

# **KSR-Ausbildung, KSR-Online 4**

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen

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



Für die Hessenliga und Verbandsliga ist das Mindestmaß von 5 m x 12 m für den Spielraum vorgeschrieben.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

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.



Für die Hessenliga, Verbandsliga, Bezirksoberliga, Bezirksliga und Bezirksklasse ist eine Spielraumbegrenzung vorgeschrieben.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

Die Mindesthöhe des Spielraumes (Box) beträgt

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

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.

Der Boden und darauf angebrachte Werbung müssen rutschfest sein.

# WO DTTB/ HTTV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

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.

**Ab 01.07.2019 wird ergänzt: Die Messung der Beleuchtungsstärke erfolgt an den vier Ecken des Tisches, es gilt der niedrigste Wert.**

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

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

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

Hinweis: Die Ausnahmegenehmigungen sollten vom OSR vor Beginn des Spiels angefordert werden.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

Die Austragungsstätte muss mindestens einen bestimmten Zeitraum vor der festgesetzten Anfangszeit geöffnet und in spielbarem 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.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 1 Bedingungen für Austragungsstätten

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.

Hinweis: Die verwendeten Materialien werden in click-TT in Form einer Materialliste für alle Mannschaften der Spielklassen (RL/OL und Bundesligen) veröffentlicht.

## WO DTTB/ HTTPV

### I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



#### 2 Spielkleidung

Während des gesamten Mannschaftskampfes ist innerhalb einer Mannschaft eine **einheitliche** Spielkleidung vorgeschrieben. Einheitliche Werbung ist nicht vorgeschrieben. Einheitliche Hersteller und Schnitte sowie Hosen und Röcke sind nicht vorgeschrieben.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 3 Schiedsrichtereinsatz - Oberschiedsrichter (OSR)

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.

# WO DTTB/ HTTV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 3 Schiedsrichtereinsatz - Oberschiedsrichter (OSR)

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.

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.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 3 Schiedsrichtereinsatz - Schiedsrichter

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.

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.

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 3 Schiedsrichtereinsatz - Schiedsrichter

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.

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild 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.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

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

Der Mannschaftskampf endet mit dem letzten Ballwechsel.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

In den Spielklassen des HTTPV dürfen sich die Mannschaftsführer auf das Vorziehen von Einzelspielen einigen.

Im Einvernehmen beider Mannschaften darf unter Beachtung der einschlägigen Bestimmungen (z. B. Pause zwischen zwei Spielen gemäß WO A 2.1) ein Mannschaftskampf an beliebig vielen Tischen ausgetragen werden.



# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

Sechser- und Vierer-Mannschaften 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 Zuständigkeitsbereichs verbandseinheitlich festlegen, dass die Heimmannschaft die Anzahl der Spieltische ohne Zustimmung der Gastmannschaft um einen erhöhen darf und/oder dass Erhöhungen der Tischanzahl im Einvernehmen beider Mannschaften zulässig sind.

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

---



### 5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 1 Geltungsbereich/ Allgemeines

Es gibt über die TT-Regeln B hinausgehende spezielle Vorschriften zur Werbung. Diese sind in der WO L geregelt.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 1 Geltungsbereich/ Allgemeines

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 1 Geltungsbereich/ Allgemeines

**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.

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.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 2 Spielkleidung

Darüber hinaus ist das Aufflocken, Aufdrucken oder Aufsticken

- des aus der Vereinsbezeichnung hervorgehenden Städtenamens mit einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 4 cm, gleich ob der Städtename ein- oder mehrzeilig aufgebracht ist; oder
- des Namens des Vereins; oder
- des Namens des Verbandes; und/oder
- des Namens des Spielers
- mit einer maximalen Fläche von jeweils 200 cm<sup>2</sup> für den Namen des Vereins/Verbandes/Spielers zugelassen.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 2 Spielkleidung

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.

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

Das Anbringen der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereinszeichen (Wappen und Namen) sowie der Spielernamen ist für die Bundesligen genehmigungspflichtig. Über einen solchen Antrag auf Erteilung der Genehmigung entscheidet mit Ausnahme der TTBL sowie der Deutschen Pokalmeisterschaft Herren (ab der 1. Hauptrunde) der DTTB. Die Genehmigung gilt für jeweils ein Spieljahr. Kopien der Genehmigung sind mit den Mannschafts-meldungen bei jedem Meisterschafts- und Pokalspiel mitzuführen und dem Oberschiedsrichter vorzulegen.

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

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

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

An den beiden Pfosten oder den beiden Gestellen der Netzgarnitur sind Herstellerzeichen (Markenzeichen, Typ, etc.) 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 (**Ballfarbe**) beliebig.

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.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

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

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

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

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

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

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.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

Der Boden darf zusätzlich unter Beachtung von WO L 1.6 nicht hellfarbig sein. Innerhalb eines Spielraumes sind insgesamt maximal vier Werbeflächen (in jeder Hälfte zwei, davon je eine zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung sowie zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m<sup>2</sup> zugelassen. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein. Auf losen Zusatzböden, wie z.B. Auslegware, ist zusätzlich lediglich ein Herstellerzeichen in einer maximalen Größe von 750 cm<sup>2</sup> zugelassen. Die Spieleigenschaften der Werbeflächen (Rutschfestigkeit, etc.) 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.

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

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

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.

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

# WO DTTB/ HTTPV

## L – Werbebestimmungen

---



### 3 Materialien

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

# WO DTTB/ HTTPV

## Exkurs Aufgaben des OSR

---



### Aufgaben des OSR

#### Nach Erhalt der Turnierausschreibung:

- Turnierausschreibung sorgfältig lesen
- Mit dem Ausrichter Kontakt aufnehmen und Fragen klären (Auslosung, Setzung, Zeitplan etc.)
- Teilnahme an der Auslosung und Überwachung der Auslosung

#### Am Turniertag:

- Schiedsrichterkleidung anziehen
- Erforderliche Ausrüstung und Materialien mitnehmen
- Mindestens 1 Stunde vor Veranstaltungsbeginn eintreffen
- Mit Veranstalter und Turnierleitung Kontakt aufnehmen und den Turnierablauf abstimmen
- Ansage/ Bekanntgabe der wesentlichen Turnierbedingungen
- Spielberechtigung, Q-TTR Werte und Stichtage überprüfen, Doppelstarts an einem Tag ausschließen, Zeitplan überwachen
- Das Tragen sportgerechter Kleidung überwachen
- Auf die Einhaltung von Alkohol- und Tabakverbot achten
- Endzeiten einhalten (Jugend/Schüler 22:00 h, Erwachsene 23:00 h)

#### Am Ende des Turniers

- OSR-Bericht ausfüllen, den KSRW über besondere Vorkommnisse informieren
- Veranstalter an den Versand von Sieger- und Startlisten erinnern
- Spesen abrechnen