

DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



Deutscher Tischtennis-Bund e.V.

# DTTB-Handbuch 2017/2018

Auszug aus den Ordnungen



# DTTB-Handbuch 2017/2018 - Auszug aus den Ordnungen

## Überblick

- Wettspielordnung (WO) des DTTB
- Bundesspielordnung (BSO) des DTTB
- Spielordnung Tischtennis Bundesliga (SO TTBL)
- Werbeordnung Tischtennis Bundesliga (WerbO TTBL)
- Durchführungsbestimmungen für die Deutsche Pokalmeisterschaft der Damen
- Durchführungsbestimmungen für die Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren – Vorrunde
- Durchführungsbestimmungen für die Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren – Hauptrunde
- Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB
- Tischtennisregeln A
- Tischtennisregeln B
- Richtlinie zu Schlägertests im DTTB
- Schiedsrichterordnung
- Geschäftsverteilung RSR (Stand 01.07.2017)
- Erläuterung des RSR zur Coaching-Regel

# **Wettspielordnung des DTTB ab der Spielzeit 2017/18**

## **(Auszug)**

Stand: 2. Juni 2017

zuletzt bearbeitet: 20. Juni 2017

### ***Gliederung***

#### **Inhaltsverzeichnis**

**Abschnitt A: Allgemeines**

**Abschnitt B: Spielberechtigung**

**Abschnitt C: Altersgruppe Nachwuchs**

**Abschnitt D: Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform**

**Abschnitt E: Grundlagen für Mannschaftskämpfe**

**Abschnitt F: Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes**

**Abschnitt G: Organisation des Punktspielbetriebes**

**Abschnitt H: Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb**

**Abschnitt I: Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb**

**Abschnitt J: Mannschaftsmeisterschaften**

**Abschnitt K: Pokalmeisterschaften**

**Abschnitt L: Werbebestimmungen**

**Abkürzungsverzeichnis**

**Liste der Definitionen**

## **Abschnitt A – Allgemeines**

### **1 Zweck und Geltungsbereich der Wettspielordnung (WO)**

Zweck der WO des DTTB ist es, einheitliche Richtlinien für den Spielbetrieb 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).

In der WO schließt „Spieler“ mit seinen Ableitungen auch jeweils „Spielerin“ ein.

Die WO gilt für den gesamten Spielbetrieb des DTTB, d. h. für Bundesveranstaltungen und die Bundesspielklassen (BSK).

Die WO gilt auch für den gesamten Spielbetrieb der Mitglieds- und Regionalverbände (Verbände) bzw. deren Gliederungen und Vereine. Die Verbände dürfen

- bei alternativen Regelungen eine der festgelegten Alternativen wählen,
- für ihren Zuständigkeitsbereich Abweichungen von den Regelungen für solche Passagen festlegen, bei denen die WO dies ausdrücklich zulässt,
- für ihren Zuständigkeitsbereich eigene Regelungen für alle nicht behandelten Fragen festlegen.

Abweichungen und eigene Regelungen dürfen den gesamten Zuständigkeitsbereich, nur die „unteren Spielklassen“ oder nur die „unterste Gliederung“ betreffen.

Eine verbandseinheitliche Regelung für den gesamten Zuständigkeitsbereich eines Verbandes darf durch die WO vorgeschrieben werden. Anderenfalls bedeutet die Formulierung „... die Verbände und ggf. deren Gliederungen ...“, dass die Verbände beschließen dürfen, ihren Gliederungen eine jeweils einheitliche eigene Regelung zu erlauben.

Steht eine Regelung eines Verbandes oder der Bundesspielordnung (BSO) zu den Bestimmungen der WO im Widerspruch, so wird sie durch die Bestimmungen der WO aufgehoben.

Dem Ausschuss für Leistungssport des DTTB obliegt es in alleiniger Zuständigkeit, sich auf Antrag der Verbände zur Auslegung der WO gutachterlich zu äußern. Die vom Ausschuss für Leistungssport erstellten Gutachten sind bindend und werden auf der Homepage des DTTB veröffentlicht. Über den zu klärenden Sachverhalt hat der Bundestag bei nächstmöglicher Gelegenheit zu entscheiden.

## **2 Spielregeln**

### **2.1 Internationale Tischtennisregeln (ITTR)**

Für alle Veranstaltungen gelten die ITTR (Teile A und B), wie sie vom DTTB bekanntgemacht wurden, entsprechend, sofern in Ausnahmefällen nichts Anderes geregelt ist.

Abweichend von den ITTR gilt im gesamten Bereich des DTTB:

- Hinsichtlich der Regelungen zum Time-Out (ITTR B 4.4.2) gilt der jeweilige Berater als Mannschaftskapitän.
- Hinsichtlich der Regelungen für Pausen (ITTR B 4.4.3) gilt für jeden Spieler eine maximal fünfminütige Pause zwischen zwei aufeinanderfolgenden Spielen sowohl im Mannschafts- als auch im Individualspielbetrieb.
- Hinsichtlich der einheitlichen Spielkleidung gilt ITTR B 2.2.7 in Individualwettbewerben von offiziellen Veranstaltungen nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.

Zudem dürfen die Verbände für ihren Zuständigkeitsbereich beschließen:

- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 Abweichungen von ITTR B 2.2.7 hinsichtlich der einheitlichen Spielkleidung für Mannschaftswettbewerbe,
- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.2 Abweichungen von ITTR B 2.2.8 und B 2.2.9 hinsichtlich der Unterscheidbarkeit der Farben der Spielkleidung gegnerischer Mannschaften,
- bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.2 und A 11.3.3 Abweichungen von den Vorgaben der ITTR.

## 2.2 Gewinnsätze

Zum Gewinn eines Spiels sind erforderlich im

- Mannschaftsspielbetrieb 3 Gewinnsätze
- Individualspielbetrieb
  - 3 Gewinnsätze in der Altersgruppe Senioren
  - in allen anderen Altersgruppen wahlweise 3 oder 4 Gewinnsätze.

## 2.3 Schlägertests

Bei allen Veranstaltungen dürfen Schlägertests gemäß der Richtlinie zu Schlägertests durchgeführt werden. Die Tests dürfen nur von lizenzierten Schiedsrichtern vorgenommen werden. Sie dürfen 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 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 beim Schlägertest 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.

## 2.4 Sportliche Umgebung

Allen Veranstaltern wird dringend empfohlen, den Konsum von Alkohol innerhalb des umschlossenen Raums, in dem der Wettkampf stattfindet, zu untersagen und zu unterbinden. Dies gilt insbesondere bei Veranstaltungen der Altersgruppe Nachwuchs.

Rauchen innerhalb der Austragungsstätte ist verboten.

## 5 Definitionen

Die Sortierung der nachfolgenden Begriffe erfolgt nach Maßgabe des jeweiligen Verbandes entweder alphabetisch oder thematisch gegliedert.

### 5.1 Allgemeines

**Altersklasse** ist eine Unterteilung des Spielbetriebes nach Alter.

**Altersgruppe** ist eine Zusammenfassung von Altersklassen.

**Leistungsklasse** ist die Unterteilung einer Altersklasse nach Gesichtspunkten der Spielstärke.

**Turnierklasse** ist die Kombination einer geschlechtsspezifischen Altersklasse und einer Leistungsklasse bei Veranstaltungen in Turnierform.

**Spielklasse** ist die Kombination einer geschlechtsspezifischen Altersklasse und einer Hierarchieebene bei Punkt- und Pokalspielen.

**Austragungsstätte** ist die Räumlichkeit, in der die Veranstaltungen gemäß WO A 11 und A 12 stattfinden, einschließlich sämtlicher Funktions- und Nebenräume sowie Tribünen.

**Mannschaftskampf** ist das Aufeinandertreffen von Mannschaften in einem Mannschaftswettbewerb.

**Konkurrenz** ist die Kombination einer Turnierklasse und eines Wettbewerbs gemäß WO A 10.

**Turnierstufe** ist der Teil einer Konkurrenz, für den ein einziges Austragungssystem verwendet wird und in dem die Spieler sich für die nächste Turnierstufe dieser Konkurrenz oder eine nachfolgende Konkurrenz qualifizieren können (z. B. Vor-, Zwischen- und Endrunde einer Konkurrenz).

**Spiel** ist das Aufeinandertreffen von Spielern bzw. Paaren in einem Individualwettbewerb bzw. in einem Mannschaftskampf.

**Spielpunkt** ist die Einheit für die Wertung einzelner Spiele in einem Mannschaftskampf.

**Tabellenpunkt** ist die Einheit für die Wertung von Mannschaftskämpfen in einer Tabelle.

**Vereinsmannschaften** sind Mannschaften aus Spielern eines Vereins.

**Vereinsübergreifende Mannschaften** sind Mannschaften aus Spielern mehrerer Vereine.

**Spielgemeinschaften** sind Mannschaften, bei denen der eine Teil der Spieler für einen Verein und der andere Teil der Spieler für genau einen anderen Verein spielberechtigt ist.

**Gemischte Mannschaften** sind Mannschaften mit männlichen und weiblichen Spielern.

**Gemischte Spielklassen** sind Spielklassen im männlichen Spielbetrieb mit zusätzlichen weiblichen Mannschaften.

**Auswahlmannschaften** sind Mannschaften, die gemäß gesonderter Vorgaben aus Spielern verschiedener Vereine, Verbände, Altersklassen und Geschlechter bestehen können.

**click-TT** ist eine Online-Plattform zur Verwaltung und Durchführung des Spielbetriebes.

**Verbände** ist der Sammelbegriff für Mitgliedsverbände und Regionalverbände.

## 5.2 Organisation des Spielbetriebes

**Bundesspielklassen (BSK)** sind die vom DTTB verwalteten Spielklassen der Damen/Herren: 1. Bundesliga Damen, 2. Bundesligen, 3. Bundesligen, Regionalligen und Oberligen.

**Untere Spielklassen** gemäß WO A 1 sind alle Spielklassen der Damen/Herren unterhalb der sechstöchsten Spielklasse.

**Unterste Gliederung** gemäß WO A 1 ist die unterste Verwaltungsebene eines Mitgliedsverbandes (Kreisverbände o.ä.). Bei Mitgliedsverbänden ohne Gliederung sind die höchste Verbandsspielklasse und die Veranstaltungen mit direkter Qualifikation für Bundesveranstaltungen definitionsgemäß nicht Bestandteil der untersten Gliederung.

**Punktspiele** sind Mannschaftskämpfe von Vereinsmannschaften zur Ermittlung einer sportlichen Reihenfolge. Sie werden in einer Hauptrunde und ggf. ergänzend in Entscheidungsspielen ausgetragen.

**Hauptrundenspiele** sind Mannschaftskämpfe innerhalb einer Gruppe, bei denen jede Mannschaft im Normalfall zweimal (Hin- und Rückspiel), mindestens jedoch einmal gegen jede andere antritt.

**Entscheidungsspiele** ist der Sammelbegriff für Relegationsspiele, Play-off-Spiele und Anwartschaftsspiele. Sie gehören zur selben Halbserie wie die vorangegangenen Hauptrundenspiele.

**Relegationsspiele** sind Mannschaftskämpfe nach Abschluss der Hauptrundenspiele zur Ermittlung einer Mannschaft, die das Recht auf den Relegationsaufstieg erwirbt. Hierfür werden Mannschaften aus verschiedenen Gruppen und ggf. aus verschiedenen Spielklassen des Punktspielbetriebes nach Maßgabe der Auf- und Abstiegsregelung zusammengeführt.

**Play-off-Spiele** führen nach Abschluss der Hauptrundenspiele eine festgelegte Anzahl von Mannschaften einer oder mehrerer gleichrangiger Gruppen zusammen, um die abschließende Reihenfolge zu ermitteln. Play-off-Spiele können auch die Funktion von Relegationsspielen haben.

**Anwartschaftsspiele** sind Mannschaftskämpfe nach Abschluss der Hauptrundenspiele zur Ermittlung von Anwartschaften auf eine bestimmte Spielklasse. Hierfür werden Mannschaften aus verschiedenen Gruppen und ggf. aus verschiedenen Spielklassen des Punktspielbetriebes nach Maßgabe der Auf- und Abstiegsregelung zusammengeführt. Anwartschaftsspiele sind vorsorglich, d. h. es gibt für die Sieger keine Gewähr auf die Zuordnung zur Spielklasse, für die eine Anwartschaft ermittelt wird.

## 5.3 Mannschaften und Spieler

**Vereinsmeldung** ist die Meldung aller Mannschaften eines Vereins zur Teilnahme am Spielbetrieb einer Spielzeit.

**Mannschaftsmeldung** ist die Meldung aller Spieler einer nach Geschlecht getrennten Altersklasse, die in den betreffenden Mannschaften des Vereins einsatzberechtigt sind.

**Mannschaftsaufstellung** ist die Meldung von Spielern, die in einem einzelnen Mannschaftskampf zum Einsatz kommen sollen.

**Mannschaftsspieler** sind alle Spieler, die nach der jeweiligen Mannschaftsmeldung diese Mannschaft bilden.

**Ersatzspieler** sind alle Spieler, die einer unteren Mannschaft als Mannschaftsspieler angehören und im Bedarfsfall in oberen Mannschaften eingesetzt werden.

**Stammsspieler** ist ein Spieler einer Mannschaft, der zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt.

**Reservespieler** ist ein Spieler einer Mannschaft, der nicht zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt. Er wird in der Mannschaftsmeldung mit RES gekennzeichnet. Reservespieler gibt es nur in Mannschaftsmeldungen der Damen und Herren.

**Ergänzungsspieler** ist ein Spieler einer Mannschaft, der nicht zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt. Weibliche Ergänzungsspieler werden in der Mannschaftsmeldung mit WES, Jugend-Ergänzungsspieler mit JES, Nachwuchs-Ergänzungsspieler mit NES und Senioren-Ergänzungsspieler mit SES gekennzeichnet.

## 5.4 Rangliste

**TTR-Wert** (Tischtennis-Rating-Wert) ist die Maßzahl für die Spielstärke eines Spielers.

**Q-TTR-Wert** (Quartals-Tischtennis-Rating-Wert) ist die zu einem definierten Termin berechnete, unveränderbare und öffentlich einsehbare Maßzahl für die Spielstärke eines Spielers.

**Vergleichbar** wird ein Q-TTR-Wert genannt, wenn mehr als neun Einzel zu seiner Berechnung herangezogen worden sind.

**TTR-relevant** werden Spielklassen und Konkurrenzen genannt, deren Einzel-Ergebnisse in die Berechnung der TTR-Werte einfließen.

**TTR-bezogen** werden Spielklassen und Konkurrenzen genannt, bei denen die vergleichbaren Q-TTR-Werte als Referenzwerte für sportliche Einteilungen wie Mannschaftsmeldungen, Turnierklassengrenzen oder Setzlisten verwendet werden.

## 6 Spielkleidung

Es muss in sportgerechter Kleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. "Body"), Socken und Hallenschuhe) gespielt werden. Zu Mannschaftskämpfen ist in einheitlicher Spielkleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. "Body")) anzutreten.

Das Tragen von Trainingsbekleidung während eines Spiels ist grundsätzlich nicht erlaubt. In begründeten Fällen darf der Oberschiedsrichter (OSR) Ausnahmen zulassen.

Die Zulässigkeit von Werbung, Herstellerzeichen, Wappen und Namen sowie Rückennummern ist in WO L geregelt.

## 7 Materialien

### 7.1 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

7.2 Sofern für einzelne Materialien eine ITTF-Zulassung besteht, dürfen bei allen offiziellen Veranstaltungen nur diese Materialien eingesetzt werden. Abweichend davon dürfen die Verbände für offizielle Veranstaltungen in ihrem Zuständigkeitsbereich auch Tische und Netzgarnituren zulassen, die der DIN-Norm EN 14468-1 bzw. EN 14468-2, jeweils ausschließlich mit der Klassifizierung A (Hochleistungssport) oder B (Schul- und Vereinssport), entsprechen.

Bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 dürfen ab 1. Juli 2019 ausschließlich zelluloidfreie Bälle eingesetzt werden.

Bei allen Mannschaftskämpfen gemäß 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) (*Anm.: Klammerzusatz entfällt ab 1. Juli 2019*) sein. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig.

7.3 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 usw.) und zur Zulässigkeit von Werbung siehe WO L.

## 8 Altersgruppen und Altersklassen

8.1 Stichtag ist jeweils der 1. Januar der laufenden Spielzeit.

8.2 Es gibt folgende Altersgruppen:

8.2.1 Nachwuchs: Spieler, die am Stichtag 18 Jahre alt werden oder jünger sind

8.2.2 Erwachsene: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren, aber noch nicht 39

8.2.3 Senioren: Spieler, die vor dem Stichtag 39 Jahre oder älter waren

8.3 Es gibt folgende Altersklassen, wobei eine weitere Altersunterteilung nur in den Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs zulässig ist:

8.3.1 Schüler C: Spieler, die am Stichtag 11 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.2 Schüler B: Spieler, die am Stichtag 13 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.3 Schüler A: Spieler, die am Stichtag 15 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.4 Jugend: Spieler, die am Stichtag 18 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.5 Junioren: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren, aber noch nicht 22

8.3.6 Unter 22: Spieler, die vor dem Stichtag 15 Jahre alt waren, aber noch nicht 22

8.3.7 Damen/Herren: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren

8.3.8 Senioren 40: Spieler, die vor dem Stichtag 39 Jahre oder älter waren

8.3.9 Senioren 50: Spieler, die vor dem Stichtag 49 Jahre oder älter waren

8.3.10 Senioren 60: Spieler, die vor dem Stichtag 59 Jahre oder älter waren

8.3.11 Senioren 65: Spieler, die vor dem Stichtag 64 Jahre oder älter waren

8.3.12 Senioren 70: Spieler, die vor dem Stichtag 69 Jahre oder älter waren

8.3.13 Senioren 75: Spieler, die vor dem Stichtag 74 Jahre oder älter waren

8.3.14 Senioren 80: Spieler, die vor dem Stichtag 79 Jahre oder älter waren

## **9 Spielzeit**

Eine Spielzeit beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des Folgejahres. Die erste Hälfte einer Spielzeit wird Vorrunde, die zweite Hälfte Rückrunde genannt. Vorrunde und Rückrunde sind jeweils eine Halbserie der Spielzeit.

Weiterführende Veranstaltungen einer neuen Spielzeit gemäß WO A 11.1 dürfen auch vor dem 1. Juli ausgetragen werden.

## **10 Wettbewerbe**

### **10.1 Individualwettbewerbe**

- Einzel
- Doppel
- Gemischtes Doppel (Mixed)

### **10.2 Mannschaftswettbewerbe**

- für Vereinsmannschaften
- für vereinsübergreifende Mannschaften
- für Auswahlmannschaften

## **11 Offizielle Veranstaltungen**

Der DTTB und die Verbände führen in jeder Spielzeit offizielle Veranstaltungen durch, für die neben der WO zusätzlich erlassene Durchführungsbestimmungen und Spielordnungen gelten.

Veranstaltungen des DTTB heißen Bundesveranstaltungen.

Weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 und A 11.2 dürfen nur vom DTTB, den Verbänden und deren Gliederungen veranstaltet werden. Nicht weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 dürfen zusätzlich auch von Vereinen der Mitgliedsverbände veranstaltet werden. Der jeweilige Veranstalter legt Ausrichter und Durchführer fest.

### **11.1 Weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben**

- Individual-/Einzelmeisterschaften
- Ranglistenturniere

### **11.2 Weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften**

- Punktspiele
- Mannschaftsmeisterschaften
- Pokalmeisterschaften

### **11.3 Nicht weiterführende Veranstaltungen**

#### 11.3.1 Genehmigungspflichtige Veranstaltungen

- Offene Turniere mit TTR-relevanten Konkurrenzen

#### 11.3.2 Nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbandes genehmigungspflichtige Veranstaltungen

- Offene Turniere ohne TTR-relevante Konkurrenzen
- Einladungsturniere

#### 11.3.3 Nicht genehmigungspflichtige Veranstaltungen

- Freundschaftsspiele

## **12 Nicht offizielle Veranstaltungen**

Alle anderen nicht unter WO A 11 aufgeführten Veranstaltungen sind nicht offizielle Veranstaltungen, z. B.:

- mini-Meisterschaften
- Schulwettbewerb „Jugend trainiert für Olympia“
- Schaukämpfe
- Werbeveranstaltungen

## **15 Spielberechtigung, Startberechtigung, Einsatzberechtigung, Teilnahme an Veranstaltungen**

### **15.1 Spielberechtigung**

Voraussetzung für die Teilnahme eines Spielers an offiziellen Veranstaltungen ist seine gültige Spielberechtigung für die entsprechende Altersgruppe. Näheres siehe WO B.

Es ist nicht zulässig, durch verbandsindividuelle Regelungen zum Verlust der Start- und/oder Einsatzberechtigung eine gemäß WO B erteilte Spielberechtigung über den in dieser WO geregelten Rahmen hinaus einzuschränken.

### **15.2 Startberechtigung**

Voraussetzung für die Teilnahme eines Spielers an weiterführenden Veranstaltungen mit Individualwettbewerben gemäß WO A 11.1 ist zusätzlich zur Spielberechtigung und ggf. der Zahlung eines Startgeldes die Startberechtigung für die jeweilige Altersklasse bzw. Turnierklasse und – falls erforderlich – die Qualifikation auf einer vorangegangenen Veranstaltung bzw. Freistellung oder Nominierung durch das dafür zuständige Gremium des DTTB oder seines Mitgliedsverbandes bzw. dessen zuständiger Gliederung. Die Vorschriften zur Startberechtigung, Qualifikation und Nominierung ergeben sich aus dieser WO, der für die Veranstaltung geltenden Durchführungsbestimmung, ihrer Ausschreibung sowie den Regelungen des Veranstalters und des entsendenden Mitgliedsverbandes bzw. dessen zuständiger Gliederung.

### **15.3 Einsatzberechtigung**

Voraussetzung für die Teilnahme eines Spielers an weiterführenden Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 ist zusätzlich zur Spielberechtigung und ggf. der Zahlung eines Startgeldes die Einsatzberechtigung für die jeweilige Mannschaft. Die Vorschriften zur Einsatzberechtigung ergeben sich aus dieser WO, der für die Spielklasse geltenden Spielordnung bzw. Durchführungsbestimmung und bei Veranstaltungen in Turnierform aus der Ausschreibung der Veranstaltung.

### **15.4 Teilnahme von Spielern an nicht weiterführenden Veranstaltungen**

Voraussetzung für die Teilnahme eines Spielers an nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 ist zusätzlich zur Spielberechtigung und ggf. der Zahlung eines Startgeldes die Startberechtigung für die jeweilige Altersklasse bzw. Turnierklasse und bei Wettbewerben für Auswahlmannschaften die Nominierung durch das dafür zuständige Gremium des DTTB, seines Verbandes bzw. dessen zuständiger Gliederung. Die Vorschriften zur Startberechtigung und Nominierung ergeben sich aus dieser WO, der für die Veranstaltung geltenden Durchführungsbestimmung, ihrer Ausschreibung sowie den Regelungen des entsendenden Verbandes bzw. dessen zuständiger Gliederung, bei Freundschaftsspielen zusätzlich durch vorherige Vereinbarung.

Bei Spielern mit Spielberechtigungen für zwei Vereine ist für seine Startberechtigung in Auswahlmannschaften grundsätzlich der Verein maßgeblich, für den der Spieler die Spielberechtigung für den Individualspielbetrieb der Altersgruppe besitzt, zu der die Altersklasse der Auswahlmannschaft gehört.

### **15.5 Teilnahme von Mannschaften an weiterführenden Veranstaltungen**

An weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.2 (Punktspiele, Mannschaftsmeisterschaften und Pokalmeisterschaften) dürfen ausschließlich Vereinsmannschaften und ggf. Spielgemeinschaften teilnehmen.

## **15.6 Teilnahme von Mannschaften an nicht weiterführenden Veranstaltungen**

An nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 (offene Turniere und Einladungsturniere) dürfen neben Vereinsmannschaften und ggf. Spielgemeinschaften auch vereinsübergreifende Mannschaften (insbesondere für Zweier-Mannschaftsturniere) – hier starten die Spieler für die Kombination ihrer Vereine – und Auswahlmannschaften

(insbesondere Einladungsturniere) – hier starten die Spieler für den DTTB, ihren Verband oder dessen Gliederung – teilnehmen.

## **15.7 Startgenehmigung**

Genehmigungspflichtig sind

- im Inland der Start von Bundesangehörigen (§ 16 der Satzung des DTTB) und Lizenzspielern bei nicht offiziellen Veranstaltungen, die nicht vom DTTB, von einem Verband bzw. einem seiner Vereine veranstaltet werden; bei Werbeveranstaltungen gilt die Genehmigungspflicht nur, wenn diese in Form von Turnieren oder Mannschaftskämpfen durchgeführt werden.
- im Ausland der Start von Bundesangehörigen und Lizenzspielern bei internationalen Meisterschaften, sofern eine Nominierung durch den zuständigen Nationalverband nicht vorgenommen worden ist.

Der Antrag auf Genehmigung ist von dem Bundesangehörigen/Lizenzspieler unter Beachtung von WO B 1.3 über den zuständigen Mitgliedsverband an das Generalsekretariat des DTTB zu richten.

Hierfür gilt die Beitrags- und Gebührenordnung des DTTB.

## **17 Ranglisten**

### **17.1**

Der DTTB erstellt und veröffentlicht Ranglisten.

### **17.2 Tischtennis-Rangliste und Quartals-Tischtennis-Rangliste**

Die in click-TT berechnete Tischtennis-Rangliste (TTRL) sortiert die in ihr enthaltenen Spieler nach deren Tischtennis-Rating-Wert (TTR-Wert). Die detaillierten Regelungen für die Berechnung der TTR-Werte sind in einer gesonderten Ranglistenbeschreibung enthalten. Der DTTB erkennt die dortigen Regelungen und die in click-TT hinterlegten Parameter zur Ermittlung der TTR-Werte als für sich verbindlich an.

Viermal jährlich wird jeweils mit den Stichtagen 11. Februar, 11. Mai, 11. August und 11. Dezember eine Quartals-Tischtennis-Rangliste (Q-TTRL) als offizielle Referenz-Rangliste mit den Quartals-TTR-Werten (Q-TTR-Werten) veröffentlicht. In deren Berechnung fließen alle

Ergebnisse von Mannschaftskämpfen TTR-relevanter Spielklassen und Pokalmeisterschaften und von TTR-relevanten Konkurrenzen ein, wenn der Mannschaftskampf bzw. das Turnier, zu dem die Konkurrenz gehört, vor dem Stichtag beendet und die Ergebnisse vor dem Berechnungsbeginn (zwei Tage nach dem Stichtag) in click-TT eingegeben worden sind.

### **17.3 TTR-Relevanz**

Die folgenden Spielklassen und Pokalmeisterschaften sind TTR-relevant:

- die TTBL und alle Bundesspielklassen der Damen und Herren (Haupttrunden- und Entscheidungsspiele)

- die Deutschen Pokalmeisterschaft der Damen und die der Herren einschließlich eventueller Vorrunden
- alle in click-TT geführten Spielklassen (Hauptgruppen- und Entscheidungsspiele) und Pokalmeisterschaften aller Altersklassen der Verbände, sofern dabei keine Vorgabesysteme zum Einsatz kommen

Die folgenden Konkurrenzen sind TTR-relevant:

- alle Einzel- und Mannschaftskonkurrenzen von Veranstaltungen gemäß Ziffer 17 von Teil A der Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB
- alle in click-TT eingegebenen Einzel- und Mannschaftskonkurrenzen aller Altersklassen von Ranglistenturnieren, Individual-/Einzelmeisterschaften, Mannschaftsmeisterschaften, Auswahlspielen und offenen Turnieren der Verbände, ihrer Gliederungen und der ihnen angeschlossenen Vereine, sofern dabei keine Abweichungen von den ITTR zugelassen sind

Die Einzel- und Mannschaftskonkurrenzen weiterer Veranstaltungen und Spielklassen dürfen vom DTTB-Ressort Rangliste als TTR-relevant erklärt werden, sofern dabei keine Abweichungen von den ITTR zugelassen sind. Bei internationalen Veranstaltungen darf der betroffene Teilnehmerkreis deutscher Spieler vom DTTB-Ressort Rangliste eingeschränkt werden.

## **19 Rechtliches**

### **19.1 Proteste**

Proteste über Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, sind sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes bei der dafür zuständigen Stelle einzulegen. Proteste, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen und die Spielmaterialien erstrecken, können nur berücksichtigt werden, wenn sie vor Beginn eines einzelnen Spiels oder des Mannschaftskampfes bei der dafür zuständigen Stelle eingelegt wurden. Proteste bei Mannschaftsspielen sind von den protestierenden Mannschaftsführern sofort bei Bekanntwerden des Protestgrundes unter Angabe der Uhrzeit sowie der Spielstände des Mannschaftskampfes und aller zum Zeitpunkt des Protestes laufenden Spiele auf dem Spielbericht einzutragen und zu unterschreiben. Ohne diese Eintragung werden Proteste nicht berücksichtigt.

### **19.2 Ahndung von Verstößen**

Verstöße gegen die Bestimmungen der WO und/oder ggf. zusätzliche Bestimmungen sowie unsportliches Verhalten werden von den zuständigen Stellen des DTTB oder der Verbände bzw. deren Gliederungen geahndet. Die zuständigen Stellen sind verpflichtet, ihrerseits Verstöße gegen die bestehenden Bestimmungen zu ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten.

Der DTTB und die Verbände dürfen die Sanktionen bei Verstößen gegen einzelne Bestimmungen der WO nach eigenen Bestimmungen festlegen und auf diese wie folgt verweisen:

- Direkt bei der jeweiligen Bestimmung wird die Sanktion genannt.
- Direkt bei der jeweiligen Bestimmung erfolgt der Verweis auf die Fundstelle der Sanktion (ggf. auch außerhalb der WO).
- Alle Sanktionen werden an einer Stelle innerhalb der WO mit Verweis auf die jeweilige Bestimmung zusammengefasst.

Mögliche weitere Sanktionen auf der Grundlage anderer Bestimmungen bleiben hiervon unberührt.

### 19.3 Rechtsweg

Das Ahnden von Verstößen sowie sämtliche Festlegungen im Spielbetrieb (z. B. Terminpläne, Genehmigung von Mannschaftsmeldungen, Abschlusstabellen) durch die zuständigen Stellen

sind Entscheidungen, gegen die innerhalb von 14 Tagen nach Veröffentlichung bzw. nach Bekanntwerden der Rechtsweg beschritten werden kann.

Dabei sind die Bestimmungen des Verbandes, dessen zuständige Stelle die Entscheidung getroffen hat, maßgeblich.

## Abschnitt C – Altersgruppe Nachwuchs

### 1 Vereinszugehörigkeit/Spielberechtigung

Ein Spieler der Altersgruppe Nachwuchs darf nur mit Genehmigung der/des gesetzlichen Vertreter/s einem Verein beitreten, eine Spielberechtigung beantragen oder diese wechseln.

Er darf an Veranstaltungen der Altersklasse Damen/Herren nur teilnehmen, wenn er die entsprechende Spielberechtigung für den Erwachsenen-Spielbetrieb besitzt.

### 2 Veranstaltungsende

Offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe Nachwuchs müssen spätestens um 22.00 Uhr beendet sein. Die Mitgliedsverbände dürfen für ihren Bereich frühere Schlusszeiten festlegen.

### 3 Vorschriften zur uneingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb

**3.1** Für die uneingeschränkte Teilnahme von Spielern der Altersgruppe Nachwuchs an offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 in der Altersklasse Damen/Herren müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- a) Erlaubnis der/des gesetzlichen Vertreter/s, die auf Verlangen des Mitgliedsverbandes vorzulegen ist,
- b) Erteilung einer Spielberechtigung für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb (SBEM) und/oder den Erwachsenen-Individualspielbetrieb (SBEI) durch die zuständige Instanz des jeweiligen Mitgliedsverbandes; mit der Erteilung einer SBEM ist immer die Erteilung einer SBEI verbunden.
- c) Die Mitgliedsverbände dürfen bei der Ersterteilung zusätzliche Voraussetzungen (z.B. ärztliche Unbedenklichkeitsbescheinigung) nach eigenen Vorgaben festlegen.

**3.2** Spieler der Altersgruppe Nachwuchs mit einer Spielberechtigung für den Erwachsenenspielbetrieb behalten uneingeschränkt die Teilnahmeberechtigung für offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe Nachwuchs.

**3.3** Abweichend von WO C 3.2 dürfen die Mitgliedsverbände für weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 in den Altersklassen der Jugend und Schüler für ihre Spielklassen die folgende Alternative verbandseinheitlich festlegen:

- Verbot der Meldung und des Einsatzes für Mannschaftskämpfe der Vereinsmannschaften in den Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs bei Punktspielen und Pokalmeisterschaften

**3.4** Eine Spielberechtigung für den Erwachsenenspielbetrieb bleibt grundsätzlich bis zum Ausscheiden aus der Altersgruppe Nachwuchs bestehen; sie darf vom Verein gelöscht und im Einzelfall von der zuständigen Instanz widerrufen werden.

#### **4 Vorschriften zur eingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb**

4.1 Die Mitgliedsverbände dürfen für weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 in den unteren Spielklassen gemäß WO A 1 eine eingeschränkte Teilnahme von Spielern einzelner Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs als Jugend-Ergänzungsspieler (JES) zulassen. Näheres siehe WO H 1.4.2 und I 4.1.

4.2 Die Mitgliedsverbände dürfen für weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben gemäß WO A 11.1 und für nicht weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 Spielern einzelner Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs die SBEI nach eigenen Vorgaben erteilen.

#### **5 Regelung für Auswahlspiele**

Spieler der Altersgruppe Nachwuchs können in Auswahlmannschaften der Altersklasse Damen/Herren auch ohne Erteilung einer Spielberechtigung für den Erwachsenenspielbetrieb berufen werden.

## **Abschnitt D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform**

### **1 Turniergenehmigungen/Allgemeines**

1.1 Offene Turniere mit TTR-relevanten Konkurrenzen gemäß WO A 11.3.1 bedürfen einer vorherigen Genehmigung des für die Veranstaltung zuständigen Verbandes. Für offene Turniere ohne TTR-relevante Konkurrenzen und Einladungsturniere darf der zuständige Verband eine Genehmigungspflicht vorschreiben. Einladungsturniere und offene Turniere mit einem Preisgeld und/oder Sachwerten von mindestens insgesamt 10.000,00 Euro bedürfen der (ggf. zusätzlichen) Genehmigung durch das Generalsekretariat des DTTB.

Für weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 dürfen der DTTB und die Verbände für ihren Zuständigkeitsbereich eine Genehmigungspflicht beschließen.

1.2 In Konkurrenzen der Altersgruppe Nachwuchs sind Preisgelder und Sachpreise in Form von alkoholischen Getränken verboten.

1.3 Der Veranstalter darf die Teilnehmerzahl von Konkurrenzen begrenzen.

Mehrfachmeldungen in verschiedenen Alters- oder Leistungsklassen bei einer Veranstaltung sind grundsätzlich nicht zugelassen.

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich beschließen, dass die Veranstalter Mehrfachmeldungen in verschiedenen Alters- oder Leistungsklassen zulassen dürfen. Sie müssen die Voraussetzungen dafür in der Ausschreibung regeln.

Bei Einladungs- und offenen Turnieren sind nur Austragungssysteme gestattet, die vom für die Genehmigung zuständigen Mitgliedsverband zugelassen sind.

Bei Mannschaftswettbewerben von offenen Turnieren gemäß WO A 11.3 dürfen die Veranstalter auch andere als die in WO E 6 definierten Spielsysteme anwenden, wenn diese in der Ausschreibung detailliert beschrieben sind.

1.4 Für alle genehmigungspflichtigen Veranstaltungen muss eine Ausschreibung herausgegeben werden.

Mit Genehmigung der Veranstaltung gilt der in click-TT erfasste Turnierantrag als Ausschreibung. Der Veranstalter darf zusätzliche Informationen zum Turnier veröffentlichen; bei Abweichungen gilt ausschließlich die Ausschreibung in click-TT.

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich ein anderes Genehmigungsverfahren für die Ausschreibung vorschreiben.

Die genehmigende Stelle darf für offene Turniere gemäß WO A 11.3.2 Abweichungen von den ITTR zulassen. Die Abweichungen sind in der Ausschreibung exakt zu beschreiben.

Bei allen genehmigten Turnieren sind alle Einzel- und Mannschaftskonkurrenzen grundsätzlich TTR-relevant. Nur wenn bei einer Einzel- oder Mannschaftskonkurrenz von genehmigten Turnieren Abweichungen von den ITTR zugelassen sind (z. B. Hardbat-Turniere, Vorgabe-Turniere oder Turniere mit anderen Satzlängen als 11), so ist diese Konkurrenz nicht TTR-relevant.

Doppel- und Mixedkonkurrenzen sind nicht TTR-relevant.

Bei allen TTR-bezogenen Konkurrenzen muss der Stichtag der für die Turnierklasseneinteilung verwendeten Q-TTRL in der Ausschreibung bekanntgegeben werden. Dieser Stichtag ist

- der 11. Februar für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. März bis zum 31. Mai beginnen,
- der 11. Mai für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Juni bis zum 31. August beginnen,
- der 11. August für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. September bis zum 31. Dezember beginnen,
- der 11. Dezember für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Januar bis zum letzten Tag im Februar beginnen.

Grundsätzlich wird derselbe Stichtag auch für Setzungen und Auslosungen verwendet. Der DTTB und die Verbände dürfen die Verwendung einer Q-TTRL mit einem späteren Stichtag für Setzungen und Auslosungen zulassen. Darauf ist in der Ausschreibung des jeweiligen Turniers hinzuweisen.

Für die Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen und alle dort hinführenden Qualifikationsveranstaltungen wird als einheitlicher Stichtag für die Turnierklasseneinteilung der 11. August der entsprechenden Spielzeit verwendet.

1.5 Alle weiterführenden Veranstaltungen des DTTB sowie der Mitgliedsverbände auf deren Verbandsebene gemäß WO A 11.1 werden mit allen für die Ausschreibung erforderlichen Inhalten im Turnierkalender von click-TT veröffentlicht.

Für die Eingabe ist der jeweilige Veranstalter (Verband/DTTB) verantwortlich.

Für weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 unterhalb ihrer Verbandsebene und/oder nicht weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.1 und A 11.3.2 dürfen die Verbände sowohl eine Veröffentlichung im Turnierkalender als auch eine Ergebniserfassung gemäß WO D 1.6 in click-TT festlegen.

1.6 Von allen weiterführenden Veranstaltungen des DTTB sowie der Mitgliedsverbände auf deren Verbandsebene gemäß WO A 11.1 werden spätestens 48 Stunden nach Ende der Veranstaltung die Ergebnisse sämtlicher Spiele mit Name der Veranstaltung gemäß Bezeichnung im Turnierkalender, Turnierrunde, Spieler 1 und Spieler 2 gemäß der in WO A 16 definierten Angaben und Satzergebnisse in click-TT erfasst.

Für die Ergebniserfassung ist der jeweilige Veranstalter (Verband/DTTB) verantwortlich.

1.7 Spieler mit einer Spielberechtigung im Ausland, die noch nicht in click-TT erfasst sind, müssen sich vor der Meldung zu einem offenen Turnier gemäß WO A 11.3 beim DTTB-Generalsekretariat bis zu einem jeweils in der Ausschreibung festgelegten Zeitpunkt in click-TT registrieren lassen.

## **2 Ausschreibung**

Die Ausschreibung muss mindestens folgende Punkte beinhalten:

- Veranstalter, Ausrichter und Durchführer
- Turnierbezeichnung
- Turnierklassen und Konkurrenzen sowie deren TTR-Relevanz
- Ort, Datum, Anfangszeit und maximale Teilnehmerzahl für die einzelnen Turnierklassen und Konkurrenzen
- Abgrenzung des Teilnehmerkreises (offen für...)
- Startberechtigung
- Austragungssystem
- Anzahl der Gewinnsätze
- Materialien
- Anzahl der Tische
- Oberschiedsrichter, Schiedsrichter
- Schiedsgericht
- Turnierleitung
- Hinweis auf die ITTR, die WO und ggf. die Durchführungsbestimmungen
- Anschrift, Meldeschluss und Nachmeldungen
- Startgeld
- Zeit und Ort der Auslosung
- Siegerehrung, Preise und ggf. Bedingungen für Wanderpreise
- Quartiere
- Erste Hilfe
- Hinweis zum Haftungsausschluss
- Datum der erteilten Genehmigung

## **3 Altersklassen**

Ein Teilnehmer darf nur in einer Turnierklasse starten, in der er gemäß Altersklasse (siehe WO A 8) startberechtigt ist.

Der DTTB und die Verbände dürfen für weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 die Startberechtigung in einer älteren Altersklasse der Altersgruppe Nachwuchs und in jüngeren Altersklassen der Altersgruppe Senioren in den Durchführungsbestimmungen bzw. in den Ausschreibungen einschränken.

Bei einer Veranstaltung in Turnierform ist eine Doppelpaarung oder eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Altersklassen nur in der Altersklasse des ältesten Spielers (Altersgruppe Nachwuchs) bzw. des jüngsten Spielers (Altersgruppe Senioren) startberechtigt.

## **4 Leistungsklassen**

### **4.1 Allgemeines**

Bei Turnieren dürfen die einzelnen Altersklassen in verschiedene Leistungsklassen unterteilt werden.

Als Einteilungskriterium von Individualwettbewerben dürfen dabei ausschließlich die Q-TTR-Werte verwendet werden. Jede Leistungsklasse wird durch eine Q-TTR-Obergrenze eindeutig definiert.

Als Einteilungskriterium von Mannschaftswettbewerben dürfen entweder die Q-TTR-Werte oder die Spielklassen des Punktspielbetriebes verwendet werden.

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert bzw. ohne Mannschaftszugehörigkeit werden vom jeweiligen Turnier-Veranstalter nach dessen Ermessen in die Leistungsklassen seines Turniers eingestuft.

Bei einer Veranstaltung in Turnierform ist eine Doppelpaarung oder eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Leistungsklassen nur in der Leistungsklasse des am höchsten eingestuften Spielers startberechtigt.

### **4.2 Weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1**

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen definieren für ihren Zuständigkeitsbereich die Anzahl und die Einteilung der Leistungsklassen.

Sie dürfen für weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 die Startberechtigung in verschiedenen Leistungsklassen in den Durchführungsbestimmungen bzw. in den Ausschreibungen einschränken.

Die Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen und deren Qualifikationsveranstaltungen werden bei den Damen und bei den Herren in je drei Turnierklassen ausgetragen. Deren Q-TTR-Obergrenzen sind durch folgende Q-TTR-Werte (jeweils einschließlich der Obergrenze) definiert:

- Herren A: 2000
- Herren B: 1800
- Herren C: 1600
- Damen A: 1700
- Damen B: 1500
- Damen C: 1300

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert vom 11. August der entsprechenden Spielzeit sind bei den Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen nicht startberechtigt.

Die Verbände dürfen für ihre Qualifikationen zu den Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen für diese sechs Turnierklassen geringere Q-TTR-Obergrenzen festlegen.

### **4.3 Nicht weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.3**

Die Verbände beschließen für ihren Zuständigkeitsbereich Regelungen zur Leistungsklasseneinteilung.

## 5 Setzung

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

Es muss mindestens ein Viertel des Teilnehmerfeldes einer Konkurrenz gesetzt werden.

5.2 Die Reihenfolge der Setzliste ergibt sich nach den vergleichbaren Q-TTR-Werten des für die Veranstaltung geltenden Stichtags (siehe WO D 1.4). In Doppel- und Mannschaftswettbewerben ist die Summe der vergleichbaren Q-TTR-Werte maßgeblich, wobei bei Mannschaftswettbewerben für die Summenbildung nur die Spieler mit den höchsten Q-TTR-Werten bis zum Erreichen der Sollstärke berücksichtigt werden, die gemäß WO B 9.3 in einem Mannschaftskampf gleichzeitig einsatzberechtigt sind.

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert dürfen vom Veranstalter nach eigenem Ermessen in die oben genannte Reihenfolge integriert werden.

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

Für weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben auf der Ebene des DTTB dürfen 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.

5.3 Setzungen in K.-o.-Systemen sind für die erste Turnierstufe wie folgt vorzunehmen:

Die Nr. 1 und Nr. 2 der Setzliste sind auf den obersten bzw. untersten Rasterplatz zu setzen. Die weiteren Gesetzten sind nach folgendem Schema (bei größeren Feldern oder bei Setzung von mehr als einem Viertel des Teilnehmerfeldes analog) einzulosen:

Setzliste	Nr. 1 und 2	Nr. 3 und 4	Nr. 5 bis 8	Nr. 9 bis 16
Turnierliste	werden gesetzt	werden gelost auf die Plätze		
8	1 auf 1; 2 auf 8	–	–	–
16	1 auf 1; 2 auf 16	8 und 9	–	–
32	1 auf 1; 2 auf 32	16 und 17	8, 9, 24 und 25	–
64	1 auf 1; 2 auf 64	32 und 33	16, 17, 48 und 49	8, 9, 24, 25, 40, 41, 56 und 57

5.4 Setzungen in Gruppen-Systemen sind für die erste Turnierstufe wie folgt vorzunehmen:

In jeder der Gruppen muss mindestens ein Gesetzter enthalten sein.

5.5 Die Namen der Gesetzten der ersten Turnierstufe müssen in den Turnierlisten gekennzeichnet werden.

5.6 Zur Setzung von nachfolgenden Turnierstufen werden zunächst die von vorangegangenen Turnierstufen freigestellten Spieler berücksichtigt und danach die Ergebnisse der direkt vorangegangenen Turnierstufe verwendet.

## 6 Auslosung

6.1 Die Auslosung ist öffentlich.

6.2 Bei der Auslosung zumindest der ersten Turnierstufe 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 Setzliste aufgeführten Teilnehmer untereinander.

Die Ressorts Erwachsenensport, Jugendsport und Seniorensport und die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich bei der Auslosung nachfolgender Turnierstufen hiervon abweichende Regelungen beschließen. Diese müssen spätestens mit der Ausschreibung veröffentlicht werden.

6.3 Bei der Auslosung nachfolgender Turnierstufen ist darauf zu achten, dass Spieler aus derselben Gruppe der direkt vorangegangenen Turnierstufe so spät wie möglich aufeinandertreffen.

## 7 Austragungssysteme/Wertung

7.1 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 ausgetragen. Jede einzelne Turnierstufe wird in einem der unter WO D 7.2 bis D 7.8 definierten Austragungssysteme durchgeführt. Eine nachfolgende Turnierstufe darf in einem anderen dieser Austragungssysteme durchgeführt werden. Die Austragungssysteme der einzelnen Turnierstufen sind in der Ausschreibung zu benennen.

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 Vorschrift, sondern jeweils um eine neue Konkurrenz mit ggf. anderen Teilnehmern.

7.2 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.

7.3 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/Paare/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.

7.4 Doppeltes K.-o.-System: Ein Spieler/ein Paar/eine Mannschaft scheidet erst nach der zweiten Niederlage aus. Dieser Grundsatz ist bis zum Endspiel einschließlich anzuwenden. Beim zweimaligen Aufeinandertreffen zweier Spieler/Paare/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 siehe WO D 7.2.

7.5 Gruppensystem "Jeder gegen jeden": In Rundenform tritt jeder Spieler, jedes Paar 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 Anzahl der Minuspunkte. Unter Spielern mit gleicher Anzahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen (und bei deren Gleichheit die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Bällen) aus allen ausgetragenen Spielen. Ist auch die Differenz der Bälle bei zwei oder mehreren Spielern/Paaren gleich, so entscheiden deren Spiele untereinander (Spielpunkt-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge). Ist auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Spieler/Paare.

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 Spielpunkte, Sätze und Bälle jeder einzelnen Mannschaft werden jeweils addiert. Über die Platzierung entscheidet die größere Anzahl der Pluspunkte. Ist diese gleich, entscheidet die kleinere Anzahl der Minuspunkte. Unter Mannschaften mit gleicher Anzahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielpunkten (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 (Tabellenpunkt-, Spielpunkt-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge). Ist auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Mannschaften.

7.6 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 Paare und 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 angesetzt 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, darf 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.

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

7.8 Die Verbände dürfen für Individual- bzw. Mannschaftsturniere ihres Zuständigkeitsbereiches weitere Austragungssysteme zulassen.

7.9 Nichtantreten eines Spielers, Paares oder einer Mannschaft ist die fehlende Spielbereitschaft fünf Minuten nach der festgelegten Anfangszeit laut Zeitplan bzw. zwei Minuten nach dem dritten Aufruf, wobei zwischen den einzelnen Aufrufen mindestens zwei Minuten liegen müssen.

Tritt ein Spieler oder ein Paar in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines Individualwettbewerbs zu einem seiner Spiele nicht an oder beendet er/es eines seiner Spiele vorzeitig, darf der Spieler oder das Paar 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 Mannschaftswettbewerbs, der in Turnierform durchgeführt wird, zu einem ihrer Mannschaftskämpfe nicht an oder beendet sie einen ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig, darf die Mannschaft an den weiteren Mannschaftskämpfen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und 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 noch zu erreichenden Platz gesetzt.

7.10 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 kampflös abgegebenes Spiel wird mit 0:11 für jeden erforderlichen Satz erfasst.

7.11 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).

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

- Begonnene Einzel (auch, wenn danach die Konkurrenz aufgegeben wird): werden berücksichtigt.
- Nicht begonnene Einzel vor einer Aufgabe der Konkurrenz (z. B. bei Nichtantreten): werden berücksichtigt.
- Nicht begonnene Einzel nach einer Aufgabe der Konkurrenz: 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.

7.13 Die Berücksichtigung von Einzeln aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bei TTR-relevanten Konkurrenzen für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste erfolgt gemäß WO E 3.1.

## 8 Oberschiedsrichter

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß WO A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbandes auch bei Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.2) ist ein lizenziertes Schiedsgericht als Oberschiedsrichter (OSR) einzusetzen. Er überwacht die Auslosung und achtet auf die Einhaltung der ITTR, der betreffenden Satzungen, Ordnungen, Durchführungsbestimmungen und der Ausschreibung. Er entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die ITTR als letzte Instanz.

## 9 Schiedsgericht

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß WO A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des zuständigen Mitgliedsverbandes 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 Satzungen, Ordnungen, Durchführungsbestimmungen und die Ausschreibung als letzte Instanz.

Das Schiedsgericht muss aus drei vom OSR unabhängigen Personen bestehen. Vom Durchführer darf nur ein Mitglied für das Schiedsgericht gestellt werden.

## 10 Pflichten der Turnierteilnehmer

10.1 Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild (z. B. Personalausweis, Führerschein) auf Aufforderung der Turnierleitung oder des OSR auszuweisen.

Wenn ein Spieler der Aufforderung sich auszuweisen nicht nachkommt, darf er von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

10.2 Die Meldung verpflichtet auch bei Nichtantreten zur Zahlung des Startgeldes.

10.3 Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt eines Schiedsrichters zu übernehmen. Bei Weigerung darf der Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

10.4 Jeder nicht aus einem Turnier ausgeschiedene Spieler darf nicht ohne wichtigen Grund und ohne Abmeldung bei der Turnierleitung das Turnier verlassen. Das Gleiche gilt auch für alle Spieler, die eine Auszeichnung errungen haben, in Bezug auf die Siegerehrung.

## **11 Turnierunterlagen**

11.1 Alle Teilnehmer müssen den Verlauf eines Turniers anhand von Ergebnisübersichten verfolgen können. Diese müssen laufend aktualisiert und so veröffentlicht werden, dass sie für alle Teilnehmer sichtbar sind.

11.2 Die Meldelisten, Turnierbögen und Schiedsrichterzettel bzw. Spielberichtsbögen müssen vom Veranstalter (Verein, Verband und ggf. dessen Gliederung, DTTB) bis mindestens 365 Tage nach Beendigung des Turniers aufbewahrt werden und sind jederzeit dem zuständigen DTTB oder Verband auf Verlangen vorzulegen.

# **Abschnitt E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe**

## **1 Allgemeines**

Für weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.2 sind zusätzlich zu WO E folgende Bestimmungen zu beachten:

- zu Punktspielen: WO F, G, H und I
- zu Mannschaftsmeisterschaften: WO J
- zu Pokalmeisterschaften: WO K

## **2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe**

### **2.1 Bezeichnung der Mannschaften**

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

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

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

### **2.2 Reihenfolge der Spiele**

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

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich verbandseinheitliche Abweichungen beschließen, und zwar

- zu Punktspielen: siehe WO I 5.8
- zu Mannschaftsmeisterschaften: siehe WO J 5
- zu Pokalmeisterschaften: siehe WO K 10

### **2.3 Beginn falscher Spiele**

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 Spielpunkt**

Jedes beendete Spiel eines Mannschaftskampfes ist mit dem genauen Ergebnis zu erfassen und wird mit einem Spielpunkt und den erzielten Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

### **2.5 Ende des Mannschaftskampfes**

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

Die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich für Spielklassen bzw. Gruppen beschließen, alle zum Spielsystem gehörenden Spiele auszutragen.

Ein Spiel, das mit einem Schläger bestritten wird, dessen Zulässigkeit gemäß ITTR beanstandet wird, darf bis zu einer Entscheidung durch die zuständige Stelle für das Gesamtergebnis des Mannschaftskampfes und damit zur Ermittlung des Siegpunktes nicht gewertet werden.

Zum Gesamtergebnis des Mannschaftskampfes tragen nur die systemkonform ausgetragenen Doppel und Einzel bei. Das so zustande gekommene Mannschaftsergebnis wird auch für den Fall, dass der Siegpunkt nicht erreicht worden ist, wie ausgetragen gewertet.

Alle zum Gesamtergebnis beitragenden Einzel und Doppel werden für die Berechnung der Bilanzen und ggf. Bilanzwerte berücksichtigt.

### **2.6 Tabellenpunkte**

Für einen Sieg erhält die Mannschaft zwei Pluspunkte, die unterlegene Mannschaft zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Ausgang erhält jede Mannschaft einen Plus- und einen Minuspunkt. Die Anzahl der Tabellenpunkte ist für die Reihenfolge in einer Tabelle maßgeblich.

Die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich Abweichungen beschließen.

### **2.7 Abbruch eines Mannschaftskampfes**

Bricht eine Mannschaft einen Mannschaftskampf vorzeitig ab, so werden alle Spiele, Sätze und Bälle bis zum Abbruch des Mannschaftskampfes erfasst. Die Wertung erfolgt gemäß WO E 3.2.

Erfolgt der Spielabbruch durch Mängel an der Austragungsstätte, fällt das in die Verantwortung der Heimmannschaft. In diesem Fall werden die bis zum Abbruch des Mannschaftskampfes erfassten Spiele, Sätze und Bälle wie ausgetragen und alle nicht beendeten bzw. nicht ausgetragenen Spiele, Sätze und Bälle bis zum Ende des Mannschaftskampfes für die Gastmannschaft als gewonnen gewertet.

### **2.8 Aufgabe eines Spieles**

Jedes durch Aufgabe eines Spielers oder Paares beendete Spiel innerhalb eines Mannschaftskampfes (dazu gehören auch kampflos abgegebene Spiele mitwirkender Spieler) ist mit dem genauen Ergebnis der beendeten Sätze sowie X:11 für den nicht beendeten Satz (X entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler bzw. das aufgebende Paar vor der

Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mindestens  $X+2$  Bälle erhält) und 0:11 für alle ggf. noch erforderlichen Sätze in das Spielberichtsformular einzutragen und wird mit einem Spielpunkt und den eingetragenen Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

Ein kampflos abgegebenes Spiel wegen Nichtantretens oder fehlender Spielbereitschaft zwei Minuten nach dem Aufruf wird mit 0:33 Bällen, 0:3 Sätzen und 0:1 Spielpunkten für den Gegner als gewonnen gewertet.

Zu späteren Spielen darf der Spieler/das Paar auch bei vorherigem Nichtantreten oder Aufgabe antreten.

Treten beide Spieler oder Paare nicht an oder kann ein Spiel durch unvollständiges Antreten beider Mannschaften nicht angesetzt werden, wird das Ergebnis dieses Spiels nicht für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

### 3 Wertung

#### 3.1 Wertung einzelner Spiele

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

- er/es nicht antritt,
- festgestellt wird, dass ein Spieler mit einem Schläger antritt, der nicht den ITTF-Regeln entspricht, und sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- vor dem Spiel vom OSR oder Schlägertester festgestellt wird, dass Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind und sich geweigert wird, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- nach einem Spiel vom OSR oder Schlägertester festgestellt wird, dass Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind, oder
- beim Schlägertest nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entsprochen hat.

Bei TTR-relevanten Spielklassen und Konkurrenzen werden Einzel aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bzw. Spielen im Mannschaftsspielbetrieb für die Berechnung der TTR-Werte wie auch der Bilanzen und ggf. Bilanzwerte 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.

### 3.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

Der gesamte Mannschaftskampf wird durch die zuständige Stelle für die Mannschaft als verloren gewertet, die

- nicht einsatzberechtigte Spieler mitwirken lässt,
- gegen Vorschriften gemäß WO E 2, E 4 und/oder E 5 (falsche Einzel- und/oder Doppelaufstellung usw.) oder WO I 5.3 (falsche Eintragung von Spielern im Spielberichtsformular) verstößt,
- eine Manipulation des Spielberichtsformulars vornimmt oder duldet,
- diesen Mannschaftskampf eigenmächtig verlegt hat (betrifft beide Mannschaften; siehe WO G 6.1.7),
- nicht rechtzeitig zum festgesetzten Zeitpunkt antritt (Ausnahmen siehe WO I 5.10 und I 5.11),
- nicht oder nicht in der erforderlichen Mindeststärke antritt,
- als Heimmannschaft gegen die festgelegten Bedingungen für die Austragungsstätte gemäß WO I 1 verstößt, so dass ein Mannschaftskampf nicht oder nicht ordnungsgemäß durchgeführt werden konnte,
- schuldhaft einen Spielabbruch verursacht,
- als Gastgeber nicht gemäß WO A 7 zugelassene Tische, Netzgarnituren oder Bälle stellt,
- als Gastgeber bei Mannschaftskämpfen gemäß WO A 11.2 Tische, Netzgarnituren oder Bälle stellt, die nicht von jeweils gleicher Farbe, Marke (Fabrikat) und Beschaffenheit (z. B. Zelluloid oder Plastik) sind oder diese Materialien während des Mannschaftskampfes ändert,
- am festgesetzten Spieltermin gesperrt ist oder wissentlich gegen eine gesperrte Mannschaft antritt,
- sich als Gastmannschaft weigert, bei entsprechender Regelung gemäß WO I 5.8 an dem vom Heimverein zusätzlich zur Verfügung gestellten Tisch zu spielen.

Die Wertung eines Mannschaftskampfes, der für eine Mannschaft als verloren gewertet wird, erfolgt mit der höchstmöglichen Anzahl von Punkten und der im jeweiligen Spielsystem erreichbaren Spielpunkte, Sätze und Bälle für die gegnerische Mannschaft.

Verstoßen beide Mannschaften gegen die einschlägigen Bestimmungen, ist der Mannschaftskampf für beide als verloren zu werten. Dabei hat die Wertung mit jeweils der höchstmöglichen Anzahl von Punkten und der im jeweiligen Spielsystem erreichbaren Spielpunkte, Sätze und Bälle gegen beide Mannschaften zu erfolgen.

## 4 Einzelaufstellung

4.1 Die einzelnen Spieler müssen in den Spielsystemen gemäß WO E 6.2, E 6.3.1, E 6.3.2 und E 6.4.1 nach Spielstärke (A1 bis A6, B1 bis B6 bzw. A1 bis A4, B1 bis B4) aufgestellt werden.

Im Corbillon-Cup-System und im Modifizierten Swaythling-Cup-System muss nicht nach Spielstärke aufgestellt werden.

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.

Ein Spieler hat an einem Mannschaftskampf mitgewirkt, wenn er zu mindestens einem Einzel oder Doppel antritt und dieses auch in die Wertung eingeht. Eine Mitwirkung ist schon dann gegeben, wenn der aufgestellte Spieler bei der Begrüßung anwesend ist.

4.2 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.

Nach Beginn der Einzel ist ein Austausch von Spielern nicht mehr möglich. Unvollständig, aber in Mindeststärke angetretene Mannschaften dürfen ihre letzten freien Plätze noch besetzen, wenn dies nicht im Widerspruch zu anderen Bestimmungen (z. B. festgelegte Spielreihenfolge) steht.

## 5 Doppelaufstellung

5.1 In den Doppeln dürfen andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.

5.2 Lediglich im Paarkreuz-System (WO E 6.2) erfolgt die Aufstellung der Doppelpaare nach Platzziffern. Diese errechnen sich aus der Summe der Plätze der an den Doppeln beteiligten Spieler, nachdem diese entsprechend der Spielstärkenreihenfolge innerhalb des Vereins den Plätzen 1–6 zugeordnet worden sind. Dabei ist das Doppel 1 frei wählbar; bei den restlichen Doppeln erhält das Doppel mit der geringeren Platzziffer den Platz 2. Bei gleichen Platzziffern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.

Nach erfolgter Aufstellung der Doppelpaare darf die Reihenfolge der Doppel 2 und 3 nur noch geändert werden, um eine irrtümlich falsche Reihenfolge zu korrigieren. Dies ist nur bis zum Beginn der Doppelspiele zulässig.

5.3 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuzsystem (WO E 6.2) nicht alle drei Doppel gebildet werden, so werden die möglichen zwei Doppel unabhängig von der Platzziffer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

5.4 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern beide Mannschaften beim Bundessystem oder beim Werner-Scheffler-System bzw. bei der Variante „Vierermannschaft gegen Vierermannschaft“ des Braunschweiger Systems 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.

5.5 Jeder Mannschaftsführer muss vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners seine Doppelaufstellung bekanntgeben. Jedes Doppel muss seine Spiele in derselben Zusammensetzung 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.

## 6 Spielsysteme

### 6.1 Allgemeines

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 nur die unter WO E 6 definierten Spielsysteme anwenden.

Der DTTB und die Verbände dürfen für die Anwendung in ihrem Zuständigkeitsbereich ein einziges weiteres, frei wählbares Spielsystem für Vierer- und ein einziges weiteres, frei wählbares Spielsystem für Dreier-Mannschaften verbandseinheitlich festlegen, welches in ihren Bestimmungen genau definiert werden muss.

Veranstalter von nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 dürfen zusätzlich zu den in WO E 6 aufgeführten Spielsystemen weitere Spielsysteme anwenden, die frei wählbar sind und in der Ausschreibung genau definiert werden müssen.

### 6.2 Sechser-Mannschaften (Sollstärke 6, Mindeststärke 4 Spieler)

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

### 6.3 Vierer-Mannschaften (Sollstärke 4, Mindeststärke 3 Spieler)

#### 6.3.1 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

#### 6.3.2 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

**6.4 Dreier-Mannschaften (Sollstärke 3, Mindeststärke 2 Spieler)**

**6.4.1 Braunschweiger System (Dreier-/Vierermannschaften)**

Vierermannschaft – Vierermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A4 - B4
2.	DA2 - DB2	7.	A1 - B2
3.	A1 - B1	8.	A2 - B1
4.	A2 - B2	9.	A3 - B4
5.	A3 - B3	10.	A4 - B3

Vierermannschaft – Dreiermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A3 - B3	7.	A4 - B3
3.	A1 - B2	8.	A2 - B2
4.	A2 - B1	9.	A1 - B3
5.	A4 - B2	10.	A3 - B1

Dreiermannschaft – Vierermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A3 - B3	7.	A3 - B4
3.	A2 - B1	8.	A2 - B2
4.	A1 - B2	9.	A3 - B1
5.	A2 - B4	10.	A1 - B3

Dreiermannschaft – Dreiermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A1 - B2	7.	A3 - B3
3.	A2 - B1	8.	A2 - B2
4.	A3 - B2	9.	A3 - B1
5.	A2 - B3	10.	A1 - B3

Jede Mannschaft entscheidet vor jedem Mannschaftskampf durch die Angabe der Anzahl an Einzelspielern, ob sie als Dreier- oder Vierer-Mannschaft antritt. Daraus ergibt sich, welche der vier Varianten des Spielsystems verwendet wird.

**6.4.2 Modifiziertes Swaythling-Cup-System (1 Doppel, 6 Einzel)**

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

**6.5 Zweier-Mannschaften (Sollstärke 2, Mindeststärke 2 Spieler)**

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

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

## **Abschnitt F – Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes**

### **3 Verwaltung des Punktspielbetriebes**

#### **3.4 Zusammensetzung der Spielklassen**

##### **3.4.6 Relegationsaufstieg**

Die Relegationsspiele werden im Spielsystem der Spielklasse ausgetragen, in die der Relegationssieger aufsteigt. Sind jedoch nur Mannschaften für die Relegationsspiele qualifiziert, deren Hauptrundenspiele in einem anderen einheitlichen Spielsystem ausgetragen wurden, so werden die Relegationsspiele in diesem Spielsystem ausgetragen.

...

## **Abschnitt G – Organisation des Punktspielbetriebes**

### **1 Mannschaftsstärke**

1.1 In allen Spielklassen der Herren mit Ausnahme der TTBL und der Bundesligen wird mit Sechsermannschaften gespielt.

1.2 In allen anderen Spielklassen wird mit Vierermannschaften gespielt.

1.3 Abweichende Regelungen von WO G 1.1 und G 1.2 dürfen die Mitgliedsverbände für die unteren Spielklassen gemäß WO A 1 und für alle Spielklassen der Altersgruppen Nachwuchs und Senioren beschließen.

### **2 Spielsysteme**

Der DTTB und die Verbände entscheiden für alle Spielklassen in ihrem Zuständigkeitsbereich über die Verwendung von Spielsystemen gemäß WO E 6.

### **3 Spiele der Hauptrunde**

#### **3.2 Tabellen**

Die Reihenfolge der Mannschaften in den offiziellen Tabellen ergibt sich durch die größere Anzahl der Pluspunkte. Bei Gleichheit der Pluspunkte entscheidet die kleinere Anzahl der Minuspunkte. Alle von zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaften ausgetragenen Mannschaftskämpfe werden nicht berücksichtigt.

Bei Gleichheit von Plus- und Minuspunkten zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielpunkten (ggf. Sätzen, Bällen) aus allen ausgetragenen Mannschaftskämpfen der Vor- und Rückrunde. Hierzu zählen auch wegen Nichtantretens kampflos gewertete oder durch Entscheidungen von Rechtsinstanzen umgewertete Mannschaftskämpfe.

Ist auch die Differenz der Bälle gleich, entscheidet der direkte Vergleich (Tabellenpunkte, Spielpunkte, Sätze und ggf. Bälle aus der Addition der Ergebnisse der Mannschaftskämpfe der Vor- und Rückrunde) zwischen den balldifferenzgleichen Mannschaften. Ist auch dann die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Mannschaften.

## 4 Entscheidungsspiele

### 4.3 Austragungssysteme

4.3.1 Relegations- und Anwartschaftsspiele werden im System „Jeder gegen jeden“ in Turnierform (ggf. in mehreren Stufen) durchgeführt.

Mannschaften desselben Vereins oder aus dem Einzugsgebiet derselben Gruppe müssen möglichst frühzeitig gegeneinander spielen.

Die zuständige Stelle erstellt einen verbindlichen Spielplan unter Beachtung der nachfolgend genannten Spielreihenfolge. Die jeweils erstgenannte Mannschaft wird als Mannschaft A im Spielberichtsformular eingetragen.

Spielreihenfolge bei drei bzw. vier Mannschaften:

1. Runde:	1 - 3	2 - 4
2. Runde:	3 - 2	4 - 1
3. Runde:	2 - 1	3 - 4

Bei drei Mannschaften ist der Gegner von Mannschaft 4 jeweils spielfrei.

Spielreihenfolge bei fünf bzw. sechs Mannschaften:

1. Runde:	2 - 5	3 - 4	1 - 6
2. Runde:	5 - 3	1 - 2	6 - 4
3. Runde:	3 - 1	4 - 5	6 - 2
4. Runde:	1 - 4	2 - 3	5 - 6
5. Runde:	4 - 2	5 - 1	3 - 6

Bei fünf Mannschaften ist der Gegner von Mannschaft 6 jeweils spielfrei.

4.3.2 Play-off-Spiele werden im K.-o.-System nach festgelegtem Modus (z. B. „Best-of-Five“) durchgeführt. Mannschaften, die nicht zu allen Play-off-Spielen antreten, scheidern aus den Play-off-Spielen aus.

### 4.4 Tabellen

Für die Ermittlung der Reihenfolge der Mannschaften in den offiziellen Tabellen von Relegations- und Anwartschaftsspielen gelten dieselben Vorschriften wie für die Spiele der Hauptrunde.

Mannschaften, die nicht zu allen Relegations- oder Anwartschaftsspielen antreten, werden aus der Tabelle dieser Entscheidungsspiele gestrichen.

### 6.4 Bekanntgabe der Änderungen von Spieltermin bzw. Austragungsstätte

Bei Spielabsetzung und Neuansetzung, einvernehmlicher Spielverlegung und Änderung der Austragungsstätte ist der Spielleiter verpflichtet, die Änderung in der Online-Plattform vorzunehmen und beide Mannschaften und ggf. den OSR zu verständigen.

## ... **Abschnitt I - Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb**

### **1 Bedingungen für Austragungsstätten**

#### **1.1 Spielraum**

1.1.1 Die Zulässigkeit mehrerer Mannschaftskämpfe in derselben Austragungsstätte zum gleichen Zeitpunkt ist

- für die BSK in der BSO geregelt,
- für Spielklassen unterhalb der BSK grundsätzlich gegeben.

1.1.2 Die Anzahl der Spielräume (Boxen) bei Mannschaftskämpfen ist

- für die BSK auf zwei festgelegt,
- für Spielklassen unterhalb der BSK bei Sechser- und Vierer-Mannschaften auf zwei, bei Dreier- und Zweier-Mannschaften auf einen festgelegt.

1.1.3 Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen

- für die Bundesligen 7 m x 14 m,
- für die Regional- und Oberligen 6 m x 12 m,
- für die Spielklassen unterhalb der BSK 5 m x 10 m. Die Verbände dürfen für einzelne Spielklassen größere Mindestmaße vorschreiben.

1.1.4 Die Begrenzung jedes Spielraumes (Box) durch Umrandungen ist

- in den BSK vorgeschrieben und wird
- in den Spielklassen unterhalb der BSK empfohlen. Die Verbände dürfen für einzelne Spielklassen die Begrenzung jedes Spielraumes oder der Spielräume eines Mannschaftskampfes vorschreiben.

1.1.5 Die Mindesthöhe des Spielraumes (Box) beträgt

- für die BSK 5 m,
- für die Spielklassen unterhalb der BSK 4 m.

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

Zusätzlich zu den Vorgaben für Spielmaterialien (siehe WO A 7) wird die Verwendung je eines Zählgerätes pro Tisch und einer Anzeigetafel (Spielstandanzeige) pro Mannschaftskampf in allen Spielklassen vorgeschrieben.

#### **1.3 Boden**

Der Boden und darauf angebrachte Werbung müssen rutschfest sein.

#### **1.4 Beleuchtung**

Die Mindeststärke der Beleuchtung für den gesamten Spielraum (Box) beträgt

- für die Bundesligen 600 Lux (empfohlen 1000 Lux),
- für die Regional- und Oberligen 300 Lux (empfohlen 600 Lux),
- für die Spielklassen unterhalb der BSK 300 Lux (empfohlen 400 Lux).

Die Beleuchtungsstärke muss über dem gesamten Spielraum gleichmäßig sein. Die Lichtquellen müssen mindestens 4 m über dem Boden angebracht sein. Blendendes Licht und Tageslichteinfall sind zu vermeiden.

### **1.5 Temperatur**

Die Temperatur im Spielraum (Box) muss mindestens +15° Celsius betragen.

### **1.6 Ausnahmen**

Wenn ein Verein die Bestimmungen gemäß WO I 1.1 bis I 1.5 dauerhaft oder vorübergehend nicht einhalten kann, ohne dass ihm ein maßgebliches Verschulden hierfür zuzurechnen ist, darf er für einen befristeten Zeitraum (längstens bis zum Ende der laufenden Spielzeit) bei der zuständigen Stelle eine Ausnahmegenehmigung beantragen.

Der DTTB und die Verbände legen die Zuständigkeit für die Entscheidung über solche Anträge fest. Der Heimverein hat dem Gast und ggf. dem OSR diese Genehmigung auf Verlangen vorzulegen.

Weitere Ausnahmen darf der OSR für den von ihm geleiteten Mannschaftskampf zulassen.

### **1.7 Bereitstellung der Austragungsstätte**

Die Austragungsstätte muss mindestens einen bestimmten Zeitraum vor der festgesetzten Anfangszeit geöffnet und in spielbereitem Zustand sein. Dieser Zeitraum beträgt

- für die 1. Bundesliga 90 Minuten,
- für die anderen BSK 60 Minuten,
- für die Spielklassen unterhalb der BSK 30 Minuten. Die Verbände dürfen für einzelne Spielklassen einen größeren Zeitraum vorschreiben.

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, darf die Gastmannschaft auf der Einhaltung des oben genannten Mindestzeitraums bestehen.

Bei einer Verspätung der Gastmannschaft verringert sich der oben genannte Mindestzeitraum entsprechend.

### **1.8 Materialien**

Der DTTB und die Verbände dürfen für ihre Spielklassen die Verwendung bestimmter Materialien oder Qualitäten vorschreiben.

Die Vereine müssen bis zu einem festgelegten Zeitpunkt die von der zuständigen Stelle geforderte Materialmeldung vorlegen.

Die zuständige Stelle muss die bekanntgegebenen Materialien veröffentlichen.

## **2 Spielkleidung**

Während des gesamten Mannschaftskampfes ist innerhalb einer Mannschaft eine einheitliche Spielkleidung vorgeschrieben.

### **3 Schiedsrichtereinsatz**

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

##### **3.1.1 Allgemeines**

Der DTTB und die Verbände entscheiden für die Spielklassen in ihrem Zuständigkeitsbereich grundsätzlich über den Einsatz von OSR für die jeweiligen Mannschaftskämpfe.

Darüber hinaus darf auf Antrag eines der beiden beteiligten Vereine oder einer Verbandsinstanz ein OSR für einzelne Mannschaftskämpfe von der zuständigen Stelle eingesetzt werden.

Bei gleichzeitig stattfindenden Mannschaftskämpfen in derselben Austragungsstätte muss für jeden Mannschaftskampf ein OSR eingesetzt werden. Die Verbände dürfen für ihre Spielklassen andere Regelungen beschließen.

Eingesetzte OSR müssen eine gültige Schiedsrichterlizenz besitzen.

Grundsätzlich darf der OSR keinem der Vereine angehören, die in dem jeweiligen Mannschaftskampf aufeinandertreffen.

Sofern bei einem Mannschaftskampf kein OSR eingesetzt wird, sind die beiden Mannschaftsführer für den ordnungsgemäßen Ablauf der Begegnung verantwortlich.

##### **3.1.2 Einsatz**

Für Auswahl, Benachrichtigung und Bekanntgabe des OSR und ggf. dessen Vertreters ist die Schiedsrichterorganisation des Mitgliedsverbandes verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich der Mannschaftskampf durchgeführt wird.

Falls ein eingeteilter OSR zu einem Mannschaftskampf nicht erscheint, werden dessen Aufgaben ggf. von einem anwesenden Schiedsrichter mit gültiger Lizenz, ansonsten von beiden Mannschaftsführern wahrgenommen.

##### **3.1.3 Aufgaben**

Zu den Aufgaben des OSR gehört neben dem Führen des Spielberichtsformulars die Erstellung des Oberschiedsrichterberichtes. Dieser ist der zuständigen Stelle bis spätestens zwei Tage nach dem Mannschaftskampf einzusenden.

#### **3.2 Schiedsrichter (SR)**

##### **3.2.1 Allgemeines**

Sofern bei Mannschaftskämpfen keine SR mit gültiger Lizenz eingesetzt sind, stellen beide Mannschaften die Schiedsrichter. Bei Spielen an zwei Tischen hat jede Mannschaft einen Tisch mit Schiedsrichtern zu besetzen, bei Spielen an einem bzw. an einem dritten Tisch ist die Schiedsrichtergestellung von beiden Mannschaften abwechselnd vorzunehmen. Die Benennung der Schiedsrichter erfolgt durch die Mannschaftsführer.

##### **3.2.2 Einsatz**

Sofern bei Mannschaftskämpfen SR mit gültiger Lizenz eingesetzt werden, ist für Auswahl und Benachrichtigung der SR die Schiedsrichterorganisation des Mitgliedsverbandes verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich der Mannschaftskampf durchgeführt wird.

#### **3.3 SR-Kleidung**

Der OSR und ggf. vom Mitgliedsverband eingesetzte SR müssen Schiedsrichterkleidung tragen.

### **3.4 Kosten**

3.4.1 Sofern der DTTB und die Verbände für die Spielklassen in ihrem Zuständigkeitsbereich entschieden haben, dass ein OSR bzw. OSR und SR eingesetzt werden, legen sie in ihren Bestimmungen fest, welche Beträge OSR bzw. SR pro Mannschaftskampf erhalten. Der jeweilige Betrag wird vor Ort vom Heimverein in bar ausgezahlt.

3.4.2 Sofern ein OSR bzw. OSR und SR auf Antrag eines der beiden beteiligten Vereine oder einer Verbandsinstanz angesetzt werden, trägt der Antragsteller die Kosten.

## **4 Mannschaftsaufstellung**

### **4.1 Einsatzberechtigung**

In der Mannschaftsaufstellung für einen Mannschaftskampf dürfen nur die in der gültigen Mannschaftsmeldung dieser Altersklasse aufgeführten Spieler enthalten sein, die zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes die Spielberechtigung für diese Altersgruppe für ihren Verein und die Einsatzberechtigung für diese Mannschaft besitzen. Dies gilt auch für neu angesetzte Mannschaftskämpfe und Entscheidungsspiele.

Gespernte Spieler sind für die Dauer der Sperre in keiner Mannschaft des Vereins einsatzberechtigt.

Jugend-Ergänzungsspieler (JES) sind in der Erwachsenenmannschaft, in der sie gemeldet sind, in fünf Mannschaftskämpfen pro Halbserie einsatzberechtigt. Bei jedem weiteren Einsatz wie auch beim Einsatz in anderen Erwachsenenmannschaften gelten sie als nicht einsatzberechtigt.

Spieler aus dem aufgenommenen Verein einer Spielgemeinschaft sind nur in den Mannschaften des führenden Vereins einsatzberechtigt, die als „(SG)“ gekennzeichnet sind.

Die Einsatzberechtigung von Ausländern ist gemäß WO B 9.3 ggf. eingeschränkt.

### **4.2 Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung**

In der Mannschaftsaufstellung für die Einzelspiele müssen die Spieler in der Reihenfolge der gültigen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden, sofern für das jeweilige Spielsystem die Vorschriften gemäß WO E 4 nichts anderes zulassen.

Bezüglich der Mannschaftsaufstellung für die Doppelspiele sind die Vorschriften gemäß WO E 5 zu beachten.

### **4.3 Ersatzspieler**

Spieler dürfen beliebig oft als Ersatzspieler in jeder höheren Mannschaft des Vereins eingesetzt werden, wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind, keinen Sperrvermerk besitzen, kein Jugend-Ergänzungsspieler (JES) sind und für die jeweilige Mannschaft einsatzberechtigt sind. Ein Spieler darf auch in einer höheren Mannschaft seines Vereins Ersatz spielen, die in der gleichen Gruppe spielt.

Ersatzspieler werden immer den unteren Mannschaften der betreffenden Altersklasse entnommen und niemals den höheren.

### **4.4 Mehrfacheinsatz eines Spielers zur gleichen Zeit**

Ein Spieler darf nicht zur gleichen Zeit in zwei Mannschaften eingesetzt werden. Falls ein Spieler in zwei aufeinander folgenden Mannschaftskämpfen mitwirken soll, dann muss der früher angesetzte Mannschaftskampf gemäß WO I 5.7 beendet sein und der später angesetzte

Mannschaftskampf darf zum Zeitpunkt des Spielendes des früher angesetzten Mannschaftskampfes noch nicht gemäß WO I 5.6 begonnen haben.

Andernfalls gilt der Spieler bei Mannschaftskämpfen

- derselben Altersklasse desselben Geschlechts in der höheren Mannschaft,
- derselben Altersklasse unterschiedlichen Geschlechts in der männlichen Mannschaft,
- verschiedener Altersklassen in der Mannschaft der älteren Altersklasse

als nicht einsatzberechtigt.

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

### **5.1 Mannschaftsführer**

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

Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für die Wahrnehmung der in WO E und WO I geregelten Aufgaben. Er darf als einziger Protest gemäß WO A 19.1 einlegen und muss den Spielbericht unmittelbar nach Ende des Mannschaftskampfes unterschreiben.

### **5.2 Überprüfung der Mannschaftsmeldung und Identität**

Bei allen Mannschaftskämpfen ist die gültige Mannschaftsmeldung dem gegnerischen Mannschaftsführer und ggf. dem OSR unaufgefordert in Papier- oder elektronischer Form vorzulegen.

Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild (z. B. Personalausweis, Führerschein) auf Aufforderung des gegnerischen Mannschaftsführers und ggf. des OSR auszuweisen.

Wenn die gültige Mannschaftsmeldung nicht vorgelegt wird oder ein Spieler der Aufforderung, sich auszuweisen, nicht nachkommt, ist ein entsprechender Vermerk im Spielbericht einzutragen.

### **5.3 Spielbericht**

Bei Mannschaftskämpfen muss ein Spielbericht erstellt werden. Der DTTB und die Verbände dürfen die Benutzung von für ihren Zuständigkeitsbereich zugelassenen Spielberichtsformularen vorschreiben.

Bei Mannschaftskämpfen mit OSR ist dieser, ansonsten die Heimmannschaft für die Führung des Spielberichtsformulars zuständig.

Die Spielberichtsformulare sind vollständig auszufertigen; dazu gehören die Namen aller zum Einsatz kommenden Spieler sowie die Uhrzeit von Beginn und Ende des Mannschaftskampfes.

Jede Mannschaft ist für die korrekte Reihenfolge ihrer Spieler im Einzel und Doppel sowohl bei der Aufstellung als auch bei den Spielpaarungen im Spielberichtsformular verantwortlich.

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

Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern und ggf. dem OSR zu unterschreiben. Mit ihrer Unterschrift bestätigen sie die vollständige und inhaltliche Richtigkeit der Eintragungen.

Das Original verbleibt beim Heimverein, der dieses bis zum 31. Juli der nachfolgenden Spielzeit aufbewahren und der zuständigen Stelle auf Verlangen vorlegen muss. Der Gastverein erhält eine Kopie.

#### **5.4 Spielbereitschaft**

Eine Mannschaft gilt als spielbereit, wenn sie in Mindeststärke in der Austragungsstätte anwesend ist.

#### **5.5 Begrüßung**

Beide Mannschaften stellen sich mit allen anwesenden Spielern vor dem festgesetzten Spielbeginn in Spielkleidung oder Trainingsanzug zur Begrüßung und Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellungen auf.

#### **5.6 Spielbeginn**

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

#### **5.7 Spielende**

Der Mannschaftskampf endet mit dem letzten Ballwechsel.

#### **5.8 Spielansetzung**

Die für das jeweilige Spielsystem festgelegte Spielreihenfolge muss eingehalten werden. Die Verbände dürfen für jede Spielklasse ihres Zuständigkeitsbereiches verbandseinheitlich festlegen, dass sich die Mannschaftsführer auf das Vorziehen von Spielen einigen dürfen. Die Wertung solcher vorgezogener Spiele ist so lange auszusetzen, bis die in der Spielreihenfolge vorangehenden Spiele beendet sind.

Sofern ein Mannschaftskampf an mehr als einem Tisch durchgeführt wird, sind die ersten Spiele gleichzeitig anzusetzen. Das jeweils folgende Spiel wird an dem zuerst freigewordenen Tisch ausgetragen.

Der Heimverein oder ggf. der OSR ist für das Aufrufen der einzelnen Spielpaarungen zuständig.

Sechser- und Vierer-Mannschaften spielen grundsätzlich an zwei Tischen, Dreier- und Zweier-Mannschaften an einem Tisch. Die Verbände dürfen für jede Spielklasse ihres Zuständigkeitsbereichs verbandseinheitlich festlegen, dass die Heimmannschaft die Anzahl der Spieltische ohne Zustimmung der Gastmannschaft um einen erhöhen darf und/oder dass Erhöhungen der Tischanzahl im Einvernehmen beider Mannschaften zulässig sind.

#### **5.9 Unvollständiges Antreten**

Eine Mannschaft muss immer in Sollstärke antreten. Tritt eine Mannschaft nicht in Sollstärke, aber in Mindeststärke an, so liegt ein unvollständiges Antreten vor.

#### **5.10 Verspäteter Spielbeginn**

Bei verspäteter Spielbereitschaft einer Mannschaft bis zu 30 Minuten (bei Koppelspielen an einem Tag bis zu 60 Minuten) nach der festgesetzten Anfangszeit ist der Mannschaftskampf in jedem Fall noch auszutragen.

Bei verspäteter Spielbereitschaft einer Mannschaft von mehr als 30 Minuten (bei Koppelspielen an einem Tag von mehr als 60 Minuten) darf der Mannschaftskampf noch stattfinden, wenn beide Mannschaftsführer und der OSR (bei Mannschaftskämpfen mit OSR) einverstanden sind.

Bei Entscheidungsspielen in Turnierform werden Mannschaften, die mehr als 30 Minuten verspätet zu ihrem ersten Mannschaftskampf antreten, aus dem Turnier gestrichen.

### **5.11 Höhere Gewalt**

Begründet eine Mannschaft Spielabbruch, Verspätung oder Nichtantreten mit höherer Gewalt, so ist der Antrag auf Anerkennung der höheren Gewalt bei der zuständigen Stelle innerhalb von drei Werktagen nach dem Spieltermin mit sachdienlichen Unterlagen schriftlich einzureichen. Die Entscheidung über die Anerkennung der höheren Gewalt trifft die zuständige Stelle.

### **5.12 Nichtantreten**

Nichtantreten einer Mannschaft liegt vor, wenn eine Mannschaft 30 Minuten (bei Koppelspielen an einem Tag 60 Minuten) nach der festgesetzten Anfangszeit nicht spielbereit ist und der Mannschaftskampf dann nicht durchgeführt wird.

Im Falle des Nichtantretens einer Mannschaft ist vom OSR bzw. von der anwesenden Mannschaft (Heim- oder Gastverein) ein Spielberichtsformular mit einem entsprechenden Vermerk auszufüllen. Auf diesem Spielberichtsformular muss die genaue Aufstellung der anwesenden Mannschaft eingetragen sein. Ist nur der Gastverein anwesend, ist dieser Spielbericht von ihm an die zuständige Stelle einzusenden.

Der Mannschaftskampf wird für die anwesende Mannschaft hinsichtlich der Einsätze ihrer Spieler als ordnungsgemäß ausgetragen gewertet.

Tritt eine Mannschaft in der Vorrunde als Gastmannschaft nicht an, wird das Spiel in der Rückrunde erneut bei der Heimmannschaft angesetzt. Tritt eine Mannschaft in der Rückrunde als Gastmannschaft nicht an, so sind der Heimmannschaft auf Antrag Fahrtkosten für das Hinspiel gemäß der Richtlinien des zuständigen Verbandes zu erstatten. Anträge auf Fahrtkostenerstattung sind innerhalb von 14 Tagen nach dem Mannschaftskampf unter Beifügung der Belege an die zuständige Stelle zu richten.

Nichtantreten einer Heimmannschaft hat keine Änderung der Ansetzung zur Folge und begründet keinen Anspruch auf Fahrtkostenerstattung.

## Abschnitt J – Mannschaftsmeisterschaften

### 1 Allgemeines

Mannschaftsmeisterschaften sind Mannschaftswettbewerbe gemäß WO A 11.2, die im Gegensatz zu Punktspielen (in Rundenform) grundsätzlich in Turnierform durchgeführt werden. An Mannschaftsmeisterschaften dürfen Vereinsmannschaften sowie ggf. Spielgemeinschaften teilnehmen.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen Mannschaftsmeisterschaften durchführen, für die neben den Bestimmungen der WO auch zusätzliche Durchführungsbestimmungen erlassen werden. Sofern diese Durchführungsbestimmungen keine abweichenden Regelungen enthalten, gelten für die Durchführung von Mannschaftsmeisterschaften die Bestimmungen gemäß WO D.

Der DTTB und die Verbände legen verbandseinheitlich für ihren Zuständigkeitsbereich ein Spielsystem für jede Altersklasse fest, welches in WO E 6 definiert sein muss.

Alle Bestimmungen für eine Mannschaftsmeisterschaft müssen in der Ausschreibung (siehe WO D 2) veröffentlicht werden. Mannschaftsmeisterschaften müssen im Turnierkalender von click-TT gemäß WO D 1.5 veröffentlicht werden.

Gemischte Mannschaften gemäß WO A 13 und Spielgemeinschaften gemäß WO A 14 sind bei Bundesveranstaltungen und direkten Qualifikationen zu Bundesveranstaltungen nicht startberechtigt.

### 2 Meldung/Teilnahmeerklärung

Die Meldung von Mannschaften seitens der Vereine (Teilnahmeerklärung) erfolgt freiwillig; bei erfolgter Meldung besteht Teilnahmepflicht. Die Meldung von Mannschaften kann auch bei späterem Nichtantreten kostenpflichtig sein.

Der DTTB, die Verbände bzw. deren Gliederungen bestimmen die Termine, zu denen eine Meldung/Teilnahmeerklärung für eine Mannschaftsmeisterschaft zu erfolgen hat.

### 3 Mannschaftsmeldung

Der DTTB und die Verbände bestimmen die Termine, zu denen eine Mannschaftsmeldung vorzulegen ist. Für jede Mannschaftsmeldung gelten die Grundsätze gemäß WO H 2.2, H 2.3 und H 2.4. Der Veranstalter ist zur Prüfung dieser Mannschaftsmeldung verpflichtet und benennt die zuständige Stelle für die Genehmigung, sofern keine Genehmigung in click-TT erfolgt.

In der Mannschaftsmeldung dürfen nur Spieler aufgeführt werden, die für die Mannschaftsmeisterschaften in der jeweiligen Altersklasse und Spielzeit einsatzberechtigt sind.

Die Mannschaftsmeldung eines Vereins einer Altersklasse gilt für alle Mannschaftsmeisterschaften einer Spielzeit. Die Reihenfolge innerhalb einer genehmigten Mannschaftsmeldung darf nach erfolgter Qualifikation zu Mannschaftsmeisterschaften höherer Ebenen nicht geändert werden.

Wird in einer Altersklasse zusätzlich zum Punktspielbetrieb eine Mannschaftsmeisterschaft durchgeführt, so gelten für Vereine in Verbänden, die click-TT nutzen, folgende Bestimmungen:

- Maßgeblich für die Mannschaftsmeisterschaft ist die zur Rückrunde genehmigte Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes.

- Bei Mannschaftsmeisterschaften vor dem 1. Januar einer Spielzeit ist die zur Vorrunde genehmigte Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes maßgeblich.
- Nachmeldungen (siehe WO H 2.1.6) bisher nicht in der Mannschaftsmeldung erfasster Spieler (z. B. Neuzugänge, Ergänzungsspieler gemäß WO H 1.4) sind möglich, wobei die Mannschaftsmeldung vor der Teilnahme an der betreffenden Mannschaftsmeisterschaft fristgerecht genehmigt werden muss.
- Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen legen fest, ob eine Mannschaftsmeldung aus click-TT eingereicht oder in ein anderes Format übertragen werden muss.

Wird in einer Altersklasse neben den Mannschaftsmeisterschaften kein Punktspielbetrieb durchgeführt oder wird in einer Altersklasse der Punktspielbetrieb nicht in click-TT durchgeführt, gelten für Vereine folgende Bestimmungen:

- Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen legen das Format fest, in dem die Mannschaftsmeldung eingereicht werden muss.
- Die Mannschaftsmeldung erfolgt auf der Grundlage der vergleichbaren Q-TTR-Werte vom 11. Dezember der Spielzeit.
- Bei Mannschaftsmeisterschaften vor dem 1. Januar einer Spielzeit gelten die vergleichbaren Q-TTR-Werte vom 11. Mai der vorangegangenen Spielzeit.
- Sofern ein Verband Spielgemeinschaften zugelassen hat, muss der Veranstalter diese Zulassung überprüfen und darüber hinaus, ob und ggf. wo die Spieler des aufgenommenen Vereins in der Mannschaftsmeldung für die Mannschaftsmeisterschaft eingereicht werden.
- Nachmeldungen (siehe WO H 2.1.6) zu einer früheren Mannschaftsmeldung für Mannschaftsmeisterschaften einer Spielzeit sind möglich, wobei die Mannschaftsmeldung vor der Teilnahme an der betreffenden Mannschaftsmeisterschaft fristgerecht genehmigt werden muss.

#### **4 Einsatzberechtigung**

Bei Mannschaftskämpfen im Rahmen von Mannschaftsmeisterschaften in den Altersklassen der Altersgruppen Nachwuchs und Senioren ist ein Spieler innerhalb einer Altersklasse und in verschiedenen Altersklassen, sofern sich die Wettkämpfe mehrerer Altersklassen an mindestens einem Tag überschneiden, an einem Wochenende nur in einer einzigen Mannschaft einsatzberechtigt.

#### **5 Ergebniserfassung/Wertung**

Ergebnisse von Mannschaftsmeisterschaften werden gemäß WO D 1.6 in click-TT erfasst. Die Wertung von Mannschaftskämpfen innerhalb von Mannschaftsmeisterschaften erfolgt gemäß WO E 3.2.

## Abschnitt K – Pokalmeisterschaften

### 1 Geltungsbereich

Dieser Abschnitt behandelt ausschließlich weiterführende Pokalmeisterschaften gemäß WO A 11.2.

Von den auf Bundesebene stattfindenden Pokalmeisterschaften gelten die Regelungen dieses Abschnittes ausschließlich für die Deutschen Pokalmeisterschaften der Verbandsklassen. Die Regelungen für die Deutschen Pokalmeisterschaften der Herren und die der Damen stehen in eigens dazu erlassenen Durchführungsbestimmungen.

Zu den weiterführenden Pokalmeisterschaften gehören alle Pokalmeisterschaften der Verbände und ggf. deren Gliederungen, bei denen sich die Mannschaften für die nächsthöhere Stufe bis hin zur Deutschen Pokalmeisterschaft der Verbandsklassen qualifizieren können. Die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen Pokalmeisterschaften auch in Altersklassen und Pokalspielklassen veranstalten, die nicht bis zur Deutschen Pokalmeisterschaft der Verbandsklassen ausgetragen werden. Auch solche Pokalspielklassen zählen dann zu den weiterführenden Pokalmeisterschaften gemäß WO A 11.2.

Für die Durchführung der weiterführenden Pokalmeisterschaften gelten neben den Regelungen dieses Abschnittes die Durchführungsbestimmungen bzw. Pokal-Ausschreibungen, die der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen für ihren Zuständigkeitsbereich erlassen haben. Diese dürfen mit keiner ihrer Regelungen im Widerspruch zu den Regelungen dieses Abschnittes stehen.

Die Verbände und ggf. deren Gliederungen sind berechtigt, außer den weiterführenden Pokalmeisterschaften andere sogenannte „Pokalwettbewerbe“ durchzuführen. Diese haben den Status von nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 und gelten als Einladungs- oder offene Turniere. Die Regelungen dieses Abschnittes gelten für solche Veranstaltungen nicht.

### 2 Pokalspielklassen

Bei weiterführenden Pokalmeisterschaften dürfen die einzelnen Altersklassen in verschiedene Pokalspielklassen unterteilt werden. Als Einteilungskriterium müssen die Spielklassen des Punktspielbetriebes verwendet werden.

Bei weiterführenden Pokalmeisterschaften ist eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Spielklassen des Punktspielbetriebes nur in der Pokalspielklasse des Spielers aus der höchsten Spielklasse des Punktspielbetriebes startberechtigt.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen legen für die Pokalmeisterschaften ihres Zuständigkeitsbereiches die Altersklassen, die Anzahl und Einteilung der Pokalspielklassen und die Zugangsvoraussetzungen (Teilnehmerkreis) fest.

Sofern in einer Altersklasse (z. B. Damen oder Herren) mehrere Pokalspielklassen ausgetragen werden, erfolgt diese Einteilung in der Form, dass für jede Spielklasse aus dem Punktspielbetrieb festgelegt wird, zu welcher Pokalspielklasse sie gehört.

Die Deutschen Meisterschaften der Verbandsklassen werden bei den Damen und bei den Herren jeweils in den drei Pokalspielklassen A, B und C ausgetragen.

### **3 Meldung der am Pokalspielbetrieb teilnehmenden Mannschaften (Vereinsmeldung)**

Die Meldung von Pokalmannschaften seitens der Vereine erfolgt freiwillig; bei erfolgter Meldung besteht Teilnahmepflicht.

Im Rahmen der Vereinsmeldung melden die Vereine in der Online-Plattform ihres Verbandes jährlich die Mannschaften, die am Pokalspielbetrieb der folgenden Spielzeit teilnehmen sollen.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen legen für ihren Zuständigkeitsbereich einen Endtermin für die Vereinsmeldung fest.

Die Meldung der für die Pokalspiele der jeweils nachfolgenden Verbandsgliederung qualifizierten Mannschaften erfolgt durch die jeweils zuständigen Stellen über die Online-Plattform des Verbandes; die Meldung der für die Deutschen Pokalmeisterschaften der Verbandsklassen qualifizierten Mannschaften erfolgt über click-TT.

Die Anzahl der in den einzelnen Pokalspielklassen gemeldeten Mannschaften eines Vereins ist unabhängig von der Anzahl der Mannschaften in den zur Pokalspielklasse gehörenden Spielklassen des Punktspielbetriebes.

Die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen jedoch eine feste Abhängigkeit von gemeldeten Pokalmannschaften zu den Punktspielmannschaften vorschreiben.

Sofern ein Verband für seinen Zuständigkeitsbereich gemischte Mannschaften bzw. Spielgemeinschaften zugelassen hat, sind diese grundsätzlich auch im Pokalspielbetrieb zugelassen. Bei den Deutschen Pokalmeisterschaften der Verbandsklassen und ihren direkten Qualifikationsveranstaltungen sind jedoch weder gemischte Mannschaften noch Spielgemeinschaften zugelassen.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für den Start einer Mannschaft am Pokalspielbetrieb ihres Zuständigkeitsbereiches eine Mannschaftsmeldegebühr festlegen. Das gilt auch für Mannschaften, die bereits eine Mannschaftsmeldegebühr für die Pokalspiele einer tieferen Gliederung entrichtet haben und sich für die Pokalmeisterschaften der höheren Gliederung qualifiziert haben. Die Meldung von Mannschaften kann auch bei späterem Nichtantreten kostenpflichtig sein.

### **4 Mannschaftsmeldung**

Für den Pokalspielbetrieb ist eine namentliche Meldung der Mannschaftsspieler (im Sinne der Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes) nicht vorgeschrieben.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich festlegen, dass für Pokalmannschaften eine namentliche Meldung der Mannschaftsspieler (im Sinne einer Mannschaftsmeldung) vorgeschrieben ist.

### **5 Einsatzberechtigung von Spielern in Pokalmannschaften (Mannschaftsaufstellung)**

Für die Mannschaftsaufstellung für jedes einzelne Pokalspiel gelten die folgenden Regelungen:

Jugend-Ergänzungsspieler sind in Pokalmannschaften der Damen bzw. Herren nicht einsatzberechtigt.

Ansonsten sind in jeder Pokalspielklasse in den dort startenden Pokalmannschaften eines Vereins grundsätzlich alle Spieler (auch WES, NES und SES) einsatzberechtigt, die in der höchsten zu dieser Pokalspielklasse gehörenden Punktspielklasse auf der Punktspiel-Mannschaftsmeldung dieses Vereins stehen, sowie alle Spieler aus den unteren Mannschaften

des Vereins (außer Spieler mit Sperrvermerk), wobei die beiden folgenden Einschränkungen zu beachten sind:

- Wenn der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen für ihren Zuständigkeitsbereich eine namentliche Meldung der Mannschaftsspieler (im Sinne einer Mannschaftsmeldung) vorgeschrieben haben und ein Verein in einer Pokalspielklasse mehrere Mannschaften gemeldet hat, ist die Einsatzberechtigung von Spielern aus oberen Mannschaften dieser Pokalspielklasse in den unteren Mannschaften verboten.
- Wenn die Verbände und ggf. deren Gliederungen für ihren Zuständigkeitsbereich eine feste Abhängigkeit von gemeldeten Pokalmannschaften zu den Punktspielmannschaften vorgeschrieben haben, ist die Einsatzberechtigung von Spielern aus oberen Mannschaften in den unteren Mannschaften verboten.
- Die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich die Einsatzberechtigung von Ergänzungsspielern in Pokalspielen einschränken.

Spieler, die nicht in der Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes der Altersklasse der Pokalmannschaft aufgeführt sind, sind in Pokalmannschaften nicht einsatzberechtigt.

Spieler mit Sperrvermerk im Punktspielbetrieb sind im Pokalspielbetrieb nur in Pokalmannschaften einsatzberechtigt, die in einer Pokalspielklasse starten, zu der ihre Punktspielklasse gehört. Sie sind weder in eventuell vorhandenen höheren Pokalmannschaften dieser Pokalspielklasse noch in Pokalmannschaften höherer Pokalspielklassen einsatzberechtigt.

Ergänzungsspieler sind bei den Deutschen Pokalmeisterschaften der Verbandsklassen und ihren direkten Qualifikationsveranstaltungen nicht einsatzberechtigt.

## 6 Austragungssystem

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen legen für ihren Zuständigkeitsbereich das Austragungssystem der Pokalspiele fest. Dabei haben sie für jede Runde die Wahl zwischen dem Einfachen K.-o.-System gemäß WO D 7.2 und dem Gruppensystem gemäß WO D 7.5.

## 7 Heimrecht

Sofern die Spiele einer Runde im Einfachen K.-o.-System und nicht in Turnierform ausgetragen werden, hat die klassentiefere Mannschaft Heimrecht. Sofern von allen einsatzberechtigten Spielern die in der Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes am höchsten gemeldeten Spieler beider Mannschaften zur gleichen Punktspielklasse gehören, gelten die beiden Mannschaften als klassengleich, und dann hat die Mannschaft Heimrecht, die in allen vorangegangenen Runden der Pokalspiele der jeweiligen Verbandsgliederung mehr Auswärtsspiele hatte. Bei gleicher Anzahl an Auswärtsspielen hat die Mannschaft mit weniger Heimspielen Heimrecht. Ist auch diese Anzahl gleich, entscheidet das Los über das Heimrecht.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich andere Regelungen zur Ermittlung des Heimrechts von Pokalspielen festlegen.

## 8 Spielsystem

Alle Mannschaftskämpfe von weiterführenden Pokalmeisterschaften werden im Spielsystem gemäß WO E 6.4.2 (Modifiziertes Swaythling-Cup-System) ausgetragen.

Bei einem wegen Unterbesetzung beider Mannschaften möglichen Unentschieden entscheidet in K.-o.-Runden die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und ggf. Bällen über den Sieger. Ist auch die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los.

## 9 Ergebnismeldung

Die Bestimmungen gemäß WO I 5.13 gelten analog auch für Pokalspiele.

## 10 Sonstiges

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen müssen in ihren Durchführungsbestimmungen bzw. Ausschreibungen für die weiterführenden Pokalmeisterschaften zusätzlich die folgenden Punkte regeln:

- Setzung
- Auslosung von Gruppen bzw. Einfach-K.-o.-Runden
- Spielansetzungen/Terminabsprachen/Spielverlegungen/Spielabsetzungen
- Terminbekanntgabe
- Nichtantreten/Zurückziehen
- Auszeichnungen/Bezeichnung der Sieger

In allen nicht geregelten Punkten des Pokalspielbetriebes kommen die Bestimmungen gemäß WO D, E, F, G, H und I analog zur Anwendung.

## Abschnitt L – Werbebestimmungen

### 1 Geltungsbereich/Allgemeines

#### 1.1 Allgemeines

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 TTBL sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) für alle Bundesveranstaltungen, sofern nicht ausdrücklich Ausnahmen zugelassen sind oder sich aus den zwischen Fernsehanstalten und dem DTTB für Fernsehübertragungen getroffenen Vereinbarungen etwas anderes ergibt.

Sie gelten auch für alle Veranstaltungen der Verbände bzw. deren Gliederungen und Vereine, wenn keine Abweichungen festgelegt wurden.

Im internationalen Spielbetrieb gelten die Bestimmungen der ITTF (gemäß ITTR B 2.2 und B 2.5) bzw. der ETTU ohne Einschränkungen.

#### 1.2 Grundsatz

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

Werbung für alkoholische Getränke ist im Spielbetrieb der Altersgruppe Nachwuchs auf der Spielkleidung und innerhalb des Spielraums (Box) verboten.

#### 1.3 Trennung der Werbeflächen

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

#### 1.4 ITTF-Logo

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 maximal 64 cm<sup>2</sup> getragen werden.

#### 1.5 Farbdefinitionen

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

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

#### 1.6 Farbgebung

Die Farben 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.

Die Materialien dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten.

#### 1.7. Flächendefinition

Die in WO L genannten Flächen sind das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der

- um die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden (Werbung/Werbefläche),
- um die Symbole, Buchstaben und Linien des Herstellers (Herstellerzeichen),
- um das offizielle Zeichen des Vereins/Verbandes (Vereins-/Verbandswappen),
- um die entsprechend den Namen bildenden Buchstaben (Vereins-/Verbands- und Spielername),
- um die aufgeflockte, aufgedruckte, aufgestickte oder aufgesteckte Nummer, die der Platzziffer der Einzelaufstellung bzw. der zugeteilten Startziffer des betreffenden Spielers entspricht (Rücknummer),

gezogen werden kann.

## 2 Spielkleidung

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

### 2.1 Vorderseite Hemd

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

### 2.2 Rückseite Hemd

Für die Werbung auf der Rückseite des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses sind maximal 400 cm<sup>2</sup> (in bis zu zwei Flächen aufgeteilt) zugelassen. Zusätzlich ist in Verbindung mit der Rückennummer eine weitere Werbefläche von maximal 100 cm<sup>2</sup> (ohne die Nummer selbst) zugelassen, die – wenn sie auf das Hemd bzw. den einteiligen Sportdress geflockt, gedruckt oder gestickt ist – unterhalb der Nummer angebracht und direkt an sie

angeschlossen sein muss. Aufgeflockte, aufgedruckte und aufgestickte Rückennummern dürfen maximal 10 cm hoch sein.

Darüber hinaus ist das Aufflocken, Aufdrucken oder Aufsticken

- des aus der Vereinsbezeichnung hervorgehenden Städtenamens mit einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 4 cm, gleich ob der Städtename ein- oder mehrzeilig angebracht ist; oder
- des Namens des Vereins; oder
- des Namens des Verbandes; und/oder
- des Namens des Spielers

mit einer maximalen Fläche von jeweils 200 cm<sup>2</sup> für den Namen des Vereins/Verbandes/Spielers zugelassen.

Dem Vereins-/Verbandsnamen dürfen 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.

Im Spielbetrieb der Bundesligen gelten mit Ausnahme der TTBL sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) die oben aufgeführten Bestimmungen für den Namen des Spielers anstelle der Rückennummer.

### **2.3 Shorts/Röckchen**

Für die Werbung auf Shorts, Röckchen oder dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses sind – das Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 120 cm<sup>2</sup> (in bis zu zwei Flächen aufgeteilt) vorne und/oder an den Seiten zugelassen.

### **2.4 Herstellerzeichen**

Auf Hemden und auf dem oberen Teil eines einteiligen Sportdresses sind bis zu zwei deutlich voneinander getrennte Herstellerzeichen, auf Shorts, auf Röckchen und auf dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses ist lediglich ein Herstellerzeichen mit jeweils einer maximalen Größe von 24 cm<sup>2</sup> zugelassen.

### **2.5 Wappen**

Zusätzlich zu der gemäß WO L 2.1 bis L 2.4 erlaubten Werbung, den Herstellerzeichen und einer eventuellen Rückennummer ist auf der Vorderseite oder auf dem Ärmel des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses lediglich ein maximal 64 cm<sup>2</sup> großes Wappen des Vereins/Verbandes zugelassen.

Ein Wappen, das Buchstaben, Symbole und Linien von Firmen und Institutionen beinhaltet, ist nur zugelassen, wenn insoweit eine Verbindung (ein Bezug) zum Vereins-/Verbandsnamen besteht und einer Verwendung gesetzliche oder vertragliche Bestimmungen nicht entgegenstehen.

### **2.6 Trainingsanzüge**

Die Vorgaben gemäß WO L 2.1 bis L 2.5 gelten für Trainingsanzüge nur dann, wenn sie gemäß ITTR B 2.2.1 mit Genehmigung des Oberschiedsrichters als Spielkleidung getragen werden.

### **2.7 Schiedsrichterkleidung**

Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist bei Bundesveranstaltungen nicht gestattet, über Ausnahmen im Rahmen von ITTR B 2.5.12 entscheidet das Ressort Schiedsrichter des DTTB.

### **2.8 Genehmigung und Vorlagepflicht**

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 TTBL sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) der DTTB. Die

Genehmigung gilt für jeweils ein Spieljahr. Kopien der Genehmigung sind mit den Mannschaftsmeldungen bei jedem Meisterschafts- und Pokalspiel mitzuführen und dem Oberschiedsrichter vorzulegen.

Die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich die Genehmigung von Werbung und eine Vorlagepflicht vorschreiben.

## **3 Materialien**

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

### **3.1 Tische**

An Tischen sind nur an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte das Warenzeichen, das Symbol oder der Name ihrer Hersteller mit einer jeweils maximalen Größe von 200 cm<sup>2</sup> zugelassen, und zwar auf jeder Hälfte einer Längsseite und auf jeder Schmalseite lediglich einmal.

Für weitere Werbung an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte ist pro Tischhälfte jeweils eine Fläche mit einer jeweils maximalen Gesamtlänge von 60 cm zugelassen, die nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein darf und jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein muss.

Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

### **3.2 Netzgarnituren**

An den beiden Pfosten oder den beiden Gestellen der Netzgarnitur sind Herstellerzeichen (Markenzeichen, Typ, usw.) in unbeschränkter Größe zugelassen. Darüber hinaus sind pro Netzseite Werbeflächen in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante zugelassen.

Die Farbe der Netzgarnitur sowie die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

### **3.3 Schiedsrichtertische**

Schiedsrichtertische innerhalb der Spielbox gelten als Bestandteil der Umrandung. Auf maximal drei konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen des Tisches sind jeweils maximal zwei Werbeflächen mit jeweils einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 40 cm zugelassen, gleich, ob die Werbung ein- oder mehrzeilig aufgebracht ist.

Die Grund- und die Werbefarben müssen unter Beachtung von WO L 1.6 mit denen der Umrandung identisch oder schwarz sein.

Auf den zu den Tischen gehörigen Stühlen ist Werbung nicht gestattet.

### **3.4 Zählgeräte**

Auf Vorder- und Rückseite der Zählgeräte ist jeweils eine Werbung mit einer Fläche von maximal 350 cm<sup>2</sup> zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Zählgeräte, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

WO L 3.4 gilt auch für Spielergebnisanzeigen in der 2-Meter-Zone (siehe WO L 3.11).

### **3.5 Handtuchbehälter**

Auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen der Handtuchbehälter ist jeweils lediglich eine Werbung von jeweils maximal 750 cm<sup>2</sup> Fläche und maximaler

Gesamthöhe von 40 cm zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Handtuchbehälter, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### **3.6 Ballboxen**

Auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen der Ballboxen ist jeweils lediglich eine Werbung von jeweils maximal 750 cm<sup>2</sup> Fläche und maximaler Gesamthöhe von 40 cm zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Ballboxen, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

### 3.7 Umrandungen

Je Seite eines Umrandungselements ist lediglich eine Werbung mit einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 60 cm zugelassen, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig aufgebracht ist.

Die Werbung auf den Innenseiten der Umrandung darf nicht mehr als zwei Farben aufweisen. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung in einem dunkleren Ton der Grundfarbe oder in schwarz zu halten. Die Umrandungen einzelner Spielräume und Mannschaftsboxen innerhalb einer Spielhalle müssen unter Beachtung von WO L 1.6 auf der Innenseite sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen, die zudem weder weiß noch orange sein darf.

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

### 3.8 Boden

Der Boden darf zusätzlich unter Beachtung von WO L 1.6 nicht hellfarbig sein. Innerhalb eines Spielraumes sind insgesamt maximal vier Werbeflächen (in jeder Hälfte zwei, davon je eine zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung sowie zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m<sup>2</sup> zugelassen. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein. Auf losen Zusatzböden, wie z.B. Auslegware, ist zusätzlich lediglich ein Herstellerzeichen in einer maximalen Größe von 750 cm<sup>2</sup> zugelassen. Die Spieleigenschaften der Werbeflächen (Rutschfestigkeit, usw.) müssen identisch sein mit denen der übrigen Bodenfläche. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 mit Ausnahme von weiß und orange beliebig. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung und des Herstellerzeichens in einem dunkleren oder unwesentlich helleren Ton der Grundfarbe des Bodens bzw. Zusatzbodens oder in schwarz zu halten.

### 3.9 Namensschilder

Auf Namensschildern ist Werbung nicht gestattet. Die Farbgebung des Schildes ist unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

### 3.10 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 zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WO L 1.6 beliebig.

### 3.11 Umfeld der Spielbox

Um den Spielraum herum ist innerhalb eines Abstandes von 2 Metern zur Umrandung (2-Meter-Zone) Werbung lediglich zugelassen:

- auf Schiedsrichtertischen (siehe WO L 3.3)
- auf Zählgeräten und Spielergebnisanzeigen (siehe WO L 3.4)
- auf den Außenseiten der Umrandungen (siehe WO L 3.7)
- auf Getränkeboxen (entsprechend WO L 3.7 auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen beliebiger Größe und unter Beachtung von WO L 1.6 beliebiger Farbe)
- in der Hallenwand, sofern sie dort ständig angebracht und gemäß WO L 1.6 zugelassen ist

## Abkürzungsverzeichnis

A	.....	Ausländer
ADO	.....	Anti-Doping-Ordnung des DTTB
BL	.....	Bundesligen
BSK	.....	Bundesspielklassen
BSO	.....	Bundesspielordnung
DTTB	.....	Deutscher Tischtennis-Bund
eA	.....	europäischer Ausländer
gA	.....	gleichgestellter Ausländer
ITTF	.....	International Table Tennis Federation
ITTR	.....	Internationale Tischtennisregeln
JES	.....	Jugend-Ergänzungsspieler
NES	.....	Nachwuchs-Ergänzungsspieler
OSR	.....	Oberschiedsrichter
Q-TTR-Wert	.....	Quartals-Tischtennis-Rating-Wert
Q-TTRL	.....	Quartals-Tischtennis-Rangliste
RES	.....	Reservespieler
SBE	.....	Spielberechtigung für den Erwachsenenenspielbetrieb
SBEI	.....	Spielberechtigung für den Erwachsenen-Individualspielbetrieb
SBEM	.....	Spielberechtigung für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb
SBNI	.....	Spielberechtigung für den Nachwuchs-Individualspielbetrieb
SBNM	.....	Spielberechtigung für den Nachwuchs-Mannschaftsspielbetrieb
SBSI	.....	Spielberechtigung für den Senioren-Individualspielbetrieb
SBSM	.....	Spielberechtigung für den Senioren-Mannschaftsspielbetrieb
SES	.....	Senioren-Ergänzungsspieler
SR	.....	Schiedsrichter
TTBL	.....	Tischtennis-Bundesliga
TTR-Wert	.....	Tischtennis-Rating-Wert
WES	.....	Weiblicher Ergänzungsspieler
WO	.....	Wettspielordnung



# **Bundesspielordnung (BSO) des DTTB**

**(Auszug)**

**(gültig für 1. BL Damen, sowie 2. BL, 3. BL, Regional-  
und Oberligen der Damen und Herren)**

## **A Allgemeines**

### **1 Geltungsbereich und Zweck**

#### **1.1 Geltungsbereich**

Die Bundesspielordnung (BSO) 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 unterhalb der Oberliga.

#### **1.2 Zweck**

Zweck der BSO ist es, einheitliche Richtlinien für den gesamten Punktspielbetrieb der BSK zu schaffen. Die BSO ergänzt und erweitert die Wettspielordnung (WO) des DTTB.

#### **1.3 Grundlegende Spielordnung**

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe in den BSK sind die WO und die BSO des DTTB.

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

## **D Organisation des Punktspielbetriebes**

### **1 Allgemeines**

Grundsätzlich sind die Bestimmungen zur Organisation des Punktspielbetriebes WO G zu beachten.

Sofern die 1. BL Damen in einer Spielzeit nur aus sechs oder sieben Mannschaften besteht, gilt für die betreffende Spielzeit:

Im Anschluss an die Hauptrunde (WO G 3.1) werden Play-off-Runden ausgetragen. In diesen spielen die in der Hauptrunde sechs bestplatzierten Mannschaften im K. o. System gegeneinander. Die erst- und die zweitplatzierte Mannschaft in der Hauptrunde werden für die erste Play-off-Runde freigestellt. Die nach der Hauptrunde drittplatzierte Mannschaft spielt gegen die sechstplatzierte Mannschaft und die viertplatzierte gegen die fünftplatzierte Mannschaft. Alle Spiele der Play-off-Runden werden als Hin- und Rückspiel mit Heim- und Gastrecht im Modus „best of three“ ausgetragen. Dazu wird festgelegt, dass die nach der Hauptrunde jeweils besser platzierte Mannschaft für ein Play-off-Spiel das Recht hat zu entscheiden, ob sie zunächst zuhause oder auswärts spielen will. Diese Entscheidung ist am Tag nach dem betreffenden Play-off-Spiel dem DTTB bekannt zu geben. Der Sieger aus der Play-off-Runde der Dritt- und Sechstplatzierten spielt in der nächsten Runde gegen den Tabellenzweiten der Hauptrunde. Der Sieger aus der Play-off-Runde der Viert- und Fünftplatzierten spielt in der nächsten Runde gegen den Tabellenersten der Hauptrunde. Die Gewinner der zweiten Play-off-Runde (Halbfinalspiele) tragen das Finale um die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft aus. Sieger einer Play-off-Runde ist man, wenn man die ersten beiden Mannschaftskämpfe gewinnt oder wenn man einen der zwei Mannschaftskämpfe gewinnt und der zweite Mannschaftskampf unentschieden endet. Hat jede Mannschaft einen Mannschaftskampf gewon-

nen oder enden beide Mannschaftskämpfe unentschieden, wird ein Entscheidungsspiel bei der nach der Hauptrunde besser platzierten Mannschaft ausgetragen.

## **2 Spielsysteme**

### **2.1 Herren**

Entscheidungsspiele zur TTBL werden im Spielsystem der TTBL (siehe Spielordnung der Tischtennis Bundesliga) ausgetragen.

Die Mannschaftskämpfe der 2. BL sowie der 3. BL sowie evtl. Entscheidungsspiele zur 2. BL werden mit Vierer-Mannschaften im Bundessystem gemäß WO E 6.3.1 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 Entscheidungsspiele (Relegationsrunden) werden mit Sechser-Mannschaften im Paarkreuz-System gemäß WO E 6.2 ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt sechs Spieler.

### **2.2 Damen**

Die Mannschaftskämpfe der BL sowie evtl. Entscheidungsspiele zur 1. BL und zur 2. BL werden mit Vierer-Mannschaften im Bundessystem gemäß WO E 6.3.1 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 Entscheidungsspiele (Relegationsrunden) werden mit Vierer-Mannschaften im Werner-Scheffler-System gemäß WO E 6.3.2 ausgetragen. Die Sollstärke einer Mannschaft beträgt vier Spieler.

## **3 Entscheidungsspiele**

Eventuell erforderliche Entscheidungsspiele zum Auffüllen der BL werden vom Ressort Bundesligen Damen bzw. Ressort Bundesligen Herren an einen der beteiligten Vereine vergeben, der sich für die Austragung beworben hat. Nach Abschluss der Hauptrunde wird in jeder Gruppe der RL und der OL eine Relegationsrunde ausgetragen. Die Relegationsrunde findet bundesweit einheitlich an einem Wochenende kurz nach Beendigung der Hauptrunde statt; ihr Termin ist im DTTB-Terminplan auszuweisen. Alle potenziellen Teilnehmer der Relegationsrunde müssen bis zum 10. April ihrem Spielleiter schriftlich erklären, ob sie im Falle einer sportlichen Qualifikation an der Relegationsrunde teilnehmen.

Liegt dem Spielleiter keine fristgerechte Rückmeldung vor, so ist er berechtigt, diese Mannschaft bei der Relegationsrunde nicht zu berücksichtigen. Die Relegationsrunde ist vom Spielleiter vorzubereiten. Der Tabellenachte ist zur Durchführung der Relegationsrunde berechtigt; bei Verzicht kann der Spielleiter einen anderen Verein mit der Durchführung beauftragen. Die Kosten für den Oberschiedsrichter trägt der Durchführer gemäß BSO F 3.5.

## **F Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb der BSK**

### **1 Allgemeines**

Grundsätzlich sind für Mannschaftskämpfe die Bestimmungen WO I zu beachten.

### **2 Bedingungen für Austragungsstätten**

#### **2.1 Austragungsstätte**

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

In den RL und OL sind andere Mannschaftskämpfe in der gleichen Austragungsstätte zum gleichen Zeitpunkt zugelassen, sofern die Bestimmungen von WO I 1.1.3 und I 1.1.4 eingehalten werden.

#### **2.2 Spielraum und Spielfelder**

**2.2.1** Bei der Spielraumbegrenzung an Hallenwänden müssen keine Umrandungen stehen. Innerhalb der Spielraumbegrenzung und auf der Spielfeldumrandung dürfen keine Gegenstände abgelegt werden.

**2.2.2** 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.

#### **2.3 Beleuchtung**

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

#### **2.4 Anzeige**

In den BL sind für jeden Spielraum zwei Zählgeräte vorgeschrieben, die vom Schiedsrichter und – wenn nach BSO F 4.2 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 dem Spielraum 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 4.2 zwei geprüfte Schiedsrichter je Tisch eingesetzt, wird das zweite Zählgerät innerhalb des Spielraumes platziert, ansonsten außerhalb.

#### **2.5 Materialien**

Vor der Spielzeit wird vom jeweiligen Spielleiter in click-TT eine Liste der verwendeten Materialien gemäß WO F 3.2 veröffentlicht.

Bei der Verwendung eines Balles mit anderer Produktbezeichnung, als in der Materialliste angegeben, ist eine Ordnungsgebühr BSO G 4.18 fällig.

## 2.6 Ausnahmen

Ausnahmen von der Einhaltung der Bedingungen WO I 1.1 bis I 1.5 bzw. BSO F 2.2 bis 2.3 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.

## 2.7 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.

## 3 Spielkleidung

**3.1** 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.

**3.2** 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.

## 4 Schiedsrichtereinsatz

### 4.1 Oberschiedsrichter (OSR)

**4.1.1** 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.

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

**4.1.3** Der OSR und sein Vertreter sowie deren Kontaktdaten müssen den beteiligten Vereinen rechtzeitig, d. h. spätestens vier Wochen vor dem jeweiligen Spieltermin, bekanntgegeben werden.

### 4.2 Schiedsrichter (SR)

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

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

### 4.3 Kosten

Die Kosten für den Oberschiedsrichter (in den BL auch für die SR) trägt der Heimverein entsprechend den Bestimmungen:

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.

Für die Relegationsspiele gilt Folgendes:

In den RL/OL stehen am Ende der Spielzeit Relegationsspiele an, die i.d.R. als Koppelspiele (also zeitlich hintereinander) 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: 40,00 Euro
- 2 Spiele je OSR: 30,00 Euro
- 1 Spiel je OSR: 20,00 Euro
- plus Fahrtkosten nach der Reisekostenordnung des DTTB.

## 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

### 5.1 Schlägertestgeräte

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.

### 5.2 Liveticker

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

### 5.3 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.

### 5.4 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.

## 5.5 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.

# H Rechtsbehelfe

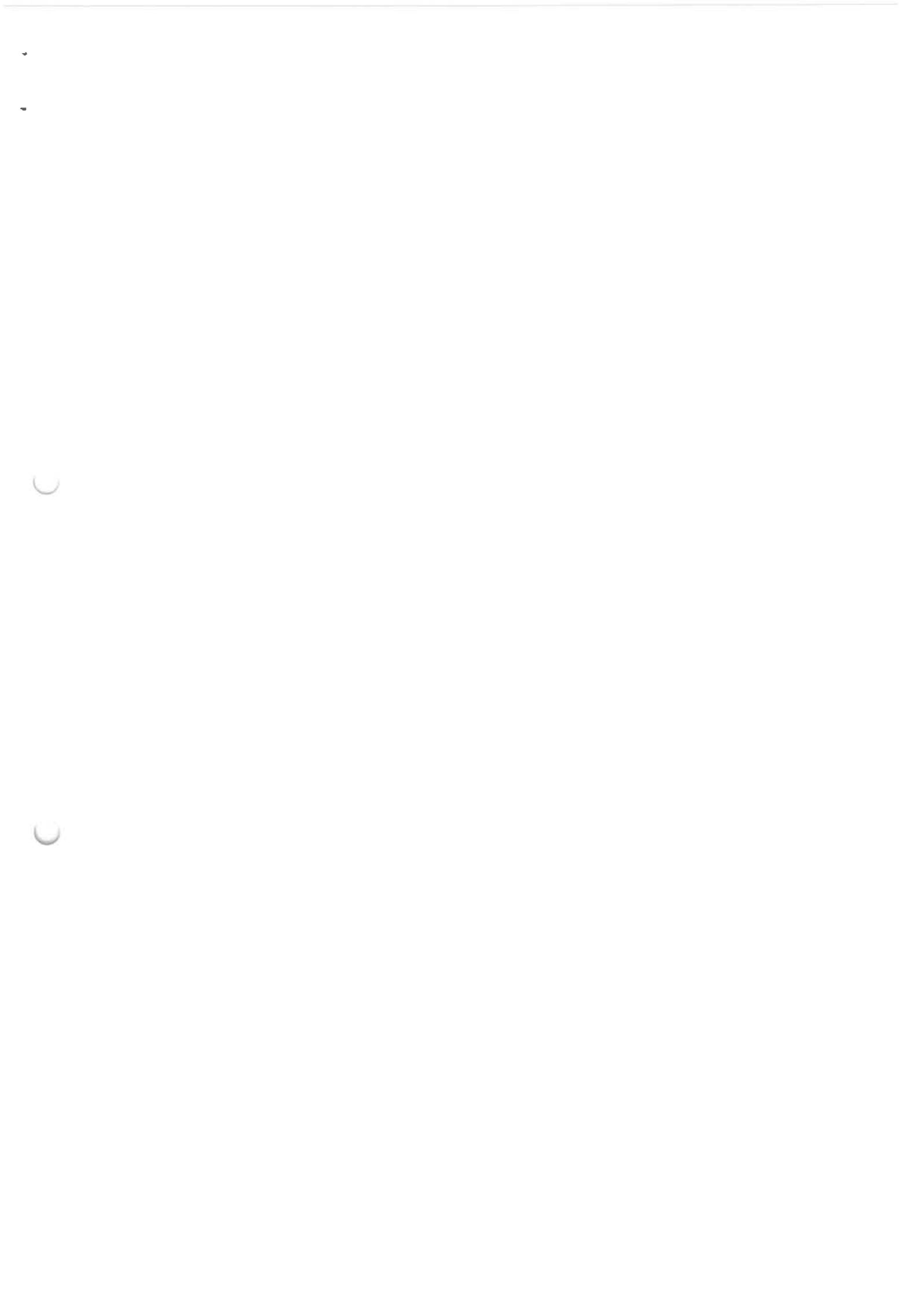
## 1 Proteste

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

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

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

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



# **Spielordnung (SO) – Tischtennis Bundesliga (TTBL)**

## **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. Die Bestimmungen der SO sind, sofern abweichend von den Regularien der WO und den internationalen Tischtennisregeln A, bindend für den Spielbetrieb der 1. Tischtennis Bundesliga Herren (TTBL) sowie für alle sonstigen von der TTBL Sport GmbH veranstalteten oder ausgerichteten Spiele.

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

### **3 Hauptrunde**

#### **3.1 Austragungssystem**

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

#### **3.2 Tabellen**

Die Reihenfolge der Mannschaften in der Tabelle ergibt sich durch die größere Zahl der Pluspunkte. Bei Gleichheit der Pluspunkte entscheidet die kleinere Zahl der Minuspunkte.

### **3.3 Punktgleichheit**

Bei Gleichheit von Pluspunkten und Minuspunkten zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet in der Hauptrunde die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen (ggf. Sätzen, Bällen) aus allen ausgetragenen Mannschaftskämpfen der Vor- und Rückrunde.

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

Nach Abschluss der Hauptrunde in der TTBL spielen die ersten vier Mannschaften der Schlusstabelle eine Play-off-Runde im KO-System. Im Halbfinale spielen 1 gegen 4 und 2 gegen 3 in maximal drei Begegnungen um den Einzug in das Play-off-Finale. Die in der Hauptrunde besser platzierten Mannschaften (1 und 2) können wählen, ob sie die erste Begegnung zu Hause oder beim Gegner austragen wollen. Zur Findung der konkreten Austragungstermine der möglichen Play-off-Heimspiele sind alle potentiellen Play-off-Kandidaten verpflichtet, unmittelbar nach Abschluss des 16. Spieltags der TTBL-Hauptrunde, ihre präferierten Austragungstermine samt Angabe der Spielstätte für die im Rahmenterminplan vorgegebenen Play-off-Termine der Spielleitung der TTBL mitzuteilen. Des Weiteren ist anzugeben, ob sie, im Falle der Platzierung auf Platz 1 oder 2 der Abschlusstabelle der Hauptrunde, die erste Begegnung zu Hause oder beim Gegner austragen wollen. Sollte nach zwei Play-off-Halbfinal-Begegnungen Sieggleichheit bestehen, findet eine für den Play-off-Finaleinzug entscheidende dritte Begegnung zwischen den beiden Mannschaften in der Spielstätte der in der TTBL-Hauptrunde besser platzierten Mannschaften (1 und 2) statt.

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

### **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.

## **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. Der Heimverein verpflichtet sich vor Beginn eines Mannschaftskampfes dem OSR mindestens vierzig vorselektierte Spielbälle auszuhändigen.

#### **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 Schiedsrichtereinsatz bei Spielen der TTBL außerhalb der Bundesrepublik Deutschland**

Bei Spielen der Tischtennis Bundesliga, die nicht in der Bundesrepublik Deutschland ausgetragen werden, kann die Spielleitung der TTBL über mögliche Abweichungen von den Regularien zum Schiedsrichtereinsatz in den Punkten 3.1 bis 3.4 befinden und diese gegebenenfalls genehmigen.

### **3.6 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**

### **4.1 Bereitstellung von Trainingsmöglichkeiten**

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

## **4.2 Mannschaftsführer**

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

## **4.3 Überprüfung der Spielberechtigung**

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

## **4.4 Mannschaftsaufstellung**

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

## **4.5 Begrüßung**

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

## **4.6 Spielbereitschaft**

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

### **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 10 sek wird das Spiel nach Beendigung eines Ballwechsels wieder durch den aufschlagenden Spieler aufgenommen. Die Einhaltung der 10sek-Regelung zur Spielwiederaufnahme zwischen zwei Ballwechseln wird durch den Einsatz von mehreren Bällen, die durch die Tisch-Schiedsrichter (SRaT) ins Spiel gebracht werden, falls der Spielball nicht von einem der beiden Spielern umgehend wieder aufgenommen werden können sollte, gewährleistet. Anschließend wird das Spiel ohne vorheriges Einspielen des neuen Spielballs umgehend fortgeführt. Sich im Spielbereich befindliche Bälle werden von den Spielern an die Umrandungen des Spielcourts befördert. Ausnahmen von der Regel der Spielwiederaufnahme nach maximal 10 Sekunden bilden 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 Ballwechseln liegt die Zeitdauer der Spielwiederaufnahme im Ermessen des Schiedsrichters. Während der Dauer der Pausen zwischen den Sätzen und Unterbrechungen für Time-outs werden die sich im Spielcourt befindlichen Bälle durch zwei Ballkinder des Heimvereins eingesammelt und dem SRaT übergeben. 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. Das Original muss vom Heimverein aufbewahrt und unmittelbar nach dem letzten Spieltag gesammelt an die TTBL Sport GmbH eingereicht werden. Der TTBL-Spielleitung ist bis 9 Uhr am Folgetag des Spiels das Spielberichtsformular zuzufaxen oder zuzumailen. Es darf nur das von der TTBL Sport GmbH offiziell vorgegebene Spielberichtsformular verwendet werden.

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

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

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

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

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

#### **4.11 Ballkinder**

Vorbemerkung: Im Bedarfsfall können alternativ Ballassistenten jeden Alters eingesetzt werden, sofern keine Kinder zur Verfügung stehen. In diesem Fall ist der Begriff der Ballkinder durch den der Ballassistenten zu ersetzen und in den folgenden Ausführungen als solcher zu verstehen.

Die Vereine der Tischtennis Bundesliga verpflichten sich, zu jedem Heimspiel zwei Ballkinder zu stellen. Der Heimverein zeichnet sich im Einsatz der Ballkinder für die folgenden Punkte verantwortlich:

1. Die beiden eingesetzten Ballkinder sind einheitlich mit einem Shirt oder Trainingsanzug des Vereins auszustatten und als Ballkinder für alle Beteiligten erkenntlich zu machen.
2. Die beiden eingesetzten Ballkinder haben mind. 45 min vor Beginn des Mannschaftskampfs beim eingesetzten OSR ihre Anwesenheit zu dokumentieren.
3. Die beiden eingesetzten Ballkinder halten sich während der kompletten Dauer des Mannschaftskampfs im unmittelbaren Zutrittsbereich zum Spielcourt auf, um in den Spielunterbrechungen (Satzpausen, Time-outs) die im Court befindlichen Spielbälle aufzusammeln und an den SRaT vor der Wiederaufnahme des Spiels zu übergeben.

## **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**

- 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.

# Werbeordnung – Tischtennis Bundesliga (TTBL)

## 1 Geltungsbereich/Allgemeines

- 1.1 Diese Werbebestimmungen gelten für alle Spiele der 1. Tischtennis Bundesliga der Herren (TTBL), der Deutschen Pokalmeisterschaft der Herren (ab 1. Hauptrunde) sowie für alle von der TTBL Sport GmbH veranstalteten und ausgerichteten Veranstaltungen.
- 1.2 In den Werbebestimmungen werden die Zulässigkeit der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereinszeichen (Wappen und Namen) einschließlich ihrer Farbgebung und der Spielernamen auf der Spielkleidung, die Schiedsrichterkleidung und die Materialien geregelt. Alle Werbeflächen auf der Spielkleidung und den Materialien müssen deutlich voneinander getrennt sein und dürfen nur für jeweils einen Werbenden verwendet werden. Alle von der ITTF zugelassenen Materialien dürfen das Logo der ITTF tragen.
- 1.3 In den Werbebestimmungen werden zudem die der TTBL Sport GmbH im Rahmen des Ligamarketings zustehenden Vermarktungsrechte näher geregelt.

## 2 Spielkleidung

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

### 2.1 Grundsatz

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

### 2.2 Vorderseite Hemd

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

### 2.3 Rückseite Hemd

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

## **2.4 Shorts**

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

## **2.5 Herstellerzeichen**

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

## **2.6 Wappen**

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

## **2.7 Farbgebung**

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

## **2.8 Definitionen**

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

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

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

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

## **2.9 Genehmigungspflicht**

...

## **2.10 Vorlagepflicht**

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

## **3 Materialien**

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

### **3.1 Grundsatz**

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

### **3.2 Tische**

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

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

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

### **3.3 Netzgarnituren**

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

### **3.4 Schiedsrichtertische**

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

### **3.5 Zählgeräte**

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

### **3.6 Handtuchbehälter**

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

### **3.7 Ballboxen**

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

### **3.8 Umrandungen**

Je Seite eines Umrandungselements ist eine Werbung zulässig. Die Werbung darf eine Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 60 cm nicht überschreiten, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig ist. Die Werbung auf den Innenseiten der Umrandung darf nicht mehr als zwei Farben aufweisen. Es wird 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 m<sup>2</sup> gestattet. Der Abstand zwischen Umrandungen und Werbefläche muss jeweils mindestens einen Meter von der seitlichen Umrandung und 1,5 Meter von der hinteren Umrandung betragen.

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

### **3.10 Umfeld der Spielbox**

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

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

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

### **3.11 Definitionen**

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

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

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

### **3.12 Genehmigungspflicht**

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

## 4. Vermarktungsrechte

### 4.2 Werberechte für ein zentrales Ligamarketing

Die TTBL Sport GmbH hat das exklusive Recht, folgende Werbeflächen im Rahmen des Ligamarketings zentral zu vermarkten:

- Eine Werbefläche auf der rechten Schulter oder auf dem rechten Ärmel des Spielertrikots mit einer Größe von max. 80 cm<sup>2</sup>
- Werbeflächen auf dem Boden des Center Courts (die zwei zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Spielfeldumrandung befindlichen Flächen in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m<sup>2</sup> mit 1 m Abstand von der Umrandung)
- Den Schiedsrichterstuhl in jeder denkbaren Art und Weise.
- Jeweils eine Werbefläche an den beiden Schmalseiten der Tischplatte mit einer Gesamtlänge von je 60 cm.
- Werbeflächen auf jeder Netzseite in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante.
- Sechs Umrandungen (innen und außen), davon bei Fernsehspielen drei im sog. Kameranahbereich
- Der offizielle Spielball der „TTBL“, der bei allen Spielen der TTBL, allen Spielen um die deutsche Tischtennis-Mannschaftsmeisterschaft der Herren, allen Spielen (ab der 1. Hauptrunde bis zum Finale) um die deutsche Pokalmeisterschaft der Herren sowie bei zwei weiteren Events, die von der TTBL Sport GmbH veranstaltet, bzw. ausgerichtet werden (z.B. Spiel zwischen dem Deutschen Mannschaftsmeister und dem Deutschen Pokalsieger) zum Einsatz kommt, wird von der TTBL Sport GmbH exklusiv vermarktet.
- Werbung auf den Ballboxen
- Fotografen-Leibchen und Helfershirts.
- Dezentere Werbung auf Schiedsrichterkleidung, die die Neutralität und Objektivität der Schiedsrichter nicht in Frage stellt (keine Werbung für Wettanbieter. etc.)
- Getränkeboxen innerhalb der 2-Meter-Zone um den Spielraum herum.
- Spezielle Reinigungsaufgaben in der Spielbox zur Gripverbesserung der Schuhsohlen
- Untertischwerbung: Jeweils eine Werbefläche an der Schmalseite des Tisches und jeweils zwei Werbeflächen an der Längsseite des Tisches.

### 4.4 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.

DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Durchführungsbestimmungen**

**für die  
Deutschen Pokalmeisterschaften  
der Damen des DTTB**

**(Auszug)**



## 2 Grundlegende Spielordnung

Grundlagen für die Durchführung aller Mannschaftskämpfe der Deutschen Pokalmeisterschaft der Damen sind die WO und die BSO des DTTB.

## 5 Austragungsmodus

### 5.1 Qualifikationsturnier

- 5.1.1 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.
- 5.1.2 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.
- 5.1.3 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.
- 5.1.4 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.

### 5.2 Final Four

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

## 6 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.

## 7 Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe werden mit Dreier-Mannschaften in folgender Spielreihenfolge ausgetragen:

- 1. Einzel      A1 – B2
- 2. Einzel      A2 – B1
- 3. Einzel      A3 – B3
- 4. Einzel      A1 – B1
- 5. Einzel      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 (A2–B1) tritt eine 15minütige Pause ein, sofern mindestens eine der beteiligten Mannschaften dies wünscht.



## **8 Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht**

Es werden 3 SR pro Partie eingesetzt. 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.



DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Durchführungsbestimmungen**

**für die  
Vorrunde der Pokalmeisterschaft  
der Herren des DTTB**

**(Auszug)**

## 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.

## 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.

## 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 Mannschaft 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 Mannschaftskämpfe werden mit Dreier-Mannschaften in folgender Spielreihenfolge ausgetragen:

1. Einzel            A1 – B2
2. Einzel            A2 – B1
3. Einzel            A3 – B3
4. Einzel            A1 – B1
5. Einzel            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 (A2–B1) tritt eine 15minütige Pause ein, sofern mindestens eine der beteiligten Mannschaften dies wünscht.

## 8 Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter

Bei den Spielen der Vorrunde gilt: die Gesamtanzahl der Schiedsrichter ergibt sich aus der Tischanzahl mal 1,5.



# Durchführungsbestimmungen - Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren

## 3 Finanzierung

**3.1** Die Kosten für die Fahrt, Unterkunft und Verpflegung sind von den teilnehmenden Mannschaften für alle Runden, einschließlich Pokalfinale, selbst zu tragen.

**3.2** Die Kosten für den Oberschiedsrichter (OSR) und die Schiedsrichter (SR) trägt der Heimverein bzw. für das Pokalfinale die TTBL Sport GmbH wie folgt: 30 € pro Einsatz für OSR und je SR plus 30 Euro Cent Fahrtkostenerstattung pro gefahrenem Kilometer zum Spielort und zurück.

**3.3** Die finanzielle Abwicklung der Spiele wird wie folgt geregelt:

### a) Hauptrunden

- Die Gesamtzahl der Zuschauer wird durch den OSR ermittelt.
- Pro ermitteltem Zuschauer wird als Bemessungsgrundlage für die Abrechnung zwischen Heim- und Gastverein ein Ticketpreis von pauschal 4,00€ zu Grunde gelegt. Die so ermittelte Gesamtpauschale erfasst einen jeden vom OSR ermittelten Zuschauer (inkl. evtl ausgegebener Freikarten, Dauerkarteneinhaber, etc. durch den Heimverein).
- Die Aufteilung der ermittelten Gesamtpauschale erfolgt im Verhältnis 50:50 zwischen Gast- und Heimverein.
- Die Abrechnung wird an Ort und Stelle vorgenommen.

Bei Streitigkeiten entscheidet die TTBL Sport GmbH.

### b) Pokalfinale

- Die teilnehmenden Vereine werden durch die TTBL Sport GmbH am wirtschaftlichen Erfolg des Pokalfinales angemessen beteiligt. Nähere Einzelheiten werden auf Vorschlag der Geschäftsführung durch den Aufsichtsrat der TTBL Sport GmbH festgelegt.
- Jeder Verein hat entsprechend den Beschlüssen der Gesellschafterversammlung der TTBL Sport GmbH bzw. entsprechend der Lizenzierungsbestimmungen (für TTBL Vereine) ein Ticketkontingent zum Pokalfinale käuflich zu erwerben.

#### **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**

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

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

**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 3 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.



DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Durchführungsbestimmungen für Veranstaltungen des DTTB**

**(Auszug)**

Stand: 20. November 2016  
zuletzt bearbeitet: 08. März 2017

## TEIL A (DfB A)

### 1 Allgemeines

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

- Deutsche Einzelmeisterschaften,
- Qualifikationsveranstaltungen zu den Einzelmeisterschaften,
- Bundesranglistenturniere,
- Deutsche Mannschaftsmeisterschaften,
- Qualifikationsveranstaltungen zu den Mannschaftsmeisterschaften,
- Deutsche Pokalmeisterschaften für 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 sowie die Internationalen Tischtennisregeln (ITTR), Teile A und B, wie sie vom DTTB bekanntgemacht wurden.

Diese Fassung der Durchführungsbestimmungen ist am 20. November 2016 in Kraft getreten.

### 9 Materialien

Die zum Einsatz kommenden Materialien (Tische, Netzgarnituren, Bälle, Umrandungen, Zählgeräte, Schiedsrichtertische, Rückennummern, Tischnummern, Handtuchboxen, Ballboxen) werden hinsichtlich ihrer Herstellerfirma, ihrer Anzahl und Qualität vom DTTB festgelegt, der für die Organisation von Bereitstellung und Transport der Materialien verantwortlich ist.

Für die Qualifikationsveranstaltungen gemäß DfB A 7.1.3 ist der ausrichtende Mitgliedsverband für die Organisation von Bereitstellung und Transport sämtlicher Spielmaterialien verantwortlich. Bei Tischen, Netzen und Umrandungen ist der Einsatz von bis zu drei verschiedenen Fabrikaten zulässig.

Die Finanzierung der Bereitstellung und des Transports der Materialien ist in DfB A 12 geregelt.

Abweichend davon sind bei den Qualifikationsveranstaltungen gemäß DfB A 13.2 und 13.5 keine bestimmten Materialien vorgeschrieben, soweit sie den Vorgaben gemäß WO A 7.2 entsprechen. Es muss jedoch gewährleistet sein, dass für die Wettkämpfe der einzelnen Konkurrenzen die gleichen Tische, Netzgarnituren und Bälle benutzt werden.

### 10 Oberschiedsrichter/Schiedsrichter

Bei Auslosungen, die nicht am Vorabend bzw. unmittelbar vor der Veranstaltung stattfinden, nimmt der Oberschiedsrichter nicht persönlich teil. In diesem Fall vergewissert er sich im Vorfeld der Auslosung davon, dass die auslosenden Personen mit den einschlägigen Regularien vertraut sind und prüft nach Zusendung des Auslosungsergebnisses dieses auf seine Konformität mit diesen Regularien.

Für alle Phasen einer Veranstaltung, bei denen keine Spieler die Schiedsrichterfunktion gemäß WO D 10.3 zu übernehmen brauchen, ergibt sich die erforderliche Anzahl von Personen, die die Schiedsrichterfunktion übernehmen, aus der Tischanzahl gemäß DfB A 14 multipliziert mit 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.

## 11 Proteste/Einsprüche

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

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

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

Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist endgültig.

## 12 Finanzierung

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 gemäß DfB A 10 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 gemäß DfB A 13.2.

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.



### 13 Veranstaltungen mit Anzahl der Teilnehmer in den einzelnen Konkurrenzen

Nr.	Veranstaltung	Einzel Männlich	Einzel Weiblich	Doppel männlich	Doppel weiblich	gem. Doppel
13.1.1	Deutsche Einzelmeisterschaften Damen/Herren	48	48	24	24	–
13.1.2	Deutsche Meisterschaften der Leistungsklassen					
	– A-Klasse Damen/Herren	32	32	16	16	–
	– B-Klasse Damen/Herren	32	32	16	16	–
	– C-Klasse Damen/Herren	32	32	16	16	–
	Festlegung der Spielklasseneinteilung/ Leistungsklassengrenzen durch das Ressort Erwachsenensport in der Zusammensetzung gemäß § 35.6 der Satzung,					
13.1.3	Deutsche Einzelmeisterschaften Jugend	48	48	24	24	–
13.1.4	Deutsche Einzelmeisterschaften Schüler	48	48	24	24	–
13.1.5	Deutsche Einzelmeisterschaften Senioren (bei 32 Tischen)					
	– Senioren 40	48	48	24	24	48
	– Senioren 50	48	48	24	24	48
	– Senioren 60	48	32	24	16	32
	– Senioren 65	40	32	20	16	32
	– Senioren 70	36	28	18	14	28
	– Senioren 75	28	20	14	10	20
	– Senioren 80	24	20	12	10	20
Sofern für die Veranstaltung gemäß DfB A 13.1.5 kein Durchführer mit 32 Tischen gefunden werden kann, behält sich das Ressort Seniorensport vor, die DEM Senioren mit 24 Tischen ohne Gemischtes Doppel durchzuführen.						
13.2.1	Qualifikationsveranstaltung (QV) 6 zu den DEM Damen/Herren	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.2.2	QV 7 zu den DEM Damen/Herren	DfB. B	DfB. B	DfB. B	DfB. B	DfB. B
13.2.3	QV 8 zu den DEM Damen/Herren	DfB B	DfB. B	DfB. B	DfB B	DfB B
13.2.4	QV 6 zu den DEM Jugend/ Schüler	DfB B	DfB B	DfB. B	DfB. B	DfB. B
13.2.5	QV 7 zu den DEM Jugend/ Schüler	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.2.6	QV 8 zu den DEM Jugend/ Schüler	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.2.7	QV 6 zu den DEM Senioren	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.2.8	QV 7 zu den DEM Senioren	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.2.9	QV 8 zu den DEM Senioren	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B	DfB B
13.3.1	Bundesranglistenturnier Damen/Herren	48	48	–	–	–
13.3.2	Top 48-Bundesranglistenturnier Jugend	48	48	–	–	–
13.3.3	Top 48-Bundesranglistenturnier Schüler	48	48	–	–	–
13.3.4	Top 24-Bundesranglistenturnier Jugend/Schüler					
	– Jugend	24	24	–	–	–
	– Schüler	24	24	–	–	–
13.3.5	Top 12-Bundesranglistenturnier Jugend/Schüler					
	– Jugend	12	12	–	–	–
	– Schüler	12	12	–	–	–



Nr.	Veranstaltung	männl. Teams	weibl. Teams
13.4.1	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Jugend	8	8
13.4.2	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Schüler	8	8
13.4.3	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Senioren		
	– Senioren 40	8	8
	– Senioren 50	8	8
	– Senioren 60	8	8
	– Senioren 70	8	8
13.5.1	QV 6 zu den MM Jugend und Schüler	DfB B	DfB B
13.5.2	QV 7 zu den MM Jugend und Schüler	DfB B	DfB B
13.5.3	QV 8 zu den MM Jugend und Schüler	DfB B	DfB B
13.5.4	QV 6 zu den MM Senioren	DfB B	DfB B
13.5.5	QV 7 zu den MM Senioren	DfB B	DfB B
13.5.6	QV 8 zu den MM Senioren	DfB B	DfB B
13.6.1	Deutsche Pokalmeisterschaften für Verbandsklassen		
	– A-Klasse Damen/Herren	20	20
	– B-Klasse Damen/Herren	20	20
	– C-Klasse Damen/Herren	20	20
13.7.1	Deutschland-Pokal Jugend	17	17
13.7.2	Deutschland-Pokal Schüler	17	17
13.7.3	Deutschland-Pokal Senioren 60	20	20



## 14 Veranstaltungen mit Anzahl der Tische pro Tag

Nr.	Veranstaltung	Tische	Tische	Tische	Tische
		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4
14.1.1	Deutsche Einzelmeisterschaften Damen/Herren	8	8	2	
14.1.2	Deutsche Einzelmeisterschaften für Verbandsklassen	24	12	–	–
14.1.3	Deutsche Einzelmeisterschaften Jugend	12	8	–	–
14.1.4	Deutsche Einzelmeisterschaften Schüler	12	8	–	–
14.1.5	Deutsche Einzelmeisterschaften Senioren	32	32	24	–
	ggf. ohne Gemischtes Doppel	24	24	24	–
14.2.1	Qualifikationsveranstaltung 6 zu den DEM Damen/Herren	8	8	–	–
14.2.2	Qualifikationsveranstaltung 7 zu den DEM Damen/Herren	8	8	–	–
14.2.3	Qualifikationsveranstaltung 8 zu den DEM Damen/Herren	6	6	–	–
14.2.4	Qualifikationsveranstaltung 6 zu den DEM Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.2.5	Qualifikationsveranstaltung 7 zu den DEM Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.2.6	Qualifikationsveranstaltung 8 zu den DEM Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.2.7	Qualifikationsveranstaltung 6 zu den DEM Senioren	32	32	–	–
14.2.8	Qualifikationsveranstaltung 7 zu den DEM Senioren	16	16	–	–
14.2.9	Qualifikationsveranstaltung 8 zu den DEM Senioren	16	16	–	–
14.3.1	Bundesranglistenturnier Damen/Herren	12	8	–	–
14.3.2	TOP 48-Bundesranglistenturnier Jugend	12	12	–	–
14.3.3	TOP 48-Bundesranglistenturnier Schüler	12	12	–	–
14.3.4	TOP 24-Bundesranglistenturnier Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.3.5	TOP 12-Bundesranglistenturnier Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.4.1	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Jugend	12	12	–	–
14.4.2	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Schüler	12	12	–	–
14.4.3	Deutsche Mannschaftsmeisterschaften Senioren	32	32	–	–
14.5.1	Qualifikationsveranstaltung 6 zu den MM Jugend/Schüler	12	12	–	–
14.5.2	Qualifikationsveranstaltung 7 zu den MM Jugend/Schüler	8	8	–	–
14.5.3	Qualifikationsveranstaltung 8 zu den MM Jugend/Schüler	8	–	–	–
14.5.4	Qualifikationsveranstaltung 6 zu den MM Senioren	20	20	–	–
14.5.5	Qualifikationsveranstaltung 7 zu den MM Senioren	16	16	–	–
14.5.6	Qualifikationsveranstaltung 8 zu den MM Senioren	16	–	–	–
14.6.1	Deutsche Pokalmeisterschaften für Verbandsklassen	32	32	32	12
14.7.1	Deutschland-Pokal Jugend	24	24	–	–
14.7.2	Deutschland-Pokal Schüler	24	24	–	–
14.7.3	Deutschland-Pokal Senioren 60	24	24	–	–

## 15 Teil B (DfB 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 DfB A nicht widersprechen dürfen:



- a) Größe der Teilnehmerfelder in den einzelnen Konkurrenzen (nur für die Qualifikationsveranstaltungen gemäß DfB A 7.1.3; ansonsten bereits in DfB 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 1. Juli.2017 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 gemäß DfB A 7.1.3 sind Mitgliedsverbände, die nicht der jeweiligen Qualifikationsveranstaltung zugeordnet sind, nicht stimmberechtigt.

## Teil B

### 1 Deutsche Einzelmeisterschaften

#### 1.1 Damen/Herren

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

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

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

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

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

##### d) Austragungsreihenfolge

Wenn Gruppenspiele zum Austragungssystem gehören, lautet die Austragungsreihenfolge dabei:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
1 – 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 (Haupttrunden) 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 Ersatzgestaltung nur durch einen Spieler, der in der entsprechenden Konkurrenz nicht ausgelost ist, oder nur durch einen Spieler, dessen Partner ebenfalls ausgefallen ist, erfolgen. Sonstige Umstellungen von Doppelpaarungen nach erfolgter Auslosung sind ausgeschlossen.

In allen Einzeln und Doppeln entscheiden drei Gewinnsätze.

##### d) Austragungsreihenfolge

Die Austragungsreihenfolge in den Gruppenspielen lautet:

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

Die Reihenfolge der Ru



### 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 Gruppennummern nach hinten einzureihen.

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

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

Die Auslosungen sind öffentlich.

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

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

### g) Schiedsrichtereinsatz, Oberschiedsrichter, Schiedsgericht

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

1 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 Sitzplatz ihrer Gruppennummer. Fällt ein gesetzter Spieler einer Gruppe aus, so ist diese als letzte Gruppe einzureihen. Die anderen Gruppen rücken nach vorne. Trifft dies auf mehrere Gruppen zu, so sind diese gemäß ihrer Gruppennummern nach hinten einzureihen.

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

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

### d) Austragungsreihenfolge in den -Vorrundengruppen

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

##### a) Größe der Teilnehmerfelder in den einzelnen Konkurrenzen

Nr.	Veranstaltung	Einzel männl.	Einzel weibl.	Doppel männl.	Doppel weibl.
17.2.1		24	24	12	12

##### 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)

##### a) Größe der Teilnehmerfelder in den einzelnen Konkurrenzen

Nr.	Veranstaltung	Einzel männl.	Einzel weibl.	Doppel männl.	Doppel weibl.
17.2.2		12	12	0	0



### 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)

### a) Größe der Teilnehmerfelder der einzelnen Konkurrenzen

Nr.	Veranstaltung	Einzel weibl.	Einzel männl.
17.2.3		16	16

### 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)

#### a) Größe der Teilnehmerfelder der einzelnen Konkurrenzen

Je 24 Schüler, Schülerinnen, Jungen und Mädchen

#### 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)

#### a) Größe der Teilnehmerfelder der einzelnen Konkurrenzen

Je 12 Schüler, Schülerinnen, Jungen und Mädchen

#### 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)

#### a) Größe der Teilnehmerfelder der einzelnen Konkurrenzen

Je 12 Schüler, Schülerinnen, Jungen und Mädchen

#### 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)

#### a) Größe der Teilnehmerfelder

Veranstaltung: Qualifikationsver- anstaltung 6 zu den IM Senioren						
Nr.		Einzel männ.	Einzel weibl.	Doppel männ.	Doppel weibl.	Doppel gem.
<b>17.2.7</b>	Senioren 40	32	32	16	16	32
	Senioren 50	32	32	16	16	32
	Senioren 60	24	24	12	12	24
	Senioren 65	24	24	12	12	24
	Senioren 70	24	24	12	12	24
	Senioren 75	16	16	8	8	16
	Senioren 80	16	16	8	8	16

#### 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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 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)

### a) Größe der Teilnehmerfelder

Veranstaltung: Qualifikationsveran- staltung 7 zu den IM Senioren					
Nr.		Einz. männ.	Einz. weibl.	Dop. männ.	Dop. weibl.
17.2.8	Senioren 40	16	16	8	8
	Senioren 50	16	12	8	6
	Senioren 60	16	8	8	4
	Senioren 65	12	8	6	4
	Senioren 70	12	6	6	3
	Senioren 75	8	4	4	2
	Senioren 80	6	4	3	2

### 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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 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)

### a) Größe der Teilnehmerfelder

Veranstaltung: Qualifikationsver- anstaltung 8 zu den IM Senioren						
Nr.		Einz. männ.	Einz. weibl.	Dop. männ.	Dop. weibl.	Dop. gem.
17.2.9	Senioren 40	16	16	8	8	16
	Senioren 50	16	16	8	8	16
	Senioren 60	12	12	6	6	12
	Senioren 65	12	12	6	6	12
	Senioren 70	12	12	6	6	12
	Senioren 75	12	12	6	6	12
	Senioren 80	8	8	4	4	8

### 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 Gruppensieger werden so auf die verbliebenen Rasterplätze gelost, dass sie frühestens im Finale auf den Gruppensieger ihrer Vorrunden-Gruppe 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 – 3	4 – 1	1 – 2
2 – 4	3 – 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 BRLT 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 Austragungs-



gungssystem 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.

Es ist der Turnierleitung vorbehalten, zwei gleichzeitig stattfindende Begegnungen auf drei Tischen austragen zu lassen. An einem der drei Tische findet dann abwechselnd ein Spiel der ersten und der zweiten Begegnung statt.

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, Mannschaftsmeldung

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.

Sowohl für Seniorinnen als auch für Senioren muss vier Wochen vor den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften beim Generalsekretariat des DTTB eine der tatsächlichen Spielstärke-Reihenfolge entsprechende Senioren-Mannschaftsmeldung gemäß WO, Abschnitt D, Ziffer 15.1 vorliegen. Diese muss nach den Q-TTR-Werten vom 11.12. des Vorjahres erfolgen.

Dabei ist es im Rahmen von WO, Abschnitt A, Ziffer 8 zulässig, einen Spieler in den Mannschaftsmeldungen mehrerer Senioren-Altersklassen aufzuführen. Bei den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler allerdings nur in einer Altersklasse einsatzberechtigt, unabhängig davon, ob er im bisherigen Saisonverlauf bereits in einer Mannschaft einer anderen Senioren-Altersklasse eingesetzt worden ist.

Will das Ressort Seniorensport des DTTB einer eingereichten Senioren-Mannschaftsmeldung nicht zustimmen, so hat es den entsprechenden Mitgliedsverband anzuhören. Anschließend trifft das Ressort Seniorensport die endgültige Entscheidung die dann unanfechtbar ist.



### 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)

##### a) Größe der Teilnehmerfelder

Je 6 Teams in den Kategorien Mädchen, Jungen, Schülerinnen und Schüler.

##### 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)

##### a) Größe der Teilnehmerfelder

Je 4 Teams in den Kategorien Mädchen, Jungen, Schülerinnen und Schüler.

##### 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)

##### a) Größe der Teilnehmerfelder

Je 3 Teams in den Kategorien Mädchen, Jungen, Schülerinnen und Schüler.

##### 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, FTB, HATTV, TTVMV, TTVSH)

a) Größe der Teilnehmerfelder in den -einzelnen Konkurrenzen

Veranstaltung: Qualifikationsveranstaltung 6 zu den MM Senioren			
Nr		Senioren	Seniorinnen
<b>17.5.7</b>	Senioren 40	6	6
	Senioren 50	6	6
	Senioren 60	6	6
	Senioren 70	6	6

#### 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, Mannschaftsmeldung

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.

Sowohl für Seniorinnen als auch für Senioren muss zwei Wochen vor der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften beim Seniorenwart des NTTV eine der tatsächlichen Spielstärke-Reihenfolge entsprechende Senioren-Mannschaftsmeldung gemäß WO, Abschnitt D, Ziffer 15.1 vorliegen. Diese muss nach den Q-TTR-Werten vom 11.12. des Vorjahres erfolgen.

Dabei ist es im Rahmen von WO, Abschnitt A, Ziffer 8 zulässig, einen Spieler in den Mannschaftsmeldungen mehrerer Senioren-Altersklassen aufzuführen. Bei der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler allerdings nur in einer Altersklasse einsatzberechtigt, unabhängig davon, ob er im bisherigen Saisonverlauf bereits in einer Mannschaft einer anderen Senioren-Altersklasse eingesetzt worden ist.



Will der Seniorenwart des NTTV einer eingereichten Senioren-Mannschaftsmeldung nicht zustimmen, so hat es den entsprechenden Mitgliedsverband anzuhören. Anschließend trifft das Ressort Seniorensport die endgültige Entscheidung die dann unanfechtbar ist.

### 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)

### a) Größe der Teilnehmerfelder

Veranstaltung: Qualifikationsveranstaltung 7 zu den MM Senioren			
Nr		Senioren	Seniorinnen
17.5.8	Senioren 40	4	4
	Senioren 50	4	4
	Senioren 60	4	4
	Senioren 70	4	4

### c) Austragungssystem

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

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.

Sowohl für Seniorinnen als auch für Senioren muss zwei Wochen vor der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften beim von den vier MV beauftragten Seniorenwart eine der tatsächlichen Spielstärke-Reihenfolge entsprechende Senioren-Mannschaftsmeldung gemäß WO, Abschnitt D, Ziffer 15.1 vorliegen. Diese muss nach den Q-TTR-Werten vom 11.12. des Vorjahres erfolgen.

Dabei ist es im Rahmen von WO, Abschnitt A, Ziffer 8 zulässig, einen Spieler in den Mannschaftsmeldungen mehrerer Senioren-Altersklassen aufzuführen. Bei der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler allerdings nur in einer Altersklasse einsatzberechtigt, unabhängig davon, ob er im bisherigen Saisonverlauf bereits in einer Mannschaft einer anderen Senioren-Altersklasse eingesetzt worden ist.

Will der von den vier MV beauftragte Seniorenwart einer eingereichten Senioren-Mannschaftsmeldung nicht zustimmen, so hat es den entsprechenden Mitgliedsverband anzuhören. Anschließend trifft das Ressort Seniorensport die endgültige Entscheidung die dann unanfechtbar ist.

### 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)

### a) Größe der Teilnehmerfelder

Veranstaltung: Qualifikationsveranstaltung 8 zu den MM Senioren			
Nr.		Senioren	Seniorinnen
17.5.9	Senioren 40	4	4
	Senioren 50	4	4
	Senioren 60	4	4
	Senioren 70	4	4

### 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, Mannschaftsmeldung

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.

Sowohl für Seniorinnen als auch für Senioren muss zwei Wochen vor der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften beim Seniorenwart des ausrichtenden MV eine der tatsächlichen Spielstärke-Reihenfolge entsprechende Senioren-Mannschaftsmeldung gemäß WO, Abschnitt D, Ziffer 15.1 vorliegen. Diese muss nach den Q-TTR-Werten vom 11.12. des Vorjahres erfolgen.

Dabei ist es im Rahmen von WO, Abschnitt A, Ziffer 8 zulässig, einen Spieler in den Mannschaftsmeldungen mehrerer Senioren-Altersklassen aufzuführen. Bei der Qualifikationsveranstaltung zu den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften ist jeder Spieler allerdings nur in einer Altersklasse einsatzberechtigt, unabhängig davon, ob er im bisherigen Saisonverlauf bereits in einer Mannschaft einer anderen Senioren-Altersklasse eingesetzt worden ist.

Will der Seniorenwart des ausrichtenden MV einer eingereichten Senioren-Mannschaftsmeldung nicht zustimmen, so hat es der entsprechende Mitgliedsverband anzuhören. Anschließend trifft das Ressort Seniorensport die endgültige Entscheidung die dann unanfechtbar ist.

### 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. Erwachsenensport benannt. Die jeweils spielenden Mannschaften stellen die Schiedsrichter.

**7 Auswahlspiele**

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

**c) Austragungssystem / Austragungsreihenfolge**

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

**Vorrunde**

Spielsystem mit bis zu 16 Mannschaften:

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

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

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

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

- 1. Durchgang: 1 – 4; 2 – 3
- 2. Durchgang: 1 – 3; 2 – 4
- 3. Durchgang: 1 – 2; 3 – 4

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

Spielsystem mit 17/18 Mannschaften:

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

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

Spielreihenfolge (pro Durchgang 8 Spiele an 12 Tischen):



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

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

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

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

### Zwischenrunde

Zwischenrunde mit bis zu 16 Mannschaften:

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

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

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

### Zwischenrunde mit 17 bzw. 18 Mannschaften:

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

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

Alle Spiele der Zwischenrunde finden an zwei Tischen statt.

### Endrunde

#### Endrunde I (Plätze 1–8)

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

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

#### 1. Runde:

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



## Endrunde II

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

In der Endrunde II spielen die Gruppendritten und -vierten des Pools B sowie die Verlierer der Zwischenrundenspiele Z1 bis Z4 im Play-off-System in drei Runden die Plätze 9–16 aus. Es wird festgelegt, dass Gruppendritte auf Verlierer der Zwischenrundenspiele Z2 oder Z3 und Gruppendritte 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



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

In der Endrunde werden die Platzierungsspiele wie folgt ausgetragen:

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

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

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

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

#### d) Austragungsreihenfolge (in der Vorrunde)

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

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

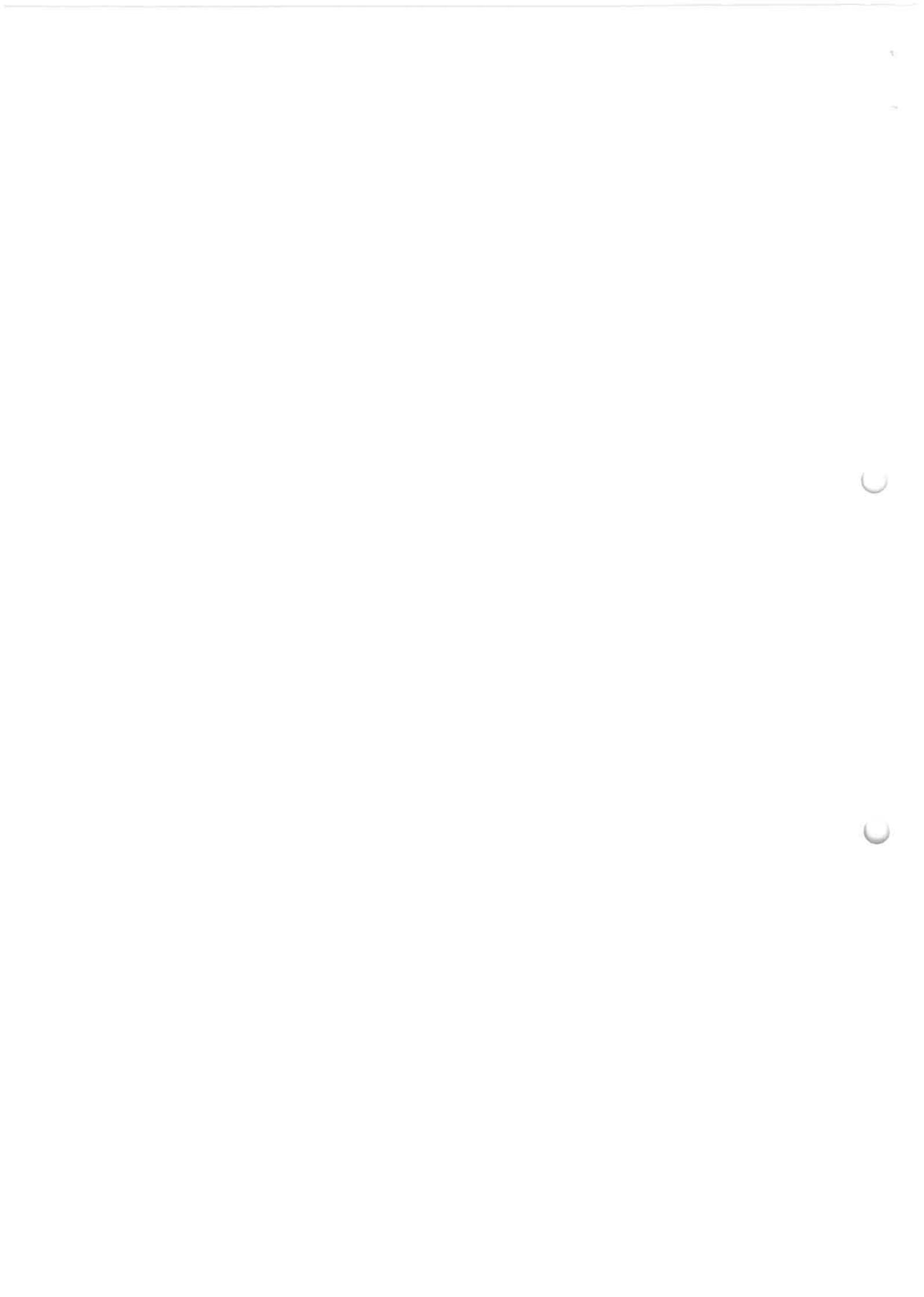
#### e) Spielsystem

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

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

#### g) Schiedsrichtereinsatz

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



DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# Internationale Tischtennisregeln A



Stand: 3. März 2016 (ITTF Board of Directors, WM in Kuala Lumpur)  
zuletzt bearbeitet: 21. Dezember 2016

## Der Tisch

- 1.1 Die Oberfläche des Tisches, die "Spielfläche", ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Sie ist 76 cm vom Boden entfernt und liegt völlig waagrecht auf.
- 1.2 Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur Spielfläche.
- 1.3 Die Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball, der aus einer Höhe von 30 cm darauf fallen gelassen wird, muss überall gleichmäßig etwa 23 cm hoch aufspringen.
- 1.4 Die Spielfläche muss gleichmäßig dunkelfarbig und matt sein, jedoch entlang der beiden 2,74 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Seitenlinie" und entlang der beiden 1,525 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Grundlinie" aufweisen.
- 1.5 Die Spielfläche wird durch ein senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleich große "Spielfelder" geteilt und darf im gesamten Bereich eines Spielfeldes nicht unterbrochen sein.
- 1.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine 3 mm breite weiße "Mittellinie", die parallel zu den Seitenlinien verläuft, in zwei "Spielfeldhälften" geteilt; die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten Spielfeldhälften.

## 2 Die Netzgarnitur

- 2.1 Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.
- 2.2 Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt, die an jedem Ende an einem senkrechten, 15,25 cm hohen Pfosten befestigt ist. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.
- 2.3 Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von 15,25 cm zur Spielfläche haben.
- 2.4 Der untere Rand des Netzes muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die Spielfläche anschließen, und die Seiten des Netzes müssen von oben bis unten an den Pfosten befestigt sein.

## 3 Der Ball

- 3.1 Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt 40 mm.
- 3.2 Das Gewicht des Balls beträgt 2,7 g.
- 3.3 Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist matt weiß oder matt-orange.

## 4 Der Schläger

- 4.1 Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Das Blatt muss jedoch eben und unbiegsam sein.
- 4.2 Mindestens 85 % des Blattes, gemessen an seiner Dicke, müssen aus natürlichem Holz bestehen. Eine Klebstoffschicht innerhalb des Schlägerblattes darf durch Fasermaterial wie Karbonfaser, Glasfaser oder komprimiertes Papier verstärkt sein. Sie darf jedoch nicht mehr als 7,5 % der Gesamtdicke oder mehr als 0,35 mm ausmachen – je nachdem, was geringer ist.



- 4.3** Eine zum Schlagen des Balls benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi (Noppen nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 2,0 mm) oder mit Sandwich-Gummi (Noppen nach innen oder nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 4,0 mm) bedeckt sein.
- 4.3.1** Gewöhnlicher Noppengummi ist eine einzelne Schicht aus nicht zellhaltigem (d.h. weder Schwamm- noch Schaum-) Gummi – natürlich oder synthetisch – mit Noppen, die gleichmäßig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar mindestens 10 und höchstens 30 pro Quadratzentimeter.
- 4.3.2** Sandwich-Gummi ist eine einzelne Schicht aus Zellgummi (d.h. Schwamm- oder Schaumgummi), die mit einer einzelnen äußeren Schicht aus gewöhnlichem Noppengummi bedeckt ist. Dabei darf die Gesamtdicke des Noppengummis nicht mehr als 2 mm betragen.
- 4.4** Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausstehen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein.
- 4.5** Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchlaufend und von gleichmäßiger -Dicke sein.
- 4.6** Beide Schlägerseiten – unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht – müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen schwarz.
- 4.7** Das Belagmaterial muss ohne irgendeine physikalische, chemische oder sonstige Behandlung verwendet werden.
- 4.7.1** Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmäßigkeit seiner Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblässen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.
- 4.8.** Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels den Schläger wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger zeigen, mit dem er spielen will, und muss ihnen gestatten, den Schläger zu untersuchen.

## **5 Definitionen**

- 5.1** Ein Ballwechsel ist die Zeit, während der der Ball im Spiel ist.
- 5.2** Der Ball ist im Spiel vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als Let (Wiederholung) oder als Punkt entschieden wird.
- 5.3** Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als Let (Wiederholung).
- 5.4** Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als Punkt.
- 5.5** Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält.
- 5.6** Die freie Hand ist die Hand, die nicht den Schläger hält; der freie Arm ist der Arm der freien Hand.
- 5.7** Ein Spieler schlägt den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.
- 5.8** Ein Spieler hält den Ball auf, falls er oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt von seinem Gegner geschlagen wurde.



- 5.9** Aufschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Erster schlagen muss.
- 5.10** Rückschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Zweiter schlagen muss.
- 5.11** Der Schiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.
- 5.12** Der Schiedsrichter-Assistent ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter mit bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.
- 5.13** Etwas, das ein Spieler an sich oder bei sich trägt, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.
- 5.14** Der Ausdruck Grundlinie schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

## **6 Der Aufschlag**

- 6.1** Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.
- 6.2** Der Aufschläger wirft dann den Ball, ohne ihm dabei einen Effekt zu versetzen, nahezu senkrecht 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 warnen. Jeder folgende nicht eindeutig zulässige Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners gilt jedoch als unzulässig.
- 6.7** In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Erfordernisse für einen korrekten Aufschlag lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

## **7 Der Rückschlag**

- 7.1** Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er das gegnerische Spielfeld berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.



## 8 Reihenfolge im Spiel

- 8.1** Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem Aufschlag, den der Rückschläger retourniert. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.
- 8.2** Im Doppel (Ausnahme: siehe 8.3) beginnt der Aufschläger mit dem Aufschlag, den dann der Rückschläger retourniert. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des Rückschlägers. Dann muss der Aufschläger zurückschlagen, und danach schlagen alle Spieler abwechselnd.
- 8.3** Wenn ein oder beide Spieler eines Doppelpaares aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen, schlägt zuerst der Aufschläger auf und der Rückschläger schlägt zurück. Danach kann jeder Spieler dieses Paares zurückschlagen. Wenn jedoch irgendein Teil vom Rollstuhl eines Spielers oder der Fuß eines stehenden Spielers die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches überquert, erzielt das gegnerische Paar einen Punkt.

## 9 Let (Wiederholung)

**9.1** Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

- 9.1.1** wenn der Ball beim Aufschlag die Netzgarnitur berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst korrekt ist oder vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;
- 9.1.2** wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger oder sein Partner spielbereit ist; -Voraussetzung ist allerdings, dass weder der Rückschläger noch sein Partner versuchen, den Ball zu schlagen;
- 9.1.3** wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht auf- oder zurückschlagen oder sonst wie eine Regel nicht einhalten kann;
- 9.1.4** wenn der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent das Spiel unterbricht;
- 9.1.5** wenn der Rückschläger wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzt und der Ball beim Aufschlag, falls der Aufschlag sonst korrekt ist,
- 9.1.5.1** nach Berühren der Seite des Rückschlägers in Richtung auf das Netz zurückkehrt;
- 9.1.5.2** auf der Seite des Rückschlägers liegen bleibt;
- 9.1.5.3** im Einzel nach Berühren der Seite des Rückschlägers diese über eine der Seitenlinien verlässt.
- 9.2** Das Spiel kann unterbrochen werden,
- 9.2.1** um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;
- 9.2.2** um die Wechselmethode einzuführen;
- 9.2.3** um einen Spieler oder Berater zu verwarnen oder zu bestrafen;
- 9.2.4** wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

## 10 Zählbare Punkte

- 10.1** Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,
- 10.1.1** wenn seinem Gegner kein korrekter Aufschlag gelingt;
- 10.1.2** wenn seinem Gegner kein korrekter Rückschlag gelingt;



- 10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn auf- oder zurückgeschlagen hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird;
- 10.1.4 wenn der Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner geschlagen wurde;
- 10.1.5 wenn der Ball, nachdem er vom Gegner geschlagen wurde, entweder durch das Netz, zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche hindurch geht;
- 10.1.6 wenn sein Gegner den Ball aufhält;
- 10.1.7 wenn sein Gegner den Ball absichtlich zweimal in Folge schlägt;
- 10.1.8 wenn sein Gegner den Ball mit einer Seite des Schlägerblatts schlägt, deren Oberfläche nicht den Bestimmungen unter 4.3 – 4.5 entspricht;
- 10.1.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;
- 10.1.10 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;
- 10.1.11 wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;
- 10.1.12 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt;
- 10.1.13 wie unter 15.4 (Wechselmethode) vorgesehen;
- 10.1.14 wenn beide Spieler oder Paare wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen und
  - 10.1.14.1 sein Gegner, wenn der Ball geschlagen wird, mit der Rückseite des Oberschenkels keinen Minimalkontakt zu Sitz oder Kissen hält;
  - 10.1.14.2 sein Gegner, bevor er den Ball schlägt, den Tisch mit der rechten oder linken Hand berührt;
  - 10.1.14.3 Fußstütze oder Fuß seines Gegners im Spiel den Boden berührt;
- 10.1.15 wie unter 8.3 (Reihenfolge im Spiel) vorgesehen.

## 11 Ein Satz

Ein Satz ist von dem Spieler (oder Paar) gewonnen, der (das) zuerst 11 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler oder Paare 10 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend zuerst zwei Punkte führt.

## 12 Ein Spiel

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

## 13 Auf- und Rückschlag- sowie Seitenwahl

- 13.1 Das Recht der Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenwahl wird durch das Los entschieden. Der Gewinner des Loses kann sich für Auf- oder Rückschlag entscheiden oder eine Seite wählen.
- 13.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückschlag oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.
- 13.3 Nach jeweils 2 Punkten wird der rückschlagende Spieler (das rückschlagende Paar) Aufschläger bzw. aufschlagendes Paar und so weiter bis zum Ende des Satzes. Wird jedoch der Spielstand 10:10 erreicht oder die Wechselmethode eingeführt, so bleibt zwar die Auf- und Rückschlagreihenfolge unverändert, jedoch schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf.



- 13.4** In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das die ersten 2 Aufschläge auszuführen hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner beiden Spieler zuerst zurückschlägt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufschläger gewählt. Erster Rückschläger ist dann der Spieler, der im Satz davor zu ihm aufgeschlagen hat.
- 13.5** Im Doppel schlägt bei jedem Aufschlagwechsel der bisherige Rückschläger auf, und der Partner des bisherigen Aufschlägers wird Rückschläger.
- 13.6** Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz zuerst aufgeschlagen hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger. Im letztmöglichen Satz eines Doppels muss das als nächstes zurückschlagende Paar seine Rückschlagreihenfolge ändern, wenn zuerst eines der beiden Paare **5** Punkte erreicht hat.
- 13.7** Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begonnen hat, spielt im unmittelbar folgenden Satz dieses Spiels auf der anderen Seite. Im letztmöglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler oder Paar zuerst 5 Punkte erreicht.

#### **14 Unrichtige Reihenfolge beim Auf- oder Rückschlag, unterlassener Seitenwechsel**

- 14.1** Wenn ein Spieler außerhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Danach schlägt der Spieler auf oder zurück, der nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge auf- oder zurückschlagen müsste. Im Doppel gilt die Aufschlagreihenfolge, die von dem im fraglichen Satz zuerst aufschlagenden Paar gewählt wurde.
- 14.2** Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Das Spiel wird dann so fortgesetzt, das die Spieler auf die Seite wechseln, auf der sie nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand sein sollten.
- 14.3** Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Irrtums erzielt wurden, gezählt.

#### **15 Wechselmethode**

- 15.1** Mit Ausnahme der Festlegung in 15.2 wird die Wechselmethode nach 10 Minuten Spielzeit in einem Satz oder, auf Verlangen beider Spieler oder Paare, zu einem beliebigen Zeitpunkt eingeführt.
- 15.2** Die Wechselmethode wird in einem Satz nicht eingeführt, wenn mindestens 18 Punkte erzielt wurden.
- 15.3** Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der SR das Spiel. Anschließend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war. Ist der Ball bei Einführung der Wechselmethode nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des unmittelbar vorausgegangen 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.



DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Internationale Tischtennisregeln B**



Stand: 03. März 2016 (ITTF Board of Directors, WM in Kuala Lumpur)  
zuletzt bearbeitet: 21. Dezember 2016

## **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, des Bodenbelags und der Bälle angeben. Die Auswahl der Tische, Netzgarnituren und Bälle richtet sich nach den Festlegungen der ITTF oder des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen. Für ausgewählte, von der ITTF genehmigte Turniere muss ein Bodenbelag benutzt werden, dessen Fabrikat und Marke eine gültige ITTF-Zulassung besitzen.

**2.1.3** Auf dem Schläger befestigtes gewöhnliches Noppen-oder Sandwich-Gummi muss eine gültige ITTF-Zulassung besitzen und muss so auf dem Schlägerblatt angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (sofern 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 cm<sup>2</sup> Fläche (das entspricht DIN A 4) enthalten sein.

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

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

**2.2.7** 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. Rökkchen 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, gedruckte Tischnummern, der Boden, Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte, Handtuch- und Ballbehälter, Umrandungen, 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 Boden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und er muss elastisch sein. Rollstuhl-Veranstaltungen können auf einem harten Boden durchgeführt werden.
- 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.
- 2.3.9** Technische Vorrichtungen an der Netzgarnitur gelten als Teil der Netzgarnitur.

## 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** Auf Netzen dürfen auf jeder Seite des Tisches zwei Werbeflächen angebracht sein, die sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden und einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante aufweisen müssen. Auf dem Netz angebrachte Werbung, die sich innerhalb der vertikalen Verlängerung der Seitenlinie befindet, 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 cm<sup>2</sup> 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 cm<sup>2</sup>;
  - 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 cm<sup>2</sup>;
  - 2.5.9.3** bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm<sup>2</sup> auf der Rückseite des Trikots;
  - 2.5.9.4** bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120 cm<sup>2</sup>, jedoch nur vorn oder an den Seiten von Shorts oder Röckchen.
- 2.5.10** Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm<sup>2</sup> beschränkt.
- 2.5.11** Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm<sup>2</sup> beschränkt.
- 2.5.10** Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

## **2.6 Doping-Kontrolle**

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

## **3 Zuständigkeit von Offiziellen**

### **3.1 Oberschiedsrichter**

- 3.1.1** Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.1.2** Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
  - 3.1.2.1** die Durchführung der Auslosung;
  - 3.1.2.2** die Aufstellung des Zeitplans;
  - 3.1.2.3** den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;
  - 3.1.2.4** die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;
  - 3.1.2.5** das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
  - 3.1.2.6** die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
  - 3.1.2.7** die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
  - 3.1.2.8** die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
  - 3.1.2.9** die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
  - 3.1.2.10** die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
  - 3.1.2.11** die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;



- 3.1.2.12** das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.
- 3.1.3** Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.1.4** Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.1.5** Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.1.6** In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

## **3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler**

- 3.2.1** Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- 3.2.2** Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.2.3** Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
  - 3.2.3.1** Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
  - 3.2.3.2** aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 4.2.1.1–2);
  - 3.2.3.3** Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;
  - 3.2.3.4** zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;
  - 3.2.3.5** die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;
  - 3.2.3.6** jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;
  - 3.2.3.7** nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
  - 3.2.3.8** zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;
  - 3.2.3.9** für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
  - 3.2.3.10** bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten;
  - 3.2.3.11** durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seines wechselt;
  - 3.2.3.12** dass nur berechtigte Personen am Spielraum (der Box) sind.
- 3.2.4** Der Schiedsrichter-Assistent
  - 3.2.4.1** entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;
  - 3.2.4.2** informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.
- 3.2.5** Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
  - 3.2.5.1** entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
  - 3.2.5.2** entscheiden, ob in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur berührt;
  - 3.2.5.3** entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;
  - 3.2.5.4** entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
  - 3.2.5.5** die Dauer des Einspielens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.2.6** Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.



- 3.2.7** Eine nach 3.2.5–6 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht aufgehoben werden.
- 3.2.8** In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

### **3.3 Proteste**

- 3.3.1** Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.
- 3.3.2** Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.
- 3.3.3** Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.4** Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- 3.3.5** In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.
- 3.3.5.1** Der Name des – spielenden oder nicht spielenden – Mannschaftskapitäns muss vorher dem Schiedsrichter benannt werden.
- 3.3.6** Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.
- 3.3.7** Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim BOD oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

## **4 Spielabwicklung**

### **4.1 Spielstandansage und -anzeige**

- 4.1.1** Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.
- 4.1.1.1** Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- 4.1.1.2** Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufschlagwechsel deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufschlägers nennen.
- 4.1.1.3** Bei Satzende nennt der Schiedsrichter die erzielten Punkte des Satzgewinners, dann die des Gegners. Anschließend kann er den (die) Namen des siegreichen Spielers oder Paares nennen.
- 4.1.2** Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.
- 4.1.2.1** Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seinen dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandten Arm so heben, dass der Oberarm waagrecht und der Unterarm senkrecht liegt, mit der geschlossenen Hand nach oben.

- 4.1.2.2 Muss ein Ballwechsel aus irgendeinem Grund wiederholt werden, kann der Schiedsrichter die Hand über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.
- 4.1.3 Der Spielstand und bei der Wechsellmethode die Zahl der Schläge werden in Englisch oder einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die für beide Spieler (Paare) und den Schiedsrichter akzeptabel ist.
- 4.1.4 Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 4.1.5 Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich 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 jederzeit, außer während Ballwechsel beraten werden, sofern dadurch das Spiel nicht verzögert wird (vgl. Regel B 4.4.1). Falls eine berechtigte Person 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.
- 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 unfairen Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinweg schlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten u.ä.
- 5.2.2** Falls ein Spieler, Betreuer oder anderer Berater zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne.
- 5.2.3** Begeht ein Spieler, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen (Ausnahme: 5.2.2 und 5.2.5).
- 5.2.4** Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.
- 5.2.5** Falls ein Spieler während eines Einzels oder Doppels seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.
- 5.2.6** Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den "unschuldigen" Spieler in einem folgenden Einzel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 5.2.7** Begeht ein Betreuer oder anderer Berater, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, des betreffenden Spiels (Ausnahme: 5.2.2).
- 5.2.8** Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche 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.
- 5.2.11** 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.

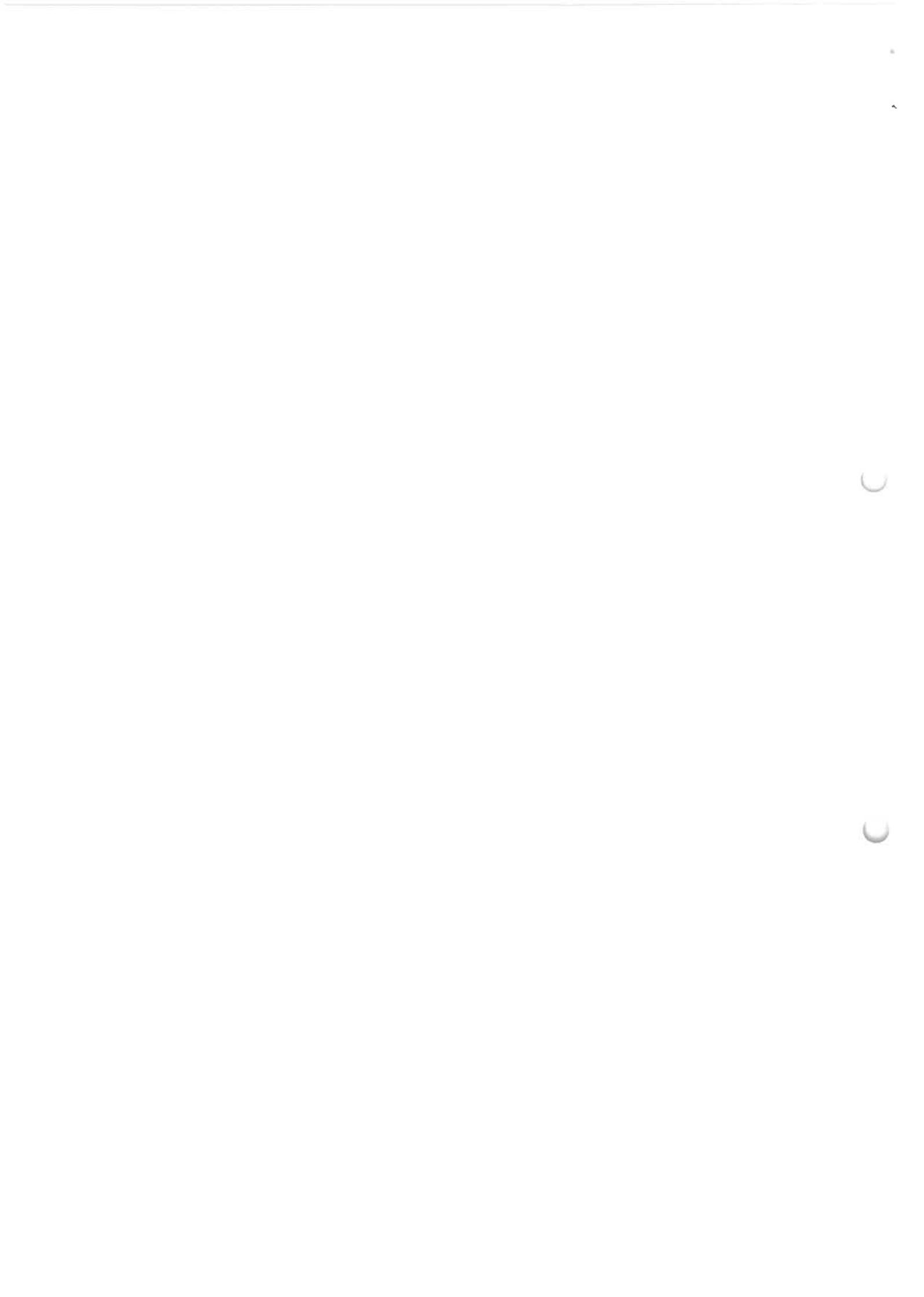
DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Richtlinie zu Schlägertests**

**im**

**DTTB**





zuletzt bearbeitet: 23. Juli 2017

Frankfurt/Main, 1. August 2017

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Hintergründe und Entwicklung</b> .....	<b>4</b>
<b>2 Regelgrundlagen</b> .....	<b>5</b>
<b>3 Schlägertests und ihre Konsequenzen im DTTB</b> .....	<b>8</b>
3.1 Aufklärungsarbeit.....	8
3.2 Umfang der Schlägertests .....	9
3.3 Zeitpunkt und Art der Schlägertests.....	9
3.4 Ort der Schlägertests und Abwicklung .....	10
3.5 Testergebnisse und Maßnahmen .....	10
3.6 Weitere Konsequenzen .....	11
<b>4 Ablauf eines Schlägertests</b> .....	<b>12</b>
4.1 Schritt 1: Prüfung der allgemeinen Beschaffenheit des Schlägers .....	12
4.2 Schritt 2: Gültigkeitsprüfung.....	12
4.3 Schritt 3: Prüfung der Belagebenheit .....	13
4.4 Schritt 4: Prüfung der Belagdicke .....	13
4.5 Schritt 5: Test auf flüchtige organische Verbindungen .....	14
4.6 Zusammenfassung .....	15
<b>5 Gültigkeit</b> .....	<b>15</b>
<b>6 Anlagen</b> .....	<b>16</b>
6.1 Referenzen und Verweise .....	16
6.2 Hinweise für Spieler, Händler und Durchführer .....	16



## 1 Hintergründe und Entwicklung

Im Frühjahr 2007 hat die ITTF einschneidende Änderungen der Regelungen zum Kleben von Schlägerbelägen beschlossen. Die Zulassung von Klebern wurde eingestellt. Das bis dahin übliche "Frischkleben" wurde nach einem Stufenplan schrittweise aus den Sporthallen verbannt.

Damit wurde die wesentliche Zielsetzung erreicht, flüchtige lösungsmittelhaltige (und damit stark gesundheitsschädigende) Klebstoffe für unseren Sport zu verbieten.

Seitdem haben sich die Spielmaterialien weiterentwickelt und ermöglichen heute das Befestigen von Schlägerbelägen mit wasserbasierenden Klebstoffen oder Festklebern, die keine gesundheitlichen Belastungen verursachen. Die Spieleigenschaften der neuen Materialien unterscheiden sich kaum bis gar nicht von denen frischgeklebter Beläge. Die Spitzenspieler aus aller Welt unterstützen die Initiativen des sauberen Tischtennissports.

Allerdings gibt es auch Tendenzen, bereits geklebte Schlägerbeläge mit Lösungsmitteln nachträglich zu behandeln. Durch Boostern und Tunen soll die Oberflächenspannung eines Belages verstärkt und so eine bessere Spieleigenschaft erreicht werden.

Im Jahr 2009 hat die ITTF die Grenzwerte für den Test von Lösungsmitteln in Schlägern und Belägen deutlich reduziert und neue digitale Messgeräte zum Standard erhoben. Mit dem sog. "MiniRAE Lite" werden die Anteile giftiger Stoffe in einem definierten Zeitabschnitt gemessen, womit ein Frischkleben oder Nachbehandeln des Schlägers mit Lösungsmitteln erkannt werden kann.

Um die durch Boostern "gewachsenen" Beläge zu identifizieren, hat die ITTF zusätzlich den Einsatz digitaler Messgeräte empfohlen, mit denen Belagdicke und Belagebenheit auf 100stel Millimeter genau gemessen werden können. So können Manipulationen an Schlägerbelägen heute zu einem großen Teil erkannt werden.

Die ITTF hat zusätzlich zu den obigen Maßnahmen die Grenzwerte der o.g. Messungen verschärft und gravierende Sanktionen für positive Schlägertests beschlossen; diese sind international seit dem 01.09.2010 in Kraft.

Der Deutsche Tischtennis-Bund vertritt aus Gründen des Gesundheitsschutzes und der Fairness konsequent die Durchsetzung obiger Maßnahmen bei Schlägertests. Mit der sog. "Kleberregelung" hat der DTTB erstmals am 15.08.2008 eine Handlungsanweisung veröffentlicht, mittels derer die internationalen Erfahrungen für den nationalen Spielbetrieb umgesetzt wurden. Durch Schlägertests bei allen hochrangigen nationalen Veranstaltungen und zahlreiche Stichproben in den Bundesligen haben wir die Initiativen für den sauberen Sport erfolgreich weitergetragen. Mit einer neuen "Richtlinie zur Schlägerkontrolle im DTTB" haben wir zum 01.09.2010 weitere Hilfestellungen gegeben, damit die Anforderungen regelkonform, einheitlich und nachvollziehbar umgesetzt werden können. Seitdem wird die Richtlinie in jedem Jahr vor Beginn der neuen Saison aktualisiert. Die den Schlägertests zugrunde liegenden Regeln finden sich in dem bereits bestehenden Regelwerk. Diese Richtlinie schafft grundsätzlich keine eigenständigen Regelungen, sondern dient v.a. zur Erklärung des Schlägertestverfahrens und schafft Transparenz gegenüber Spielern, Trainern und Händlern.

Die bislang von der ITTF angebotene separate Ausbildung von Schlägertestern wurde eingestellt. Seit 2011 werden international alle Schiedsrichter in den Verfahren der Schlägertests geschult; im Bereich des DTTB ist dies ein fester Bestandteil der Schiedsrichter-Weiterbildung. Alle nationalen Schiedsrichter sind für die Durchführung von Schlägertests qualifiziert.

Die Organisation der Schlägertests wurde gleichermaßen angepasst und findet nunmehr verstärkt in der sog. "Call Area" vor einem Spiel statt. Damit wird sowohl die Abwicklung von Schlägertests



gestraft als auch die Anzahl der möglichen Schlägertests erhöht. Um den beratenden Aspekt von Schlägertests zu unterstreichen, wurde der Begriff "Schlägerkontrolle" in "Schlägertest" geändert.

Um die Chancengleichheit zu gewährleisten und die Möglichkeiten für Schlägertests weiter auszubauen, hat der DTTB die empfohlenen Messgeräte für Belagdicke und Belagebenheit in großer Anzahl angeschafft und stellt diese u.a. für die Spiele in den Bundesligen bereit. Somit können wir flächendeckende Schlägertests in den Bundesligen leisten und eine dem internationalen Standard entsprechende Abwicklung bei unseren Top-Veranstaltungen auf nationaler Ebene gewährleisten. Verantwortlich für die Planung und Umsetzung von Schlägertests ist die Schiedsrichterorganisation.

Die hier vorliegende Richtlinie wurde modifiziert und ersetzt die bisherigen Regelungen. Das Dokument richtet sich in gleichem Maße an Spieler, Vereine, Verbände, Funktionäre und Händler.

## 2 Regelgrundlagen

Die Internationalen Tischtennis-Regeln bilden die Basis, nach der die Beschaffenheit eines Schlägers ausgerichtet sein muss. Ferner ist international geregelt, welche Vorkehrungen für die Durchführungen von Schlägertests beachtet werden müssen und welche Disziplinarmaßnahmen bei Verfehlungen anzuwenden sind. Wir zitieren auszugsweise:

### Internationale Tischtennis-Regeln A (Auszug)

#### 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 Quadratcentimeter.

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

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



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

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

4.7 Das Belagmaterial muss ohne irgendeine physikalische, chemische oder sonstige Behandlung verwendet werden.

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

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

## Internationale Tischtennis-Regeln B (Auszug)

### 2 Spielmaterial und Spielbedingungen

#### 2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

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.

#### 2.4 Kleben

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

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

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

2.4.2.2 Der Schläger-Kontrolltest wird nur dann nach dem Spiel im Zufallsprinzip durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat.



- 2.4.2.3 Schläger, die vor dem Spiel positiv getestet werden, können in den oben aufgeführten Veranstaltungen 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 den Zufallstest nach dem Spiel positiv getestet werden, kann der betr. Spieler bestraft werden. 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 vierten 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. Die ITTF muss den betreffenden Spieler schriftlich über seine Sperre informieren. Der gesperrte Spieler kann innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Sperrverfügung Einspruch beim CAS (Court of Arbitration for Sport) einlegen. Das Einreichen einer solchen Berufung hat jedoch keine aufschiebende Wirkung, d. h. die Sperre bleibt in Kraft.
- 2.4.4 Mit Wirkung vom 1. 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.

#### 4 Spielabwicklung

##### 4.2 Spielgerät

- 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.

Weitere Erläuterungen zur Durchführung von Schlägertests und zur Handhabung der Messgeräte sowie zahlreiche technische Hinweise hat die ITTF in ihrer Technischen Broschüre Nr. 9 ("Technical Leaflet No. 9") zusammengefasst und auf der Website der ITTF unter „Equipment“ veröffentlicht.

Der Deutsche Tischtennis-Bund hat sich durch seine Wettspielordnung zur Anwendung der Internationalen Tischtennisregeln verpflichtet (WO A 2 Absatz 1). Die Wettspielspielordnung selbst ist ebenso für den gesamten Spielbetrieb im DTTB bindend; lediglich dort nicht behandelte Fragen



dürfen von den Mitgliedsverbänden in eigener Zuständigkeit geregelt werden (WO A 1, Absatz 4). In Bezug auf die Handhabung von Schlägertests ist in der WO A 2 zusätzlich ausgeführt:

### Wettspielordnung des DTTB (Auszug)

#### A Allgemeines

#### A 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:

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

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

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

Damit sind die Regelgrundlagen hinreichend definiert und die Maßnahmen zu Schlägertests für den nationalen Spielbetrieb bindend.

## **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 Schieds-



richter 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 das 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 Außen- und Innenbelägen 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 2017/2018 gilt die LARC No. 2017A bis zum 30.06.2018 für den nationalen Spielbetrieb. Sobald eine weitere Liste der ITTF veröffentlicht wird (z.B. LARC no. 2017B), 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.

### **5 Gültigkeit**

Die hier vorliegende modifizierte Richtlinie zu Schlägertests im DTTB tritt am 1. August 2017 in Kraft und löst damit die vorangegangenen Regelungen ab. Diese Richtlinie behält ihre Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Richtlinie.

Die Richtlinie ist für den gesamten nationalen Tischtennisport bindend. Die Mitgliedsverbände sind aufgefordert, die neue Richtlinie in ihrem Zuständigkeitsbereich ebenfalls anzuwenden.

DEUTSCHER TISCHTENNIS-BUND

Markus Baisch  
Ressortleiter Schiedsrichter



## 6 Anlagen

### 6.1 Referenzen und Verweise

- Internationale Tischtennisregeln A, Abschnitt 4
- Internationale Tischtennisregeln B, Abschnitte 2.1, 2.4, 4.2 und 5.2
- Wettspielordnung des DTTB, Abschnitt A2
- ITTF, Racket Control Directives (ITTF Website, URC)
- ITTF, Technical Leaflet T9 (ITTF Website, Equipment)
- LARC - gültige Schlägerbelagliste (ITTF Website, Equipment)

### 6.2 Hinweise für Spieler, Händler und Durchführer

Schlägertests stellen einen Service für Spieler dar; sie ermöglichen gleiche und faire Bedingungen für alle.

Schlägertests werden auf der Grundlage der Internationalen Tischtennis-Regeln (A 4, B 2.4), der Wettspielordnung (A 2) und der "Richtlinie zu Schlägertests im DTTB" (Stand August 2016) durchgeführt. Nachfolgende Hinweise sollen helfen, Probleme bei der Umsetzung zu vermeiden.

#### Für Spieler (und Trainer):

- Prüfen Sie, ob Ihre Beläge auf der jeweils gültigen ITTF-Belagliste (LARC) aufgeführt sind.
- Neue Beläge dürfen nicht direkt nach Entnahme aus der verschweißten Packung verwendet werden.
- Neue Beläge sollten mindestens 72 Stunden frei gelagert und gelüftet werden.
- Beläge dürfen ausschließlich mit erlaubten wasserlöslichen Klebern oder Klebefolien auf dem Schlägerblatt aufgebracht werden.
- Schläger sollten nicht in einer Hülle aufbewahrt werden, in der vorher frisch geklebte Schläger gelagert wurden (Giftstoffe übertragen sich auf den neuen Belag).
- Achten Sie bei der Anwendung von (Belag-)Reinigern und dem Anbringen eines Kantenbandes darauf, dass diese frei von Lösungsmitteln sind.
- Vorsicht beim Kauf neuer Beläge mit einer maximalen Dicke! Nach Auftragen des Klebstoffes kann der Belag die Maximalstärke von 4,0 mm leicht überschreiten.
- Fragen Sie Ihren Händler nach der Verfügbarkeit eines digitalen Belagmessgerätes. Lassen Sie direkt im TT-Shop (nach der Montage) die Belagdicke messen.
- Fragen Sie Ihren Händler beim Belagkauf, ob er ausschließlich wasserlösliche Kleber verwendet.
- Lassen Sie sich ggf. die Regelkonformität des Klebers schriftlich bestätigen.
- Testen Sie den Schläger auf Ebenheit (ggf. genügt das Auflegen einer Netzlehre).
- Nehmen Sie für alle Fälle einen Ersatzschläger mit.
- Nutzen Sie die Möglichkeit der freiwilligen Tests bei einer Veranstaltung.

**Der Spieler ist für die Zulässigkeit seines Spielmaterials selbst verantwortlich!**



### **Für Händler**

- Zeigen Sie dem Kunden die Zulässigkeit des Belages anhand der aktuellen Belagliste (LARC).
- Verwenden/verkaufen Sie ausschließlich wasserlösliche Kleber oder Klebefolien.
- Nutzen Sie ein digitales Messgerät und führen Sie zusammen mit dem Kunden eine Belagdickenmessung durch.
- Weisen Sie den Kunden beim Kauf eines Belages mit maximaler Dicke auf die Gefahr der Grenzwertüberschreitung hin.
- Testen Sie den Schläger auf Ebenheit.
- Weisen Sie den Kunden auf die empfohlene Behandlung beim Kleben und Aufbewahren des Schlägers hin.

### **Für Durchführer/Ausrichter**

- Stellen Sie einen großen Raum mit folgender Ausstattung für die Ballauswahl und Schlägertests bereit: zugänglich nur für Offizielle und Spieler, Stromanschluss 230 V, Anzahl der Tische entsprechend der Anzahl Wettkampftische, nummeriert.
- Separater kleiner Raum: zwei bis drei Tische und Stühle, Stromanschluss 230 V, gut belüftet, abschließbar.
- Beschildern Sie gut erkennbar den Weg zum Ort der Schlägertests.
- Gestatten Sie die Nutzung eines Druckers und Kopierers (ggf. bei der Turnierleitung)
- Stellen Sie zwei freiwillige Helfer (Volunteers) für die Gesamtzeit der Schlägertests zur Verfügung.



DEUTSCHER  
TISCHTENNIS  
BUND



# **Schiedsrichterordnung**

## **des DTTB**





Stand: 20. November 2016  
zuletzt bearbeitet: 13. Dezember 2016

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Grundsätze .....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Organisation .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Aufgaben des Ressorts Schiedsrichter .....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Aufgaben der SR-Organisationen der Mitgliedsverbände .....</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Aus- und Fortbildung .....</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Schiedsrichter-Lizenzen .....</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Schiedsrichter-Einsatz .....</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Kostenerstattung .....</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>Schlussbestimmungen .....</b>	<b>8</b>



## 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 und 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 (bzw. rotem Halstuch) und ITTF-Pin. Die Schiedsrichter können zusätzlich die DTTB-Krawattennadel tragen. Sofern die ITTF bzw. das IOC für bestimmte Veranstaltungen andere Schiedsrichterkleidung vorsehen, ist diese zu 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.

Vertretung des RSR im Bundestag	Markus Baisch					
Vertretung des RSR im ALSP	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
Lizenzangelegenheiten	X	X				
Budgetplanung**	X	X				X
Budgetüberwachung	X					
Genehmigung von zusätzlichen Übernachtungen bei Bundesveranstaltungen			X			
Regelübersetzungen		X				
Konzeption VSRO-Tagung	X				X	X

Konzeption Lehrwarte-Tagung						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-Datenbase	X					X
Projekt Personalentwicklung					X	
Vertretung in AG "click-TT"	X					
Vertretung in AG "MKTT"	X		X			

\* Abstimmung im Gesamtressort; sofern Auswahl erfolgt

\*\* Jeder/r für ihren/seinen Bereich; Gesamtverantwortung beim Ressortleiter

\*\*\* Abstimmung im Gesamtressort

Situationen	erlaubte Beratung	unerlaubte Beratung	Verwarnung
1 Beratung zwischen Einspielen und 1. Aufschlag	Erlaubt, solange keine Verzögerung des Spielbeginns eintritt. Falls eine Verzögerung eintritt, fordert der Schiedsrichter die Spieler auf, zum Tisch zu kommen. Verweigert der Spieler dies, wird er vom Oberschiedsrichter disqualifiziert.		
2 Beratung während des Ballwechsels		X	Berater
3 Beratung während erlaubter Pausen und Satzpausen	X		
4 Beratung zwischen Ballwechseln, keine Verzögerung des Spiels	X		
5 Spieler macht erkennbar einen Umweg in Richtung Bank, um sich beraten zu lassen, während der Ball holt		X	Spieler
6 Spieler bewegt sich sehr langsam bei Ballholen/Zurückkommen, während sein Berater spricht		X	Spieler
7 Spieler geht zu seinem Berater, während X den Ball holt. Bei der Rückkehr von X ist er spielbereit.	X		
8 Spieler A lässt sich beraten, während Spieler X den Ball von außerhalb der Box zurückholt. Bei der Rückkehr von X geht A nicht direkt zum Tisch.		X	Spieler
9 Nachdem er den Ball von außerhalb der Box zurückgeholt hat, geht der Spieler zum Berater anstatt direkt zum Tisch, um weiterzuspielen.		X	Spieler
10 Beratung; wenn der Spieler zum Aufschlag bereit ist (Ball auf der Handfläche)	X		Berater (Sofern klar erkennbar ist, dass der Berater den Gegner stören will.)
11 Beratung vor dem Aufschlag (Spieler lässt den Ball auf der Spielfläche aufblicken)	X		
12 Beratung während der Handtuchpausen	X		
13 Spieler schaut vor dem Aufschlag zum Berater	X		
14 Spieler bewegt sich zwischen den Ballwechseln nur wenig in Richtung seines Beraters	X		
15 Spieler geht zwischen den Ballwechseln zu seinem Berater		X	Spieler
16 Spieler und Berater führen einen Dialog, es entsteht KEINE Verzögerung	X		