

## HANDZEICHEN UND ANSAGEN

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
1	<b>Situation</b>	<b>Handzeichen des Schiedsrichters</b>	<b>Ansagen des Schiedsrichters</b>	<b>Handzeichen des SR-Assistenten</b>	<b>Ansagen des SR-Assistenten</b>
2	Spielbeginn	Mit geöffneter Hand auf den ersten Aufschläger zeigen <sup>1</sup>	„Aufschlag X, 0 - 0“ bzw. andere vereinbarte Ansage	---	---
3	Aufschlagwechsel	Mit geöffneter Hand auf den nächsten Aufschläger zeigen <sup>1</sup>	---	---	---
4	Wiederaufnahme des Spiels nach erlaubter Pause/Unterbrechung	Mit geöffneter Hand auf den nächsten Aufschläger zeigen <sup>1</sup>	Spielstand wiederholen	---	---
5	Punkt	Den dem (den) Punktgewinner(n) zugewandten Arm heben, so dass der Oberarm waagrecht und Unterarm senkrecht ist, wobei die geschlossene Hand nach vorn gerichtet ist <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	---	---
6	Netzaufschlag	Sobald der Ball die richtige Seite des Tisches berührt, den Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> , falls notwendig auf das Netz zeigen	„Let“ und den vorherigen Spielstand wiederholen	Sobald der Ball die richtige Seite des Tisches berührt, den Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> , falls notwendig auf das Netz zeigen	--- *
7	Regelwidriger Aufschlag	Den dem Rückschläger zugewandten Arm heben, so dass der Oberarm waagrecht und Unterarm senkrecht ist, wobei die geschlossene Hand nach vorn gerichtet ist <sup>3</sup>	„Fehler“ und neuer Spielstand	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Fehler“ und ggf. SR informieren, der den neuen Spielstand ansagt
8	Beim Aufschlag im Doppel berührt der Ball die falsche Tischhälfte	Punkt für den Rückschläger anzeigen <sup>3</sup> , ggf. auf die Mittellinie zeigen	„Fehler“ und neuer Spielstand	---	---
9	Falscher Aufschlag (z.B. Ball verfehlt den Tisch)	Punkt für den Rückschläger anzeigen <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	---	---
10a	Zweifelhafter Aufschlag, vom Schiedsrichter entschieden (erstes Vorkommnis in diesem Spiel)	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Let“, den Aufschläger warnen und vorherigen Spielstand wiederholen	---	---
10b	Zweifelhafter Aufschlag, vom SR-Assistenten entschieden (erstes Vorkommnis in diesem Spiel)	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Let“ und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“, den Aufschläger warnen und den SR informieren, der auf „Let“ entscheidet

## HANDZEICHEN UND ANSAGEN

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
	<b>Situation</b>	<b>Handzeichen des Schiedsrichters</b>	<b>Ansagen des Schiedsrichters</b>	<b>Handzeichen des SR-Assistenten</b>	<b>Ansagen des SR-Assistenten</b>
11a	Zweifelhafter Aufschlag, vom Schiedsrichter entschieden (weiteres Vorkommnis bei dem selben Spieler oder Paar)	Punkt für den Rückschläger anzeigen <sup>3</sup>	„Fehler“ und neuer Spielstand	---	---
11b	Zweifelhafter Aufschlag, vom SR-Assistenten entschieden (weiteres Vorkommnis bei dem selben Spieler oder Paar)	Punkt für den Rückschläger anzeigen <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Fehler“ und ggf. SR informieren, der den neuen Spielstand ansagt
12	Spielunterbrechung (z.B. fremder Ball in der Box)	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Let“ und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“
13	Fehler in der Aufschlag-/Rückschlagreihenfolge, unterlassener Seitenwechsel, während des Ballwechsels bemerkt	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Let“, die Reihenfolge korrigieren und den vorherigen Spielstand wiederholen	---	---
14	Unerlaubte Beratung während des Spiels, erstes Vorkommnis	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> und damit gelbe Karte in Richtung des Beraters hochhalten, ohne den Stuhl zu verlassen	„Let“, falls der Ball im Spiel ist; den Berater verwarnen und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“ und den SR informieren
15	Unerlaubte Beratung während des Spiels, wiederholtes Vorkommnis	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> und damit rote Karte in Richtung des Beraters hochhalten, ohne den Stuhl zu verlassen	„Let“, falls der Ball im Spiel ist; den Berater von der Box verweisen und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“ und den SR informieren
16	Ball wird vom Spieler aufgehalten	Punkt für den (die) Gewinner des Punktes anzeigen <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“ und den SR informieren
17	Jeder andere Verstoß, der nicht automatisch den Ballwechsel beendet	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Stopp“ und neuer Spielstand	---	---
18	Kantenball auf der dem SR-Assistenten zugewandten Seite, der den Ballwechsel beendet	Punkt für den (die) Gewinner des Punktes anzeigen <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	Ggf. auf Berührungspunkt zeigen	„Kante“

## HANDZEICHEN UND ANSAGEN

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
	<b>Situation</b>	<b>Handzeichen des Schiedsrichters</b>	<b>Ansagen des Schiedsrichters</b>	<b>Handzeichen des SR-Assistenten</b>	<b>Ansagen des SR-Assistenten</b>
19	Kantenball auf jeder anderen Seite	Punkt für den (die) Gewinner des Punktes anzeigen <sup>3</sup> , ggf. auf Berührungspunkt zeigen	Neuer Spielstand	---	---
20	Ball trifft die dem SR-Assistenten zugewandte Seite des Tisches und beendet den Ballwechsel	Punkt für den (die) Gewinner des Punktes anzeigen <sup>3</sup>	Neuer Spielstand	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Seite“
21a	Einspielzeit bzw. Satz-pause abgelaufen, wenn SR-Assistent die Zeit nimmt	---	---	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Zeit“
21b	Einspielzeit bzw. Satz-pause abgelaufen, wenn Schiedsrichter die Zeit nimmt	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Zeit“	---	---
22	Zeitgrenze erreicht, wenn SR-Assistent die Zeit nimmt	Nach Handzeichen und Ansage des SR-Assistenten den Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	Ggf. „Let“, Einführung der Wechselmethode ankündigen und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Zeit“
23	Zeitgrenze erreicht, wenn Schiedsrichter die Zeit nimmt	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup>	„Zeit“, Einführung der Wechselmethode ankündigen und vorherigen Spielstand wiederholen	---	---
24	Beantragung eines Time-outs	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> und damit weiße Karte auf der Seite des Time-out beantragenden Spielers oder Paares hochhalten, bis der SR-Assistent ein spezielles Time-out-Schild auf den Tisch gestellt hat	“Time-out”	Time-out-Schild (oder weiße Karte) auf die Tischseite des Time-Out beantragenden Spielers/Paares stellen/legen. Bis zum Entfernen des Schildes (bzw. der weißen Karte) neben dem SR-Assistenten-Tisch stehen-bleiben	---
25	Beantragung eines Time-outs, wenn kein SR-Assistent im Einsatz ist	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> und damit weiße Karte auf der Seite des Time-out beantragenden Spielers oder Paares hochhalten	“Time-out”		

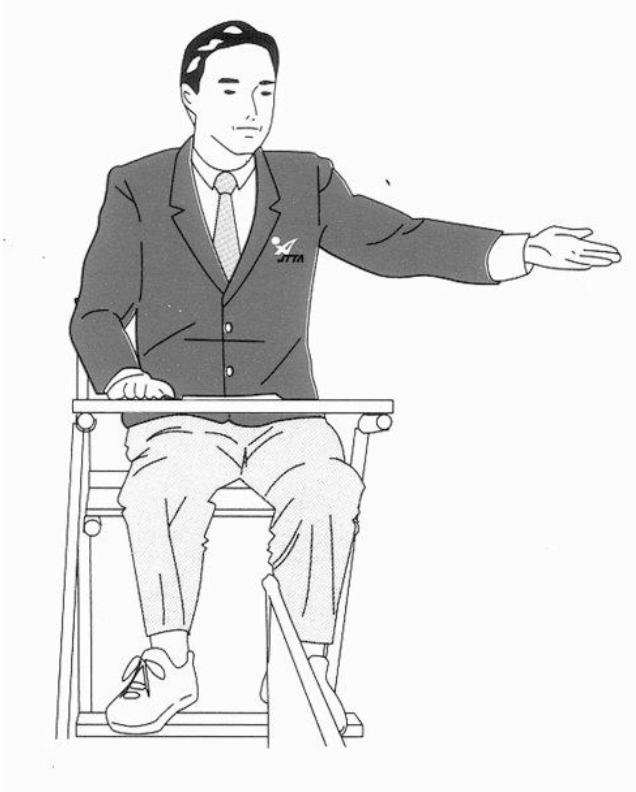
## HANDZEICHEN UND ANSAGEN

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
	<b>Situation</b>	<b>Handzeichen des Schiedsrichters</b>	<b>Ansagen des Schiedsrichters</b>	<b>Handzeichen des SR-Assistenten</b>	<b>Ansagen des SR-Assistenten</b>
26	Ende des Time-outs, wenn SR-Assistent die Zeit nimmt	Wenn Spieler zurückkommen, mit geöffneter Hand auf den nächsten Aufschläger zeigen <sup>1</sup>	Vorherigen Spielstand wiederholen	Time-out-Schild (oder weiße Karte) vom Tisch entfernen und weiße Karte am Zählgerät platzieren	„Zeit“, wenn Spieler noch nicht zurückgekommen sind
27	Ende des Time-outs, wenn Schiedsrichter die Zeit nimmt	Wenn Spieler zurückkommen, mit geöffneter Hand auf den nächsten Aufschläger zeigen <sup>1</sup>	„Zeit“, wenn Spieler noch nicht zurückgekommen sind; vorherigen Spielstand wiederholen	Time-out-Schild (oder weiße Karte) vom Tisch entfernen und weiße Karte am Zählgerät platzieren	---
28	Fehlverhalten (erstes Vorkommnis)	Gelbe Karte in Richtung des Verursachers hochhalten, ohne den Stuhl zu verlassen	„Let“, falls der Ball im Spiel ist; Verursacher verwarnen und vorherigen Spielstand wiederholen	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> ; gelbe Karte am Zählgerät platzieren	“Stopp” und SR informieren
29	Fehlverhalten (zweites und drittes Vorkommnis)	Gelbe und rote Karte in Richtung des Verursachers hochhalten, ohne den Stuhl zu verlassen, <b>und</b> Punkt für den (die) Gewinner des Punktes anzeigen <sup>3</sup>	„Let“, falls der Ball im Spiel ist; neuer Spielstand, nachdem Strafpunkt(e) zuerkannt wurde(n)	Arm über den Kopf heben <sup>2</sup> ; gelb/rote Karte am Zählgerät platzieren, wenn der Platz dies erlaubt	“Stopp” und SR informieren
30	Satzende	Mit geöffneter Hand auf den/die Gewinner zeigen <sup>1</sup>	Satzergebnis und vereinbarte Ansage zum Satzende	---	---
31	Spielende	Mit geöffneter Hand auf den/die Gewinner zeigen <sup>1</sup>	Spielergebnis und vereinbarte Ansage zum Spielende	---	---

Wenn der Ball während des Aufschlags die Netzgarnitur berührt, dürfen SR und SR-Assistent keine Ansage machen, bevor der Ball die korrekte Tischseite berührt hat, da anderenfalls durch ein zusätzliches Handzeichen bzw. eine zusätzliche Ansage vor Beendigung des Ballwechsels das Spiel gestört werden könnte.

\* Wenn der Schiedsrichter bei einem Netzaufschlag das Spiel nicht unterbricht, ruft der SR-Assistent „Stopp“.

Die Fußnoten in der Tabelle beziehen sich auf die unten abgebildeten Handzeichen.



**1. nächster Aufschläger**



**2. Let**



**3. Punkt**

**Die Handzeichen müssen klar voneinander getrennt sein.  
So darf z.B. nicht mit einem Arm ein Punkt und gleichzeitig mit dem anderen Arm der nächste Aufschläger angezeigt werden.**