

Stand: April 2019 (ITTF Board of Directors, WM in Budapest)

zuletzt bearbeitet: 14. Februar 2020

Der Tisch

- 1.1 Die Tischoberfläche, auch *Spielfläche* genannt, ist rechteckig, 2,74m lang sowie 1,525m breit. Sie ist horizontal und eben und befindet sich 76cm über dem Boden.
- 1.2 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 Spielfläche ist gleichmäßig dunkelfarbig und matt, mit einer 2cm breiten weißen *Seitenlinie* entlang der 2,74m langen Kanten sowie einer 2cm breiten *Grundlinie* entlang der 1,525m 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, 3mm 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 15,25cm an senkrechten Pfosten befestigt sind. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25cm von der Seitenlinie entfernt
- 2.3 Die Netzoberkante hat in ihrer gesamten Länge einen Abstand von 15,25cm von der Spielfläche.
- 2.4 Die Netzunterkante 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 40mm.
- 3.2 Der Ball wiegt 2,7g
- 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 2,0mm) oder Sandwich-Gummi (Noppen innen oder außen mit einer Gesamtdicke einschließlich Klebstoff von maximal 4,0mm) bedeckt.
 - 4.3.1 *Einfaches Noppengummi* besteht aus einer einzelnen Schicht nicht zellartigen, natürlichen oder synthetischen Gummis 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 Noppengummis beträgt maximal 2,0mm
- 4.4 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
- 4.5 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
- 4.6. Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt; eine Seite ist hellrot,

die andere ist schwarz.

(Nach Olympia 2020: 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 hellleuchtende Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von der in 2.3.3 definierten Farbe des verwendeten Balles 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, die auf versehentliche Beschädigungen oder Abnutzung zurückzuführen sind, 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 *Schlaghand* 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 Balles 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 16cm 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 warnen; 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 Aufschlagsausnahme 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 2.8.3) 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 2.14)

9.2.2 um die Wechselmethode anzuwenden

9.2.3 um einen Spieler oder Berater zu verwarnen

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 2.4.3, 2.4.4 und 2.4.5 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 Wechsellmethode (siehe 2.15.4);
- 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 Balles mit der Rückseite des Oberschenkels keinen minimalen Kontakt mehr zu Sitz oder Kissen hält;
- 10.1.14.2** der Gegner vor dem Schlagen des Balles 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, 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 Wechsellmethode 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, 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 eins 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 die Spieler oder Doppelpaare die Seiten, sobald eine Spieler oder Paar 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 Wechsellmethode

15.1 Mit Ausnahme der Festlegung in 2.15.2 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 Paar 13 regelgerechte Rückschläge ausgeführt haben, erzielen sie einen Punkt.

15.5 Das Inkrafttreten der Wechselmethode ändert die in 2.13.6 festgelegte Abfolge von Auf- und Rückschlag nicht.

15.6 Die Wechselmethode wird sie bis zum Ende des Spiels beibehalten.

Stand: April 2019 (ITTF Board of Directors, WM in Budapest)

zuletzt bearbeitet: 16. Februar 2020

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen (Auszug)

Die nachfolgenden Regeln und Bestimmungen der ITTF gelten, soweit nicht ausdrücklich anders festgelegt, für den Bereich des DTTB. Alle über diesen Rahmen hinausgehenden Bestimmungen dieses Abschnittes wurden nicht mit aufgenommen; sie können im Abschnitt 3 des ITTF-Handbuches nachgeschlagen werden.

1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmungen

1.1 Veranstaltungsarten

1.1.1 Eine Internationale Veranstaltung sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.

1.1.2 Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.

1.1.3 Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.

1.1.4 Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.

1.1.5 Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Verbände oder Spieler beschränkt ist.

1.2 Anwendbarkeit

1.2.1 Abgesehen von der in 1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt A) für Welt-, Erdteil-, Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.

1.2.2 Das Exekutivkomitee kann dem 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 BOD anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;

1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;

1.2.3.3 Offene Internationale Meisterschaften (7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 1.2.4 akzeptiert;

1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 1.2.4).

1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.

1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle anderen internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt wurden.

1.2.6 Im Allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.

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

2 Spielmaterial und Spielbedingungen

2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des BOD, das Materialkomitee zuständig. Das Exekutiv-Komitee kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen; in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das BOD zurückgenommen werden.

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

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

2.1.3 Auf dem Schläger befestigtes gewöhnliches Noppen- oder Sandwich-Gummi muss eine gültige ITTF-Zulassung besitzen und muss so auf dem Schlägerblatt angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (sofern vorhanden) sowie Hersteller- und Markenname so nahe wie möglich am Griff deutlich sichtbar sind.

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

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

2.2 Spielkleidung

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

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

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

2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm² Fläche (das entspricht DIN A 4) enthalten sein.

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

2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport 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. (Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)

2.2.9 Haben Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots und können sich nicht darüber einigen, wer sie wechselt, entscheidet der Schiedsrichter durch das Los. (Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)

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

2.3 Spielbedingungen

2.3.1 Der Spielraum pro Tisch („Box“) ist rechteckig und seine Mindestmaße betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe. Die Ecken können jedoch durch maximal 1,50 m lange Umrandungselemente verdeckt sein. 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, Umrundungen, Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrundungen.

2.3.3 Der Spielraum (die Box) muss von einer etwa 75 cm hohen Umrandung umgeben sein, die ihn von den benachbarten Boxen und den Zuschauern abgrenzt. Alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.

2.3.4 Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstärke, gemessen in Höhe der Spielfläche, über der gesamten Spielfläche mindestens 1.000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.

2.3.5 Stehen in einer Halle mehrere Tische, muss die Beleuchtungsstärke für alle gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht stärker sein als die schwächste Beleuchtungsstärke in den Spielfeldern (den Boxen).

2.3.6 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.

2.3.7 Der Hintergrund muss im Allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.

2.3.8 Der Boden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und er muss elastisch sein. Rollstuhl-Veranstaltungen können auf einem harten Boden durchgeführt werden.

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

2.3.9 Technische Vorrichtungen an der Netzgarnitur gelten als Teil der Netzgarnitur.

2.4 Schlägertests

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

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

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

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

2.4.2.3 Schläger, die vor dem Spiel positiv getestet werden, können nicht verwendet werden, dürfen jedoch durch einen zweiten Schläger ersetzt werden, der (sofern es die Zeit erlaubt) sofort, ansonsten nach dem Spiel getestet wird. Für den Fall, dass Schläger nach dem Spiel positiv getestet werden, kann der betreffende Spieler bestraft werden.

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

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

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

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

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

2.4.5 Zur Befestigung der Schlägerbeläge auf dem Schläger muss ein ordentlich belüfteter Raum bzw. Bereich zur Verfügung gestellt werden, und Flüssigkleber dürfen nirgendwo sonst in der Austragungsstätte verwendet werden.

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

2.5 Werbung und Beschriftungen

2.5.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf 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 5qm und eine auf jeder Längsseite in einer Fläche von je 2,5 qm befinden;

2.5.5.2 dürfen die an der Schmalseite nicht weniger als 3m 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 vorübergehend 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 vorübergehend angebrachte Werbefläche darf eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.
- 2.5.6.4** Vorübergehend 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 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.

3 Zuständigkeit von Offiziellen

3.1 Oberschiedsrichter

- 3.1.1** Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.1.2** Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
- 3.1.2.1** die Durchführung der Auslosung;
- 3.1.2.2** die Aufstellung des Zeitplans;
- 3.1.2.3** den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;
- 3.1.2.4** die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;
- 3.1.2.5** das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
- 3.1.2.6** die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
- 3.1.2.7** die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
- 3.1.2.8** die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
- 3.1.2.9** die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
- 3.1.2.10** die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
- 3.1.2.11** die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
- 3.1.2.12** das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.
- 3.1.3** Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.1.4** Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.1.5** Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.1.6** In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler

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

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

3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,

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

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

3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;

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

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

3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;

3.2.3.7 nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;

3.2.3.8 zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;

3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;

3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten;

3.2.3.11 durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seins wechselt;

3.2.3.12 dass nur berechnigte Personen am Spielraum (der Box) sind.

3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent

3.2.4.1 entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;

3.2.4.2 informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.

3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen

3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;

3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur berührt;

3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;

3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;

3.2.5.5 die Dauer des Einspielens, des Spiels und der Pausen abstoppen.

3.2.6 Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.

3.2.7 Eine nach 3.2.5–6 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht aufgehoben werden.

3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

3.3 Proteste

3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.

3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.

3.3.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.

3.3.4 Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.

3.3.5 In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.

3.3.5.1 Der Name des – spielenden oder nicht spielenden – Mannschaftskapitäns muss vorher dem Schiedsrichter benannt werden.

3.3.6 Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.

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

4 Spielabwicklung

4.1 Spielstandansage und -anzeige

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

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

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

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

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

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

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

4.1.3 Der Spielstand und bei der 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 seinem Spielstand, eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

4.2 Spielgerät

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

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

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

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

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

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

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

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

4.3 Einspielen

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

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

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

4.4 Pausen und Unterbrechungen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.4.6 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.

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

5 Disziplin

5.1 Beratung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.3 Gute Präsentation / Darbietung

5.3.1 Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennisports hochhalten, seine Integrität schützen und sollten nicht versuchen, die Elemente eines Wettbewerbs auf eine Art zu beeinflussen, die der sportlichen Ethik widerspricht.

5.3.1.1 Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.

5.3.1.2 Spieler, Betreuer und Funktionäre dürfen in keiner Form an Wetten oder Glücksspielen, die sich auf ihre eigenen Spiele und Wettbewerbe beziehen, teilnehmen oder sie unterstützen.

5.3.2 Jeder Spieler, der sich absichtlich nicht an diese Prinzipien hält, wird in Preisgeldturnieren mit völligem oder teilweisem Verlust des Preisgeldes und/oder Sperre für ITTF-Veranstaltungen bestraft.

5.3.3 Wird einem Berater oder Funktionär Mittäterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass der betreffende Nationalverband auch diese Person bestraft.

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

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