

# VSR-FORTBILDUNG

---

Martin Becker   Ekkart Kleinod   Alexander Ohle

7. September 2016

# Agenda

Beratungsregel (Coaching)

SR-Einsatz

OSR-Einsatz Mannschaftskampf

Regelauslegungen

Regelfragen

# BERATUNGSREGEL (COACHING)

---

# Coaching-Regel

Zwischen den Ballwechseln ist es den Personen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind, möglich, verbale und optische Coaching-Hinweise zu geben.

*Wesentlicher Hintergrund der Coaching-Regel war, unseren Sport für Medien, vor allem fürs Fernsehen, interessanter zu machen. [...] Jetzt können die Coaches mehr Emotionen zeigen, ohne gleich eine gelbe Karte zu riskieren.*

Ab Saison 2016/2017 in allen Spielklassen.

## TT-Regeln B 5.1

**5.1.3** *Die Spieler dürfen jederzeit beraten werden, außer während des Ballwechsels und zwischen Ende der Einspielzeit und Beginn des Spiels. Falls eine dazu berechnigte Person den 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.*

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

- Die für die Ausübung der zusätzlichen Beratungs-Regel zugelassenen Personen sind alle, die zu einem Platz auf der Mannschaftsbank berechtigt wurden.
- Bezüglich der Anzahl der zur Verfügung stehenden Sitzplätze auf der Mannschaftsbank gilt die Faustformel „Mannschaftsstärke x 2“.

**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...*

## Beratung: nicht erlaubt

- optische oder verbale Hinweise während eines Ballwechsels
- Antwort des Spielers auf den Hinweis des Beraters, aus der ein Dialog entsteht
- bewusstes Zugehen des Spielers auf den Berater, um Hinweise einzuholen, z. B. durch Treten des Balles in Richtung Berater (Verzögerung des Spiels)
- Hinweise an den Gegner des eigenen Spielers



# Beratung: Tableau (1)

*Beratung während des Ballwechsels*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen unerlaubter Beratung gegen Berater

## Beratung: Tableau (2)

*Beratung während erlaubter Pausen und Satzpausen*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (3)

*Beratung zwischen Ballwechseln, keine Verzögerung des Spiels*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (4)

*Spieler macht erkennbar einen Umweg in Richtung Bank, um sich beraten zu lassen, während der den Ball holt*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen Zeitverzögerung gegen Spieler

## Beratung: Tableau (5)

*Spieler bewegt sich sehr langsam bei  
Ballholen/Zurückkommen, während sein Berater spricht*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen Zeitverzögerung gegen Spieler

## Beratung: Tableau (6)

*Spieler geht zu seinem Berater, während X den Ball holt. Bei der Rückkehr von X ist er spielbereit.*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (7)

*Spieler A lässt sich beraten, während Spieler X den Ball von außerhalb der Box zurückholt. Bei der Rückkehr von X geht A nicht direkt zum Tisch.*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen Zeitverzögerung gegen Spieler

## Beratung: Tableau (8)

*Nachdem er den Ball von außerhalb der Box zurückgeholt hat, geht der Spieler zum Berater anstatt direkt zum Tisch, um weiterzuspielen.*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen Zeitverzögerung gegen Spieler



## Beratung: Tableau (9)

*Beratung, wenn der Spieler zum Aufschlag bereit ist (Ball auf der Handfläche)*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (10)

*Beratung vor dem Aufschlag (Spieler lässt den Ball auf der Spielfläche aufticken)*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (11)

*Beratung während der Handtuchpausen*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (12)

*Spieler schaut vor dem Aufschlag zum Berater*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (13)

*Beratung während des Ballwechsels*

Erlaubt: ja

## Beratung: Tableau (14)

*Spieler geht zwischen den Ballwechseln zu seinem Berater*

Erlaubt: nein

Verwarnung wegen Zeitverzögerung gegen Spieler

# SR-EINSATZ

---

## Auszeit – Weiße Karte

- nach – berechtigtem – Verlangen des Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält die weiße Karte hoch, der SR-Assistent legt die weiße Karte sodann auf das entsprechende Spielfeld des Tisches;
- ist nur ein Schiedsrichter am Tisch legt er die weiße Karte auf das entsprechende Spielfeld des Tisches;
- nach Ende der Auszeit wird die weiße Karte an das Zählgerät gestellt; (je nach Gegebenheit stellt der SR-Assistent für die Dauer der Unterbrechung ein Time-out-Symbol auf dem Wettkampftisch auf)



OSR-EINSATZ      MANN-  
SCHAFTSKAMPF

---

# Erscheinen am Spielort

- 1. BL Damen: 90 Minuten
- Sonstige Ligen: 60 Minuten

# Mannschaftsaufstellungen

*Übergeben Sie den Mannschaftsführern jeweils ein leeres Formular für die Mannschaftsaufstellungen.*

## 30 Minuten vor Spielbeginn

Der OSR bittet beide Mannschaftsführer 30 Minuten vor dem Beginn des Mannschaftskampfes zu einem kurzen Gespräch zu sich:

- schriftliche Übergabe der Mannschaftsaufstellungen an OSR
- Meldungen zeitgleich öffnen und beiden Parteien zeigen
- Trikotfarbe klären
- Handhabung Beratungsregel und Schlägertests informieren
- auf pünktlichen Spielbeginn hinweisen

# Gleichfarbigkeit der Trikots

Der **Gastverein** ist verpflichtet seine Trikots auszuwechseln, wenn diese farblich nicht so von den gegnerischen Trikots abweichen, dass sie aus Sicht der Zuschauer leicht unterschieden werden können.

# Schlägertest

1. Prüfung der allgemeinen Beschaffenheit des Schlägers
2. Gültigkeitsprüfung
3. Prüfung der Belagebenheit
  - -0,50 mm (Wölbung nach innen)
  - +0,20 mm (Wölbung nach außen)
4. Prüfung der Belagdicke
5. Test auf flüchtige organische Verbindungen

# Schlägertests BL

- Aufgabe des OSR
- 20 Minuten vor Spielbeginn, nicht wieder herausgeben
- Beanstandung vor Spiel
  - ganzer Schläger: Schläger für Spiel einziehen
  - ein Belag: mit diesem Belag nicht spielen, sonst Punkt
- Beanstandung nach Spiel: verloren
- Messgerät

## Prüfung der Belagebenheit

1. auf Null stellen
2. 2x messen:  $45^\circ$  zum Griff;  $90^\circ$  zueinander
3. Durchschnittswert bilden

## Prüfung der Belagdicke

1. auf Null stellen
2. 4x messen: 2x parallel zum Griff; 2x ca.  $30^\circ$  zum Griff; jeweils auf jeder Seite des Griffs (Lack beachten)
3. Durchschnittswert bilden



# Schlägertests RL/OL

- Aufgabe des OSR
- Belagliste, Netzlehre, Belaglupe
- freiwillig vor dem Mannschaftskampf testen, Schläger darf beliebig oft gewechselt werden
- vor dem Spiel testen (vor Einspielen), Schläger darf einmal gewechselt werden
- Test nach dem Spiel nicht zwingend, darf nicht verweigert werden

# Proteste

- sofort bei Bekanntwerden des Protestgrundes
- durch Mannschaftsführer (gehindert: andere Person mit nachträglicher Bestätigung)
- auf Spielbericht
- Angabe der Uhrzeit sowie der Spielstände des Mannschaftskampfes und aller zum Zeitpunkt des Protestes laufenden Spiele

# Der Spielbeginn

- mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn zur Begrüßung aufstellen
- Beide Mannschaften in einheitlicher Spielkleidung bzw. einheitlichen Trainingsanzügen
- OSR und die Schiedsrichter

# Karten

- auch gelb möglich
- nicht damit geizen
- Spieler, aber auch unerlaubtes Coaching

# Ende des Mannschaftskampfs

- Heimverein an Ergebnismeldung erinnern (60 Minuten nach Spielende)
- OSR-Bericht ausfüllen und abschicken
  - PDFs sind besser geworden
  - per E-Mail an Staffelleiter und Ekkart
  - falls nicht anders geht: einscannen oder abfotografieren oder per Post an Ekkart

# REGEL AUSLEGUNGEN

---

# Spieler barfuß

Ein Spieler möchte barfuß spielen. Er besitzt ein ärztliches Attest, dass er nicht mit Schuhen spielen kann.

Entscheidung des OSR!

Empfehlung: darf spielen.

# Schlägertausch

Die Doppelpartner eines Doppels tauschen während des Spiels die Schläger untereinander.

Keine Absicht Spieler müssen ihre ursprünglichen Schläger benutzen.

Absicht Disqualifikation wegen unerlaubten Schlägertauschs.



# Verwarnungen

Beide Spieler eines Doppels begehen unmittelbar nach Satzende eine Verfehlung (einer wirft den Schläger, einer flucht).

Gelbe Karte für Spieler A, gelb/rot für Spieler B.

Es ist unerheblich, ob die Verfehlung hintereinander oder gleichzeitig erfolgt.

# Verwarnungen

Ein Spieler begeht eine schwere Verfehlung (nach dem Punkt hebt er den Tisch auf seiner Seite an und rammt den Tisch auf den Boden). Der SR zeigt eine gelbe Karte.

Der OSR fragt den SR, was er gesehen hat. Dann disqualifiziert er den Spieler. (Unabhängig davon, ob der OSR gerufen wurde oder den Vorfall selber gesehen hat.)

# Temperatur

Bei einem Mannschaftskampf ist die vorgeschriebene Mindesttemperatur nicht eingehalten.

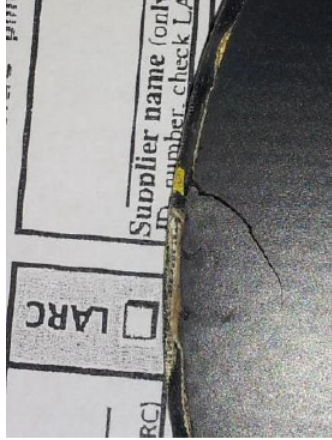
Was macht der OSR?

Der OSR notiert die Temperatur. Entscheidung durch spielleitende Stelle.

Will eine der Mannschaften unter diesen Bedingungen nicht spielen, wird auch dieses vom OSR nur notiert. Auch hierfür Entscheidung der spielleitenden Stelle.

Der OSR darf sich nicht weigern, zu schiedsen.

# Schläger: Belagris



# REGELFRAGEN

---

# Doppelaufstellung

Sie bekommen als OSR die Doppelaufstellungen des Paarkreuzsystems der Mannschaften **A** und **B**. Sie prüfen die Aufstellungen und bemerken, dass Mannschaft **B** die Doppelreihenfolge falsch aufgeschrieben hat.

Was tun Sie?

1. Sie korrigieren die Reihenfolge stillschweigend.
2. Sie korrigieren die Reihenfolge und informieren den Mannschaftsführer von **B**.
3. Sie informieren beide Mannschaftsführer, beide dürfen die Aufstellung erneut frei wählen.
4. Sie unternehmen nichts und tragen die Aufstellungen wie abgegeben ein.

# Doppelaufstellung

Sie bekommen als OSR die Doppelaufstellungen des Paarkreuzsystems der Mannschaften **A** und **B**. Sie prüfen die Aufstellungen und bemerken, dass Mannschaft **B** die Doppelreihenfolge falsch aufgeschrieben hat.

Was tun Sie?

1. Sie korrigieren die Reihenfolge stillschweigend.
2. **Sie korrigieren die Reihenfolge und informieren den Mannschaftsführer von B.**
3. Sie informieren beide Mannschaftsführer, beide dürfen die Aufstellung erneut frei wählen.
4. Sie unternehmen nichts und tragen die Aufstellungen wie abgegeben ein.

# Aufschlagreihenfolge

Doppel **A/B** spielt gegen **X/Y**, im ersten Satz schlug **A** auf **X** auf.  
Wer schlägt im dritten Satz auf?

1. **A/B** können den Aufschläger frei wählen.
2. **A** muss aufschlagen, weil er im ersten Satz aufschlug.
3. **X/Y** wählen den Rückschläger, **A/B** müssen sich danach richten.



# Aufschlagreihenfolge

Doppel **A/B** spielt gegen **X/Y**, im ersten Satz schlug **A** auf **X** auf.  
Wer schlägt im dritten Satz auf?

1. **A/B können den Aufschläger frei wählen.**
2. **A** muss aufschlagen, weil er im ersten Satz aufschlug.
3. **X/Y** wählen den Rückschläger, **A/B** müssen sich danach richten.

# Vergessener Seitenwechsel

Im Entscheidungssatz eines Einzelspiels wurde vergessen, beim Spielstand von 5:2 die Seiten zu wechseln. Der Schiedsrichter bemerkt das Versäumnis beim Spielstand von 10:6.

Was ist zu tun?

1. Seitenwechsel; Satz wird bei 5:2 neu aufgenommen.
2. Seitenwechsel; Satz wird bei 10:6 fortgeführt.
3. Kein Seitenwechsel mehr, da das Spiel ohnehin gleich zu Ende ist.

# Vergessener Seitenwechsel

Im Entscheidungssatz eines Einzelspiels wurde vergessen, beim Spielstand von 5:2 die Seiten zu wechseln. Der Schiedsrichter bemerkt das Versäumnis beim Spielstand von 10:6.

Was ist zu tun?

1. Seitenwechsel; Satz wird bei 5:2 neu aufgenommen.
2. **Seitenwechsel; Satz wird bei 10:6 fortgeführt.**
3. Kein Seitenwechsel mehr, da das Spiel ohnehin gleich zu Ende ist.

# Aufschlag

Spieler **A** hält den Schläger beim Aufschlag unter dem Tisch und bringt diesen erst kurz vor dem Aufschlag über die Ebene der Spielfläche. Ansonsten ist der Aufschlag korrekt.

1. korrekter Aufschlag.
2. kein korrekter Aufschlag, da der Gegenspieler den Schläger nicht sehen kann.
3. kein korrekter Aufschlag, da der Schiedsrichter den Schläger nicht sehen kann.

# Aufschlag

Spieler **A** hält den Schläger beim Aufschlag unter dem Tisch und bringt diesen erst kurz vor dem Aufschlag über die Ebene der Spielfläche. Ansonsten ist der Aufschlag korrekt.

1. **korrekter Aufschlag.**
2. kein korrekter Aufschlag, da der Gegenspieler den Schläger nicht sehen kann.
3. kein korrekter Aufschlag, da der Schiedsrichter den Schläger nicht sehen kann.

# Netzaufschlag

Der SR entscheidet auf korrekten Aufschlag von Spieler **A**.  
Spieler **B** moniert einen Netzaufschlag. Sie als **OSR** haben  
ebenfalls deutlich einen Netzaufschlag gesehen.

1. Sie als OSR korrigieren die Entscheidung des SR auf Wiederholung.
2. Sie als OSR lassen die Entscheidung des SR bestehen.
3. Sie als OSR bewegen den SR dazu, auf Wiederholung zu entscheiden.

# Netzaufschlag

Der SR entscheidet auf korrekten Aufschlag von Spieler **A**.  
Spieler **B** moniert einen Netzaufschlag. Sie als **OSR** haben  
ebenfalls deutlich einen Netzaufschlag gesehen.

1. Sie als OSR korrigieren die Entscheidung des SR auf Wiederholung.
2. **Sie als OSR lassen die Entscheidung des SR bestehen.**
3. Sie als OSR bewegen den SR dazu, auf Wiederholung zu entscheiden.

# Berührung Netzpfeosten

Spieler **A** berührt während des Ballwechsels mit dem Schläger den Netzpfeosten.

1. Punkt für **X**.
2. Let.
3. Ballwechsel geht weiter.
4. Punkt für **A**.



# Berührung Netzpfeosten

Spieler **A** berührt während des Ballwechsels mit dem Schläger den Netzpfeosten.

1. **Punkt für X.**
2. Let.
3. Ballwechsel geht weiter.
4. Punkt für **A**.

Für wen darf der Ball während der gesamten Aufschlagphase nicht verdeckt sein?

1. Für den Schiedsrichter.
2. Für den Rückschläger.
3. Für den Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten.
4. Sowohl für den Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten, als auch für den Rückschläger.

Für wen darf der Ball während der gesamten Aufschlagphase nicht verdeckt sein?

1. Für den Schiedsrichter.
2. **Für den Rückschläger.**
3. Für den Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten.
4. Sowohl für den Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten, als auch für den Rückschläger.

Bei einem Sandwich-Gummi (Noppen außen) ist die Dicke des Noppengummis

1. beliebig.
2. nur bis max. 2 mm regelgerecht.
3. abhängig von der Dicke des Schwamms.
4. unerheblich; gemessen wird lediglich die Dicke des Schwamms.

Bei einem Sandwich-Gummi (Noppen außen) ist die Dicke des Noppengummis

1. beliebig.
2. **nur bis max. 2 mm regelgerecht.**
3. abhängig von der Dicke des Schwamms.
4. unerheblich; gemessen wird lediglich die Dicke des Schwamms.

# Doppelaufstellung

Im Paarkreuzsystem wird dem OSR folgende Doppelaufstellung vorgelegt:

Doppel 1: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2: Spieler 4 und Spieler 5

Doppel 3: Spieler 3 und Spieler 6

1. Die Doppelaufstellung ist regelgerecht.
2. Die Doppelaufstellung ist nicht regelgerecht.

# Doppelaufstellung

Im Paarkreuzsystem wird dem OSR folgende Doppelaufstellung vorgelegt:

Doppel 1: Spieler 1 und Spieler 2

Doppel 2: Spieler 4 und Spieler 5

Doppel 3: Spieler 3 und Spieler 6

1. Die Doppelaufstellung ist regelgerecht.
2. **Die Doppelaufstellung ist nicht regelgerecht.**

# Aufhalten des Aufschlags

Ein Netzaufschlag wird vom Gegner über dem Tisch aufgehalten.

1. Punkt für den Aufschläger.
2. Punkt für den Rückschläger.
3. Let.



# Aufhalten des Aufschlags

Ein Netzaufschlag wird vom Gegner über dem Tisch aufgehalten.

1. Punkt für den Aufschläger.
2. Punkt für den Rückschläger.
3. **Let.**

# Verwarnung

Im ersten Doppel eines Mannschaftskampfes wird Spieler **A** mit einer gelben Karte verwarnt, weil er gegen den Tisch getreten hat. In seinem nächsten Einzel wirft er nach einem verlorenen Satz den Schläger heftig auf den Tisch. Der SR

1. zeigt ihm die gelbe Karte.
2. zeigt ihm gelb/rot und spricht seinem Gegner **X** einen Punkt zu.
3. zeigt ihm gelb/rot und spricht seinem Gegner **X** zwei Punkte zu.
4. schreitet nicht ein, da kein Fehlverhalten vorliegt.

# Verwarnung

Im ersten Doppel eines Mannschaftskampfes wird Spieler **A** mit einer gelben Karte verwarnt, weil er gegen den Tisch getreten hat. In seinem nächsten Einzel wirft er nach einem verlorenen Satz den Schläger heftig auf den Tisch. Der SR

1. zeigt ihm die gelbe Karte.
2. **zeigt ihm gelb/rot und spricht seinem Gegner X einen Punkt zu.**
3. zeigt ihm gelb/rot und spricht seinem Gegner **X** zwei Punkte zu.
4. schreitet nicht ein, da kein Fehlverhalten vorliegt.

# Durchführung Mannschaftskampf

Wem muss in einem Spiel der Oberliga die genehmigte Mannschaftsmeldung vorgelegt werden?

1. dem OSR und dem gegnerischen Mannschaftsführer, sofern dieser es verlangt.
2. nur dem OSR.
3. dem OSR und den Spielern der gegnerischen Mannschaft.

# Durchführung Mannschaftskampf

Wem muss in einem Spiel der Oberliga die genehmigte Mannschaftsmeldung vorgelegt werden?

1. **dem OSR und dem gegnerischen Mannschaftsführer, sofern dieser es verlangt.**
2. nur dem OSR.
3. dem OSR und den Spielern der gegnerischen Mannschaft.

SCHÖNE EINSÄTZE.