

Zählgerät und Ansagen

9. Oktober 2022

Ekkart Kleinod
schiri@ekkart.de

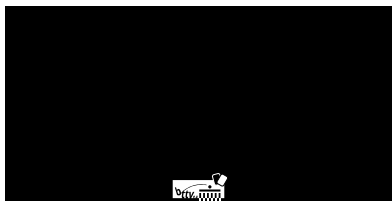
Dieses Dokument enthält eine kurze Beschreibung, wie das Zählgerät am Tisch zu bedienen ist. Zusätzlich werden die Ansagen, Handzeichen und das Verhalten am Tisch erklärt.

Je ein Zählgerät wird von der SRin am Tisch und der SR-Assistentin bedient. Gibt es keine SRA, bedient die SRin am Tisch das Zählgerät.

Informationen über das Spiel

- Spieler A beginnt links
- Spieler B beginnt rechts

Zählgerät: Box leer

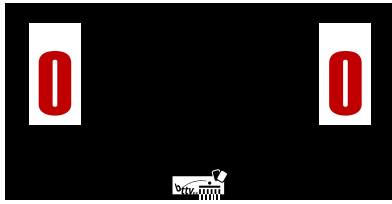


- Zählgerät leer

Das leere Zählgerät zeigt an, dass an dem Tisch kein offiziell angesetztes Spiel stattfindet.

So kann von den Zuschauern und der Turnierleitung erkannt werden, ob sich am Tisch spielende Personen privat einspielen oder ob sie ein offizielles Spiel bestreiten.

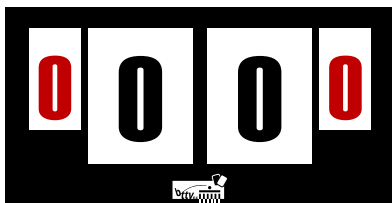
Zählgerät: beide Spieler an/in Box



- Box betreten
- Spielbedingungen prüfen
- Sätze auf „0:0“ stellen, wenn Spieler da
- Spieler begrüßen (neutral)
- Schläger prüfen, wenn nötig
- Seitenwahl durchführen
- Ball für Einspielen ausgeben
- Einspielzeit stoppen
- alles Wichtige notieren (Aufschlag, im Doppel Rückschlag)
- Kartenanzeige aktualisieren, wenn nötig

Sätze werden auf „0:0“ gestellt, sobald sich beide Spieler an oder in der Box befinden. Ist nur einer da, bleibt die Anzeige leer. Im Doppel werden die Sätze umgestellt, wenn mindestens ein Spieler aus beiden Paarungen da ist.

Zählgerät: Satzbeginn 1. Satz

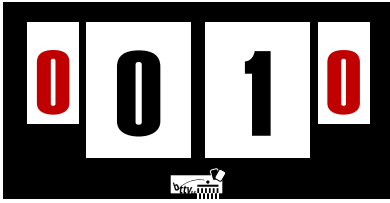


- Ende der Einspielzeit: „Time“ oder „Zeit“
- abwarten, bis Spieler zum Spielbeginn bereit
- „A gegen B, 1. Satz“, auf Aufschläger A zeigen, „Aufschlag A, null null“
- Punkte auf „0:0“ stellen
- schiedsen und Zeiten stoppen

Bei Individualwettbewerben Spielernamen nennen, bei Mannschaftswettbewerben Mannschaftsname.

Beim Doppel möglichst auf den aufschlagenden Spieler zeigen, nicht nur in die Richtung des Doppels.

Zählgerät: Punkt B

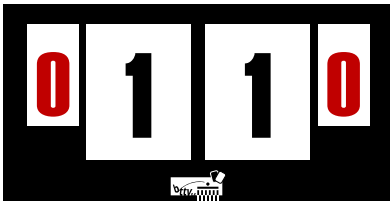


- Faust auf der Seite von B heben
- „null eins“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen

Punkte mit der Hand umdrehen, mit der die Faust gebildet wurde.

Die Punkte des Aufschlägers zuerst nennen, dann die des Rückschlägers.

Zählgerät: Punkt A



- Faust auf der Seite von A heben
- „eins eins“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- auf Aufschläger B zeigen

Beim Aufschlagwechsel auf den Aufschläger zeigen. Beim Doppel auf den aufschlagenden Spieler zeigen, nicht generell in Richtung des Doppels. Aufschläger nicht noch einmal nennen.

Nur beim Aufschlagwechsel zeigen, es sei denn, es ist unklar, wer Aufschlag hat.

„eins eins“, nicht „eins beide“ oder „eins alle“ o. ä.

Zählgerät: Satzgewinn A 1. Satz

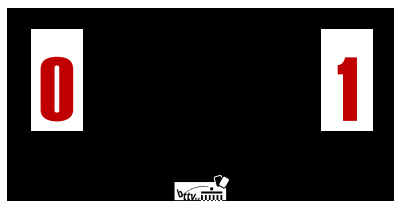


- Faust auf der Seite von A heben
- „elf sieben“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- „1. Satz A, A führt eins null“
- Satzpause stoppen
- Ergebnis notieren

Bei Satzausgleich: „4. Satz B, B gleicht aus, zwei zwei“

Am Satzende die Gewinnpunkte immer zuerst nennen, also „elf sieben“ statt „sieben elf“.

Zählgerät: Umstellen in Satzpause



- Satz einstellen
- Punkte löschen
- Ball holen

Die Umstellung geschieht möglichst zum Ende der Satzpause, Richtwert: nach Notieren des Ergebnisses, nach ca. 40 Sekunden. Sollten die Spieler schneller da sein, in Ruhe umstellen. Das Spiel geht erst weiter, wenn alle, also auch die SRaT, bereit sind.

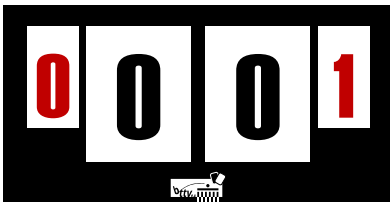
Der Satz wird auf der Seite eingestellt, auf der der entsprechende Spieler nach Seitenwechsel weiterspielen wird.

Während der Satzpause verbleiben die Schläger auf dem Tisch, die Spieler dürfen die Schläger nicht mitnehmen. Einzige Ausnahme: an der Spielerhand festgebundene Schläger.

Die Spieler dürfen die Box in der Pause maximal 3 m verlassen, sollten aber innerhalb der Box bleiben.

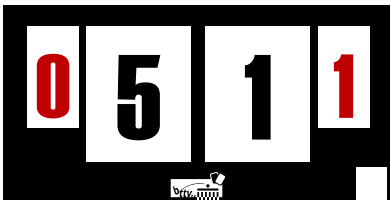
In der Pause dürfen die Schläger (wie während des gesamten Spiels) nicht gereinigt werden, außer durch Abwischen am Shirt oder Handtuch. Reinigungslappen o. ä. sind nicht erlaubt.

Zählgerät: Satzbeginn 2. Satz



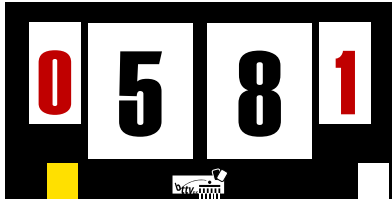
- Ende der Satzpause: „Time“ oder „Zeit“
- abwarten, bis Spieler zum Spielbeginn bereit
- „2. Satz“, auf Aufschläger B zeigen, „Aufschlag B, null null“
- Punkte auf „0:0“ stellen

Zählgerät: Time-Out A



- Zeit stoppen
- weiße Time-Out-Karte heben, „Time-Out“
- Time-Out-Karte auf die Grundlinie des Time-Out-nehmenden Spielers legen
- Ball holen
- Time-Out auf Schirizettel notieren
- Ende des Time-Out: „Time“ oder „Zeit“
- Time-Out-Karte an Zählgerät plazieren
- Spielstand ansagen, auf Aufschläger zeigen

Zählgerät: Verwarnung B



- Spiel stoppen, falls es noch läuft
- gelbe Karte gegen Spieler zeigen
- Karten-Anzeige an Zählgerät plazieren

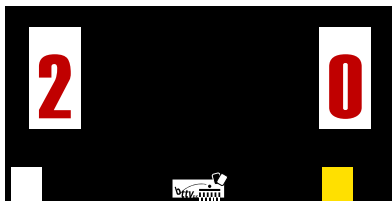
Üblicherweise wissen die Spieler, warum sie eine Karte erhalten, im Zweifelsfall ruhig erklären.

Zählgerät: Satzgewinn A 2. Satz



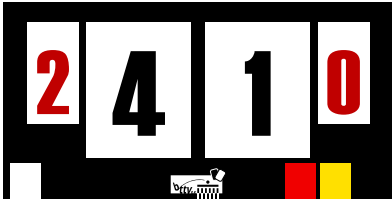
- Faust auf der Seite von A heben
- „elf sieben“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- „2. Satz A, A führt zwei null“
- Satzpause stoppen
- Ergebnis notieren

Zählgerät: Umstellen in Satzpause



- Satz einstellen
- Punkte löschen
- Anzeige-Kärtchen auf korrekte Seite stellen
- Ball holen

Zählgerät: 2. Verwarnung B

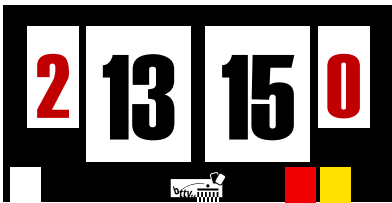


- Spiel stoppen, falls es noch läuft
- gelbe und rote Karte gemeinsam gegen Spieler zeigen
- Punkt für A einstellen
- „vier eins“
- Karten-Anzeige an Zählgerät plazieren

Üblicherweise wissen die Spieler nicht, was eine gelb-rote Karte bedeutet, dann ruhig erklären.

Nach der dritten Verwarnung (jetzt noch nicht) wird die OSR eingetrudelt kommen für die zu erwartende rote Karte.

Zählgerät: Satzgewinn B 3. Satz



- Faust auf der Seite von B heben
- „fünfzehn dreizehn“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- „3. Satz B, A führt zwei eins“
- Satzpause stoppen
- Ergebnis notieren

„fünfzehn dreizehn“, nicht „fünf drei“ oder andere Abkürzungen.

Was tun, wenn das Zählgerät nicht ausreicht? Die meisten Zählgeräte gehen bis 20 oder 30, das sollte man vorher in Erfahrung bringen. Dann schiedst man bis 20 bzw. 30, stellt das Zählgerät wieder auf zehn, zählt aber korrekt weiter. So erspart man sich das lästige Umrechnen und muss lediglich 10 bzw. 20 addieren, um den korrekten Spielstand zu erhalten.

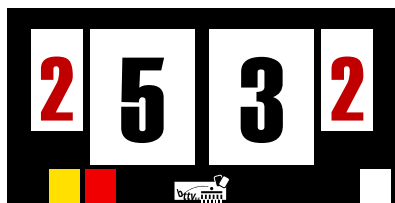
Zählgerät: Seitenwechsel Entscheidungssatz vor Wechsel



- Faust auf der Seite des Punktenden heben
- „drei fünf“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- „Seitenwechsel“

Die „5“ muss nach dem Zählen umgedreht werden, das darf nicht weggelassen werden, um Zeit oder Kraft zu sparen.

Zählgerät: Seitenwechsel Entscheidungssatz Wechsel



- Punkte auf Zählgerät umstellen, niedrigere Punkte zuerst einstellen
- Anzeige-Kärtchen auf korrekte Seite stellen
- „drei fünf“
- auf Aufschläger A zeigen

Nicht trödeln, aber auch nicht hetzen lassen. Meist nehmen die Spieler eine Handtuchpause, so dass man etwas Zeit hat.

Zuerst die niedrigeren Punkte umstellen, da man sich so den Spielstand nicht merken muss, sondern die andere Seite danach immer auf „5“ stellen kann.

Zählgerät: Satz- und Spielgewinn A

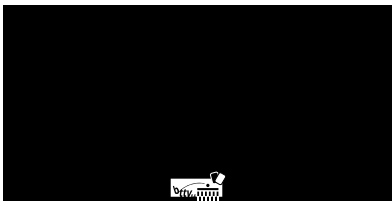


-
- Faust auf der Seite von A heben
 - „elf neun“
 - Faust senken
 - Punkte auf Zählgerät einstellen
 - „5. Satz A, A gewinnt das Spiel drei zwei“
 - Spielern die Hand geben (neutral)
 - Ergebnis notieren, deutlich schreiben, Karten nicht vergessen

Der 5. Satz wird nicht umgedreht, d. h. die im Bild gezeigte Anzeige ist so korrekt.

Anzeige etwas stehen lassen, üblicherweise bis Händedrucke und Notieren des Ergebnisses vorbei sind.

Zählgerät: Verlassen der Box



- Zählgerät leeren

Anzeige-Kärtchen nicht vergessen. Bälle einsammeln, Box aufräumen, wenn nötig. Leserlich ausgefüllten SR-Zettel bei der OSR abgeben.

Die schnelle Abgabe des SR-Zettels ist wichtig, nicht mit Spielern oder anderen SR verquatschen.