

DTTB-Handbuch 2016/2017

Auszug aus den Ordnungen



DTTB-Handbuch 2016/2017 - 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
- Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB
- Tischtennisregeln A
- Tischtennisregeln B
- Richtlinie zu Schlägertests im DTTB
- Schiedsrichterordnung
- Geschäftsverteilung RSR (Stand 01.07.2016)
- Erläuterung des RSR zur Coaching-Regel

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 für alle Bundesspielklassen, soweit die Bundesspielordnung keine Sonderregelungen enthält.

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:

Zwischen den Ballwechseln ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, erlaubt, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

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 Schlägertests durchgeführt werden. Die Tests dürfen nur mit ITTF-anerkannten Testgeräten und durch lizenzierte Schiedsrichter 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 nach dem Spiel getestet wird, falls ein Test vor dem Spiel zeitlich nicht mehr möglich gewesen ist.

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 und für die Bundesspielklassen zusätzlich die Bundesspielordnung gelten:

12.1 Weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben:

- Nationale Deutsche Meisterschaften der Schüler, Jugend, Damen/Herren, Senioren und Leistungsklassen 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 unter Angabe der Uhrzeit sowie der Spielstände des Mannschaftskampfes und aller zum Zeitpunkt des Protestes laufenden Spiele 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 Austragungssysteme/Wertung

6.1 Eine Konkurrenz (Einzel-, Doppel-, Mixed- oder Mannschaftskonkurrenz) wird im Normalfall an einem, ggf. aber auch an bis zu vier aufeinanderfolgenden Turniertagen in einer oder mehreren Turnierstufen durchgeführt. Jede einzelne Turnierstufe wird in einem der unter 6.2 bis 6.6 definierten

Austragungssysteme durchgeführt. Eine nachfolgende Turnierstufe kann in einem anderen dieser Austragungssysteme durchgeführt werden. Die Austragungssysteme der einzelnen Turnierstufen sind in der Ausschreibung zu benennen.

Im Normalfall erfolgt die Einteilung in die Gruppen/auf die Rasterplätze der ersten Turnierstufe durch Auslosung/Setzung, während sich die Einteilung in die Gruppen/auf die Rasterplätze einer nachfolgenden Turnierstufe im Normalfall – ggf. zusätzlich zu einer erneuten Auslosung/Setzung - aus dem Abschneiden in der vorangegangenen Turnierstufe ergibt.

Sofern Turniere in verschiedenen Runden über mehrere Wochen(enden) hinweg ausgetragen werden (z. B. Kreisranglistenturniere mit Vorrunde, Zwischenrunde und Endrunde; DTTB Top 48, Top 24 und Top 12 der Jugend), handelt es sich bei den einzelnen Runden dieser Turniere nicht um Turnierstufen im Sinne dieser Ziffer, sondern jeweils um eine neue Konkurrenz mit ggf. anderen Teilnehmern.

6.2 Einfaches K.-o.-System: Der Gewinner eines Spiels bzw. Mannschaftskampfes kommt in die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus. Als Ausgangsstellung ist je nach Teilnehmerzahl eine 4er-, 8er-, 16er-, 32er-, 64er-, 128er-Turnierliste usw. zu wählen. Nicht belegte Rasterplätze der Turnierliste sind durch Freilose in der ersten Runde auszufüllen. Dabei sind zuerst den Gesetzten Freilose zuzuteilen.

6.3 Fortgesetztes K.-o.-System: Wie Einfaches K.-o.-System, allerdings scheiden die Verlierer bestimmter Runden nicht aus, sondern spielen gegen die in der gleichen Runde unterlegenen Spieler/Mannschaften um die entsprechenden Platzierungen des Gesamtfeldes (z. B. die Verlierer der Halbfinalspiele um Platz 3 und 4; die Verlierer der Viertelfinalspiele um die Plätze 5 bis 8, usw.). Im Extremfall werden auf diese Weise alle Platzierungen des Gesamtfeldes ermittelt.

6.4 Doppelpertes K.-o.-System: Ein Spieler/eine Mannschaft scheidet erst nach der zweiten Niederlage aus. Dieser Grundsatz ist bis zum Endspiel einschließlich anzuwenden. Beim zweimaligen Aufeinandertreffen zweier Spieler/Mannschaften wird die Begegnung trotzdem ausgetragen. Dies wird jedoch durch sogenanntes „Kreuzen“ der Verlierer in der Trostrunde weitgehend verhindert. Haben die beiden Gegner des Endspiels nach dessen Austragung je eine Niederlage aufzuweisen, so muss ein nochmaliger Stichkampf die Entscheidung bringen. Turnierliste und Freilose wie unter 6.2.

6.5 Gruppensystem "Jeder gegen Jeden": In Rundenform tritt jeder Spieler bzw. jede Mannschaft gegen jeden anderen bzw. jede andere an.

Wertung bei Individualwettbewerben: 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.

Wertung bei Mannschaftswettbewerben: Der Gewinner eines Mannschaftskampfes erhält zwei Pluspunkte und der Verlierer zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Spielausgang 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.

6.6 Schweizer System: Ähnlich dem Gruppensystem "Jeder gegen Jeden", wobei jedoch nicht alle Runden ausgetragen werden. Die Anzahl der Runden entspricht mindestens der Anzahl der Runden eines K.o.-Systems der entsprechenden Teilnehmerzahl, ist im Idealfall allerdings um zwei größer.

Jeder Spieler (analoge Anwendung im Folgenden auch für Mannschaften) spielt in jeder Runde gegen einen anderen Gegner. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl hat in jeder Runde ein anderer Spieler ein Freilos, das als gewonnenes Spiel gewertet wird. Somit sind immer alle Spieler mit gleich vielen Spielen in der Wertung.

Die Spielpaarungen in jeder Runde werden so gebildet, dass möglichst jeweils Spieler mit gleich vielen Siegen gegeneinander antreten müssen. So werden jeweils unter allen Spielern mit der höchsten Anzahl von Siegen so viele noch nicht ausgetragene Paarungen wie möglich gebildet. Die Spieler mit der höchsten Anzahl von Siegen, für die danach noch keine Paarung gebildet werden konnte, erhalten einen Gegner mit der nächsttieferen Anzahl von Siegen, gegen den sie noch nicht gespielt haben. Nach diesem Modus werden alle Spieler einer Paarung zugeordnet, wobei zuletzt die sieglosen Spieler gegeneinander gepaart werden und ggf. zuallerletzt ein Spieler ein Freilos erhält.

Bei der Auslosung der Paarungen der ersten Runde sollten möglichst die stärksten Spieler wie beim K.o.-System gesetzt werden. Vor der Auslosung der Paarungen der jeweils nächsten Runde ist der aktuelle Zwischenstand zu berechnen und die Spieler nach Anzahl der Siege zu sortieren. Spieler mit gleicher Anzahl von Siegen können untereinander durch die Anzahl der Siege ihrer bisherigen Gegner (Buchholzzahl) feinsortiert werden, wobei Freilosspiele mit der Sieganzahl des Tabellenletzten gewertet werden.

Nach der letzten Runde hat der Spieler mit den meisten Siegen das Turnier gewonnen; bei gleicher Anzahl an Siegen ist die Buchholzzahl maßgeblich. Ist auch diese gleich, entscheidet der direkte Vergleich und andernfalls das Los.

Gibt ein Spieler eines seiner Gruppenspiele kampflos ab oder beendet er eines dieser Gruppenspiele vorzeitig, kann er nicht weiter am Turnier teilnehmen. Er wird jedoch mit den erzielten Siegen weiter in der Spieler-Rangliste des Turniers geführt, und für jede Runde in der er nicht antritt, wird ihm eine kampflose Niederlage zugeschrieben.

6.7 Für Bundesveranstaltungen in Turnierform sind weitere Austragungssysteme zulässig, wenn sie in den Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB beschrieben worden sind.

6.8 Die Regional- und Mitgliedsverbände können für Individual- bzw. Mannschaftsturniere ihres Zuständigkeitsbereichs weitere Austragungssysteme zulassen.

6.9 Tritt ein Spieler oder ein Paar in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines einem Individualwettbewerbs zu einem seiner Spiele nicht an oder beendet er/es eines seiner Spiele vorzeitig, wird darf der Spieler oder das Paar aus der entsprechenden Turnierstufe gestrichen an den weiteren Spielen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die vom Spieler oder dem Paar ausgetragenen Spiele dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe - außer beim Schweizer System - annulliert. Dieser/s Spieler/Pair wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird er/es auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm noch zu erreichenden Platz gesetzt.

Tritt eine Mannschaft in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines einem Mannschaftswettbewerbs, der in Turnierform durchgeführt wird, zu einem ihrer Mannschaftskämpfe nicht an oder beendet sie einen ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig, wird darf die Mannschaft aus der entsprechenden Turnierstufe gestrichen an den weiteren Mannschaftskämpfen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die die von der Mannschaft ausgetragenen Mannschaftskämpfe dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe - außer beim Schweizer System - annulliert. Diese Mannschaft wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird sie auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr zu erreichenden Platz gesetzt.

6.10 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 kampfflos abgegebenes Spiel wird mit $0:11$ für jeden erforderlichen Satz erfasst.

6.11 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).

6.12 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

6.13 Die Berücksichtigung von Einzeln 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 2.1 bis D 2.7 sowie von D 3 und 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. Kampflos 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 kampflos abgegebenes Spiel wird mit 0:11 für jeden erforderlichen Satz gewertet. Zu späteren Spielen darf der aufgebende Spieler/das aufgebende Paar antreten.

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 kampflos 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 Platznummern. 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 Platznummer den Platz 2. Bei gleichen Platznummern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.

4.3 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften 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 Platznummer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

4.4 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern beider Mannschaften bei Vierer-Mannschaften (D 7.1, D 7.2) nur jeweils ein Doppel bilden, so wird das mögliche Doppel jeweils auf Platz 1 gesetzt; Platz 2 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

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. Tritt ein Spieler, der bei der Abgabe der Doppelaufstellung anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so ist dieses Doppel kampflos für die gegnerische Mannschaft gewonnen. Tritt ein Spieler, der zuvor nicht anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so erfolgt die Wertung des Mannschaftskampfes entsprechend den Bestimmungen für eine falsche Mannschaftsaufstellung.

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 im TTBL-System und 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 Fernsehveranstaltern 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 cm² 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 cm² (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 cm² 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 cm² (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 aufgebracht 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 aufgeflochte, aufgedruckte, aufgestickte oder aufgesteckte Nummer, die der Platzziffer der Einzelaufstellung bzw. der zugeteilten 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 cm² 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 cm² 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 cm², 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 cm², 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 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 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 m² 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 cm² 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, Spielergebnisanzeigen, 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 Spielergebnisanzeigen 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.

D Organisation des Verlaufs der Spielzeit

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.

E Bestimmungen für die Mannschaftsmeldung

1 Allgemeines

1.1 Definitionen

1.1.7 Kein Stammspieler oder Reservespieler einer Mannschaft darf während seiner Zugehörigkeit zu dieser Mannschaft als Ersatzspieler in einer unteren Mannschaft derselben Altersklasse eingesetzt werden.

1.1.8 Gemäß WO A 11.7 und den Regelungen ihres Mitgliedsverbandes in unterhalb der Oberliga spielenden Herrenmannschaften gemeldete Damen sind in den BSK-Mannschaften weder in Herren- noch in Damenmannschaften als Stamm- und Reservespielerinnen einsatzberechtigt. Diese Einschränkung gilt nicht für Mannschaften unterhalb der Oberliga, die an der Relegation zur Oberliga teilnehmen.

1.1.9 Gemäß WO E 4 und den Regelungen ihres Mitgliedsverbandes in unterhalb der Oberliga spielenden Mannschaften gemeldete

Jugendspieler (Jugendersatzspieler/EJ-Spieler) sind in den BSK-Mannschaften nicht einsatzberechtigt.

2 Mannschaftsmeldung

2.1 Erstellen der Mannschaftsmeldung

2.1.6 Für Nachholspiele der Vorrunde, die nach dem 1. Januar der Spielzeit ausgetragen werden, gilt die Mannschaftsmeldung der Vorrunde.

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. Die Messung erfolgt an den vier Ecken des Tisches. Bei Messungen ist eine Toleranz von - 10% (Ergebnis also 540 beziehungsweise 270 Lux) zulässig.

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 Spielkleidung

2.1 Innerhalb einer Mannschaft ist einheitliche Spielkleidung (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 Gastverein 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: 30,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB;
2. BL: 25,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB,
3. BL: 22,00 € pro Einsatz für OSR und SR plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

RL/OL: 20,00 € 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 je OSR: 30,00 Euro
- 2 Spiele je OSR: 24,00 Euro
- 1 Spiel je OSR: 20,00 Euro
- plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

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.

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.

4.3.3 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.

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 kampfflos 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.

5.5 Liveticker

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

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 Spielkleidung bzw. einheitlichen Trainingsanzügen 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 kampflos 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.

5.11 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.

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.

5.15 Präsentation

Sofern weitere Mannschaftskämpfe derselben Bundesliga-Gruppe parallel stattfinden, informiert der Hallensprecher in den BL (mit Ausnahme der 3. BL Damen) in regelmäßigen Abständen (zwischen zwei Spielen oder in einer Satzpause) über die Zwischenstände bzw. Endstände der anderen Mannschaftskämpfe.

5.16 Ergebnismeldung und Kontrolle

5.16.1 Im Spielbetrieb der obersten fünf Ligen ist der Heimverein verpflichtet, den vollständigen Spielbericht einschließlich der Vor- und Nachnamen aller beteiligten Spieler, aller Satzergebnisse, Anzahl der Zuschauer, Spielende und aller sonstigen Eintragungen auf



dem Spielbericht bis 60 Minuten nach Spielende in der offiziellen Online-Plattform einzugeben.

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.

A Allgemeines

1 Geltungsbereich und Zweck der SO

1.1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für die 1. Tischtennis Bundesliga Herren (TTBL) sowie alle sonstigen von der TTBL Sport GmbH veranstalteten oder ausgerichteten Spiele.

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 der TTBL

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. Nicht gestattet ist der Tausch eines vierten Spielers für einen Spieler A1 oder A2 bzw. B1 oder B2, sollte der Oberschiedsrichter gegen den zu ersetzenden Spieler A1 oder A2 bzw. B1 oder B2 zuvor eine Disqualifikation für den Mannschaftskampf ausgesprochen haben.

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

6.5 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.

7 Terminplanung

7.3 Spielbeginn

Die Mannschaftskämpfe haben zur festgesetzten Uhrzeit (Spielbeginn) mit dem ersten Aufschlag zu beginnen.

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 ist eine Toleranz von 10% (720 Lux) zulässig. Unterhalb dieser Grenze gilt dies als gebührenpflichtiger 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. In allen Spielhallen steht zudem eine elektronische Time-out-Uhr zur Anzeige der Spielwiederaufnahme bei Pausen zur Verfügung. Diese wird dem Oberschiedsrichter mindestens 60 min vor Spielbeginn in funktions- und einsatzfähigem Zustand übergeben. Die Tischschiedsrichter sowie der dritte Schiedsrichter kontrollieren die Einhaltung der vorgegebenen Zeiten mit Hilfe der Time-out-Uhr. Der Oberschiedsrichter erfasst die Präsenz und Funktionsfähigkeit der Time-out-Uhr in den jeweiligen Spielhallen im OSR-Bericht.

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 Gastverein 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 Vorsitzende der Schiedsrichterorganisation (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 mindestens 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:

30,00 € pro Einsatz.

Fahrtkosten pro nachgewiesenem Kilometer in Höhe von 30 €-Cent.

4 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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.

4.6.1 Spielbereitschaft zwischen zwei Individualspielen eines Mannschaftskampfes

Eine Minute nach Beendigung des vorangegangenen Einzels haben die Spieler des darauffolgenden Einzels spielbereit zur Aufnahme der zwei minütigen Einspielzeit am Spieltisch zu stehen. Dies wird durch den Schiedsrichter mithilfe der Time-out-Uhr auf dem Spieltisch kontrolliert, die mit Beendigung des vorangegangenen Einzels gestartet wird. Ist ein Spieler nach Ablauf des Countdowns nicht spielbereit, spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus (pro Mannschaft und Mannschaftskampf wird zunächst einmal mündlich ermahnt). Die anschließenden Sanktionierungsmöglichkeiten entsprechen den Regularien der Internationalen Tischtennisregeln (Teil B), Punkt 5.2 Fehlverhalten.

4.6.2 Spielbereitschaft nach Satzpausen und Time-outs

Der Schiedsrichter kontrolliert die Einhaltung von Satzpausen und Time-outs/Auszeiten (jeweils höchstens eine Minute) mithilfe der Time-out-Uhr auf dem Spieltisch. Bei Überschreitung der Zeitvorgaben für die Satzpausen /Time-outs finden die Internationalen Tischtennisregeln (Teil B), Punkt 5.2 Anwendung.

4.6.3 Spielwiederaufnahme zwischen zwei Ballwechseln während eines Individualspiels

Nach dem Ablauf von maximal 25sek wird das Spiel nach Beendigung eines Ballwechsels wieder durch den aufschlagenden Spieler aufgenommen. Ausnahmen bilden hier die kurzen Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels. Bei diesen Ausnahmen ebenso wie bei vorangegangenen langen Ballwechselln liegt die Zeitdauer der Spielwiederaufnahme im Ermessen des Schiedsrichters. Die Sanktionierungsmöglichkeiten entsprechen den Internationalen Tischtennisregeln (Teil B), Punkt 5.2.

4.6.4 Spielbereitschaft nach Ablauf der 15min Pause nach Beendigung des zweiten Einzels eines Mannschaftswettkampfes in der TTBL

Die Einhaltung der 15minütigen Pause nach Beendigung des zweiten Einzels in Mannschaftswettkämpfen der TTBL wird durch den zuständigen Oberschiedsrichter (OSR) kontrolliert. Nach dem Ablauf von zehn Minuten erfolgt eine Durchsage in der Spielhalle, dass es in fünf Minuten weitergeht. Nach dem Ablauf von 14min stellt der Schiedsrichter erneut die Time-out Uhr auf den Spieltisch. Des Weiteren gelten die Bestimmungen aus Punkt 4.6.1. Auf begründete Anfrage des Heimvereins beim OSR vor dem Spiel kann die Pause in Ausnahmen um fünf Minuten verlängert werden. Die Abwicklung verschiebt sich in diesem Ausnahmefall um 5 min nach hinten.

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. ... 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.

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 entsprochen 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.

Über weitere Sanktionen entscheidet die TTBL Sport GmbH.

F Rechtsbehelfe

1 Proteste

TTBL-Spielordnung – Auszug

- 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 cm² (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 cm² 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 cm² (ohne den Namen selbst) zugelassen, die, wenn sie auf dem Hemd unterhalb des Namens angebracht, direkt an sie angeschlossen sein muss. Zusätzlich aufgeflochte, 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 cm², 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 cm², 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 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

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 m² 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.

4 Materialien

In den Mannschaftskämpfen werden die von dem Durchführer in der Ausschreibung angegebenen Tische, Bälle, Netzgarnituren, Umrandungen, Zählgeräte und Schiedsrichtertische verwendet.

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.

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 B 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

b) sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes Einspruch gegen Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, beim Schiedsgericht einlegen.

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 16 startberechtigten Mannschaften werden vom Ressort Bundesligen Herren nach regionalen Gesichtspunkten in zwei Pools mit je acht Mannschaften eingeteilt. Pro Pool wird die Meisterschaft in zwei Gruppen zu 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 beiden Gruppen eines Pools 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: 3-1; 4-2

2. Runde: 1-4; 2-3

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, sofern sie gegenüber dem TTBL Trägerverein e.V. und der TTBL Sport GmbH die Bestimmungen gemäß der Teilnahme- und Verpflichtungserklärung für den Pokalwettbewerb ab der 1. Hauptrunde anerkennen. Für den Fall, dass ein Gruppensieger gegenüber dem TTBL Trägerverein e.V. und der TTBL Sport GmbH die Teilnahme- und Verpflichtungserklärung für den Pokalwettbewerb ab der 1. Hauptrunde nicht anerkennt, rückt der jeweilige Gruppenzweite, ggf. Gruppendritte bzw. Gruppenvierte unter der Voraussetzung der Anerkennung obiger Bestimmungen nach.

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.

9 Spielberichts- /Ergebnismeldung /Liveticker

Für die Vorrunde gilt: Die Spielberichtsformulare müssen zweifach ausgefüllt werden. Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern nach Ende des Spiels zu unterzeichnen. Mit ihrer Unterschrift bestätigen sie zugleich die vollständige inhaltliche Richtigkeit der Eintragungen. Das 1. Exemplar (Original) ist vom Ausrichter spätestens bis 12.00 Uhr am darauf folgenden Montag an den DTTB zu faxen und im Anschluss hieran per Post an den DTTB zu senden. Das 2. Exemplar erhält der Ausrichter. Die Spielberichte werden vom DTTB in die Onlineplattform eingegeben.

Der durchführende Verein ist verpflichtet, den offiziellen DTTB-Live-Ticker einzusetzen

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.

Ab der 1. Pokalhauptrunde (Pokal-Achtelfinale) sind alle Heimmannschaften verpflichtet, den offiziellen TTBL-Liveticker einzusetzen. Zusätzlich werden alle Heimspiele von Mannschaften, die zum Zeitpunkt der Durchführung der Pokalmeisterschaften der TTBL zugehörig sind, im Internet live gestreamt. Zur Datenübertragung des Livestreams muss eine Internet-Leitung mit mindestens 5Mbit garantierten Upload vorhanden sein.

Bei Streitigkeiten entscheidet die TTBL Sport GmbH.

6 Austragungssystem

6.4 Trifft ein niederklassigerer Verein auf einen höherklassigeren Verein, hat dieser Heimrecht. Treffen gleichklassige Vereine aufeinander, hat der erstgezogene Verein Heimrecht. Damit einhergehend ist die Festlegung der Heimmannschaft als Mannschaft A und der Gastmannschaft als Mannschaft B. Das Losverfahren für die Wahl zwischen A und B vor Ort durch den Oberschiedsrichter entfällt. Dies gilt für jede Runde bis auf das Pokalfinale.

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.

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.

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 Spielausgang 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 legitimierte Betreuern, bei Deutschland-Pokal-Wettbewerben nur von offiziellen Vertretern der entsendenden Mitgliedsverbände und bei Mannschaftsmeisterschaften, deren Qualifikationsveranstaltungen und bei Pokalmeisterschaften nur von legitimierte 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 eingelegt werden.

Der DTTB übernimmt bei allen Veranstaltungen sämtliche Kosten für den Gesamtleiter (1 Person), für das Schiedsgericht (3 Personen), für Oberschiedsrichter, Schiedsrichter-Einsatzleiter, Schlägertester und für alle Personen, die während der Veranstaltung die Schiedsrichterfunktion übernehmen, mit Ausnahme der nach Ziffer 13 verpflichteten Spieler. Das gilt unabhängig vom Vorhandensein oder der Höhe einer Schiedsrichterlizenz dieser Personen, also sowohl für lizenzierte Schiedsrichter als auch für Volunteers.

Zu diesen Kosten gehören auch die für die Auslosung entstehenden Reisekosten des Gesamtleiters und des Oberschiedsrichters für Qualifikationsveranstaltungen nach Ziffer 17.2.

Für die Höhe der zu erstattenden Kosten an die Personen, die die Schiedsrichterfunktion übernehmen, gilt Folgendes:

- Fahrtkostenerstattung nach der Reisekostenordnung des DTTB
- Die Höhe des Tagegeldes (ggf. in Abhängigkeit vom Vorhandensein oder der Stufe einer Schiedsrichterlizenz) wird vom DTTB-Ressort Schiedsrichter festgelegt, wobei die maximale Höhe durch die Reisekostenordnung des DTTB festgelegt wird und ein Mindestsatz von 6 € pro Person und Einsatztag nicht unterschritten werden darf.
- Übernachtungskosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

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.

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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 2	3 – 4

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden.

g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester, Schiedsrichter und Schiedsgericht werden vom zuständigen Ressort/Ausschuss des DTTB nach eigenem Ermessen eingesetzt (s.a. Teil A, Abschnitt 16). Bei den Deutschen Einzelmeisterschaften der Damen/Herren beträgt die Quote der einzusetzenden Schiedsrichter 1,5 (Gruppenspiele) beziehungsweise 3 (Hauptunden) pro Spieltisch.

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 Ersatzstellung 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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 2	3 – 4

Die Reihenfolge der Runden kann vom Schiedsgericht verändert werden.

g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

1 Oberschiedsrichter pro Spielhalle und das Schiedsgericht werden vom Ressort Schiedsrichter bzw. Erwachsenensport des DTTB benannt. In den Gruppenspielen der Vorrunde sind die Teilnehmer verpflichtet, selbst als Schiedsrichter zu fungieren.

Die Schiedsrichter, die nach den Gruppenspielen eingesetzt werden, werden vom zuständigen VSRO des Mitgliedsverbandes benannt. Die Quote der einzusetzenden Schiedsrichter beträgt 1,5 pro Spieltisch (s.a. Teil A, Abschnitt 16).

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 Gruppenziffern 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 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

1.4 Schüler

c) Austragungssystem

Siehe 1.3. c)

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 Gruppenziffer. 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 Gruppenziffern 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 Gruppenzweiten 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 Gruppenzweiten 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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 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. Die Teilnehmer eines Verbandes sind dabei aber gleichmäßig auf beide Gruppen zu verteilen.

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	Gruppe B
1.	2.
4.	3.
5.	6.
8.	7.
9.	10.
12.	11.
13.	14.
16.	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. Der OSR wird vom Ressort Schiedsrichter benannt; maximal 12 Schiedsrichter werden vom jeweiligen VSRO des Mitgliedsverbandes nominiert.

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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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

Die Reihenfolge der Spielrunden entspricht der Standardreihenfolge des Turnierprogramms MKTT.

Änderungen der Reihenfolge können vorgenommen werden, um verbandsinterne Spiele so frühzeitig wie möglich anzusetzen.

g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

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

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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.

g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Erwachsenensport benannt. Die Quote für die einzusetzenden Schiedsrichter beträgt 1,5 pro Spieltisch.

3.2 Gestrichen**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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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 24 Jugend / Schüler

c) Austragungssystem

Das Turnier wird in seiner ersten Stufe (Vorrunde) in vier Gruppen mit jeweils 6 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 modifizierten KO-System um die Plätze 1 bis 24. 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	5. Runde
1 – 6	1 – 2	2 – 6	1 – 4	3 – 6
2 – 5	6 – 4	4 – 5	2 – 3	4 – 2
3 – 4	5 – 3	3 – 1	6 – 5	5 – 1

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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

3.6 Top 12 Jugend / Schüler**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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, ggf. 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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

1 Oberschiedsrichter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt. 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

1 Oberschiedsrichter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt. 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

1 Oberschiedsrichter und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt. 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 4 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

1 Oberschiedsrichter und das Schiedsgericht werden vom Ressort Schiedsrichter bzw. Erwachsensport benannt. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

7 Auswahlspiele

7.1/7.2 Deutschland-Pokal Jugend / Schüler

c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge

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 Gruppensechsten 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
Z1	4. A2 gegen 1. B1	4. A2 gegen 1. B2
Z2	3. A1 gegen 2. B2	3. A1 gegen 2. B1
Z3	3. A2 gegen 2. B1	3. A2 gegen 2. B2
Z4	4. A1 gegen 1. B2	4. A1 gegen 1. B1

Zwischenrunde mit 17 bzw. 18 Mannschaften:

Z5	1. C gegen den schlechteren Gruppen-dritten der Gruppen des Pools B
Z6	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.

1 Oberschiedsrichter, 1 Schiedsrichtereinsatzleiter, ggf. 1 Schlägertester und Schiedsgericht werden von den zuständigen Ressorts Schiedsrichter bzw. Jugendsport benannt.

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
Spiel 9:	A5 – B5
Spiel 10:	C5 – D5
Spiel 11:	Sieger Spiel 1 – Sieger Spiel 3
Spiel 12:	Verlierer Spiel 1 – Verlierer Spiel 3
Spiel 13:	Sieger Spiel 2 – Sieger Spiel 4
Spiel 14:	Verlierer Spiel 2 – Verlierer Spiel 4
Spiel 15:	Sieger Spiel 5 – Sieger Spiel 7
Spiel 16:	Verlierer Spiel 5 – Verlierer Spiel 7



Spiel 17:	Sieger Spiel 6 – Sieger Spiel 8
Spiel 18:	Verlierer Spiel 6 – Verlierer Spiel 8

In der Endrunde werden die Platzierungsspiele wie folgt ausgetragen:

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

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 senkrechtes, 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 Verblassen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.
- 4.8. Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels den Schläger wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger zeigen, mit dem er spielen will, und muss ihnen gestatten, den Schläger zu untersuchen.

5 Definitionen

- 5.1** Ein Ballwechsel ist die Zeit, während der der Ball im Spiel ist.
- 5.2** Der Ball ist im Spiel vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als Let (Wiederholung) oder als Punkt entschieden wird.
- 5.3** Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als Let (Wiederholung).
- 5.4** Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als Punkt.
- 5.5** Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält.
- 5.6** Die freie Hand ist die Hand, die nicht den Schläger hält; der freie Arm ist der Arm der freien Hand.
- 5.7** Ein Spieler schlägt den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.
- 5.8** Ein Spieler hält den Ball auf, falls er oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt von seinem Gegner geschlagen wurde.
- 5.9** Aufschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Erster schlagen muss.
- 5.10** Rückschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Zweiter schlagen muss.
- 5.11** Der Schiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.
- 5.12** Der Schiedsrichter-Assistent ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter mit bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.
- 5.13** Etwas, das ein Spieler an sich oder bei sich trägt, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.
- 5.14** 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 Wechsellmethode 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 (Wechsellmethode) 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 aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. 'Body'), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder 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, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.

2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von 2.5.10. 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 cm² 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 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.

2.2.8 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.)

2.2.9 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.)

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

2.3 Spielbedingungen

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

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-Testzentren eingerichtet werden; bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen können sie eingerichtet werden.

2.4.2.1 Das Schläger-Testzentrum 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 Schlägertest wird nur dann nach dem Spiel durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat.

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 (sofern es die Zeit erlaubt) sofort, ansonsten 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.

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

2.5.3 Mit der Ausnahme von durch LED und ähnlichen Techniken erzeugter Werbung auf den Umrandungen des Spielraums dürfen nirgendwo im Spielraum (der Box) fluoreszierende oder leuchtende oder glänzende Farben verwendet werden. Die Hintergrundfarbe der Umrandungen muss dunkel bleiben.

2.5.3.1 Werbung auf den Umrandungen darf sich während eines Spiels nicht von dunkel zu hell oder umgekehrt verändern.

2.5.3.2 LED-Anzeigen und ähnliche Vorrichtungen an Umrandungen dürfen nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnten und dürfen nicht wechseln, solange der Ball im Spiel ist.

2.5.3.3 Werbung auf LED-Anzeigen oder ähnlichen Vorrichtungen darf nicht ohne ITTF-Genehmigung verwendet werden.

2.5.4 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandungen 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 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.

2.5.6 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.

2.5.7 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.

2.5.8 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm² je Fläche nicht überschreiten.

2.5.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf

2.5.9.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm²;

2.5.9.2 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 cm²;

2.5.9.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm² auf der Rückseite des Trikots;

2.5.9.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120 cm², jedoch nur vorn oder an den Seiten von Shorts oder Röckchen.

2.5.10 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt.

2.5.11 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm² beschränkt.

2.5.12 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 seins 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 Wechsellmethode 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 Wechselmethode 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 verwarnet, wird, neben seinen Spielstand, eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

4.2 Spielgerät

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

4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss 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 eine dazu berechtigte Person zu anderen Zeiten berät, zeigt der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn oder sie zu warnen, dass ein weiterer Verstoß dieser Art zu einem Verweis vom Spielraum (der Box) führt (*gültig bis 30. September 2016*).

Die Spieler dürfen jederzeit beraten werden, außer während des Ballwechsels und zwischen Ende der Einspielzeit und Beginn des Spiels. Falls eine dazu berechtigte Person den Spieler unerlaubt berät, zeigt der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn oder sie zu warnen, dass ein weiterer Verstoß dieser Art zu einem Verweis vom Spielraum (der Box) führt (*gültig ab 01. Oktober 2016*).

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

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

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

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

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

5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifikation kann für das einzelne Spiel, einen Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte. Bei leichteren Vergehen, die eine Disqualifikation nicht rechtfertigen, hat der Oberschiedsrichter die Möglichkeit, diese an eine Disziplinarkommission zu melden (Internationale TT-Regeln B 5.2.13).

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.

5.2.13 Eine vom Exekutiv-Komitee eingesetzte Disziplinarkommission, bestehend aus vier Mitgliedern und einem Vorsitzenden, entscheidet binnen 14 Tagen nach Beendigung einer Veranstaltung über angemessene Sanktionen für vom Oberschiedsrichter vorgetragene Vorfälle. Die Disziplinarkommission entscheidet auf der Grundlage von Weisungen, die das Exekutiv-Komitee erlässt.

5.2.14 Gegen die Entscheidung der Disziplinarkommission kann der betroffene Spieler, Berater oder Funktionär binnen 15 Tagen Einspruch beim Exekutiv-Komitee der ITTF erheben, dessen Entscheidung in der Angelegenheit endgültig ist.

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 teilweise 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 vom Exekutiv-Komitee eingesetzte Disziplinarkommission, bestehend aus vier Mitgliedern und einem Vorsitzenden, entscheidet, ob ein Verstoß begangen wurde, und über angemessene Sanktionen. Diese Kommission entscheidet auf der Grundlage von Weisungen, die das Exekutiv-Komitee erlässt.

5.3.5 Gegen die Entscheidung der Disziplinarkommission kann der betroffene Spieler, Berater oder Funktionär binnen 15 Tagen Einspruch beim Exekutiv-Komitee der ITTF erheben, dessen Entscheidung in der Angelegenheit endgültig ist.

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 eingepreßt, 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 2016/2017 gilt die LARC No. 2016A bis zum 30.06.2017 für den nationalen Spielbetrieb. Sobald eine weitere Liste der ITTF veröffentlicht wird (z.B. LARC no. 2016B), 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 Summe der beiden Ebenheitswerte ist positiv, so ist diese Summe zur Dicke zu addieren.
- Ist eine Seite konvex und die andere konkav und die Summe 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.

1 Grundsätze

1.1 Die Schiedsrichterordnung (SRO) definiert die Rahmenbedingungen für die Schiedsrichterentwicklung im DTTB und dokumentiert verbindliche Regelungen für Schiedsrichter (SR) auf dieser Ebene. Sie beschreibt die SR-Organisation auf Bundesebene und regelt die Beziehungen zu den SR-Organisationen in den Mitgliedsverbänden. Die SRO kann nur auf Beschluss des Bundestages geändert werden.

1.2 Schiedsrichter im Sinne der SRO ist, wer auf Bundesebene oder in den Mitgliedsverbänden und ihren Untergliederungen eine erfolgreiche Prüfung zum Schiedsrichter absolviert hat und eine gültige SR-Lizenz nachweisen kann.

2 Organisation

2.1 Die SR-Organisation wird vom Ressort Schiedsrichter des DTTB (RSR) geleitet.

Dem Ressort Schiedsrichter gehören an:

- der Ressortleiter Schiedsrichter als Vorsitzender
- der Beauftragte für Schiedsrichter-Aus- und -Fortbildung
- der Beauftragte für Bundesveranstaltungen
- der Beauftragte für Bundesspielklassen
- der Beauftragte für Schiedsrichterentwicklung & Statistik
- der Referent/Sachbearbeiter des Generalsekretariats (hauptamtlich).

Der Vorsitzende wird vom Bundestag gewählt, die Beauftragten werden vom Präsidium ernannt.

2.2 Die ehrenamtlichen Mitglieder des Ressorts Schiedsrichter müssen mindestens die Nationale Schiedsrichterlizenz innehaben.

2.3 Für besondere Aufgabenstellungen kann das Ressort Schiedsrichter projektspezifische Arbeitskreise einsetzen.

3 Aufgaben des Ressorts Schiedsrichter

3.1 Das Ressort Schiedsrichter ist verantwortlich für die konzeptionelle Ausrichtung der Schiedsrichterarbeit auf Bundesebene.

3.2 Zu den wesentlichen Aufgaben des RSR gehören:

- Beratung der Mitgliedsverbände in schiedsrichterlichen Angelegenheiten
- Zusammenarbeit mit den Vorsitzenden der Schiedsrichterorganisationen (der Mitgliedsverbände), abgekürzt VSRO
- Durchführung einer jährlichen Arbeitstagung mit allen VSRO
- Durchführung einer jährlichen Arbeitstagung mit den Schiedsrichter-Lehrwarten der Mitgliedsverbände
- Unterstützung der Mitgliedsverbände durch Ausbildungsempfehlungen mit verbindlichen Mindeststandards für die VSR-Ausbildung und die Herausgabe verbindlicher einheitlicher Prüfungsfragen für den allgemeinen Regelteil der schriftlichen VSR-Prüfung
- Aus- und Fortbildung von Nationalen Schiedsrichtern (NSR) und Nationalen Oberschiedsrichtern (NOSR)
- Einsatzplanung von Schiedsrichtern auf Bundes- und internationaler Ebene, sofern von der ETTU und ITTF nicht anders geregelt
- Vergabe und Aberkennung von SR-Lizenzen auf Bundesebene
- Überwachung einer einheitlichen Anwendung der internationalen Tischtennisregeln und Erstellung von Gutachten in strittigen Fällen
- Zusammenarbeit mit SR-Organisationen anderer Nationalverbände, den Gremien der ETTU und ITTF sowie den Organisationen des Sportes für Menschen mit Behinderungen

4 Aufgaben der SR-Organisationen der Mitgliedsverbände

4.1 Die Mitgliedsverbände verpflichten sich, für ihren Zuständigkeitsbereich eine eigene SR-Organisation zu führen. Für die Gesamtleitung ist ein Vorsitzender (VSRO) verantwortlich.

4.2 Der Vorsitzende arbeitet mit dem RSR zusammen und nimmt an der jährlichen Arbeitstagung des DTTB teil (VSRO-Tagung).

4.3 Zu den wesentlichen Aufgaben der SR-Organisation der Mitgliedsverbände gehören:

- Erarbeitung und Anwendung einer Schiedsrichterordnung
- Aus- und Fortbildung von Schiedsrichtern (höchste Lizenzstufe = VSR)
- Einsatz von Schiedsrichtern, soweit nicht nationale oder internationale Organisationen dafür zuständig sind
- Nominierung von VSR für die Ausbildung zum Nationalen Schiedsrichter
- sowie Regelung sonstiger Aufgaben in eigener Zuständigkeit

5 Aus- und Fortbildung

5.1 Das RSR führt nach Bedarf Lehrgänge für Nationale Schiedsrichter durch und nimmt die Prüfungen ab. Ausbildungsinhalte und Prüfungsumfang

werden durch das RSR festgelegt und orientieren sich an der internationalen SR-Entwicklung.

5.2 Zur Ausbildung für Nationale Schiedsrichter kann nominiert werden, wer mindestens zwei Jahre als VSR tätig war. Die Kandidaten müssen Verbandsangehörige des sie zur Prüfung meldenden Mitgliedsverbandes sein.

5.3 Zur Ausbildung für Nationale Oberschiedsrichter kann nominiert werden, wer mindestens zwei Jahre als Nationaler Schiedsrichter tätig war.

5.4 Zur Prüfung für Internationale Schiedsrichter (IU = International Umpire) kann nominiert werden, wer mindestens zwei Jahre als Nationaler Schiedsrichter tätig war.

5.5 Kandidaten, die eine Ausbildung bzw. Prüfung gemäß 5.2, 5.3 oder 5.4 nicht erfolgreich abschließen, können diesen Ausbildungsschritt einmalig wiederholen.

5.6 Nationale und Internationale Schiedsrichter müssen mindestens alle drei Jahre an einer SR-Fortbildung des DTTB teilnehmen.

5.7 Das RSR fördert die Aus- und Fortbildung von Internationalen Schiedsrichtern (IU), Blue Badge Schiedsrichtern (IU-BB), Internationalen Oberschiedsrichtern (IR) und Schiedsrichtern weiterer internationaler Entwicklungsstufen.

5.8 Das RSR stellt sicher, dass die bei Sportveranstaltungen für Menschen mit Behinderungen eingesetzten NSR mit den besonderen Belangen des Regelwerkes für Menschen mit Behinderungen vertraut sind.

5.9 Das RSR entscheidet über die Zulassung der Kandidaten für die jeweiligen Ausbildungsmaßnahmen und Prüfungen.

6 Schiedsrichter-Lizenzen

6.1 VSR, die an einer Ausbildung für Nationale Schiedsrichter erfolgreich teilgenommen haben und sich für eine aktive Schiedsrichtertätigkeit auf Bundesebene bereit erklären, erwerben die Nationale Schiedsrichterlizenz (Lizenz ist aktiv). NSR erhalten einen SR-Ausweis.

6.2 Der Nationale Schiedsrichter (NSR) muss für den Erhalt seiner Nationalen Schiedsrichterlizenz folgende Voraussetzungen nachweisen:

- Mitgliedschaft in einem Tischtennisverein oder einer Tischtennis-Abteilung, die einem Mitgliedsverband des DTTB angehört,
- gültige VSR-Lizenz seines Mitgliedsverbandes,
- Besuch einer SR-Fortbildungsmaßnahme auf Bundesebene mindestens alle drei Jahre

Der Nachweis ist auf Anforderung des RSR gegenüber dem Ressort Schiedsrichter zu erbringen. Sind eine oder mehrere dieser Voraussetzungen nicht gegeben, wird die Nationale Schiedsrichterlizenz auf „passiv“ gesetzt. In diesem Fall gilt Ziffer 6.5 Satz 2 der SRO. Erfüllt der NSR die erforderlichen Voraussetzungen, kann die Lizenz wieder aktiviert werden. Über die Passivsetzung und auch die Aktivierung der Lizenz entscheidet das RSR mit $\frac{3}{4}$ -Mehrheit seiner Mitglieder.

6.3 Eine Nationale Schiedsrichterlizenz kann von seinem Inhaber „in den Ruhestand“ überführt werden (Lizenz ruhend). Einsatzmöglichkeiten auf Bundesebene sind somit nicht mehr gegeben; ebenso entfällt die Verpflichtung zur Fortbildung.

6.4 Eine Nationale Schiedsrichterlizenz kann von seinem Inhaber zurückgegeben werden (Lizenz wird gelöscht).

6.5 Eine Nationale Schiedsrichterlizenz wird auf passiv gesetzt, wenn der SR an der erforderlichen Fortbildungsmaßnahme nicht teilnimmt (Lizenz passiv). Er verliert damit seine Einsatzmöglichkeiten auf Bundesebene. Mit dem Besuch einer Fortbildung im Folgejahr kann die Lizenz wieder aktiviert werden.

6.6 Eine Nationale Schiedsrichterlizenz wird durch das RSR aberkannt, wenn

- der Mitgliedsverband die VSR-Lizenz entzieht
- die VSR-Lizenz zurückgegeben wird oder aus anderen Gründen erlischt und auf Anforderung des RSR nicht innerhalb von einem Monat nach Zugang der per Post oder per E-Mail übersandten Anforderung eine neue VSR-Lizenz nachgewiesen wird
- der Besuch einer erforderlichen Fortbildungsmaßnahme in zwei aufeinanderfolgenden Jahren nicht erfolgte
- geplante Schiedsrichtereinsätze mehrmals nicht wahrgenommen wurden
- der Lizenzinhaber grob unsportliches Verhalten als SR oder OSR demonstriert hat
- der SR durch sein Verhalten das Ansehen der SR-Organisation oder den Tischtennissport allgemein schädigt

Für die Aberkennung ist eine $\frac{3}{4}$ -Mehrheit der Ressortmitglieder erforderlich.

6.7 Das Führen internationaler SR-Lizenzen ist nur bei Aufrechterhaltung einer aktiven Nationalen Schiedsrichterlizenz möglich. Das RSR wird ggf. die zuständigen Gremien über das Ruhen, Passivsetzen oder Löschen einer NSR-Lizenz informieren.

6.8 Über Ausnahmen zu SR-Lizenzfragen entscheidet das RSR einstimmig.

6.9 Gegen Entscheidungen des Ressorts Schiedsrichter in Fragen der Aberkennung einer SR-Lizenz (Abschnitt 6.6) ist der Rechtsweg nach § 56 Ziffer 2, Satz 4 der DTTB-Satzung zugelassen.

7 Schiedsrichter-Einsatz

7.1 Das RSR nominiert Nationale und Internationale Schiedsrichter für jeweils anstehende Aufgaben als OSR, SR-Einsatzleiter, Schlägertester bzw. Schiedsrichter. Die Qualifikation der SR wird beachtet. Ein entsprechender Einsatzplan wird veröffentlicht.

- 7.2** Schiedsrichter üben ihr Amt gewissenhaft und unparteiisch aus.
- 7.3** Sofern nicht anderweitig geregelt, finden sich Schiedsrichter eine Stunde vor Veranstaltungsbeginn am Einsatzort ein und sind während der gesamten Veranstaltung anwesend. OSR nehmen an der Auslosung teil.
- 7.4** Verschiedene Veranstaltungen im In- und Ausland werden als „freiwilliger Einsatz“ angeboten. Interessenten für solche Veranstaltungen bewerben sich beim RSR.
- 7.5** Nationale Schiedsrichter tragen einheitliche SR-Kleidung. Diese besteht aus khakifarbener Hose, blauem Blazer mit Namensschild, hellblauem Hemd, blauer Krawatte mit DTTB-Krawattennadel, schwarzen (Sport)-Schuhen, schwarzen Socken und schwarzem Gürtel. Alternativ für Damen: khakifarbener Rock, blauer Blazer mit Namensschild, hellblaue Bluse, blaues Halstuch und schwarze (Sport)-Schuhe. Internationale Schiedsrichter tragen zusätzlich den ITTF-Pin.
- 7.6** Bei internationalen Einsätzen tragen Internationale Schiedsrichter die DTTB-SR-Kleidung mit roter ITTF-Krawatte (rotes Halstuch) und ITTF-Pin. Die Schiedsrichter können zusätzlich die DTTB-Krawattennadel tragen.
- 7.7** Ein als OSR eingesetzter SR trägt ferner das einheitliche OSR-Schild, für internationale Veranstaltungen das Referee-Schild.
- 7.8** Verbandsschiedsrichter tragen eine schwarze Hose, schwarzes Hemd mit SR-Abzeichen des Mitgliedsverbandes und Sportschuhe. Die Mitgliedsverbände sind berechtigt, eine abweichende Kleidervorschrift für Verbandsschiedsrichter zu erlassen.

8 Kostenerstattung

- 8.1** Die Tätigkeit des Schiedsrichters ist ehrenamtlich.
- 8.2** Nationale Schiedsrichter, die vom DTTB eingesetzt werden, erhalten eine Aufwandsentschädigung gemäß der Reisekostenordnung des DTTB. Für Einsätze in den Bundesligen gelten die Regelungen der Bundesligaordnung.
- 8.3** Bei freiwilligen Einsätzen trägt der SR die Kosten für seine An- und Abreise zum Veranstaltungsort selbst.
- 8.4** Bei internationalen Turnieren oder Einsätzen im Ausland gelten zudem die Reisekostenordnungen der ETTU bzw. ITTF.

9 Schlussbestimmungen

- 9.1** Die vorliegende Schiedsrichterordnung ist für alle Mitgliedsverbände bindend. Sie tritt mit Datum ihrer Veröffentlichung in Kraft.
- 9.2** Das RSR legt ergänzende Definitionen und Ausführungsbestimmungen in einer ‚Richtlinie für Schiedsrichter im DTTB‘ fest.

	Ressortleiter/in Schiedsrichter	Beauftragte/r Schiedsrichteraus- und - fortbildung	Beauftragte/r Bundesveranstaltungen	Beauftragte/r Bundesspielklassen	Beauftragte/r Schiedsrichterentwicklung und Statistik	Referent des Generalsekretariats
	Markus Baisch	Anja Gersdorf	Willi Klaßen	André Zickert	Jörg Baumgart	Kolja Rottmann
Vertretung des RSR im Bundestag	X					
Vertretung des RSR im ALSF	X					
Vertretung in anderen Ressorts, bei TTBL usw. (sofern nicht themenbezogen ein anderes Mitglied zust.)	X					
Grundsatzangelegenheiten	X					
Einsatzplanung Bundesveranstaltungen			X			
Einsatzplanung internationale Veranstaltungen*				X		
Einsatzplan: Pflege und Veröffentlichung	X					
Steuerung Einladungen für freiwillige Einsätze	X					
Führung der Einsatzstatistik NOSR und IR	X					
OSR-Rundschreiben Ligen				X		
Überwachung OSR-Einsatz DTTB-Ligen und TTBL				X		
Überwachung OSR-Berichte Bundesveranstaltungen			X			
Planung NSR-Aus- und Fortbildung		X				X
Planung NOSR-Aus- und Fortbildung	X	X			X	X
Lizenzangelegenheiten	X	X				
Budgetplanung**	X	X			X	X
Budgetüberwachung	X					
Genehmigung von zusätzlichen Übernachtungen bei Bundesveranstaltungen			X			
Regelübersetzungen		X				
Konzeption VSRO-Tagung	X				X	X
Konzeption Lehrwarte-Tagung		X				X
Moderation Lehrwarteforum		X				
Regelanfragen und -auslegungen***	X	X				
Erstellung und Pflege der Datei "Regelauslegungen"		X				
Öffentlichkeitsarbeit	X					
Statistiken allgemein					X	
Berechnung von NSR-Ausbildungsquoten					X	
Schnittstelle zu ITTF-URC	X					X
Schnittstelle zu ETTU-URC	X					X
Ansprechpartner für andere Verbände						X
Geschäftsführung RSR; Logistik						X
Richtlinie zu Schlägertests	X					
Erstellung und Versand von SR-Ausweisen						X
RSR-Sitzungen: Einladung und Leitung	X					
RSR-Sitzungsprotokolle						X
Führung Adress-Datenbank					X	
ITTF-Database	X					X
Projekt Personalentwicklung					X	
Mitarbeit OK WM 2017	X					
Vertretung in AG "click-TT"	X		X			
Vertretung in AG "MKTT"	X		X			

* Abstimmung im Gesamtressort; sofern Auswahl erfolgt

** Jede/r für ihren/seinen Bereich; Gesamtverantwortung beim Ressortleiter

*** Abstimmung im Gesamtressort

Neue Coaching-Regel ab dem 1. Juli 2016

Bei ihrer Jahreshauptversammlung 2015 hat die International Table Tennis Federation (ITTF) auf Antrag des Deutschen Tischtennis-Bundes (DTTB) beschlossen, die Regelungen für die Beratung von Spielerinnen und Spielern zu lockern. Diese Regelung wurde im Jahr 2016 noch einmal modifiziert.

International gilt somit erst ab dem 1. Oktober 2016 folgende Regelung:

B 5.1.3

Die Spieler dürfen jederzeit beraten werden, außer während der Ballwechsel, sofern dadurch das Spiel nicht verzögert wird (vgl. Regeln B 4.4.1).

Falls eine berechtigte Person einen Spieler unerlaubt berät, zeigt der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn oder sie zu warnen, dass ein weiterer Verstoß dieser Art zu einem Verweis vom Spielraum (der Box) führt.

Der DTTB hat bei seinem Bundestag im November 2015 beschlossen, die internationale Regelung **bereits ab dem 1. Juli 2016 für den nationalen Spielbetrieb** inhaltsgleich zu übernehmen, allerdings ist der Wortlaut geringfügig anders:

WO A 2

...

Zwischen den Ballwechseln ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, erlaubt, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

„Am Spielraum zugelassene Personen“ sind im Mannschaftskampf die Personen, die üblicherweise auf der Mannschaftsbank sitzen (übrige Spieler, Coach, etwaige weitere Offizielle des Vereins; maximal doppelte Anzahl Personen wie die Sollstärke einer Mannschaft).

Leider hat sich die ITTF noch nicht dazu geäußert, wie die neue Regelung im Detail ausgelegt werden soll. Für den nationalen Spielbetrieb gelten die nachfolgenden Erläuterungen, wobei diese im Einzelspielbetrieb auf den jeweils vor dem Spiel benannten Berater analoge Anwendung finden:

Künftig sind im nationalen Spielbetrieb folgende Handlungsweisen erlaubt:

- Alle Personen auf der Mannschaftsbank sind berechtigt, optische und verbale Hinweise zwischen den Ballwechseln in jedem Satz zu geben.
- Alle Personen auf der Mannschaftsbank sind berechtigt, in den Satzpausen zu beraten (wie bisher).
- Alle Personen auf der Mannschaftsbank sind berechtigt, zwischen dem Ende der Einzelspielzeit und dem Beginn des 1. Satzes kurze Hinweise zu geben, sofern dadurch keine Verzögerung eintritt (neu).

Folgende Handlungsweisen sind nicht erlaubt:

- Die Personen auf der Mannschaftsbank geben optische oder verbale Hinweise während eines Ballwechsels.
- Der Spieler antwortet auf den Beratungshinweis seines Beraters zwischen zwei Ballwechseln, es beginnt ein Dialog.
- Der Spieler geht bewusst auf seinen Berater zu, um Hinweise einzuholen, z.B. durch Treten des Balles in Richtung Berater (Verzögerung des Spiels).
- Die Personen auf der Mannschaftsbank geben Hinweise an den Gegner ihres Spielers.

Frankfurt, 30. Juni 2016

Markus Baisch
DEUTSCHER TISCHTENNIS-BUND
Ressortleiter Schiedsrichter