VSR-Fortbildung

Martin Becker Ekkart Kleinod Alexander Ohle

3. April 2019

Themen für den heutigen Abend

Regeländerungen

Regelauslegungen

Schiedsrichter am Tisch

OSR-Einsatz Mannschaftskampf

Fragerunde

Sonstiges

Regeländerungen

Regeländerungen 2017 – Strafpunkte

- Mannschaftskampf: Strafpunkte werden nicht mehr ins nächste Spiel mitgenommen

Regelauslegungen

Regelauslegungen 2018 – Zerbrochener/zerstörter Ball

- Spieler zerstört absichtlich den Ball, nachdem er einen Punkt verloren hat
  → **gelbe Karte**
- Ball zerbricht im Ballwechsel
  → **Let**
- Spieler kommt nach dem Ballwechsel und zeigt an, dass der Ball zerbrochen ist
  → **neuer Ball, kein Let**
- ein Spieler fordert Wiederholung
  → **kein Let**
- beide Spieler fordern Wiederholung
  → **Let**

Regelauslegungen 2018 – Wechsel des Balls

– Spieler wollen den Ball während des Spiels wechseln

→ **neuer Ball**

Regelauslegungen 2018 – Coaching

- **jederzeit**, sofern keine Verzögerung eintritt
- auch zwischen Ende der Einspielzeit und erstem Aufschlag
- verzögert das Coaching den Spielbeginn, fordert der Schiedsrichter den Spieler auf, zum Tisch zu kommen. Verweigert der Spieler dies, wird der Spieler durch den OSR disqualifiziert.
- **Dialog erlaubt**, sofern keine Verzögerung eintritt
- Wird gecoacht, während der Aufschläger zum Aufschlag bereitsteht, und der Hinweis soll klar ersichtlich den Gegner stören, handelt es sich um **Fehlverhalten**.

Regelauslegungen 2017 – Kleidung

- Langes Unterhemd/-hose sind erlaubt, muss nicht Trikot-/Hosenfarbe entsprechen
- Kopftücher grundsätzlich erlaubt, keine Erlaubnis durch OSR notwendig

Einzige Einschränkung: darf nicht in Ballfarbe sein, wenn die Fläche groß genug ist

Regelauslegungen 2018 – Unverbrauchte-Strafpunkte

- Direkt nach dem Einzel eines Mannschaftskampfes wirft Spieler A den Schläger und der Schiedsrichter zeigt gelb/rot (2 Strafpunkte).
- Direkt nach dem Einzel desselben Mannschaftskampfes wirft Spieler B den Schläger und der Schiedsrichter zeigt gelb/rot (1 Strafpunkt).
- Anschließend treten beide zum gemeinsamen Doppel an.

→ **gelb/rot (2 Strafpunkte)**
→ **Spielstand 0:0**

Jedes Spiel im Mannschaftskampf beginnt mit 0:0 Punkten.

Regelauslegungen 2018 – Beschädigter Schläger

- Aus Ärger beschädigt ein Spieler eine Seite seines Schlägers und möchte den Schläger wechseln.

→ **Schlägerwechsel nicht erlaubt**, aber Spieler kann mit unbeschädigter Seite weiterspielen

Regelauslegungen 2010 – Reinigung von Schlägerbelägen

Reinigung von Schlägerbelägen während der Satzpausen

- Abwischen des Schlägers am Trikot oder Handtuch erlaubt
- Säuberung mit Schwamm/Lappen, Wasser oder Reinigungsmitteln nicht erlaubt

Regelauslegungen 2018 – Fehlende Noppen

- Noppengummi mindestens 10 und höchstens 30 gleichmäßig verteilte Noppen pro cm^2
- unzulässig, wenn mehr als zwei aneinanderhängende Noppen in der Mitte des Belages (Trefferfläche) fehlen.
- am Rand dürfen auch mehr als zwei aneinanderhängende Noppen fehlen

Regelauslegungen 2018 – Spielernamen auf Trikots

- Mannschaftskampf: Trikots, auf deren Rückseite Name gut lesbar aufgedruckt bzw. geflockt ist
- Zwingender Bestandteil des Namens ist der Nachname

Regelauslegungen 2018 – Verwarnung nach falschem Aufschlag

- SR oder SRA kann Spieler verwarnen, wenn zum ersten Male in dem betreffenden Spiel zweifelhafter Aufschlag
- jeder weitere zweifelhafte Aufschlag ist unzulässig
- Verwarnung auch möglich, wenn im gleichen Spiel bereits ein klar falscher Aufschlag

Regelauslegungen 2017 – Karenzzeit

- beide Mannschaften in Mindeststärke anwesend
  $\rightarrow$ Spielbeginn
- mindestens eine Mannschaft nicht in Mindeststärke anwesend
  $\rightarrow$ Karenzzeit (max. 30 Minuten)

Schiedsrichter am Tisch

Handzeichen

- Satzbeginn
- Aufschlag
- Punkt
- Wiederholung / Let
- Time-Out (Spieler, Betreuer)
- Satzende

Handzeichen: Ball nicht hochgeworfen

- Ball nicht hoch (genug) geworfen
- Ansage (de): „nicht hoch genug“
- Ansage (en): „not high enough“

Handzeichen: Ball nicht aus geöffneter Hand hochgeworfen

- Ball nicht aus geöffneter Hand hochgeworfen
- Ansage (de): „Hand(teller) nicht geöffnet“
- Ansage (en): „palm not opened“

Handzeichen: Ball nicht aus Handteller hochgeworfen

- Ball nicht aus Handteller hochgeworfen
- Ansage (de): „Ball ruhte auf den Fingern“
- Ansage (en): „ball resting on the fingers“

Handzeichen: Ball unter der Spielfläche

- Ball beim Aufschlag mit der Hand unter Tischhöhe
- Ansage (de): „unter Spielfläche“
- Ansage (en): „below the playing surface“

Handzeichen: Ball vor Endlinie

- Ball beim Aufschlag mit der Hand vor (seitlich verlängerter) Endlinie
- Ansage (de): „vor Endlinie“
- Ansage (en): „inside the end line“

Handzeichen: Ball nicht senkrecht hochgeworfen

- Ball nicht nahezu senkrecht hochgeworfen
- Ansage (de): „nicht senkrecht“
- Ansage (en): „not vertically“

Handzeichen: Ball beim Aufschlag verdeckt

- Ball beim Aufschlag verdeckt
- Ansage (de): „verdeckt durch …“
- Ansage (en): „hidden by …“

OSR-Einsatz Mannschafts-kampf

Erscheinen am Spielort

- 1. BL Damen: 90 Minuten (SR: 60 Minuten)
- Sonstige Ligen: 60 Minuten

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
- Doppelaufstellungen prüfen und ggf. korrigieren
- Trikotfarbe klären
- Handhabung Beratungsregel und Schlägertests informieren
- auf pünktlichen Spielbeginn hinweisen

Doppelaufstellung

- Doppelaufstellungen prüfen und ggf. korrigieren
- 6er-Mannschaften
  - D1 frei wählbar, D2/D3 nach Platzziffer
  - falsche Aufstellung – korrigieren und informieren
  - nicht genug Leute: D1 und D2
- 4er-Mannschaften
  - frei wählbar
  - nicht genug Leute: frei wählbar
  - beide nicht genug Leute: D1

Doppelaufstellung Platzziffern

Meldung		Einzel		Doppel	
1	Adam	1	Brun	1	Adam
2	Brun	2	Dorn	2	Czar
3	Czar	3	Erke	3	Dorn
4	Dorn	4	Firn	4	Firn
5	Erke	5	Glar	5	Glar
6	Firn	6	Hirt	6	Hirt
7	Glar				
8	Hirt				

Doppel	Ziffern	Gesamt
Adam/Czar	1 + 2	3
Firn/Hirt	4 + 6	10
Adam/Glar	1 + 5	6
Czar/Firn	2 + 4	6
Adam/Hirt	1 + 6	7
Czar/Glar	2 + 5	7
Dorn/Firn	3 + 4	7

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.

Mitwirkung am Mannschaftskampf

- bei Begrüßung anwesend
- bei Doppel oder Einzel antreten, das in die Wertung eingeht

Der Spielbeginn

- mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn zur Begrüßung aufstellen
- beide Mannschaften in einheitlicher Spielkleidung bzw. einheitlichen Trainingsanzügen
- OSR und die Schiedsrichter
- Spielbeginn = erster Aufschlag im ersten Spiel

Proteste

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

Ende des Mannschaftskampfs

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

  `http://www.tt-schiri.de/einsatzinformationen/osr-berichte.html`

Fragerunde

Regelfrage – Barfuß spielen

Spieler **A** möchte barfuß spielen und legt nach entsprechender Nachfrage des OSR ein ärztliches Attest vor, das das Spielen ohne Schuhe empfiehlt.

1. barfuß spielen wird nicht erlaubt
2. barfuß spielen wird erlaubt

Regelfrage – Barfuß spielen

Spieler **A** möchte barfuß spielen und legt nach entsprechender Nachfrage des OSR ein ärztliches Attest vor, das das Spielen ohne Schuhe empfiehlt.

1. barfuß spielen wird nicht erlaubt
2. **barfuß spielen wird erlaubt**

Regelfrage – Reihenfolge der Spiele

Statt des Spiels Spieler **A** gegen **X** wird das Spiel **A** gegen **Y** gespielt, das nicht im Spielsystem vorkommt, **A** gewinnt. Das Spiel geht 8:3 für die Mannschaft von Spieler **A** aus. Es ist kein OSR anwesend.

Wie entscheidet die spielleitende Stelle?

1. das falsche Spiel wird ignoriert, Endergebnis 7:3
2. das Spiel muss wiederholt werden
3. 8:0 für Mannschaft von Spieler **A**
4. 8:0 für Mannschaft von Spieler **Y**

Regelfrage – Reihenfolge der Spiele

Statt des Spiels Spieler **A** gegen **X** wird das Spiel **A** gegen **Y** gespielt, das nicht im Spielsystem vorkommt, **A** gewinnt. Das Spiel geht 8:3 für die Mannschaft von Spieler **A** aus. Es ist kein OSR anwesend.

Wie entscheidet die spielleitende Stelle?

1. das falsche Spiel wird ignoriert, Endergebnis 7:3
2. das Spiel muss wiederholt werden
3. **8:0 für Mannschaft von Spieler A**
4. 8:0 für Mannschaft von Spieler **Y**

Regelfrage – Zettel in der Handtuchbox

Ein Spieler bringt einen Zettel mit, den er in die Handtuchbox legt. Bei jeder Handtuchpause schaut er kurz auf den Zettel.

1. zulässig, sofern das Spiel nicht verzögert wird
2. Verwarnung
3. Ermahnung, danach Verwarnung

Regelfrage – Zettel in der Handtuchbox

Ein Spieler bringt einen Zettel mit, den er in die Handtuchbox legt. Bei jeder Handtuchpause schaut er kurz auf den Zettel.

1. **zulässig, sofern das Spiel nicht verzögert wird**
2. Verwarnung
3. Ermahnung, danach Verwarnung

Regelfrage – Verwarnung eines Doppels

Nach verlorenem Satz werden beide Spieler einer Doppelpaarung zeitgleich ausfällig; einer flucht laut, während der andere ein Loch in die Umrandung tritt.

1. „gelb“ für einen Spieler, „gelb-rot“ für den anderen
2. „gelb“ für beide Spieler
3. „gelb“ für einen Spieler, Ermahnung für den anderen
4. Ermahnung für beide Spieler

Regelfrage – Verwarnung eines Doppels

Nach verlorenem Satz werden beide Spieler einer Doppelpaarung zeitgleich ausfällig; einer flucht laut, während der andere ein Loch in die Umrandung tritt.

1. **„gelb“ für einen Spieler, „gelb-rot“ für den anderen**
2. „gelb“ für beide Spieler
3. „gelb“ für einen Spieler, Ermahnung für den anderen
4. Ermahnung für beide Spieler

Regelfrage – Spielverzögerung

Nach Ablauf von einer Minute ruft der SRaT „Zeit“; der Spieler reagiert nicht. Auch nach nochmaligem Rufen des SRaT reagiert der Spieler nicht.

1. dritter Ruf
2. „gelb“ für den Spieler
3. „gelb“ für den Coach
4. „gelb“ für den Spieler oder Coach (situations- und altersabhängig)

Regelfrage – Spielverzögerung

Nach Ablauf von einer Minute ruft der SRaT „Zeit“; der Spieler reagiert nicht. Auch nach nochmaligem Rufen des SRaT reagiert der Spieler nicht.

1. dritter Ruf
2. „gelb“ für den Spieler
3. „gelb“ für den Coach
4. **„gelb“ für den Spieler oder Coach (situations- und altersabhängig)**

Regelfrage – Schlägerwechsel

Spieler **A** spielt sich mit drei verschiedenen Schlägern ein und erklärt auf Nachfrage, dass er sich vor dem Spiel für einen Schläger entscheiden werde. Sein Gegner **X** protestiert.

1. nicht zulässig, Spieler **A** muss sich für einen Schläger entscheiden
2. zulässig
3. zulässig, wenn alle drei Schläger vor dem Spiel getestet wurden

Regelfrage – Schlägerwechsel

Spieler **A** spielt sich mit drei verschiedenen Schlägern ein und erklärt auf Nachfrage, dass er sich vor dem Spiel für einen Schläger entscheiden werde. Sein Gegner **X** protestiert.

1. nicht zulässig, Spieler **A** muss sich für einen Schläger entscheiden
2. **zulässig**
3. zulässig, wenn alle drei Schläger vor dem Spiel getestet wurden

Aufschlag

Spieler **A** hält den Schläger so, dass der rote Schlägerbelag (glatt) auf der Vorhandseite liegt. Er spielt dann einen korrekten Vorhandaufschlag, dreht jedoch im letzten Augenblick den Schläger so, dass er den Ball mit der schwarzen Seite (Noppe) spielt. Spieler **X** spielt den Ball ins Netz.

1. Punkt für Spieler **A**.
2. Punkt für Spieler **X**.
3. Wiederholung.

Aufschlag

Spieler **A** hält den Schläger so, dass der rote Schlägerbelag (glatt) auf der Vorhandseite liegt. Er spielt dann einen korrekten Vorhandaufschlag, dreht jedoch im letzten Augenblick den Schläger so, dass er den Ball mit der schwarzen Seite (Noppe) spielt. Spieler **X** spielt den Ball ins Netz.

1. **Punkt für Spieler A.**
2. Punkt für Spieler **X**.
3. Wiederholung.

Sonstiges

Links

- Schiriseiten
  `http://www.tt-schiri.de/`
- Forum (Turnierorganisation)
  `http://www.ekkart.de/schiri/forum/`
- BeTTV
  `https://www.bettv.de/`
- DTTB (immer noch nicht gut sortiert)
  `https://www.tischtennis.de/`
- ITTF (noch schlechter)
  `https://www.ittf.com/`

Ende

Schöne Einsätze.