

Protokoll - Seminar Regelkunde

Am 29.8.13 fand in Hohenroda ein Seminar Regelkunde statt. Karl Pflieger, Hans-Karl Schäfer erstellten dazu ein Protokoll, dass viele bekannte und weniger bekannte Regeln des TT-Sports in exzellenter Weise zusammenfasst.

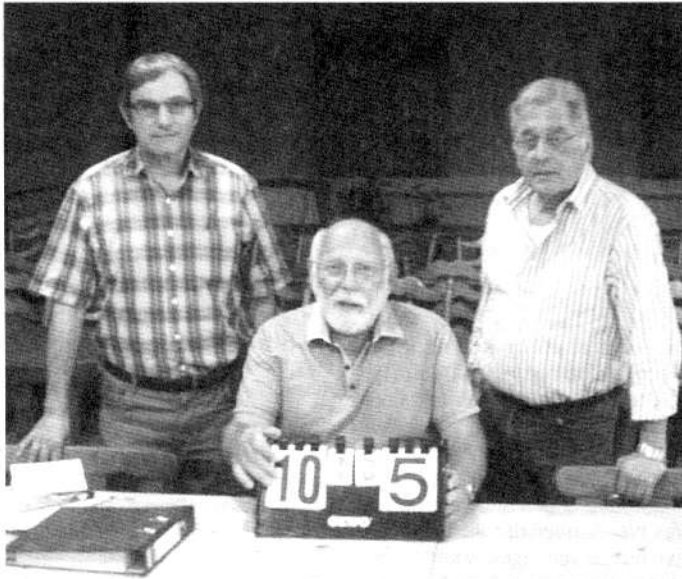


Foto von links nach rechts: Jürgen Schuhmacher (langjähriger Schiedsrichterwart, Karl Pflieger (Kreisschiedsrichterwart), Hans-Karl Schäfer (Verbandssportgericht)

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 (WO 7.13.2) 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 neben der Kontrolle der Mannschaftsaufstellungen (WO 7.13.5) u. a.

- Eine partnerschaftliche Absprache der beiden Mannschaftsführer schon vor Beginn des Spiels.
- Mäßiges Einwirken auf Mannschaftsmitglieder, deren Emotionen Probleme bereiten könnten.
- Einhaltung der Regeln, vor allem innerhalb der eigenen Mannschaft.
- Deutliches Bemühen der Tischschiedsrichter um Neutralität, aber auch Hinnehmen von Tatsachenentscheidungen durch die Spieler.
- 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. Es besteht auch die Möglichkeit, dass man sich gemäß RO 1.5 direkt an den Vorsitzenden des Verbandssportgerichts wendet (verbandssportgericht1@httv.de)

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 (WO 7.12.2), eine Mannschaft ist spielbereit, wenn sie in der Mindeststärke angetreten ist (WO 7.15.5). 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 (WO 7.13.6). Es müssen zwei getrennte, von Umrundungen (Höhe min. 75 cm) abgesperrte Spielfelder der Fläche 10x5m (Krs./Bez.-Ebene) oder 12x5m (Verb.-Ebene) zur Verfügung stehen (WO 1.13.5.1 und 7.13.6).

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 im Paarkreuzsystem Doppel 3 unbesetzt (WO 4.4.3). Bei Vierer-Mannschaften kann Doppel 1 oder 2 frei bleiben, außer wenn beide Mannschaften nur ein Doppel stellen können, dann sind beide auf Platz 1 zu setzen (WO 4.4.4).

Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt nach dem letzten Doppel und vor dem ersten Einzel (WO 4.3.2). Mit dem ersten Aufschlag im ersten Einzel ist eine Änderung der Mannschaftsaufstellung auch dann nicht mehr zulässig, wenn sie ohne Störung des Ablaufs möglich wäre. 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. Das gilt auch für das Schlussdoppel.

Bei den Einzeln muss(?) die Reihenfolge eingehalten werden, aber die Mannschaftsführer dürfen vereinbaren, dass Spiele vorgezogen werden (WO 4.2.2). (Die Regelung des HTTV steht hier in Widerspruch zur WO des DTTB.)

Ein verspätet eintreffender Spieler darf im Doppel nicht mehr mitwirken, wohl aber im Einzel (WO 7.15.6.1). Die Mitwirkung gilt als gegeben, wenn er wenigstens einen Aufschlag oder einen Rückschlag ausgeführt hat (7.17.2.1-5. Spiegelstrich). 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: JES /DES

Es können max. zwei JES-(Jugend-Ersatz-)Spieler pro Mannschaft gemeldet und auch beide (oder einer) in einem Spiel eingesetzt werden. Innerhalb der Mannschaft sind sie nach dem QTTR-Wert einzufügen. Jeder darf max. drei Einsätze pro Halbbrunde haben (WO 5.4.1 und JO 3.2.2).

Damen aus Damenmannschaften – nicht Damen, die in Herren-Mannschaften aufgestellt sind – können (nur im Bereich des HTTV) als DES-(Damen-Ersatz-)Spielerinnen in Herren-Mannschaften spielen (WO 1.11.7.2). Für sie gelten die Bedingungen für JES-Spieler entsprechend (zwei pro Mannschaft, zwei pro Spiel, drei Einsätze pro Halbbrunde, Aufstellung nach QTTR-Wert).

Thema: Protest (RO 4.4 - 4.4.4)

Wenn kein Oberschiedsrichter eingesetzt ist, sind bei dieser Problematik 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 Einzahlsquittung 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 4.2 ff) zulässig (hierzu auch Anlage 1).

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: Alkohol am Tisch

Für die Sportgerichtsbarkeit des HTTV steht außer Frage, dass Alkoholtrinken während eines Wettkampfs durch beteiligte (Spieler, Schiedsrichter, Betreuer) das Ansehen des Tischtennisports in grober Weise schädigt und deshalb als unsportliches Verhalten zu bestrafen ist. Das gilt insbesondere, wenn der Alkoholkonsum Anstoß erregt (weitere Informationen vgl. Anlage2).

Thema: Spielgeräte**Regelgerechter Schläger (ITTF-Regeln 4.1 – 4.8):**

Größe, Form und Gewicht sind beliebig, das Blatt eben und unbiegsam, 85 % aus Holz.

Der Belag muss so verwendet werden wie er vom Hersteller angeboten und von der ITTF zugelassen wurde, physikalische, chemische oder sonstige Behandlung (Doping) Wärmebehandlung etc.) sind verboten. Zwischen Belag und Holz darf nur zugelassener **Kleber oder Klebefolie (0,1 mm PSAFolie)** sein. 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.

Noppengummi (Noppen außen 2,0 mm), Anzahl der Noppen mindestens 10 höchstens 30 pro Quadratzentimeter.

Sandwich-Gummi (Noppen innen oder außen) Gesamtstärke höchstens 4,0 mm.

Die Stelle, die vom Finger erfasst wird, kann unbedeckt sein oder mit einem anderen Material abgeklebt werden.

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.

Die Schlägerseiten sind leuchtend rot und schwarz, auch wenn nur eine Seite zum Schlagen benutzt wird.

Alte Beläge, z.B. Anti, können sich farblich verändert haben, dürfen aber nicht glänzen

Der Schwamm unter dem Gummi darf nicht ausgetauscht werden.

Wird ein Schläger mit Absicht zerstört, hat der Spieler dieses Spiel verloren.

Ist eine Belagseite beschädigt (ohne Absicht) darf der Spieler den Schläger austauschen; er kann

weitspielen, darf aber nicht mit dem kaputten Belag schlagen.

Ein Spieler „schlägt“ den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.

Der Schläger muss dem Schiedsrichter und dem Gegner gezeigt werden.

Der Tisch

An der Länge und Breite kann nichts verändert werden; aber an der Höhe. Die Tischbeine sind verstellbar. Die Höhe des Tisches beträgt 76 cm.

Die Spielfläche kann aus einem beliebigen Material sein. Der Ball muss aus 30 cm Höhe 23 cm hoch aufspringen. Die Oberfläche ist dunkelfarbig und matt.

Punkte und Fehler

Nur die Berührung der Tischoberfläche zählt.

- Überschreitet der Ball die Tischfläche und kommt an die Kante = Punkt.
- Wird der Ball unterhalb der Tischfläche geschlagen und trifft aufsteigend die Kante = Fehler.
- Kommt der Ball von oben und trifft die Kante, muss er seitlich wegspringen = Punkt.
- Wird der Tisch während des Ballwechsels verschoben oder mit der freien Hand berührt = Fehler.

Der Ball

40 mm im Durchmesser, mattweiß oder mattorange.

Das Netz

15,25 cm hoch, Aufhängung, Pfosten und Zwingen gehören zum Netz, sowie Kettchen und Seil der Bespannung.

Punkte und Fehler

Werden Netz, Aufhängung, Pfosten oder Zwingen während des Ballwechsels berührt = Fehler.

Erlaubte Rückschläge –

- hinter dem Netz über der Spielfläche des Gegners (den Gegner nicht behindern)
- um das Netz herum
- das Netz muss nicht überspielt werden.

Netzaufschläge sind beliebig oft erlaubt, außer wenn 10 min verstrichen sind, tritt die Wechselmethode in Kraft.

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 in dem Veranstaltungsgebäude **nicht** geklebt werden.

Tests mit den speziellen Geräten werden nur auf Weisung des zuständigen Verbands vom Oberschiedsrichter als Racket-Controller mit offiziellen Geräten des HTTV bzw. DTTB durchgeführt. Bei begründetem Verdacht können auch eine nachträgliche Messung und Disqualifikation erfolgen.

Thema: Zählen - Zählgerät - Spielablauf

Informationen zum Thema Zählgerät wurden vorab verschickt, 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.

Thema: Pausen und Unterbrechungen

Kurze Unterbrechung zum Abtrocknen nach 6 Punkten oder beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.

1 Minute

Time-out. Nimmt der Kapitän im Mannschaftskampf für den Spieler (oder das Paar) ein Time-out und der Spieler (Paar) lehnt ab, gilt das Time-out als genommen.

Time-out nur zwischen zwei Ballwechseln.

5 Minuten

Zwischen aufeinander folgenden Mannschaftsspielen.

10 Minuten

Bei Verletzungen. Gegenwärtiger Gesundheitszustand rechtfertigt eine Unterbrechung nicht.

Wenn jemand in der Box blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen werden und wird erst fortgesetzt, wenn die Person behandelt ist und alle Blutspuren beseitigt sind.

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.

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

Thema: 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.

Thema: Einspielen

Die Einspielzeit beträgt 2 min. Verzichtet eine Doppelpaarung auf das Einspielen, so dürfen die beiden anderen Spieler einspielen.

Der Schläger darf nach dem Einspielen gewechselt werden.

Beraten ist nach dem Einspielen nicht mehr erlaubt.

Thema: Schiedsrichterablösung:

Auch das Gerücht, ein Spieler könne die Ablösung eines Schiedsrichters, mit dem er unzufrieden ist, durchsetzen, ist nicht „tot zu kriegen“. Zwar darf der Spieler diese Forderung stellen, sie kann ihm aber allenfalls (je nach Art des Vortrags) eine gelbe Karte einbringen. Es gilt: Ein Schiedsrichter kann nur durch den Ober-

schiedsrichter bzw. durch Vereinbarung der beiden Mannschaftsführer abgelöst werden. Selbstverständlich ist sinnvoll, einen unsicheren Schiedsrichter einvernehmlich zu ersetzen, bevor die Situation eskaliert. Aber alle bis dahin von ihm getroffenen Tatsachenentscheidungen sind gültig.

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: 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

Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen Hand liegt.

Der Ball wird nahezu senkrecht hochgeworfen, ca. 16 cm, und im Herabfallen geschlagen.

Der Ball muss sich vom Beginn des Aufschlags bis er geschlagen wird, oberhalb der Ebene der Spielfläche und hinter der Grundlinie befinden.

Nicht zulässig ist es, aus dieser Stellung noch einmal unter den Tisch zu tauchen und in einer einzigen Bewegung mit dem Ball wieder nach oben zu kommen.

Bemerkung: Ich bitte darum, auf diesen Regelverstoß streng zu achten.

Karl Pflieger, Hans-Karl Schäfer

