung stehen. Ausnahmegenehmigungen zur Mindestgröße müssen bei der Spielleitung beantragt werden. Innerhalb und auf der Spielfeldumrandung dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

#### **1.2 Tische, Netzgarnituren, Bälle und Zählgeräte**

Bei einem Mannschaftskampf in der TTBL müssen Tische, Netzgarnituren, Bälle und Zählgeräte jeweils von gleichem Typ und gleicher Farbe sein. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig.

#### **1.3 Boden**

Der Boden muss rutschfest sein. Es muss sich um einen speziellen, roten Sportboden handeln. Die TTBL Sport GmbH kann entsprechende Materialstandards vorgeben.

#### **1.4 Beleuchtung**

Die Stärke der Beleuchtung muss im gesamten Spielraum (Box) mindestens 800 Lux betragen. Empfohlen wird jedoch eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von 1000 Lux. Die Messung erfolgt mit einem, von der TTBL Sport GmbH definierten, geeichten Standard-Lichtmessgerät an den vier Ecken des Tisches. Bei Messungen bis ist eine Toleranz von 10% (720 Lux) zulässig. Unterhalb dieser Grenze gilt dies als gebühren-

pflichtiger Verstoß. Die Lichtquellen müssen mindestens 4 m über dem Fußboden angebracht sein. Blendendes Gegenlicht muss vermieden werden.

### **1.5 Internet-Verbindung**

Zur Datenübertragung muss eine Internet-Leitung mit mindestens 5MBit garantierten Up- und Download vorhanden sein.

### **1.6 Anzeige**

Der jeweilige Stand des Mannschaftskampfes wird durch eine Anzeigetafel dargestellt. Innerhalb der Box stehen an jedem Wettkampftisch zwei Zählgeräte, die vom Schiedsrichter und dem SR-Assistenten bedient werden. Zusätzlich muss sich bei allen Wettkämpfen an mindestens zwei Ecken außerhalb der Box jeweils ein Zählgerät oder ein Display (Flatscreen) befinden.

### **1.7 Raumtemperatur**

Die Raumtemperatur im Bereich der Spielfelder muss mindestens 18° Celsius und soll nicht mehr als 22° Celsius betragen, es sei denn, die Außentemperatur liegt höher.

### **1.8 Spielbereite Halle**

Die Spielhalle muss mindestens 120 Minuten vor der festgelegten Anfangszeit geöffnet und in spielbereitem Zustand sein.

### **1.9 Ausnahmen**

Von der Einhaltung einzelner Bedingungen dieser Ziffer 1 kann die Spielleitung auf begründeten Antrag entbinden. Ausnahmen kann in begründeten Fällen auch der OSR für den von ihm geleiteten Mannschaftskampf zulassen. Sanktionen für vom OSR in diesem Sinne ausnahmsweise zugelassene Mannschaftskämpfe werden durch die TTBL Sport GmbH verhängt.

## **2 Sportkleidung**

Einheitliche Sportkleidung (Trikots, Shorts, Trainingsanzüge) ist während des gesamten Mannschaftskampfes vorgeschrieben. Die Spieler haben während des Mannschaftskampfes Trikots zu tragen, auf denen ihr Name auf der Rückseite gut lesbar aufgedruckt bzw. geflockt ist. Der Heimverein ist verpflichtet, bei Gleichfarbigkeit der Trikots seine Trikots auszuwechseln. Trikots und Shorts sind vor Saisonbeginn der TTBL Sport GmbH vorzulegen und genehmigen zu lassen.

## **3 Schiedsrichtereinsatz**

### **3.1 Oberschiedsrichter (OSR)**

In der TTBL muss ein lizenziertes DTTB-Schiedsrichter als Oberschiedsrichter (OSR) eingesetzt werden. Die OSR dürfen keinem der beiden Vereine angehören.

### **3.2 Einsatz der OSR**

Für Auswahl und Benachrichtigung der OSR ist der Verbands-SR-Obmann (VSRO) verantwortlich, in dessen Bereich die Spiele durchgeführt werden.

Der eingeteilte OSR und sein Vertreter müssen rechtzeitig benannt und den Vereinen mitgeteilt werden. Bei Spielverlegungen und Änderungen der Austragungsstätte oder des Spielbeginns ist der Heimverein verpflichtet, den OSR zu benachrichtigen und muss sich dieses bestätigen lassen.

### **3.3 Schiedsrichter (SR)**

In der TTBL müssen zusätzlich zum OSR 3 lizenzierte Schiedsrichter eingesetzt werden. Diese müssen die Nationale Schiedsrichterqualifikation des DTTB innehaben und dürfen keinem der beiden Vereine angehören. Für Auswahl und Benachrichtigung der Schiedsrichter ist der VSRO verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich die Mannschaftskämpfe durchgeführt werden. Es kommen jeweils zwei Schiedsrichter am Tisch zum Einsatz. Darüber hinaus bedient der dritte Schiedsrichter ein Zählgerät außerhalb des Spielfelds.

### **3.4 Kleidung**

OSR und SR müssen Schiedsrichterkleidung tragen.

### **3.5 Kosten**

Die Kosten für den OSR und die SR trägt der Heimverein wie folgt:

26,00 € pro Einsatz. Fahrtkosten pro nachgewiesenem Kilometer in Höhe von 30 €-Cent.

## **4 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen**

### **4.1 Bereitstellung von Trainingsmöglichkeiten**

Die Heimmannschaft ist verpflichtet, der Gastmannschaft Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung zu stellen. Zeit und Ort müssen spätestens drei Tage vor dem Spiel durch Absprache geklärt werden.

### **4.2 Mannschaftsführer**

Jede Mannschaft hat vor dem Mannschaftskampf einen verantwortlichen Mannschaftsführer zu benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Er braucht nicht zu den beteiligten Spielern zu gehören.

### **4.3 Überprüfung der Spielberechtigung**

Die genehmigte Mannschaftsmeldung muss dem Oberschiedsrichter und auf Verlangen dem gegnerischen Mannschaftsführer vorgelegt werden.

### **4.4 Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaftsaufstellung muss vom Mannschaftsführer 30 Minuten vor Spielbeginn dem OSR schriftlich vorgelegt werden.

### **4.5 Begrüßung**

Beide Mannschaften stellen sich 10 Minuten vor dem festgelegten Spielbeginn zur Begrüßung auf.

### **4.6 Spielbereitschaft**

Ist ein Spieler zwei Minuten nach Aufruf nicht spielbereit, so geht dieses Spiel kampflos an den Gegner. Bei Fehlen beider Gegner wird der Punkt nicht gewertet und in der Abwicklung des Spiels fortgefahren.

### **4.7 Unvollständiges Antreten**

Tritt eine Mannschaft nicht in der Sollstärke an, so wird sie für einen fehlenden Spieler mit einer Ordnungsgebühr belegt. Fehlt mehr als ein Spieler, gilt dies als Nichtantreten der Mannschaft.

### **4.8 Verspäteter Spielbeginn/Nichtantreten**

Bei verspätetem Eintreffen einer Mannschaft, bis zu 30 Minuten nach der festgesetzten Anfangszeit, ist der Mannschaftskampf noch auszutragen. Danach kann der Mannschaftskampf noch stattfinden, wenn der Oberschiedsrichter dies anordnet. Nach 60 Minuten Verspätung wird das Spiel für die anwesende Mannschaft als gewonnen gewertet.

### **4.9 Spielberichtsformulare/ Ergebnismeldung/ Liveticker**

Das Spielberichtsformular muss vollständig ausgefüllt werden. Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern nach Ende des Mannschaftskampfes zu unterzeichnen. Mit ihrer Unterschrift bestätigen sie zugleich die vollständige inhaltliche Richtigkeit der Eintragungen. Das Original muss vom Heimverein aufbewahrt und unmittelbar nach dem letzten Spieltag gesammelt an die TTBL Sport GmbH eingereicht werden. Der TTBL- Spielleitung ist bis 9 Uhr am Folgetag des Spiels das Spielberichtsformular zuzufaxen oder zuzumailen. Es darf nur das von der TTBL Sport GmbH offiziell vorgegebene Spielberichtsformular verwendet werden.

In der TTBL sind die Heimmannschaften verpflichtet, den offiziellen TTBL– Liveticker einzusetzen.

Der Heimverein ist verpflichtet, den Spielbericht (Mannschaftsergebnis, Einzelergebnisse, Spielende sowie Anzahl der Zuschauer) termingerecht, das heißt bis 15 Minuten nach Spielende, in die von der TTBL Sport

GmbH vorgegebene Onlineplattform einzugeben.

Der vom Heimverein in der Onlineplattform erfasste Spielbericht ist vom Gastverein zu prüfen. Bei Abweichungen vom Original-Spielbericht ist Beschwerde zulässig, die innerhalb von 2 Tagen beim Spielleiter einzureichen ist.

#### **4.10 Messgeräte zur Belagdicken-/ Belagebenheits- und Lichtmessung**

Die funktionsfähigen elektronischen Messgeräte zur Belagdicken-/Belagebenheitsmessung und Lichtmessung müssen dem Oberschiedsrichter auf Nachfrage, spätestens jedoch 60 Minuten vor Spielbeginn, vom Heimverein übergeben werden.

### **5 Wertung**

#### **5.1 Wertung von einzelnen Spielen**

Ein einzelnes absolviertes Spiel wird als verloren gewertet, wenn bei der Schlägerkontrolle nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entspricht.

Ein einzelnes Spiel wird auch dann als verloren gewertet, wenn vor dem Spiel festgestellt wird, dass der Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entspricht und der Spieler sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen.

Über weitere Sanktionen entscheidet die TTBL Sport GmbH.

### **F Rechtsbehelfe**

#### **1 Proteste**

**1.1** Ein Protest gegen Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, ist sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes bei der Spielleitung einzulegen.

**1.2** Ein Protest, der sich auf die allgemeinen Spielbedingungen erstreckt, kann nur berücksichtigt werden, wenn er vor Beginn des Mannschaftskampfes oder eines einzelnen Spiels bei der Spielleitung eingelegt wurde.

**1.3** Ein Protest ist unter Angabe des Zeitpunktes auf dem Spielberichtsformular zu vermerken. Diese Eintragung gilt als sofortige Protesteinlegung bei der Spielleitung. Die Begründung kann auf einem gesonderten Blatt erfolgen. Der Protest ist vom protestierenden Mannschaftsführer zu unterschreiben.

**1.4** Protestgründe können sein: Verstöße gegen Bestimmungen der Wettspielordnung des DTTB und der Spielordnung der TTBL Sport GmbH sowie Entscheidungen des OSR/ SR, soweit sie keine Tatsachenentscheidungen sind.

**1.5** Die Spielleitung wird Verstöße gegen bestehende Bestimmungen (z.B. Mitwirken nicht lizenzierter bzw. nicht spielberechtigter Spieler) ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten.

## **1 Geltungsbereich / Allgemeines**

**1.1** Diese Werbebestimmungen gelten für alle Spiele der 1. Tischtennis Bundesliga der Herren (TTBL), der Deutschen Pokalmeisterschaft der Herren (ab 1. Hauptrunde) sowie für alle von der TTBL Sport GmbH veranstalteten und ausgerichteten Veranstaltungen.

**1.2** In den Werbebestimmungen werden die Zulässigkeit der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereinszeichen (Wappen und Namen) einschließlich ihrer Farbgebung und der Spielernamen auf der Spielkleidung, die Schiedsrichterkleidung und die Materialien geregelt.

Alle Werbeflächen auf der Spielkleidung und den Materialien müssen deutlich voneinander getrennt sein und dürfen nur für jeweils einen Werbenden verwendet werden.

Alle von der ITTF zugelassenen Materialien dürfen das Logo der ITTF tragen.

**1.3** In den Werbebestimmungen werden zudem die der TTBL Sport GmbH im Rahmen des Ligamarketings zustehenden Vermarktungsrechte näher geregelt.

## **2 Spielkleidung**

Werbung, Herstellerzeichen, Vereinszeichen, Spielernamen und Städtenamen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

### **2.1 Grundsatz**

Werbung für Tabak und Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt, ist nicht gestattet

### **2.2 Vorderseite Hemd**

Für die Werbung auf der Vorderseite, der Schulter oder dem Ärmel des Hemdes sind – Herstellerzeichen unberücksichtigt - maximal 800 cm<sup>2</sup> (in nicht mehr als acht Flächen aufgeteilt, davon maximal sechs auf der Vorderseite des Hemdes) freigegeben.

### **2.3 Rückseite Hemd**

Für die Werbung auf der Rückseite des Hemdes sind maximal 400 cm<sup>2</sup> in bis zu zwei einzelnen Flächen freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden dürfen. Zusätzlich ist in Verbindung mit dem Namenszug eine weitere Werbefläche von maximal 100 cm<sup>2</sup> (ohne den Namen selbst) zugelassen, die, wenn sie auf dem Hemd unterhalb des Namens angebracht, direkt an sie angeschlossen sein muss. Zusätzlich aufgeflockte, aufgedruckte und aufgestickte Namenszüge dürfen bis zu 10 cm hoch sein.

### **2.4 Shorts**

Für die Werbung auf Shorts sind – das Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 120 cm<sup>2</sup> in bis zu zwei einzelnen Flächen vorne und/oder an den Seiten freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden dürfen.

### **2.5 Herstellerzeichen**

Auf Hemden sind höchstens zwei deutlich voneinander getrennte Herstellerzeichen, auf Shorts ist höchstens ein Herstellerzeichen zulässig, wobei die maximale Größe jedes einzelnen Zeichens 24 cm<sup>2</sup> nicht überschreiten darf.

### **2.6 Wappen**

Außer der nach 2.1 –2.4 erlaubten Werbung und den Herstellerzeichen darf die Spielkleidung auf ihrer Vorderseite oder dem Ärmel des Hemdes insgesamt nur ein maximal 64 cm<sup>2</sup> großes Wappen des Vereins tragen.

## **2.7 Farbgebung**

Die Farbe der Werbung, der Herstellerzeichen und der Vereinswappen auf der Vorderseite von Hemden, Shorts und Trainingsanzügen darf nicht so glänzend, reflektierend sein, dass sie den Gegner stören könnten.

## **2.8 Definitionen**

**2.8.1** Als Werbung (Werbefläche) gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden gezogen werden kann.

**2.8.2** Als Herstellerzeichen gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um die Symbole, Buchstaben und Linien des Herstellers gezogen werden kann.

**2.8.3** Als Vereinswappen gilt das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der um das offizielle Zeichen des Vereines gezogen werden kann. Ein Wappen, das Buchstaben, Symbole und Linien von Firmen und Institutionen beinhaltet, ist nur zulässig, wenn insoweit eine Verbindung (ein Bezug) zum Vereinsnamen besteht und einer Verwendung gesetzliche oder vertragliche Bestimmungen nicht entgegenstehen.

**2.8.4** Als Vereins- und Spielernamen gilt das kleinstmögliche Rechteck, das um die den entsprechenden Namen bildenden Buchstaben gezogen werden kann. Dem Vereinsnamen können Ergänzungen zum Zwecke der Werbung dann hinzugefügt werden, wenn sie Bestandteil des Namens sind und der Name in dieser Form in das Vereinsregister eingetragen ist.

## **2.9 Genehmigungspflicht**

Das Anbringen der Werbung, der Herstellerzeichen, des Vereinszeichens (Wappen und Namen) sowie der Spielernamen auf der Spielkleidung ist für alle von der TTBL Sport GmbH ausgerichteten Veranstaltungen (Tischtennis Bundesliga, Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren (ab 1. Hauptrunde) sowie alle sonstigen von der TTBL Sport GmbH ausgerichteten Veranstaltungen genehmigungspflichtig. Jegliche Abweichungen von den o.a. Regularien sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig und bedürfen einer vorherigen, gesonderten Antragstellung und Genehmigung.

Über den Antrag eines TTBL-Vereins auf Erteilung der Genehmigung entscheidet die TTBL Sport GmbH. Die Genehmigung gilt sodann für jeweils eine Saison. Die TTBL-Vereine haben dem Antrag die Original-Spielkleidung, für die die Genehmigung eingeholt werden soll, beizufügen.

Es wird darauf verwiesen, dass für Veranstaltungen der ETTU eigene Werbebestimmungen gelten.

## **2.10 Vorlagepflicht**

Kopien der Genehmigung sind mit den Mannschaftsaufstellungen bei jedem TTBL- und Pokalspiel sowie allen weiteren von der TTBL Sport GmbH veranstalteten oder ausgerichteten Veranstaltung mitzuführen und dem Oberschiedsrichter vorzulegen.

## **3 Materialien**

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

### **3.1 Grundsatz**

Werbung für Tabak und Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt, ist nicht gestattet.

### **3.2 Tische**

An Tischen sind nur an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte das Warenzeichen, das Symbol oder der Name ihrer Hersteller erlaubt, und zwar auf jeder Hälfte einer Längsseite und auf jeder Schmalseite nur einmal, wobei jedes Zeichen, jedes Symbol oder jeder Name auf eine Gesamtfläche von 200 cm<sup>2</sup> beschränkt ist.

Für weitere Werbung an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte ist pro Tischhälfte jeweils eine Fläche

an der Längs- und Schmalseiten freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden darf. Diese Werbung muss jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein, darf nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von je 60 cm nicht überschreiten.

Untertischwerbung an den beiden Längs- und Schmalseiten des Tisches sind erlaubt, sofern sie die Bewegungsfreiheit der Spieler nicht beeinträchtigt. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Auf den jeweiligen Längsseiten sind vier Werbeflächen möglich, auf den jeweiligen Schmalseiten sind zwei Werbeflächen möglich.

### **3.3 Netzgarnituren**

Netzgarnituren dürfen an ihren beiden Pfosten oder ihren beiden Gestellen mit Werbung ihrer Hersteller (Markenzeichen, Typ, etc.) in unbeschränkter Größe und beliebiger Farbe versehen werden, wenn dies dem Grundsatz entspricht, dass Materialien jedweder Art nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Darüber hinaus dürfen pro Netzseite Werbeflächen in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante aufgebracht werden.

Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten

### **3.4 Schiedsrichtertische**

Schiedsrichtertische innerhalb der Spielbox gelten als Bestandteil der Umrandung. Auf maximal drei konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen des Tisches dürfen jeweils maximal zwei Werbeflächen aufgebracht werden, deren Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume 40 cm nicht überschreiten darf, gleich ob die Werbung ein- oder mehrzeilig ist. Die Grund- und die Werbefarben müssen mit denen der Umrandung identisch, schwarz oder silber sein.

### **3.5 Zählgeräte**

Auf Vorder- und Rückseite der Zählgeräte darf je eine Werbung mit einer Fläche von maximal 350 cm<sup>2</sup> aufgebracht werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Zählgeräte, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### **3.6 Handtuchbehälter**

Handtuchbehälter dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm<sup>2</sup>, deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Handtuchbehälter, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### **3.7 Ballboxen**

Ballboxen dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm<sup>2</sup>, deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Ballboxen (maximal zwei Ballboxen pro Spielbox), müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### **3.8 Umrandungen**

Je Seite eines Umrandungselements ist eine Werbung zulässig. Die Werbung darf eine Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 60 cm nicht überschreiten, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig ist. Die Werbung auf den Innenseiten der Umrandung darf nicht mehr als zwei Farben aufweisen. Es wird empfoh-

len, die Farbgestaltung dieser Werbung in einem dunkleren Ton der Grundfarbe oder in Schwarz zu halten. Die Umrandungen einzelner Spielräume und Mannschaftsboxen innerhalb einer Spielhalle müssen auf der Innenseite sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen, die weder weiß noch orange sein darf. Die farbliche Gestaltung der Außenseite der Umrandungen darf von der Gestaltung der Innenseite abweichen.

### **3.9 Boden**

Als Spielboden ist der Einsatz eines roten Spezialbodenbelags verpflichtend. Die Werbefarben sind mit Ausnahme von Weiß und Orange beliebig. Innerhalb eines Spielraumes sind insgesamt vier Werbeflächen (in jeder Hälfte zwei, davon je eine zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung sowie zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m<sup>2</sup> gestattet. Der Abstand zwischen Umrandungen und Werbefläche muss jeweils mindestens einen Meter von der seitlichen Umrandung und 1,5 Meter von der hinteren Umrandung betragen.

Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung und des Herstellerzeichens in einem dunkleren oder unwesentlich helleren Ton der Grundfarbe des Bodens oder in schwarz zu halten. Die Spieleigenschaften der Werbeflächen (Rutschfestigkeit, etc.) müssen identisch sein mit denen der übrigen Bodenfläche.

### **3.10 Umfeld der Spielbox**

**3.10.1** Um den Spielraum herum darf innerhalb eines Abstandes von 2 Metern zur Umrandung (2-Meter-Zone) nur auf Schiedsrichtertischen, Zählgeräten, Spielergebnisanzeigen, auf den Außenseiten der Umrandungen, den Getränkeboxen und mit an der Hallenwand ständig angebrachter, zur Halle gehöriger Werbung geworben werden.

**3.10.2** Die Werbung an der Hallenwand darf nicht so glänzend, reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnte.

**3.10.3** Jede andere Werbung in der 2-Meter-Zone ist unzulässig.

### **3.11 Definitionen**

**3.11.1** Für die Werbung/Herstellerzeichen auf Materialien gelten 2.8.1 und 2.8.2.

**3.11.2** Grundfarben sind die Farben, die – mit Ausnahme der Werbefarben – auf den Materialien aufgebracht sind.

**3.11.3** Werbefarben sind die Farben, in denen die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden gestaltet sind.

### **3.12 Genehmigungspflicht**

Jegliche Abweichung von den o.a. Bestimmungen ist nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig und bedarf der vorherigen, gesonderten Antragstellung und Genehmigung durch die TTBL Sport GmbH.

## 2 Grundlegende Spielordnung

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe der Deutschen Pokalmeisterschaft der Damen sind die WO und die BSO des DTTB sowie mit nachfolgend genannter Ausnahme die Internationalen Tischtennisregeln in der jeweils gültigen Fassung, wie sie vom DTTB bekannt gemacht sind.

Abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln gilt: Zwischen den Ballwechseln ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, möglich, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

## 6 Austragungsmodus

### 6.1 Qualifikationsturnier

**6.1.1** Im Qualifikationsturnier wird in vier Gruppen A – D zu je drei Mannschaften im System „Jeder gegen jeden“ gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1–3 innerhalb der Gruppen ergibt.

**6.1.2** Die Mannschaften der 1. Bundesliga werden ohne Setzung in die Gruppen gelost, wobei auf eine möglichst gleichmäßige Anzahl an Mannschaften der 1. Bundesliga in den Gruppen zu achten ist.

**6.1.3** Die restlichen Mannschaften werden den Gruppen zugelost, wobei darauf zu achten ist, dass in einer Gruppe nicht mehr als eine Mannschaft je Verein sein darf und die Mannschaften aus dem Einzugsgebiet einer Regionalliga-Gruppe möglichst gleichmäßig auf die Gruppen verteilt werden.

**6.1.4** Innerhalb der Gruppen werden die Mannschaften anhand der Summe der Q-TTR Werte der besten drei Spielerinnen der Mannschaft gemäß der Mannschaftsmeldung der Vorrunde der jeweiligen Spielzeit gesetzt, die in einem Mannschaftskampf gemäß WO D 9.3 gleichzeitig einsatzberechtigt sind. Die Mannschaft mit der größten Summe wird an Position 1, die Mannschaft mit der geringsten Summe an Position 3 innerhalb der Gruppe gesetzt.

### 6.2 Final Four

**6.2.1** Das Final Four wird im K.-o.-System ausgetragen. Die Auslosung nimmt der OSR bis spätestens am Vorabend des Final Fours vor.

## 7 Austragungsreihenfolge Qualifikationsturnier

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 3	2 – Verlierer 1. Runde	2 – Sieger 1. Runde

Es wird jeweils gelost, welche Mannschaft als A und welche als B in das Spielberichtsformular einzutragen ist.

## 8 Spielsystem

Die Spiele werden im System der Tischtennis Bundesliga der Herren ausgetragen. Nach dem zweiten Spiel (A2–B1) tritt eine 15minütige Pause ein, sofern mindestens eine der beteiligten Mannschaften dies wünscht.

## 9 Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Alle notwendigen organisatorischen Vorkehrungen werden vom zuständigen Spielleiter getroffen. Für Auswahl und Benachrichtigung der SR ist der VSRO zuständig, in dessen Zuständigkeitsbereich die Mannschaftskämpfe durchgeführt werden. Es werden 3 SR pro Partie eingesetzt. Die Schiedsrichter dürfen keinem der beteiligten Vereine angehören. Die Schiedsrichter für das Qualifikationsturnier müssen lizenzierte Schiedsrichter, für das Final Four Schiedsrichter mit nationaler Schiedsrichterlizenz sein.

Als OSR ist jeweils ein Schiedsrichter einzusetzen, der mind. über eine nationale Schiedsrichterlizenz verfügt.

Das Schiedsgericht wird vom Ausschuss für Leistungssport eingesetzt.

## 10 Spielberichtsformular

Es gelten die Bestimmungen gemäß BSO Abschnitt F Ziffer 5.4.

## 11 Proteste

Die Mannschaftsführer können

- innerhalb von 12 Stunden nach Veröffentlichung der Auslosung Einspruch gegen die Auslosung und
- sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes Einspruch gegen Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, beim Schiedsgericht einlegen.

## 1 Veranstalter, Ausrichter, Durchführer

Der DTTB führt jährlich die Vorrunde der Deutschen Pokalmeisterschaft für Herren-Vereinsmannschaften durch. Verantwortlich für die Durchführung ist das Ressort Bundesligen Herren in Abstimmung mit dem Ausschuss für Leistungssport des DTTB. Die Austragungsorte werden anlässlich der Jahrestagung der Vereine der 2. Bundesliga vom zuständigen Spielleiter festgelegt. Für die Organisation und Durchführung der Mannschaftskämpfe ab der 1. Hauptrunde bis einschließlich des Finals sind die TTBL Sport GmbH bzw. der TTBL-Trägerverein e.V. zuständig.

## 2 Grundlegende Spielordnung

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe in der Vorrunde der Deutschen Pokalmeisterschaft der Herren sind die WO und die BSO des DTTB sowie mit nachfolgend genannter Ausnahme die Internationalen Tischtennisregeln in der jeweils gültigen Fassung, wie sie vom DTTB bekannt gemacht sind.

Abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln gilt: Zwischen den Ballwechseln ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, möglich, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

## 3 Finanzierung

**3.2** Die Kosten für den Oberschiedsrichter (OSR) und für die Schiedsrichter (SR) trägt der Heimverein bzw. der Durchführer wie folgt: 26 € für den OSR und für jeden SR zzgl. Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

## 4 Materialien

In den Mannschaftskämpfen werden die von den Heimvereinen angegebenen Tische, Bälle, Netzgarnituren, Umrandungen, Zählgeräte und Schiedsrichtertische verwendet. Bei Streitigkeiten entscheidet das Ressort Bundesligen Herren in Abstimmung mit dem Ausschuss für Leistungssport nach Anhörung der beteiligten Vereine endgültig. Tische und Netzgarnituren müssen die Zulassung der ITTF besitzen und der DIN-Norm (7898 Teil 1 bzw. Teil 2, für Neuproduktionen ab dem 01.03.2005 der DIN Norm EN 14468-1 bzw. EN 14468-2) entsprechen.

## 6 Austragungssystem/ -reihenfolge

**6.1** Die Meisterschaft wird in vier Gruppen A – D zu je vier Mannschaften im System „Jeder gegen jeden“ gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1-4 innerhalb der Gruppe ergibt.

**6.2** Die Mannschaften der 2. Bundesliga werden ohne Setzung in die Gruppen gelost, wobei auf eine möglichst gleichmäßige Anzahl an Mannschaften der 2. Bundesliga in den Gruppen zu achten ist.

**6.3** Die restlichen Mannschaften werden den Gruppen zugelost, wobei darauf zu achten ist, dass in einer Gruppe nicht mehr als eine Mannschaften je Verein sein darf.

**6.4** Austragungsreihenfolge: 1. Runde: 1-4; 2-3  
2. Runde: 3-1; 4-2  
3. Runde: 1-2; 3-4

Es wird jeweils gelost, welche Mannschaft als A und welche als B in das Spielberichtsformular einzutragen ist.

**6.5** Die vier Gruppensieger erreichen die erste Hauptrunde, die von der TTBL Sport GmbH bzw. vom TTBL Trägerverein e.V. bis einschließlich Finale durchgeführt wird.

## 7 Spielsystem

Die Spiele werden im gleichen System ausgetragen, wie die Spiele in der TTBL. Nach dem zweiten Spiel (A2–B1) tritt eine 15minütige Pause ein, sofern mindestens eine der beteiligten Mannschaften dies wünscht. Einreichung und Genehmigung der Mannschaftsaufstellung sind nicht erforderlich. Die Spielberechtigung wird durch die genehmigte Mannschaftsmeldung nachgewiesen.

## 8 Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter

Alle notwendigen organisatorischen Vorkehrungen werden durch die zuständigen Spielleiter getroffen (Anmerkung: Punkt 3.2 ist zu beachten.) Für Auswahl und Benachrichtigung ist der VSRO zuständig, in dessen Zuständigkeitsbereich die Spiele durchgeführt werden. Bei den Spielen der Vorrunde gilt: die Gesamtanzahl der Schiedsrichter ergibt sich aus der Tischanzahl mal 1,5. Die Schiedsrichter müssen lizenzierte Schiedsrichter sein und dürfen keinem der beteiligten Vereine angehören.

## 10 Proteste

Die Mannschaftsführer oder andere legitimierte Vereinsvertreter können innerhalb von 48 Stunden nach Veröffentlichung der Auslosung, Einspruch gegen die Auslosung beim Ressort Bundesligen Herren einlegen.

Die Entscheidung des Ressorts Bundesligen Herren ist endgültig.

#### **4 Materialien**

In den Spielen der Hauptrunde werden die von den Heimvereinen angegebenen Tische, Bälle, Netzgarnituren, Umrandungen, Zählgeräte und Schiedsrichtertische verwendet.

Über die Materialien für das Pokalfinale entscheidet die TTBL Sport GmbH. Tische, Bälle und Netzgarnituren müssen die Zulassung der ITTF besitzen.

Der Veranstalter bzw. der Ausrichter hat dafür zu sorgen, dass eine SDSL-Leitung (2MBit Up- und Download) in der Halle vorhanden ist.

Bei Streitigkeiten entscheidet die TTBL Sport GmbH.

#### **6 Austragungssystem**

**6.1** Die Deutsche Pokalmeisterschaft ab der 1. Hauptrunde wird im K.-o.-System ausgetragen.

**6.2** Die vier Gruppensieger der Vorrunde erreichen die 1. Hauptrunde (Achtelfinale).

Die Vereine, die in der laufenden Spielzeit der TTBL angehören, sind für das Achtelfinale gesetzt.

Sollte die Teilnehmerzahl im Achtelfinale nicht die Sollstärke von 16 Teilnehmern erreichen, ist wie folgt aufzufüllen:

- 1) Der Pokalsieger des letztjährigen Pokalfinals erhält ein Freilos.
- 2) Der Vizepokalsieger des letztjährigen Pokalfinals erhält ein Freilos.
- 3) Per Losentscheid erhält ein Halbfinalist des letztjährigen Pokalfinals ein Freilos.
- 4) Der zweite Halbfinalist des letztjährigen Pokalfinals erhält ein Freilos.

**6.3** Trifft ein niederklassigerer Verein auf einen höherklassigeren Verein, hat dieser Heimrecht. Treffen gleichklassige Vereine aufeinander, hat der erstgezogene Verein Heimrecht. Dies gilt für jede Runde, bis auf das Pokalfinale.

**6.4** Die Auslosung nimmt die TTBL Sport GmbH für alle Runden vor.

**6.5** Die Vereine werden anhand der Summe der, zum Zeitpunkt der Auslosung, aktuellen Q-TTR-Werte der besten drei Spieler der Mannschaft gesetzt. Berücksichtigt werden nur Spieler gemäß der Mannschaftsmeldung der Vorrunde der jeweiligen Spielzeit, die in einem Mannschaftskampf gemäß TTBL-Spielordnung D 6 gleichzeitig einsatzberechtigt sind.

Im Achtelfinale wird den beiden TTBL-Vereinen mit der höchsten und der zweithöchsten Summe aus den Q-TTR-Werten jeweils ein Gegner zugelost. Ausgenommen sind Vereine, die bereits ein Freilos gemäß Ziffer 6.2 der Durchführungsbestimmungen erhalten haben. Wird den beiden TTBL-Vereinen mit der höchsten und der zweithöchsten Summe aus den Q-TTR-Werten jeweils ein TTBL-Verein zugelost, wird das Heimrecht ausgelost.

Ab dem Viertelfinale kommt folgendes Turnierraster zur Anwendung:



Im Viertelfinale wird der Verein mit der höchsten Summe aus den Q-TTR-Werten im Turnierraster auf Position 1 gesetzt. Der Verein mit der zweithöchsten Summe an Position 8. Der Verein mit der dritthöchsten Summe an Position 5 und der Verein mit der vierthöchsten Summe entsprechend an Position 4.

## 7 Spielsystem und Wettkampfbestimmungen

Die Spiele werden im gleichen System ausgetragen, wie die Spiele in der TTBL. Nach dem zweiten Spiel (A2-B1) tritt eine 15minütige Pause ein. Dies gilt nicht für das Pokalfinale. Einreichung und Genehmigung der Mannschaftsaufstellung sind nicht erforderlich. Die Spielberechtigung wird durch die genehmigte Mannschaftsmeldung nachgewiesen. Des Weiteren sind die jeweiligen „Bestimmungen für Mannschaftskämpfe in der TTBL“ gemäß Spielordnung (SO) der TTBL Sport GmbH bindend. Über Ausnahmen für niederklassigere Teilnehmer entscheidet die TTBL Sport GmbH.

## 8 Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Alle notwendigen organisatorischen Vorkehrungen werden durch die TTBL Spielleitung getroffen. (Anmerkung: Punkt 3.2 ist zu beachten.)

Für Auswahl und Benachrichtigung ist der Verbandsschiedsrichterobmann (VSRO) zuständig, in dessen Zuständigkeitsbereich die Spiele durchgeführt werden. Ab der 1. Hauptrunde werden 1 OSR und 2 SR pro Partie eingesetzt. Die Schiedsrichter müssen vom DTTB lizenzierte Schiedsrichter sein und dürfen keinem der beteiligten Vereine angehören.

## 9 Spielberichts-/Ergebnismeldung

Für die Spiele von der 1. Hauptrunde bis zum Pokalfinale gelten die jeweiligen „Bestimmungen für Mannschaftskämpfe in der TTBL“ gemäß SO der TTBL Sport GmbH.

## 10 Proteste

Die Mannschaftsführer oder andere legitimierte Vereinsvertreter können innerhalb von 24 Stunden nach Veröffentlichung der Auslosung, Einspruch bei der TTBL Sport GmbH einlegen. Die Entscheidung der TTBL Sport GmbH über den Einspruch ist endgültig.



## TEIL A

### 1 Allgemeines

Diese Durchführungsbestimmungen gelten für alle Bundesveranstaltungen, die in Turnierform durchgeführt werden. Dabei handelt es sich um

- Deutsche Einzelmeisterschaften,
- Qualifikationsveranstaltungen zu den Einzelmeisterschaften,
- Bundesranglistenturniere,
- Deutsche Mannschaftsmeisterschaften,
- Qualifikationsveranstaltungen zu den Mannschaftsmeisterschaften,
- Deutsche Pokalmeisterschaften der Verbandsklassen,
- Deutschlandpokal-Turniere,

sofern in diesen Durchführungsbestimmungen im Einzelfall nichts anderes geregelt ist.

Zweck dieser Durchführungsbestimmungen ist es, einheitliche Richtlinien für diese Bundesveranstaltungen zu schaffen. Die Durchführungsbestimmungen ergänzen und erweitern die Wettspielordnung (WO) des DTTB, sofern deren Bestimmungen für die ordentliche Abwicklung des Spielbetriebs nicht ausreichen.

Grundlagen für die Durchführung dieser Bundesveranstaltungen sind die WO des DTTB sowie die internationalen Tischtennisregeln in der jeweils gültigen Fassung, wie sie vom DTTB bekannt gemacht worden sind.

Diese Fassung der Durchführungsbestimmungen ist am 15.12.2013 in Kraft getreten.

### 9 Materialien

Abweichend davon sind bei den Qualifikationsveranstaltungen gemäß Ziffer 17.2 und 17.5 keine bestimmten Materialien vorgeschrieben, soweit sie den DIN-Normen gemäß WO A 6.2 entsprechen. Es muss jedoch gewährleistet sein, dass für die Wettkämpfe der einzelnen Konkurrenzen die gleichen Tische, Netzgarnituren und Bälle benutzt werden.

### 10 Austragungssysteme

#### 10.1 Austragungssysteme für Individualwettbewerbe

**10.1.1** Einfaches K.-o.-System: Der Gewinner eines Spiels kommt in die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus. Als Ausgangsstellung ist je nach Teilnehmerzahl eine 4er-, 8er-, 16er- oder 32er-Turnierliste zu wählen. Nicht voll belegte Turnierlisten sind durch Freilose in der ersten Runde auszufüllen. Dabei sind zuerst den Gesetzten Freilose zuzuteilen.

**10.1.2** Gruppensystem "Jeder gegen Jeden": In Rundenform tritt jeder Spieler gegen jeden anderen an. Der Gewinner eines Spiels erhält einen Pluspunkt und der Verlierer einen Minuspunkt. Die Pluspunkte und die Minuspunkte sowie die gewonnenen und verlorenen Sätze und Bälle jedes einzelnen Spielers werden jeweils addiert.

Über die Platzierung entscheidet die größere Anzahl der Pluspunkte. Ist diese gleich, entscheidet die kleinere Zahl der Minuspunkte. Unter Spielern mit gleicher Zahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen aus allen ausgetragenen Spielen. Ist auch die Differenz der Sätze bei zwei oder mehreren Spielern gleich, so entscheiden deren Spiele untereinander (Punkt-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge). Ist auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Spieler.

#### 10.2 Austragungssysteme für Mannschaftswettbewerbe

**10.2.1** Einfaches K.-o.-System: Der Gewinner eines Mannschaftskampfes kommt in die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus. Als Ausgangsstellung ist je nach Teilnehmerzahl eine 4er-, 8er-, 16er- oder 32er-Turnierliste zu wählen. Nicht voll belegte Turnierlisten sind durch Freilose in der ersten Runde auszufüllen. Dabei sind zuerst den Gesetzten Freilose zuzuteilen.

**10.2.2** Gruppensystem "Jeder gegen Jeden": In Rundenform tritt jede Mannschaft gegen jede andere an. Der Gewinner eines Mannschaftskampfes erhält zwei Pluspunkte und der Verlierer zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Spielabschluss erhält jede Mannschaft einen Pluspunkt und einen Minuspunkt. Die Pluspunkte und die Minuspunkte sowie die gewonnenen und verlorenen Spiele, Sätze und Bälle jeder einzelnen Mannschaft werden jeweils addiert.

Über die Platzierung entscheidet die größere Zahl der Pluspunkte. Ist diese gleich, entscheidet die kleinere Zahl der Minuspunkte. Unter Mannschaften mit gleicher Zahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen (und bei deren Gleichheit die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und bei deren Gleichheit die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Bällen) aus allen ausgetragenen Mannschaftskämpfen. Ist auch die Differenz der Bälle bei zwei oder mehreren Mannschaften gleich, so entscheiden deren Mannschaftskämpfe untereinander (Punkt-, Spiel-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge). Ist

auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Mannschaften.

**10.2.3** Die Absage einer Mannschaft nach erfolgter Auslosung, die unentschuldigte Nichtanreise einer Mannschaft zu einer Veranstaltung und das Nichtantreten einer Mannschaft zu einem angesetzten Mannschaftskampf stellen Regelverstöße dar, die mit Ordnungsgebühren gemäß der Gebührenordnung (Beitrags- und Gebührenordnung des DTTB) geahndet werden.

## 11 Anzahl der Gewinnsätze

**11.1** In allen Spielen werden drei Gewinnsätze gespielt, soweit in A 11.2 nicht anderweitig geregelt.

**11.2** Nur in den Einzel- und Doppel-Konkurrenzen der Damen und Herren und in den Einzelkonkurrenzen der Jugend- und Schülerklasse werden drei oder vier Gewinnsätze gespielt. Sofern dabei im kombinierten Gruppen- und K.-o.-System gespielt wird, sind in den Gruppen drei und in den K.-o.-Runden vier Gewinnsätze zulässig. Die Details sind im Teil B festzulegen.

## 12 Wertung

### 12.1 Wertung von einzelnen Spielen

Ein einzelnes Spiel wird für einen Spieler bzw. ein Paar als verloren gewertet, wenn

- festgestellt wird, dass er/es mit nicht von der ITTF zugelassenen Schlägerbelägen antritt und sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- vor dem Spiel vom OSR mit einem ITTF-anerkannten Testgerät festgestellt wird, dass ein Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind und er/es sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- nach einem Spiel vom OSR durch einen Test mit einem ITTF-anerkannten Testgerät festgestellt wird, dass ein Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind.

### 12.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

Der gesamte Mannschaftskampf wird für die Mannschaft als verloren gewertet, die

- nicht spielberechtigte oder nicht einsatzberechtigte Spieler mitwirken lässt,
- gegen die Vorschriften der Ziffern 2, 3 und/oder 4 von Abschnitt D der WO verstößt (falsche Spielreihenfolge, falsche Einzel und/oder Doppelaufstellung etc.),
- nicht geschlossen aufrückt,
- schuldhaft einen Spielabbruch verursacht,
- nicht in der erforderlichen Mindeststärke antritt.

## 13 Schiedsrichtertätigkeit

Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt eines Schiedsrichters zu übernehmen. Bei Weigerung kann der Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen und bestraft werden. Im Teil B dieser Durchführungsbestimmungen ist bei den einzelnen Veranstaltungen geregelt, ob und in welchen Phasen der Veranstaltung Spieler mit der Schiedsrichterfunktion betraut werden.

Für alle anderen Phasen einer Veranstaltung und für alle Veranstaltungen, bei denen keine Spieler die Schiedsrichterfunktion zu übernehmen brauchen, ergibt sich die erforderliche Anzahl von Personen, die die Schiedsrichterfunktion übernehmen, aus der Tischanzahl gemäß Ziffer 18 mal 1,5.

Wie viele dieser Personen lizenzierte Schiedsrichter sein müssen, wird vom DTTB-Ressort Schiedsrichter festgelegt, das gemeinsam mit dem ausrichtenden Mitgliedsverband für die Organisation dieser lizenzierten Schiedsrichter verantwortlich ist.

Für die Organisation der verbleibenden Personen, die die Schiedsrichterfunktion ggf. ohne Schiedsrichterlizenz übernehmen (Volunteers), ist der ausrichtende Mitgliedsverband gemeinsam mit dem Durchführer verantwortlich. Dabei ist darauf zu achten, dass nach Möglichkeit Personen aus dem nahen Umfeld des Veranstaltungsortes eingesetzt werden.

## 15 Proteste

Einsprüche gegen die Setzung und/oder die Auslosung können – bei Individualmeisterschaften, deren Qualifikationsveranstaltungen und bei Ranglistenturnieren von direkt betroffenen Spielern oder ihren legitimierten Betreuern, bei Deutschland-Pokal-Wettbewerben nur von offiziellen Vertretern der entsendenden Mitgliedsverbände und bei Mannschaftsmeisterschaften, deren Qualifikationsveranstaltungen und bei Pokalmeisterschaften nur von legitimierten Vereinsvertretern – innerhalb von 48 Stunden nach Veröffentlichung der Turnierlisten, spätestens jedoch 60 Minuten vor Beginn der Veranstaltung, bei dem in der jeweiligen Ausschreibung genannten Schiedsgericht eingelegt werden.

Abweichend hiervon können bei Individualmeisterschaften, deren Qualifikationsveranstaltungen und bei Ranglistenturnieren im Jugend- und Schülerbereich nur offizielle Vertreter der entsendenden Mitgliedsverbände nach Maßgabe des ersten Absatzes Einspruch einlegen.

Bei Auslosung während einer Veranstaltung, z.B. für eine zweite Stufe des Austragungsmodus, muss der Einspruch sofort nach Beendigung der Auslosung, spätestens jedoch unmittelbar nach dem Aushang der Turnierlisten bei dem in der jeweiligen Ausschreibung genannten Schiedsgericht



ingelegt werden.

Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist endgültig.

## 19 Teil B

Im Teil B werden für jede der unten aufgeführten Bundesveranstaltungen die Details zu den folgenden Aspekten der Durchführung (und ggf. weiteren) festgelegt, die den Bestimmungen von Teil A nicht widersprechen dürfen:

- a) Größe der Teilnehmerfelder in den einzelnen Konkurrenzen (nur für die Qualifikationsveranstaltungen nach Teil A, Ziffer 7.1.3; ansonsten bereits in Teil A geregelt)
- b) Quotenverteilung
- c) Austragungssystem
- d) Austragungsreihenfolge
- e) Spielsystem
- f) Auszeichnungen

Diese Details lehnen sich im Wortlaut in den meisten Fällen an den jetzigen Wortlaut der bestehenden einzelnen Durchführungsbestimmungen zu den obengenannten Punkten an. Bezüglich der neuen Qualifikationsveranstaltungen sollten die Vorschläge der jeweils betroffenen Mitgliedsverbände nach Möglichkeit Berücksichtigung finden.

Zuständig für die ab 01.07.2010 geltende Fassung des Teils B sind laut DTTB-Satzung die Jahrestagungen der Sportwarte, der Jugendwarte und der Seniorenwarte.

Anträge an die Jahrestagungen der Sport-, Jugend- und Seniorenwarte sind bis spätestens drei Wochen vor der jeweiligen Tagung an das Generalsekretariat des DTTB zu richten.

Die Antragsprüfungskommission ist bei der Versendung der Anträge durch das Generalsekretariat einzubeziehen.

Bei der Beschlussfassung über sämtliche im Teil B zu regelnden Bestimmungen zu jeder einzelnen Qualifikationsveranstaltung nach Teil A, Ziffer 7.1.3 sind Mitgliedsverbände, die nicht der jeweiligen Qualifikationsveranstaltung zugeordnet sind, nicht stimmberechtigt.

## Teil B

### 1 Deutsche Einzelmeisterschaften

#### 1.1 Damen/Herren

##### c) Austragungssystem / Setzungskriterien / Setzlisten / Gewinnsätze

Die Deutschen Einzelmeisterschaften Damen/Herren werden nach einem vom Ausschuss für Leistungssport rechtzeitig vor der jeweiligen Meisterschaft festzulegenden und bekannt zu gebenden Modus ausgetragen. Die Doppelkonkurrenzen werden ausschließlich im K.-o.-System ausgetragen.

Die Setzungskriterien sowie Setzlisten werden vom Ressort Erwachsenensport festgelegt und spätestens mit der Ausschreibung veröffentlicht.

In Gruppenspielen der Einzel-Konkurrenzen entscheidet der Gewinn von 3 Sätzen. In den K.-o.-Runden entscheidet der Gewinn von 4 Sätzen.

In den Doppel-Konkurrenzen entscheidet der Gewinn von 3 Sätzen, ab dem Viertelfinale der Gewinn von 4 Sätzen.

##### d) Austragungsreihenfolge

Wenn Gruppenspiele zum Austragungssystem gehören, lautet die Austragungsreihenfolge dabei:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden.

#### 1.2 Leistungsklassen

##### c) Austragungssystem / Gruppeneinteilung / Gewinnsätze

In der Vorrunde der Einzelkonkurrenzen wird in 8 Gruppen zu je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden" gespielt. Die Gruppeneinteilung nimmt das Ressort Erwachsenensport vor.

Die Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe qualifizieren sich für das Achtelfinale. Ab dem Achtelfinale wird im Einfachen K.-o.-System gespielt. Die Gruppenersten werden auf die Plätze 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13 und 16, die Gruppenzweiten in die jeweils andere Hälfte auf die dann noch freien Plätze gelost.

Sollten die Felder nicht voll besetzt sein, wird der Austragungsmodus durch das Ressort Erwachsenensport oder das Schiedsgericht in Abstimmung mit der Turnierleitung entsprechend der Anzahl der Spieler angepasst.

Die Doppelkonkurrenzen werden im einfachen K.-o.-System ausgetragen.

Wird ein Spieler für eine Doppel-Konkurrenz ohne Partner gemeldet, so bemüht sich das Ressort Erwachsenensport um die Zusammenstellung mit einem anderen Spieler. Fällt in einem Doppel ein Partner nach erfolgter Auslosung aus, so kann die Ersatzgestaltung nur durch einen Spieler, der in der entsprechenden Konkurrenz nicht ausgelost ist, oder nur durch einen Spieler, dessen Partner ebenfalls ausgefallen ist, erfolgen. Sonstige Umstellungen von Doppelpaarungen nach erfolgter Auslosung sind ausgeschlossen.

In allen Einzeln und Doppeln entscheiden drei Gewinnsätze.

##### d) Austragungsreihenfolge

Die Austragungsreihenfolge in den Gruppenspielen lautet:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden.

##### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

In den Gruppenspielen der Vorrunde sind die Teilnehmer verpflichtet, selbst als Schiedsrichter zu fungieren.

#### 1.3 Jugend

##### c) Austragungssystem

Die Nationalen Deutschen Meisterschaften werden zunächst im Einzel in einer Vorrunde in 12 Gruppen mit je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden" ausgespielt. Die Gruppenköpfe werden gemäß der vom Ressort Jugendsport erstellten Setzungsliste den Gruppen zugeordnet. Fällt ein gesetzter Spieler einer Gruppe aus, so ist diese als letzte Gruppe einzureihen. Die anderen Gruppen rücken nach vorne. Trifft dies auf mehrere



Gruppen zu, so sind diese gemäß ihrer Gruppennummern nach hinten einzureihen.

Die Ersten und Zweiten jeder Gruppe qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde. Nach Abschluss der Gruppenspiele erstellt das Ressort Jugendsport eine neue Setzungsliste der Gruppensieger. In der K.-o.-Runde werden 8 Spieler so gesetzt, dass sie bereits die Runde der letzten 16 erreicht haben. Die verbleibenden Gruppensieger werden so ausgelost, dass sie in der ersten K.-o.-Runde nicht aufeinander treffen.

Für die Auslosung gilt der Grundsatz, dass die Gruppensieger so spät wie möglich auf den Gruppenzweiten ihrer Vorrundengruppe treffen.

Die Auslosungen sind öffentlich.

In den Einzelwettbewerben wird ab dem Achtelfinale auf vier Gewinnsätze gespielt.

Die Doppel werden im einfachen K.-o.-System ausgetragen.

### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## 1.4 Schüler

### c) Austragungssystem

Siehe 1.3.c

### d) Austragungsreihenfolge

Siehe 1.3.d

### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Siehe 1.3.g

## 1.5 Senioren

### c) Austragungssystem

Die Deutschen Einzelmeisterschaften der Senioren werden im Einzel zunächst in einer Vorrunde in bis zu 12 Gruppen (je nach dem Teilnehmerfeld der verschiedenen Altersklassen) mit je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden" ausgespielt. Die Gruppen sind entsprechend der Setzungskriterien zu nummerieren. Die Ersten und Zweiten aller Gruppen qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde.

Die Gruppensieger werden so ausgelost, dass sie in der ersten K.-o.-Runde nicht aufeinander treffen. Die Gruppensieger erhalten für die Auslosung den Setzplatz ihrer Gruppennummer. Fällt ein gesetzter Spieler einer Gruppe aus, so ist diese als letzte Gruppe einzureihen. Die anderen Gruppen rücken nach vorne. Trifft dies auf mehrere Gruppen zu, so sind diese gemäß ihrer Gruppennummern nach hinten einzureihen.

Die Gruppenzweiten werden so ausgelost, dass sie frühestens im Finale auf den Gruppensieger ihrer Vorrundengruppe treffen.

Die Doppel und Mixed werden im K.-o.-System ausgetragen. Die Setzungslisten legt das Ressort Seniorensport fest. Die Auslosung ist öffentlich.

### d) Austragungsreihenfolge in den -Vorrundengruppen

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kann der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel zwischen dem DTTB und dem Ausrichter/Durchführer vereinbart werden. Über den Einsatz weiterer Schiedsrichter entscheidet im Einzelfall der jeweilige Oberschiedsrichter.

In den Vorrunden wird die Schiedsrichterfunktion von den spielfreien Spielern übernommen. Die Gesamtzahl der Schiedsrichter, die nach den Gruppenspielen zum Einsatz kommen, ergibt sich aus der Tischanzahl (32) mal 1,5. Ein Drittel davon müssen lizenzierte Schiedsrichter sein.

## 2 Qualifikationsveranstaltungen (QV) zu den Einzelmeisterschaften

### 2.1 Damen/Herren

#### Region 6 (Mitgliedsverbände BETTV, TTVB, FTTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)

### c) Austragungssystem / Gruppeneinteilung / Setzung

In allen Einzel-Konkurrenzen wird zunächst in einer Vorrunde in 6 Gruppen mit je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden" gespielt. Es wird eine



Spielstärkereihenfolge nach Q-TTR-Wert vom 11.12. des Vorjahres erstellt. Bei der Gruppeneinteilung erhält der stärkste Teilnehmer die Platzziffer 1 der ersten Gruppe, der zweitstärkste die Platzziffer 1 der Gruppe 2 usw. Ist in allen Gruppen der erste Teilnehmer zugewiesen worden, erhält der Nächststärkste die Platzziffer 2 der Gruppe 6, der darauffolgende Nächststärkste die Platzziffer 2 der Gruppe 5 usw. Dieses Zuweisungsverfahren (Schlangen-System) wird für alle Teilnehmer entsprechend angewendet.

Die Verbandszugehörigkeit ist hierbei zu beachten. Gegebenenfalls ist der betroffene Spieler in eine benachbarte Gruppe einzuteilen, so dass ein verbandsinternes Gruppenspiel vermieden wird.

Sind mehr als 6 Spieler aus einem MV in einer Konkurrenz startberechtigt, so werden die betroffenen Spieler von Platz 1 – 12 der Spielstärkereihenfolge grundsätzlich in verschiedene Gruppen eingeteilt, bei den Spielern von Platz 13 – 24 erfolgt eine notwendige Einteilung zweier Spieler aus demselben MV in dieselbe Gruppe sobald sie sich nach dem Schlangen-System ergibt. Verbandsinterne Spiele sind in der ersten Runde auszutragen.

Die Ersten und Zweiten jeder Gruppe qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde. Die Gruppensieger werden so ausgelost, dass sie in der ersten K.-o.-Runde nicht aufeinander und frühestens im Finale auf den Gruppensiege ihrer Vorrundengruppe treffen können. Die Sieger/innen der Gruppenspiele der ersten vier Gruppen werden auf die Plätze 1/16 bzw. 8/9 gelost. Die Sieger der Vorrundengruppen 5 und 6 werden auf die Plätze 5 und 12 im Raster der Endrunde gelost. Die Gruppensieger werden auf die verbliebenen Rasterplätze gelost. Es ist zu berücksichtigen, dass Spieler in der Endrunde so spät wie möglich gegen Spieler aus dem gleichen Mitgliedsverband spielen müssen.

Die Setzung für die Doppelkonkurrenzen erfolgt auf Grundlage der jeweiligen Einzelspielstärkereihenfolge. Die Doppel werden im K.-o.-System ausgetragen.

Die Auslosung ist öffentlich.

In den Einzelkonkurrenzen werden in der Vorrunde sowie in der Hauptrunde die Gewinner im System „Best of Seven“ ermittelt. In den Doppelkonkurrenzen werden die Siegerpaare jeweils im System „Best of Five“ ermittelt.

#### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

#### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) wird ein Schiedsrichter pro Tisch eingesetzt.

### Region 7 (Mitgliedsverbände PTTV, RTTV, TTVR, STTB)

#### c) Austragungssystem/Gruppeneinteilung/ Setzung /Gewinnsätze

Die Veranstaltung wird in Ranglistenform („Jeder gegen Jeden“) ausgetragen.

Die nach der verbandsinternen Reihenfolge stärksten Spielerinnen und Spieler jedes Verbandes werden auf die Positionen 1–4 gesetzt. Die übrigen Positionen werden frei gelost.

Alle Spiele werden auf drei Gewinnsätze gespielt.

#### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
1 – 5	1 – 9	1 – 11	1 – 12
2 – 6	11 – 4	12 – 9	10 – 11
3 – 7	12 – 3	10 – 4	8 – 9
4 – 8	10 – 2	8 – 3	7 – 4
9 – 10	8 – 5	7 – 2	6 – 3
11 – 12	7 – 6	6 – 5	5 – 2

5. Runde	6. Runde	7. Runde	8. Runde
1 – 7	1 – 6	1 – 3	1 – 4
6 – 8	5 – 7	4 – 2	9 – 3
5 – 10	2 – 8	9 – 5	11 – 2



2 – 12	3 – 10	11 – 6	12 – 5
3 – 11	4 – 12	12 – 7	10 – 6
4 – 9	9 – 11	10 – 8	8 – 7

9. Runde	10. Runde	11. Runde
1 – 10	1 – 8	1 – 2
8 – 12	7 – 10	3 – 5
7 – 11	6 – 12	4 – 6
6 – 9	5 – 11	9 – 7
5 – 4	2 – 9	11 – 8
2 – 3	3 – 4	12 – 10

Am ersten Tag werden sechs oder sieben Spiele, am zweiten Tag fünf oder vier Spiele ausgetragen.

### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) wird ein Schiedsrichter pro Tisch eingesetzt.

### h) Spielbedingungen

Abweichend von WO A 13 betragen die Mindestmaße für den Spielraum pro Tisch 10 m Länge, 5 m Breite und 4 m Höhe. Über der gesamten Spielfläche muss eine gleichmäßige Beleuchtungsstärke von mindestens 300 Lux vorhanden sein. Die Veranstaltung wird an sechs Tischen über zwei Tage gespielt.

## Region 8 (Mitgliedsverbände TTVSA, SÄTTV, TTTV)

### c) Austragungssystem / Gruppeneinteilung / Setzung / Gewinnsätze

Das Qualifikationsturnier wird mit 16 Teilnehmern in zwei Vorrundengruppen im System „Jeder gegen Jeden“ gespielt und mit vier Gewinnsätzen entschieden. Die Gruppenzusammenstellung erfolgt anhand des jeweils aktuellen QTTR-Wertes und unter Berücksichtigung der Verbandszugehörigkeit.

Das Turnier wird in seiner ersten Stufe (Vorrunde) in zwei Gruppen (A und B) mit jeweils 8 Teilnehmern im System „Jeder gegen Jeden“ ausgetragen.

Gruppe A

- 1.
- 4.
- 5.
- 8.
- 9.
- 12.
- 13.
- 16.

Gruppe B

- 2.
- 3.
- 6.
- 7.
- 10.
- 11.
- 14.
- 15.

In der zweiten Stufe (Endrunde) spielen die Plätze 1 -3 beider Vorrundengruppen in einer Endrundengruppe C unter Mitnahme der Vorrundenergebnisse die Plätze 1 -6 aus.

Die Platzziffern werden so zugeordnet, dass die Teilnehmer eines Verbandes die Spiele gegeneinander zuerst austragen.

Doppel- und Mixedwettbewerbe werden nicht gespielt.

### d) Austragungsreihenfolge

Die Spielreihenfolge wird wie folgt festgelegt:

Vorrunde:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde	6. Runde	7. Runde
1 – 8	1 – 7	1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 7	2 – 6	2 – 5	2 – 4	2 – 3	2 – 8	3 – 7
3 – 6	3 – 5	3 – 4	3 – 8	5 – 7	4 – 7	4 – 6



4 – 5	4 – 8	7 – 8	6 – 7	6 – 8	5 – 6	5 – 8
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Platzierungsrunde:

Gruppe C (um die Plätze 1 – 6)

1. Runde	2. Runde	3. Runde
A1 – B 3	A1 – B2	A1 – B1
A2 – B2	A2 – B1	A2 – B3
A3 – B1	A3 – B3	A3 – B2

**g) Schiedsrichtereinsatz**

Für die QV wird ein Oberschiedsrichter eingesetzt und für die Leitung eines Spiels abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln B, Ziff. 3.2, jeweils ein Schiedsrichter.

**2.2 Jugend/Schüler**

**Region 6 (Mitgliedsverbände BETTV, TTVB, FTTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)**

**c) Austragungssystem**

Im Einzel zunächst in einer Vorrunde in 6 Gruppen mit je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden".

Die Ersten und Zweiten jeder Gruppe qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde.

Die Doppel werden im einfachen K.-o.-System ausgetragen.

Es werden drei Gewinnsätze gespielt.

Die Auslosung ist öffentlich.

**g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht**

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

**Region 7 (Mitgliedsverbände PTTV, RTTV, TTVR, STTB)**

**c) Austragungssystem**

Die jeweils 12 Teilnehmer spielen in einer Gruppe im System „ Jeder gegen Jeden“.

Es werden drei Gewinnsätze gespielt.

**d) Austragungsreihenfolge**

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
1 – 12	2 – 12	3 – 12	8 – 12
2 – 11	3 – 1	4 – 2	9 – 7
3 – 10	4 – 11	5 – 1	10 – 6
4 – 9	5 – 10	6 – 11	11 – 5
5 – 8	6 – 9	7 – 10	1 – 4
6 – 7	7 – 8	8 – 9	2 – 3
5. Runde	6. Runde	7. Runde	8. Runde
9 – 12	4 – 12	5 – 12	6 – 12
10 – 8	5 – 3	6 – 4	7 – 5
11 – 7	6 – 2	7 – 3	8 – 4
1 – 6	7 – 1	8 – 2	9 – 3
2 – 5	8 – 11	9 – 1	10 – 2



3 – 4	9 – 10	10 – 11	11 – 1
-------	--------	---------	--------

9. Runde	10. Runde	11. Runde
7 – 12	10 – 12	11 – 12
8 – 6	11 – 9	1 – 10
9 – 5	1 – 8	2 – 9
10 – 4	2 – 7	3 – 8
11 – 3	3 – 6	4 – 7
1 – 2	4 – 5	5 – 6

### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## Region 8 (Mitgliedsverbände TTVSA, SÄTTV, TTTV)

### c) Austragungssystem

Die jeweils 12 Teilnehmer spielen in einer Gruppe im System "Jeder gegen Jeden".

Es werden drei Gewinnsätze gespielt.

### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
2 – 11	2 – 10	2 – 9	2 – 8
3 – 10	3 – 9	3 – 8	3 – 7
4 – 9	4 – 8	4 – 7	4 – 6
5 – 8	5 – 7	5 – 6	5 – 12
6 – 7	6 – 12	11 – 12	10 – 11
1 – 12	1 – 11	1 – 10	1 – 9

5. Runde	6. Runde	7. Runde	8. Runde
1 – 8	1 – 7	1 – 6	1 – 5
2 – 7	2 – 6	2 – 5	2 – 4
3 – 6	3 – 5	3 – 4	3 – 12
4 – 5	4 – 12	7 – 11	6 – 11
9 – 11	8 – 11	8 – 10	7 – 10
10 – 12	9 – 10	9 – 12	8 – 9

9. Runde	10. Runde	11. Runde
1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 3	2 – 12	3 – 11
5 – 11	4 – 11	4 – 10
6 – 10	5 – 10	5 – 9
7 – 9	6 – 9	6 – 8
8 – 12	7 – 8	7 – 12

### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## 2.3 Senioren

### Region 6 (Mitgliedsverbände BETTV, TTVB, FTTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)

#### c) Austragungssystem

In allen Einzel-Konkurrenzen wird zunächst in einer Vorrunde in bis zu 8 Gruppen (je nach dem Teilnehmerkreis der verschiedenen Altersklassen) mit je 4 Spielern im System „Jeder gegen Jeden“ gespielt. In jede Gruppe wird ein Spieler der Setzliste gelost.

Die Ersten und Zweiten aller Gruppen qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde. Die Gruppensieger werden so ausgelost, dass sie in der ersten K.-o.-Runde nicht aufeinandertreffen. Die Sieger der Gruppenspiele der ersten vier (bzw. zwei) Gruppen werden auf die Plätze 1/16 bzw. 8/9 (bzw. 1/8) gelost. Die weiteren Sieger der Gruppenspiele werden so auf die Plätze 4/5/12/13 (bzw. 4/5) gelost, dass Spieler aus dem gleichen Verband so spät wie möglich gegeneinander kommen.

Die Gruppenzweiten werden so auf die verbliebenen Rasterplätze gelost, dass sie frühestens im Finale auf den Gruppensieger ihrer Vorrundengruppe treffen und so spät wie möglich gegen Spieler aus dem gleichen Mitgliedsverband kommen können.

Die Doppel und Mixed werden im K.-o.-System ausgetragen. Die Auslosung ist öffentlich.

#### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

#### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kann der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel zwischen dem DTTB und dem Ausrichter/Durchführer vereinbart werden. Über den Einsatz weiterer Schiedsrichter entscheidet im Einzelfall der jeweilige Oberschiedsrichter.

In den Vorrunden wird die Schiedsrichterfunktion von den spielfreien Spielern übernommen. Die Gesamtzahl der Schiedsrichter, die nach den Gruppenspielen zum Einsatz kommen, ergibt sich aus der Tischanzahl (32) mal 1,5. Ein Drittel davon müssen lizenzierte Schiedsrichter sein.

### Region 7 (Mitgliedsverbände PTTV, RTTV, TTVR, STTB)

#### c) Austragungssystem

Bei allen Einzel-Konkurrenzen mit mehr als sechs Teilnehmern wird in Gruppen bis zu je 4 Spielern im System „Jeder gegen Jeden“ gespielt. Die beiden Ersten jeder Gruppe qualifizieren sich für die Hauptrunde, welche im K.O.-System ausgespielt wird.

Bei nur zwei Gruppen qualifizieren sich die beiden Ersten jeder Gruppe für das Halbfinale. Zur Festlegung von Nachrückern werden die ersten vier Plätze ausgespielt.

In allen übrigen Klassen wird in einer Gruppe „Jeder gegen Jeden“ gespielt.

#### d) Austragungsreihenfolge

##### 6-er Feld

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
1 – 6	6 – 4	2 – 6	6 – 5	3 – 6
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

##### 4-er Feld

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

#### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kann der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel zwischen dem DTTB und dem Ausrichter / Durchführer vereinbart werden. Über den Einsatz weiterer Schiedsrichter entscheidet im Einzelfall der jeweilige Oberschiedsrichter.

In den Vorrunden wird die Schiedsrichterfunktion von den spielfreien Spielern übernommen.



## Region 8 (Mitgliedsverbände TTVSA, SÄTTV, TTTV)

### c) Austragungssystem

In allen Einzel-Konkurrenzen wird zunächst in einer Vorrunde in bis zu 4 Gruppen (je nach dem Teilnehmerkreis der verschiedenen -Altersklassen) mit je 4 Spielern im System "Jeder gegen Jeden" gespielt. In jede Gruppe wird ein Spieler der Setzliste gelost.

Die Ersten und Zweiten aller Gruppen qualifizieren sich für die anschließende K.-o.-Runde.

Die Gruppensieger werden so ausgelost, dass sie in der ersten K.-o.-Runde nicht aufeinander treffen. Die Sieger der Gruppenspiele der ersten zwei Gruppen werden auf die Plätze 1/8 (ggf. 1/4) gelost. Die weiteren Sieger der Gruppenspiele werden so auf die Plätze 4/5 gelost, dass Spieler aus dem gleichen Verband so spät wie möglich gegeneinander kommen.

Die Gruppenzweiten werden so auf die verbliebenen Rasterplätze gelost, dass sie frühestens im Finale auf den Gruppensieger ihrer Vorrundengruppe treffen und so spät wie möglich gegen Spieler aus dem gleichen Mitgliedsverband kommen können.

Die Doppel und Mixed werden im K.-o.-System ausgetragen. Die Auslosung ist öffentlich.

### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kann der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel zwischen dem DTTB und dem Ausrichter/Durchführer vereinbart werden. Über den Einsatz weiterer Schiedsrichter entscheidet im Einzelfall der jeweilige Oberschiedsrichter.

In den Vorrunden wird die Schiedsrichterfunktion von den spielfreien Spielern übernommen. Die Gesamtzahl der Schiedsrichter, die nach den Gruppenspielen zum Einsatz kommen, ergibt sich aus der Tischanzahl (16) mal 1,5. Ein Drittel davon müssen lizenzierte Schiedsrichter sein.

## 3 Ranglistenturniere

### 3.1 BRLF Damen / Herren

#### c) Austragungssystem / Gruppeneinteilung / Setzungskriterien / Gewinnsätze

Das Turnier wird in seiner ersten Stufe (Vorrunde) in 8 Gruppen (A bis H) mit jeweils 6 Teilnehmern im System "Jeder gegen Jeden" ausgetragen.

Die Gruppeneinteilung nimmt das Ressort Erwachsenensport des DTTB unter Berücksichtigung der Spielstärke vor (Schlangensystem aufgrund der Q-TTR-Werte). Die Platzziffern der Spieler bei der Gruppeneinteilung werden jeweils so vergeben, dass Spieler des gleichen Mitgliedsverbands die Spiele möglichst frühzeitig gegeneinander austragen.

Aus der ersten Stufe (Vorrunde) qualifizieren sich die Erstplatzierten einer jeden Gruppe direkt für die zweite Stufe (Endrunde), die in einem modifizierten K.-o.-System ausgetragen wird. Die Zweit- und Drittplatzierten einer jeden Gruppe ermitteln in einem Qualifikationsspiel die übrigen Teilnehmer an der Endrunde.

In der zweiten Stufe (Endrunde) spielen die oben genannten Qualifizierten um die Plätze 1 bis 16, wobei lediglich die Endplatzierungen 1-2 sowie 13-14 exakt ermittelt werden. Die weiteren Endplatzierungen von Platz 17 bis 48 werden nicht ausgespielt, sondern gemäß der zum Zeitpunkt der Austragung des Turniers gültigen nationalen Rangliste und unter Berücksichtigung der erspielten Platzierung in der Gruppe festgelegt. Das Austragungssystem der Platzierungsrunde muss spätestens mit der Ausschreibung veröffentlicht werden.

In allen Spielen der ersten Stufe (Vorrunde) entscheiden drei Gewinnsätze. In allen Spielen der zweiten Stufe (Platzierungsrunde) entscheiden vier Gewinnsätze.

#### d) Austragungsreihenfolge

Die Austragungsreihenfolge in den Gruppenspielen lautet:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
1 – 6	3 – 6	2 – 6	6 – 5	6 – 4
2 – 5	4 – 2	3 – 1	1 – 4	5 – 3
3 – 4	5 – 1	4 – 5	2 – 3	1 – 2

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden.



### 3.3 Top 48 Jugend

#### c) Austragungssystem

Das Turnier wird in seiner ersten Stufe (Vorrunde) in acht Gruppen (A bis H) mit jeweils 6 Teilnehmern im System "Jeder gegen Jeden" ausgetragen. Die Gruppeneinteilung nimmt das Ressort Jugendsport unter Berücksichtigung der Spielstärke vor. Fällt nach der Gruppeneinteilung ein als Gruppenkopf gesetzter Spieler aus, so wird der Ersatzspieler auf diesen Platz gesetzt und die Gruppe für die zweite Stufe (Platzierungsrunde) hinten angestellt. Bei diesem Verfahren wird keine Rücksicht mehr auf die Verbandszugehörigkeit genommen (Ziffer 3.3.d wird berücksichtigt). Bei dem Ausfall von zwei Spielern werden die Gruppen hinten angestellt und zwar nach dem Ranglistenplatz des als Zweiten in der Gruppe gesetzten. Fallen mehr als zwei als Gruppenkopf gesetzte Spieler aus, so wird eine neue Gruppeneinteilung vorgenommen.

In der zweiten Stufe (Platzierungsrunde) spielen die Teilnehmer in einem modifizierten K.-o.-System um die Plätze 1 bis 48. Die Platzierungsrunde wird nach einem vom Ressort Jugendsport beschlossenen und jeweils in der Ausschreibung bekannt gegebenen Spielsystem ausgetragen.

Es werden drei Gewinnsätze gespielt.

#### d) Austragungsreihenfolge

Die Platzziffern der Spieler für die 1. Stufe (Vorrunde) der Turniere werden jeweils so vergeben, dass Spieler des gleichen Mitgliedsverbandes ihre Spiele gegeneinander möglichst frühzeitig austragen. Die Spielreihenfolge wird wie folgt festgelegt:

##### Vorrunde

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
1 – 6	6 – 4	2 – 6	6 – 5	3 – 6
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden, um Satz 1 zu erfüllen.

##### Platzierungsrunde

Der weitere Verlauf des Turniers (siehe Ziffer 3.3.c) wird in der Ausschreibung geregelt.

#### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

### 3.4 Top 48 Schüler

#### c) Austragungssystem

Siehe 3.3.c

#### d) Austragungsreihenfolge

Siehe 3.3.d

#### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Siehe 3.3.g

### 3.5 Top 16 Jugend / Schüler

#### c) Austragungssystem

Das Turnier wird in seiner ersten Stufe (Vorrunde) in zwei Gruppen (A und B) mit jeweils 8 Teilnehmern im System "Jeder gegen Jeden" ausgetragen.

Die Gruppeneinteilung nimmt das Ressort Jugendsport unter Berücksichtigung der Spielstärke vor. Fällt ein Spieler nach Einteilung der Gruppen aus, so wird der nachrückende Spieler auf dessen Platz gesetzt. In diesem Fall wird keine Rücksicht auf die Verbandszugehörigkeit genommen.

In der zweiten Stufe (Platzierungsrunde) spielen die Teilnehmer in einem vom Ressort Jugendsport festgelegten System um die Plätze 1 bis 16. Das Spielsystem der Platzierungsrunde wird jeweils in der Ausschreibung bekannt gegeben.

Es werden drei Gewinnsätze gespielt.

**d) Austragungsreihenfolge****Vorrunde**

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
1 – 8	1 – 7	1 – 6	1 – 5
2 – 7	2 – 6	2 – 5	2 – 4
3 – 6	3 – 5	3 – 4	3 – 8
4 – 5	4 – 8	7 – 8	6 – 7

5. Runde	6. Runde	7. Runde
1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 3	2 – 8	3 – 7
5 – 7	4 – 7	4 – 6
6 – 8	5 – 6	5 – 8

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden, um 3.3.d zu erfüllen.

**Platzierungsrunde**

Der weitere Verlauf des Turniers (siehe Ziffer 3.5.c) wird in der Ausschreibung geregelt.

**g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht**

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

**3.6 Top 12 Jugend / Schüler****a) Größe der Teilnehmerfelder****c) Austragungssystem**

Die jeweils 12 Teilnehmer spielen in einer Gruppe im System "Jeder gegen Jeden".

Es werden vier Gewinnsätze gespielt.

**d) Austragungsreihenfolge**

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
2 – 11	2 – 10	2 – 9	2 – 8
3 – 10	3 – 9	3 – 8	3 – 7
4 – 9	4 – 8	4 – 7	4 – 6
5 – 8	5 – 7	5 – 6	5 – 12
6 – 7	6 – 12	11 – 12	10 – 11
1 – 12	1 – 11	1 – 10	1 – 9

5. Runde	6. Runde	7. Runde	8. Runde
1 – 8	1 – 7	1 – 6	1 – 5
2 – 7	2 – 6	2 – 5	2 – 4
3 – 6	3 – 5	3 – 4	3 – 12
4 – 5	4 – 12	7 – 11	6 – 11
9 – 11	8 – 11	8 – 10	7 – 10
10 – 12	9 – 10	9 – 12	8 – 9

9. Runde	10. Runde	11. Runde
----------	-----------	-----------



1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 3	2 – 12	3 – 11
5 – 11	4 – 11	4 – 10
6 – 10	5 – 10	5 – 9
7 – 9	6 – 9	6 – 8
8 – 12	7 – 8	7 – 12

#### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## 4 Mannschaftsmeisterschaften

### 4.1/4.2 Jugend / Schüler

#### c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge

Die Meisterschaft wird in einer oder zwei Veranstaltungen ausgetragen.

In der Vorrunde wird in 2 Gruppen (A + B) zu je vier Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt.

	1. Runde	2. Runde	3. Runde
Spielreihenfolge	1 – 4	1 – 3	1 – 2
	2 – 3	2 – 4	3 – 4

Die Auslosung findet im Generalsekretariat des DTTB statt. Der Termin wird in der Ausschreibung bekannt gegeben.

#### Zwischenrunde

Um die Plätze 1 – 4 (Halbfinale)	(A)	1. Gruppe A – 2. Gruppe B
	(B)	2. Gruppe A – 1. Gruppe B
Um die Plätze 5 – 8	(C)	3. Gruppe A – 4. Gruppe B
	(D)	4. Gruppe A – 3. Gruppe B

#### Endrunde

In der Endrunde werden die Platzierungsspiele wie folgt ausgetragen:

Um die Plätze 1–2	Sieger (A) – Sieger (B)
Um die Plätze 3–4	Verlierer (A) – Verlierer (B)
Um die Plätze 5–6	Sieger (C) – Sieger (D)
Um die Plätze 7–8	Verlierer (C) – Verlierer (D)

#### d) Spielsystem

Die Spiele werden im Vierer-Mannschafts-System (WO D 7/Bundessystem) ausgetragen.

#### f) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## 4.3 Senioren

#### c) Austragungssystem

Die Meisterschaften werden in einer Veranstaltung ausgetragen. Sollte dies nicht möglich sein, können die Meisterschaften der Senioren 40, der Senioren 50, der Senioren 60 und der Senioren 70 mit Zustimmung des Ressorts Seniorensport an verschiedenen Orten ausgetragen werden.

In der Vorrunde wird in zwei Gruppen A und B zu je vier Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 4 ergibt.

Die Auslosung findet spätestens eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung statt. Sofern in Einzelfällen zwei Mannschaften aus derselben Region teilnehmen, ist bei der Auslosung darauf zu achten, dass in einer Gruppe nicht mehr als eine Mannschaft aus derselben Region enthalten sein darf. In der Endrunde werden die Platzierungsspiele wie folgt ausgetragen:



Spiel 1 (Halbfinale)	1. Gruppe A – 2. Gruppe B
Spiel 2 (Halbfinale)	1. Gruppe B – 2. Gruppe A
Spiel 3 (um Platz 7)	4. Gruppe A – 4. Gruppe B
Spiel 4 (um Platz 5)	3. Gruppe B – 3. Gruppe A
Spiel 5 (um Platz 3)	Verlierer Sp. 2 – Verlierer Sp. 1
Spiel 6 (Endspiel)	Gewinner Sp. 1 – Gewinner Sp. 2

Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel in der Endrunde.

Bei einem durch Unterbesetzung der Mannschaften möglichen Unentschieden entscheidet in der Endrunde die größere Anzahl gewonnener Sätze und bei deren Gleichheit die größere Anzahl gewonnener Bälle über den Sieger.

#### d) Austragungsreihenfolge in der Vorrunde

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel in der Vorrunde.

#### e) Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe der Seniorinnen werden im Corbillon-Cup-System (WO D 9) ausgetragen. Die Mannschaftskämpfe der Senioren werden im modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

#### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kommt nur ein Schiedsrichter pro Spiel zum Einsatz. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

## 5 Qualifikationsveranstaltungen zu den Mannschaftsmeisterschaften

### 5.1/5.2 Jugend / Schüler

#### Region 6 (Mitgliedsverbände BETTV, TTVB, FTTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)

##### c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge

###### Vorrunde

In 2 Gruppen zu je drei Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden".

Bei weniger als sechs Mannschaften, in einer Gruppe im System "Jeder gegen Jeden". Eine Endrunde findet dann nicht mehr statt.

###### Endrunde

Die Drittplatzierten spielen die Plätze 5 und 6 aus.

Die Erst- und Zweitplatzierten spielen unter Mitnahme des Vorrundenergebnisses im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze 1–4 aus.

##### d) Spielsystem

Die Spiele werden im Vierer-Mannschafts-System (WO D 7/Bundessystem) ausgetragen.

##### f) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Die Teilnehmer sind verpflichtet, selbst als Schiedsrichter zu fungieren.

#### Region 7 (Mitgliedsverbände PTTV, RTTV, TTVR, STTB)

##### c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge

Die Mannschaften spielen im System "Jeder gegen Jeden" an 8 Tischen.

**d) Spielsystem**

Die Spiele werden im Vierer-Mannschafts-System (WO D 7/Bundessystem) ausgetragen.

**f) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht**

Die Teilnehmer sind verpflichtet, selbst als Schiedsrichter zu fungieren.

**Region 8 (Mitgliedsverbände TTVSA, SÄTTV, TTTV)****c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge**

Die Mannschaften spielen im System "Jeder gegen Jeden".

Die Meisterschaften werden an einem Tag an 8 Tischen ausgetragen.

**d) Spielsystem**

Die Spiele werden im Vierer-Mannschafts-System (WO D 7/Bundessystem) ausgetragen.

**f) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht**

Die Teilnehmer sind verpflichtet, selbst als Schiedsrichter zu fungieren.

**5.3 Senioren****Region 6 (Mitgliedsverbände BETTV, TTVB, FTTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)****c) Austragungssystem**

Es wird in einer Gruppe zu sechs Mannschaften im System „Jeder gegen Jeden“ gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 6 ergibt.

Die Auslosung findet spätestens eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung statt.

**d) Austragungsreihenfolge****1. Tag:**

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 6	6 – 4	2 – 6
2 – 5	5 – 3	3 – 1
3 – 4	1 – 2	4 – 5

**2. Tag:**

4. Runde	5. Runde
6 – 5	3 – 6
1 – 4	4 – 2
2 – 3	5 – 1

Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel in der Vorrunde.

**e) Spielsystem**

Die Mannschaftskämpfe der Seniorinnen werden im Corbillon-Cup-System (WO D 9) ausgetragen. Die Mannschaftskämpfe der Senioren werden im modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

**g) Schiedsrichtereinsatz**

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kommt nur ein Schiedsrichter pro Spiel zum Einsatz. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.



## Region 7 (Mitgliedsverbände PTTV, RTTV, TTVR, STTB)

### c) Austragungssystem

Es wird in einer Gruppe zu vier Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 5 ergibt. Die beiden Vorjahresfinalisten werden an Position 1 bzw. 4 gesetzt, während alle anderen ausgelost werden.

Die Auslosung findet spätestens eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung statt.

### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

Sofern in einer Konkurrenz zwei Mannschaften aus demselben MV teilnehmen, ist darauf zu achten, dass diese in der ersten Runden gegeneinander spielen. Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel in der Vorrunde.

### e) Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe der Seniorinnen werden im Corbillon-Cup-System (WO D 9) ausgetragen. Die Mannschaftskämpfe der Senioren werden im modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kommt nur ein Schiedsrichter pro Spiel zum Einsatz. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

## Region 8 (Mitgliedsverbände TTVSA, SÄTTV, TTTV)

### c) Austragungssystem

Es wird in einer Gruppe zu je vier Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 4 ergibt.

### d) Austragungsreihenfolge

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 4	3 – 1	1 – 2
2 – 3	4 – 2	3 – 4

Sofern in einer Konkurrenz zwei Mannschaften aus demselben MV teilnehmen, ist darauf zu achten, dass diese in der ersten Runde gegeneinander spielen. Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel.

### e) Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe der Seniorinnen werden im Corbillon-Cup-System (WO D 9) ausgetragen. Die Mannschaftskämpfe der Senioren werden im modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

### g) Schiedsrichtereinsatz

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kommt nur ein Schiedsrichter pro Spiel zum Einsatz. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

## 6 Pokalmeisterschaften

### 6.1 Verbandsklassen

#### c) Austragungssystem / Gruppeneinteilung / Gewinnsätze

In der Vorrunde wird in 4 Gruppen zu je fünf Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 5 ergibt. Die Gruppeneinteilung nimmt das Ressort Erwachsenensport vor.

Die jeweils Gruppenersten der Vorrunden erreichen das Viertelfinale. Die Gruppenersten werden auf die Plätze 1, 4, 5 und 8 und die Gruppenzweiten in die jeweils andere Hälfte auf die dann noch freien Plätze gelost. Ab dem Viertelfinale wird im K.-o.-System gespielt.



Sollten die Felder nicht voll besetzt sein, wird der Austragungsmodus durch das Ressort Erwachsenensport oder das Schiedsgericht in Abstimmung mit der Turnierleitung entsprechend der Anzahl der Mannschaften angepasst.

In allen Einzeln und Doppeln entscheiden drei Gewinnsätze.

#### d) Austragungsreihenfolge

Die Austragungsreihenfolge in den Gruppenspielen der Vorrunde lautet

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

#### e) Spielsystem

Alle Spiele werden im Modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

#### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

## 7 Auswahlspiele

### 7.1/7.2 Deutschland-Pokal Jugend / Schüler

#### c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge

Für die Deutschland-Pokal-Wettbewerbe der Jugend der Altersklassen (U18) und Schüler (U15) gilt folgendes einheitliches Austragungssystem:

#### Vorrunde

Spielsystem mit bis zu 16 Mannschaften:

Die besten acht Mannschaften bilden in zwei Vierergruppen den Pool A. Diese Mannschaften spielen im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze aus.

Die restlichen acht Mannschaften bilden Pool B und spielen ebenfalls in zwei Vierergruppen im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze aus.

Pool A	Pool B		
Gruppe A1	Gruppe A2	Gruppe B1	Gruppe B2
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4

Spielreihenfolge für alle Gruppen (pro Durchgang acht Spiele an zwölf Tischen):

1. Durchgang: 1 – 4; 2 – 3

2. Durchgang: 1 – 3; 2 – 4

3. Durchgang: 1 – 2; 3 – 4

Die Tabelle gibt das Spielsystem für 16 Mannschaften wieder. Sollten weniger als 16 Mannschaftsmeldungen vorliegen, so wird das Spielsystem entsprechend angepasst.

Spielsystem mit 17/18 Mannschaften:

Die besten acht Teams bilden in zwei Vierergruppen den Pool A und spielen im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze 1 bis 4 aus. Die nächstbesten sechs Teams bilden den Pool B und spielen in zwei Dreiergruppen im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze aus. Die übrigen drei oder vier Teams bilden den Pool C und spielen gleichfalls im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze aus.

Pool A	Pool B	Pool C		
Gruppe A1	Gruppe A2	Gruppe B1	Gruppe B2	Gruppe C
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4			(4)



Spielreihenfolge (pro Durchgang 8 Spiele an 12 Tischen):

Gruppen des Pools A und C		
1. Durchgang	1 – 4	2 – 3
2. Durchgang	1 – 3	2 – 4
3. Durchgang	1 – 2	3 – 4

Gruppen des Pools B	
1. Durchgang	1 – 3
2. Durchgang	2 – 3
3. Durchgang	1 – 2

Die Pooleinteilung nimmt das Ressort Jugendsport unter Berücksichtigung der Spielstärke vor.

Alle Spiele finden an 1 1/2 Tischen statt, d. h. zwei Spiele teilen sich abwechselnd den dritten Tisch.

### Zwischenrunde

Zwischenrunde mit bis zu 16 Mannschaften:

Es finden jeweils zwei Begegnungen statt zwischen den Gruppendritten des Pools A und den Gruppenzweiten des Pools B sowie den Gruppenvierten des Pools A und den Gruppenersten des Pools B.

Zu Beginn der Zwischenrunde wird durch Los entschieden, ob Variante X oder Y gespielt wird.

	Variante X	Variante Y
<b>Z1</b>	4. A2 gegen 1. B1	4. A2 gegen 1. B2
<b>Z2</b>	3. A1 gegen 2. B2	3. A1 gegen 2. B1
<b>Z3</b>	3. A2 gegen 2. B1	3. A2 gegen 2. B2
<b>Z4</b>	4. A1 gegen 1. B2	4. A1 gegen 1. B1

### Zwischenrunde mit 17 bzw. 18 Mannschaften:

<b>Z5</b>	1. C gegen den schlechteren Gruppen-dritten der Gruppen des Pools B
<b>Z6</b>	2. C gegen den besseren Gruppen- dritten der Gruppen des Pools B

Wer der bessere Gruppendritte ist, entscheidet die Zahl der in der Poolgruppe gewonnenen Spiele, Punkte, Sätze, ggf. Bälle.

Alle Spiele der Zwischenrunde finden an zwei Tischen statt.

### Endrunde

#### Endrunde I (Plätze 1–8)

Die Gruppenersten und zweiten aus Pool A spielen zusammen mit den Siegern der Zwischenrunde aus den Spielen Z1 bis Z4 im Play-off-System in drei Runden die Plätze 1–8 aus. Dabei wird festgelegt, dass der Erste der Gruppe 1 auf Position 1 und der Erste der Gruppe A 2 auf Position 8 gesetzt wird.

Dann ergibt sich unter Berücksichtigung, dass die Gruppenersten in jedem Fall nur auf die Sieger der Spiele Z1 und Z4 treffen sollen, folgende

#### 1. Runde:

1.	1. A1
2.	Sieger aus Z1 (4. A2/1. B1 oder 4. A2/1. B2)
3.	Sieger aus Z2 (3. A1/2. B2 oder 3. A1/2. B1)
4.	2. A2
5.	2. A1
6.	Sieger aus Z3 (3. A2/2. B1 oder 3. A2/2. B2)
7.	Sieger aus Z4 (4. A1/1. B2 oder 4. A1/1. B1)



8.	1. A2
----	-------

## Endrunde II

### bei 16 Mannschaften (Plätze 9 bis 16)

In der Endrunde II spielen die Gruppendritten und -vierten des Pools B sowie die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z1 bis Z4 im Play-off-System in drei Runden die Plätze 9–16 aus. Es wird festgelegt, dass Gruppendritte auf Verlierer der Zwischenrundenspiele Z2 oder Z3 und Gruppenvierte auf Verlierer der Zwischenrundenspiele auf Z1 oder Z4 treffen. Je nach Los (Variante X oder Y) für die Zwischenrunde ergeben sich dann folgende Begegnungen für die erste Runde der Endrunde II:

#### Endrunde II (bei Variante X)

1.	Verlierer aus Z1 (1. B1 oder 4. A2)
2.	4. B2
3.	3. B1
4.	Verlierer aus Z2 (2. B2 oder 3. A1)
5.	Verlierer aus Z3 (2. B1 oder 3. A2)
6.	3. B2
7.	4. B1
8.	Verlierer aus Z4 (1. B2 oder 4. A1)

#### Endrunde II (bei Variante Y)

1.	Verlierer aus Z4 (1. B1 oder 4. A1)
2.	4. B2
3.	3. B1
4.	Verlierer aus Z3 (2. B2 oder 3. A2)
5.	Verlierer aus Z2 (2. B1 oder 3. A1)
6.	3. B2
7.	4. B1
8.	Verlierer aus Z1 (1. B2 oder 4. A2)

### bei 17 bzw. 18 Mannschaften (Plätze 9 bis 14)

Bei 17 bzw. 18 teilnehmenden Mannschaften spielen in der Endrunde II die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z 1 bis Z 4 und die Sieger der Zwischenrundenspiele Z 5 und Z 6 im Play-off-System in drei Runden die Plätze 9–14 aus.

Es wird festgelegt, dass die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z 1 und Z 4 Freilose haben. Die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z 2 und Z 3 sollen auf die Sieger der Zwischenrundenspiele Z 5 oder Z 6 treffen. Je nach Los (Variante X oder Y) für die Zwischenrunde ergeben sich dann nachstehende Begegnungen für die 1. Runde der Endrunde II. Es ist sicherzustellen, dass bei den Begegnungen Z5/Z6 gegen Z2/Z3 keine Begegnungen gruppengleicher Mannschaften aus dem Pool B stattfinden.

#### Endrunde II (bei Variante X) (bei 17/18 Mannschaften)

1.	Verlierer aus Z1 (1.B1 oder 4.A2)
2.	frei
3.	Sieger aus Z5 / Z6
4.	Verlierer aus Z2 (2.B2 oder 3.A1)
5.	Verlierer aus Z3 (2.B1 oder 3.A2)
6.	Sieger aus Z5 / Z6
7.	Frei
8.	Verlierer aus Z4 (1.B2 oder 4.A1)

#### Endrunde II (bei Variante Y) (bei 17/18 Mannschaften)

1.	Verlierer aus Z4 (1.B1 oder 4.A1)
2.	Frei



3.	Sieger aus Z5 / Z6
4.	Verlierer aus Z3 (2.B2 oder 3.A2)
5.	Verlierer aus Z2 (2.B1 oder 3.A1)
6.	Sieger aus Z5 / Z6
7.	frei
8.	Verlierer aus Z1 (1.B2 oder 4.A2)

### Endrunde III (Plätze 15 bis 17/18) (bei 17/18 Mannschaften)

Die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z 5 und Z 6 und die Mannschaft(en), die im Pool C die Zwischenrunde nicht erreicht hat/haben, spielen im System "Jeder gegen Jeden" die Plätze 15 bis 17(18) auch dann aus, wenn sich (eine) Begegnung(en) aus der Vorrunde dabei wiederholen sollte(n).

#### d) Spielsystem

Die Deutschland-Pokal-Wettbewerbe werden nach dem modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen:

1. Spiel	A1 – B2	5. Spiel	A1 – B1
2. Spiel	A2 – B1	6. Spiel	A3 – B2
3. Spiel	A3 – B3	7. Spiel	A2 – B3
4. Spiel	DA – DB		

Vier Wochen vor Beginn der Wettbewerbe muss beim Generalsekretariat des DTTB eine der tatsächlichen Spielstärke entsprechende Mannschaftsaufstellung vorliegen.

Will das Ressort Jugendsport des DTTB einer eingereichten Mannschaftsaufstellung nicht zustimmen, so hat er den entsprechenden Mitgliedsverband anzuhören. Anschließend trifft das Ressort Jugendsport die endgültige Entscheidung, die dann unanfechtbar ist.

Eine Mannschaft besteht aus drei bis fünf Spielern, von denen jeweils nur drei in den Einzelspielen eingesetzt werden dürfen. Der bestplatzierte Spieler einer Mannschaft ist an Platz 1 aufzustellen; die weitere Aufstellung der Plätze 2 und 3 ist frei wählbar.

Vor Beginn ziehen beide Mannschaftsführer je eines von zwei mit A und B beschrifteten Losen, um die Bezeichnung A bzw. B für ihre Mannschaft bindend festzulegen. Dabei legt der Oberschiedsrichter die Reihenfolge der Wahl fest. Anschließend stellen die Mannschaftsführer wegen der vorgeschriebenen Reihenfolge der Abwicklung ohne Kenntnis der Mannschaftsaufstellung des Gegners ihre Mannschaft nach den o.a. Bestimmungen auf. Die Turnierleitung prüft die Aufstellung. Sollten die vorgenannten Bestimmungen nicht eingehalten worden sein, ist eine neue Auslosung durchzuführen. Die Doppelpaarung hat der Mannschaftsführer spätestens nach den ersten drei Einzeln zu benennen.

Zwei gleichzeitig stattfindende Begegnungen werden jeweils auf drei Tischen gespielt. An einem der drei Tische findet dann abwechselnd ein Spiel der ersten und der zweiten Begegnung statt.

#### f) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) ist der Einsatz nur eines Schiedsrichters pro Spiel festgelegt.

## 7.3 Deutschland-Pokal Senioren 60

#### c) Austragungssystem

In der Vorrunde wird in vier Gruppen A bis D zu je fünf Mannschaften im System "Jeder gegen Jeden" gespielt, wonach sich die Reihenfolge 1 bis 5 ergibt.

Ort und Zeit der Vorrunden-Auslosung werden in der Ausschreibung mitgeteilt. Bei der Auslosung ist darauf zu achten, dass in einer Gruppe nicht mehr als zwei Mannschaften aus derselben Region enthalten sein dürfen. Die Zwischenrunde wird im fortgesetzten K.-o.-System ausgetragen:

Spiel 1:	A1 – B2
Spiel 2:	B1 – A2
Spiel 3:	C1 – D2
Spiel 4:	D1 – C2
Spiel 5:	A3 – B4
Spiel 6:	B3 – A4
Spiel 7:	C3 – D4
Spiel 8:	D3 – C4



<b>Spiel 9:</b>	A5 – B5
<b>Spiel 10:</b>	C5 – D5
<b>Spiel 11:</b>	Sieger Spiel 1 – Sieger Spiel 3
<b>Spiel 12:</b>	Verlierer Spiel 1 – Verlierer Spiel 3
<b>Spiel 13:</b>	Sieger Spiel 2 – Sieger Spiel 4
<b>Spiel 14:</b>	Verlierer Spiel 2 – Verlierer Spiel 4
<b>Spiel 15:</b>	Sieger Spiel 5 – Sieger Spiel 7
<b>Spiel 16:</b>	Verlierer Spiel 5 – Verlierer Spiel 7
<b>Spiel 17:</b>	Sieger Spiel 6 – Sieger Spiel 8
<b>Spiel 18:</b>	Verlierer Spiel 6 – Verlierer Spiel 8

In der Endrunde werden die Platzierungsspiele wie folgt ausgetragen:

<b>Spiel 19:</b>	Sieger Spiel 11 – Sieger Spiel 13 (Platz 1 und 2)
<b>Spiel 20:</b>	Verlierer Spiel 11 – Verlierer Spiel 13 (Platz 3 und 4)
<b>Spiel 21:</b>	Sieger Spiel 12 – Sieger Spiel 14 (Platz 5 und 6)
<b>Spiel 22:</b>	Verlierer Spiel 12 – Verlierer Spiel 14 (Platz 7 und 8)
<b>Spiel 23:</b>	Sieger Spiel 15 – Sieger Spiel 17 (Platz 9 und 10)
<b>Spiel 24:</b>	Verlierer Spiel 15 – Verlierer Spiel 17 (Platz 11 und 12)
<b>Spiel 25:</b>	Sieger Spiel 16 – Sieger Spiel 18 (Platz 13 und 14)
<b>Spiel 26:</b>	Verlierer Spiel 16 – Verlierer Spiel 18 (Platz 15 und 16)
<b>Spiel 27:</b>	Sieger Spiel 9 – Sieger Spiel 10 (Platz 17 und 18)
<b>Spiel 28:</b>	Verlierer Spiel 9 – Verlierer Spiel 10 (Platz 19 und 20)

Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel.

Bei einem durch Unterbesetzung der Mannschaften möglichen Unentschieden entscheidet in der Endrunde die größere Anzahl gewonnener Sätze und bei deren Gleichheit die größere Anzahl gewonnener Bälle über den Sieger.

Sollten die Felder nicht voll besetzt sein, wird der Austragungsmodus durch das Ressort Seniorensport oder das Schiedsgericht in Abstimmung mit der Turnierleitung entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften angepasst.

**d) Austragungsreihenfolge (in der Vorrunde)**

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

Die erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A, die andere als Mannschaft B in das Spielberichtsformular eingetragen. Somit entfällt die Auslosung nach Mannschaft A und B vor jedem Spiel in der Vorrunde.

**e) Spielsystem**

Die Mannschaftskämpfe werden im modifizierten Swaythling-Cup-System (WO D 8.1) ausgetragen.

Alle Spiele sollen auf einem Tisch ausgetragen werden. Um Zeit zu sparen, können jedoch zwei gleichzeitig stattfindende Begegnungen auf drei Tischen gespielt werden. An einem der drei Tische findet dann abwechselnd ein Spiel der ersten und der zweiten Begegnung statt.

**g) Schiedsrichtereinsatz**

Abweichend von den Internationalen Tischtennis-Regeln B (Ziff. 3.2) kommt nur ein Schiedsrichter pro Spiel zum Einsatz. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.



## 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 waagrecht 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 senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleich große "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 "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 von oben bis unten an den Pfosten befestigt sein.

## 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 matt weiß oder matt-orange.

## 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 Karbonfaser, Glasfaser 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 2,0 mm) oder mit Sandwich-Gummi (Noppen nach innen oder nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 4,0 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 hinausragen. 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 Das Belagmaterial muss ohne irgendeine physikalische, chemische oder sonstige Behandlung verwendet werden.
  - 4.7.1 Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmäßigkeit seiner Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblässen 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** 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 Effekt 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 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 oder durch etwas, das sie an sich oder bei sich tragen, für den Rückschläger nicht verdeckt werden.

**6.5** Sobald der Ball hochgeworfen wurde, müssen der freie Arm und die freie Hand 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 überzeugt sein kann, dass er die Bedingungen der Regeln erfüllt, und jeder der beiden kann entscheiden, dass ein Aufschlag unzulässig ist.

**6.6.1** Wenn entweder der SR oder der SR-Assistent über die Zulässigkeit eines Aufschlags nicht sicher ist, kann er, beim ersten Vorkommnis in einem Spiel, das Spiel unterbrechen und den Aufschläger verwarnen. Jeder folgende nicht eindeutig zulässige Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners gilt jedoch als unzulässig.

**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 das gegnerische Spielfeld 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 (Ausnahme: siehe 8.3) 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 ein oder beide Spieler eines Doppelpaares aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen, schlägt zuerst der Aufschläger auf und der Rückschläger schlägt zurück. Danach kann jeder Spieler dieses Paares zurückschlagen. Wenn jedoch irgendein Teil vom Rollstuhl eines Spielers oder der Fuß eines stehenden Spielers die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches überquert, erzielt das gegnerische Paar einen Punkt.

## 9 Let (Wiederholung)

**9.1** Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

**9.1.1** wenn der Ball beim Aufschlag die Netzgarnitur berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst korrekt 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 sonst wie 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 beim Aufschlag, falls der Aufschlag sonst korrekt ist,

**9.1.5.1** nach Berühren der Seite des Rückschlägers in Richtung auf das Netz zurückkehrt;

**9.1.5.2** auf der Seite des Rückschlägers liegen bleibt;

**9.1.5.3** im Einzel nach Berühren der Seite des Rückschlägers diese über eine der Seitenlinien verlässt.

**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 der Ball, nachdem er vom Gegner geschlagen wurde, entweder durch das Netz, zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche hindurch geht;

**10.1.6** wenn sein Gegner den Ball aufhält;

**10.1.7** wenn sein Gegner den Ball absichtlich zweimal in Folge schlägt;

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

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

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

**10.1.11** wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;

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

**10.1.13** wie unter 15.4 (Wechselmethode) vorgesehen;

**10.1.14** wenn beide Spieler oder Paare wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen und

**10.1.14.1** sein Gegner, wenn der Ball geschlagen wird, mit der Rückseite des Oberschenkels keinen Minimalkontakt zu Sitz oder Kissen hält;

**10.1.14.2** sein Gegner, bevor er den Ball schlägt, den Tisch mit der rechten oder linken Hand berührt;

**10.1.14.3** Fußstütze oder Fuß seines Gegners im Spiel den Boden berührt;

**10.1.15** wie unter 8.3 (Reihenfolge im Spiel) 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.

## 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, das 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** Mit Ausnahme der Festlegung in 15.2 wird die Wechselmethode nach 10 Minuten Spielzeit in einem Satz oder, auf Verlangen beider Spieler oder Paare, zu einem beliebigen Zeitpunkt eingeführt.



**15.2** Die Wechselmethode wird in einem Satz nicht eingeführt, wenn mindestens 18 Punkte erzielt wurden.

**15.3** Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der SR das Spiel. Anschließend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war. Ist der Ball bei Einführung der Wechselmethode nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des unmittelbar vorausgegangenen Ballwechsels zuerst auf.

**15.4** Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd bis zum Ende des Satzes für nur 1 Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 Rückschläge in einem Ballwechsel, erzielt der Rückschläger einen Punkt.

**15.5** Die Einführung der Wechselmethode verändert die in 13.6 definierte Auf- und Rückschlagreihenfolge nicht.

**15.6** Wenn die Wechselmethode einmal eingeführt ist, muss sie auch in allen folgenden Sätzen angewandt werden.

## 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-, Olympische und Paralympische 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-, Olympische und Paralympische 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 und Regelauslegungen einschließlich Materialbeschreibungen für internationale Veranstaltungen werden als vom BOD genehmigte Technische oder Administrative Broschüren veröffentlicht. Praktische Anweisungen und Durchführungsbestimmungen können als Handbücher oder Richtlinien vom Exekutivkomitee herausgegeben werden. Diese Veröffentlichungen können obligatorische Teile und auch Empfehlungen oder Anleitungen enthalten.

# 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 Exekutiv-Komitee kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen; in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das BOD zurückgenommen werden.

Anm: Neue Kleber erhalten keine ITTF-Zulassung, wenn sie flüchtige organische Lösungsmittel enthalten.

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 Balls benutzten Schlägerseite dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen. Sie müssen so auf dem Schlägerblatt angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (wenn vorhanden) sowie Hersteller- und Markenname so nahe wie möglich am Griff deutlich sichtbar sind.

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

**2.1.4** Die Tischbeine müssen für Spieler im Rollstuhl mindestens 40 cm von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.

## 2.2 Spielkleidung

**2.2.1** Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Rößchen oder einteiligem Sportdress (sog. 'Body'), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), 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, Rößchen 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 2.5.10. 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<sup>2</sup> 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 Tischtennisport 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-, Olympischen und Paralympischen 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 Verbandes, 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-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Rößchen 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. Für Rollstuhl-Veranstaltungen kann der Spielraum (die Box) verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein.

**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, Sportboden 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-, Olympischen und Paralympischen 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. Für Rollstuhl-Veranstaltungen ist jedoch auch ein Betonfußboden zulässig.

**2.3.8.1** Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

## 2.4 Kleben

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

**2.4.2** Bei allen ITTF-Welttitel- sowie Olympischen und Paralympischen Wettbewerben wie auch bei einer ausgewählten Zahl von Veranstaltungen der ITTF Pro Tour und des Jugend-Circuit müssen Schläger-Kontrollzentren eingerichtet werden; bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen können sie eingerichtet werden.

**2.4.2.1** Das Schläger-Kontrollzentrum testet – nach den auf Empfehlung des Material- sowie des SR- und OSR-Komitees vom Exekutivkomitee festgelegten Richtlinien und Verfahrensweisen – Schläger, um sicherzustellen, dass die Schläger allen ITTF-Bestimmungen entsprechen. Dazu gehören u.a. (Aufstellung ist nicht erschöpfend) Dicke und Ebenheit der Schlägerbeläge sowie etwaiges Vorhandensein gesundheitsschädlicher flüchtiger Substanzen.

**2.4.2.2** Der Schläger-Kontrolltest wird nur dann nach dem Spiel im Zufallsprinzip durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat. Ab Viertelfinale sollten die Tests jedoch vor allen Spielen der Individualkonkurrenzen und den ausgewählten Individualspielen aller Mannschaftswettbewerbe durchgeführt werden.

**2.4.2.3** Schläger, die vor dem Spiel positiv getestet werden, können nicht verwendet werden, dürfen jedoch durch einen zweiten Schläger ersetzt werden, der dann nach dem Spiel getestet wird. Für den Fall, dass Schläger nach dem Spiel positiv getestet werden, kann der betreffende Spieler bestraft werden.

**2.4.2.4** Alle Spieler haben das Recht, ihre Schläger freiwillig und ohne Straffolge vor dem Spiel testen zu lassen.

**2.4.3** Hat ein Spieler in einem Zeitraum von vier Jahren zum 4. Mal einen Schlägertest in beliebiger Hinsicht nicht bestanden, kann er die Veranstaltung zwar zu Ende spielen. Anschließend wird er jedoch vom Exekutivkomitee für 12 Monate gesperrt.

**2.4.3.1** Die ITTF muss den betreffenden Spieler schriftlich über seine Sperre informieren.

**2.4.3.2** Der gesperrte Spieler kann innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Sperrverfügung Einspruch beim CAS (Court of Arbitration for Sport / Internationaler Sportgerichtshof) einlegen. Dieser Einspruch hat jedoch keine aufschiebende Wirkung, d.h. die Sperre bleibt in Kraft.

**2.4.4** Mit Wirkung vom 01. September 2010 führt die ITTF ein Verzeichnis aller positiven Schläger-Kontrolltests.

**2.4.5** 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.

Die Austragungsstätte umfasst das Gebäude, in dem die Veranstaltung stattfindet, sowie dazugehörige Bereiche und Einrichtungen.

## 2.5 Werbung und Beschriftungen

**2.5.1** Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf dem in 2.3.2. aufgeführten Spielmaterial oder Zubehör geworben werden. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.

**2.5.1.1** Werbung oder Beschriftungen innerhalb des Spielraums (der Box) oder in seiner unmittelbaren Nähe dürfen sich weder auf Tabakwaren, alkoholische Getränke oder gesundheitsschädigende Drogen noch im negativen Sinne auf Rasse, Staatsangehörigkeit, Geschlecht, Religion, Behinderungen oder anderes beziehen.

**2.5.1.2** Mit der Ausnahme von LED-Werbung auf der Umrandung dürfen nirgendwo im Spielraum (der Box) fluoreszierende oder Leuchtfarben verwendet werden.

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

**2.5.3** Der Hintergrund von Werbung auf der Umrandung darf sich während eines Spiels nicht von dunkel zu hell oder umgekehrt verändern.

**2.5.3.1** LED-Werbung auf der Umrandung darf nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnte und darf nicht wechseln, solange der Ball im Spiel ist.

**2.5.3.2** LED-Werbung darf nicht ohne ITTF-Genehmigung verwendet werden.

**2.5.4** Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung müssen sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden, dürfen nicht mehr als zwei Farben aufweisen und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein.

**2.5.5** Markierungen auf dem Fußboden müssen sich klar von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden.

**2.5.6** Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen aufweisen, und zwar eine auf jeder Schmalseite in einer Fläche von je 5 qm und eine auf jeder Längsseite des Tisches in einer Fläche von je 2,5 qm. 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 sowohl eine ständig angebrachte Werbung mit Name oder Logo des Herstellers oder Händlers als auch eine nicht ständig angebrachte Werbung enthalten wie jede Schmalseite. Sie müssen jeweils in einer Gesamtlänge von 60 cm enthalten sein. Die nicht ständig angebrachte Werbung muss klar von der ständig angebrachten Werbung abgegrenzt sein und darf nicht für andere Händler von Tischtennis-Materialien werben. Auf dem Untergestell sind Werbung, Logo, Name des Tisches oder Name des Tischherstellers oder -händlers nicht zulässig, es sei denn, der Hersteller oder Händler des Tisches ist der Titelsponsor der Veranstaltung.

**2.5.8** Werbung auf Netzen muss sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden. 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<sup>2</sup> 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<sup>2</sup>;
- 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<sup>2</sup>;
- 2.5.10.3** □□bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm<sup>2</sup> auf der Rückseite des Trikots;
- 2.5.10.4** □□bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120 cm<sup>2</sup>, jedoch nur vorn oder an den Seiten von Shorts oder Röckchen.
- 2.5.11** □□Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm<sup>2</sup> beschränkt.
- 2.5.12** □□Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm<sup>2</sup> beschränkt.
- 2.5.13** □□Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

## 2.6 Doping-Kontrolle

**2.6.1** □□Alle an internationalen Wettbewerben – einschließlich Jugendveranstaltungen – teilnehmenden Spieler unterliegen den während einer Veranstaltung durchgeführten Tests durch die ITTF, den Nationalverband und irgendwelche anderen Antidoping-Organisationen, die für Veranstaltungen, an denen diese Spieler teilnehmen, verantwortlich sind.

## 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 seines wechselt;
- 3.2.3.12** dass nur berechnigte Personen am Spielraum (der Box) sind.
- 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 korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur 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 Einspielens, 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 getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht aufgehoben 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.
- 3.3.5.1** Der Name des – spielenden oder nicht spielenden – Mannschaftskapitäns muss vorher dem Schiedsrichter benannt werden.
- 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 die erzielten Punkte des Satzgewinners, dann die des Gegners. Anschließend kann er den (die) Namen des siegreichen Spielers oder Paares nennen.

**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 waagrecht 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 Wechsellmethode die Zahl der Schläge werden in Englisch oder einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die für beide Spieler (Paare) und den Schiedsrichter akzeptabel ist.

**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 verwahrt, wird, neben seinem 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 der von den Spielern ausgewählte Ball verwendet werden.

**4.2.1.2** Wurde kein Ball ausgewählt, bevor die Spieler in den Spielraum (die Box) kommen, oder können sich die Spieler nicht einigen, mit welchem Ball gespielt werden soll, 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** Das Belagmaterial muss so verwendet werden, wie es von der ITTF genehmigt wurde, d.h. ohne irgendeine physikalische, chemische oder andere Behandlung, welche die Spieleigenschaften, Reibung, Aussehen, Farbe, Struktur, Oberfläche usw. verändert. Insbesondere dürfen keine Zusätze verwendet werden.

**4.2.3** Ein Schläger muss alle Parameter der Schläger-Kontrolltests erfolgreich durchlaufen.

**4.2.4** 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.

**4.2.5** In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt. In allen Fällen, wo der Schläger an der Hand festgebunden ist, muss der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, den Schläger auch während der Pausen an der Hand festgebunden zu lassen.

## 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 ein Time-out (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 zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; 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 mit der Hand auf der Seite des Spielers (Paars), der (das) Time-out verlangt hatte, eine weiße Karte hoch. Die weiße Karte oder eine andere geeignete Markierung wird auf das Spielfeld des betreffenden Spielers (Paars) gelegt.

**4.4.2.5** Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf einer Minute, wird die Karte bzw. Markierung 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.

**4.4.3** 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.

**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 Unterbrechung 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 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 dürfen sich die Spieler von beliebigen Personen beraten lassen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind.

**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 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 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 verwarnet 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 verwarnet 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** Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund für einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte ein.
- 5.2.12** Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden.

### 5.3 Gute Präsentation / Darbietung

- 5.3.1** Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennisports hochhalten, seine Integrität schützen und sollten nicht versuchen, die Elemente eines Wettbewerbs auf eine Art zu beeinflussen, die der sportlichen Ethik widerspricht.
- 5.3.1.1** Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.
- 5.3.1.2** Spieler, Betreuer und Funktionäre dürfen in keiner Form an Wetten oder Glücksspielen, die sich auf ihre eigenen Spiele und Wettbewerbe beziehen, teilnehmen oder sie unterstützen.
- 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.

## **3 Schlägertests und ihre Konsequenzen im DTTB**

### **3.1 Aufklärungsarbeit**

Wie bereits oben beschrieben hat sich der DTTB dem Gesundheitsschutz seiner Spieler und der Fairness verpflichtet. Die Durchführung von Schlägertests ist daher obligatorisch.

Ein vorrangiges Ziel der Schlägertests ist die Aufklärungsarbeit, d.h. die Vermittlung von Informationen zur regelgerechten Anwendung des Schlägermaterials. Hierzu stehen Geräte zur Messung flüchtiger organischer Lösungsmittel (MiniRAE Lite) sowie digitale Belagmessgeräte bei den Veranstaltungen zur Verfügung. In hohem Umfang werden freiwillige Schlägertests angeboten; im Rahmen des möglichen Zeitplans bereits am Vorabend einer Veranstaltung sowie während des Turniers. Abweichend von den internationalen Vorschriften führen wir freiwillige Tests auch mehrfach für einen Spieler durch. Auf Wunsch wird der Schlägertester das Testverfahren erläutern und (natürlich nur den betreffenden Spieler selbst) über die Messergebnisse informieren.

Es liegt in der Verantwortung des Oberschiedsrichters, u.a. auf der Basis festgestellter Messwerte Entscheidungen über die Zulässigkeit eines Schlägers zu treffen. Der OSR wird diese Entscheidungen im jeweils gebotenen Veranstaltungsrahmen und mit Augenmaß treffen.

Die weiter oben erwähnte Aufklärungsarbeit zum Schlägermaterial und seiner Verwendung muss natürlich auch von der Industrie, vertreten durch die Händler, geleistet werden.

Eine gute Beratung beim Einkauf sollte mindestens eine Prüfung der Belagdicke beinhalten und den Verkauf lösungshaltiger Klebstoffe oder Zusatzmittel (Tuner) ausschließen. Als Anlage 6.1 fügen wir ein Hinweisblatt bei, welches für Spieler und Händler einige Tipps zu Erwerb und Nutzung neuer Schlägerbeläge geben soll. Durchführer/Ausrichter von Veranstaltungen entnehmen daraus die organisatorischen Mindestanforderungen zur Bereitstellung einer Schläger-Teststation bzw. der Call-Area.

### **3.2 Umfang der Schlägertests**

Schlägertests können bei allen nationalen Veranstaltungen durchgeführt werden. Die Entscheidung darüber, bei welcher Veranstaltung eine vollständig ausgestattete Schläger-Teststation bereitgestellt werden kann, trifft der Ausschuss für Leistungssport (ALSP). Innerhalb einer Veranstaltung werden nach dem Zufallsprinzip einzelne Wettkämpfe (Stichproben) ausgewählt, für die ein Schlägertest durchgeführt wird. Ist ein Schlägertest für einen bestimmten einzelnen Wettkampf angesetzt, so werden die Schläger aller an diesem Spiel beteiligten Spieler getestet.

Im Mannschaftsspielbetrieb des DTTB werden ebenfalls Schlägertests durchgeführt. In der TTBL und den Bundesligen sind diese durch die Bereitstellung von digitalen Messgeräten flächendeckend möglich. Die Stichproben für den Einsatz einer Schläger-Teststation in den Regional- und Oberligen legt die spielleitende Stelle gemeinsam mit dem Ressort Schiedsrichter fest. Schlägertests bei Mannschaftswettbewerben sollten für alle Wettkämpfe (alle Einzel, alle Doppel) der jeweiligen Begegnung angesetzt werden.

### **3.3 Zeitpunkt und Art der Schlägertests**

Die ITTF hat festgelegt, Schlägertests generell vor einem Spiel durchzuführen. Damit wird den Spielern die Sicherheit gegeben, mit einem regelgerechten Schläger ihre Spiele bestreiten zu können. Die Details zu Tests vor dem Spiel werden den jeweiligen Gegebenheiten einer Veranstaltung angepasst und letztinstanzlich vom Oberschiedsrichter festgelegt.

Als Richtwert zur Abgabe eines Schlägers zum Test vor dem Spiel gelten 20 Minuten vor Beginn des jeweils nächsten Spiels. Unabhängig davon kann der Oberschiedsrichter jedoch in begründeten Fällen jederzeit auf einen nach einem Wettkampf durchzuführenden Schlägertest entscheiden.

Versäumt ein Spieler (egal aus welchem Grund), seinen Schläger bei einem angesetzten Schlägertest vor dem Spiel rechtzeitig innerhalb des vorgegebenen Zeitraums abzugeben, so wird automatisch ein Test nach dem Spiel angeordnet.

Auf das Angebot freiwilliger Schlägertests haben wir bereits hingewiesen. Allen Spielern empfehlen wir, diese Möglichkeiten wahrzunehmen. Eventuell festgestellte Beanstandungen des Schlägers bei einem freiwilligen Test haben für den Spieler keine Auswirkungen. Hinsichtlich der Anzahl freiwilliger Tests gehen wir im DTTB über die Vorgaben der ITTF weit hinaus. Sofern der Veranstaltungsrahmen dies zulässt, führen wir auch mehrfache Schlägertests für einen Spieler pro Tag durch.

**TTBL und Bundesligen:** Es werden für alle Ligaspiele Schlägertests vor dem Spiel durchgeführt.

Um einen zügigen Ablauf zu gewährleisten, werden die Spieler gebeten, ihre Schläger ca. 20 Minuten vor ihrem jeweiligen Einsatz beim OSR abzugeben. Der OSR führt die Schlägertests unter Anwendung aller technischen Hilfsmittel selbst durch. Die getesteten Schläger verbleiben bis zum Spielbeginn beim OSR, der diese beim Aufruf des nächsten Spiels dem verantwortlichen Schiedsrichter in die Box reicht. Alternativ kann der verantwortliche Schiedsrichter die Schläger mit in die Box bringen. Nach dem Spiel behalten die Spieler ihre Schläger und überreichen diese dem OSR erneut vor ihrem nächsten Spiel. Sie können ihren Schläger aber auch den verantwortlichen Schiedsrichter übergeben, der ihn dem OSR zur Aufbewahrung übergibt. Damit entfällt ein erneuter Test dieses Schlägers. Ist ein Spieler zweimal nacheinander am gleichen Tisch im Einsatz (z.B. erstes Einzel nach einem Doppelspiel), so kann er den Schläger aus dem vorangegangenen Spiel am Tisch belassen und diesen ohne erneuten Test durch den OSR in seinem folgenden Spiel verwenden.

Darüber hinaus haben wir auch im Bundesligaspielbetrieb freiwillige Tests vorgesehen, die der OSR bereits 60 Minuten vor Beginn des Mannschaftskampfes durchführt.

### 3.4 Ort der Schlägertests und Abwicklung

Aufbau der Schläger-Teststation und Abwicklung der Tests unterscheiden sich nach der Art des Wettbewerbs.

**Nationale Veranstaltungen:** Die Schlägertests sollen an dem Ort durchgeführt werden, an dem sich alle Spieler und Schiedsrichter zur Ballauswahl, Trikot-Kontrolle und ggf. Mannschaftsauslosung treffen. Dazu wird ein spezieller Raum oder ein abgeschlossener Bereich "hinter den Kulissen" und in der Nähe des Athleteneingangs ausgewiesen ("Call Area"). In diesem Bereich befinden sich Tische, die jeweils mit der Nummer des Wettkampftisches gekennzeichnet sind.

Nach der Ballauswahl überlassen die Spieler ihre Schläger dem Schiedsrichter, der unmittelbar mit den Schlägertests beginnt (der Spieler kann dabei anwesend sein). Der Schiedsrichter nutzt dabei alle verfügbaren technischen Hilfsmittel, wie z.B. die Messgeräte für Belagdicke und Belagebenheit. Der OSR (oder sein Stellvertreter) überwacht die Vorgänge im Call Room und steht für Rückfragen und Entscheidungen zur Verfügung.

Für die Prüfung eines Schlägers auf flüchtige lösungshaltige Stoffe sollte ein separater Raum genutzt werden. Die Stichproben für diese Prüfungen legt der OSR fest.

Erweist sich ein Schläger beim Test als regelkonform, so verbleibt dieser beim Schiedsrichter. Der Schläger wird unmittelbar vor Beginn des nächsten Spiels dem Spieler am Wettkampftisch übergeben.

**TTBL, Bundesligen, Regionalligen und Oberligen:** Die Spieler geben ihre Schläger ca. 20 Minuten vor ihren jeweiligen Spielen beim OSR ab. Der OSR führt die Schlägertests direkt an seinem OSR-Arbeitstisch durch und reicht die Schläger beim Aufruf des nächsten Spiels dem verantwortlichen Schiedsrichter in die Box. Alternativ kann der verantwortliche Schiedsrichter die Schläger mit in die Box bringen.

### 3.5 Testergebnisse und Maßnahmen

Wird bei einem angesetzten Test vor dem Spiel ein Schläger beanstandet, d.h. ein positives Testergebnis festgestellt, so darf der Spieler diesen Schläger nicht einsetzen. Der beanstandete Schläger verbleibt bis zum Ende des jeweils einzelnen Spieles beim Oberschiedsrichter und wird anschließend an den Sportler zurückgegeben. Der Spieler darf den anstehenden Wettkampf mit einem Ersatzschläger bestreiten; dieser Ersatzschläger ist zwingend zu testen. (Anmerkung: Sofern es die Zeit erlaubt, sollte – trotz des aktuellen Wortlauts der WO – auch der Ersatzschläger noch vor dem Spiel getestet werden! Die WO gibt noch die alte Verfahrensweise wieder.)

Ist ein einzelner Belag eines Schlägers zu beanstanden und der andere Belag zulässig, so kann der Spieler mit dem Schläger spielen, darf jedoch den unzulässigen Belag nicht verwenden. Schlägt er mit dem unzulässigen Belag, so erhält der Gegner einen Punkt. Ist für den Schiedsrichter die verwendete Seite des Schlägers – zum Beispiel beim Aufschlag – nicht erkennbar, gelten die Regelungen für zweifelhafte Aufschläge.

Wird bei einem Test nach dem Spiel ein Schläger beanstandet, so wird der gerade absolvierte einzelne Spiel für den Spieler als verloren gewertet (null Bälle, Sätze, Punkte). Das gleiche gilt, wenn ein Spieler sich weigert, einen vor dem Spiel beanstandeten Schläger durch einen Ersatzschläger auszutauschen.

Die einzuleitenden Maßnahmen nach der ersten oder nach weiteren Beanstandungen eines im Wettkampf verwendeten Schlägers von einem bestimmten Spieler sind nachfolgend aufgezeigt.

Hierbei wird nach der Art der Beanstandung unterschieden:

Anzahl der Beanstandungen innerhalb einer Veranstaltung	wegen flüchtiger organischer Verbindungen	wegen Belagdicke oder Ebenheit
erste Beanstandung	Spiel als verloren werten	Spiel als verloren werten
zweite Beanstandung	Spiel als verloren werten sowie die Disqualifikation vom Mannschaftskampf bzw. der Veranstaltung	Spiel als verloren werten
dritte Beanstandung	entfällt	Spiel als verloren werten sowie Disqualifikation vom Mannschaftskampf bzw. der Veranstaltung

Werden die Schläger eines Spielers wegen flüchtiger organischer Verbindungen und Belagdicke bzw. Ebenheit beanstandet, so werden diese Beanstandungen kumuliert.

Wird der Schläger eines Spielers bei einem Schlägertest beanstandet, wird der OSR in der Regel weitere Tests für die Schläger dieses Spielers durchführen lassen.

### 3.6 Weitere Konsequenzen

Für den internationalen Spielbetrieb ist festgelegt, dass einem Spieler bei viermaligem positiven Schlägertest innerhalb von vier Jahren (unabhängig von den Ursachen der Beanstandung) eine Spielsperre von einem Jahr auferlegt wird. Diese Bestimmung ist auch für deutsche Athleten, die an internationalen Wettkämpfen teilnehmen, absolut verbindlich.

Für den Bereich des nationalen Wettkampfsports wird wie folgt verfahren:

Bei allen nationalen Veranstaltungen sowie bei TTBL-, Bundesliga-, Regionalliga- und Oberliga-Meisterschaftsspielen werden Schlägertests wie oben beschrieben durchgeführt.

Der verantwortliche Oberschiedsrichter (bzw. der eingesetzte Schlägertester) ist angehalten, alle positiven Testergebnisse zu protokollieren (außer denen freiwilliger Tests) und an das Ressort Schiedsrichter zu berichten. Das Ressort Schiedsrichter fasst die Ergebnisse und Erkenntnisse aus den zurückliegenden Veranstaltungen zusammen und berichtet dem Ausschuss für Leistungssport.

Bei Auffälligkeiten wird der Ausschuss für Leistungssport unmittelbar informiert. Der Ausschuss für Leistungssport im DTTB berät über weitere Sanktionen für einen Spieler, wobei die Häufigkeit und Schwere der Verfehlungen berücksichtigt wird. Eine automatische Spielsperre findet zur Zeit keine Anwendung.

## 4 Ablauf eines Schlägertests

Der Umfang und der Ablauf eines Schlägertests werden im praktischen Spielbetrieb des DTTB sehr unterschiedlich gestaltet sein. Während beispielsweise bei der Deutschen Einzelmeisterschaft die Schlägertests mit vollständiger technischer Ausstattung organisiert werden, so werden bei vielen Ligaspielen die Oberschiedsrichter vor Ort nur eingeschränkt über alle Schlägertestgeräte verfügen können.

Im Folgenden zeigen wir, wie Schlägertests unter Einsatz der von der ITTF empfohlenen Geräte durchgeführt werden. Im Einzelfall verweisen wir darauf, wie der Test ohne die entsprechenden elektronischen Messgeräte durchgeführt werden kann.

Ein vollständiger Schlägertest nach internationalem Standard wird in fünf Schritten durchgeführt:

### 4.1 Schritt 1: Prüfung der allgemeinen Beschaffenheit des Schlägers

Ein Schlägertest beginnt mit einer optischen Inspektion.

Hierbei wird der Schläger auf die Grundanforderungen überprüft. Dazu zählt vor allem die vollständige Abdeckung des Schlägerblattes durch den Belag (Toleranz 2,0 mm) bzw. ein Überstehen des Belags über das Schlägerblatt hinaus (Toleranz 2,0 mm). Ferner wird der Belag im Hinblick auf evtl. Risse, Beschädigungen,

Konformität der Farben und ggf. Beschaffenheit der Noppen bei Außennoppenbelägen überprüft. Auch ist zu prüfen, ob die Beläge durchgehend mit dem Schlägerblatt verbunden sind.

Hinsichtlich der Farbkonformität ist Vorsicht geboten bei der Verwendung von transparenten roten Belägen mit dunklen Schwämmen oder bei durchscheinendem Holzaufdruck. Diese Kombination kann zur Unzulässigkeit führen. Gleiches gilt, wenn die Farbe der Oberfläche nicht gleichmäßig ist.

Testgeräte zur Ermittlung von Noppenoberflächeneigenschaften, Reibungskoeffizienten oder Glanzwerten eines Schlägerbelags sind derzeit nicht offiziell zugelassen. In Ermangelung objektiv nachzuvollziehender Messverfahren wird dem OSR empfohlen, einen Schläger hinsichtlich dieser Prüfkriterien nur bei offensichtlicher Unzulässigkeit zu beanstanden.

Es liegt jedoch letztlich im Ermessen und in der Verantwortung des OSR, über die Zulässigkeit des Spielmaterials zu entscheiden. Dies gilt bereits für die Frage, ob der OSR bei einer Prüfung des Materials mit anderen als elektronischen Hilfsmitteln zu dem Ergebnis kommt, dass das Spielmaterial nicht zulässig ist. Der Spieler hat folglich auch keinen Anspruch auf einen Test mit elektronischen Hilfsmitteln.

## 4.2 Schritt 2: Gültigkeitsprüfung

Die Gültigkeit und Zulässigkeit der Schlägerbeläge wird anhand der Liste der zugelassenen Schlägerbeläge der ITTF überprüft (LARC = List of Authorized Racket Coverings). Bei neueren Schlägerbelägen ist eine Zahl eingeprägt, die den Hersteller und den Belag eindeutig kennzeichnen.

Ältere Beläge müssen über die Belagkennung (Hersteller und Name des Belags) identifiziert werden.

Die Liste wird von der ITTF regelmäßig herausgegeben.

Für die Spielzeit 2015/2016 gilt die LARC No. 2015A bis zum 30.06.2016 für den nationalen Spielbetrieb. Sobald eine weitere Liste der ITTF veröffentlicht wird (z.B. LARC no. 2015B), gilt diese zusätzlich zu der Vorgängerliste bis zum Ende der Spielzeit.

Die Liste der zugelassenen Schlägerbeläge ist für jedermann zugänglich (siehe Website der ITTF > Equipment > Racket Coverings). Oberschiedsrichter und Schiedsrichter sollten diese im Einsatz stets verfügbar haben.

## 4.3 Schritt 3: Prüfung der Belagebenheit

Die Prüfung der Belagebenheit erfolgt mit einem für diesen Zweck hergestellten digitalen Messgerät. Vor der Prüfung wird das Messgerät mittels eines ebenen Justageblocks auf Nullstellung gebracht. Anschließend wird die Ebenheit jedes Belages zwei Mal gemessen. Die Messungen finden überkreuz in einem rechten Winkel statt (vom Griff aus gesehen in Form eines „X“).

Die Anzeige der Messung erfolgt auf 100stel Millimeter genau, also z.B. -0,14 mm. Das bedeutet, dass der Belag eine konkave, also eine nach innen geformte Wölbung aufweist. Zeigt das Messgerät einen positiven Wert (z.B. 0,08 mm), so weist der Belag eine konvexe, also nach außen geformte Wölbung auf.

Diese Prüfung wird für beide Seiten des Schlägerbelags durchgeführt.

Die zulässige Toleranz bei der Prüfung der Belagebenheit liegt zwischen -0,50 mm (Wölbung nach innen) und +0,20 mm (Wölbung nach außen). Der Wert mit der größeren Abweichung von Null wird notiert. Liegt dieser Wert außerhalb der Toleranz, ist der Belag zu beanstanden.



Ist bei einer Veranstaltung kein digitales Messgerät verfügbar, kann die Ebenheit nur mit der Netzlehre festgestellt werden, die dazu auf den Belag aufgesetzt wird. Bei einem konkaven Schlägerbelag wird in der Mitte ein Spalt zwischen Netzlehre und Belag sichtbar; bei einem konvexen Schlägerbelag wird die Netzlehre rechts und links nicht auf dem Belag aufsitzen.

#### 4.4 Schritt 4: Prüfung der Belagdicke

Die Prüfung der Belagdicke erfolgt ebenfalls mit einem digitalen Messgerät. Vor der Prüfung wird das Messgerät mittels eines ebenen Justageblocks auf Nullstellung gebracht. Anschließend wird die Belagdicke am Rand des Schlägergriffes gemessen, wobei die Nadel auf das Schlägerblatt aufgesetzt wird. Der Schlägertester achtet darauf, dass am Messpunkt keine Manipulation vorgenommen wurde, z.B. durch zusätzliches Auftragen einer Lackschicht, wodurch dann ein geringeres Messergebnis angezeigt würde. Die Lackschicht auf einem Schlägerblatt darf maximal 0,1 mm betragen.

Die Anzeige der Messung erfolgt auf 100stel Millimeter genau, also z.B. -3,84 mm. Das bedeutet, dass der Belag eine Gesamtstärke von 3,84 mm aufweist. Die Messung sollte mit jeweils versetzten Auflagepunkten ca. 3 bis 4 mal durchgeführt werden. Aus den Messergebnissen wird der Durchschnitt (arithmetisches Mittel) gebildet. Diese Prüfung wird für den zweiten Schlägerbelag gleichermaßen durchgeführt. Die zulässige Dicke eines Schlägerbelags beträgt 4,0 mm. Bei der Prüfung mit einem digitalen Messgerät muss der Durchschnittswert (wegen der Messtoleranz) niedriger als 4,05 mm, bei Noppen außen ohne Schwamm niedriger als 2,05 mm sein. Liegt der durchschnittliche Messwert bei einem der Beläge bei 4,05 mm (bzw. 2,05 mm) oder höher, ist der Belag unzulässig.

Unter bestimmten Umständen ist der Wert der Ebenheitsmessung zum Dicke-Wert zu addieren:

- Sind beide Seiten konvex (positiver Wert für die Ebenheit), so ist der Ebenheitswert zur Dicke hinzuzurechnen.
- Ist eine Seite konkav (negativer Wert für die Ebenheit) und die andere konvex und die Differenz der beiden Ebenheitswerte ist positiv, so ist diese Differenz zur Dicke zu addieren.
- Ist eine Seite konvex und die andere konkav und die Differenz der beiden Ebenheitswerte ist negativ, erfolgt keine Addition.

Beispiele:

	Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3	Beispiel 4
Dickenmessung rot	3,90	3,90	3,90	3,90
Ebenheitsmessung rot	-0,10	+0,10	+0,10	+0,10
Ebenheitsmessung schwarz	-0,05	+0,05	-0,05	-0,20
Endgültiger Dicken-Wert der roten Seite	3,90	4,00	3,95	3,90

Beträgt der durchschnittliche Dickenwert nach einer Addition des Ebenheitswertes 4,05 mm (bzw. 2,05 mm) oder mehr, ist der Belag unzulässig!

Ist bei einer Veranstaltung kein Messgerät verfügbar oder das digitale Messgerät aus Gründen der Schlägerkonstruktion (z. B. abgefrästes Holz im Griffbereich) nicht einsetzbar, kann der Schlägertester alternativ eine Messlupe verwenden, die allerdings nur ein Ablesen von 10tel Millimetern ermöglicht. Die angesetzte Toleranz sollte hierbei 0,1 mm betragen (Grenzwert also unter 4,1 mm bzw. 2,1 mm).

Die bisherigen Messungen der Belagdicke mit der Netzlehre im Spielraum entfallen somit weitestgehend.

#### **4.5 Schritt 5: Test auf flüchtige organische Verbindungen**

Für den Test auf flüchtige organische Verbindungen wird das Messgerät der Firma RAESystems, das sog. "MiniRAE Lite", eingesetzt. Die Bedienung erfolgt anhand der dem Gerät beiliegenden Gebrauchsanweisung.

Zunächst wird der Grundgehalt lösungshaltiger Stoffe im Raum gemessen (z.B. 1,2 ppm).

Anschließend wird die Messkappe des Gerätes auf einen Schlägerbelag gesetzt und das Messergebnis nach 20 Sekunden abgelesen (z.B. 3,5 ppm). Die Differenz zum vorher gemessenen Grundwert ist als reales Ergebnis der Belastung durch lösungshaltige Stoffe des Belags zu notieren (im Beispiel:  $3,5 - 1,2 = 2,3$  ppm).

Dieser Test wird für den zweiten Schlägerbelag gleichermaßen durchgeführt.

Der zulässige Höchstwert beträgt 3,0 ppm. Die ITTF akzeptiert unter Berücksichtigung der Messtoleranz einen gemessenen Wert von 3,3 ppm. Wird bei einem Schlägerbelag ein ppm-Wert größer 3,3 festgestellt, gilt der Schläger als zu beanstanden.

Das Gerät ist in seiner Anschaffung leider sehr kostspielig. Daher ist eine flächendeckende Bereitstellung des Gerätes für die Veranstaltungen im DTTB zur Zeit noch nicht zu gewährleisten.

#### **4.6 Zusammenfassung**

Zu Beginn einer Veranstaltung oder eines Meisterschaftsspiels informiert der Oberschiedsrichter über die Durchführung von Schlägertests. Er erläutert dabei die Zielsetzung, mit der Verwendung von regelkonformem Spielmaterial faire Bedingungen für alle Spieler zu gewährleisten.

Sind bei einer Veranstaltung Stichproben vorgesehen, so werden die betreffenden Spiele durch Aushang oder Ansage bekannt gegeben. Bei Schlägertests vor dem Spiel legt der Oberschiedsrichter den spätesten Zeitpunkt für die Abgabe der Schläger zum Schlägertest fest. Die Spieler sind verpflichtet, ihren Schläger bei der entsprechenden Stelle abzugeben.

Der verantwortliche Schlägertester (bzw. der Oberschiedsrichter) führt den Schlägertest nach dem jeweils für die Veranstaltung angemessenen Verfahren durch.

Nur für beanstandete Schläger wird ein Testprotokoll ausgefüllt. Das Standardprotokoll für Schlägertests steht auf der DTTB-Website zum Download bereit (Aktive > Schiedsrichter > Formulare). Dieses Protokoll ist vertraulich zu behandeln. Auf Wunsch ist den Spielern eine Kopie, Zweitschrift o. ä. auszuhändigen.

Die Originalprotokolle aus dem bundesweiten Spielbetrieb werden an den OSR übergeben. Der OSR fügt seinem OSR-Bericht eine Liste mit den positiven Messergebnissen (also den beanstandeten Schlägern) bei. Die Protokolle werden auf Anforderung des Ressorts Schiedsrichter diesem übersandt.

Werden die Protokolle nicht innerhalb von drei Monaten nach der Veranstaltung angefordert, so sind sie zu vernichten.

Wir empfehlen allen Spielern, von den Möglichkeiten eines freiwilligen Schlägertests Gebrauch zu machen. Schlägertester führen diese gerne durch und informieren offen über die Ergebnisse der Tests.



## 5 Gültigkeit

Die hier vorliegende modifizierte Richtlinie zu Schlägertests im DTTB tritt am 20. August 2015 in Kraft und löst damit die vorangegangenen Regelungen ab. Diese Richtlinie behält ihre Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Richtlinie.

Die Richtlinie ist für den gesamten nationalen Tischtennissport bindend. Die Mitgliedsverbände sind aufgefordert, die neue Richtlinie in ihrem Zuständigkeitsbereich ebenfalls anzuwenden.

DEUTSCHER TISCHTENNIS-BUND

Markus Baisch

Ressortleiter Schiedsrichter

---