

Protokoll – Seminar Regelkunde – 24.8.11 in Hohenroda

Aus Platzgründen ist von Spielern und Schiedsrichtern die Rede, selbstverständlich sind Spielerinnen und Schiedsrichterinnen zugleich angesprochen. Alle Ausführungen gelten für den HTTV, auf der Ebene des DTTB kann es andere Regelungen geben. Die Reihenfolge der Abschnitte im Protokoll entspricht nicht der während der Tagung. Es werden auch Themen behandelt, die in Hohenroda nicht oder wesentlich kürzer zur Sprache kamen.

Thema: Mannschaftsführer als Oberschiedsrichter

Die Wettspielordnung schreibt vor, dass in Spielen ohne (neutralen) Oberschiedsrichter die beiden Mannschaftsführer dieses Amt **gemeinsam** wahrnehmen **müssen**. Die Praxis zeigt leider, dass die Mannschaftsführer oft überhaupt nicht wissen, welche Verantwortung sie tragen. Viele werden dieser Verantwortung nur solange gerecht, wie die Spiele konfliktlos verlaufen, gibt es einen Streitfall, sind sie überfordert. Deshalb wendet sich die Regelkunde-Veranstaltung in erster Linie an die Mannschaftsführer. Ziel ist aber nicht nur Regelkenntnis zu vermitteln, sondern eine der Verantwortung gerecht werdende Kultur des Umgangs miteinander und mit dem Regelwerk anzustreben. Dazu gehört u. a.

- Eine partnerschaftliche Absprache der beiden Mannschaftsführer schon vor Beginn des Spiels.
- Mäßigendes Einwirken auf Mannschaftsmitglieder, deren Emotionen Probleme bereiten könnten.
- Einhaltung der Regeln, vor allem innerhalb der eigenen Mannschaft.
- Deutliches Bemühen der Zehlschiedsrichter um Neutralität, aber auch Hinnehmen von Tatsachenentscheidungen.
- Im Konfliktfall Protokollierung von Tatsachenfeststellungen auf der Rückseite des Originalspielberichts. Diese werden aber nicht in das Internetportal Click-TT übernommen, sondern per Benachrichtigung des Klassenleiter (Email oder Telefon) oder über einen Protest beim Klassenleiter (siehe unten) weiterverfolgt.

Thema: Spielbeginn - Wartezeit

Mit der Maßnahme, dass ein verspäteter Spielbeginn bis zu 30 Minuten nicht mehr mit Geldstrafe belegt ist, wurde keine Gleitzeit eingeführt. Es gilt vor wie nach: Das Spiel hat pünktlich zu beginnen. Die Wartezeit beträgt 30 Minuten (oder auch mehr, wenn die zu spät kommende Mannschaft die Heimmannschaft telefonisch benachrichtigt). Aber sie darf nur vom Gast in Anspruch genommen werden. Wenn irgend möglich, soll das Spiel durchgeführt werden. Ob es verspätet noch ausgetragen wird, hängt von der Zumutbarkeit ab (Hallenzeiten – nachfolgendes weiteres Spiel – berufliche Verpflichtungen von Spielern). Auf jeden Fall sollte der Grund der Verspätung auf der Rückseite des Spielberichts protokolliert werden. Der Gastgeber muss das Spiellokal spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn geöffnet und spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn spielbereit hergerichtet haben.

Thema: Reihenfolge im Spiel – Vorziehen – Mitwirken

In den Doppeln **muss** die Reihenfolge eingehalten werden. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die bei Spielbeginn spielbereit anwesend sind. Fehlt ein Spieler (oder auch zwei) bleibt Doppel 3 unbesetzt.

Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt nach dem letzten Doppel und vor dem ersten Einzel. Es ist zu empfehlen, das letzte Doppel und das erste Einzel nicht parallel zu spielen.

Das nächste Spiel findet immer auf dem Tisch statt, der zuerst frei geworden ist.

Bei den Einzeln muss(?) die Reihenfolge eingehalten werden, aber die Mannschaftsführer dürfen vereinbaren, dass Spiele vorgezogen werden. (Die Regelung des HTTV steht hier in Widerspruch zur WSO des DTTB.)

Ein verspätet eintreffender Spieler darf im Doppel nicht mehr mitwirken, wohl aber im Einzel. Die Mitwirkung gilt als gegeben, wenn er wenigstens einen Aufschlag oder einen Rückschlag ausgeführt hat. Andernfalls ist das Spiel verloren, weil die Mannschaft nicht aufgerückt ist (gilt nicht, wenn der verspätete Spieler die Nr. 6 in der Aufstellung hat).

Thema: Zählen – Zählgerät - Spielablauf

Das Thema Zählgerät wird an anderer Stelle ausführlich behandelt, deshalb hier noch einige ergänzende Hinweise:

Beim **Aufschlagwechsel**: Spielstandsansage nur einmal, künftiger Aufschläger wird zuerst genannt, also nicht „8:4 = 4:8“, sondern nur „4:8“. Zugleich deutet man auf den Aufschläger und/oder nennt seinen Namen bzw. Verein.

Spielstandsansage: So schnell wie möglich nach Ende des Ballwechsels, aber nicht in Lärm hinein. Die Spieler sollen die Ansage hören können. Nur Ziffernansage: Nicht sechsbeide, sondern 6:6.

Handtuchpause: Im 6er Rhythmus.

Time-out: Jeder Spieler hat einmal das Recht auf ein Time-out. Die Dauer der Pause wird von dem bestimmt der das Time-out genommen hat, aber maximal 1 Min. Time-out durch Handzeichen fordern darf beim Mannschaftskampf nur der Spieler (mit Vorrang) oder sein Mannschaftsführer. Der Schiedsrichter hält die Time-out-Karte mit der dem betr. Spieler zugewandten Hand ca. 15 Sek. hoch und legt sie dann entspr. im Zählgerät ab, bei Seitenwechsel muss auch die Time-out-Karte auf dem Zählgerät die Seite wechseln.

In den Pausen **bleibt der Schläger auf dem Tisch** liegen.

Spielaufwurf: Es hält sich hartnäckig das Gerücht, ein Spiel müsse ggf. dreimal aufgerufen werden. Das ist falsch. Es wird grundsätzlich nur einmal aufgerufen, wer nach 2 Minuten nicht spielbereit ist, hat verloren.

Einspielen: Das Recht, sich 2 Minuten einzuspielen, kann nur von beiden Spielern **gemeinsam** wahrgenommen werden. Verzichtet einer der Kontrahenten auf das Einspielen, so hat das Spiel sofort zu beginnen. Auch das Einspielen mit einem Mannschaftskameraden ist unzulässig, denn nach dem Spielaufwurf darf kein Dritter die Box (das Spielfeld) betreten.

Sollte ein Spieler beim Einspielen nur eine Schlägerseite benutzen, um zu verhindern, dass sein Gegner die Eigenschaften des nicht eingesetzten Belags kennen lernt, so ist das sicher nicht sehr fair, aber durch die Regeln nicht verboten, also regelgerecht.

Satzaufgabe = Spielaufgabe (Begründung: Die Internationale Regel (A 11) wird nicht erfüllt.

Unterbrechungen: Das Spiel unterbrechen, z.B. bei Störungen, darf grundsätzlich nur der Schiedsrichter. Dringend sollte der verbreiteten Unsitte entgegengewirkt werden, dass Unbeteiligte (Zuschauer, Betreuer, Spieler) von außen das Spiel durch Stopp-Rufe zu unterbrechen versuchen.

Thema: Wahl

Wer die Auslosung (per Wählmarke oder mittels „Ball unter dem Tisch“) gewonnen hat, kann sich entscheiden zwischen

- a) Seitenwahl (dann hat sein Gegner die Wahl zwischen Aufschlag oder Rückschlag) und
- b) Aufschlag oder Rückschlag (dann hat sein Gegner die Seitenwahl)

Thema: Zeitspiel – Wechselmethode

Ist ein Satz nach 10 Minuten nicht beendet, wird er nach der Wechselmethode fortgesetzt.

Die Wechselmethode wird nicht mehr eingeführt, wenn mindestens 18 Punkte erzielt wurden (*neu*).

Sie kann auf gemeinsamen Wunsch beider Spieler von Anfang an oder zu jedem beliebigen Zeitpunkt beginnen, außer wenn beide zusammen 18 Punkte oder mehr erzielt haben.

Wurde die Wechselmethode einmal eingeführt, so gilt sie für alle weiteren Sätze.

Tritt die Zeitregel in Kraft, wenn der Ball im Spiel ist, so wird der Ballwechsel wiederholt, d. h. den ersten Aufschlag bei der Wechselmethode macht der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hat.

Ist der Ball bei Eintritt der Zeitregel nicht im Spiel, so schlägt bei der Wechselmethode der Spieler auf, der im vorherigen Ballwechsel Rückschläger war.

Nunmehr tritt neben dem Schiedsrichter ein Schlagzähler auf, der laut die erfolgreichen Rückschläge zählt. Hat der Rückschläger den 13 Ball des Aufschlägers erfolgreich retourniert, so wird das Spiel unterbrochen und der Rückschläger gewinnt den Punkt.

Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel.

Thema: Kleben

Es gibt kein Frischklebeverbot, wohl aber das Verbot, nicht genehmigte (Lösungsmittel enthaltende) Kleber zu benutzen.

Das Kleben (selbstverständlich nur mit genehmigten Klebern) ist ausschließlich in ausgewiesenen Kleberäumen erlaubt. Ist ein Kleberaum nicht vorhanden, darf auf dem Veranstaltungsgelände **nicht** geklebt werden, nicht einmal auf dem zum Gelände gehörenden Parkplatz, sondern allenfalls auf der Straße. Tests mit den speziellen Geräten werden nur auf Weisung des zuständigen Verbands vom Oberschiedsrichter mit offiziellen Geräten des HTTV bzw. DTTB durchgeführt. Bei begründetem Verdacht können auch eine nachträgliche Messung und eine Disqualifikation erfolgen.

Thema: Protest

Bei dieser Problematik sind die beiden Mannschaftsführer gefragt, denn sie übernehmen gemeinsam die Funktion des Oberschiedsrichters.

Am Beispiel „nicht regelgerechter Schläger“ werden die einzelnen Schritte beim Einlegen eines Protests erläutert.

A) Behauptung: Der Belag steht nicht in der Liste

- 1) Grundsätzlich ist der Einwand vor dem Spiel zu erheben, denn mit dem ersten Aufschlag gilt der Schläger als akzeptiert.
- 2) Man muss dem Gegner einräumen, Abhilfe zu schaffen. Will er dann mit einem nicht beanstandeten Schläger spielen, hat sich die Sache erledigt.
- 3) Bei einer Weigerung, wird auf dem Spielbericht das Kästchen, „Protest eingelegt“, angekreuzt.
- 4) Es erfolgt eine **Tatsachenfeststellung**, die auf dem Spielbericht (ggf. auf der Rückseite) vermerkt wird: Farbe des Untergummis – Farbe des Obergummis – Noppen innen/außen, kurze/lange Noppen, Anti – Aufschrift (Marke, ITTF-Zeichen, Nummer).
- 5) Die Tatsachenfeststellung muss von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden, eine Weigerung ist unzulässig.
- 6) Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis es ohne die beanstandeten Begegnungen beendet ist.
- 7) In Click-TT wird nur angegeben: Protest eingelegt. Die Protestgründe haben hier nichts zu suchen (laufendes, nicht öffentliches Verfahren).
- 8) Der Klassenleiter fordert den Spielbericht an und verhängt, wenn aufgrund der Tatsachenfeststellung ein eindeutig bewiesener Verstoß vorliegt, ggf. eine automatische Strafe – oder er wartet die Einlegung eines förmlichen Protests ab.
- 9) Der protestierende Verein sendet einen Protestantrag mit Begründung, beigefügt die Einzahlungsquittung über 30 € Protestgebühr, binnen 7 Tagen per Einschreiben an den Klassenleiter.
- 10) Der Klassenleiter fällt eine Entscheidung oder gibt das Verfahren an das Verbandssportgericht ab.
- 11) Gegen die Entscheidung des Klassenleiters/Verbandssportgerichts ist Einspruch (vgl. RO) zulässig.

B) Behauptung: Der Belag ist beschädigt (z.B. Noppen fehlen, Oberfläche verändert,

- 1) Dem Gegner einräumen, Abhilfe zu schaffen.
- 2) Bei Weigerung, Tatsachenfeststellung – ggf. zwei widersprechende Zeugenaussagen – dokumentieren, – die die Mannschaftsführer unterschreiben.
- 3) Beweissicherung durch ein Foto. Der Gegner muss seinen Schläger nicht zur Beweissicherung abgeben, aber das Foto muss er gestatten.
- 4) Weiter wie oben.

Thema: Regelgerechter Schläger:

Der Belag darf nicht über das Holz hinaus reichen, das Holz darf nicht frei liegen (weniger als 2 mm können als geringfügig toleriert werden). Noppen dürfen nicht fehlen.

Die Oberfläche muss eben sein.

Der Belag soll so geklebt werden, dass die Beschriftung griffseitig liegt.

Der Belag muss in der Belegliste (Zulassungsliste) aufgeführt sein, Marke und Artikelbezeichnung müssen deutlich zu lesen sein. Das ITTF-Zeichen und ggf. die Zulassungsnummer müssen zu erkennen sein.

Auch wenn nur eine Seite zum Schlagen benutzt wird, gilt die Regel: eine Seite schwarz, andere Seite rot.

Thema: Beratung – Coaching

Coaching ist während des Spiels verboten. Hierdurch soll jegliche Einflussnahme von außen verhindert werden.

Was eine taktische Einflussnahme ist oder nicht, entscheidet der Schiedsrichter am Tisch. Eine Beratung nach dem Einspielen ist verboten, Beratung ist nur während der Satzpausen und während des Time-out erlaubt.

Thema: Aufschlag

Wenn der Ball den Handteller der freien Hand beim ersten Aufschlag im ersten Satz verlässt, beginnt das Spiel. Der Ball wird mindestens 15 cm annähernd senkrecht in die Luft geworfen und im Herunterfallen geschlagen. Während der gesamten Aufschlagphase darf sich **nichts** innerhalb des Dreiecks befinden, das von den (gedachten) Linien zwischen den beiden Netzpfeosten und dem Ball gebildet wird.

Thema: TTR-Wert

1) Vergleichen wir zunächst (wertfrei) den TTR-Wert mit der „alten“ Leistungszahl:

Leistungszahl	TTR-Wert
Sie stellt eine gewichtete Gewinn-/Verlustbilanz für eine Halbbrunde dar	Er soll die Spielstärke abbilden
Die Spielstärke des Gegners spielt keine Rolle, sondern nur das Paarkreuz in dem das Spiel stattfindet, unabhängig davon, ob der Gegner dort Stamm- oder Ersatzspieler ist.	Zuwachs (bei einem Sieg) oder Abzug (bei einer Niederlage) richten sich nach dem eigenen, aber besonders nach dem TTR-Wert des Gegners.
Nur Ergebnisse aus den Mannschaftswettkämpfen kommen in die Wertung. Sieg/Niederlage wird mit einer feststehenden Punktzahl gewichtet.	Auch alle Ergebnisse aus Einzelmeisterschaften, Ranglistenspielen und Turnieren werden berücksichtigt.

2) TTR-Wert im Mannschaftsspielbetrieb:

- Keine Umstellungspflicht bei einer Differenz bis zu –
mannschaftsintern – 30 Punkten (Jugendfreigabe 50 Punkte)
mannschaftsübergreifend – 70 Punkten (Jugendfreigabe 90 Punkte)
- Sperrvermerke setzt der Klassenleiter vor Beginn der Vorrunde oder Rückrunde (*neu*) bei Abweichungen von der 70-(90-)Punkteregel. Sie gelten bis zum Ende der Rückrunde.
- Ausnahmen (im Begründungsfeld zu erläutern und vom Ressortleiter Mannschaftssport zu genehmigen) sind zulässig bei: Damen in Herrenmannschaften – reaktivierten Spielern – Junioren im ersten Erwachsenenjahr – Spieler aus anderen Landesverbänden.

3) Einzelbetrieb:

Turnier- klasse	TTR-Werte Herren (Diff. 250 Punkte)	TTR-Werte Damen (Diff. 300 Punkte)
E	0 - 1250	---
D	1251 – 1500	0 – 1100
C	1501 – 1750	1101 – 1400
B	1751 – 2000	1401 – 1700
A	2001 u. mehr	1701 u. mehr
bei Klassenteilung	Diff. 125 Punkte	Diff. 150 Punkte

4) Berechnung der TTR-Werte:

Im Internet findet man einen TTR-Rechner, mit dem man seine Werte nachprüfen kann. Faustregel: Haben Herren bis zu 200 P. Differenz (Damen 250 P.), so ändern Sieg oder Niederlage den TTR-Wert nicht wesentlich.

Thema: Änderung der Mannschaftsaufstellung während der Runde

Die Wettspielordnung sieht Änderungen bis zum drittletzten Spieltag nur in begründeten Ausnahmefällen vor, diese sind nicht definiert. In der Vergangenheit haben die Klassenleiter in der Regel ohne Prüfung genehmigt. Nach einem Urteil der Einspruchskammer genügt die Aussage eines Spielers, er wolle nicht mehr spielen, **nicht**. Den Vereinen wird deshalb empfohlen immer eine stichhaltige Begründung (Verletzung, Krankheit, längere beruflich bedingte Abwesenheit vom Wohnort o. a.) anzugeben und Nachweise vorzulegen.

Thema: JES

Künftig können zwei JES Spieler in einem Spiel eingesetzt werden (*neu*). Unverändert bleibt, dass jeder maximal drei Einsätze pro Halbbrunde haben darf.

Thema: Schiedsrichterwesen

Ab Spielzeit 11/12 gilt die Schiedsrichterpflicht auch für Kreisliga, bei Nichterfüllung 50 € Geldstrafe. Der HTTV will einmalig ersatzweise eine Mannschaftsführerschulung anbieten. Bei Teilnahme wird die Strafe nachträglich storniert.

Schiedsrichtervereinswechsel ist nur zum 1.7. eines Jahres möglich

Ein vom Verband angeordneter Schiedsrichtereinsatz ist ein Verlegungsgrund.

Oberschiedsrichterkosten bei weiterführenden Veranstaltungen (Einzelmeisterschaften, Ranglistenspiele, Pokalmeisterschaften) werden jetzt vom HTTV übernommen, der Oberschiedsrichter rechnet direkt mit dem Vizepräsidenten Finanzen ab.

Künftig sollen die Schiedsrichtereinsätze überprüft werden. Schiedsrichter die ihre Pflicht, mindestens drei Einsätze pro Jahr, nicht erfüllen werden bestraft (kann bis zu Lizenzentzug kommen).

Sämtliche Regeln

sind im Internet unter www.tischtennis.de/aktive/schiedsrichter zu finden. Hier sind auch die entsprechenden Links, um die Tischtennis-Regeln Teil A und B als download zu erhalten. Die weltweiten Informationen findet man unter www.ittf.com.

Hans-Karl Schäfer

Hubertus Rainer

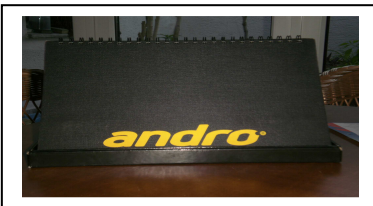
Jürgen Schumacher

Richtiger Einsatz des Zählgeräts

Zwar gilt grundsätzlich die Ansage (und /oder das Handzeichen) des Zehlschiedsrichters, das Zahlgerät hat aber dennoch wichtige Funktionen. Es ist unverzichtbares Hilfsmittel für Spieler und Betreuer und stellt einen unverzichtbaren Service für die Zuschauer dar, der unseren Sport erst für ein breiteres Publikum interessant und verständlich macht. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen die Signale aber eindeutig und unverwechselbar sein.

Hier Mannschaftskampf, Fünfsatzspiel:

Seite 1



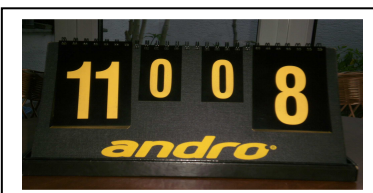
Kleine und große Ziffern **blank** bedeutet:
Kein Spiel in diesem Spielfeld, das letzte Spiel ist beendet und noch kein neues aufgerufen. Hier wird allenfalls trainiert.



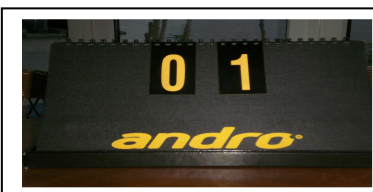
Kleine Ziffern **0:0**, große Ziffern **blank** bedeutet:
Die Einspielzeit (2 Min) ist im Gang, nach spätestens 2 Minuten muss das Spiel beginnen



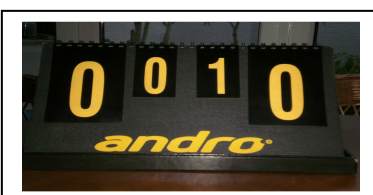
Kleine Ziffern **0:0**, große Ziffern **0:0** bedeutet:
Mit dem ersten Aufschlag beginnt das Spiel, erster Ballwechsel.



Kleine Ziffern **0:0**, große Ziffern **11:8** bedeutet:
Der erste Satz ist zu Ende. Bitte achtet darauf, dass die 11 noch aufgeklappt wird und nicht 10:8 stehen bleibt.



Kleine Ziffern **0:1**, große Ziffern **blank** bedeutet:
Pause zwischen dem 1. und 2. Satz (1 Min), nach spätestens 1 Min beginnt der 2. Satz.



Kleine Ziffern **0:1**, große Ziffern **0:0** bedeutet:
Mit dem nächsten Aufschlag beginnt der 2. Satz, erster Ballwechsel des 2. Satzes.

Richtiger Einsatz des Zählgeräts

Seite 2



Kleine Ziffern **0:1**, große Ziffern **12:10** bedeutet:
Der 2. Satz ist zu Ende. Bitte achtet auch hier darauf, dass die letzte Ziffer aufgeklappt ist, bei 11:10 kann ein Satz nicht fertig sein.



Kleine Ziffern **1:1**, große Ziffern **blank** bedeutet:
Pause zwischen dem 2. und 3. Satz (1 Min), nach spätestens 1 Min beginnt der 3. Satz.



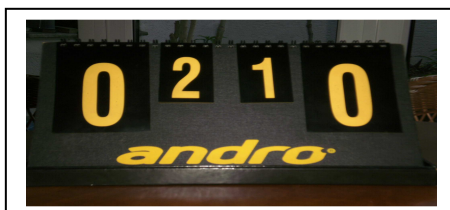
Kleine Ziffern **1:1**, große Ziffern **0:0** bedeutet:
Mit dem nächsten Aufschlag beginnt der 3. Satz, erster Ballwechsel des 3. Satzes.



Kleine Ziffern **1:1**, große Ziffern **4:11** bedeutet:
Der 3. Satz ist zu Ende. Auch hier gilt, die Ziffer 11 muss aufgeklappt werden, 4:10 als Endstand veralbert das Publikum.



Kleine Ziffern **2:1**, große Ziffern **blank** bedeutet:
Pause zwischen dem 3. und 4. Satz (1 Min), nach spätestens 1 Min beginnt der 4. Satz.



Kleine Ziffern **2:1**, große Ziffern **0:0** bedeutet:
Mit dem nächsten Aufschlag beginnt der 4. Satz, erster Ballwechsel des 4. Satzes.

Richtiger Einsatz des Zählgeräts

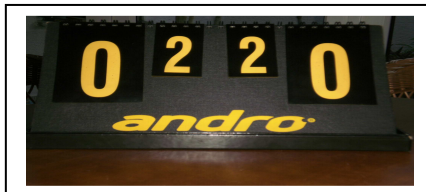
Seite 3



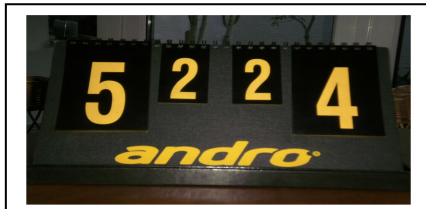
Kleine Ziffern 2:1, große Ziffern 11:13 bedeutet:
Der 4. Satz ist zu Ende. **Endstand 11:13, nicht 11:12!**



Kleine Ziffern 2:2, große Ziffern **blank** bedeutet:
Pause zwischen dem 4. und 5. Satz (1 Min), nach spätestens 1 Min beginnt der 5. Satz.



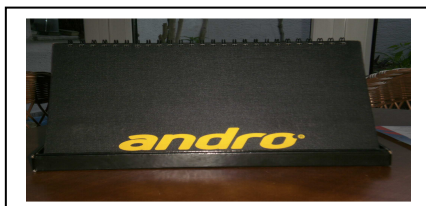
Kleine Ziffern 2:2, große Ziffern 0:0 bedeutet:
Mit dem nächsten Aufschlag beginnt der 5. Satz, erster Ballwechsel des 5. Satzes.



Kleine Ziffern 2:2, große Ziffern 5:4 bedeutet:
Seitenwechsel im Entscheidungssatz – keine Pause.
Bitte zuerst 5:4 (Spielstand vor dem Wechsel) und dann 4:5 (Spielstand nach dem Wechsel) aufklappen!



Kleine Ziffern 2:2, große Ziffern 7:11 bedeutet:
Der 5. Satz ist beendet, das Spiel entschieden. Bitte beachtet, die kleine 3 wird nicht mehr aufgeklappt, denn das würde bedeuten, dass noch ein 6. Satz folgt.



Bitte nicht vergessen: Nach Ende des Spiels, kleine und große Ziffern **blank**, also alles zurückklappen. Das heißt: **Hier findet kein Spiel statt. Das letzte Spiel ist beendet und noch kein neues aufgerufen. Es wird allenfalls trainiert.**