

DEUTSCHER
TISCHTENNIS
BUND



DTTB-HANDBUCH FÜR SCHIEDSRICHTERINNEN UND SCHIEDSRICHTER 2023/2024

Auszüge aus den Ordnungen

Stand: 07/2023

www.tischtennis.de

Vorwort

Im vorliegenden Handbuch für Schiedsrichter sind für den alltäglichen Einsatz als (Ober-)Schiedsrichter in der TTBL, den Bundesspielklassen und bei Bundesveranstaltungen die relevanten Regeln und Bestimmungen – teils auszugsweise – zusammengefasst. Das Handbuch soll als Begleiter für den Einsatz dienen, aber auch zum Selbststudium in der Saisonvorbereitung oder vor einer Veranstaltung. Verbandsindividuelle Regelungen sowie für den Schiedsrichter-Einsatz nachrangige oder nur sehr selten gebrauchte Regelungen wurden zu Gunsten eines kompakteren Formats nicht abgedruckt. Dieses Handbuch kann daher die Lektüre der vollständigen Regeltexte nicht ersetzen.

Die vollständigen Regeln und Ordnungen sind auf der Homepage des DTTB unter *tischtennis.de* » DTTB » *Regeln & Satzung* » *Offizielle Regeln* bzw. ... » *Satzung & Ordnungen*, sowie für die TTBL unter *ttbl.de* » *Die TTBL* » *Ordnungen und Bestimmungen* abrufbar. Insbesondere sei hier auf die für die jeweiligen Oberschiedsrichter relevanten Durchführungsbestimmungen für

- *Veranstaltungen des DTTB, Teil A + B*, die
- *Deutschen Pokalmeisterschaften der Damen des DTTB*, die
- *Vorrunde der Pokalmeisterschaft der Herren des DTTB*, sowie die
- *Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren* (unter *ttbl.de*)

verwiesen. Weitere Informationen finden sich auf den Schiedsrichter-Seiten des DTTB *tischtennis.de* » *Mein Sport* » *Schiedsrichter/in* sowie den dort verlinkten Seiten.

Frankfurt, im August 2023

DTTB Ressort Schiedsrichter

Inhaltsverzeichnis

Internationale Tischtennisregeln A	3
Internationale Tischtennisregeln B	9
Regelauslegungen für den Bereich des DTTB	23
Wettspielordnung (WO) des DTTB (Auszug)	35
Bundesspielordnung (BSO) des DTTB (Auszug)	83
Spielordnung der Tischtennis Bundesliga (Auszug)	89
Werbebestimmungen TTBL Sport GmbH (Auszug)	99
Richtlinie zu Schlägertests im DTTB	105
Schiedsrichterordnung des DTTB	119
Hinweise zur Liste der zugelassenen Schlägerbeläge (LARC)	123
Liste der zugelassenen Schlägerbeläge der ITTF (LARC), Stand 01.07.2023	125

Fotos Umschlag: Petra Steyer (Vorderseite), BeLa_Sportfoto (Rückseite)

Internationale Tischtennisregeln A

Stand: 20.08.2023

1 Der Tisch

1.1 Die Tischoberfläche, auch *Spielfläche* genannt, ist rechteckig, 2,74 m lang sowie 1,525 m breit. Sie ist horizontal und eben und befindet sich 76 cm über dem Boden.

1.2 Die Spielfläche beinhaltet nicht die Außenseiten der Tischoberfläche.

1.3 Die Spielfläche kann aus beliebigem Material bestehen und muss so beschaffen sein, dass ein aus 30 cm Höhe herabfallender Standardball etwa 23 cm hoch abspringt.

1.4 Die Spielfläche ist gleichmäßig dunkelfarbig und matt, mit einer 2 cm breiten weißen *Seitenlinie* entlang der 2,74 m langen Kanten sowie einer 2 cm breiten *Grundlinie* entlang der 1,525 m langen Kanten.

1.5 Die Spielfläche ist durch ein parallel zu den Grundlinien senkrecht gespanntes Netz in zwei gleichgroße *Spielfelder* unterteilt. Die jeweiligen Spielfelder müssen in ihrer gesamten Fläche durchgehend sein.

1.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine parallel zu den Seitenlinien verlaufende weiße, 3 mm breite *Mittellinie* in zwei gleichgroße *Spielfeldhälften* unterteilt. Die Mittellinie ist Teil der rechten Spielfeldhälfte.

2 Die Netzgarnitur

2.1 Die *Netzgarnitur* besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten sowie den Zwingen, mit denen sie am Tisch befestigt sind.

2.2 Das Netz hängt an einer Schnur, deren Enden in einer Höhe von 15,25 cm an senkrechten Pfosten befestigt sind. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.

2.3 Die Netzoberkante hat in ihrer gesamten Länge einen Abstand von 15,25 cm von der Spielfläche.

2.4 Die Netzzunterkante befindet sich in ihrer gesamten Länge so nahe wie möglich an der Spielfläche; die Netzen sind in ihrer gesamten Länge an den Pfosten angebracht.

3 Der Ball

3.1 Der Ball ist kugelförmig und hat einen Durchmesser von 40 mm.

3.2 Der Ball wiegt 2,7 g.

3.3 Der Ball besteht aus Plastik. Er ist matt und entweder weiß oder orange.

4 Der Schläger

4.1 Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig, das *Schlägerblatt* jedoch ist eben und unbiegsam.

4.2 Das Schlägerblatt besteht in seiner Dicke zu mindestens 85 % aus natürlichem Holz. Eine Klebstoffschicht innerhalb des Blattes kann mit Fasermaterial wie Carbonfaser, Glasfaser oder Presspapier verstärkt sein, darf jedoch nicht dicker sein als 0,35 mm oder mehr als 7,5 % der Gesamtdicke ausmachen; ausschlaggebend ist der geringere Wert.

4.3 Eine Seite des Schlägerblatts, mit der der Ball geschlagen wird, ist entweder mit einfachem Noppengummi (Noppen außen mit einer Gesamtdicke einschließlich Klebstoff von maximal 2,0 mm) oder Sandwich-Gummi (Noppen innen oder außen mit einer Gesamtdicke einschließlich Klebstoff von maximal 4,0 mm) bedeckt.

4.3.1 Einfaches Noppengummi besteht aus einer einzelnen Schicht nicht zellartigen, natürlichen oder synthetischen Gummi mit Noppen, die sich in einer Dichte von mindestens 10 und maximal 30 pro cm² gleichmäßig auf seiner Oberfläche verteilen.

4.3.2 Sandwich-Gummi besteht aus einer einzelnen Schicht Zellgummi, die außen mit einer einzelnen Schicht aus einfachem Noppengummi bedeckt ist; die Dicke des Noppengummi beträgt maximal 2,0 mm.

4.4 Das Schlägerblatt, jede Schicht innerhalb des Schlägerblatts und jede Schicht des Belagmaterials oder Klebstoffs auf einer zum Schlaggen des Balls genutzten Seite ist durchgehend und gleichmäßig dick. Daran kann Material angebracht sein, das sich als Griff eignet, um den Schläger festzuhalten.

4.5 Das Belagmaterial bedeckt das Schlägerblatt vollständig und steht nicht darüber hinaus. Nur der dem Griff am nächsten liegende Teil des Schlägerblatts, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt bleiben oder mit beliebigem Material bedeckt sein.

4.6 Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt. Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige helle Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von schwarz und der Farbe des Balls unterscheiden muss.

4.7 Das Belagmaterial darf vor der Benutzung weder physikalisch noch chemisch oder anderweitig behandelt werden.

4.7.1 Geringfügige Abweichungen bei der Durchgängigkeit der Belagoberfläche oder der gleichmäßigen Farbgebung sowie hilfreiche oder schützende Zusätze können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Belagoberfläche nicht merklich verändern.

4.8 Vor Beginn eines Spiels und immer dann, wenn während des Spiels der Schläger gewechselt wird, zeigt der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger, mit dem er weiterspielen wird, und lässt zu, dass diese den Schläger genauer anschauen.

5 Definitionen

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

5.2 Der Ball befindet sich von dem Moment an *im Spiel*, an dem er, kurz bevor er im Aufschlag absichtlich hochgeworfen wird, auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis zu dem Zeitpunkt, an dem einer der Spieler einen Punkt erzielt oder der Ballwechsel als Let entschieden wird.

5.3 Ein *Let* ist ein Ballwechsel, dessen Ausgang nicht gewertet wird.

5.4 Ein *Punkt* ist ein Ballwechsel, dessen Ausgang gewertet wird.

5.5 Die *Schlagband* 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 entweder mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlaghand unterhalb des Handgelenks berührt.

5.8 Ein Spieler *hält den Ball auf*, wenn er selbst oder etwas, das er an oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf die Spielfläche zufliegt, nachdem er vom Gegner geschlagen wurde und das Spielfeld des Spielers noch nicht berührt hat.

5.9 Der *Aufschläger* ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel zuerst schlagen soll.

5.10 Der *Rückschläger* ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als zweiter schlagen soll.

5.11 Der *Schiedsrichter* ist die Person, die mit der Leitung des Spiels beauftragt ist.

5.12 Der *Schiedsrichter-Assistent* ist die Person, die beauftragt ist, den Schiedsrichter mit gewissen Entscheidungen zu unterstützen.

5.13 Das, was der Spieler *an oder bei sich trägt*, umfasst mit Ausnahme des Balls alles, was er zu Beginn des Ballwechsels an oder bei sich trug.

5.14 Die *Grundlinie* erstreckt sich unbegrenzt in beide Richtungen.

6 Der Aufschlag

6.1 Zu Beginn des Aufschlags ruht der Ball frei auf dem Handteller der unbewegten freien Hand des Aufschlägers.

6.2 Der Aufschläger wirft dann den Ball, ohne ihm Effet zu verleihen, beinahe senkrecht so hoch, dass dieser nach dem Verlassen des Handtellers der freien Hand mindestens 16 cm aufsteigt und ohne etwas zu berühren wieder hinabfällt, ehe er geschlagen wird.

6.3 Während der Ball fällt, schlägt ihn der Aufschläger so, dass er zuerst sein Spielfeld und direkt darauf das Spielfeld des Gegners berührt. Im Doppelspiel berührt der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann die rechte Spielfeldhälfte des Rückschlägers.

6.4 Der Ball befindet sich vom Anfang des Aufschlags bis zu dem Moment, in dem er geschlagen wird, oberhalb des Spielflächenniveaus und hinter der Grundlinie des Aufschlägers; er wird für den Rückschläger weder durch den Aufschläger oder dessen Doppelpartner noch durch etwas, was diese an oder bei sich tragen, verdeckt.

6.5 Sobald der Ball hochgeworfen wurde, werden der freie Arm und die freie Hand des Aufschlägers aus dem Raum zwischen Ball und Netz entfernt.

Der Raum zwischen Ball und Netz ist bestimmt durch den Ball, das Netz und dessen unbegrenzte Ausdehnung nach oben.

6.6 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, den Aufschlag so auszuführen, dass Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent überzeugt sein können, dass er den Regeln entspricht; jeder der beiden kann entscheiden, dass ein Aufschlag regelwidrig ist.

6.6.1 Wenn entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent die regelgerechte Ausführung des Aufschlags anzweifelt, kann er beim ersten solchen Vorkommnis im Spiel das Spiel unterbrechen und den Aufschläger verwarnen; jeder weitere nicht eindeutig regelgerechte Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners wird dann als regelwidrig bewertet.

6.7 Der Schiedsrichter kann die Bestimmungen für einen regelgerechten Aufschlag ausnahmsweise lockern, wenn er überzeugt ist, dass diese wegen einer körperlichen Beeinträchtigung nicht eingehalten werden können.

7 Der Rückschlag

7.1 Nach einem Aufschlag oder Rückschlag wird der Ball so geschlagen, dass er entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur das Spielfeld des Gegners berührt.

8 Schlagreihenfolge

8.1 Im Einzelspiel schlägt zuerst der Aufschläger auf, dann schlägt der Rückschläger zurück und danach schlagen Aufschläger und Rückschläger abwechselnd.

8.2 Im Doppelspiel (Ausnahme siehe 8.3) schlägt zuerst der Aufschläger auf, dann schlägt der Rückschläger zurück, danach schlägt der Doppelpartner des Aufschlägers, dann schlägt der Doppelpartner des Rückschlägers, und danach wird die o. g. Reihenfolge fortgesetzt.

8.3 Sitzt bei einem Doppelspiel mindestens ein Spieler eines Doppelpaares wegen einer körperlichen Beeinträchtigung im Rollstuhl, schlägt zuerst der Aufschläger auf, dann schlägt der Rückschläger zurück, dann aber dürfen die Spieler des körperlich beeinträchtigten Doppelpaares in beliebiger Reihenfolge schlagen.

9 Let

9.1 Ein Ballwechsel ist ein Let

9.1.1 wenn der Ball beim Aufschlag die Netzgarnitur berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag ansonsten regelgerecht ist oder der Ball vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;

9.1.2 wenn der Aufschlag erfolgt, obwohl der Rückschläger oder das rückschlagende Paar nicht bereit ist und keiner von beiden versucht, den Ball zu schlagen;

9.1.3 wenn ein Aufschlag oder Rückschlag nicht ausgeführt oder eine andere Regel nicht eingehalten werden kann, weil eine Störung erfolgt, die nicht dem Einfluss der Spielers unterliegt;

9.1.4 wenn das Spiel vom Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten unterbrochen wird;

9.1.5 wenn der Rückschläger wegen einer körperlichen Beeinträchtigung im Rollstuhl sitzt und der Ball beim Aufschlag, der ansonsten regelgerecht ist,

9.1.5.1 in Richtung des Netzes zurückspringt, nachdem er das Spielfeld des Rückschlägers berührt hat;

9.1.5.2 auf dem Spielfeld des Rückschlägers liegenbleibt;

9.1.5.3 beim Einzelspiel das Spielfeld des Rückschlägers nach Berühren der Spielfläche über eine der Seitenlinien verlässt.

9.2 Das Spiel kann unterbrochen werden,

9.2.1 um einen Irrtum zu korrigieren (siehe 14);

9.2.2 um die Wechselmethode anzuwenden;

9.2.3 um einen Spieler oder Berater zu verwarren;

9.2.4 weil die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die sich auf das Ergebnis des Ballwechsels auswirken könnte.

10 Punkt

10.1 Sofern der Ballwechsel nicht als Let gewertet wird, erzielt ein Spieler einen Punkt,

10.1.1 wenn sein Gegner keinen regelgerechten Aufschlag macht;

10.1.2 wenn sein Gegner keinen regelgerechten Rückschlag macht;

10.1.3 wenn nach einem Aufschlag oder Rückschlag der Ball etwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er vom Gegner geschlagen wird;

10.1.4 wenn der vom Gegner geschlagene Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie überquert, ohne dass er sein Spielfeld berührt hat;

10.1.5 wenn der vom Gegner geschlagene Ball durch das Netz oder zwischen Netz und Netzpfosten oder zwischen Netz und Spielfläche hindurchfliegt;

10.1.6 wenn der Gegner den Ball aufhält;

10.1.7 wenn der Gegner den Ball absichtlich zwei- oder mehrmals in Folge schlägt;

10.1.8 wenn der Gegner den Ball mit einer Seite des Schlägerblatts schlägt, die nicht den Bestimmungen gemäß 4.3, 4.4 und 4.5 entspricht;

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

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

10.1.11 wenn die freie Hand des Gegners die Spielfläche berührt;

10.1.12 wenn im Doppelspiel der Gegner den Ball außerhalb der durch Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Schlagreihenfolge schlägt;

10.1.13 nach den Bestimmungen der Wechselmethode (siehe 15.4);

10.1.14 wenn beide Spieler oder Doppelpaare wegen einer körperlichen Beeinträchtigung im Rollstuhl sitzen und

10.1.14.1 der Gegner beim Schlagen des Balls mit der Rückseite des Oberschenkels keinen minimalen Kontakt mehr zu Sitz oder Kissen hält;

10.1.14.2 der Gegner vor dem Schlagen des Balls den Tisch mit einer beliebigen Hand berührt;

10.1.14.3 die Fußstütze oder der Fuß des Gegners im Spiel den Boden berührt;

10.1.15 wenn mindestens ein Spieler des gegnerischen Doppelpaares im Rollstuhl sitzt und irgendein Teil des Rollstuhls oder der Fuß eines stehenden Spielers die gedachte Verlängerung der Mittellinie überquert.

11 Satz

Der Spieler oder das Doppelpaar, das zuerst 11 Punkte erzielt, gewinnt einen Satz; es sei denn, beide Spieler oder Doppelpaare erzielen 10 Punkte, dann gewinnt der Spieler oder das Doppelpaar den Satz, der/das zuerst einen Vorsprung von 2 Punkten erzielt.

12 Spiel

Ein Spiel besteht aus beliebig vielen Gewinnsätzen.

13 Aufschlag, Rückschlag und Seite

13.1 Das Recht, zwischen Aufschlag, Rückschlag und Seite zu wählen, wird durch das Los bestimmt; der Gewinner kann wählen, ob er zuerst aufschlägt oder zurückschlägt oder auf einer bestimmten Seite beginnen möchte.

13.2 Hat sich ein Spieler oder Doppelpaar für Aufschlag, Rückschlag oder eine bestimmte Seite entschieden, hat der andere Spieler oder das Doppelpaar die Wahl zwischen dem übrigen.

13.3 Nach jedem zweiten erzielten Punkt wird der Rückschläger oder das rückschlagende Paar zum Aufschläger oder aufschlagenden Paar, und so geht es weiter bis zum Ende des Satzes; es sei denn, beide Spieler oder Doppelpaare erzielen 10 Punkte oder die Wechselmethode tritt in Kraft, dann bleibt die Schlagreihenfolge gleich, doch jeder Spieler führt abwechselnd nur noch jeweils einen Aufschlag aus.

13.4 In jedem Satz eines Doppelspiels bestimmt das Paar, das den ersten Aufschlag macht, welcher der beiden Spieler aufschlägt, und im ersten Satz eines Spiels bestimmt das Paar, das den ersten Rückschlag macht, welcher der beiden Spieler zurückschlägt; in jedem weiteren Satz des Spiels wird zunächst der Aufschläger bestimmt, und der Rückschläger ist der, der im vorangegangenen Satz auf diesen Spieler aufgeschlagen hat.

13.5 Im Doppelspiel wird bei jedem Aufschlagwechsel der vorherige Rückschläger der nächste Aufschläger, und der Partner des vorherigen Aufschlägers wird der nächste Rückschläger.

13.6 Der Spieler oder das Doppelpaar, der/das den ersten Aufschlag ausführt, wird im nächsten Satz des Spiels erster Rückschläger; im letzten möglichen Satz eines Doppelspiels ändert das Doppelpaar, das als nächstes zurückschlagen muss, seine Rückschlagreihenfolge, sobald eines der Doppelpaare 5 Punkte erzielt hat.

13.7 Nach jedem Satz wechseln die Spieler oder die Doppelpaare die Seiten; im letzten möglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler oder die Doppelpaare die Seiten, sobald ein Spieler oder Doppelpaar 5 Punkte erzielt hat.

14 Irrtümer bei Aufschlag, Rückschlag und Seitenwechsel

14.1 Schlägt ein Spieler irrtümlich außerhalb der festgelegten Abfolge auf oder zurück, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel in dem Moment, in dem der Fehler bemerkt wird, und setzt das Spiel nach der zu Beginn des Spiels festgelegten richtigen Abfolge fort; ein Doppelspiel wird nach der zum jeweiligen Satzbeginn vom aufschlagenden Paar festgelegten Abfolge weitergeführt.

14.2 Stehen die Spieler auf der falschen Seite, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel in dem Moment, in dem der Fehler bemerkt wird, und lässt die Spieler die Seiten wechseln.

14.3 In jedem Fall bleiben alle Punkte, die bis zum Bemerkten des Fehlers erzielt wurden, bestehen.

15 Wechselmethode

15.1 Mit Ausnahme der Festlegung in 15.2 tritt die Wechselmethode in Kraft, wenn in einem

Satz eine Spielzeit von 10 Minuten erreicht wurde, oder zu einem beliebigen Zeitpunkt, wenn beide Spieler oder Doppelpaare dies wünschen.

15.2 Die Wechselmethode tritt nicht in Kraft, wenn in einem Satz bereits 18 Punkte erzielt wurden.

15.3 Ist der Ball beim Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Danach schlägt der Spieler auf, der in dem zuvor unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war. Ist der Ball beim Erreichen der Zeitgrenze nicht im Spiel, ist der Rückschläger des unmittelbar vorangegangenen Ballwechsels der nächste Aufschläger.

15.4 Danach führt jeder Spieler bis zum Ende des Satzes abwechselnd nur noch einen Aufschlag aus. Sobald der Rückschläger oder das rückschlagende Doppelpaar 13 regelgerechte Rückschläge ausgeführt haben, erzielen sie einen Punkt.

15.5 Das Inkrafttreten der Wechselmethode ändert die in 13.6 festgelegte Abfolge von Auf- und Rückschlag nicht.

15.6 Die Wechselmethode wird bis zum Ende des Spiels beibehalten.

Internationale Tischtennisregeln B

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen (Auszug)

Stand: 23.08.2023

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 Executive Board kann den Veranstalter eines offenen Turniers dazu ermächtigen, vorübergehende Abweichungen von den Internationalen Tischtennisregeln festzulegen.

1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für

1.2.3.1 Welt-, Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom ITTF Council 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 Executive Board 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 verein-

bart 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 ITTF Council genehmigte Technische oder Administrative Broschüren veröffentlicht. Praktische Anweisungen und Durchführungsbestimmungen können als Handbücher oder Richtlinien vom Executive Board 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 ITTF Council, das Equipment Committee zuständig. Das Executive Board kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen; in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das ITTF Council zurückgenommen werden.

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.

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

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

2.2 Spielkleidung

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

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

2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von 2.5.10. Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.

2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm² Fläche (das entspricht DIN A4) 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 sind Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen.

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

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

2.2.10 Spieler, die an Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Rökkchen tragen. (Ab 01.01.2024: Spieler, die an diesen Wettbewerben teilnehmen, müssen den Spielernamen auf der Rückseite des Trikots tragen.)

2.3 Spielbedingungen

2.3.1 Die Form des Spielraums („Box“) ist beliebig, solange sie mindestens ein Rechteck von 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe darstellt, dessen Ecken jedoch durch Umrandungselemente verdeckt sein können. Für Rollstuhl-

Veranstaltungen kann der Spielraum verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein. Für Senioren-Veranstaltungen kann der Spielraum ebenfalls verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 10 m lang und 5 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 gleichmäßig mindestens 1500 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 1000 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke über der Spielfläche gleichmäßig mindestens 1000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 600 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 hereinfließendes 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 ITTF Equipment Committee sowie ITTF Umpires and Referees Committee vom Executive Board 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, gleichmäßige Dicke und Durchgängigkeit der Schichten sowie etwaiges Vorhandensein gesundheitsschädlicher oder flüchtiger Substanzen.

2.4.2.2 Grundsätzlich wird der Schlägertest vor dem Spiel durchgeführt. Schlägertests nach dem Spiel werden nur dann durchgeführt,

wenn der Spieler den Schläger nicht rechtzeitig zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat, oder um Tests oder Untersuchungen durchzuführen, die nicht vor dem Spiel durchgeführt werden konnten.

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 Executive Board 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 Werbung nur auf dem in 2.3.2 aufgeführten Spielmaterial oder Zubehör oder auf Spiel- oder Schiedsrichterkleidung oder auf Rückennummern angebracht sein. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.

2.5.1.1 Werbung oder Beschriftungen innerhalb des Spielraums (der Box) oder in seiner unmittelbaren Nähe, auf Spielkleidung, Rückennummern und auf Schiedsrichterkleidung dürfen sich weder auf Tabakwaren, alkoholische Getränke, gesundheitsschädigende Drogen oder illegale Substanzen noch im negativen Sinne auf Rasse, Staatsangehörigkeit, Geschlecht, Religion, Behinderungen oder anderes beziehen. Für Veranstaltungen, die nicht explizit für Teilnehmer unter 18 Jahren ausgeschrieben sind, kann die ITTF Werbung oder Beschriftungen für nicht destillierte alkoholische Getränke auf Ausrüstungen und Ausstattungen innerhalb des Spielraums oder in seiner unmittelbaren Nähe zulassen, sofern dies den geltenden gesetzlichen Vorschriften des Spielortes entspricht.

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 sechs Werbeflächen aufweisen; diese Flächen

2.5.5.1 dürfen sich zwei auf jeder Schmalseite in einer Fläche von je 5 m² und eine auf jeder Längsseite in einer Fläche von je 2,5 m² befinden;

2.5.5.2 dürfen die an der Schmalseite nicht weniger als 3 m von der jeweils näheren Grundlinie des Tisches entfernt sein;

2.5.5.3 müssen eine einheitliche Farbe aufweisen, die sich von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden muss, sofern nicht im Vorfeld andere Farben mit der ITTF vereinbart wurden;

2.5.5.4 dürfen die Rutschfestigkeit des Bodens nicht in nennenswerter Weise verändern;

2.5.5.5 dürfen nur aus einem Logo, Schriftzug oder anderen Bildzeichen bestehen und keinerlei Hintergrund beinhalten.

2.5.6 Werbung am Tisch muss die folgenden Bedingungen erfüllen:

2.5.6.1 Zulässig ist je eine dauerhaft angebrachte Werbefläche mit Namen oder Logo des Herstellers oder Ausrüsters an den Seiten der jeweiligen Tischhälfte sowie den Schmalseiten des Tisches.

2.5.6.2 Zulässig ist je eine temporär angebrachte Werbefläche, die ebenfalls den Namen oder das Logo des Herstellers oder Ausrüsters beinhalten kann, an den Seiten der jeweiligen Tischhälften sowie an den Schmalseiten des Tisches.

2.5.6.3 Jede dauerhafte oder temporär angebrachte Werbefläche darf eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.

2.5.6.4 Temporär angebrachte Werbung muss von dauerhaft angebrachter Werbung deutlich getrennt sein.

2.5.6.5 Es darf nicht für andere Tischausrüster geworben werden.

2.5.6.6 Das Untergestell darf weder Werbung noch die Bezeichnung des Tisches, den Namen oder das Logo des Herstellers oder des Ausrüsters aufweisen, es sei denn, der Hersteller oder Ausrüster ist der Titelsponsor des Turniers.

2.5.7 Auf Netzen dürfen auf jeder Seite des Tisches zwei temporäre Werbeflächen angebracht sein, die sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden und einen Mindestabstand von 3 cm zum Streifen entlang der oberen Netzkante aufweisen müssen. Werbung in Form eines Logos, einer Wortmarke oder anderer Symbole innerhalb der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien muss in einer einzigen dunkle Farbe gehalten sein.

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

2.5.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf

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

2.5.9.2 bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen vorn, auf der Seite oder Schulter des Trikots – jedoch höchstens vier auf der Vorderseite – mit einer Gesamtfläche von 600 cm²;

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

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

2.5.10 Werbung auf Rückennummern ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt. Werden keine Rückennummern getragen, kann zusätzliche Werbung für Turniersponsoren auf einer Gesamtfläche von 100 cm² angebracht werden.

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

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.

2.7 Table Tennis Review

2.7.1 Ein elektronisches Table Tennis Review-System (TTR) kann eingesetzt werden, das dann zur Anwendung kommt, wenn ein Spieler gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters Protest einlegt. TTR ermöglicht einen Videobeweis der Umstände, die zu der beanstandeten Entscheidung geführt haben. Die endgültige Entscheidung über den Protest obliegt dem TTR-Offiziellen.

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, Schlagzähler und Table Tennis Review (TTR)-Offizieller

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

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

3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,

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

3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 4.2.1.1–2);

3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;

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

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

- 3.2.3.6** jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;
- 3.2.3.7** nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
- 3.2.3.8** zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;
- 3.2.3.9** für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
- 3.2.3.10** bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten;
- 3.2.3.11** durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seins wechselt;
- 3.2.3.12** dass nur berechnigte Personen am Spielraum (der Box) sind.
- 3.2.4** Der Schiedsrichter-Assistent
- 3.2.4.1** entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;
- 3.2.4.2** informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.
- 3.2.5** Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
- 3.2.5.1** entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
- 3.2.5.2** entscheiden, ob in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur berührt;
- 3.2.5.3** entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;
- 3.2.5.4** entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
- 3.2.5.5** die Dauer des Einspiellens, 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 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht aufgehoben werden.

3.2.8 Bei Anwendung von Table Tennis Review (TTR) kann eine vom Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung vom TTR-Offiziellen überstimmt werden.

3.2.9 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 Bei Anwendung von Table Tennis Review (TTR) kann gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters Protest beim TTR-Offiziellen ein-

gelegt werden. Die Entscheidung des TTR-Offiziellen ist endgültig.

3.3.4 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.

3.3.5 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.

3.3.6 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.

3.3.7 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 ITTF Rules Committee vorgelegt werden.

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

4 Spielabwicklung

4.1 Spielstandansage und -anzeige

4.1.1 Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.

4.1.1.1 Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.

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

4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter die erzielten Punkte des Satzgewinners, dann die des Gegners. Anschließend kann er den (die) Namen des siegreichen Spielers oder Paares nennen.

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

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

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

4.1.3 Der Spielstand und bei der Wechselmethode die Zahl der Schläge werden in Englisch oder einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die für beide Spieler (Paare) und den Schiedsrichter akzeptabel ist.

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

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

4.2 Spielgerät

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

4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss der von den Spielern ausgewählte Ball verwendet werden

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

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

4.2.2 Das Belagmaterial muss so verwendet werden, wie es von der ITTF genehmigt wurde, d. h. ohne irgendeine physikalische, chemische oder andere Behandlung, welche die Spieleigenschaften, Reibung, Aussehen, Farbe, Struktur, Oberfläche usw. verändert. Insbesondere dürfen keine Zusätze verwendet werden.

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

4.2.4 Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er unabsichtlich so schwer beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden kann. In einem solchen Fall muss der Spieler ihn unverzüglich durch einen anderen ersetzen, den er mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.

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

4.3 Einspielen

4.3.1 Die Spieler haben das Recht, sich unmittelbar vor Spielbeginn, jedoch nicht in den normalen Pausen, an dem Tisch, der bei ihrem Spiel verwendet wird, bis zu zwei Minuten lang einzuspielen. Die angegebene Einspielzeit kann nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters verlängert werden.

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

4.3.3 Den Spielern ist ausreichend Gelegenheit zu geben, das zu verwendende Spielmaterial zu prüfen und sich damit vertraut zu machen. Das gibt ihnen jedoch nicht automatisch das Recht, sich mehr als ein paar Ballwechsel lang einzuschlagen, nachdem ein beschädigter Ball oder Schläger ersetzt wurde.

4.4 Pausen und Unterbrechungen

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

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

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

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

4.4.2.1 In einem Individualwettbewerb können der Spieler, das Paar oder der benannte Berater den Wunsch nach einem Time-out äußern, in einem Mannschaftswettbewerb der Spieler, das Paar oder der Mannschaftskapitän.

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

4.4.2.3 Time-out kann nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; die Absicht wird durch ein „T“-Zeichen mit den Händen angezeigt.

4.4.2.4 Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält mit der Hand auf der Seite des Spielers (Paars), der (das) Time-out verlangt hatte, eine weiße Karte hoch. Die weiße Karte oder eine andere geeignete Markierung wird auf das Spielfeld des betreffenden Spielers (Paars) gelegt.

4.4.2.5 Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf einer Minute,

wird die Karte bzw. Markierung entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.

4.4.2.6 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren oder in ihrem Interesse geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses einzelnen Spiels hat dann keiner der Spieler (keines der Paare) Anspruch auf ein weiteres Time-out.

4.4.3 Zwischen aufeinander folgenden Individualspielen eines Mannschaftskampfes dürfen keine Pausen eingelegt werden. Ausnahme: Ein Spieler, der in aufeinander folgenden Spielen antreten muss, kann zwischen solchen Spielen eine Pause von höchstens 5 Minuten verlangen.

4.4.4 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.

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

4.4.6 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn

diese Person behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.

4.4.7 Die Spieler müssen während des ganzen (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters. Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Time-outs dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

5 Disziplin

5.1 Beratung

5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb dürfen sich die Spieler von beliebigen Personen beraten lassen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind.

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

5.1.3 Die Spieler dürfen 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 unfairer Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u. a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinweg schlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten u. ä.

5.2.2 Falls ein Spieler, Betreuer oder anderer Berater zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der

Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne.

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

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

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

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

5.2.11 Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund für einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte ein.

5.2.12 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden.

5.2.13 Bei schwerwiegenden, wiederholten oder anhaltenden Verletzungen der in 5.2 aufgeführten Bestimmungen kann die ITTF Integrity Unit die Verhängung einer oder mehrerer Sanktionen gemäß den ITTF Integrity Regulations oder den ITTF Tribunal Regulations beantragen.

5.3 Gute Präsentation / Darbietung

5.3.1 Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischten-

nissports 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 Preisgeldtur-

nieren mit völligem oder teilweise Verlust des Preisgeldes und/oder Sperre für ITTF-Veranstaltungen bestraft.

5.3.3 Wird einem Berater oder Funktionär Mit-täterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass der betreffende Mitgliedsverband auch diese Person bestraft.

5.3.4 Bei schwerwiegenden, wiederholten oder anhaltenden Verletzungen der in 5.3 aufgeführten Bestimmungen kann die ITTF Integrity Unit die Verhängung einer oder mehrerer Sanktionen gemäß den ITTF Integrity Regulations oder den ITTF Tribunal Regulations beantragen.

Regelauslegungen für den Bereich des DTTB

herausgegeben und laufend aktualisiert
vom Ressort Schiedsrichter des DTTB

Stand: April 2023

Inhaltsverzeichnis

Materialien

Das Netz 24

Am Tisch integrierte Netzhalterung 24

Netzaufschlag 24

Der Schläger 24

Reinigung von Schlägerbelägen 24

Fönen von Belägen 24

Aufbringen von Dämpfungsfolie 24

Montage von Schwamm und Obergummi 25

Fehlende Noppen 25

Schlägerwechsel während der Einspielzeit 25

Schlägerwechsel während des Spiels 25

Kleidung 25

Einheitliche Hosen/Röckchen im Mannschaftskampf 25

Radlerhosen 26

Untertrikots 26

Spielernamen auf Trikots 26

Spielernamen auf der Vorderseite des Trikots 26

Tragen von Kopfbedeckungen 26

Tragen von Nierengurten 27

Sportkleidung im Seniorensport 27

Spielen ohne Schuhe 27

Werbung 27

Werbung für Alkohol und Tabak 27

URL auf dem Trikot 27

Vor dem Spiel

Mediananforderungen 27

Kleberäume 28

Benennung des Beraters/Coaches 28

Benennung des Mannschaftsführers 28

Einspielen 28

Tragen von Trainingsanzügen während der Einspielzeit 28

Verweigerung des Einspielens im Einzel 28

Verweigerung des Einspielens im Doppel 28

Karenzzeit für Mannschaften, die in Mindeststärke
anwesend sind 29

Aufstellungen 29

Falsche Doppelaufstellung im 6er-Paarkreuz 29

Während des Spiels

Der Aufschlag 29

Behinderung, Lockerung der Aufschlagregel 29

Falscher Aufschlag in Regional- und Oberliga 29

Verwarnung nach klar falschem Aufschlag 29

Beidhändiges Schlagen 29

Time-out 29

Time-out im Anschluss an ein vorausgehendes Time-out 29

Beantragung eines Time-outs im Mannschaftskampf 30

Zerbrochener Ball 30

Wechsel des Spielballs während des Spiels 30

Berater als Zählschiedsrichter 30

Abtrocknen und Handtuchpause 30

Aufgeben eines Satzes 30

Anzahl der Berater im Doppel 30

Coaching/Beratung während des Spiels 31

Pausen 31

Pause im Bundessystem 31

Zusätzliche Pausen aus gesundheitlichen Gründen 31

Disziplin und Fehlverhalten

Schlägerwurf 31

Gleichzeitiges Fehlverhalten im Doppel 31

Disqualifizierter Spieler als Berater 32

Übertragen von Verwarnungen 32

Verwarnung durch OSR in Regional- und Oberliga 32

Eingreifen des OSR in ein parallel stattfindendes 32

Spiel 32

Gute Präsentation und Darbietung des

Tischtennisports 33

Alkohol im Mannschaftskampf 33

Materialien

Das Netz

Am Tisch integrierte Netzhalterung

Zur German Open 2010 in Berlin wurden neue Netze von Adidas eingesetzt. Der waagerechte Teil der Halterung war als Teil des Tisches angefertigt und verlief auf gleicher Höhe wie die Spielfläche selbst. Insofern gibt es keine „Halte- rung“ oder „Zwinge“. Der Referee hatte – nach Rücksprache mit dem ITTF-Equipment Com- mittee – diesen waagerechten Teil als Bestand- teil des Tisches ausgelegt (nicht als Netzaufhän- gung bzw. Zwinge; ebenso nicht als Tischober- fläche).

Das RSR schließt sich dieser Auslegung auch für nationale Veranstaltungen an. Allerdings ist darauf zu achten, dass die zu verwendenden Netzgarnituren dem zugelas- senen Equipment entsprechen (siehe WO A 7).

SR-Rundschreiben 3/2010

Die oben genannte Auslegung erstreckt sich ebenfalls die Tische der Marke Cornilleau (siehe Bild unten).

Regelanfrage 2016



Netzaufschlag

Spieler A schlägt auf, der Ball berührt das Netz. Unmittelbar danach stützt sich der Rückschlä- ger mit der freien Hand auf der Spielfläche ab.

Entscheidung: Punkt für den Spieler A, da zum Zeitpunkt des Aufstützens der Ball noch im Spiel war.

SR-Rundschreiben 3/2009

Der Schläger

Reinigung von Schlägerbelägen

Ein Abwischen des Schlägers am Trikot oder mit dem an den Tisch mitgebrachten Handtuch ist erlaubt. Die Reinigung des Schlägers mit Schwamm/Lappen, Wasser und/oder Reinigungsmitteln während der Satzpause oder einer Auszeit ist ausnahmsweise mit Zustimmung des Schiedsrichters zulässig, wenn der Schläger tatsächlich verschmutzt ist.

Regelanfrage 2021

Fönen von Belägen

Das Fönen von Belägen ist nach Meinung des RSR generell unzulässig.

Das Erhitzen von Belägen stellt eine physikalische Behandlung dar, die nach den Internationalen TT-Regeln A 4.7 nicht zulässig ist, unabhängig davon, ob ein Schläger Raumtemperatur aufweist oder nicht. Dies gilt für das Fönen von Belägen ebenso wie für die Verwendung von Heizdecken oder anderen technischen Hilfsmitteln, wie etwa dem „Belag-Heizkissen“ der Firma HERO. Die Firma wurde übrigens bereits im letzten Jahr vom DTTB auf die Unzulässigkeit ihres Produktes hingewiesen.

Regelanfrage 2011

Aufbringen von Dämpfungsfolie

Das Aufbringen einer sogenannten Dämpfungsfolie (z. B. des Herstellers Toni Hold) auf dem Schläger ist nicht zulässig.

Anders als eine Klebefolie, deren einziger Zweck die Verbindung des Belages mit dem Schlägerblatt ist, soll die Dämpfungsfolie die Spieleigenschaften des verwendeten Belags

verändern. So wird damit geworben, dass die Dämpfungsfolie unter einem OX-Belag „die Geschwindigkeit verringert, ohne den Holzkontakt zu verlieren“. Es handelt sich also bei der Dämpfungsfolie um einen nicht zugelassenen Zusatz im Sinne der Internationalen Tischtennisregel B 4.2.2. Desweiteren ist eine Dämpfungsfolie kein zulässiges Belagmaterial gemäß der Internationalen Tischtennisregeln A 4.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012, präzisiert 2018

Montage von Schwamm und Obergummi

Die selbsttätige Montage einzeln erworbener Schwämme und von der ITTF zugelassener Obergummis ist nach Aussage der ITTF zulässig. Die ITTF-Zulassung wird nur für das jeweilige Obergummi erteilt, das dann mit einem beliebigen, den Internationalen TT-Regeln A 4.3.2 entsprechenden Schwamm kombiniert werden kann.

Hieraus folgt, dass Schwamm und Obergummi auch wieder getrennt werden können, wenn das Material nach dieser Aktion noch den Internationalen TT-Regeln B 4.2.2 entspricht.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Fehlende Noppen

Ein Noppengummi muss lt. ITTR A 4.3.1 mindestens 10 und höchstens 30 gleichmäßig verteilte Noppen pro cm² aufweisen. Fehlende Noppen können dazu führen, dass der Belag unzulässig ist, und zwar dann, wenn mehr als zwei aneinanderhängende Noppen in der Mitte des Belages (Trefferfläche) fehlen. Am Rand des Schlägers dürfen auch mehr als zwei aneinanderhängende Noppen fehlen, sofern davon ausgegangen werden kann, dass es sich bei der Stelle nicht um die Haupttrefferfläche des Belages handelt.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2018

Schlägerwechsel während der Einspielzeit

Der Schläger kann während der Einspielzeit gewechselt werden, da das Spiel erst mit dem ersten Aufschlag beginnt. Bei einem Wechsel des Schlägers zu Spielbeginn besteht kein Anspruch auf erneutes Einspielen mit dem neuen Schläger.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2007

Der zum Einspielen benutzte Schläger muss regelgerecht und so beschaffen sein, dass er ohne weiteres im Spiel eingesetzt werden könnte.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2014

Schlägerwechsel während des Spiels

Wird der Schläger während des Spiels unabsichtlich beschädigt, darf er nach den Internationalen TT-Regeln B 4.2.4 durch einen anderen Schläger ersetzt werden, der dann nach dem Spiel getestet wird. Dies gilt auch dann, wenn sich der Zustand des Schlägers während des Spiels ohne äußeren Einfluss verschlechtert, etwa durch einen sich ablösenden Belag. Eine Beschädigung im Sinne der o. g. Regel muss nicht zwingend von außen erfolgen.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Ein während des Spiels absichtlich beschädigter Schläger darf nicht durch einen anderen Schläger ersetzt werden. Ist jedoch nur eine Seite des Schlägers beschädigt, kann der Spieler das Spiel mit der nicht beschädigten Seite des Schlägers fortsetzen, sofern die Beschädigung des Schlägers nicht mit einer Disqualifikation durch den Oberschiedsrichter geahndet wurde.

ITTF-Regelauslegung 2017

Kleidung

Einheitliche Hosen/Röckchen im Mannschaftskampf

Die Einheitlichkeit von Hosen bzw. Röckchen ist auch dann gegeben, wenn diese

von unterschiedlichen Herstellern bezogen wurden, solange die Farben identisch sind. Herstellerapplikationen wie z. B. drei weiße Streifen, ein sog. Swoosh o. ä. stören die Einheitlichkeit nicht.

Regelanfrage 2013

Radlerhosen

Unter Hose bzw. Röckchen getragene Radlerhosen sind auch dann zulässig, wenn sie eine andere Farbe als die darüber getragene Sportkleidung haben. Sie müssen jedoch eine andere Farbe als die des verwendeten Balls haben. Zulässig sind auch solche Radlerhosen, die knapp unterhalb des Knies enden.

Regelauslegung 2017

Untertrikots

Unter dem eigentlichen Trikot getragene Shirts (z. B. Radtrikots) sind zulässig, auch dann, wenn sie eine andere Farbe als das darüber getragene Trikot haben. Sie müssen jedoch eine andere Farbe als die des verwendeten Balls haben. Zulässig sind auch solche Unterbekleidungen, deren Ärmel länger als die des darüber getragenen Trikots sind.

Regelauslegung 2017

Spielernamen auf Trikots

Gemäß BSO F 3.1 (Spielkleidung) haben Spieler und Spielerinnen während des Mannschaftskampfes Trikots zu tragen, auf deren Rückseite ihr Name gut lesbar aufgedruckt bzw. geflockt ist. Zwingender Bestandteil des Namens ist der Nachname.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2018

Spielernamen auf der Vorderseite des Trikots

Zusätzlich zum Namen auf der Rückseite des Trikots darf auch auf der Vorderseite der jeweilige Spielernamen aufgedruckt bzw. aufgeflokt sein. Dabei darf jedoch durch die zusätzliche Buchstabenfolge die Anzahl der für

die Vorderseite des Trikots genehmigten Aufdrucke oder Werbeflächen nicht überschritten werden.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Tragen von Kopfbedeckungen

Das Tragen eines Stirnbandes oder eines als Stirnband getragenen Kopftuchs ist zulässig, wenn es dazu dient, wehende Haare zu bändigen und Schweiß vor dem Heruntertropfen aufzunehmen, und so ein ununterbrochenes Spiel gewährleistet ist. Aus demselben Grund sind auch Schweißbänder, die am Handgelenk oder am Arm getragen werden, zulässig.

Die Internationalen TT-Regeln erwähnen die Kopfbedeckung als Teil der Kleidung ausdrücklich nicht. Lediglich im Handbook for Match Officials ist das Stirnband als mögliche Ausnahme aufgeführt; gleichzeitig wird darauf hingewiesen, dass der OSR fallweise entscheiden muss, welche Kleidung er für die jeweilige Veranstaltung für angemessen und für den Tischtennisport repräsentativ hält. Eine grundsätzliche Freigabe oder ein grundsätzliches Verbot von Kopfbedeckungen für alle Veranstaltungen erfolgt somit nicht.

SR-Rundschreiben 1/2006

Das Tragen eines Kopftuches aus religiösen bzw. medizinischen Gründen ist zuzulassen, sofern es eine andere Farbe als die des verwendeten Balls hat.

*bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagungen
2012*

Das Tragen eines sog. „Piratentuchs“ wird seitens der ITTF ebenfalls toleriert, sofern es eine andere Farbe als die des verwendeten Balls hat. Dieser Auslegung folgt das RSR auch für den DTTB-Spielbetrieb.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2017

Tragen von Nierengurten

Grundsätzlich wird das Tragen von Bandagen einschließlich Nierengurten als medizinische Anforderung eingestuft und damit gestattet. Bandagen sitzen üblicherweise direkt auf der Haut. Somit ist beim Nierengurt darauf zu achten, dass dieser unter der Spielkleidung (Trikot) getragen wird.

SR-Rundschreiben 1/2006

Sportkleidung im Seniorensport

Grundsätzlich sollen die Tischtennisregeln, auch hinsichtlich der Kleidung, im Seniorensport uneingeschränkt angewendet werden. Allerdings soll der dem OSR zur Verfügung stehende Ermessensspielraum gerade im Seniorensport maximal ausgeschöpft werden. Dazu gehört das Spielen in langen Hosen, sofern das vom jeweiligen Spieler begründet wird oder im Sinne der Präsentation des Tischtennisports geboten erscheint. Das Einfordern eines ärztlichen Attests ist für eine solche Entscheidung nicht erforderlich.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Spiele ohne Schuhe

Grundsätzlich wird von Spielern erwartet, dass sie während des Spiels geeignete Schuhe tragen (vgl. Internationale TT-Regeln B 2.2.1). Begehrt jedoch ein Spieler ohne Schuhe zu spielen, da ihm das Spielen mit Schuhen Schmerzen bereitet, kann der OSR gemäß den Internationalen Tischtennisregeln B 3.1.2.10 das Spielen ohne Schuhe zulassen.

Anpassung an die ITTF-Regelauslegung 9/2019

Werbung

Werbung für Alkohol und Tabak

Werbung für Tabak ist im Spielbetrieb nicht erlaubt. Dieses Verbot umfasst nicht nur die Werbung für konkrete Produkte, sondern auch die Werbung für den Hersteller selbst, wenn

dieser im Allgemeinen für ein Tabakprodukt bekannt ist.

Gleiches gilt für die Alkoholwerbung im Nachwuchsspielbetrieb und die Werbung für destillierten Alkohol.

Neufassung 2021

URL auf dem Trikot

Der Aufdruck einer URL (Internetadresse) auf dem Trikot ist als Werbung anzusehen und im Rahmen der Werbebestimmungen als Werbefläche zu bewerten. Dies gilt auch dann, wenn die genannte URL auf den Verein des jeweiligen Spielers verweist.

Regelanfrage 2013

Vor dem Spiel

Mediananforderungen

Die mediengerechte Präsentation des Tischtennisports wird immer wichtiger. Je nach Hallen- und Spielsituation sind OSR gehalten, großzügig und in maximaler Auslegung bestehender Regelungen zu entscheiden. Beispiele:

- Fotografieren und Filmen am Boxenrand
- Montage von Kameras an der Netzhalterung oder unter dem Tisch
- Mikrofone und Halterungen innerhalb der Box
- Illuminierter Tischgestelle und Werbeflächen

Das RSR ermutigt, auch in Zukunft richtungswise Medienanforderungen zu prüfen und dort wo möglich umzusetzen, wobei dies nicht als Freibrief für regelwidrige Gestaltungen der Austragungsstätten verstanden werden darf. Die endgültige Entscheidung trifft der OSR.

SR-Rundschreiben 3/2009

Kleberäume

Abweichend von den Internationalen Tischtennisregeln B 2.4.5 gilt für nationale Veranstaltungen ab sofort:

Da Spielerinnen und Spieler ihre Beläge nicht mehr „frischkleben“, kann bei nationalen Veranstaltungen auf die Ausweisung eines gesonderten Klebbereiches verzichtet werden. Wird kein gesonderter Klebbereich ausgewiesen, darf (nur) außerhalb des Gebäudes geklebt werden. Diese Regelung ist zwischen Ressort Schiedsrichter und dem Ausschuss für Leistungssport entsprechend vereinbart.

RSR-Newsletter 2017/1

Benennung des Beraters/Coaches

In einem Individualwettbewerb ist dem Schiedsrichter der jeweilige Berater bzw. Coach namentlich zu benennen. So ist gewährleistet, dass evtl. Disziplinarmaßnahmen der betreffenden Person zugeordnet und ggf. nachverfolgt werden können. Ein einmal benannter Berater kann nicht während des Spiels durch eine andere Person ersetzt werden. Wird vor dem Spiel kein Berater benannt, so kann während dieses Spiels auch zu einem späteren Zeitpunkt keinerlei Coaching erfolgen. Es ist daher wichtig, gerade bei Jugendveranstaltungen die Spieler darauf aufmerksam zu machen, dass diese ihren Berater namentlich benennen, auch wenn er zu Beginn des Spiels noch nicht anwesend ist.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Benennung des Mannschaftsführers

Vor jedem Mannschaftskampf ist dem Oberschiedsrichter der jeweilige Mannschaftsführer namentlich zu benennen. Dieser ist nach ITTR B 3.3.5 berechtigt, Protest einzulegen. Fällt der benannte Mannschaftsführer während des Mannschaftskampfes aus, muss sofort eine andere Person als Mannschaftsführer

benannt werden. Ist der Mannschaftsführer in dem Moment, in dem Protest eingelegt werden soll, nicht abkömmlich, etwa weil er selbst am Nebentisch als Spieler agiert, so kann ein Protest durch ein beliebiges Mitglied der betreffenden Mannschaft eingelegt werden. Der benannte Mannschaftsführer muss diesen Protest nachträglich legitimieren.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2015

Einspielen

Tragen von Trainingsanzügen während der Einspielzeit

Während der Einspielzeit ist das Tragen von Trainingsanzügen zulässig. Da das Spiel mit dem ersten Aufschlag beginnt (Internationale TT-Regel A 8.1 und 8.2), die Einspielzeit jedoch vor Spielbeginn stattfindet (B 4.3.1), gelten die Regelungen zur Spielkleidung (B 2.2.1) nicht für die Einspielzeit. Es liegt jedoch in der Verantwortung der betreffenden Spieler, die Trainingskleidung nach Beendigung der Einspielzeit so schnell abzulegen, dass das Spiel unverzüglich, d. h. ohne Verzögerung beginnen kann.

Regelauslegung 2007

Verweigerung des Einspielens im Einzel

Ein Spieler weigert sich, sich mit seinem Gegner einzuspielen. Darf sich der andere Spieler stattdessen mit seinem Trainer einspielen? Gemäß aktueller Auslegung ist das nicht gestattet. Die Einspielzeit ist ein „gemeinsames Recht“ der am Spiel unmittelbar beteiligten Spieler. Die Einspielzeit ist kein Ersatz für Aufwärmtraining.

SR-Rundschreiben 1/2009

Verweigerung des Einspielens im Doppel

Verweigert bei einem Doppelspiel ein Paar das Einspielen, so ist aus der o. g. Auslegung (Verweigerung des Einspielens im Einzel) abzuleiten, dass sich das andere Doppelpaar

miteinander einspielen darf, da dieses Paar unmittelbar am Spiel beteiligt ist.

Regelauslegung 2010

Karenzzeit für Mannschaften, die in Mindeststärke anwesend sind

Muss ein Mannschaftskampf zur festgesetzten Spielzeit beginnen, wenn beide Mannschaften in Mindeststärke anwesend sind, oder kann eine Mannschaft darauf bestehen, die 30minütige Karenzzeit auszunutzen, bis weitere Spieler eingetroffen sind?

Gemäß WO I 5.4 gilt eine Mannschaft als spielbereit, wenn sie in Mindeststärke in der Austragungsstätte anwesend ist. Eine Karenzzeit von maximal 30 Minuten ist gemäß WO I 5.10. nur dann zu gewähren, wenn eine verspätete Spielbereitschaft einer Mannschaft vorliegt.

Regelanfrage 2011, aktualisiert 2017

Aufstellungen

Falsche Doppelaufstellung im 6er-Parkreuz

Obwohl die Verantwortung hier sicher bei den Vereinen liegt, sollte der OSR die Doppelaufstellung trotzdem kontrollieren. Liegt ein Fehler vor, kann keine neue Doppelaufstellung abgegeben werden, sondern das falsch gemeldete Doppel wird lediglich auf den richtigen Platz geschoben.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2007

Während des Spiels

Der Aufschlag

Behinderung, Lockerung der Aufschlagregel

Die Lockerung der Aufschlagregel (ITTR A 6.7) kann auch dann angewendet werden, wenn die Behinderung erst während eines Spieles auftritt, z. B. bei Verletzung der freien Hand.

SR-Rundschriften 3/2009

Falscher Aufschlag in Regional- und Oberliga

Wenn durch einen ungeprüften Schiedsrichter falsche Aufschläge nicht abgezählt werden, kann der OSR diesen SR lediglich austauschen.
bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2007

Es ist dem OSR nicht möglich, die falschen Aufschläge als Unsportlichkeit zu ahnden.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012

Verwarnung nach klar falschem Aufschlag

Nach ITTR A 6.6.1 kann der SR oder der SR-Assistent einen Spieler warnen, wenn dieser zum ersten Male in dem betreffenden Spiel einen zweifelhaften Aufschlag macht. Jeder weitere zweifelhafte Aufschlag ist in der Folge als unzulässig zu bewerten. Diese einmalige Verwarnung wegen eines zweifelhaften Aufschlags kann auch dann erfolgen, wenn im gleichen Spiel bereits zuvor ein klar falscher Aufschlag erfolgt ist.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2018

Beidhändiges Schlagen

Dies ist erlaubt; wer beidhändig schlägt, hat in diesem Moment eben keine freie Hand mehr.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2007

Time-out

Time-out im Anschluss an ein vorausgehendes

Time-out

Das Beantragen eines Time-outs im Anschluss an ein gerade beendetes Time-out ist zulässig. Die Internationalen TT-Regeln B 4.4.2.3, wonach ein Time-out nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden kann, werden hierdurch nicht verletzt.

Regelauslegung 2007

Beantragung eines Time-outs im Mannschaftskampf

Die letzte Entscheidung darüber, ob ein Time-out genommen wird, obliegt im Mannschaftskampf dem Mannschaftskapitän bzw. dem benannten Berater. Dies führt dazu, dass ein vom Mannschaftskapitän bzw. benannten Berater beantragtes Time-out, das vom Spieler abgelehnt wird, als „genommen“ zu werten ist, obwohl de facto gar kein Time-out stattgefunden hat.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012, aktualisiert 2013

Zerbrochener Ball

Zerbricht ein Ball während des Ballwechsels, muss der Schiedsrichter gemäß den Internationalen TT-Regeln A 9.2.4 auf „Let“ entscheiden. Dies gilt auch dann, wenn die Beschädigung unmittelbar nach dem Ballwechsel von beiden Spielern angezeigt wird und beide Spieler eine Wiederholung des Ballwechsels fordern. Beklagt nur einer der Spieler nach dem Ballwechsel einen zerbrochenen Ball, wird gemäß der ITTF-Auslegung nicht auf „Let“ entschieden, sondern das Spiel mit einem neuen Ball fortgesetzt.

ITTF-RegelAuslegung 2017

Wechsel des Spielballs während des Spiels

Sofern sich die Spieler während des Spiels einig sind, dass der Spielball ihren Ansprüchen nicht mehr genügt, und beide einen neuen Ball fordern, gibt der Schiedsrichter einen neuen Spielball heraus, auch wenn der bisherige Spielball keine augenscheinlichen Beschädigungen aufweist.

ITTF-RegelAuslegung 2017

Berater als Zehlschiedsrichter

In den unteren Klassen kann eine Person, die als Zehlschiedsrichter eingesetzt ist, weder

beraten noch ein Time-out nehmen. Dies ergibt sich aus den Internationalen TT-Regeln B 3.2, die die Aufgaben des Schiedsrichters genau definieren.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2007

Abtrocknen und Handtuchpause

Gemäß dem Handbook for Match Officials ist es zulässig, dass ein Spieler auch außerhalb der erlaubten Handtuchpausen zum Handtuch geht, wenn das Spiel angehalten ist (z. B. wenn der Ball die Box verlassen hat), und wenn durch das Abtrocknen die entstandene Pause nicht verlängert wird.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2011

Aufgeben eines Satzes

Ein Spieler hat das gesamte Spiel verloren, wenn er einen Satz aufgibt. Gemäß den Internationalen TT-Regeln B, Ziffer 5.3.1.1, müssen Spielerinnen und Spieler ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen, und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.

Die Internationalen Tischtennisregeln kennen somit nur zwei Ausnahmen von dem Grundsatz, dass jeder Punkt „regulär“ zu erzielen ist. Sowohl Krankheit als auch Verletzung stellen Umstände dar, die – im Gegensatz z. B. zur Erschöpfung – nicht von so vorübergehender Natur sind, dass eine Fortsetzung eines Spiels innerhalb einer für ein einzelnes Spiel üblichen Dauer möglich wäre. Daraus folgt, dass nur ganze Individualspiele aufgegeben werden können, da ansonsten eine (grobe) Unsportlichkeit begangen wird, die mit einer Disqualifikation zu ahnden wäre.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2016

Anzahl der Berater im Doppel

Nach den Internationalen TT-Regeln B 5.1.2 darf sich ein Doppelpaar von zwei Personen beraten lassen, wenn die beiden Spieler dieses

Doppels aus unterschiedlichen Verbänden kommen. Hintergrund dieser Regel ist nach Ansicht des RSR die Vermeidung von Sprachproblemen; gemeint sind Nationalverbände. Daher kann diese Regelung nicht auf nationaler Ebene auf Landesverbände, Bezirke, Kreise, Vereine etc. heruntergebrochen werden. So darf beispielsweise ein Doppel, das von Spielern unterschiedlicher DTTB-Landesverbände gebildet wird, nur von einer Person beraten werden.

Regelanfrage 2013

Coaching/Beratung während des Spiels

Das Beraten eines Spielers während des Spiels ist grundsätzlich erlaubt, sofern gerade kein Ballwechsel stattfindet und durch die Beratung keine Spielverzögerung eintritt. Hierbei ist es unerheblich, ob die Beratung einseitig durch den Berater erfolgt, oder ob ein Dialog zwischen Spieler und Berater stattfindet.

ITTF-Regelauslegung 2016

Pausen

Pause im Bundessystem

Das Spielsystem der ersten bis dritten Bundesliga Damen sowie der zweiten und dritten Bundesliga Herren (Bundessystem) sieht eine 15-minütige Pause nach dem vierten Spiel vor. Diese Zeit wird nicht als trainingsfreie Zeit interpretiert; den Spielern ist es gestattet, an den Wettkampftischen während der Pause zu trainieren.

SR-Rundschreiben 1/2006, aktualisiert 2014

Zusätzliche Pausen aus gesundheitlichen Gründen

Sollte während eines Spiels einer der Spieler infolge eines Unfalls vorübergehend an der Fortsetzung des Spiels gehindert sein, kann der OSR eine Verletzungspause von bis zu 10 Minuten gewähren (Internationale TT-Regeln B 4.4.4). Begehrt dagegen ein Spieler

zusätzliche kleine Pausen aus gesundheitlichen Gründen, etwa um in regelmäßigen Abständen Asthma-Spray zu benutzen, wiederkehrende Unterzuckerungen zu behandeln oder seine Brille von Schweißtropfen zu reinigen, sind ihm diese Pausen durch den OSR nicht zugestehen (Internationale TT-Regeln B 4.4.5).

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Disziplin und Fehlverhalten

Schlägerwurf

Mit einem Schlägerwurf kann noch keine Absicht auf Zerstörung des Schlägers unterstellt werden. Damit ist ein Austausch eines zerbrochenen Schlägers zulässig. Die Auslegung des RSR aus dem Jahr 2000 wird hiermit bestätigt.

SR-Rundschreiben 2/2008

Über mögliche Sanktionen gegen den betreffenden Spieler entscheidet der OSR. Die Tatsache, dass das durch den Schlägerwurf beschädigte Material ausgetauscht werden darf, ist nicht gleichbedeutend mit dem Verzicht auf weitere Sanktionen.

Ergänzung 2014

Gleichzeitiges Fehlverhalten im Doppel

Begehen beide Partner eines Doppelpaars zeitgleich jeweils ein Fehlverhalten, so sind beide Fehlverhalten gesondert nach dem Penalty Point System zu ahnden. Für die Anwendung des Penalty Point Systems ist es unerheblich, ob zwischen zwei zu ahndenden Verfehlungen Zeit vergeht oder ob sich diese Verfehlungen zur gleichen Zeit ereignen.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2015

Disqualifizierter Spieler als Berater

Ein disqualifizierter Spieler darf an die Box zurückkommen, um einen Mannschaftskameraden zu beraten.

Es werden zwei Formen der „Bestrafung“ unterschieden; von Spielern begangene Disziplinerstöße, die im Rahmen des Penalty Point Systems geahndet werden (gelbe und gelb/rote Karten), und von Beratern begangene Verstöße, die mit gelber und roter Karte geahndet werden. Beide Formen werden strikt voneinander getrennt.

Ein Berater, der wegen unerlaubten Coachings mit einer roten Karte von der Box verwiesen wurde, darf nach den Internationalen TT-Regeln B 5.1.5 zu seinem eigenen Spiel als Spieler zurückkehren. Analog dazu ist die Auslegung zu treffen, dass ein Spieler, der vom Mannschaftskampf disqualifiziert wurde, als Berater zu seinen Mannschaftskameraden zurückkehren darf.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012

Wird ein Berater wegen eines anderen Vergehens für den Rest des Mannschaftskampfes vom OSR disqualifiziert, so darf er während des gesamten Mannschaftskampfes auch als Spieler nicht mehr an die Box zurückkehren.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2019

Übertragen von Verwarnungen

Im Individualwettbewerb werden Verwarnungen (gelbe und gelb/rote Karten) am Ende eines Spieles nicht in das nächste Spiel übernommen. Im Mannschaftskampf dagegen werden die Verwarnungen (gelbe und gelb/rote Karten) in das nächste Spiel des bestraften Spielers übernommen.

Die dem Gegner aufgrund der Verwarnungen zugesprochenen Punkte (sog. Strafpunkte), die am Ende eines Spiels im Mannschaftskampf nicht mehr verwertet werden können, werden

entgegen der bisherigen Lehrmeinung nicht auf das nächste Spiel des verwarnten Spielers übertragen. Jedes Spiel im Mannschaftskampf beginnt mit 0:0 Punkten.

ITTF-Regelauslegung 2017

Verwarnung durch OSR in Regional- und Oberliga

Der OSR kann nach den Regeln einen Spieler lediglich disqualifizieren. Auf „Umwegen“ kann er auch gelbe bzw. gelb/rote Karten wegen Verstößen gegen die Disziplin zeigen, indem er eine falsche Regelentscheidung des nicht geprüften SR korrigiert.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012

Diese Auslegung wird gestützt durch das Handbook for Match Officials (17.4.3), wonach der OSR dann aus eigener Initiative tätig werden kann, wenn dem Schiedsrichter am Tisch das Spiel „entgleitet“. In diesem Fall würde er entweder den Schiedsrichter anweisen oder sich direkt mit dem zu sanktionierenden Spieler auseinandersetzen.

Ergänzung 2014

Eingreifen des OSR in ein parallel stattfindendes Spiel

Findet parallel zu einem von einem OSR geleiteten Mannschaftskampf am gleichen Ort ein weiterer Mannschaftskampf ohne OSR statt, bei dem es zu groben Disziplinerstößen kommt, kann der OSR hierauf nicht mit Disziplinarmaßnahmen reagieren. Er kann (und sollte) lediglich versuchen, die Situation zu beruhigen. Darüber hinaus sollte er die betreffenden Mannschaften darauf aufmerksam machen, dass er dem zuständigen Spielleiter einen entsprechenden Bericht schickt. Zudem kann er in seinem eigenen OSR-Bericht einen Vermerk anbringen, dass der Heimverein seiner Verpflichtung zur ordnungsgemäßen Abwicklung des

Mannschaftskampfes nicht ausreichend nachgekommen ist bzw. die Spielbedingungen (mit Schilderung der Vorkommnisse) gestört waren.
bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2013

Gute Präsentation und Darbietung des Tischtennisports

Alkohol im Mannschaftskampf

Der Genuss von alkoholischen Getränken während eines Mannschaftskampfes kann durch den OSR als solches nicht geahndet werden.

Zwar dürfen keine Flaschen, egal welchen Inhalts, mit in die Box genommen werden;

ebenso ist die gut sichtbare Platzierung etwa eines Bierkastens in unmittelbarer Nähe des/der Spielfeldes/r unter Hinweis auf die gute Präsentation und die Darbietung des Tischtennisports umgehend durch den OSR abzustellen. Dennoch liegt es nicht im Aufgabenbereich des OSR, ein generelles Alkoholverbot auszusprechen. Deutlich alkoholisierte Spieler jedoch können vom Mannschaftskampf ausgeschlossen werden, da sie u. a. gegen die Internationalen TT-Regeln B 5.2.1 bzw. B 5.3.1 verstoßen und den Tischtennisport unangemessen repräsentieren.

bekanntgegeben anlässlich der VSRO-Tagung 2012

Wettspielordnung (WO) des DTTB (Auszug)

Stand: 01.07.2023

Gliederung

A Allgemeines	35
B Spielberechtigung	47
C Altersgruppe Nachwuchs	47
D Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform	48
E Grundlagen für Mannschaftskämpfe	57
F Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes	63
G Organisation des Punktspielbetriebes	63
I Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb	65
J Mannschaftsmeisterschaften	71
K Pokalmeisterschaften	73
L Werbebestimmungen	76
M Abweichungen bei Vorgaben staatlichen Rechts in Krisenzeiten	80

Abschnitt A – Allgemeines

1 Zweck und Geltungsbereich der Wettspielordnung (WO)

1.1 Allgemeines

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.

1.2 Abweichungen

Abweichungen und eigene Regelungen dürfen den gesamten Zuständigkeitsbereich, nur die „unteren Spielklassen“ oder nur die „unterste Gliederung“ betreffen. Der Wortlaut der WO darf verbandsseitig nicht geändert oder gekürzt werden. Zulässige eigene Regelungen sind im Text direkt hinter der entsprechenden WO-Bestimmung separat auszuweisen und als solche zu kennzeichnen.

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.

[...]

1.4 Ausnahmen auf Grund Vorgaben staatlichen Rechts

Sollten einzelne Vorgaben der WO aufgrund von Vorgaben staatlichen Rechts durch Bund, Länder, Landkreise, kreisfreie Städte, Kommunen oder Behörden (im Folgenden und im Abschnitt M subsumiert unter dem Begriff „Vorgaben staatlichen Rechts“) in Krisenzeiten nicht umsetzbar sein, darf ein Entscheidungsgremium die in Abschnitt M der WO aufgeführten Abweichungen für die in seiner Zuständigkeit liegenden offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 beschließen. Dabei müssen die Abweichungen nicht verbandseinheitlich angewendet werden; sie können auf einzelne Untergliederungen, Spielklassen, Altersgruppen, Altersklassen oder Veranstaltungen beschränkt sein. Das Entscheidungsgremium darf darüber hinaus Abweichungen von korrespondierenden oder zusätzlichen Bestimmungen, wie z. B. Durchführungsbestimmungen Teil A und Teil B, aufgrund von Vorgaben staatlichen Rechts in Krisenzeiten beschließen.

Das Entscheidungsgremium darf alle Vorschriften des Abschnitts M auch dann anwenden, wenn die Vorgaben staatlichen Rechts dies im Einzelfall nicht ausdrücklich erfordern, sondern wenn es – ggf. auch nur einzelne – Vorgaben staatlichen Rechts gibt, die einen Tischtennis-Wettkampfbetrieb ohne jegliche Einschränkungen unmöglich machen.

[...]

Das Entscheidungsgremium für offizielle Veranstaltungen des DTTB ist das Präsidium des DTTB

[...]

2 Spielregeln

2.1 Internationale Tischtennisregeln (ITTR)

Für alle Veranstaltungen gelten die ITTR (Teile A und B), wie sie vom DTTB bekanntge-

macht 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 Unterscheidbarkeit der Farben der Spielkleidung gilt ITTR B 2.2.8 in Individualwettbewerben von offiziellen Veranstaltungen nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.
- Hinsichtlich der Regelungen zur Werbung auf der Spielkleidung gilt ITTR B 2.5.9 im gesamten Spielbetrieb nicht. Diese werden in WO L geregelt.
- Hinsichtlich der Regelung zu Disqualifikationen gilt ITTR B 5.2.8 für Mannschaftskämpfe mit der Maßgabe, dass eine Disqualifikation bis zum Ende des jeweiligen Mannschaftskampfes gilt. Bei Mannschaftskämpfen in Turnierform kann der Oberschiedsrichter in gravierenden Fällen eine Disqualifikation bis zum Ende des Wettbewerbs aussprechen.
- Hinsichtlich der Regelung zu Fehlverhalten bei Doppelspielen in Mannschaftskämpfen gilt ITTR B 5.2.6 mit der Maßgabe, dass zu Beginn eines Doppels immer mindestens die Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt wird, welche zuvor im selben Mannschaftskampf gegen dasselbe Doppel verhängt wurde.

- Bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 dürfen nur zelluloidfreie Bälle eingesetzt werden.

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.

[...]

4 Vereins- bzw. verbandsfremde Einflussnahme

Eine Einflussnahme vereins- oder verbandsfremder Personen, Firmen oder Institutionen auf den Spielbetrieb ist nicht zulässig, falls dadurch gegen die Satzung oder Ordnungen des DTTB bzw. des jeweiligen Verbandes oder dessen Gliederung verstoßen wird.

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. Die geschlechtsspezifischen Unterteilungen heißen in allen Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs „Mädchen“ bzw.

„Jungen“ (jeweils mit Alterszusatz) und in allen Altersklassen der Altersgruppe Senioren „Seniorinnen“ und „Senioren“ (jeweils mit Alterszusatz).

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.

Turnierserie bezeichnet eine beliebige Anzahl von gleichnamigen Turnieren innerhalb eines Kalenderjahres oder innerhalb einer Spielzeit. Jedes Turnier einer Serie ist durch die Durchführungsbestimmungen des veranstaltenden Verbandes soweit standardisiert, dass der ausrichtende Verein im Turnierantrag nur über Ort, Zeit und die Anzahl der Teilnehmer (jeweils in einem vorgegebenen Rahmen) entscheiden kann.

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.

Region ist eine Organisationseinheit direkt unterhalb der Veranstaltungen auf nationaler Ebene bzw. der Bundesspielklassen. Eine Region besteht aus einem oder mehreren Mitgliedsverbänden. In den Regionen finden weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 und A 11.2 als Qualifikation zur Ebene des DTTB statt.

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 1.2 sind alle Spielklassen der Damen/Herren unterhalb der sechstöchsten Spielklasse.

Unterste Gliederung gemäß WO A 1.2 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.

Haupttrundenspiele 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 Haupttrundenspiele.

Relegationsspiele sind Mannschaftskämpfe nach Abschluss der Haupttrundenspiele 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.

Stammspieler 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. Rökkchen oder einteiliger Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhe) gespielt

werden. Zu Mannschaftskämpfen ist in einheitlicher Spielkleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Rökkchen 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 allen Mannschaftskämpfen gemäß WO A 11.2 müssen die Tische, Netzgarnituren und Bälle von jeweils gleicher Farbe, Marke (Fabrikat) und Beschaffenheit 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 19 Jahre alt werden oder jünger sind

8.2.2 Erwachsene: Spieler, die vor dem Stichtag 19 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:

8.3.1 Jugend 8: Spieler, die am Stichtag 8 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.2 Jugend 9: Spieler, die am Stichtag 9 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.3 Jugend 10: Spieler, die am Stichtag 10 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.4 Jugend 11: Spieler, die am Stichtag 11 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.5 Jugend 12: Spieler, die am Stichtag 12 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.6 Jugend 13: Spieler, die am Stichtag 13 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.7 Jugend 14: Spieler, die am Stichtag 14 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.8 Jugend 15: Spieler, die am Stichtag 15 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.9 Jugend 16: Spieler, die am Stichtag 16 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.10 Jugend 17: Spieler, die am Stichtag 17 Jahre alt werden oder jünger sind

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

8.3.12 Jugend 19: Spieler, die am Stichtag 19 Jahre alt werden oder jünger sind

8.3.13 Junioren 22: Spieler, die vor dem Stichtag 19 Jahre alt waren, aber noch nicht 22

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

8.3.15 Damen/Herren: Spieler, die vor dem Stichtag 19 Jahre alt waren

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

8.3.17 Senioren 45: Spieler, die vor dem Stichtag 44 Jahre oder älter waren

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

8.3.19 Senioren 55: Spieler, die vor dem Stichtag 54 Jahre oder älter waren

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

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

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

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

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

8.3.25 Senioren 85: Spieler, die vor dem Stichtag 84 Jahre oder älter waren

8.3.26 Senioren 90: Spieler, die vor dem Stichtag 89 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. Sie können für diese neben der WO zusätzlich Durchführungsbestimmungen und Spielordnungen erlassen.

Die in den Durchführungsbestimmungen des DTTB definierten Veranstaltungen sind 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.

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

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 mit TTR-relevanten Konkurrenzen

- Offene Turniere
- Offene Turniere im Rahmen einer Turnierserie
- Offene Pokalmeisterschaften
- Turniere für Auswahlmannschaften

11.3.2 Nach Maßgabe des zuständigen DTTB oder Verbandes genehmigungspflichtige Veranstaltungen ohne TTR-relevante Konkurrenzen

- Offene Turniere
- Offene Pokalmeisterschaften
- 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

13 Gemischter Spielbetrieb

13.1 Grundsatz

Bei allen offiziellen Veranstaltungen spielen männliche und weibliche Aktive – außer im gemischten Doppel – jeweils unter sich.

13.2 Abweichungen

[...]

Gemischte Mannschaften dürfen an Bundesveranstaltungen und an Veranstaltungen mit direkter Qualifikation für eine Bundesveranstaltung grundsätzlich nicht teilnehmen. Der DTTB kann in den Durchführungsbestimmungen Teil A gemischte Mannschaften zulassen.

[...]

14 Spielgemeinschaften

Spielgemeinschaften sind grundsätzlich nicht gestattet. Alternativ darf ein Mitgliedsverband Spielgemeinschaften nach folgenden verbands einheitlichen Regelungen zulassen:

[...]

Spielgemeinschaften (auch solche mit Bestandsschutz) dürfen an Bundesveranstaltungen und an Veranstaltungen mit direkter Qualifikation zu Bundesveranstaltungen grundsätzlich nicht teilnehmen. Der DTTB kann in den Durchführungsbestimmungen Teil A Spielgemeinschaften zulassen.

15 Spielberechtigung, Startberechtigung, Einsatzberechtigung, Teilnahme an Veranstaltungen

Ein erteilter Ausländerstatus (gA, eA, A) bleibt grundsätzlich solange bestehen, bis sich die Staatsangehörigkeit des Spielers ändert und diese Änderung dem Mitgliedsverband angezeigt wird. Ein Ausländerstatus muss korrigiert werden, wenn bei seiner Erteilung die Voraussetzungen gemäß WO A 15.2 nicht korrekt berücksichtigt worden sind.

15.1 Einschränkung der Spielberechtigung

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

An weiterführenden Veranstaltungen mit Individualwettbewerben gemäß WO A 11.1 dürfen in click-TT erfasste

- Spieler deutscher Nationalität oder
- gleichgestellte Ausländer (gA)

mit Spielberechtigung für einen deutschen Verein für die entsprechende Altersklasse oder mit Spielberechtigung im Ausland teilnehmen.

Zusätzlich ist 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 sowie ggf. die Zahlung eines Startgeldes nötig.

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.

Bei allen weiterführenden Veranstaltungen mit Individualwettbewerben sind

- Spieler unabhängig von der Nationalität nicht startberechtigt, die von einem ausländischen Verband innerhalb der laufenden Spielzeit sowie der letzten drei abgelaufenen Spielzeiten für Veranstaltungen internationaler TT-Verbände/Organisationen (z. B. ETTU, ITTF, WTT) gemeldet worden sind und daran teilgenommen haben. Dies gilt nicht für Spieler, die am 1. Januar der Spielzeit der weiterführenden Veranstaltung das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet und ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland haben.
- Ausländer nicht startberechtigt. Dies gilt nicht für Ausländer, die bisher noch für keinen ausländischen Verein/Verband eine Spielberechtigung besessen (gleichgestellter Ausländer = gA) oder am 1. Januar der Spielzeit der weiterführenden Veranstaltung das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet und ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland haben (gleichgestellter Ausländer = gA).

15.3 Einsatzberechtigung

An weiterführenden Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 dürfen in click-TT erfasste Spieler mit Spielberechtigung für einen deutschen Verein für die entsprechende Altersgruppe teilnehmen. Zusätzlich ist die Einsatzberechtigung für die jeweilige Mannschaft sowie ggf. die Zahlung eines Startgeldes nötig.

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.

Bei allen weiterführenden Veranstaltungen für Vereinsmannschaften ist die Einsatzberechtigung auf einen Ausländer pro Mannschaft beschränkt. Die Mitgliedsverbände dürfen in den unteren Spielklassen gemäß WO A 1.2 den gleichzeitigen Einsatz von mehr als nur einem Ausländer zulassen.

Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit gelten in allen Spielklassen hinsichtlich ihrer Einsatzberechtigung dann nicht als Ausländer, wenn sie

- bisher noch für keinen ausländischen Verein/Verband eine Spielberechtigung besessen haben (gleichgestellter Ausländer = gA),
- am 1. Januar der Spielzeit der weiterführenden Veranstaltung das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet und ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland haben (gleichgestellter Ausländer = gA) oder
- die Staatsangehörigkeit eines Vollmitglieds der EU oder eines assoziierten Staates der EU oder eines Staates besitzen, dessen Tischtennis-Verband Mitglied der ETTU ist (europäischer Ausländer = eA).

Für die Einsatzberechtigung in den Bundesspielklassen ist außerdem zur Vorrunde die zum 1. Juli einer Spielzeit und zur Rückrunde die zum 1. Januar einer Spielzeit gültige Spielberechtigung Voraussetzung.

15.4 Teilnahme an nicht weiterführenden Veranstaltungen

An nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß WO A 11.3 dürfen in click-TT erfasste Spieler mit Spielberechtigung für einen deutschen Verein für die entsprechende Altersklasse oder mit Spielberechtigung im Ausland teilnehmen. Zusätzlich ist die Startberechtigung für die jeweilige Altersklasse bzw. Turnierklasse und bei Wettbewerben für Auswahlmannschaften die Nominierung durch das dafür zu-

ständige Gremium des DTTB, seines Verbandes bzw. dessen zuständiger Gliederung sowie ggf. die Zahlung eines Startgeldes nötig.

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.

Spieler der Altersgruppe Nachwuchs können in Auswahlmannschaften der Altersklasse Damen/Herren auch ohne Erteilung einer SBEM berufen werden.

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 Einladungsurniere) 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 Einladungsurniere) – 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 Erstellung und Veröffentlichung

Der DTTB und die Mitgliedsverbände erstellen und veröffentlichen Ranglisten.

17.2 Tischtennis-Rangliste und Quartals-Tischtennis-Rangliste

[...]

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 (ein Tag nach dem Stichtag) in click-TT enthalten sind.

Bei der Verwendung von click-TT als Online-Plattform für einen vollständig TTR-bezogenen offiziellen Spielbetrieb ist die Erstellung von weiteren Ranglisten, die nicht den TTR- bzw. den Q-TTR-Wert als Grundlage haben, untersagt.

17.3 TTR-Relevanz

Die folgenden Spielklassen und Pokalmeisterschaften sind TTR-relevant:

- die TTBL und alle Bundesspielklassen der Damen und Herren (Hauptgruppen- 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, offenen Pokalmeisterschaften 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. Für die BSK werden die Sanktionen in der Beitrags- und Gebührenordnung des DTTB 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 und Spielberichten, 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 DTTB bzw. des Verbandes, dessen zuständige Stelle die Entscheidung getroffen hat, maßgeblich.

Abschnitt B – Spielberechtigung

1 Erfordernis und Inhalt einer Spielberechtigung

1.1 Allgemeines

Die Startberechtigung bei weiterführenden Veranstaltungen mit Individualwettbewerben (WO A 11.1, siehe auch A 15.2), die Einsatzberechtigung bei weiterführenden Veranstaltungen für Vereinsmannschaften (WO A 11.2,

siehe auch A 15.3) und die Teilnahme an nicht weiterführenden Veranstaltungen (WO A 11.3, siehe auch A 15.4) erfordert die in click-TT hinterlegte Spielberechtigung eines Mitgliedsverbandes. Die Spielberechtigung darf nur unter Beachtung der einschlägigen Bestimmungen dieser WO erteilt werden. Für Spieler der Bundesligen sind Ausnahmen gemäß BSO C 3.6 zulässig.

[...]

Spiele dürfen grundsätzlich nur für den Verein starten, für den sie eine Spielberechtigung besitzen, es sei denn, der Start erfolgt für eine Spielgemeinschaft gemäß WO A 14. Bei Freundschaftsspielen (Mannschaften) darf ein Spieler im Einvernehmen mit seinem Stammverein bzw. Zweitverein und dem Gegner auch für einen anderen Verein starten.

Nur in diesem Abschnitt schließt der Begriff „Bundesspielklassen (BSK)“ die TTBL mit ein.

[...]

1.4 Altersbezogene Spielberechtigung

Spielern der Altersgruppe Nachwuchs darf auf Antrag des Stammvereins und nach Maßgabe des Mitgliedsverbandes zusätzlich eine Spielberechtigung für den Erwachsenen-Individualspielbetrieb (SBEI) und für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb (SBEM) erteilt werden. Mit der jeweiligen Spielberechtigung für den Erwachsenen-spielbetrieb werden die betreffenden Spieler bzgl. Start- und Einsatzberechtigung in der Altersgruppe Erwachsene spielberechtigten Erwachsenen gleichgestellt.

[...]

Abschnitt C – Altersgruppe Nachwuchs

1 Vereinszugehörigkeit/ Spielberechtigung

Ein minderjähriger 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.

Der Verein ist für die Erfüllung der gesetzlichen Vorgaben zur Aufsichtspflicht von minderjährigen Spielern verantwortlich.

2 Vorschriften zur uneingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb

2.1 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 (nur bei minderjährigen Spielern),
- 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.

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

2.3 Abweichend von WO C 2.2 dürfen die Mitgliedsverbände für weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 in den Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs 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

2.4 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.

3 Vorschriften zur eingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb

3.1 Die Mitgliedsverbände dürfen für weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften gemäß WO A 11.2 in den unteren Spielklassen gemäß WO A 1.2 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.

3.2 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.

Abschnitt D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform

1 Turniiergenehmigungen/Allgemeines

1.1 Veranstaltungen gemäß WO A 11.3.1 bedürfen einer vorherigen Genehmigung des für die

Veranstaltung zuständigen DTTB oder Verbandes. Für Veranstaltungen darf der zuständige Verband eine Genehmigungspflicht vorschreiben.

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

Die Vorschriften der WO gelten für Turniere im Rahmen einer Turnierserie oder einer offenen Pokalmeisterschaft nur insoweit, wie die hierzu veröffentlichten Durchführungsbestimmungen keine anderslautenden Regelungen enthalten.

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 Veranstaltungen 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 oder von den ITTR und der WO 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 deren Qualifikationsveranstaltungen einer Spielzeit gilt der Q-TTR-Wert vom 11. Mai der vorangehenden Spielzeit.

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 und in click-TT und/oder auf my-Tischtennis veröffentlicht.

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.

1.8 Bedingungen für Austragungsstätten

Nachfolgende Bestimmungen gelten für Bundesveranstaltungen und weiterführende Veranstaltungen gemäß WO A 11.1 und A 11.2 in Turnierform.

1.8.1 Größe des Spielraums

Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen 6 m × 12 m.

1.8.2 Begrenzung des Spielraumes

Die Begrenzung jedes Spielraumes (Box) durch Umrandungen ist vorgeschrieben.

1.8.3 Höhe des Spielraumes

Die Mindesthöhe des Spielraumes (Box) beträgt 5 m.

1.8.4 Beleuchtungsstärke

Die Mindeststärke der Beleuchtung für den gesamten Spielraum (Box) beträgt 600 Lux (empfohlen 1000 Lux).

1.8.5 Beleuchtung

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

1.8.6 Temperatur im Spielraum

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

1.8.7 Ausnahmen

Der DTTB und die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich abweichende Bedingungen für WO D 1.8.1, D 1.8.2 und D 1.8.4 beschließen.

2 Ausschreibung

Die Ausschreibung muss mindestens folgende Punkte beinhalten:

- Veranstalter, Ausrichter und Durchführer
- Turnierbezeichnung
- Turnierklassen und Konkurrenzen sowie deren TTR-Relevanz
- Ort, Datum und Anfangszeit 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
- Erste Hilfe
- Hinweis zum Haftungsausschluss

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

Für die Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen und deren Qualifikationsveranstaltungen einer Spielzeit gilt der Q-TTR-Wert vom 11. Mai der vorangehenden Spielzeit. Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert sind 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 A 15.3 in einem Mannschaftskampf gleichzeitig einsatzberechtigt sind.

Über die Reihenfolge in der Setzliste bei zwei oder mehr punktgleichen Spielern, Paaren oder Mannschaften entscheidet das Los.

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 Altersgruppen Nachwuchs und Senioren in begründeten Ausnahmefällen eine davon abweichende Setzliste aufstellen.

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:

Setz- liste	Nr. 1 und 2	Nr. 3 und 4	Nr. 5 bis 8	Nr. 9 bis 16
Turnier- liste	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:

Es müssen mindestens so viele Spieler gesetzt werden, wie es Gruppen gibt.

a) Entspricht die Anzahl der zu setzenden Spieler genau der Anzahl der Gruppen, muss in jeder der Gruppen ein gesetzter Spieler enthalten sein. Dabei kann eine Zuordnung oder Auslosung vorgenommen werden.

b) Ist die Anzahl der zu setzenden Spieler größer als die Anzahl der Gruppen, werden im ersten Schritt analog a) die besten zu setzenden Spieler auf die Gruppen verteilt, danach werden die restlichen Spieler der Setzliste in der Reihenfolge der Setzliste so in die Gruppen gelost, dass die Gruppen dabei gleichmäßig gefüllt werden, wobei D 6.2 Satz 1 zu berücksichtigen ist.

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, Mitgliedsverbandes oder derselben Region so spät wie möglich aufeinander treffen. Dies gilt nicht für die in der Setzliste aufgeführten Teilnehmer untereinander, sofern sie laut Setzliste zum besten Viertel des Teilnehmerfeldes der Konkurrenz gehören.

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 aufeinander treffen.

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 18), 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 Doppelpes 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 Spieldausgang 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 entschei-

den 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 An-

zahl der Siege ihrer bisherigen Gegner (Buchholzzahl) feinsortiert werden, wobei Freilossspiele 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 oder wird er/es disqualifiziert, so werden ungeachtet der Wertung für die Turnierstufe alle Sätze und Bälle bis zur Beendigung des Spiels erfasst. Der nicht beendete Satz wird mit X:11 (X entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler/das aufgebende Paar bis zur Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mind. X+2 Bälle erhält) und die ggf. noch erforderlichen Sätze werden mit 0:11 erfasst. Ein kampfflos abgegebenes Spiel wird mit 0:11 für jeden erforderlichen Satz erfasst.

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 Regelverstößes 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 Schiedsrichter als Oberschiedsrichter (OSR) einzusetzen. Die Verbände dürfen für ihre Gliederungen Abweichungen beschließen. Der OSR 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 und deren Austragungsreihenfolge nicht festgelegt ist, 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 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 6
- 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.

Der DTTB, 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.

Der DTTB, die Verbände und ggf. deren Gliederungen dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich Abweichungen beschließen.

In K.-o.-Runden entscheidet bei einem Unentschieden (ggf. ausgelöst durch eine mögliche Unterbesetzung beider Mannschaften) die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und ggf. Bällen über den Sieger. Ist auch die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los.

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, die eine Fortsetzung des Mannschaftskampfes unmöglich machen, fällt das in die Verantwortung der Heimmannschaft. Der Heimmannschaft muss jedoch eine Frist von 30 Minuten eingeräumt werden, den aufgetretenen Mangel beseitigen zu können. Andernfalls 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 abgebrochener Spielzeiten: werden berücksichtigt

- Einzel aus Mannschaftskämpfen für ungültig erklärter Spielzeiten: werden berücksichtigt
- Einzel aus Mannschaftskämpfen zurückgezogener Mannschaften: werden berücksichtigt.
- Einzel aus Mannschaftskämpfen gestrichener Mannschaften: werden berücksichtigt.
- Einzel aus wegen Nichtantretens kampfflos 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.
- diesen Mannschaftskampf eigenmächtig verlegt hat (betrifft beide Mannschaften; siehe WO G 6.1.7 und WO G 6.2.3),
- 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 1.1 bis I 1.5 (unter Berücksichtigung von WO I 1.6) verstößt.

Voraussetzungen für eine Wertung sind ein Protest der Gastmannschaft gemäß WO A 19.1, die sich vor Beginn des Mannschaftskampfes für ein Nichtantreten oder Antreten jeweils unter Protest entscheiden muss, sowie beim Einsatz eines OSR ein entsprechender Eintrag im ggf. vorliegenden OSR-Bericht, der die im Protest bezeichneten Verstöße gegen die Vorschriften WO I 1.1 bis I 1.5 bestätigt.

3.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

Der gesamte Mannschaftskampf wird durch die zuständige Stelle für die Mannschaft nur dann 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,
- 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 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 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.

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 entsprechend der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung 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.

Im Corbillon-Cup-System und im Modifizierten Swaythling-Cup-System muss nicht entsprechend der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung aufgestellt werden.

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 Reihenfolge) 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 Reihenfolge der Mannschaftsmeldung 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. Die endgültige Doppelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Einzels (bei Spielsystemen, die mit Einzel beginnen) und vor Beginn des ersten Doppels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Doppelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Einzeln beginnen, noch möglich. 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 kampfflos 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 11.2 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 Vierermannschaft 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 Bundesspielklassen wird mit Sechser-Mannschaften 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 Verbände für alle Spielklassen in ihrem Zuständigkeitsbereich 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 größte 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 Verlegung von Spielterminen

[...]

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 sowie solchen, für die das Braunschweiger System angewendet wird, auf zwei, bei allen anderen auf einen festgelegt.

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

- für die Bundesligen 7 m × 14 m,
- für die Regional- und Oberligen 6 m × 12 m,
- für die Spielklassen unterhalb der BSK 5 m × 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.

Die Messung der Beleuchtungsstärke erfolgt an den vier Ecken des Tisches.

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 Ausnahme-genehmigung 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 zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes gültigen Mannschaftsmeldung dieser Altersklasse aufgeführten Spieler enthalten sein, soweit sie gemäß den einschlägigen Vorschriften (z. B. zu Spielberechtigungen, Sperrvermerken und Sperren) einsatzberechtigt sind. Dies gilt auch für neu

angesetzte Mannschaftskämpfe und Entscheidungsspiele.

Zusätzlich gilt für die Einsatzberechtigung: Bei Entscheidungsspielen in der Altersgruppe Erwachsene sind nur solche Spieler einsatzberechtigt, die in der betreffenden Halbserie an mindestens drei Punktspielen ihres Vereins entweder in der Mannschaftsmeldung der Damen oder in der der Herren im Einzel teilgenommen haben. Sofern der betreffende Verein mehr als eine Mannschaft in der jeweiligen Altersklasse gemeldet hat, gilt diese Bedingung nicht für Spieler der untersten Mannschaft.

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.

Spiele 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 A 15.3 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

Spiele 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 Mannschafts-

führer 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

5.3.1 Bei Mannschaftskämpfen muss ein Spielbericht erstellt werden.

Spielberichte werden in Papierform erstellt. Zulässig ist auch die Nutzung des digitalen Spielberichtsformulars, das der DTTB und die Verbände ihren Mitgliedern über die WebApp „nuScore“ zur Verfügung stellen. Hierbei erfolgt die Erfassung aller für den Mannschaftskampf erforderlichen Daten (inkl. der Unterschriften der Mannschaftsführer und ggf. des OSR) mittels eines elektronischen Endgerätes. Die Übergabe des Spielberichts an click-TT erfolgt entweder manuell (bei einem Spielbericht

in Papierform) oder elektronisch per Upload (beim digitalen Spielbericht).

Für die Erstellung des Spielberichts in Papierform dürfen der DTTB und die Verbände die Benutzung von für ihren Zuständigkeitsbereich zugelassenen Spielberichtsformularen vorschreiben.

5.3.2 Bei Mannschaftskämpfen mit OSR ist dieser, ansonsten die Heimmannschaft für die Führung des Spielberichtsformulars zuständig. Sofern nicht anders geregelt, ist die Heimmannschaft als A- und die Gastmannschaft als B-Mannschaft in das Spielberichtsformular einzutragen.

5.3.3 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.

5.3.4 Bei Einführung des digitalen Spielberichts dürfen der DTTB und die Verbände Regelungen festlegen. Diese können u. a. eine ausschließliche Nutzung von „nuScore“ vorschreiben, Übergangsfristen vom Spielbericht in Papierform zum digitalen Spielbericht enthalten oder Gastmannschaften verpflichten, die im click-TT-Vereinsbereich veröffentlichten PINs für die in „nuScore“ erforderlichen Unterschriften bereitzuhalten.

Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben. Wird der Spielbericht in Papierform genutzt, ist eine handschriftliche Unterzeichnung notwendig. Bei Nutzung des digitalen Spielberichtsformulars muss die Unterschrift mit Hilfe der PINs (Heim und Gast) digital erfolgen. Mit ihrer

Unterschrift bestätigen die Mannschaftsführer die vollständige und inhaltliche Richtigkeit der Eintragungen.

5.3.5 Falls der Spielbericht in Papierform erstellt wird, erhält der Gastverein eine Kopie. Das Original verbleibt beim Heimverein, der es bis zum 31. Juli der nachfolgenden Spielzeit aufbewahren und der zuständigen Stelle auf Anforderung vorlegen muss.

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 anzusetzen, bis die in der Spielreihenfolge vorgehenden 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.

Mannschaftskämpfe von Sechser- und Vierer-Mannschaften sowie solche, für die das Braunschweiger System angewendet wird, werden grundsätzlich an zwei Tischen ausgetragen, alle anderen an einem Tisch. Die Verbände dürfen für jede Spielklasse ihres Zuständigkeitsbereiches 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 für den zweiten Mannschaftskampf 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 für den zweiten Mannschaftskampf 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 die 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 Koppspielen 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, muss er seine Aufstellung auf geeignetem Wege (z. B. durch Einsendung eines Spielberichtsformulars oder durch formlose Meldung per E-Mail) der zuständigen Stelle bekanntgeben.

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.

5.13 Ergebnismeldung

Sofern der Punktspielbetrieb TTR-bezogen durchgeführt wird, ist die Heimmannschaft verpflichtet, den vollständigen Spielbericht eines jeden Mannschaftskampfes einschließlich der Vor- und Nachnamen aller beteiligten Spieler und aller Satzergebnisse in click-TT zu erfassen. Für alle Mannschaftskämpfe muss der Spielbericht bis spätestens 24 Stunden nach der im Spielplan festgelegten Anfangszeit erfasst worden sein. Die Verpflichtung für die Heimmannschaft bleibt auch dann bestehen, wenn das Spiel beim Gegner oder in einer neutralen Austragungstätte stattfindet.

Der DTTB und die Verbände dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich kürzere Fristen für die Erfassung des Spielberichts und der Ergebnisse von Mannschaftskämpfen festlegen.

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.

3.1 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 der betreffenden Halbserie. Die Reihenfolge innerhalb einer genehmigten Mannschaftsmeldung darf nach erfolgter Qualifikation zu Mannschaftsmeisterschaften höherer Ebenen in derselben Halbserie nicht geändert werden.

3.2 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.

- Will in einer Altersklasse ein Verein an einer Mannschaftsmeisterschaft teilnehmen, der in dieser Altersklasse keine Punktspielmannschaft gemeldet hat, so nimmt er die Mannschaftsmeldung gemäß WO J 3.3 vor.

3.3 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 Se-

nieren ist ein Spieler innerhalb einer Altersklasse an einem Wochenende nur in einer einzigen Mannschaft einsatzberechtigt. Ein Start in unterschiedlichen Altersklassen ist an einem Wochenende nur dann erlaubt, wenn die Veranstaltungen bzw. Wettkämpfe sich an keinem Tag überschneiden.

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.

6 Sonstiges

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

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 Durchführungbestimmungen.

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.

Der DTTB, 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 offene Pokalmeisterschaften. 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 ge-

meldeten Pokalmannschaften zu den Punktspielformen 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 gemischte Mannschaften und Spielgemeinschaften nur in den Spielklassen gemäß DfB A 14.6.1 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 (JES) 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 Punktspielformen 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 Pokalmann-

schaften einsatzberechtigt, die in einer Pokal-spielklasse starten, zu der ihre Punktspielklasse gehört. Sie sind weder in eventuell vorhandenen höheren Pokalmannschaften dieser Pokal-spielklasse noch in Pokalmannschaften höherer Pokal-spielklassen 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.

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 Pokal-spielbetriebes 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.

Bei der Spielkleidung gelten keinerlei Einschränkungen hinsichtlich der Größe für das Anbringen von Werbung, Vereinsnamen, Spielernamen, Wappen oder Spielernummern. Lediglich die maximale Größe der Herstellerzeichen ist einzuhalten. Die Einhaltung der übrigen Bedingungen für Herstellerzeichen, Wappen und Werbeflächentrennung liegt in der Verantwortung der Vereine.

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

Im gesamten Spielbetrieb ist Werbung für destillierte alkoholische Getränke auf der Spielkleidung und innerhalb des Spielraums (Box) verboten. Darüber hinaus ist im Spielbetrieb der Altersgruppe Nachwuchs auch Werbung für alkoholische Getränke 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 Lizenzigen darf zusätzlich ein Logo der Lizenzigen in einer Fläche von maximal 64 cm² 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 zugewiesenen Startziffer des betreffenden Spielers entspricht (Rückennummer),

gezogen werden kann.

2 Spielkleidung

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

2.1 Rückseite Hemd

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.

2.2 Herstellerzeichen

Auf Hemden und auf dem oberen Teil eines einteiligen Sportdresses sind bis zu drei deutlich voneinander getrennte Herstellerzeichen, auf Shorts, auf Rökkchen und auf dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses ist lediglich ein Herstellerzeichen mit jeweils einer maximalen Größe von 24 cm² zugelassen.

2.3 Wappen

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.

2.4 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.

2.5 Schiedsrichterkleidung

Werbung auf Schiedsrichterkleidung darf nicht gegen die guten Sitten verstoßen und nicht die Neutralität der Schiedsrichter infrage stellen.

3 Materialien

Werbung und Herstellerzeichen sind nur auf den nachfolgenden Materialien und 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 cm² 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 und ITTR B 2.5.7 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 cm² 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 cm² 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 cm² 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 m² 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 cm² 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 Bälle

Auf Bällen ist lediglich der Herstelleraufdruck zur Kennzeichnung von Hersteller, Markenbezeichnung und Produktnamen zulässig, wie er von der ITTF genehmigt wurde.

3.12 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

Abschnitt M – Abweichungen bei Vorgaben staatlichen Rechts in Krisenzeiten

1 Allgemeines

Sollten einzelne Vorgaben der Wettspielordnung aufgrund von Vorgaben staatlichen Rechts in Krisenzeiten nicht umsetzbar sein, darf das in WO A 1.4 veröffentlichte und für die Umsetzung für offizielle Veranstaltungen seiner Zuständigkeit gemäß WO A 11 legitimierte Entscheidungsgremium nur die in diesem Abschnitt der WO genannten Abweichungen beschließen.

[...]

5 Anpassung von Spielsystemen

Das Entscheidungsgremium darf in Abweichung von den Bestimmungen im Abschnitt E 6 der WO bei allen Spielsystemen mit Doppeln (inkl. eventueller weiterer verbandsindividueller Spielsysteme mit Doppeln) das Aussetzen der Doppel beschließen.

Die Wertung eines Mannschaftskampfes gemäß E 2.6 bleibt davon unberührt.

Sollte das Entscheidungsgremium das Spielen von Doppeln aussetzen, müssen alle Einzel gespielt werden, d. h. der Mannschaftskampf endet nicht beim Erreichen des Siegpunktes, sondern nach Austragung des letzten Einzels gemäß Spielsystem. Das Entscheidungsgremium muss jeweils einen konkreten Termin benennen, ab wann die Doppel ausgesetzt oder wieder gespielt werden. Der Wechsel zwischen Mannschaftskämpfen mit oder ohne Doppel ist – auch innerhalb der Halbserien – mehrmals möglich. Sobald wieder Doppel gespielt werden, wird der Mannschaftskampf wieder beim Erreichen des Siegpunktes abgebrochen, sofern

in der Gruppe nicht grundsätzlich durchgespielt wird.

6 Abweichungen von Rahmenbedingungen

Das Entscheidungsgremium darf Abweichungen von den Vorgaben

- zum Seitenwechsel gemäß ITTR A 13.7,
- zur Zulässigkeit von mehreren Mannschaftskämpfen in derselben Austragungsstätte zum gleichen Zeitpunkt gemäß WO I 1.1.1,

- zur Größe der Spielräume (Boxen) gemäß WO I 1.1.3 bzw. D 1.8.1,
- zum Schiedsrichtereinsatz gemäß WO I 3 bzw. D 8,
- zur Begrüßung gemäß WO I 5.5,
- zu in der WO festgelegten Sanktionierungen bei unvollständigem Antreten oder Nichtantreten gemäß WO I 5.9 bzw. 5.12

beschließen.

[...]

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 Erwachsenen-spielbetrieb
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	Wettpielordnung

Liste der Definitionen

Altersgruppe	A 5.1
Altersklasse	A 5.1
Anwartschaftsspiele	A 5.2
Austragungsstätte	A 5.1
Auswahlmannschaften	A 5.1
Bundesspielklassen	A 5.2
click-TT	A 5.1
Einsatzberechtigung	A 15.3
Entscheidungsspiele	A 5.2
Ergänzungsspieler	A 5.3
Ersatzspieler	A 5.3
Gemischte Mannschaften	A 5.1
Gemischte Spielklassen	A 5.1
Halbserie	A 9
Haupttrundenspiele	A 5.2
Konkurrenz	A 5.1
Leistungsklasse	A 5.1
Mannschaftsaufstellung	A 5.3
Mannschaftskampf	A 5.1
Mannschaftsmeldung	A 5.3
Mannschaftsspieler	A 5.3
Play-off-Spiele	A 5.2
Punktspiele	A 5.2
Q-TTR-Wert	A 5.4
Relegationsspiele	A 5.2
Reservespieler	A 5.3
Rückrunde	A 9
Spiel	A 5.1
Spielberechtigung	A 15.1
Spielgemeinschaften	A 5.1
Spielklasse	A 5.1
Spielpunkt	A 5.1
Spielzeit	A 9
Stammsspieler	A 5.3
Startberechtigung	A 15.2
Startgenehmigung	A 15.7
Tabellenpunkt	A 5.1
TTR-bezogen	A 5.4
TTR-relevant	A 5.4
TTR-Wert	A 5.4
Turnierklasse	A 5.1
Turnierstufe	A 5.1
Untere Spielklassen	A 5.2
Unterste Gliederung	A 5.2
Verbände	A 5.1
Vereinsmannschaften	A 5.1
Vereinsmeldung	A 5.3
Vereinsübergreifende Mannschaften	A 5.1
Vergleichbar	A 5.4
Vorrunde	A 9
Wettbewerb	A 10

Bundesspielordnung (BSO) des DTTB (Auszug)

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

Stand: Juli 2023

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 eine Gruppe der Bundesligen in einer Spielzeit aus acht oder weniger Mannschaften besteht, wird der Ausschuss für Leistungssport des DTTB ermächtigt, das Austragungssystem der betreffenden Bundesliga-Gruppe für die jeweilige Spielzeit festzulegen.

2 Mannschaftsstärke und Spielsysteme

2.1 Mannschaftsstärke

In allen Bundesspielklassen der Damen und Herren wird mit Vierer-Mannschaften gespielt.

2.2 Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe in den Bundesspielklassen einschließlich evtl. Entscheidungsspiele (z. B. zur 3. Bundesliga, Relegationsrunden) werden mit Vierer-Mannschaften im Bundessystem gemäß WO E 6.3.1 ausgetragen. Ausgenommen davon sind die Entscheidungsspiele zur TTBL, die im Spielsystem der TTBL (siehe Spielordnung der Tischtennis Bundesliga) ausgetragen werden.

In den Bundesligen tritt nach dem 4. Spiel eine 15minütige Pause ein.

2.3 Ende des Mannschaftskampfes

Für die Bundesligen gilt:

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

Für die Regional- und Oberligen gilt:

Jeder Mannschaftskampf in der Regional-/Oberliga ist beendet, wenn alle zum System gehörenden Spiele ausgetragen sind.

3 Entscheidungsspiele

Entscheidungsspiele zum Auffüllen der BL werden umgehend nach deren Bekanntwerden direkt im Anschluss an die BL-Meldefrist (15.03.) vom zuständigen Spielleiter terminiert und veröffentlicht. Dabei soll der frühestmögliche Termin im Anschluss an die Hauptrunde gewählt werden. Der aktuell spielklassenhöhere Verein ist zur Durchführung der Entscheidungsspiele berechtigt; bei Verzicht kann der Spielleiter einen anderen teilnehmenden Verein ggf. per Losentscheid mit der Durchführung beauftragen. Die Kosten für den Oberschiedsrichter trägt der Durchführer gemäß BSO F 4.3.

[...]

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 4.3.

[...]

E Bestimmungen für die Mannschaftsmeldung

1 Allgemeines

Grundsätzlich sind die Bestimmungen zur Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb WO H zu beachten.

Gemäß WO H 1.4 und den Regelungen ihres Mitgliedsverbandes in unterhalb der Oberliga spielenden Mannschaften gemeldete Ergänzungsspieler sind in den BSK-Mannschaften nicht einsatzberechtigt.

[...]

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 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 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.

2.4 Materialien

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

Die Verwendung eines Balles mit anderer Produktbezeichnung, als in der Materialliste angegeben, wird mit einer Ordnungsgebühr gemäß der BGO geahndet.

2.5 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.

2.6 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 ihrer Spiele 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.

5.6 Ergebnismeldung

Im Spielbetrieb der BSK ist der Heimverein verpflichtet, den vollständigen Spielbericht ein-

schließlich der Vor- und Nachnamen aller beteiligten Spieler, aller Satzergebnisse, Anzahl der Zuschauer, Spielende und aller sonstigen Eintragungen auf dem Spielbericht bis 60 Minuten nach Spielende in click-TT einzugeben.

[...]

Spielordnung der Tischtennis-Bundesliga (Auszug)

Stand: 03.08.2023

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 und B 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 und B, 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 Saisonverlauf in der TTBL

[...]

5 Spielsystem

Die Mannschaftskämpfe der TTBL werden mit folgender Spielreihenfolge ausgetragen:

1. Spiel: A1 vs. B2
2. Spiel: A2 vs. B1
3. Spiel: A3 vs. B3
4. Spiel: A1 bzw. A4/A5/A6 vs. B1 bzw. B4/B5/B6
5. Spiel: Doppel (A2/A3/A4/A5/A6 vs. B2/B3/B4/B5/B6)

Die Mannschaftsaufstellung ist frei wählbar. Nach dem zweiten Einzel des Mannschaftskampfes muss der Mannschaftsführer dem Oberschiedsrichter schriftlich die Aufstellung für ein mögliches Doppel vorlegen. Außerdem kann ein vierter Spieler (A4, A5, A6 bzw. B4, B5, B6), der auf dem offiziellen Spielformular aufgeführt ist, den Spieler A1 bzw. B1 ersetzen.

Hierzu übergeben die beiden Mannschaftsführer zeitgleich, unmittelbar nach Beendigung des zweiten Einzels, dem Oberschiedsrichter des Mannschaftskampfes das offizielle Formular zur Aufstellung des Doppels sowie das offizielle Auswechselformular, auch für den Fall, dass kein Spielertausch vorgenommen werden sollte.

Die Möglichkeit zu einem späteren Zeitpunkt einen Spielertausch vorzunehmen existiert ausschließlich nur dann, wenn

- a) sich der Spieler A3 bzw. B3 im dritten Einzel derart verletzt hat, dass das dritte Einzel nicht beendet werden kann, bzw. trotz Beendigung des dritten Einzels ein Doppelsinsatz des Spielers A3 bzw. B3 verletzungsbedingt nicht möglich ist,

- b) sich der für Spieler A1 bzw. B1 eingewechselte Spieler (A4, A5, A6 bzw. B4, B5, B6) im vierten Einzel derart verletzt hat, dass das vierte Einzel nicht beendet werden kann, bzw. trotz Beendigung des vierten Einzels ein Doppeleinsatz des Spielers A4, A5, A6 bzw. B4, B5, B6 verletzungsbedingt nicht möglich ist

und damit eine Verletzung einen Doppeleinsatz des Spielers A3, B3 bzw. des für Spieler A1 bzw. B1 eingewechselten Spielers unmöglich macht.

Ein solcher Tausch ist dem Oberschiedsrichter und dem Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft unmittelbar nach Beendigung des dritten Einzels bzw. vierten Einzels durch den Mannschaftsführer mitzuteilen.

Der Oberschiedsrichter informiert umgehend nach Übergabe der Auswechselformulare den Hallensprecher und den verantwortlichen Online Result Operator, über die Aufstellungen der Doppel und ob ein Spielertausch stattgefunden hat und wenn ja, welcher Spielertausch vorgenommen wurde.

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

Im Doppel können alle Spieler, die auf dem offiziellen Spielformular aufgeführt sind, eingesetzt werden. Nicht einsatzberechtigt sind die Spieler A1 und B1. Der für den Spieler A1 bzw. B1 eingewechselte Spieler (A4, A5, A6 bzw. B4, B5, B6) kann im Doppel eingesetzt werden. Die Aufstellung des Doppels ist frei wählbar. Nicht gestattet ist die Aufstellung eines Spielers gegen den zuvor eine Disqualifikation für den Mannschaftskampf ausgesprochen wurde. Die Bestimmungen der Spielordnung der TTBL, Kapitel E, Punkt 4.6.1 „Spielbereitschaft zwischen zwei Spielen eines Mann-

schaftskampfes“ gelten auch für den Fall, dass ein vierter Spieler den Spieler A1 bzw. B1 ersetzt und dieser anschließend auch für das Doppel aufgestellt wird.

Der Mannschaftskampf ist beendet, sobald eine Mannschaft drei Spiele gewonnen hat. Nach dem zweiten Spiel kann der ausrichtende Heimverein eine Pause von maximal 20 Minuten durchführen, sofern der eingesetzte OSR und der Mannschaftsführer des Gastvereins über die Durchführung und Dauer der Pause vor Beginn des Mannschaftskampfes informiert wurden.

Die Sollstärke einer Mannschaft in der TTBL beträgt drei Spieler.

6 Aufstellung und Einsatz von Spielern in Mannschaften

6.1 Definitionen

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

[...]

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

[...]

6.3 Ersatzspieler

Spieler aus den unteren Mannschaften eines Vereins dürfen als Ersatzspieler in der TTBL-Mannschaft dieses Vereins eingesetzt werden,

wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind und für die TTBL-Mannschaft einsatzberechtigt sind. Das gilt auch dann, wenn sie in einer oder mehreren anderen unteren Mannschaften ihres Vereins als Ersatzspieler eingesetzt worden sind. Es ist zulässig, dass ein- und derselbe Spieler in zwei verschiedenen Mannschaften seines Vereins als Ersatzspieler eingesetzt wird.

6.4 Mannschaftsmeldung

6.4.1 Erstellung der Mannschaftsmeldung

[...]

In der Mannschaftsaufstellung für jeden einzelnen Mannschaftskampf dürfen nur die auf der Mannschaftsmeldung aufgeführten Spieler enthalten sein, die zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes die Spielberechtigung für ihren Verein und die Einsatzberechtigung für die Mannschaft besitzen.

6.4.2 Genehmigung der Mannschaftsmeldung

[...]

Die Genehmigung einer Mannschaftsmeldung wird von der Spielleitung der TTBL Sport GmbH erteilt. Der Verein ist verpflichtet, das genehmigte Mannschaftsmeldeformular zu den Mannschaftskämpfen mitzuführen. Ein Versand durch die Spielleitung erfolgt nicht.

[...]

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 acht Meisterschaftsspielen der Hauptrunde oder, bei einem Spielerwechsel zur Rückrunde in die TTBL, an mindestens vier Meisterschaftsspielen der Rückrunde eingesetzt wurden oder anwesend

waren (Vermerk auf dem Spielformular), verlieren grundsätzlich ihre Einsatzberechtigung für die Play-off-Runden. Über Ausnahmen entscheidet im Einzelfall die TTBL Sport GmbH.

7 Terminplanung

[...]

7.3 Spielbeginn

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

7.4 Verlegung von Spielterminen

Eine Verlegung der Spieltermine (auch der vereinbarten Anfangszeiten), die von der Spielleitung festgesetzt sind, ist grundsätzlich nicht zulässig. In begründeten Fällen kann die Spielleitung eine Verlegung anordnen.

[...]

Eigenmächtig verlegte Spiele werden für den Heimverein als kampfflos verloren gewertet und mit Sanktionen belegt.

[...]

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 × 14 m zur Verfügung stehen. Ausnahmegenehmigungen zur Mindestgröße müssen bei der Spielleitung beantragt werden. Innerhalb des Spielfelds und auf der Spielfeldumrandung dürfen keine störenden Gegenstände abgelegt werden. Es muss ein einheitliches Bandensystem mit A-Boards, B-Boards

oder LED-Banden zum Einsatz kommen. Ausnahmen bedürfen der Genehmigung der Spielleitung (z. B. lediglich LED-Banden an der Stirnseite des Courts).

1.2 Tische, Netzgarnituren, Bälle und Zählgeräte

Marke, Produktname, Typ und Farbe der Tische, Netzgarnituren, Bällen und Zählgeräten sind der TTBL Sport GmbH vor der Saison mitzuteilen. Es muss ein Show-Court als Spieltisch eingesetzt werden. Bei der Angabe des Show-Courts ist das Modell des Tisches zu benennen, das die Oberfläche des Show-Courts bildet.

Anträge auf Materialänderungen müssen so früh wie möglich schriftlich an die Spielleitung erfolgen. Anträgen, die später als vier Wochen vor dem Spieltermin bei der Spielleitung eingehen, kann nur im Ausnahmefall stattgegeben werden. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig. Der Heimverein verpflichtet sich vor Beginn eines Mannschaftskampfes dem Oberschiedsrichter mindestens vierzig vorselektierte Spielbälle auszuhändigen.

1.3 Boden

Der Boden muss rutschfest sein. Es muss sich um einen speziellen, roten oder schwarzen 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 für Livestreamingzwecke muss eine Internet-Leitung mit mindestens 25 Mbit garantiertem Up- und Download vorhanden sein. Zur Datenübertragung für digitale Ergebniserfassungszwecke (Liveticker) muss ein stabiles W-LAN-Netz vorhanden sein.

1.6 Anzeige

Der jeweilige Stand des Mannschaftskampfes wird durch eine Anzeigetafel, Videoprojektion (Beamer) oder Videoscreens dargestellt.

Innerhalb der Box stehen an jedem Wettkampftisch zwei Zählgeräte, die vom Schiedsrichter und dem SR-Assistenten bedient werden. Zusätzlich muss bei allen Wettkämpfen die Anzeige außerhalb der Box über eine Videowand (Beamer, LED-Videowand) erfolgen. In allen Spielhallen steht zudem eine elektronische Time-out-Uhr (und eine Ersatz-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 Tablet für die Nutzung des TTBL-Livetickers

Die Vereine der Tischtennis Bundesliga sind verantwortlich, dass das zur Verfügung gestellte Tablet zur digitalen Ergebniserfassung (Bedienung des Livetickers) zu jedem ausgerichteten

Heimspiel (Bundesliga, Pokalwettbewerb sowie internationale Vereinswettbewerbe) vollständig aufgeladen und voll funktionsfähig ist. Des Weiteren verpflichten sich die Vereine, dass das Tablet mit einer funktionsfähigen SIM-Karte für das mobile Internet ausgestattet ist, sodass die Datenübertragung sowohl über W-LAN, als auch über das Mobilfunknetz, gewährleistet wird – sollte bspw. das W-LAN (kurzfristig) ausfallen. Als kurzfristiges Ersatzgerät hält jeder Verein ein weiteres Android-Tablet (Mindestvoraussetzungen: Betriebssystem ab Version 7.0, Größe des Displays ca. 10 Zoll, SIM-Kartenanschluss) mit vorinstallierter Ergebniserfassungs-App bei jedem Heimspiel vor.

1.8 Beschallungsanlage

Für die Arbeit von Moderator und DJ muss eine Beschallungsanlage inklusive Moderationsausstattung (Mikrofon etc.) zur Verfügung stehen.

1.9 VIP-Raum

Es wird empfohlen, dass jeder Verein einen VIP-Raum in oder direkt bei der Spielhalle mit Cateringangebot für Ehrengäste zu jedem TTBL-Heimspiel besitzt.

1.10 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.

1.11 Spielbereite Halle

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

1.12 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 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 3 Schiedsrichtereinsatz

3.1 Oberschiedsrichter (OSR)

In der TTBL muss ein lizenzierter 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 drei lizenzierte Schiedsrichter eingesetzt werden. Diese müssen grundsätzlich mindestens die Nationale Schiedsrichterqualifikation des DTTB innehaben und dürfen keinem der beiden Vereine angehören. Für Auswahl und Benachrichtigung der Schiedsrichter ist der VS-RO verantwortlich, in dessen Zuständigkeitsbereich die Mannschaftskämpfe durchgeführt werden. Es kommen jeweils zwei Schiedsrichter am Tisch zum Einsatz.

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, exklusive der Aufstellung des Doppels (Doppelaufstellung erfolgt unmittelbar nach dem 2. Einzel), muss vom Mannschaftsführer 45 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 fortgeführt.

4.6.1 Spielbereitschaft zwischen zwei Individualspielen eines Mannschaftskampfes

Eine Minute nach Beendigung des vorangegangenen Einzels haben die Spieler des darauffolgenden Spiels spielbereit zur Aufnahme der zweiminütigen 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 fünfzehn Sekunden wird das Spiel nach Beendigung eines Ballwechsels wieder durch den aufschlagenden Spieler aufgenommen (15-Sekunden-Regel). Die Einhaltung der 15-Sekunden-Regel 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 15-Sekunden-Regel bilden die kurzen Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils sechs 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 Pause nach Beendigung des zweiten Einzels eines Mannschaftswettkampfes in der TTBL

Die Einhaltung der Pause nach Beendigung des zweiten Einzels in Mannschaftswettkämpfen der TTBL wird durch den zuständigen OSR kontrolliert. Am Ende der Pause erfolgt eine Durchsage in der Spielhalle, dass es weitergeht. Eine Minute vor Ablauf der Pause stellt der Schiedsrichter erneut die Time-out Uhr auf den Spieltisch. Des Weiteren gelten die Bestimmungen aus Punkt 4.6.1 und aus Kapitel D, Punkt 5 „Spielsystem“.

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/ Livestreaming

Das Spielberichtsformular muss vollständig, inklusive Nennung der spielberechtigten Ersatzspieler, 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 und das offizielle TTBL-Livestreaming-System einzusetzen und die Bedienung (inklusive Kommentator/in) sicherzustellen.

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

[...]

4.10 Messgeräte zur Belagdicken-/ Belagebenheits- und Lichtmessung

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

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 mindestens 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, Timeouts) die im Court befindlichen Spielbälle aufzusammeln und an den SRaT vor der Wiederaufnahme des Spiels zu übergeben.

4.12 Hallensprecher und DJ

Die Vereine verpflichten sich bei jedem Heimspiel einen Hallensprecher und DJ (ggf. in Personalunion) einzusetzen.

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.

5.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

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

- nicht spielberechtigte oder nicht einsatzberechtigte Spieler mitwirken lässt,
- gegen die Regeln des aktuellen Spielsystems verstößt,
- schuldhaft einen Spielabbruch verursacht,
- Spiele eigenmächtig verlegt hat,
- nicht rechtzeitig zum festgesetzten Zeitpunkt antritt (s. o.),
- als Gastgeber nicht DIN-Norm geprüfte Tische und Netzgarnituren und von der ITTF zugelassene Bälle stellt.

[...]

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.

[...]

Werbebestimmungen – TTBL Sport GmbH (Auszug)

Stand: 03.08.2023

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.

1.4 Die gesamten Vermarktungsrechte am Finale um die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft (Play-off-Finale) sowie am Pokalfinale um die Deutsche Pokalmeisterschaft sowie ggfs. bis zu zwei weiteren sportlichen Wettbewerben/ sportlichen Großveranstaltungen stehen der TTBL Sport GmbH ausdrücklich und ohne Einschränkung exklusiv zu. Die Bundesliga-spielordnung, die Lizenzierungsbestimmungen, die Durchführungsbestimmungen der

Deutschen Pokalmeisterschaft sowie alle den Sachverhalt noch ergänzenden Bestimmungen und Ordnungen sind zu beachten und einzuhalten.

2 Spielkleidung

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

2.1 Grundsatz

Werbung für

- Starke Alkoholika (Alkoholgehalt über 15 %)
- Tabak, Elektrozigaretten, ihre Hersteller und ihren Handel
- Pharmazeutische Produkte, die auf der aktuellen WADA-Liste der verbotenen Substanzen aufgeführt sind, ihre Hersteller und ihren Handel und
- Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt,

ist nicht gestattet.

2.2 Vorderseite Hemd

Für die Werbung auf der Vorderseite, der Schulter oder dem Ärmel des Hemdes sind – Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 800 cm² (in nicht mehr als acht Flächen aufgeteilt, davon maximal sechs auf der Vorderseite des Hemdes) freigegeben.

2.3 Rückseite Hemd

Neben dem Vereins- und Spielernamenszug, sind für die Werbung auf der Rückseite des Hemdes maximal 400 cm^2 in bis zu zwei einzelnen Flächen freigegeben, die jeweils nur für einen Werbenden verwendet werden dürfen. Zusätzlich aufgeflochte, aufgedruckte und aufgestickte Namenszüge (Vereins- und Spielernamenszüge) dürfen jeweils bis zu 10 cm hoch sein.

2.4 Shorts

Für die Werbung auf Shorts sind – das Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 120 cm^2 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^2 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^2 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. Heim- und Auswärtstrikot müssen sich farblich deutlich voneinander unterscheiden. Werden mehrere Farben benutzt, so muss jeweils eine Farbe auf der Oberfläche des Trikots deutlich dominant sein (Hauptfarbe). Die jeweilige Hauptfarbe muss

auf der Vorder- und Rückseite in etwa gleichem Umfang sichtbar sein.

2.8 Definitionen

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

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

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

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

2.9 Genehmigungspflicht

Das Anbringen der Werbung, der Herstellerzeichen, des Vereinszeichens (Wappen und Namen) sowie der Spielernamen auf der Spielkleidung ist für alle von der TTBL Sport GmbH ausgerichteten Veranstaltungen (Tischtennis Bundesliga, Deutsche Pokalmeisterschaft der Herren ab 1. Hauptrunde) sowie alle sonstigen von der TTBL Sport GmbH ausgerichteten Veranstaltungen genehmigungspflichtig. Jegliche Abweichungen von den o. a. Regularien

sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig und bedürfen einer vorherigen, gesonderten Antragstellung und Genehmigung.

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

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

2.10 Vorlagepflicht

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

3 Materialien

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

3.1 Grundsatz

Werbung für

- Starke Alkoholika (Alkoholgehalt über 15 %)
- Tabak, Elektrozigaretten, ihre Hersteller und ihren Handel
- Pharmazeutische Produkte, die auf der aktuellen WADA-Liste der verbotenen Substanzen aufgeführt sind, ihre Hersteller und ihren Handel und
- Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt,

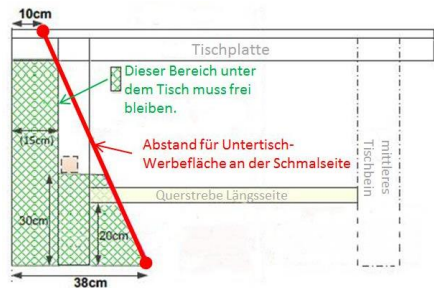
ist nicht gestattet.

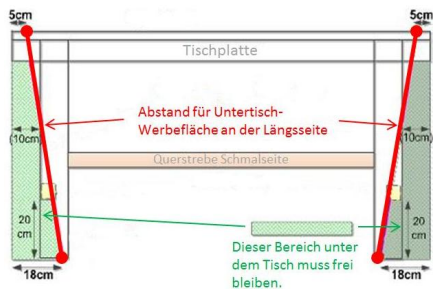
3.2 Tische

An Tischen sind nur an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte das Warenzeichen, das Symbol oder der Name ihrer Hersteller erlaubt, und zwar auf jeder Hälfte einer Längsseite und auf jeder Schmalseite nur einmal, wobei jedes Zeichen, jedes Symbol oder jeder Name auf eine Gesamtfläche von 200 cm² beschränkt ist.

Für weitere Werbung an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte ist pro Tischhälfte jeweils eine Fläche an der Längs- und Schmalseite 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. An den Schmalseiten muss der Abstand zwischen Tischplatte und Untertisch-Werbefläche am Tisch mindestens 10 cm und am Boden mindestens 38 cm betragen. An den Längsseiten muss der Abstand zwischen Tischplatte und Untertisch-Werbefläche am Tisch mindestens 5 cm und am Boden mindestens 18 cm betragen (siehe Skizze).





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.

Als Werbung auf dem Netz ist eine der folgenden Varianten zugelassen:

- Maximal eine Werbefläche zentral in der Mitte des Netzes innerhalb der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien. Auf dem Netz angebrachte Werbung darf die Sicht durch die Maschen nicht behindern, sondern muss auf den Maschen des Netzes aufgedruckt sein, sodass die Zwischenräume der Maschen erhalten bleiben. Die Werbefarbe muss sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.

Zugelassener Bereich innerhalb der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien.



Beispielabbildung: Netzwerbung (zentral, einheitlicher dunkler Farbton)

- Alternativ zur zentralen Werbefläche ist an den beiden Seiten des Netzes jeweils rechts und links eine Fläche freigegeben. Die vier Flächen dürfen nur für einen Werbenden verwendet werden und müssen links bzw. rechts von der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien angebracht werden.

Zugelassener Bereich links und rechts der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien.



Beispielabbildung: Netzwerbung (links und rechts)

Die unter a) und b) genannten Werbeflächen dürfen ausschließlich in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante angebracht werden und die Spieler und die Beobachtung der Spiele nicht behindern.

3.4 Schiedsrichtertische

Schiedsrichtertische innerhalb der Spielbox gelten als Bestandteil der Umrandung. Auf maximal drei konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen des Tisches darf jeweils maximal eine Werbefläche aufgebracht werden, deren Gesamthöhe einschließlich eventueller 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. Die Grund- und Werbefarben dürfen nicht weiß und so glänzend, reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten.

3.5 Zählgeräte

Auf Vorder- und Rückseite der Zählgeräte darf je eine Werbung mit einer Fläche von maximal 350 cm² aufgebracht werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Umfasst eine Spielbox mehrere Zählgeräte, müssen sie alle sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

3.6 Handtuchbehälter

Handtuchbehälter dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm², deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. In der Spielbox sind zwei bzw. vier Handtuchbehälter vorzusehen. Alle Handtuchbehälter, müssen sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

3.7 Ballboxen

Ballboxen dürfen auf höchstens vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen mit je einer Werbung von maximal 750 cm², deren Gesamthöhe 40 cm nicht überschreiten darf, versehen werden. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung des Grundsatzes beliebig, dass sie nicht so glänzend, reflektierend sind, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Sollten lediglich zwei Handtuchbehälter in der Spielbox aufgestellt werden, können zusätzlich zwei Ballboxen eingesetzt werden. Alle Ballboxen, müssen sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

3.8 Umrandungen

Es ist zu beachten, dass generell ein einheitliches Bandenbild gewährleistet wird. Ausnahmen bedürfen der Genehmigung der Spielleitung. Je Seite eines Umrandungselements ist eine Werbung zulässig. Die Werbung darf eine Gesamthöhe von 60 cm (einschließlich eventueller Zwischenräume) nicht überschreiten, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig ist. Die Umrandungen des Courts und der Mannschaftsboxen innerhalb einer Spielhalle müssen auf der Innen- und Außenseite sowohl jeweils dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen. Die Grundfarbe der Innenseite darf von der Grundfarbe der Außenseite abweichen und sollte dieselbe bzw. ähnlich der Farbe der Spieltischoberfläche sein. Die Grundfarbe muss einen dunklen Farbton aufweisen, um sich von der hellen Werbefarbe optisch klar abzuheben. Die Werbefarbe auf den Innen- und Außenseiten der Umrandung muss folgenden hellen einheitlichen Farbton aufweisen: RAL 7035, Pantone 421. Für den Einsatz von LED-Banden gelten die separaten „Richtlinien zur Verwendung von LED-Banden der TTBL Sport GmbH“. Werbung auf LED-Banden darf nicht ohne vorangegangene Prüfung und Freigabe durch die TTBL Sport GmbH eingesetzt werden.

3.9 Boden

Als Spielboden ist der Einsatz eines roten oder schwarzen Spezialbodenbelags verpflichtend. Innerhalb des Courts sind insgesamt drei Werbeflächen, davon aus Sicht der TV-Führungskamera eine Werbefläche zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung und zwei Werbeflächen zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m² gestattet. Der Abstand zwischen Umrandungen und Werbefläche muss jeweils mindestens einen Meter von der seitlichen Umrandung und 1,5 Meter von der hinteren Umrandung betragen.

Die Werbefarben dürfen nicht weiß und so glänzend, reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung und des Herstellerzeichens in einem einheitlichen Farbton zu halten (RAL 7035, Pantone 421). 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.

[...]

Richtlinie zu Schlägertests im DTTB

Stand: 25. August 2023

Die in der vorliegenden Richtlinie gewählte männliche Form bezieht sich immer zugleich auf alle Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

1	Hintergründe und Entwicklung	105
2	Regelgrundlagen	106
3	Schlägertests und ihre Konsequenzen im DTTB	108
3.1	Aufklärungsarbeit	108
3.2	Umfang der Schlägertests	108
3.3	Zeitpunkt und Art der Schlägertests	109
3.4	Ort der Schlägertests und Abwicklung	109
3.5	Testergebnisse und Maßnahmen	110
3.6	Weitere Konsequenzen	111
4	Ablauf eines Schlägertests	111
4.1	Schritt 1: Prüfung der allgemeinen Beschaffenheit des Schlägers	111
4.2	Schritt 2: Gültigkeitsprüfung	112
4.3	Schritt 3: Prüfung der Belagebenheit	113
4.4	Schritt 4: Prüfung der Belagedicke	114
4.5	Schritt 5: Test auf flüchtige organische Verbindungen	115
4.6	Sichtprüfung durch den Schiedsrichter	115
4.7	Zusammenfassung	115
5	Gültigkeit	116
6	Anlagen	116
6.1	Referenzen und Verweise	116
6.2	Auszüge aus den Regeln und Ordnungen (informativ)	116
6.3	Hinweise für Spieler, Händler und Durchführer	117

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 Be-

festigen 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 Belagedicke und Belagebenheit auf Hundertstelmillimeter 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 zugrundeliegenden 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-Fortbildung. Alle nationalen Schiedsrichter sind für die Durchführung von Schlägertests qualifiziert.

Die Organisation der Schlägertests wurde gleichermaßen angepasst. Bei internationalen Veranstaltungen in Turnierform finden diese nunmehr überwiegend vor einem Spiel in der sog. „Call Area“ statt und ersetzen die eingehende Überprüfung der Schläger am Spieltisch. Sofern ein Schlägertestzentrum eingerichtet ist, finden dort zusätzlich Messungen hinsichtlich des Vorhandenseins flüchtiger Lösungsmittel

statt. Damit wird sowohl die Abwicklung von Schlägertests gestrafft 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 Tischtennisregeln 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.

Der Deutsche Tischtennis-Bund hat sich durch seine Wettspielordnung zur grundsätzlichen Anwendung der Internationalen Tischtennisregeln verpflichtet (WO A 2.1 Absatz 1). Die Wettspielspielordnung selbst ist ebenso für den gesamten Spielbetrieb im DTTB bindend. In WO A 2.3 finden sich weitere Regelungen zu Schlägertests. Da der Großteil der Regelungen seit Jahren unverändert ist, wird an dieser

Stelle nur auf die letzten Änderungen zur Spielzeit 2022/2023 eingegangen. Auszüge der entsprechenden Regelungen sind dieser Richtlinie als informativer Anhang beigefügt.

Die Beschaffenheit des Schlägers ist in den Internationalen Tischtennisregeln A 4 beschrieben. Die augenfälligste Änderung hinsichtlich der Beschaffenheit trat nach den im August 2021 ausgetragenen Olympischen/Paralympischen Sommerspielen 2020 in Kraft. Neben schwarz und rot sind nun auch weitere Belagfarben zulässig, die an Stelle des roten Belags verwendet werden dürfen. Die zugelassenen Farbvarianten sind für jeden Belag in der Liste der zugelassenen Schlägerbeläge (LARC, siehe unten) aufgeführt. Weitere Änderungen betreffen die Aufnahme des bislang nicht definierten Schlägergriffs in den Regeltext sowie das Zulassen „weiterer Ergänzungen“.

Internationale Tischtennisregeln A

4.4 Das Schlägerblatt, jede Schicht innerhalb des Schlägerblatts und jede Schicht des Belagmaterials oder Klebstoffs auf einer zum Schlagen des Balls genutzten Seite ist durchgehend und gleichmäßig dick. Daran kann Material angebracht sein, das sich als Griff eignet, um den Schläger festzuhalten.

4.6 Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt. Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige helle Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von schwarz und der Farbe des Balls unterscheiden muss.

Anmerkung: Nummerierung A 4.4 und A 4.5 wurde getauscht

Mit der Änderung in A 4.7.1 entfällt die bislang theoretisch erforderliche, in der Praxis aber nur schwer mögliche Beurteilung, ob eine Beschädigung oder Verfärbung auf eine „unbeabsichtigte Beschädigung oder Abnutzung“ zurückzuführen ist. Die weiteren Änderungen sind eher technischer Natur und verankern die gängigen, durch Regelauslegungen und Entscheidungen der Oberschiedsrichter etablierten Vorgehensweisen in den Regeln. Als Beispiele für „schützende oder hilfreiche“ Ergänzungen können

das weit verbreitete Kantenband oder – insbesondere im Para-Bereich – eine großzügigerer Überstand der Beläge über das Schlägerblatt zum Schutz von Schläger und Tisch gelten, aber auch andere Ergänzungen sind denkbar. Die endgültige Entscheidung über die Zulässigkeit liegt auch weiterhin, wie in allen Fragen hinsichtlich des Spielmaterials, beim Oberschiedsrichter.

Regelungen hinsichtlich der Zulassung und Genehmigung von Schlägerbelägen finden sich in den Internationalen Tischtennisregeln B 2.1.3, weitergehende Bestimmungen zur Beschaffenheit und Verwendung von Belagmaterial sowie der Durchführung von Schlägertests in den Internationalen Tischtennisregeln B 2.4 und B 4.2. Folgende Änderungen gelten hier seit der Spielzeit 2022/2023:

Internationale Tischtennisregeln B

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, gleichmäßige Dicke und Durchgängigkeit der Schichten sowie etwaiges Vorhandensein gesundheitsschädlicher oder flüchtiger Substanzen.

4.2.2 Grundsätzlich wird der Schlägertest vor dem Spiel durchgeführt. Schlägertests nach dem Spiel werden nur dann durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht rechtzeitig zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat, oder um Tests oder Untersuchungen durchzuführen, die nicht vor dem Spiel durchgeführt werden konnten.

„Tests oder Untersuchungen, die nicht vor dem Spiel durchgeführt werden konnten“ gibt es aktuell nur im Rahmen von Versuchsreihen, die von der ITTF bei einigen Veranstaltungen durchgeführt wurden und werden. Eine generelle Anpassung des Prozederes im internationalen Spielbetrieb wird bis zu den Olympischen und Paralympischen Spielen 2024 nicht

umgesetzt. Für den Bereich des DTTB hat diese Änderung auch weiterhin keine Auswirkungen. *Im nationalen Spielbetrieb des DTTB werden Schlägertests nur im Rahmen des in dieser Richtlinie beschriebenen Umfangs durchgeführt, ungeachtet möglicher Änderungen des Prozederes im internationalen Spielbetrieb.* Folglich ist es im DTTB auch weiterhin *nicht zulässig*, dass ein Oberschiedsrichter das Entfernen eines Schlägerbelages zur Untersuchung anordnet.

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“¹) zusammengefasst und auf der Website der ITTF unter „Equipment“ veröffentlicht. Die nachfolgenden Festlegungen und Hinweise zur Durchführung von Schlägertests im DTTB übernehmen das darin beschriebene Prozedere (Stand August 2023) für den nationalen Spielbetrieb. Mit den Regelungen in der Wettspielordnung und den Internationalen Tischtennis-Regeln A und B 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 Oberschiedsrichter 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 6.3 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

¹Mit Beschluss des ITTF Council von August 2023 werden die „Technical Leaflets“ zukünftig als „ITTF Manuals“ bezeichnet.

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. Die übrigen, nicht für eine Stichprobe ausgewählten Schläger werden in der Call Area, oder – falls diese bei der Veranstaltung nicht eingerichtet ist – vom Schiedsrichter am Tisch vor Spielbeginn geprüft.

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, ihre Spiele mit einem regelgerechten Schläger bestreiten zu können. Die Details zu Tests vor dem Spiel werden den jeweiligen Gegebenheiten einer Veranstaltung angepasst und letztinstanzlich vom Oberschiedsrichter festgelegt.

Nationale Veranstaltungen: 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 Schlä-

gertest 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 Oberschiedsrichter abzugeben. Der Oberschiedsrichter führt die Schlägertests unter Anwendung aller technischen Hilfsmittel selbst durch. Die getesteten Schläger verbleiben bis zum Spielbeginn beim Oberschiedsrichter, der diese beim Aufruf des nächsten Spiels dem verantwortlichen Schiedsrichter in die Box reicht. Alternativ kann der verantwortliche Schiedsrichter die Schläger mit in die Box bringen. Nach dem Spiel behalten die Spieler ihre Schläger und überreichen diese dem Oberschiedsrichter erneut vor ihrem nächsten Spiel. Sie können ihren Schläger aber auch dem verantwortlichen Schiedsrichter übergeben, der ihn dem Oberschiedsrichter 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 Oberschiedsrichter in seinem folgenden Spiel verwenden.

Darüber hinaus haben wir auch im Bundesligaspielbetrieb freiwillige Tests vorgesehen, die der Oberschiedsrichter 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 Oberschiedsrichter (oder sein Stellvertreter) überwacht die Vorgänge in der Call Area 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 Oberschiedsrichter 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.

Ist bei einer Veranstaltung keine Call Area eingerichtet, geben die für eine Stichprobe ausgewählten Spieler ihre Schläger direkt bei der Schlägerteststation ab. Alle weiteren Schläger werden zu Spielbeginn vom Schiedsrichter am Tisch geprüft. Eine vorherige Abgabe ist hier nicht erforderlich.

TTBL, Bundesligen, Regionalligen und Oberligen: Die Spieler geben ihre Schläger ca. 20 Minuten vor ihren jeweiligen Spielen beim Oberschiedsrichter ab. Der Oberschiedsrichter führt die Schlägertests direkt an seinem 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.

Allgemein: Wird ein Schläger im Schlägertestzentrum, in der Call Area oder vom Oberschiedsrichter mittels digitaler Messgeräte vor dem Spiel geprüft, so erfolgt am Tisch nur eine kurze Sichtprüfung durch den Schiedsrichter, allerdings *keine* Prüfung mittels Netzlehre (siehe unten).

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 – *sofern es die Zeit erlaubt vor*, andernfalls zwingend *nach* dem Spiel.

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:

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

Wird der Schläger eines Spielers bei einem Schlägertest beanstandet, wird der Oberschiedsrichter 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 zurzeit 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 entspre-

chenden elektronischen Messgeräte durchgeführt werden kann.

Ein vollständiger Schlägertest nach internationalem Standard wird in fünf Schritten durchgeführt:

4.1 Schritt 1: Prüfung der allgemeinen Beschaffenheit des Schlägers

Ein Schlägertest beginnt mit einer optischen Inspektion.

Hierbei wird der Schläger auf die Grundanforderungen überprüft. Dazu zählt vor allem die vollständige Abdeckung des Schlägerblattes durch den Belag (Toleranz 2,0 mm) bzw. ein Überstehen des Belags über das Schlägerblatt hinaus (Toleranz 2,0 mm). Ferner wird der Belag im Hinblick auf evtl. Risse, Beschädigungen, Konformität der Farben und ggf. Beschaffenheit der Noppen bei Außennoppenbelägen überprüft. Auch ist zu prüfen, ob die Beläge durchgehend mit dem Schlägerblatt verbunden sind.

Hinsichtlich der Farbkonformität ist Vorsicht geboten bei der Verwendung von transparenten roten Belägen mit dunklen Schwämmen oder bei durchscheinendem Holzaufdruck. Diese Kombination kann zur Unzulässigkeit führen. Gleiches gilt, wenn die Farbe der Oberfläche nicht gleichmäßig ist.

Testgeräte zur Ermittlung von Noppenoberflächeneigenschaften, Reibungskoeffizienten oder Glanzwerten eines Schlägerbelags sind derzeit nicht offiziell zugelassen. In Ermangelung objektiv nachzuvollziehender Messverfahren wird dem Oberschiedsrichter empfohlen, einen Schläger hinsichtlich dieser Prüfkriterien nur bei offensichtlicher Unzulässigkeit zu beanstanden.

Es liegt jedoch letztlich im Ermessen und in der Verantwortung des Oberschiedsrichters, über die Zulässigkeit des Spielmaterials zu entscheiden, ggf. einschließlich einer Erweiterung der

Toleranzen. Dies gilt bereits für die Frage, ob der Oberschiedsrichter 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 der zugelassenen Schlägerbeläge ist für jedermann zugänglich (siehe Website der ITTF » More » Equipment » Racket Coverings). Oberschiedsrichter und Schiedsrichter sollten diese im Einsatz stets verfügbar haben.

Derzeit veröffentlicht die ITTF vierteljährlich die zugelassenen Beläge auf ihrer Webseite. Neu zugelassene Beläge sind dabei sofort erlaubt. Auf der Webseite kann die Liste auch als PDF im aktuellen Stand heruntergeladen werden (Stand Juli 2023: 12 Seiten). Diese ist strikt alphabetisch nach Hersteller und anschließend Belagbezeichnung sortiert. Für jeden Hersteller werden zunächst die Beläge mit einer Belagnummer aufgeführt werden, anschließend diejenigen ohne.

Zu beachten ist bei Prüfung: Der gesamte Belagname, welcher in der LARC steht, muss auch auf dem Belag vorhanden sein. Umgekehrt können aber auf dem Belag weitere Namensbestandteile vorhanden sein, welche nicht in der LARC erscheinen. Diese zusätzlichen Angaben kennzeichnen in aller Regel die Kombination eines Obergummis aus der LARC mit

einer bestimmten Schwammhärte. Ist ein Belag auf der LARC *nur* mit einer Belagnummer aufgeführt, so muss diese *zwingend* auch auf dem Belag vorhanden sein. Trägt ein (älterer) Belag dieselbe Bezeichnung, weist aber *keine* Belagsnummer auf, so ist dessen Zulassung erloschen. Manche Beläge sind allerdings doppelt in der Belagliste aufgeführt, einmal *mit* und einmal *ohne Belagnummer* (beispielsweise „Imperial China“). Für diese (und *nur* für diese) Beläge sind beide Varianten zulässig. In Zweifelsfällen kann die Belagaufschrift zur Kontrolle mit der Abbildung in der Online-Version der LARC abgeglichen

Im nationalen Spielbetrieb des DTTB bleiben Beläge, die an einem beliebigen Tag der Spielzeit (01.07. des Jahres bis 30.06. des Folgejahres) zugelassen waren, auch bis zum jeweiligen Ende der Spielzeit (30.06. des Folgejahres) zugelassen. Der DTTB veröffentlicht daher auf seiner Webseite die Belaglisten zu den Stichtagen 01.07., 01.10., 01.01. und 01.04. (tischtennis.de » DTTB » Regeln & Satzung » Beläge, Bälle, Tische).

Mit Blick auf den Umfang der LARC stellt das DTTB Ressort Schiedsrichter eine kompaktere Druckfassung der Liste bereit (tischtennis.de » Mein Sport » Schiedsrichter/in » Regeln & Erläuterungen). Hierin werden zunächst alle Beläge mit ITTF-Nummer in numerischer Reihenfolge, anschließend die Beläge ohne Nummer in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Die Druckfassung selbst entwickelt keine Rechtswirkung. Sollten Abweichungen zur ITTF-Liste auftreten, ist letztere verbindlich.

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 mindestens zwei Mal gemessen. Die Messungen finden diagonal überkreuz in einem rechten Winkel statt (vom Griff aus gesehen in Form eines „X“). Das Messgerät darf dabei nicht auf der erhabenen Aufschrift im Bereich mit der Hersteller- und Belagkennung aufliegen.

Die Anzeige der Messung erfolgt auf Hundertstelmillimeter 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. Für jeden Belag ist der (mathematisch) *größte* und der (mathematisch) *kleinste* Ebenheitsmesswert zu protokollieren. Abhängig von seinem Vorzeichen beschreibt der größte Wert also die „stärkste Wölbung nach außen“ (positiver Wert, konvex) oder die „geringste Wölbung nach innen“ (negativer Wert, konkav). Analog beschreibt der kleinste Messwert die „stärkste Wölbung nach innen“ (negativer Wert, konkav) bzw. die „geringste Wölbung nach außen“ (positiver Wert, konvex).

Die zulässige Toleranz bei der Prüfung der Belagebenheit liegt zwischen $-0,50$ mm (Wölbung nach innen) und $+0,20$ mm (Wölbung nach außen). Liegt *einer* der Messwerte außerhalb der Toleranz, ist der Belag zu beanstanden. Es ist also *kein Mittelwert* zu bilden.

Für die nachfolgende ggf. erforderliche Addition der Ebenheit zur Belagdicke ist der (mathematisch) *größte* Messwert zu berücksichtigen. Werden beispielsweise Ebenheiten von $-0,20$ mm und $+0,10$ mm gemessen, ist die konvexe Wölbung von $+0,10$ mm nachfolgend zu berücksichtigen; bei Werten von $-0,20$ mm und $-0,05$ mm ist die konkave Wölbung $-0,05$ mm zu berücksichtigen ($+0,10$ mm $>$ 0 mm $>$ $-0,05$ mm $>$ $-0,20$ mm).

Diese Prüfung wird für beide Seiten des Schlägerbelags durchgeführt.

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 Hundertstelmillimeter genau, also z. B. $-3,84$ mm. Das bedeutet, dass der Belag eine Gesamtstärke von 3,84 mm aufweist. Es werden vier Messungen vorgenommen: zwei in Längsrichtung des Schlägerblattes, parallel zum Schlägergriff (bzw. senkrecht zur Unterkante des Belags), zwei weitere diagonal (vgl. Ebenheitsmessung). Hierbei ist darauf zu achten, dass das Messgerät nicht auf der erhabenen Hersteller- bzw. Belagkennzeichnung aufliegt. Aus den Messergebnissen wird der Durchschnitt (arithmetisches Mittel) gebildet, die Werte also addiert und durch die Anzahl der Messungen (= 4) geteilt. Diese Prüfung wird für den zweiten Schlägerbelag gleichermaßen durchgeführt.

Die zulässige Dicke eines Schlägerbelags beträgt 4,0 mm (gerundet auf eine Nachkommastelle). Bei der Prüfung mit einem digitalen Messgerät muss der Durchschnittswert bei Belägen mit Schwamm folglich niedriger als 4,05 mm sein. Liegt der Durchschnittswert bei einem der Beläge bei 4,05 mm oder darüber, ist der Belag unzulässig (ein Mittelwert von 4,0475 mm ist also noch zulässig).

Unter bestimmten Umständen ist der Wert der Ebenheitsmessung zum Dickenwert (Durchschnittswert) der jeweiligen Seite zu addieren:

- a. Ist die betreffende Seite konvex (größter Ebenheits-Messwert dieser Seite ist positiv) und die andere Seite eben (größter Ebenheits-Messwert der Seite ist 0,0 mm) oder ebenso konvex, so ist der Ebenheits-Messwert *der betreffenden Seite* (größter Ebenheits-Messwert) zur Dicke zu addieren.
- b. Ist die betreffende Seite konvex (größter Ebenheits-Messwert dieser Seite ist positiv) und die andere Seite konkav (größter Ebenheits-Messwert der Seite ist negativ), und die Summe (unter Beachtung des Vorzeichens) beider Ebenheits-Messwerte ist
 - a. *positiv*, so ist diese Summe zur Dicke zu addieren; (*nur* auf der konvexen Seite, *nicht* auf der konkaven)
 - b. *negativ*, so erfolgt keine Addition.
- c. Ist die betreffende Seite konkav (größter Ebenheits-Messwert dieser Seite ist negativ), so erfolgt keine Addition, unabhängig vom Ebenheitswert der anderen Seite. Der Durchschnitt der Dicke-Messungen ist der endgültige Dickenwert.

Beispiele:

	Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3	Beispiel 4
Dickenmessung schwarz	-3,90 mm	3,90 mm	3,90 mm	3,90 mm
Ebenheitsmessung schwarz	-0,10 mm	+0,10 mm	+0,10 mm	+0,10 mm
Ebenheitsmessung andere Seite	-0,05 mm	+0,05 mm	-0,05 mm	-0,20 mm
Endgültiger Dickenwert der schwarzen Seite	3,90 mm	4,00 mm	3,95 mm	3,90 mm

Beträgt der endgültige Dickenwert nach einer Addition des Ebenheits-Messwertes 4,05 mm oder mehr, ist der Belag unzulässig!

Die aktuell am Markt verfügbaren Noppen außen Beläge ohne Schwamm weisen zum Teil signifikante Fertigungstoleranzen auf, so dass fabrikneue Beläge nach Anbringen auf dem Schlägerblatt (ohne jegliche unzulässige Zusätze) die Maximaldicke von 2,0 mm überschreiten können. Dieses Problem wird aktuell von der ITTF untersucht, bislang sind allerdings noch keine Abhilfe-Maßnahmen eingeleitet worden. Daher erfolgt im Bereich des DTTB für *Noppen außen Beläge ohne Schwamm* aktuell *keine Messung der Belagdicke mit digitalen Messgeräten*. Auch weiterhin gilt allerdings, dass unter solch einem Belag nur das Anbringen einer Klebefolie zulässig ist, nicht aber die Nutzung anderer Zusätze (z. B. „Dämpfungsfolien“).

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 Zehntelmillimetern ermöglicht. Die angesetzte Toleranz sollte hierbei 0,1 mm betragen (Grenzwert also unter 4,1 mm). Bei Noppen außen Be-

lägen ohne Schwamm sollte der Oberschiedsrichter mit Blick auf die bekannten Fertigungstoleranzen fabrikneuer Beläge seinen Entscheidungsspielraum maximal ausschöpfen.

Die bisherigen Messungen der Belagdicke mit der Netzlehre im Spielraum entfallen somit, sofern digitale Messgeräte zum Einsatz kommen.

4.5 Schritt 5: Test auf flüchtige organische Verbindungen

Für den Test auf flüchtige organische Verbindungen wird ein Messgerät der Firma RAE Systems eingesetzt, das sogenannte MiniRAE Lite. 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 ppm – 1,2 ppm = 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 Wert größer 3,3 ppm 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 zurzeit noch nicht zu gewährleisten.

4.6 Sichtprüfung durch den Schiedsrichter

Auch wenn der Schläger vorab einem vollen Schlägertest unterzogen wurde, nimmt der

Schiedsrichter des jeweiligen Spieles vor Beginn des Spiels eine kurze Sichtprüfung vor. Diese dient dazu, dass sich der Schiedsrichter vom – unbeanstandeten – Ausgangszustand des Schlägers überzeugt, um bei einer Beschädigung im Laufe des Spiels deren Schwere feststellen zu können.

4.7 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 pünktlich 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 (tischtennis.de » Mein Sport » Schiedsrichter/in » 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 Oberschiedsrichter übergeben. Der Oberschiedsrichter fügt seinem Bericht eine Liste mit den positiven Messergebnissen (also den beanstandeten Schlägern) bei. Die einzelnen Messprotokolle werden vom Oberschiedsrichter aufbewahrt und

auf Anforderung des Ressorts Schiedsrichter diesem übersandt. Sofern es mit vertretbarem Aufwand möglich ist, sollte ein Scan/eine Ablichtung der Schlägertestprotokolle mit dem Oberschiedsrichter-Bericht per E-Mail eingesendet werden.

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 25. August 2023 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 e. V.

Ressort Schiedsrichter

6 Anlagen

6.1 Referenzen und Verweise

- Internationale Tischtennisregeln A, Abschnitt 4
- Internationale Tischtennisregeln B, Abschnitte 2.1.3, 2.4, und 4.2
- Wettspielordnung des DTTB, Abschnitt A 2
- ITTF, Racket Control Directives (ITTF Website » More » Committees » Umpires and Referees » Documents)

- ITTF, Technical Leaflet T9 (ITTF Website » More » Equipment)
- LARC – gültige Schlägerbelagliste (ITTF Website » More » Equipment)

6.2 Auszüge aus den Regeln und Ordnungen (informativ)

Anmerkung: Die vorgenannten relevanten Auszüge aus den Internationalen Tischtennisregeln und der Wettspielordnung sind im Handbuch für Schiedsrichter enthalten. Auf einen erneuten Abdruck wird an dieser Stelle daher verzichtet.

6.3 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 Tischtennisregeln (A 4, B 2.1, 2.4, 4.2), der Wettspielordnung (A 2) und der „Richtlinie zu Schlägertests im DTTB“ (Stand 25. August 2023) 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 maximaler 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 Grenzwert-Überschreitung hin.
- Testen Sie den Schläger auf Ebenheit.

- Weisen Sie den Kunden auf die empfohlene Behandlung beim Kleben und Aufbewahren des Schlägers hin.
- Separater kleiner Raum: zwei bis drei Tische und Stühle, Stromanschluss 230 V, Mehrfachsteckdose, gut belüftet, abschließbar.

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 der Wettkampftische, nummeriert (in Abstimmung mit dem zuständigen Fachressort, sofern bei der Veranstaltung eine Call Area eingerichtet wird).
- 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.

Schiedsrichterordnung des DTTB

Stand: 19.11.2022

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

- Nominierung OSR, stv. OSR/SRE, Schlichter und Schiedsrichtern für Bundesveranstaltungen. Die Nominierung kann an die Mitgliedsverbände übertragen werden.
- 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 Prüfung zum Nationalen Schiedsrichter
- sowie Regelung sonstiger Aufgaben in eigener Zuständigkeit

5 Aus- und Fortbildung

5.1 Das RSR führt nach Bedarf Prüfungslehrgänge für Nationale Schiedsrichter durch. Inhalte und Prüfungsumfang werden durch das RSR festgelegt und orientieren sich an der internationalen SR-Entwicklung.

5.2 Zur Prüfung 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. Der Umfang der erforderlichen SR-Fortbildung umfasst mindestens 8 Lerneinheiten zu 45 Minuten (6 Stunden). Werden Veranstaltungen geringeren Umfangs besucht, so muss der gesamte Umfang innerhalb eines Kalenderjahres erbracht werden. Die erfolgreiche Teilnahme an einer Prüfung zur Erlangung einer internationalen Entwicklungsstufe und die Ausbildung zum Nationalen Oberschiedsrichter werden als SR-Fortbildung des DTTB anerkannt.

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 Prüfung 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,
- aktive 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 Bundes- und internationaler Ebene. 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 Tischtennis-sport 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, Schläger-tester 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 schwarzer Hose bzw. schwarzem Rock, blauem Blazer mit Namensschild, hellblauem Hemd bzw. hellblauer Bluse, schwarzen (Sport-)Schuhen, schwarzen Socken (bei Tragen eines Rockes

ohne Socken) und schwarzem Gürtel. Internationale Schiedsrichter können zusätzlich den ITTF-Pin tragen. Der OSR trägt zusätzlich das einheitliche OSR-Schild.

7.6 Bei Mannschaftskämpfen in den Bundesligen und der TTBL werden keine Blazer getragen. Der OSR kann bei anderen Veranstaltungen entscheiden, dass einheitlich keine Blazer getragen werden. Werden keine Blazer getragen, ist der ITTF-Pin nicht zu tragen.

7.7 Für internationale Veranstaltungen gelten die Kleidervorschriften des Handbooks for Match Officials.

7.8 Verbandsschiedsrichter tragen einheitliche Kleidung nach Maßgabe ihres Landesverbandes.

8 Kostenerstattung

8.1 Die Tätigkeit des Schiedsrichters ist ehrenamtlich.

8.2 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.

Hinweise zur Liste der zugelassenen Schlägerbeläge (LARC)

Die ITTF veröffentlicht auf ihrer Webseite (ittf.com » *More* » *Equipment* » *Racket Coverings*) vierteljährlich die Liste der zugelassenen Schlägerbeläge (*LARC = List of Authorized Racket Coverings*) in einer Datenbank. Der Datenbestand kann online durchsucht und nach gewissen Kriterien gefiltert werden.

Die Liste der zugelassenen Schlägerbeläge kann im PDF- (ca. 12 Seiten) oder Excel-Format im jeweils aktuellen Stand heruntergeladen werden. Sehr nützlich ist dabei der Filter *Only New*, mittels dem nur die gegenüber der vorherigen Liste neu aufgenommenen Beläge angezeigt werden. Die Filterung wird beim Herunterladen berücksichtigt.

Neu zugelassene Beläge können mit Aufnahme in die Liste sofort im Spielbetrieb verwendet werden. Beläge, die nicht mehr in der Liste enthalten sind, dürfen im internationalen Spielbetrieb nicht mehr verwendet werden.

Im nationalen Spielbetrieb des DTTB bleiben dagegen Beläge, die an einem beliebigen Tag der Spielzeit (01.07. des Jahres bis 30.06. des Folgejahres) zugelassen waren, auch bis zum jeweiligen Ende der Spielzeit (30.06. des Folgejahres) zugelassen. Der DTTB veröffentlicht daher auf seiner Webseite die Belagslisten zu den Stichtagen 01.07., 01.10., 01.01. und 01.04. (tischtennis.de » *DTTB* » *Regeln & Satzung*

» *Beläge, Bälle, Tische*). Diese „Aufbrauchfrist“ gilt allerdings nur für Beläge, deren Zulassung im Laufe der Spielzeit ausläuft, da sie durch den Hersteller nicht verlängert wurde; sie gilt nicht für Beläge, denen die Zulassung durch die ITTF entzogen wird – diese dürfen auch im DTTB nicht weiter verwendet werden. Letzterer Fall ist extrem selten und wird in den Listen nicht separat ausgewiesen; hier ist auf Veröffentlichungen der ITTF zu achten.

Die nachfolgend abgedruckte Liste wurde durch das RSR aus einem Download der zum 01.07.2023 gültigen Schlägerbeläge generiert. Sollten Diskrepanzen zur online veröffentlichten Liste der ITTF auftreten, ist letztere verbindlich (mit Ausnahme der „Aufbrauchfrist“ im DTTB).

Die Belagsliste ist beim Einsatz als OSR oder Schlägertester mitzuführen. Jeder Schiedsrichter ist selbst dafür verantwortlich, zusätzlich die Liste(n) der zu den genannten Stichtagen jeweils neu zugelassenen Beläge mitzuführen. Eine Bereitstellung in gedruckter Form seitens des DTTB kann aus logistischen Gründen nicht erfolgen.

Weitere Hinweise zur Nutzung der Belagsliste sind der *Richtlinie für Schlägertests im DTTB* zu entnehmen.

Image	Brand	Product	Approval Code	Color	Pimple Type	Expires On	New
	61 second	Wind FT	115-001	Red, Black 2 Colors*	Long	Expiry Dates*	No
	61 second	I刹阻阻 PIS	115-002	Red, Black	In	.	No

ITTF LARC (List of authorized racket coverings)

Gültigkeit: 01.07.2023 bis 30.09.2023 (Anmerkung: im Bereich des DTTB gilt die Zulassung bis zum Ende der Spielzeit am 30.06.2024)

Farben: R = red (rot), B = black (schwarz), G = green (grün), BU = blue (blau), P = purple/pink (lila/rosa), V = violet (violett)

ITTF-Nummer: [Herstellernr.]-[Belagsnr.] (z. B. 106–009 für Air Tiger S); Beläge mit Belagsnr. „-“ sind ohne ITTF-Nummer zugelassen

Beläge mit ITTF-Nummer (nach Nummer sortiert)

003- Andro		002 Sogno [R,B]	In	040 Magnitude [R,B]	Out	031 Bluefire KR [R,B]	In
001 Roxon [R,B]	In	008- Banco		041 Tenery 19 [R,B]	In	032 Bluefire M1 Turbo [R,B]	In
004 Blowfish [R,B]	Out	003 Ouragan [R,B]	In	042 Ilius B [R,B]	Long	033 Bluefire JP 01 Turbo [R,B]	In
005 Blowfish + [R,B]	Out	004 Megaspin [R,B]	In	043 Ilius S [R,B]	Long	034 Bluefire JP 02 [R,B]	In
006 Chaos [R,B]	Long	005 Powerfeeling [R,B]	In	044 Glayzer [R,B]	In	035 Spike P1 [R,B]	Long
007 Hexer [R,B]	In	006 Feel Energie [R,B]	In	045 Glayzer 09C [R,B]	In	036 Spike P2 [R,B]	Long
008 Hexer + [R,B]	In	007 Powerdream [R,B]	In	016- Champion		038 Acuda Blue P1 [R,B]	In
009 Revo Fire [R,B]	In	008 Ultimate Power [R,B]	In	001 V 7 [R,B]	In	039 Acuda Blue P2 [R,B]	In
010 Hexer Duro [R,B,Bu]	In	012- Bomb		002 V 5 [R,B]	In	040 Acuda Blue P3 [R,B]	In
011 Hexer Pips [R,B]	Out	001 Oscule [R,B]	In	003 Hexa Pro 1 [R,B]	In	041 Desto F1 Plus [R,B]	In
012 Hexer Pips + [R,B]	Out	002 Violent [R,B]	In	017- Cornilleau		043 Blues T1 [R,B]	In
014 Shifter [R,B]	In	003 Bombard [R,B]	In	001 * [R,B]	In	045 Acuda Blue P1 Turbo [R,B]	In
015 Shifter Powersponge [R,B]	In	004 Raider [R,B]	In	002 ** [R,B]	In	046 Bluefire Big Slam [R,B]	In
016 Backside 2.0 [R,B]	In	005 Apex [R,B]	In	003 *** [R,B]	In	047 Desto F4 [R,B]	In
017 Nightmare [R,B]	In	006 Mopha [R,B]	In	004 **** [R,B]	In	048 Slice 40/CD [R,B]	In
018 Hexer HD [R,B]	In	007 Rex [R,B]	In	005 ***** [R,B]	In	049 Bluestorm Z1 [R,B,Bu]	In
019 Rasant [R,B]	In	008 Ufo [R,B]	In	006 ***** [R,B]	In	050 Bluestorm Z2 [R,B,Bu]	In
020 Impuls Powersponge [R,B]	In	009 Tensa [R,B]	In	021 Target Pro GT [R,B]	In	051 Bluestorm Z3 [R,B,Bu]	In
021 Rasant Turbo [R,B]	In	014- Butterfly		022 Pilot Fast [R,B]	In	052 Bluestorm Z1 Turbo [R,B,Bu]	In
022 Rasant Powersponge [R,B]	In	001 Tenery 05 [R,B]	In	023 Pilot Sound Power [R,B]	In	053 Bluestorm Z1 Big Slam [R,B]	In
024 Rasant Grip [R,B]	In	002 Tenery 25 [R,B]	In	024 Drive Speed [R,B]	In	054 L-Meister 44 [R,B]	Out
025 Rasant Power Grip [R,B]	In	003 Tenery 64 [R,B]	In	025 Drive Spin [R,B]	In	055 Blue Grip V1 [R,B]	In
026 Power 3 [R,B]	In	005 Spinart [R,B]	In	026 Drive Intens [R,B]	In	056 Blue Grip R1 [R,B]	In
027 Power 6 [R,B]	In	006 Sriver G3 [R,B]	In	027 Pilot Pulse [R,B]	In	057 Bluestorm RSM [R,B]	In
028 Hexer Pips 44 [R,B]	Out	007 Sriver G3 FX [R,B]	In	028 Start' Up Evo [R,B]	In	058 Bluegrip C1 [R,B]	In
029 K9 [R,B]	In	008 Roundell [R,B]	In	029 Target Pro XD [R,B]	In	059 Bluegrip C2 [R,B]	In
031 Plaxon 525 [R,B]	In	009 Tenery 05 FX [R,B]	In	019- Darker		060 Bluegrip S2 [R,B]	In
032 Plaxon [R,B]	In	010 Tenery 25 FX [R,B]	In	002 Jayro [R,B]	Long	061 Bluestorm Pro [R,B,Bu]	In
033 Rasant Beat [R,B]	In	011 Tenery 64 FX [R,B]	In	003 Leone [R,B]	In	062 BlueStar A1 [R,B]	In
034 Rasant Chaos [R,B]	Long	012 Flarestorm II [R,B]	Out	004 Crea [R,B]	Out	063 BlueGrip S1 [R,B]	In
035 GTT [R,B,Bu,P]	In	013 Addoy [R,B]	In	005 Anesis [R,B]	In	064 Piranja CD [R,B]	Long
036 Good [R,B,Bu,G,P,V]	In	014 Wakaba [R,B]	In	020- Dawei		065 BlueStar A2 [R,B]	In
037 Rasanter R37 [R,B]	In	015 Pan Asia [R,B]	In	001 388 D-2 [R,B,Bu,G,P]	Long	066 BlueStar A3 [R,B]	In
038 Rasanter V42 [R,B]	In	016 Yuki [R,B]	In	002 King of Long [R,B]	Long	067 Slice 40 CS [R,B]	In
039 Rasanter R42 [R,B,G]	In	018 Tenery 80 [R,B]	In	003 388 C-2 [R,B]	Out	023- Double Fish	
040 Rasanter V47 [R,B]	In	019 Largestorm [R,B]	Out	021- Donic		001 A One [R,B]	In
041 Rasanter R47 [R,B,G,V]	In	020 Tenery 80 FX [R,B]	In	001 Coppa JO Platin [R,B]	In	002 FA213 [R,B]	In
042 Rasanter R50 [R,B]	In	021 Lemuria [R,B]	In	002 Vario Gold [R,B]	In	003 FC218 [R,B]	In
043 Hexer Grip [R,B,G]	In	022 Bryce Highspeed [R,B]	In	003 Alligator Def [R,B]	Long	004 FS232 [R,B]	In
044 Hexer Powergrip [R,B,G]	In	023 Impartial XS [R,B]	Out	006 Baracuda [R,B,V,Bu]	In	005 FL233 [R,B]	In
045 Hexer Grip SFX [R,B,G]	In	024 Impartial XB [R,B]	Out	010 Vario Big Slam [R,B]	In	006 8338 [R,B]	In
046 Hexer Powergrip SFX [R,B,G]	In	025 Rozena [R,B]	In	011 Acuda S1 [R,B,Bu,P]	In	007 8484 [R,B]	In
047 Rasanter R53 [R,B,G]	In	026 Lagnus [R,B]	In	012 Acuda S2 [R,B,V,P,Bu]	In	008 1615 [R,B]	Long
049 Rasanter R48 [R,B,G,Bu]	In	027 Spryer [R,B]	In	013 Acuda S3 [R,B]	In	009 815 [R,B]	In
050 Rasanter C55 [R,B]	In	028 Dignics 05 [R,B]	In	014 Coppa X1 [R,B]	In	011 830 [R,B]	In
051 Rasanter R45 [R,B,G]	In	029 Dignics 80 [R,B]	In	015 Coppa X2 [R,B]	In	012 Volant [R,B]	In
052 Rasanter C53 [R,B]	In	030 Dignics 64 [R,B]	In	016 Coppa X3 [R,B]	In	013 Volant 2 [R,B]	In
053 Rasanter C48 [R,B]	In	031 Tenery 05N [R,B]	In	022 Alligator Anti [R,B]	Anti	014 Volant 3 [R,B]	In
054 Buzzer 400S [R,B,G]	In	032 Tenery 09C [R,B]	In	024 Acuda S1 Turbo [R,B]	In	015 Athlon 1 [R,B]	In
055 Buzzer 400R [R,B,Bu]	In	033 Tenery 05 HARD [R,B]	In	025 Bluefire M1 [R,B]	In	016 Athlon 2 [R,B]	In
056 Buzzer 500RX [R,B]	In	034 Albiss [R,B]	In	026 Bluefire M2 [R,B,Bu]	In	017 Qiji [R,B]	In
057 Rasanter C45 [R,B]	In	035 Dignics 09C [R,B]	In	027 Bluefire M3 [R,B]	In	018 DF16 [R,B]	Out
004- Armstrong		036 Addoy [R,B]	In	029 Bluefire JP 01 [R,B]	In	020 DF26 [R,B]	Out
001 SH-I [R,B]	In	037 Wakaba [R,B]	In	030 Bluefire JP 03 [R,B]	In	021 Polestar-P [R,B]	Out
007- Avalox / AVX		038 Pan Asia [R,B]	In			024- Double Happiness / DHS	
001 Purot [R,B]	In	039 Yuki [R,B]	In			001 Hurricane [R,B]	In

002 Hurricane II [R,B]	In	028 Tarantula [R,B]	Anti	015 Volt-M [R,B]	In	035- Hallmark	
003 Skyline [R,B]	In	029 K.O. Pro [R,B]	Out	016 Volt-T [R,B]	In	002 Podium [R,B]	In
004 PF4 [R,B]	In	030 Pistol 2 [R,B]	Out	018 Volt Pro [R,B]	In	004 Pheonix [R,B]	Long
005 Skyline II [R,B]	In	031 Domination Speed Soft [R,B]	In	019 Volt Speed [R,B]	In	005 Friction Special 2 [R,B]	Long
006 Skyline III [R,B]	In	032 Trouble Maker [R,B]	Long			006 Green Power [R,B]	In
013 6512 [R,B]	In	033 A-B-S 2 [R,B]	Anti	029- Gewo		007 Tactics LP [R,B]	Long
014 PF 4-1 [R,B]	In	034 Explosion [R,B]	Out	003 Reflexx [R,B]	In	008 Destroyer [R,B]	Long
015 G 555 [R,B]	In	035 Allround Premium 2 [R,B]	Long	004 Thunderball2 [R,B,V]	In	009 Devil Anti [R,B]	Anti
016 G 666 [R,B]	In	036 A-B-S 2 Soft [R,B]	Anti	006 Flexon [R,B]	In	010 Confusion -LP [R,B,G]	Long
018 G 888 [R,B]	In	037 Aggressor Pro [R,B]	Out	007 Nanoflex [R,B]	In	011 Clutter-LP [R,B,V]	Long
026 C 7 [R,B]	Out	038 Killer Pro Evo [R,B]	Out	008 Return Pro [R,B,Bu]	In	012 Illusion-SP [R,B,Bu]	Out
027 C 8 [R,B]	Long	039 Explosion Pro [R,B]	Out	009 Hype EL [R,B]	In	013 Mega Spin Control [R,B,Bu]	In
028 Cloud & Fog II [R,B]	Long	040 Tornado Extreme [R,B]	Out	010 Proton Neo [R,B,P,Bu]	In		
029 Cloud & Fog III [R,B]	Long	041 Killer Soft [R,B]	Out	011 Hype XT Pro [R,B]	In	036- Imperial	
030 651 [R,B]	Out	042 Aggressor Evo [R,B]	Out	012 Hype KR Pro [R,B]	In	001 Fabric [R,B]	In
031 652 [R,B]	Out	043 A-B-S 2 Evo [R,B]	Anti	015 Raver [R,B]	In	002 Spinbreaker [R,B]	Long
032 874 [R,B]	Out	044 Explosion Extreme [R,B]	Out	016 CS Powerspeed [R,B]	In	003 Attack [R,B]	In
033 Dragonow [R,B]	Out	045 Killer Extreme [R,B,Bu,G,P]	Out	017 CS Powerspin [R,B]	In	004 China [R,B]	In
034 Sharping [R,B]	Out	046 Tornado Supreme [R,B]	Out	018 Neoflexx [R,B,G]	In	005 Cyber Tacky [R,B]	In
035 Nittaku Hurricane II [R,B]	In	047 Dominance Spin [R,B]	In	019 Nexxus Pro [R,B]	In	006 Vector Pro [R,B]	Out
036 Nittaku Hurricane III [R,B]	In	048 Dominance Speed [R,B]	In	020 Nexxus XT Pro [R,B]	In	007 Balance Pro [R,B]	In
037 Nittaku Hurricane Pro II [R,B]	In	049 Punch [R,B]	Long	021 Nexxus EL Pro Hard [R,B]	In		
038 Nittaku Hurricane Pro III [R,B]	In	050 A-B-S 2 Pro [R,B]	Anti	022 Nexxus XT Pro Hard [R,B]	In	038- Japtec	
043 Sharping Nittaku [R,B]	Out	051 Defence Master [R,B]	In	023 Codexx Pro [R,B]	In	001 Fickle [R,B]	Long
044 Nittaku C7 [R,B]	Out	052 Dominance [R,B]	In	024 Nexxus EI Pro Super Select [R,B,G]	In		
045 Tin Arc [R,B]	In	053 A-B-S 3 [R,B]	Anti	025 Codexx SuperSelect Pro [R,B]	In	040- Joola	
046 Tin Arc II [R,B]	In	054 Explosion Soft [R,B]	Out			006 Express Ultra [R,B]	Out
047 Tin Arc III [R,B]	In	055 Tornado Supreme Soft [R,B]	Out	030- Giant Dragon		008 X-Plode [R,B]	In
051 Tin Arc 5 [R,B]	In	056 Dominance Spin Hard [R,B]	In	001 Taichi [R,B]	In	011 Samba + [R,B]	In
052 Nittaku Tin Arc 5 [R,B]	In	057 K.O. Extreme [R,B,Bu,G]	Out	002 Karate [R,B]	In	013 Rhyzm [R,B]	In
053 Cloud & fog [R,B]	Long	058 Desperado Reloaded [R,B,G]	Long	003 Meteorite [R,B]	Long	014 Upp [R,B]	In
054 Hurricane 8 [R,B]	In			004 Giant Long [R,B]	Long	015 Maxxx [R,B]	In
055 Hurricane 9 [R,B,Bu,G,P,V]	In	059 Dominance Speed Hard [R,B]	In	005 Allround [R,B]	In	017 Maxxx-P [R,B]	In
056 Gold Arc 5 [R,B]	In	060 Trouble Maker Reloaded [R,B]	Out	006 Guard [R,B]	Anti	018 Rhyzm-P [R,B]	In
057 Gold Arc 8 [R,B]	In			007 Submarine [R,B]	In	022 4 You [R,B]	In
058 Sharping 2 [R,B]	Out	027- Friendship		008 Topenergy [R,B]	In	023 Zack [R,B]	In
059 Gold Arc 9 [R,B]	In	001 R.I.T.C. 729 - 5 [R,B,Bu]	In	009 Superspin G3 [R,B]	In	024 Rhyzm-tech [R,B]	In
108 Hurricane III [R,B]	In	004 R.I.T.C. 729 - 08 [R,B]	In	010 Superspin G4 [R,B]	In	027 Samba Tech [R,B]	In
		005 729 105 [R,B]	Out	011 Superveloc V12 [R,B,G,P]	In	028 CWX [R,B]	Long
026- Dr Neubauer		006 729 Battle [R,B]	In	012 Dragon Talon [R,B,G,V]	Long	029 Golden Tango [R,B]	In
001 Special Defence [R,B]	In	007 729 Battle II [R,B]	In	013 Snowflake [R,B]	Long	030 Rhyzer 43 [R,B]	In
002 Golith [R,B]	In	008 729 Origin [R,B]	In	014 Crocricicles [R,B]	Long	031 Axxess [R,B]	In
003 Monster Classic [R,B]	Long	009 729 Aurora [R,B,G]	In	015 Blast [R,B,Bu,P]	Out	032 Rhyzer 48 [R,B]	In
004 Boomerang Classic [R,B]	Long	010 Presto Speed [R,B]	In	016 612 [R,B]	Out	033 Golden Tango PS [R,B]	In
005 Gorilla [R,B]	Anti	011 Presto Spin [R,B]	In	017 Attack Long [R,B]	Long	034 Rhyzer Pro 50 [R,B]	In
006 Grizzly [R,B]	Anti	012 Bloom Power [R,B]	In	018 Commander [R,B,G,P]	In	035 Rhyzer Pro 45 [R,B]	In
007 Anti Special [R,B]	Anti	013 Bloom Spin [R,B]	In	019 Storm [R,B,Bu,V]	In	036 Dynaryz ACC [R,B,V]	In
008 A - B - S [R,B]	Anti	014 Pando [R,B]	In	020 Future [R,B,Bu,V]	In	037 Dynaryz AGR [R,B,V]	In
009 Fighter [R,B]	Long	015 Vsnatura [R,B]	In	021 Soft Anti [R,B]	In	038 Dynaryz CMD [R,B,V]	In
011 Desperado [B,R]	Long	016 729 Battle III [R,B]	In	022 Peril Anti [R,B]	In	039 Rhyzen CMD [R,B,Bu]	In
012 Terminator # [R,B]	Out	017 563 SP [R,B]	Out			040 Rhyzen ZGR [R,B]	In
013 Allround Premium [R,B]	Long	018 802 SP [R,B]	Out	031- GKI		041 Micron [R,B,Bu,G]	In
014 Killer [R,B,Bu,G,P]	Out	019 Dragon-L [R,B,Bu,G]	In	002 Euro ChelonZ [R,B]	In	042 Vizon [R,B]	In
015 Number 1 [R,B]	Long	020 Dragon-F [R,B]	In	004 ChelonZ HybridZ [R,B]	In	043 Dynaryz ZGR [R,B]	In
016 Viper [R,B]	Long			005 HybridZ GX [R,B]	In	044 Rhyzen Ice [R,B,Bu]	In
017 Buffalo [R,B]	Anti	028- Gambler		006 HybridZ Power [R,B]	In	045 Rhyzen Fire [R,B,Bu]	In
018 Power Attack [R,B]	Anti	004 Sevens [R,B]	In	007 Superia [R,B]	In	046 Dynaryz ZXG [R,B]	In
019 Viper Soft [R,B]	Long	005 Big Gun [R,B]	In			047 Rhyzen ZXG [R,B]	In
020 Aggressor [R,B]	Out	006 Burst [R,B]	In	032- Globe		048 Tronix CMD [R,B,Bu]	In
021 Bison [R,B]	Anti	007 Zero High Gravity [R,B]	In	002 Mo Wang II [R,B]	Long	049 Tronix ACC [R,B,Bu]	In
022 Gangster [R,B]	Long	008 GX5 [R,B]	Out	003 888 II [R,B]	Out	050 Tronix ZGR [R,B]	In
023 K.O. [R,B]	Out	009 GXM [R,B]	Out			051 Dynaryz Inferno [R,B,V]	In
024 Django [R,B]	Anti	010 GXL [R,B]	Long	034- Guoqi			
025 Rhino [R,B]	Anti	011 X3 Diamond [R,B]	In	001 Gong Fu [R,B]	In	041- Juic	
026 Nugget [R,B]	Out	012 Vintage [R,B]	Out	002 AB [R,B]	In	004 Nanospin [R,B]	In
027 Desperado 2 [R,B]	Long	013 Nine Ultra Tack [R,B]	In	005 MG Long [R,B]	Long	006 Nano Spin II [R,B]	In
		014 Mech-Tek Predator [R,B]	In			011 Patsuma V [R,B]	Out

012 Neo Galaxia [R,B,Bu]	In	050- Mizuno	059 Hammond Z8 [R,B]	In	017 Calibra LT Plus [R,B]	In
043- Killerspin		005 Booster HP [R,B]	060 Specialist Start [R,B]	Out	018 Calibra LT Spin [R,B]	In
002 Fortissimo [R,B]	In	006 Opti [R,B]	066 Ultec [R,B]	In	019 Magna TX [R,B]	In
045- Kokutaku		007 Rookie [R,B]	055- Palio		020 Calibra Tour S [R,B]	In
002 Rooibos [R,B]	In	008 GF T48 [R,B]	001 Macro ERA [R,B]	In	021 Calibra Tour M [R,B]	In
003 Macaron [R,B]	In	009 GF T45 [R,B]	002 Conqueror [R,B]	In	022 Calibra Tour H [R,B]	In
004 G-10 [R,B]	In	010 GF T40 [R,B]	003 Flying Dragon [R,B]	Out	023 Airoc S [R,B]	In
046- Lion		012 GF PRO [R,B]	004 Power Dragon [R,B]	Out	024 Airoc M [R,B]	In
001 Roar [R,B]	In	013 Q3 [R,B]	005 Thor's [R,B]	In	025 Airoc Astro S [R,B]	In
002 Claw [R,B]	Long	014 Q4 [R,B]	006 Blit'z [R,B]	In	026 Airoc Astro M [R,B]	In
003 Star [R,B]	In	015 GF R [R,B]	007 The Way [R,B]	In	027 Genesis M [R,B]	In
004 2 Stars [R,B]	In	016 Q5 [R,B]	008 Aeolus [R,B]	In	028 Genesis S [R,B]	In
005 3 Stars [R,B]	In	020 Unison+ [R,B]	058- Prasadha		029 Mantra S [R,B]	In
006 Super 3 [R,B]	In	021 Q1 [R,B]	002 Titan [R,B]	In	030 Mantra M [R,B]	In
007 5 Stars [R,B,V]	In	022 Q quality [R,B]	003 Long 1615 [R,B]	Long	031 Mantra H [R,B]	In
008 Aggressor [R,B]	In	023 Booster JP [R,B]	004 Master [R,B]	In	033 Genesis II Spin S [R,B]	In
009 Allrounder [R,B]	In	024 Qpower [R,B]	060- Reactor		034 Genesis II Spin M [R,B]	In
010 Elite Control [R,B]	In	053- Nimatsu	005 Corbor [R,B]	In	035 Vertical 20 [R,B]	Long
011 Rebirth [R,B]	Out	002 Zerberus [R,B]	006 Tornado [R,B]	In	037 Horizontal 20 [R,B]	Long
012 Radiant [R,B]	Out	054- Nittaku	007 Kylin [R,B]	In	038 Horizontal 55 [R,B]	Long
013 Firearms [R,B]	Out	003 Specialist Hibiki [R,B]	008 Thunder [R,B]	In	039 Magnify LB [R,B]	Out
014 Mantlet [R,B]	Anti	006 Hammond FA Speed [R,B]	009 Tornado Pro [R,B]	In	040 Asteria S [R,B]	In
015 Trapper [R,B,V]	Long	009 Renanos Hold [R,B]	010 Tornado Long [R,B]	Long	041 Symmetry [R,B]	Out
016 Pavise [R,B]	Anti	013 Wallest [R,B]	062- Sanwei		042 Star [R,B]	In
017 Trident [R,B]	In	015 Fastarc G-1 [R,B]	001 Target [R,B]	In	043 Star* [R,B]	In
018 Trapper SP [R,B,V]	Long	016 Fastarc S-1 [R,B]	003 Gears [R,B]	In	044 Star** [R,B]	In
019 E-Shield [R,B]	Anti	017 Galze [R,B]	007 T88 Taiji [R,B]	In	045 Star*** [R,B,Bu]	In
020 Vanquish [R,B,Bu]	In	018 Royallarge [R,B]	008 T88 [R,B]	In	046 Star**** [R,B]	In
048- Meteor		019 Retora [R,B]	009 T88 - I [R,B]	In	047 Star***** [R,B,Bu]	In
001 8512 [R,B]	Long	020 Flyatt [R,B]	010 T88 - II [R,B]	In	048 DNA Pro S [R,B]	In
002 9012 [R,B]	Long	021 Pimple Slide [R,B]	011 T88 - III [R,B]	In	049 DNA Pro M [R,B]	In
003 835 [R,B]	In	022 Revspin [R,B]	012 Target Pro 40+ [R,B]	In	050 DNA Pro H [R,B]	In
004 845 [R,B,Bu]	Out	023 Jewellarge [R,B]	016 Pistol Racket [R,B]	In	051 DNA Future M [R,B]	In
005 71-1 [R,B]	Out	024 P 12 [R,B]	017 DZ Dizzy [R,B]	Long	052 DNA Platinum S [R,B]	In
006 71-2 [R,B]	Out	025 Fastarc C-1 [R,B]	020 Gear Hyper [R,B,Bu]	In	053 DNA Platinum M [R,B]	In
007 575 [R,B]	Out	026 Zait [R,B]	021 Target National [R,B]	In	054 DNA Platinum H [R,B]	In
008 813 [R,B]	In	027 Alhelg [R,B]	067- Stag		055 DNA Platinum XH [R,B]	In
049- Milky Way		028 Flyatt Spin [R,B]	004 Championship [R,B]	In	056 DNA Dragon Grip [R,B]	In
001 Apollo [R,B,Bu,P]	In	029 Lonfrict [R,B]	005 International [R,B]	In	057 Mantra Pro M [R,B,Bu,P]	In
002 Sun [R,B]	In	030 Beauty [R,B]	006 Power Drive Plus [R,B]	In	058 Mantra Pro H [R,B,Bu,P]	In
003 Moon [R,B,Bu,G,V]	In	031 Jammin [R,B]	007 Official [R,B]	In	059 DNA Advance [R,B]	In
004 Moon Speed [R,B]	In	032 DO Knuckle [R,B]	008 Peter Karlsson Gen-II [R,B]	In	060 Truls Möregårdh *** [R,B]	In
005 MaxTense M. Star [R,B,G,V]	In	033 Fastarc P-1 [R,B]	009 Tec [R,B]	In	062 Mantra Pro XH [R,B,Bu,P]	In
006 MaxTense E. Moon [R,B]	In	034 Super Do Knuckle [R,B]	011 Power Drive [R,B]	In	063 DNA Hybrid M [R,B]	In
007 Big Dipper [R,B,Bu,P]	In	035 Factive [R,B]	012 All Round [R,B]	In	064 DNA Hybrid H [R,B]	In
008 Super Kim [R,B,G,Bu]	Long	036 Hammondpower [R,B]	014 Robust [R,B]	In	065 DNA Hybrid XH [R,B]	In
010 Qing [R,B]	Long	037 Hayate 44 [R,B]	015 Star X [R,B]	In	066 Mantra Control M [R,B]	In
011 Uranus Poly [R,B]	Out	038 DO Knuckle44 [R,B]	016 Control [R,B]	In	067 Eco Future [R,B]	In
012 Moxa Neptune [R,B,G,Bu]	Long	039 Moristo SP AX [R,B]	068- Stiga		068 Mantra Sound S [R,B]	In
013 Moxa Pluto [Bu,G,R,B]	Out	040 RuuKing [R,B]	002 Boost TC [R,B]	In	069- Sunflex	
015 Moxa 955 [R,B,Bu,G]	Long	041 Goriki Counter [R,B]	003 Boost TS [R,B]	In	001 Expert Xonox [R,B]	In
016 Young [R,B]	Long	042 Goriki Kaisoku [R,B]	006 Magna TC II [R,B]	In	002 Expert Zeno [R,B]	In
017 VIP [R,B]	Long	043 F-Road [R,B]	007 Magna TS II [R,B]	In	003 Anti Loop [R,B,G]	Anti
018 VVIP [R,B]	Long	044 Radice [R,B]	008 Calibra LT [R,B]	In	004 Ice Breaker [R,B,Bu]	Long
019 Uranus Pro [R,B,Bu,G]	Out	045 Sonic AR [R,B]	009 Calibra LT Sound [R,B]	In	005 Samurai [R,B,Bu,P]	In
020 Moxa 9000 [R,B,P,V]	In	046 Spintial [R,B]	010 Power LT [R,B]	In	006 Mandarin [R,B,G]	In
021 Moxa Mercury [R,B,Bu,G]	In	047 Sieger PK 50 [R,B]	011 S [R,B]	In	007 Taipan [R,B,Bu]	In
022 MaxTense Venus [R,B]	In	049 Inception [R,B]	012 S1 [R,B]	In	008 Shogun [R,B,G]	In
023 MaxTense Earth [R,B]	In	051 Hammond Z2 [R,B]	013 S2 [R,B]	In	009 Mikado [R,B,Bu]	In
024 MaxTense Mars [R,B,P,V]	In	052 Hammond Z6 [R,B]	014 S3 [R,B]	In	010 Mogul [R,B,G]	In
025 MaxTense Jupiter [R,B]	In	053 Specialist X [R,B]	015 S4 [R,B]	In	011 Sun-Power [R,B]	In
026 MaxTense Saturn [R,B,Bu,P]	In	055 Royalprince [R,B]	016 S5 [R,B]	In	012 Sun-Control [R,B,Bu]	In
		056 Lareking [R,B]			013 AF50 [R,B]	In
		058 DO Knuckle LONG-1 [R,B]			014 BZ60 [R,B]	In

015 Dr. Freeze [R,B]	Anti	076- TSP	051 Vega Asia DF [R,B]	In	002 Iken [R,B]	In	
016 Zenith [R,B,P]	In	001 Curl P-H [R,B]	Long	054 Omega V Elite [R,B]	In	003 Katana [R,B]	In
017 Splinter [R,B,G]	Out	004 Grandy [R,B]	In	055 Vega Intro [R,B]	In	004 Tokkan [R,B]	Long
070- Sword		005 Agrit [R,B]	In	056 Omega VII Pro [R,B]	In	005 Maxima [R,B]	In
001 Break [R,B]	In	006 Agrit Speed [R,B]	In	057 Omega VII Europe [R,B]	In	006 Enkei [R,B]	In
005 Maze [R,B]	In	007 Rise [R,B]	In	058 Omega VII Asia [R,B]	In	007 X5 [R,B]	In
008 Paladin II [R,B]	In	008 Rise Speed [R,B]	In	059 Omega VII Tour [R,B]	In	094- Nexy	
010 Long Can [R,B]	Out	009 Curl P-4 [R,B]	Long	060 Vega Tour [R,B]	In	006 Etika [R,B]	In
012 Dance [R,B]	Out	010 Spin Magic [R,B]	Out	061 Oza [R,B]	In	095- Akkadi	
013 Zeus [R,B]	In	011 Ventus Speed [R,B]	In	062 Omega VII Hyper [R,B]	In	001 V Max [R,B]	In
015 Ares [R,B,G,P]	In	012 Ventus Spin [R,B]	In	063 Vega X [R,B,P]	In	002 S Max [R,B]	In
016 Venom [R,B]	Long	013 Ventus Soft [R,B]	In	064 Omega VII China Guang [R,B]	In	003 K Max [R,B,Bu,P,V]	In
018 Remix [R,B]	In	014 Regalis Red [R,B]	In	065 Omega VII China Ying [R,B]	In	004 Java [R,B]	In
019 Scylla III [R,B]	Long	015 Regalis Blue [R,B]	In	066 Sigma IV [R,B]	In	005 L3 [R,B]	Long
074- Tibhar		016 Spectol Red [R,B]	Out	067 Sigma V [R,B]	In	006 K3 [R,B]	Out
001 Sinus [R,B]	In	017 Spectol Blue [R,B]	Out	068 Zeta China [R,B]	In	007 Hornet [R,B]	In
002 Grass Flex [R,B]	Out	018 Spinpips Red [R,B]	Out	069 Jekyll&Hyde H 52.5 [R,B]	In	008 999 Pro [R,B]	In
003 Grass Ultra [R,B]	Long	019 Spinpips Blue [R,B]	Out	070 Jekyll&Hyde X 50.0 [R,B]	In	096- Tuttle	
005 Genius [R,B]	In	020 Gambit [R,B]	In	071 Jekyll&Hyde X 47.5 [R,B,P]	In	001 Beijing [R,B,Bu,G,P]	In
006 Nianmor [R,B]	In	021 Ventus Basic [R,B]	In	072 Jekyll&Hyde V 52.5 [R,B]	In	002 World No. 1 [R,B]	In
007 Aurus [R,B]	In	022 Super Ventus [R,B]	In	073 Jekyll&Hyde V 47.5 [R,B,P]	In	004 LV [R,B]	In
008 Grip - S [R,B]	In	078- Winning		074 Jekyll&Hyde Z 52.5 [R,B]	In	005 888 [R,B]	In
009 Genius + [R,B]	In	001 Mad X [R,B]	In	075 Omega III Pro [R,B,P]	In	006 Spring-3B [R,B]	In
010 Mythik [R,B]	Long	002 NP Long [R,B]	Long	076 Vega Korea [Bu,B,P]	In	007 Summer-3C [R,B]	Out
012 Evolution FX - P [R,B]	In	003 NP-Grass [R,B]	Long	081- Xushaofa		008 Autumn-3D [R,B]	Long
013 Evolution MX - P [R,B]	In	004 G-Wave [R,B]	In	001 999 LZC [R,B]	In	009 Winter-3E [R,B]	Out
014 Grip - S Europe [R,B]	In	079- Xiom		002 999 ZSD [R,B]	In	010 Prevention Arc [R,B]	Anti
015 1Q [R,B]	In	002 Zeta [R,B]	In	083- Yasaka		011 A 380 Sky [R,B]	In
016 5Q [R,B]	In	003 Omega IV [R,B]	In	002 Pryde 30 [R,B]	In	012 2013 Positive Energy [R,B,Bu,G,P]	In
017 Evolution EL-P [R,B]	In	007 Sigma III [R,B]	In	003 Xtend LB [R,B]	Out	013 2015 Good [R,B]	In
018 Evolution MX-S [R,B]	In	008 Vega Europe [R,B]	In	007 Rakza 7 [R,B]	In	014 2018 VIP [R,B]	In
019 5Q + [R,B]	In	009 Vega Asia [R,B]	In	008 Rakza 9 [R,B]	In	015 55A [R,B]	In
020 Volcano + [R,B]	In	012 Vega Pro [R,B]	In	009 Rakza 7 Soft [R,B]	In	016 66B [R,B]	In
021 Quantum [R,B]	In	013 Vega Elite [R,B]	In	011 Mark V HPS [R,B]	In	017 South Pole [R,B]	In
022 Nimbus [R,B]	In	014 Tau I [R,B]	In	012 Mark V HPS Soft [R,B]	In	018 North Pole [R,B]	In
023 Hybrid K-1 [R,B]	In	015 Tau II [R,B]	In	013 Rakza PO [R,B]	Out	019 President G20 [R,B,Bu,G,P]	In
024 Crazy Bull [R,B]	In	017 Omega IV Pro [R,B]	In	016 Xtend SD [R,B]	Out	106- Air	
025 Evolution EL-S [R,B]	In	018 Omega IV Asia [R,B]	In	017 Spinatè [R,B]	Out	001 Scirocco [R,B]	In
026 Evolution FX-S [R,B]	In	019 Omega IV Europe [R,B]	In	018 RakzaX [R,B]	In	002 Panamera [R,B]	Out
027 Beluga [R,B]	In	020 Omega IV Elite [R,B]	In	019 RakzaX Soft [R,B]	In	003 Pupupup [R,B]	Long
028 Tacky Power [R,B]	In	023 Vega China VH [R,B]	In	020 Rising Dragon [R,B]	In	004 Classique [R,B]	Out
029 Aurus Prime [R,B]	In	024 Vega China VM [R,B]	In	022 Elfrank [R,B]	Out	005 Illumina [R,B]	In
030 Aurus Select [R,B]	In	028 Omega II [R,B]	In	023 Elfrank OX [R,B]	Out	006 DefenderS [R,B]	In
031 Quantum X [R,B,Bu,P,G,V]	In	029 Omega III [R,B]	In	024 Shining Dragon [R,B]	In	007 AssassinS [R,B]	In
032 Speedy Soft XD [R,B]	Out	030 Sigma II Europe [R,B]	In	025 Valmo [R,B]	In	008 MambaS [R,B]	In
033 Hybrid K1 Pro [R,B]	In	031 Musa I [R,B]	In	026 Rigan [R,B]	In	009 TigerS [R,B]	In
034 Hybrid K2 [R,B]	In	032 Musa II [R,B]	In	027 Xtend GP [R,B]	In	010 KnightBee [R,B]	In
035 Speedster [R,B]	In	033 Vega Japan [R,B]	In	028 Rigan Spin [R,B]	In	019 TigerS Unlimited [R,B,Bu,V]	In
036 Space [R,B]	In	034 Sigma II Pro [R,B]	In	029 Thunder Dragon [R,B]	In	107- Dunlop	
037 MX-K [R,B]	In	035 Omega V Tour [R,B]	In	030 Hovering Dragon [R,B]	In	080 Evolution Max [R,B]	In
038 Speedy Soft D. TecS XD [R,B]	Out	036 Omega V Pro [R,B]	In	031 Psych Dragon [R,B]	In	090 Revolution Max [R,B]	In
039 Quantum X Pro [R,B,Bu,G]	In	037 Vega SPO [R,B]	Out	032 Bold Dragon [R,B]	In	100 Revolution Max II [R,B]	In
040 Hybrid K1 J [R,B]	In	038 MUV° Prospin [R,B]	In	033 Rakza Z [R,B]	In	108- Spinlord	
041 Game [R,B,Bu,G,P,V]	In	039 MUV° Eurospin [R,B]	In	034 Crestar [R,B]	In	001 Marder [R,B,Bu]	In
042 Evolution MX-D [R,B]	In	040 MUV° Hypsin [R,B]	In	035 Trick Anti [R,B]	Anti	002 Tiger [R,B,V]	In
043 Infinity MX-P [R,B]	In	041 MUV° Vspin [R,B]	In	036 Rakza XX [R,B]	In	003 Adler [R,B,G]	In
044 Infinity MX-S [R,B]	In	042 Omega V Asia [R,B]	In	037 Elfrank RF [R,B]	Out	004 Zeitgeist [R,B]	Long
045 Lightning [R,B]	In	043 Omega V Europe [R,B]	In	085- V 3 Tec		005 Stachelfeuer [R,B,Bu]	Long
046 Lava [R,B]	In	044 Omega V Europe [R,B]	In	001 Spin Attack X3 [R,B]	In	006 Dornenglanz [R,B,Bu]	Long
047 Hybrid K3 [R,B]	In	045 Musa III [R,B]	In	002 Fast Control S1 [R,B]	In	007 Irbis [R,B,Bu]	In
048 Play [R,B]	In	046 Vega LPO [R,B]	Long	003 Power Drive Y5 [R,B]	In	008 Blitzschlag [R,B]	Long
049 Hybrid K2 Pro [R,B]	In	047 Vega DEF [R,B]	In	091- Neottec			
050 Evolution EL-D [R,B]	In	048 Omega IIX [R,B]	In	001 Hinomi [R,B]	In		
051 Evolution FX-D [R,B]	In	049 Musa III China [R,B]	In				
052 Hybrid MK [R,B,Bu,P]	In	050 Vega Europe DF [R,B]	In				

009 Degu [R,B]	Out	011 V > 15 Extra [R,B,Bu]	In	026 Reflection [R,B]	Anti	002 Progress [R,B]	In
010 Feuerstich [R,B]	Long	012 V > 15 Limber [R,B]	In	027 Firestorm [R,B,G]	Out	004 Spin [R,B]	In
011 Waran [R,B]	Out	013 VO > 15 Stiff [R,B]	In	028 Power Pipes [R,B]	Out	005 Zett [R,B]	In
012 Sternfall [R,B]	Long	014 VO > 103 [R,B]	Out	029 Elite Low [R,B]	Long	007 Vizion AR [R,B]	In
013 Agenda [R,B]	Long	015 VJ > 07 Regular [R,B]	In	030 Scandal [R,B]	Anti	008 Vizion LC [R,B]	In
014 Keiler [R,B,V]	Out	016 VJ > 07 Limber [R,B]	In	031 Störkraft [R,B]	Anti		
015 Dornenglanz II [R,B]	Long	017 VJ > 07 Stiff [R,B]	In	032 Flashback [R,B]	Out	148- Nozomi	
016 Gipfelsturm [R,B]	Out	018 VJC > 07 Sticky Extra [R,B]	In	033 L.S.D. Extra Long [R,B]	Long	001 Kateru [R,B]	In
017 Sandwind [R,B]	Anti	019 V > 11 [R,B]	In	034 Hellrazer [R,B]	Out	002 Kateru JP [R,B]	In
018 Ozelot [R,B,V]	Out	020 V > 03 [R,B]	In	035 Spectre [R,B,Bu,G,P,V]	Long	003 Kateru world Stage [R,B]	In
019 Strahlkraft [R,B]	Long	024 Ventus Regular [R,B]	In	036 Sabotage [R,B,G,P]	In	004 Kateru Super Nova [R,B]	In
020 Tanuki [R,B]	Out	025 Ventus Limber [R,B,P]	In	038 Spinfire [R,B,Bu,G,P,V]	Out		
021 Gigant [R,B]	Anti	026 Ventus Stiff [R,B,P]	In	041 TTR-Killer [R,B,G]	Anti	150- Gds	
022 ORKan [R,B]	Out	027 Ventus Extra [R,B,P]	In			001 Devastator [R,B]	In
023 Wyvern [R,B]	Out	028 TRIPLE Regular [R,B]	In	121- Starwood		002 Firework [R,B]	In
024 Leviathan [R,B]	Long	029 TRIPLE Extra [R,B]	In	004 Alfa 3 [R,B]	Long		
025 Quokka [R,B]	Anti	030 TRIPLE Double Extra [R,B]	In	008 Naruwan [R,B]	In	151- The World Connect	
026 Nashorn [R,B]	Out	031 X's Regular [R,B]	In			002 Speed Star [R,B]	In
027 Dornenglanz III [R,B]	Long	032 Spectol S1 [R,B,Bu]	Out	130- Sauer & Troeger		003 Spin Star [R,B]	In
028 Minotaur [R,B,Bu]	Long	033 Spectol S2 [R,B,Bu]	Out	001 Hellfire [R,B]	Long		
029 Geparad [R,B,Bu]	Out	034 Spectol S3 [R,B,Bu]	Out	002 Secret Flow [R,B]	In	152- Eastfield	
030 Hai [R,B]	Long	035 Spinpips D1 [R,B]	Out	003 Easy P [R,B]	Long	001 A-Soft [R,B]	In
		036 Spinpips D2 [R,B]	Out	004 Hass [R,B]	Out	002 A-Pro [R,B]	In
110- KTL		037 Spinpips D3 [R,B]	Out	005 Zargus [R,B]	Out		
001 Black Power [B] [B]	In	038 Curl P1V [R,B]	Long	006 Hipster [R,B]	Out	158- Loki	
002 Red Diamond [R] [R,G,P,Bu]	In	039 Curl P2V [R,B]	Out	007 Schmerz [R,B]	Long	002 GTX [R,B]	In
003 Stranger [R,B]	Long	040 Curl P3V [R,B]	Long	008 Super Stop [R,B]	Anti	003 TIII Paragon [R,B]	In
004 Golden Star [R,B]	In	041 Curl P3 Alpha V [R,B]	Long	009 Hellfire-X [R,B,G,V]	Long	004 N 80 [R,B]	In
005 Magic Power [R,B]	Out	042 Curl P4V [R,B]	Long	010 Monkey [R,B,Bu]	Long	005 Rxtion I [R,B]	In
006 Pro XP [R,B]	In	043 Curl P5V [R,B]	Long			006 Rxtion III [R,B,Bu,P]	In
007 Pro XT [R,B]	In	044 Giant-V [R,B]	In	131- Dianchi		007 Rxtion V [R,B]	In
009 Falcon [R,B]	In	045 V Large L1 [R,B]	Out	003 Dianchi [R,B]	In	008 Arthur Asia [R,B]	In
010 Rapid Speed [R,B]	In	046 V Large L2 [R,B]	Out			009 Arthur Europe [R,B]	In
011 Rapid Sound [R,B]	In	047 V Large L3 [R,B]	Out	133- Skitt		010 Arthur Pro [R,B]	In
012 Rapid Soft [R,B]	In	048 V > 15 Sticky [R,B]	In	001 Aconda [R,B]	In	011 Arthur China [R,B,Bu,G,P,V]	In
013 Recoil [R,B]	In	049 V>20 Double Extra [R,B,P]	In	002 Uno [R,B]	In	012 Rxtion VII [R,B]	In
014 Rapid Power [R,B]	In	050 V>22 Double Extra [R,B,Bu]	In	003 Aconda Power [R,B]	In	013 Rxtion IX [R,B]	In
017 Torrent [R,B]	In	051 Ventus Regular a [R,B,Bu,P]	In			014 Telson Hyper [R,B]	In
		052 VJ Next [R,B]	In	139- Föerster			
113- Saviga				001 H-OF2 [R,B]	In	163- Pimplepark	
001 Turbo [R,B]	In	118- Der Materialspezialist		002 OFF4JET [R,B]	In	001 Wobbler [R,B,Bu]	Long
002 Fantasy [R,B]	Long	002 Beast [R,B]	Anti	003 *** [R,B]	In	002 Cluster [R,B]	Long
003 27 [R,B]	Long	003 Undertaker [R,B]	Long			003 Epos [R,B]	In
004 Se7en Swing Sync [R,B]	Out	004 L.S.D. Long Super Defence [R,B]	Long	140- L.d.t.t		004 Tenaxx [R,B]	Anti
005 Monster 77 [R,B]	Long			001 EA777 [R,B]	In	005 Bloxx [R,B]	In
006 Superspeed 777 [R,B,Bu,G,P]	In	005 Spinparasite [R,B]	Anti			006 Bumper [R,B]	Out
007 Super Block [R,B]	Out	006 B.A.D. Best Anti Def. [R,B]	Anti	143- Efforter			
008 Super Long [R,B]	Long	007 Predator [R,B]	Long	007 Diadem [R,B]	Anti	164- Derwind	
		008 Superwall [R,B]	Long	008 Nummer 8 [R,B]	In	001 Stolz [R,B]	In
115- 61 second		009 Hardcore [R,B]	In	010 Tank Pro [R,B]	In	002 Rayhe [R,B]	In
002 Lightning DS [R,B]	In	010 Burnout [R,B]	Out	011 Tank Half Long [R,B]	Out	003 Stellar [R,B]	In
003 Thunder LM [R,B]	In	011 Tenacious Violence [R,B]	Out	012 Torpedo [R,B]	Out		
005 Kangaroo [R,B]	In	012 Breakout [R,B]	Out	013 Hunter [R,B]	Out	166- Soulspin	
006 Eagle [R,B]	In	013 Transformer [R,B]	Out	014 Jewel [R,B]	Long	001 Project Sixteen [R,B]	In
007 Cobra [R,B]	Long	014 Master-Anti [R,B]	Anti	015 Melody [R,B]	Long	002 Project Sixteen ST [R,B]	In
009 Rain YS [R,B]	Out	015 Killing Defender [R,B]	Anti	016 Tank II Speed [R,B]	Out		
		016 Helicat [R,B]	Out	017 Tank III Spin [R,B]	Out	167- G. Yap	
117- Victas		017 Rebellion [R,B]	Long			001 Vulpe [R,B]	Long
001 VO > 101 [R,B]	Out	018 Diabolic [R,B]	Anti	145- Haitan		002 Thunder [R,B]	In
002 VLB > 301 [R,B]	Out	019 Shockwave [R,B]	Out	001 Hippocampus Speed [R,B]	In	003 Cyclone [R,B]	In
003 VS > 401 [R,B]	In	020 Elimination Extra [R,B]	Long	002 Seal [R,B]	In	004 Energy [R,B]	In
005 VO > 102 [R,B]	Out	021 Mega-Block [R,B]	Anti	003 Otari Inae [R,B]	In	005 Storm [R,B]	In
006 V > 01 [R,B]	In	022 Anti Speed [R,B,Bu]	Anti	004 Sea Otter [R,B]	Out		
007 V > 01 Limber [R,B]	In	023 Turtle Twister [R,B]	Out	005 Walrus [R,B]	Out	169- Tmount	
008 V > 01 Stiff [R,B]	In	024 Outkill [R,B]	In	006 Sea Dragon [R,B]	Long	002 Tcore Ace 1 [R,B]	In
009 VS > 402 Limber [R,B]	In					003 Tcore Ace 2 [R,B]	In
010 VS > 402 Double Extra [R,B]	In	025 Kamikaze [R,B,G]	Long	147- Inzone		004 Tcore Master X [R,B]	In
				001 Evolve [R,B]	In	005 Tcore Master V [R,B]	In

177- Arbalest	002 Legend Half Long [R,B]	Out	002 Zhenhai [R,B]	In	217- Winion	001 Initial [R,B,Bu,G,P,V]	In
001 A901 [R,B]	003 Legend Long [R,B]	Long			002 Advance Selected	[R,B,Bu,G,P]	In
002 Z601 [R,B]	004 Classic Defence [R,B]	Long			003 Initial Spin [R,B]		In
	005 Original Anti [R,B]	Anti	204- Dynamic Sports		004 Initial Speed [R,B]		In
	006 Extra Spin [R,B]	In	001 Soared Wolf [R,B]	In	005 Initial Pro [R,B]		In
179- Carlton	007 Super Giant [R,B,G]	Anti	206- CNSTT		006 Advance Spin [R,B]		In
001 Vapour Trail R1 [R,B]	008 Legend Fire [R,B]	Out	001 Beaumont [R,B]	In	007 Advance Speed [R,B]		In
002 Kinesis Xelerate K1 [R,B]	009 Spin Trick [R,B,G]	Long	002 Didsbury [R,B]	In	008 Advance Pro [R,B]		In
	012 Virus-2 [R,B]	Long	003 Tortoise [R,B]	In	009 Vertex basic [R,B]		In
			004 Dragon [R,B]	In			
180- Metal TT			005 Rosefinch [R,B]	In			
001 Death [R,B]	194- Head		006 T-King [R,B]	In			
002 Brutal [R,B]	002 Advanced Pro-Strike [R,B]	In	007 Hectar [R,B]	In			
			008 Warwick [R,B]	In			
	195- Spinlab				221- Yuanyixing TT		
181- Proideal	001 Vortex [R,B]	Anti	207- Pongfinty		001 Kuangyuan [R,B]		In
001 Magician I [R,B]	002 Vortex 2 [R,B]	Anti	001 Sensei [R,B]	In	002 Da [R,B]		In
002 Magician II [R,B]	003 Caronte [R,B]	Long	002 Smash [R,B]	In	004 Ziteng [R,B]		Out
187- Vollo	198- KBS		209- Rallys		226- Maxwell		
001 Impulse*** [R,B]	001 Assos Power [R,B]	In	001 Redmonkey [R,B]	In	001 M1 [R,B]		In
	002 Moliva [R,B]	In	002 Redmonkey Spin [R,B,P]	In			
188- Suke	003 Rize Soft [R,B]	In			227- Famosace		
002 Phgntom [R,B]	004 Tarsus Spin [R,B]	In	210- Pinyi		001 Baalham [R,B]		In
	005 Truva Lp [R,B]	Long	001 Fengcui [R,B]	In			
	006 Truva SP [R,B]	Out	002 Shanpi [R,B]	In	228- TTS		
					001 Master Pro Model [R,B]		In
189- Decathlon Pongori	201- Hostepoch		212- Blütenkirsche				
001 TTRB 100 [R,B]	001 PotentSpin [R,B]	In	001 KKT 868 [R,B]	In	230- Radak		
002 TTRB 100 Spin [R,B,P]	002 PotentLoop [R,B]	In	002 KKT 007 [R,B]	In	001 D1 [R,B,G,P]		Long
003 TTRB 500 [R,B]	003 PotentFloat [R,B]	In	003 KKT 911 [R,B,G]	Long			
004 TTRB 500 Spin [R,B,P]	004 PotentBlock [R,B]	Long	004 KKT 110 [R,B,G]	Out	231- Super Kaiser		
005 TTRB 900 All [R,B]	007 PotentAttack III [R,B]	Out	005 KKT 119 [R,B,G]	Out	001 Ninja 300 [R,B]		In
006 TTRB 900 Spin [R,B]			006 KKT Sakura [R,B,G,P,Bu]	In	002 Boxer [R,B]		In
007 TTRB 900 Soft [R,B]			007 KKT Three Nine [R,B,G,Bu]	In	006 Dust Leopard [R,B]		In
008 TTRB 900 Long [R,B]	202- Counterstrike Table Tennis						
009 TTRB 930 Speed [R,B]	001 Dark Velocity [R,B]	In	214- Kettler		232- Hesheng		
	002 Spin Mystic [R,B]	In	001 Power [R,B]	In	001 Speedy [R,B]		In
	003 Auto Pilot [R,B]	In	002 Power Plus [R,B]	In			
190- Tagro	203- Young Shine		003 Power Pro [R,B]	In			
001 Chimera [R,B]	001 Dingtian [R,B]	In					
002 Victor LB-1 [R,B]							
003 Victor LB-2 [R,B]							
193- Barna Original							
001 Legend Classic [R,B]							

Beläge ohne ITTF-Nummer (alphabetisch sortiert)

Andro	Twister [R,B]	Long	Puissance [R,B]	In	Orthodox-DX, 103 [R,B]		Out
Classic [R,B]	Twister EXT [R,B]	Out	Start ** [R,B]	In	Raystorm [R,B]		Out
Impuls [R,B]	Vector [R,B]	In	Start *** [R,B]	In	Sapphira [R,B]		In
Impuls Speed [R,B]	W-a Ex x [R,B]	Out	Variation Energy [R,B]	In	Speedy-P.O. [R,B]		Out
Plasma [R,B]	Warrior [R,B]	In			Srifer EL [R,B]		In
Upgrade [R,B]			Bomb		Srifer FX [R,B]		In
	Atemi		Hammer [R,B]	Out	Srifer L [R,B]		In
Armstrong	Ace [R,B]	In	King Roc [R,B]	Out	Stayer [R,B]		In
Aka Mark Max [R,B]	Advantage [R,B]	In	Talent [R,B]	Long	Super Anti [R,B]		Anti
Attack 3 Type L [R,B]	Challenge [R,B]	In			Tackifire SP [R,B]		In
Attack 3 Type M [R,B]	Début [R,B]	In	Butterfly		Tackifire-C [R,B]		In
Attack 8 Type L [R,B]	Fight Power [R,B]	In	Bryce [R,B]	In	Tackifire-D [R,B]		In
Attack 8 Type M [R,B]	Ippon [R,B]	In	Bryce FX [R,B]	In	Tackiness-C [R,B]		In
Attack 8 Type M EXX [R,B]	Super Champ [R,B]	In	Bryce Speed [R,B]	In	Tackiness-C II [R,B]		In
Conqueror [R,B]			Bryce Speed FX [R,B]	In	Tackiness-D [R,B]		In
Conqueror SS [R,B]	Avalox / AVX		Challenger Attack [R,B]	Out			
Hikari Drive [R,B]	Horme [R,B]	In	Feint AG [R,B]	Long	Champion		
Hikari SR7 [R,B]	Mo [R,B]	Long	Feint Long II [R,B]	Long	Hexa [R,B]		In
Long Pimple [R,B]	Pronte [R,B]	In	Feint Long III [R,B]	Long	Khan [R,B]		In
New Anti Spin [R,B]	Sterco [R,B]	In	Feint-Ox [R,B]	Long			
New Chopper [R,B]			Feint-Soft [R,B]	Long	Crack		
New Spirit Hi [R,B]	Banco		Flextra [R,B]	In	999 [R,B]		In
Red Mark Type 1-4 [R,B]	Allstar [R,B]	In	Large 44 DX [R,B]	Out	SP [R,B]		In
Rosin [R,B]	Excellence [R,B]	In	Magnitude [R,B]	Out	Twister [R,B]		In
	Feeling [R,B]	In	Morim [R,B]	In			
	Perfect [R,B]	In					

Dawei		R.I.T.C. 729 GeoSpin Tacky [R,B]	Japtec	Nittaku
2008 [R,B,Bu,G,P]	In	R.I.T.C. 729 Higher [R,B]	Balance [R,B]	Arufeel [R,B]
388A [R,B]	In	R.I.T.C. 729 SP [R,B]	Experience [R,B]	Best Anti [R,B]
388A-4 [R,B]	In	R.I.T.C. 729-2 [R,B]	Performance [R,B]	Express [R,B]
388C-1 [R,B]	Out	R.I.T.C. 729-40H [R,B]	Precision [R,B]	Hammond [R,B]
388D [R,B]	Long	R.I.T.C. 729-40S [R,B]		Hammond FA [R,B]
388D-1 [R,B]	Long	R.I.T.C. 755 [R,B]	Joola	Hammond Pro a [R,B]
Inspirit [R,B]	In	R.I.T.C. 799 [R,B]	Anti Topspin Toni Hold [R,B]	Japan Original [R,B]
Saviga [R,B]	In	R.I.T.C. 802 [R,B]	Energy [R,B]	Magic Carbon [R,B]
Saviga V [R,B,Bu,G,P]	Long	R.I.T.C. 802-1 [R,B]	Energy X-tra [R,B]	Micro [R,B]
		R.I.T.C. 802-40 [R,B]	Fiesta [R,B]	Moristo 2000 [R,B,P]
Donic		R.I.T.C. 804 [R,B]	Mambo [R,B]	Moristo 44 [R,B]
* [R,B]	In	R.I.T.C. 837 [R,B]	Mambo H [R,B]	Moristo DF [R,B]
** [R,B]	In	Sky-Wing [R,B]	Samba [R,B]	Moristo LP [R,B]
*** [R,B]	In	Super 729 FX [R,B]	Tango Ultra [R,B]	Moristo LP One [R,B]
Akkadi Taichi [R,B]	In			Moristo SP [R,B]
Alpha-Slick [R,B]	In	GKI	Juic	Narucross EX [R,B]
Baxster [R,B]	Out	Euro Jumbo [R,B]	999 [R,B]	Nodias [R,B]
Coppa [R,B]	In	Euro Spintec [R,B]	999 Elite [R,B]	Pimplemini [R,B]
Coppa JO Gold [R,B]	In	Euro XX [R,B]	Dany V [R,B]	Pimplemini One [R,B]
Coppa JO Silver [R,B]	In		Driva Smash Ultima [R,B]	Refoma [R,B]
Coppa Tagora [R,B]	In	Gambler	DrivaSmash [R,B]	Renanos [R,B]
Coppa Tenero [R,B]	In	4 Kings [R,B]	Leggy R [R,B]	Screw [R,B]
Desto F1 [R,B,Bu,P,V]	In	Aces [R,B]	Masterspin [R,B]	Screw One [R,B]
Desto F2 [R,B]	In		Neo Anti [R,B]	Specialist Chikara [R,B]
Desto F3 [R,B,Bu]	In	Gewo	Scramble [R,B]	Specialist One [R,B]
Easy-Slick [R,B]	In	Mega Flex Control [R,B,Bu,V]	SpinSpiel [R,B]	Specialist Soft [R,B]
Liga [R,B]	In	Nano [R,B]		Specialist Soft HS [R,B]
Piranja FD TEC [R,B]	Long	Target airTEC [R,B]	Killerspin	Super Large [R,B]
Quattro [R,B,Bu]	In		NitrX-4Z [R,B]	
Quattro A' Conda [R,B]	In	Giant Dragon		Palio
Slice 40 [R,B]	In	807 [R,B]	Kinson	AK47 [R,B]
Solo [R,B]	In	8086 [R,B]	Perfect [R,B]	Amigo [R,B]
Sonex JP Gold [R,B]	In	8087 [R,B]	Super Spin [R,B]	CJ8000 [R,B]
Twingo [R,B]	In	8088 [R,B]		CK531A [R,B]
Vari-Slick [R,B]	In	8228 A [R,B]	Kokutaku	Drunken Dragon [R,B]
Vario [R,B]	In	8228 B [R,B]	Spec-V [R,B]	Emperor Dragon [R,B]
Vario Soft [R,B]	In	Extspeed [R,B]	Spindle [R,B]	HK1997 [R,B]
		Maxspin [R,B]	Synchron [R,B]	Hadou [R,B]
		Superspeed [R,B]		Hidden Dragon [R,B]
Donier		Superspin [R,B]	Lion	Macro [R,B]
Max [R,B]	In	Superspin G2 [R,B]	International [R,B]	Macro Pro [R,B]
Max Attack [R,B]	In		SS 800 [R,B]	WP1013 [R,B]
Versus [R,B]	In	Globe	Sciocco [R,B]	Wildish Dragon [R,B]
		888 [R,B]	Typhoon [R,B]	
Double Happiness / DHS		889 [R,B]	XA 900 [R,B]	
Skyline II [R,B]	In	979 [R,B]		Prasidha
		999 [R,B]	Milky Way	830 [R,B]
Dr Neubauer		999T [R,B]	9000 [R,B]	Action [R,B]
Diamant [R,B]	Out	Taiphoon Gold [R,B]	Mars [R,B]	Frankfurt [R,B,V]
Domination [R,B]	In	Tropy [R,B]	Mercury [R,B]	Long-A [R,B]
Leopard [R,B]	Out		Neptune [R,B]	Osaka [R,B]
Pistol [R,B]	Out	Hallmark	Pluto [R,B]	Tokyo [R,B]
Tornado Ultra [R,B]	Out	Frustration [R,B]	Saturn [R,B]	Twister 8338 [R,B,Bu]
		Magic Pips [R,B]		
Friendship		Mirage [R,B]	Mizuno	Schildkröt
729 Focus [R,B]	In	Panther [R]	Booster EV [R,B]	Avantgarde *** [R,B]
729 Focus II [R,B]	In	Power Spin [R,B]	Booster SA [R,B]	Champion ***** [R,B]
729 Focus III [R,B]	In		Unison [R,B]	Elite [R,B]
729 High Point [R,B]	In	Imperial		Energy [R,B]
R.I.T.C. 2000 Tack-Speed [R,B]	In	China [R,B]	Nimatsu	Jade [R,B]
R.I.T.C. 563 [R,B]	Out	Crash [R,B]	Hurricane [R,B]	Prestige [R,B]
R.I.T.C. 563-1 [R,B]	Out	Cyber Tacky [R,B]	Pegasus [R,B]	Spinmax [R,B]
R.I.T.C. 729 [R,B,G,Bu,V]	In	Force [R,B]	Scorpion [R,B]	
R.I.T.C. 729 Cream [R,B,G]	In	Rubber 11 20 one [R,B]	Spinfighter *** [R,B]	Stag
R.I.T.C. 729 Dr. Evil [R,B]	Out	Rubber 45 20 one [R,B]	XX5 [R,B]	Ninja Attack [R,B]
R.I.T.C. 729 Faster [R,B]	In	Super Strike [R,B]		Ninja Fire [R,B]
R.I.T.C. 729 GeoSpin [R,B]	In	Swift [R,B]		

Stiga		TSP					
Almana [R,B]	In	730 [R,B]	In	Nimbus [R,B]	In	Cobalt X1 [R,B]	Out
Almana Sound [R,B]	In	Curl P-1 R [R,B]	Long	Norm [R,B]	In	Cobalt X2 [R,B]	Out
Carbo [R,B]	In	Curl P-2 [R,B]	Out	Phantom [R,B]	In	Cobalt a [R,B]	Out
Carbo MC [R,B]	In	Curl P-3 [R,B]	Long	Rapid [R,B]	In	Mark V [R,B]	In
Carbo Sound [R,B]	In	Curl P-3a R [R,B]	Long	Rapid D. TecS [R,B]	In	Mark V AD [R,B]	In
Chop & Drive [R,B]	In	Giant [R,B]	In	Rapid Soft [R,B]	In	Mark V GPS [R,B]	In
Clippa [R,B]	Out	L Catcher [R,B]	Out	Serie 2000 [R,B]	In	Mark V M2 [R,B]	In
Cobra 2000 [R,B]	In	Milli Tall II [R,B]	Out	Speedy Soft [R,B]	Out	Mark V XS [R,B]	In
Energy Absorber [R,B]	Anti	Spectol [R,B]	Out	Speedy Soft D. TecS [R,B]	Out	Original [R,B]	Out
Evo [R,B]	In	Summit [R,B]	In	Speedy Spin [R,B]	In	Original A-1 [R,B]	Out
Future [R,B]	In	Super Spinnips [R,B]	Out	Speedy Spin Premium [R,B]	In	Original A-2 [R,B]	Out
Innova [R,B]	In	T - Rex [R,B]	In	Super Defense 40 [R,B]	In	Original Extra [R,B]	In
Innova Premium [R,B]	In	Tarbit [R,B]	In	Vari Spin [R,B]	In	Original Soft [R,B]	In
Innova Ultra Light [R,B]	In	Triple [R,B]	In	Vari Spin D. TecS [R,B]	In	Phantom 0011 - [R,B]	Long
Magic [R,B]	In	UQ [R,B]	In	Winning			
Magna [R,B]	In	X's [R,B]	In	Friendship 729 Super TSS [R,B]	In	Phantom 0012 - [R,B]	Long
Mendo [R,B]	In	X's F-1 [R,B]	In	King Power Komann [R,B]	In	Phantom 007 [R,B]	Long
Mendo Energy [R,B]	In	Tecnopro		NP - 1 [R,B]	Out	Phantom 008 [R,B]	Long
Mendo MP [R,B]	In	Competition [R,B]	In	NP - 2 [R,B]	Out	Phantom 009 [R,B]	Long
Neos [R,B]	In	Expert [R,B]	In	NP - 6 [R,B]	Out	Top 12 [R,B]	In
Neos Sound [R,B]	In	Tournament [R,B]	In	NP - 8 [R,B]	Out	V Stage [R,B]	In
Neos Tacky [R,B]	In	Tibhar		Xiom			
Premium [R,B]	In	Dang [R,B]	In	Omega II [R,B]	In	Vision [R,B]	In
Royal [R,B]	Out	Ellen [R,B]	Anti	Omega III [R,B]	In	Wallie [R,B]	In
Sword		Extra Long [R,B]	Long	Yanus - DF [R,B]	In	Xtend [R,B]	In
2000-F [R,B]	In	Grass [R,B]	Long	Yashima			
Hero [R,B]	In	Grass D. TecS [R,B,G]	Long	Competition XR3000 [R,B]	In	Upper Spin competition XR 7 [R,B]	In
King [R,B]	In	Learn Spin [R,B]	In	A-1-2 A-1 [R,B]	Out	XX 3 [R,B]	In
RG [R,B]	In	Legend [R,B]	In	A-1-2 A-2 [R,B]	Out	XX 5 [R,B]	In
				Anti Power [R,B]	Anti		



91. DEUTSCHE MEISTERSCHAFT

25./26. MÄRZ 2023 - NÜRNBERG

DEUTSCHER
TISCHTENNIS
BUND



SCAN DIR EIN TUTORIAL!



#4 | Körperhaltung



#5 | Regelwidrige Aufschläge



#7 | beschädigtes Material



#8 | Bedienung des Zählgeräts



#9 | Wechselmethode



#10 | Besonderheiten im Para-Tischtennis