VSR-Lehrgang 2022

Begleitmaterial

Oktober 2022

Martin Becker, Ekkart Kleinod, Alexander Ohle
schiri@ekkart.de

Dies ist das Begleitmaterial zum VSR-Lehrgang 2022 des Berliner Tisch-Tennis Verbands. Das Begleitmaterial ergänzt die Folien um detaillierte Informationen, ist aber nicht für das Selbststudium konzipiert. Es ersetzt also insbesondere nicht die Teilnahme am Praxisteil des Lehrgangs. Ehrlich.

Es wird davon ausgegangen, dass die Regeln grundsätzlich bekannt sind, also Ballgröße, Netzhöhe, …

Bei den Spielsituationen spielen im Einzel die Spieler *A* und *X* gegeneinander, im Doppel die Paarungen *A/B* gegen *X/Y*.

Im Text und auf den Folien sind alle SR weiblich und alle Spieler männlich.

Inhalt

1 Einleitung 5
1.1 Vorstellung 5
1.2 Ablauf der Ausbildung 5
1.3 Abkürzungen 6
1.4 Ziele der Ausbildung 7

2 Systematik: Regeln & Ordnungen 8
2.1 Regeln und Ordnungen 8
2.2 Regeln 8
2.3 Ordnungen 9

3 Entscheidungen 10
3.1 Grundsätzlich 10
3.2 Schiedsrichterassistentin / Schiedsrichterassistent (SRA) 11
3.3 Schiedsrichterin / Schiedsrichter am Tisch (SRaT) 11
3.4 Oberschiedsrichterin / Oberschiedsrichter (OSR) 12
3.5 Spielleitende Stelle 13

4 Schiedsrichterin / Schiedsrichter am Tisch 14
4.1 Vorbereitung – Material 14
4.2 Vorbereitung – Informationen 15
4.3 Vorbereitung – Start 15
4.4 Zeiten 16
4.5 Zählgerät: Box leer 16
4.6 Vor dem Spiel (1) 17
4.7 Zählgerät: beide Spieler an/in Box 18
4.8 Vor dem Spiel (2) 18
4.9 Schlägerprüfung 19
4.10 Spielleitung 20
4.11 Spielbeginn 21
4.12 Zählgerät: Satzbeginn 1. Satz 22
4.13 Handzeichen/Ansagen 22
4.14 Definitionen 23
4.15 Aufschlag (1) 24
4.16 Aufschlag (2) 25
4.17 Punkt (1) 25
4.18 Punkt (2) 26
4.19 Punkt (3) 26
4.20 Let (1) 27
4.21 Let (2) 27
4.22 Zählgerät: Punkt B 28
4.23 Zählgerät: Punkt A 28

4.24 Zählgerät: Satzgewinn A 1. Satz 29
4.25 Zählgerät: Umstellen in Satzpause 29
4.26 Zählgerät: Satzbeginn 2. Satz 30
4.27 Time-Out 30
4.28 Time-Out – Ablauf 31
4.29 Zählgerät: Time-Out A 32
4.30 Verwarnungen Spieler (1) 32
4.31 Verwarnungen Spieler (2) 33
4.32 Zählgerät: Verwarnung B 34
4.33 Verwarnungen Berater 34
4.34 Beratung 35
4.35 Zählgerät: Satzgewinn A 2. Satz 35
4.36 Zählgerät: Umstellen in Satzpause 36
4.37 Zählgerät: 2. Verwarnung B 36
4.38 Zählgerät: Satzgewinn B 3. Satz 36
4.39 Zählgerät: Seitenwechsel Entscheidungssatz vor Wechsel 37
4.40 Zählgerät: Seitenwechsel Entscheidungssatz Wechsel 38
4.41 Handtuchpause 38
4.42 Zählgerät: Satz- und Spielgewinn A 39
4.43 Zählgerät: Verlassen der Box 39
4.44 Spielaufgabe 40
4.45 Wechselmethode 40
4.46 Schlägertausch 41
4.47 Verletzungen 42

5 Oberschiedsrichterin / Oberschiedsrichter Mannschaftskämpfe 43
5.1 OSR-Bericht 43
5.2 Vorbereitung 43
5.3 Bundessystem (alle Ligen) 44
5.4 Bundessystem Ligenvergleich 45
5.5 1. Bundesliga Damen 45
5.6 2. und 3. Bundesliga Damen und Herren 46
5.7 Regional- und Oberligen 46
5.8 Vor dem Wettkampf (1) 47
5.9 30 Minuten vor Spielbeginn 48
5.10 Schlägertests RL/OL 49
5.11 Vor dem Wettkampf (2) 50
5.12 Proteste 51
5.13 Der Spielbeginn 52
5.14 Mitwirkung am Mannschaftskampf 53
5.15 Verspätung und Karenzzeit 53
5.16 Wettkampfleitung 54
5.17 Nach dem Wettkampf 55

6 Prüfungen **56**
6.1 Schriftliche theoretische Prüfung 56
6.2 Aufschlag 57
6.3 Praktische Prüfung 58
6.4 Gesamtprüfung 58
6.5 Einweisung als OSR 59

7 VSR im BeTTV **60**
7.1 Erwartungen 60
7.2 Material 60
7.3 Sachen 61
7.4 Karriere 61
7.5 Fortbildung 62
7.6 Ende 62

1 Einleitung

1.1 Vorstellung

VSRA (Verbandsschiedsrichterausschuss)

- Ekkart Kleinod (Verbandsschiedsrichterobmann)
- Martin Becker (Stellvertreter, Lehrwart)
- Alexander Ohle (Beisitzer, Einsatzverantwortlicher)
- ✉ vsrausschuss@bettv.de

Informationen und Downloads – `https://www.tt-schiri.de/`



Der Verbandsschiedsrichterausschuss (VSRA) ist die Vertretung der Verbandsschiedsrichterinnen und Verbandsschiedsrichter (VSR), er wird alle zwei Jahre gewählt. Er ist hauptsächlich zuständig für die Schiedsrichtereinteilung in der Saison, Ausbildung, Fortbildung und Klärung von Fragen bzw. Problemen.

Einmal im Jahr treffen sich alle VSR zur VSR-Tagung, üblicherweise im April/Mai, kurz vor Ende der Saison, mindestens vier Wochen vor dem Verbandstag.

Die Webseite ist der erste Anlaufpunkt für Informationen, Downloads etc. Insbesondere die Einsatzpläne und Turnierorganisation sind dort hinterlegt.

1.2 Ablauf der Ausbildung

- `https://tt-schiri.de/termine/events/`
- Lehrgang
  - 15.10.2022: 13:00 – 20:00 Uhr Theorie, Geschäftsstelle
  - 16.10.2022: 14:00 – 16:00 Uhr Theorieauffrischung, Geschäftsstelle
  - 16.10.2022: 16:00 – 18:00 Uhr Praxis, Sportkomplex Paul-Heyse-Straße, Ballettsaal
- Prüfungen
  - 22.10.2022: 14:00 – 15:00 Uhr Theoretische Prüfung, Geschäftsstelle
  - 22.10.2022: 18:00 – 22:00 Uhr Praktische Prüfung, Meyerbeerstraße
- Einweisung als OSR

Der Lehrgang umfasst einen Tag Theorie und einen Tag Theorieauffrischung und Praxis. Die Theorie ist nicht umsonst Pflicht: Ihr werdet die Prüfung mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht allein durch Selbststudium schaffen.



Der Praxisteil ist optional, wird aber empfohlen, um etwas Sicherheit bei der Regelanwendung am Tisch zu erhalten.

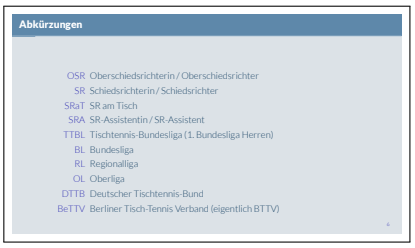
Es gibt zwei Prüfungen: Theorie (eine Stunde) und Praxis (zwei bis drei Stunden). Beide Prüfungen finden nacheinander am selben Tag statt.

Vor dem ersten Einsatz muss man eine Einweisung als Oberschiedsrichterin bzw. Oberschiedsrichter (OSR) erhalten. Dazu hospitiert man bei einem OSR-Einsatz, den man sich aus dem Einsatzplan aussuchen kann.

1.3 Abkürzungen

OSR	Oberschiedsrichterin / Oberschiedsrichter
SR	Schiedsrichterin / Schiedsrichter
SRaT	SR am Tisch
SRA	SR-Assistentin / SR-Assistent
TTBL	Tischtennis-Bundesliga (1. Bundesliga Herren)
BL	Bundesliga
RL	Regionalliga
OL	Oberliga
DTTB	Deutscher Tischtennis-Bund
BeTTV	Berliner Tisch-Tennis Verband (eigentlich BTTV)

Kurz zum BeTTV: die offizielle Abkürzung ist BTTV. Da der BTTV aber auch der Bayerische TTV ist und sich diese Internetadresse gesichert hat, ist hier eine kleine Verwirrung möglich.



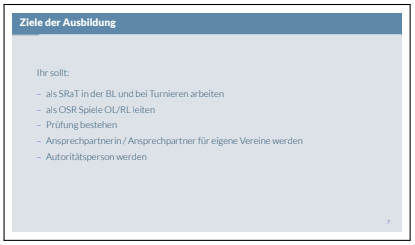
Daher nutze ich BeTTV, damit die Verwirrung überhaupt nicht aufkommt.

Des Weiteren ist „Berliner Tisch-Tennis Verband“ hochgradig fragwürdig, heutzutage würde man „Berliner Tischtennis-Verband“ schreiben. Diese Änderung hat der Verbandstag aber vor einiger Zeit abgelehnt.

1.4 Ziele der Ausbildung

Ihr sollt:

- als SRaT in der BL und bei Turnieren arbeiten
- als OSR Spiele OL/RL leiten
- Prüfung bestehen
- Ansprechpartnerin / Ansprechpartner für eigene Vereine werden
- Autoritätsperson werden



Spieler, Zuschauer und Veranstalter verlassen sich auf uns. Zum einen sollen wir die Regeln kennen und erklären können, zum anderen diese auch durchsetzen.

Insbesondere im Verein können viele Fragen von den VSR beantwortet werden. Dazu reicht es oft auch aus, zu wissen, wo man nachsehen muss.

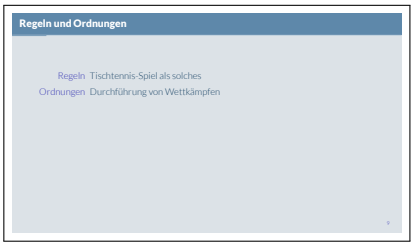
Autorität kommt dann mit der Zeit.

2 Systematik: Regeln & Ordnungen

Wissen, wo etwas steht und wie die Regeln aufeinander aufbauen – dafür ist es notwendig, die Systematik der Regeln und Ordnungen zu verstehen.

2.1 Regeln und Ordnungen

Regeln Tischtennis-Spiel als solches
Ordnungen
Durchführung von Wettkämpfen



Die Regeln regeln ein TT-Spiel, das heißt, es wird definiert, was ein TT-Spiel ist, Bälle, Tische, Schläger etc.

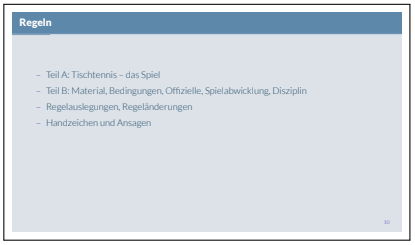
Wenn Ihr also am Tisch sitzt, greifen meist die Regeln.

Die Ordnungen regeln alles, was in den Regeln nicht betrachtet wird, für uns relevant insbesondere die Durchführung von Mannschaftskämpfen und Turnieren.

Wenn Ihr also OSR seid, greifen meist die Ordnungen.

2.2 Regeln

– Teil A: Tischtennis – das Spiel
– Teil B: Material, Bedingungen, Offizielle, Spielabwicklung, Disziplin
– Regelauslegungen, Regeländerungen
– Handzeichen und Ansagen



Die Regeln regeln ein TT-Spiel, das heißt, es wird definiert, was ein TT-Spiel ist, Bälle, Tische, Schläger etc.

Wenn Fragen aufkommen, ob ein Schläger regelgerecht ist, was eine Netzgarnitur ist etc. – Regeln.

Regelkenntnis hilft also, ein einzelnes TT-Spiel zu leiten und zu entscheiden, wann ein Punkt erzielt wurde und wann nicht.

2.3 Ordnungen

– Wettspielordnungen
  · DTTB
  · BeTTV (DTTB mit Ergänzungen)
  · Bundesspielordnung
– Schiedsrichterordnung



Die Ordnungen regeln alles, was in den Regeln nicht betrachtet wird.

Die Wettspielordnungen beschäftigen sich hauptsächlich mit der Durchführung von Mannschaftskämpfen und Turnieren.

Die DTTB-WO regelt alle Belange DTTB-weit. An einzelnen Punkten sind verbandsspezifische Anpassungen erlaubt.

Die BeTTV-Wettspielordnung ist die Wettspielordnung des DTTB mit verbandsspezifischen Anpassungen. Im Text sind die BeTTV-spezifischen Anpassungen hervorgehoben.

Die Bundesspielordnung regelt die Bundesligen sowie die Regional- und Oberligen, jedoch nicht die TTBL.

Die Schiedsrichterordnung regelt alle Belange rund um das Schiedsrichterwesen im Verband bzw. im DTTB.

3 Entscheidungen

Welche Arten von Entscheidungen gibt es und wer darf was entscheiden? In diesem Abschnitt betrachten wir das kurz und zeigen, wer welche Entscheidungen auch korrigieren kann.

3.1 Grundsätzlich

– Tatsachenentscheidungen und Regelauslegungen
– keine Korrektur von Tatsachenentscheidungen möglich
– keine Korrektur der Zuständigkeit möglich
– Korrektur von Regelauslegungen möglich



Eine Tatsachenentscheidung ist eine Entscheidung darüber, was passiert ist. Tatsachenentscheidung sind unumstößlich.

Die Entscheidung, ob ein Aufschlag ein Netzaufschlag oder nicht, ist eine Tatsachenentscheidung.

Entscheidet z. B. die SRaT, dass der Aufschlag kein Netzaufschlag war, dann kann die OSR dies nicht korrigieren, selbst wenn sie genau gesehen hat, dass der Aufschlag ein Netzaufschlag war.

Eine Regelauslegung ist die konkrete Anwendung der Regeln an das Geschehen. Regelauslegungen sind korrigierbar.

Die Entscheidung, dass ein Aufschlag korrekt ist, weil der Ball 25 cm hoch geworfen wurde, ist eine Regelauslegung.

Entscheidet z. B. die SRaT, dass der Aufschlag nicht korrekt war, weil er nicht 20 cm hoch geworfen wurde, dann kann die OSR das korrigieren, da die Regel falsch angewendet (ausgelegt) wurde.

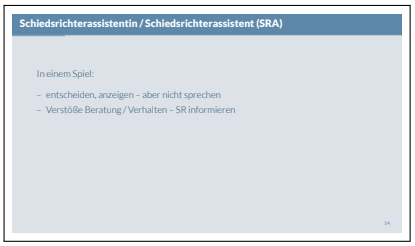
Mit Zuständigkeit ist gemeint, dass nicht korrigiert werden kann, wer Entscheidungen trifft. So kann z. B. die OSR nicht bestimmen, dass die SRaT nicht mehr über Aufschläge entscheidet.

3.2 Schiedsrichterassistentin / Schiedsrichterassistent (SRA)

In einem Spiel:

– entscheiden, anzeigen – aber nicht sprechen
– Verstöße Beratung / Verhalten – SR informieren

Zuständigkeit



– Kantenbälle an ihrer Seite
– falscher Aufschlag
– Netzball beim Aufschlag
– Aufhalten des Balls
– Störung
– Zeit stoppen (Einspielen, Spiel, Pausen)
– Time-Out-Karte
– Ball holen

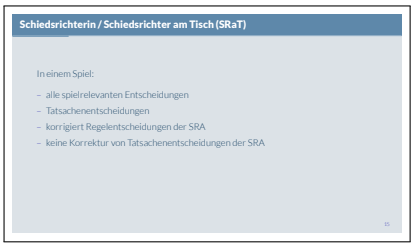
3.3 Schiedsrichterin / Schiedsrichter am Tisch (SRaT)

In einem Spiel:

– alle spielrelevanten Entscheidungen
– Tatsachenentscheidungen
– korrigiert Regelentscheidungen der SRA
– keine Korrektur von Tatsachenentscheidungen der SRA

Die SRaT trifft alle spielrelevanten Entscheidungen.

Ist keine SRA vorhanden, übernimmt sie auch deren Aufgaben, onsbesondere das Stoppen der Zeiten, Time-Out-Anzeige sowie Ballholen.



Korrektur einer Regelentscheidung

Die SRA moniert einen falschen Aufschlag, da der Schläger unter dem Tisch gehalten wurde. Die SRaT korrigiert diese Entscheidung, da die Regel das Halten des Schlägers unter dem Tisch erlaubt und somit eine falsche Regelauslegung der SRaT vorliegt.

Nichtkorrektur einer Tatsachenentscheidung

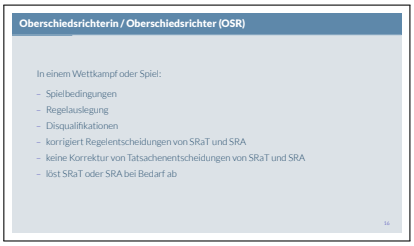
Die SRA entscheidet auf Kantenball an ihrer Seite. Die SRaT ist sich sicher, dass kein Kantenball vorliegt, darf die Entscheidung der SRA jedoch nicht korrigieren.

3.4 Oberschiedsrichterin / Oberschiedsrichter (OSR)

In einem Wettkampf oder Spiel:

- Spielbedingungen
- Regelauslegung
- Disqualifikationen
- korrigiert Regelentscheidungen von SRaT und SRA
- keine Korrektur von Tatsachenentscheidungen von SRaT und SRA
- löst SRaT oder SRA bei Bedarf ab

Die OSR entscheidet über die Korrektheit der Spielbedingungen sowie über die Regelauslegung während eines Wettkampfs. Sie nimmt Disqualifikationen von Spielern vor und entscheidet über die Dauer der Disqualifikation.



Korrektur einer Regelentscheidung

Die SRaT gibt eine gelbe Karte, weil der Spieler beim Aufschlag aufgestampft hat. Die OSR korrigiert dies, da das Aufstampfen beim Aufschlag nicht verboten ist.

Die SRaT stellt beim Spielstand von 8:4 eine falsche Doppelaufstellung fest, die seit dem Spielstand von 6:3 besteht. Sie korrigiert die Aufstellung und stellt den Spielstand von 6:3 wieder her. Die OSR greift ein und lässt den korrekten Spielstand von 8:4 wiederherstellen.

Nichtkorrektur einer Tatsachenentscheidung

Die SRaT entscheidet auf falschen Aufschlag wegen Verdecken des Balles. Die OSR hat kein Verdecken festgestellt, darf die Entscheidung der SRaT jedoch nicht korrigieren.

Die SRaT entscheidet auf korrekten Aufschlag. Die OSR hat genau gesehen, dass der Aufschlag ein Netzaufschlag war. Sie kann die Tatsachenentscheidung der SRaT nicht korrigieren, diese jedoch ablösen.

In beiden Fällen bleiben die Punkte also wie durch die SRaT entschieden.

Ablösung von SRaT oder SRA

Wenn die OSR der Meinung ist, dass SRaT oder SRA abeglöst werden müssen, setzt sie das durch.

Das kann z. B. vorkommen, wenn die Regelkenntnis ungenügend ist oder Parteilichkeit von SRaT oder SRA zu erkennen ist.

3.5 Spielleitende Stelle

– Bestrafungen
– Entscheidung über Proteste



Die spielleitende Stelle sind bei Turniere die Turnierleitung, bei Ligaspielen die Spielleiterinnen und Spielleiter.

Die spielleitende Stelle entscheidet über monetäre oder andere Bestrafungen, die nicht durch SR/OSR getroffen werden. Sie legt z. B. fest, wie teuer eine gelbe Karte ist oder ob ein verspäteter Spielbeginn bestraft wird. Sie legt ebenfalls fest, ob ein Spiel wiederholt oder umgewertet wird.

Die spielleitende Stelle entscheidet über die Auswirkung von Protesten. Hier dokumentiert die OSR nur die Fakten.

Bei Ligaspielen entscheidet die spielleitende Stelle aufgrund der OSR-Berichte, die die OSR führt. Bei Zweifelsfällen wird die spielleitende Stelle rückfragen. Daher ist es wichtig, alle Fakten zu dokumentieren. Rückfragen gibt es erfahrungsgemäß 1–2× pro Saison.

4 Schiedsrichterin / Schiedsrichter am Tisch

In diesem Abschnitt werden die Aufgaben als Schiedsrichterin / Schiedsrichter am Tisch erläutert. Wir gehen dabei einen fiktiven Einsatz durch und erläutern alle benötigten Regeln, Ordnungen, Handlungen etc.

Im Dokument „Zählgerät und Ansagen“ sind alle Anzeigen und Ansagen während eines Spiels ausführlich beschrieben.

Im BeTTV werden SRaT in den Bundesligen und bei einigen Turnieren eingesetzt.

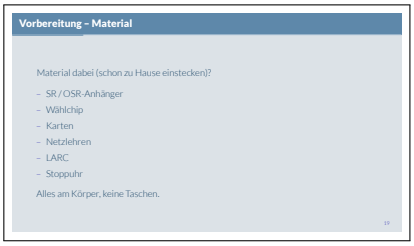
Wichtig: wir reden über einen Einsatz am Tisch innerhalb eines Wettkampfs, also Punktspiels oder Turniers.

4.1 Vorbereitung – Material

Material dabei (schon zu Hause einstecken)?

- SR / OSR-Anhänger
- Wählchip
- Karten
- Netzlehren
- LARC
- Stoppuhr

Alles am Körper, keine Taschen.



Die Vorbereitung beginnt zum einen zu Hause, zum anderen vor Ort. Es hat sich bewährt, alles SR-Material in eine kleine Tasche zu stecken, damit man nichts vergisst.

Die Batterie der Stoppuhr sollte aufgeladen sein. Nehmt möglichst kein Handy als Stoppuhr, hier gibt es einfach zu oft Bedienungsprobleme oder der Akku wird schnellentladen.

Achtet darauf, dass Ihr die Tasche nicht mit zum Tisch nehmt, sondern alles Material, Bälle etc. am Körper tragen könnt.

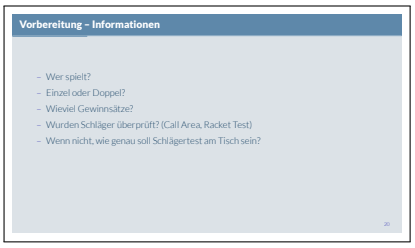
Die LARC (Liste der zugelassenen Beläge) könnt Ihr digital mitnehmen, hier ist das Handy wieder praktisch. Im Bereich des DTTB gelten alle LARCs, die von Anfang bis Ende der Saison erstellt wurden, damit ein Spieler mit einem Belag, den er am Anfang der Saiaon gekauft hat, bis zum Ende spielen kann, auch wenn dieser zwischenzeitlich aus der Liste genommen wird.

4.2 Vorbereitung – Informationen

– Wer spielt?
– Einzel oder Doppel?
– Wieviel Gewinnsätze?
– Wurden Schläger überprüft? (Call Area, Racket Test)
– Wenn nicht, wie genau soll Schlägertest am Tisch sein?

Die nötigen Informationen erhält man von der OSR oder von der Turnierleitung.

Alles vor dem Weg zum Tisch klären, sonst sieht man da schlecht aus. Insbesondere der Schlägertest sollte einheitlich sein.

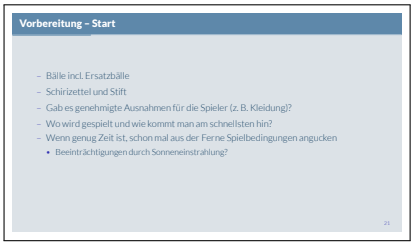


.

4.3 Vorbereitung – Start

– Bälle incl. Ersatzbälle
– Schirizettel und Stift
– Gab es genehmigte Ausnahmen für die Spieler (z. B. Kleidung)?
– Wo wird gespielt und wie kommt man am schnellsten hin?
– Wenn genug Zeit ist, schon mal aus der Ferne Spielbedingungen angucken
  · Beeinträchtigungen durch Sonneneinstrahlung?

Bälle, Zettel, Informationen erhält man von der OSR oder von der Turnierleitung. Schaut Euch den Schirizettel an, ob Ihr alles ausfüllen könntet. Im Zweifelsfall: fragt nach, solange Ihr noch nicht in der Box seid.



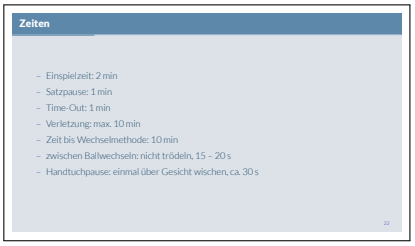
Auf dem Schirizettel stehe bei Mannschaftskämpfen, ob ein Spieler mit einer Karte vorbelastet ist.

Nehmt mindestens 3 Bälle zum Tisch.

Wenn bei der Fernbetrachtung Probleme auffallen – mit OSR klären.

4.4 Zeiten

- Einspielzeit: 2 min
- Satzpause: 1 min
- Time-Out: 1 min
- Verletzung: max. 10 min
- Zeit bis Wechselmethode: 10 min
- zwischen Ballwechseln: nicht trödeln, 15 – 20 s
- Handtuchpause: einmal über Gesicht wischen, ca. 30 s



Einspielzeit
: verkürzt, wenn beide Spieler fertig
verlängert, wenn von der OSR entschieden

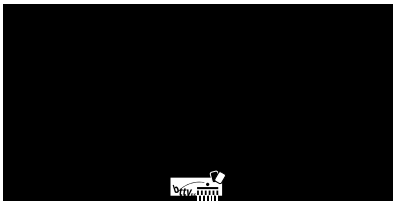
Satzpause
: verkürzt, wenn beide Spieler fertig

Time-Out
: verkürzt, wenn Time-Out-nehmender Spieler fertig

Verletzung
: kürzer möglich, wird über Spiel summiert

Handtuchpause
: normales Maß, nicht trödeln, einmal das Gesicht abwischen und Handtuch wieder weglegen

4.5 Zählgerät: Box leer



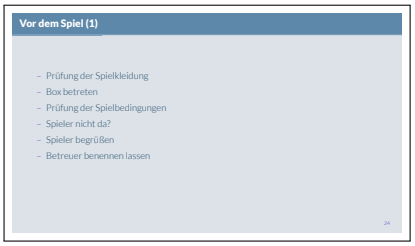
- Zählgerät leer

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.

4.6 Vor dem Spiel (1)

– Prüfung der Spielkleidung
– Box betreten
– Prüfung der Spielbedingungen
– Spieler nicht da?
– Spieler begrüßen
– Betreuer benennen lassen



Wenn die Schläger von der OSR geprüft und ausgegeben werden, sind diese von der SRaT in die Box mitzunehmen.

Die Spielkleidung der Spieler wird außerhalb der Box überprüft. Dies kann meist durch einen schnellen Blick geklärt werden, so dass die Spieler nicht unnötig die Box wieder verlassen müssen. Wenn die Spieler bereits in der Box sind, muss man halt dort prüfen.

Box nicht über die Umrandung betreten, sondern Umrandung öffnen, durchgehen, wieder schließen.

Vor jedem Spiel sind zu prüfen:

– Boden (Lappen?)
– Handtuchhalter
– Box (leer und in ordentlichem Zustand)

Beim ersten Schiedsen am Tisch ist zu prüfen:

– Netzhöhe und -spannung
– Tischebenheit
– Zähltafel: alle Zahlen vorhanden

Das Netz ist selbst zu korrigieren, bei Tisch oder Zähltafel sind die Veranstalter (Heimverein) dran.

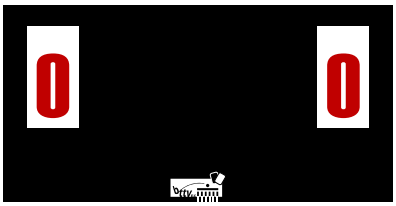
Nun ist das Eintreffen der Spieler abzuwarten. Bei Nichterscheinen im Individualwettbewerb ist nach zwei Minuten erneut durch die OSR aufzurufen. Wie oft ohne Sanktion aufzurufen ist, entscheiden Veranstalter oder OSR, meist dreimal.

Im Mannschaftswettbewerb gibt es *keinen* erneuten Aufruf.

Treffen die Spieler ein, sind sie zu begrüßen. Dies erfolgt neutral, ohne einen Spieler zu bevorzugen oder zu benachteiligen. Insbesondere, wenn man die Spieler kennt, kann eine zu freundliche Begrüßung falsch aufgenommen werden.

Bei der Begrüßung im Individualwettbewerb ist der *einzige* Betreuer vor dem Spiel zu benennen. Wird kein Betreuer benannt, gibt es keinen Betreuer. Oft wird von der OSR erlaubt, dass, wenn kein Betreuer vor Ort ist, die erste Person, die kommt, Betreuer ist. Das ist den Spielern vorher zu erklären.

4.7 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.

4.8 Vor dem Spiel (2)

- Schlägerprüfung
- Seitenwahl
- Regeln lockern?
- Ballwahl
- Einspielen
- Platz einnehmen

Schlägerprüfung siehe nächster Abschnitt.



Die Seitenwahl erfolgt durch einen hochgeworfenen und mit der Hand aufgefangenen Wählchip. Den Chip nicht auf den Tisch fallenlassen. Der Gewinner *muss* zwischen „Auf- oder Rückschlag“ wählen oder sich für eine Seite entscheiden. Der Verlierer *muss* die nicht gewählte Alternative entscheiden. Beides kann nicht ausgeschlagen werden. Die Wahl ist zu notieren.

Bei Doppeln möglichst vor Spielbeginn ersten Auf- und Rückschläger nennen lassen und notieren. Wenn nicht, hat man am Anfang viel zu tun und ist unnötig abgelenkt.

Sollen Regeln gelockert werden, ist jetzt die Zeit dazu. Dies betrifft meist die Aufschlagregel bei Körperbehinderung. Trainingshosen während des Spiels zu erlauben ist Sache der OSR, wenn ein Spieler dies möchte, ist die OSR hinzuzuziehen.

Jetzt erst kann der Ball ausgegeben werden. Es wird ein zufälliger Ball an die Spieler übergeben, dieser kann nicht abgelehnt werden.

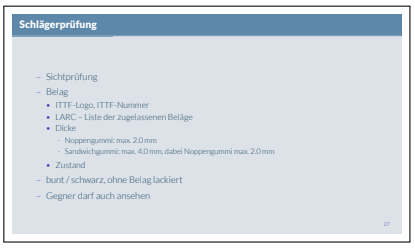
Nun ist es Zeit, den Platz einzunehmen, in Höhe des Netzes. Dann wird die Einspielzeit gestoppt, maximal zwei Minuten. Während des Einspielens sind Trainingshosen erlaubt, Schlägerwechsel ist erlaubt sowie Coaching. Einspielen ist keine Pflicht, auch nicht, mit einer bestimmten Schlägerseite zurückzuschlagen.

Nach Ende der Einspielzeit müssen die Trainingshosen ausgezogen werden, es sei denn, durch OSR erlaubt. Schlägerwechsel ist immer noch möglich. Es ist kein längeres Coaching erlaubt, die Spieler müssen das Spiel beginnen.

Einzel müssen im Sitzen geschiedst werden, Doppel im Stehen, um Fehlaufschläge bzgl. der Spielfeldhälfte erkennen zu können.

4.9 Schlägerprüfung

- Sichtprüfung
- Belag
  - ITTF-Logo, ITTF-Nummer
  - LARC – Liste der zugelassenen Beläge
  - Dicke
    - Noppengummi: max. 2.0 mm
    - Sandwichgummi: max. 4.0 mm, dabei Noppengummi max. 2.0 mm
  - Zustand
- bunt / schwarz, ohne Belag lackiert
- Gegner darf auch ansehen



Wenn die Schläger von der OSR geprüft und ausgegeben werden, sind diese nicht noch einmal zu kontrollieren. Ansonsten ist die übliche Schlägerprüfung durchzuführen.

– Größe, Form, Gewicht beliebig
– Belag siehe oben
  · z. B. 3.0 mm Schwamm + 1.0 mm Noppengummi erlaubt
  · z. B. 1.0 mm Schwamm + 3.0 mm Noppengummi nicht erlaubt
– unbeschädigt (kleine Risse (ca. 1 mm) am Rand sind ok)
– unbehandelt
– nicht überstehend / zu klein

Die Farben der Beläge sind durch die LARC definiert. Eine Seite des Schlägers muss schwarz sein.

Bei Schlägern mit nur einem Belag ist die andere Seite entsprechend matt zu lackieren.

Fehlerhafter Schläger: Wechsel vor Spielbeginn möglich, im Zweifel durch OSR absichern. Nach Wechsel wieder prüfen. Ist dafür keine Zeit, spielen lassen und nach dem Spiel prüfen. Fällt der Schläger dann durch, ist das Spiel verloren – auch hier durch OSR Schlägerprüfung absichern.

4.10 Spielleitung

– Punkte entscheiden
– Zeiten stoppen
– Aufschlagreihenfolge kontrollieren
– Fehlverhalten ahnden



Aufgabe der SRaT ist es, das Spiel zu leiten, d. h. zu entscheiden, ob und für wen ein Punkt gefallen ist, das Ganze möglichst ohne aufzufallen.

Dafür ist eine gute Regelkenntnis nötig, um in kritischen Situationen die richtige Entscheidung zu treffen. Offensichtliche, einfache Situationen bereiten selten Probleme, da TT-Spieler im Allgemeinen sehr fair sind, was das Spiel angeht. Problem treten üblicherweise auf bei Aufschlägen, Pausen und bei der Disziplin.

TT-Spieler kennen die Regeln des Spiels meist sehr gut, lediglich Ausnahmesituationen wie Wechselmethode, gelb-rote Karte o. ä. sind nicht genau bekannt. Außerdem sind oft Fragen bzgl. der Wettkampfdurchführung offen, die im Themenkomplex „OSR“ (Kapitel 5) behandelt werden.

Insbesondere im Doppel kann es leicht zu Irritationen über die Aufschlagreihenfolge kommen. In diesem Fall muss die SRaT die korrekte oder falsche Reihenfolge erkennen und im Fehlerfall wiederherstellen können.

Im Einzel muss man daher den ersten Aufschläger notieren. Im Doppel müssen der Auf- und Rückschläger des ersten Satzes sowie die Aufschläger aller Folgesätze notiert werden.

Daraus kann man die Auf- und Rückschlagsituation errechnen. Übung schadet hier nicht und ein System, mit dem man die Situation festhält.

Wenn eine Korrektur nötig ist: Korrektheit geht vor Geschwindigkeit.

4.11 Spielbeginn

– mit erstem Hochwerfen zum ersten Aufschlag
– Zeiten stoppen
– Aufschlagreihenfolge



Das Spiel beginnt mit dem erstem Hochwerfen zum ersten Aufschlag. Das heißt, vorher findet kein Spiel statt, dies ist wichtig z. B. für Schlägerwechsel oder die Anfangszeit des Spiels. Wenn der erste Aufschlag ein Netzaufschlag ist, hat das Spiel trotzdem begonnen.

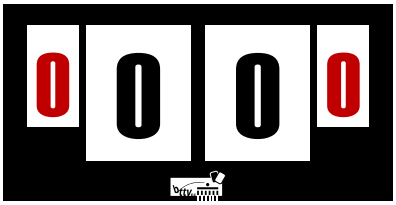
Für die Einführung der Wechselmethode ist die Spielzeit satzweise von Beginn an zu stoppen. Pausen (Time-Out, Handtuchpause, längeres Ballholen) werden nicht gestoppt. Wichtig: keine Stoppuhr benutzen, die Töne bei Betätigung macht, auch Handys sind wegen der Energieverbrauchs oder des automatischen Ausschaltens nicht geeignet.

Reihenfolge

– im Einzel wird abwechselnd aufgeschlagen:
  · Aufschlagreihenfolge: A – X – A – X – …
– im Doppel wird abwechselnd auf- und rückgeschlagen, jweils pro Doppel:
  · A schlägt auf X auf
  · Aufschlagreihenfolge: A – X – B – Y – A – X – …

– jeder Satzwechsel im Doppel
  · Aufschlägerdoppel entscheidet, wer anfängt
  · Rückschlag dann so, dass zum Vorsatz der andere Rückschläger annimmt
  · im zweiten Satz schlägt also A auf Y auf
– Rückschlagausnahme: Doppel, X und / oder Y im Rollstuhl
  · erster Rückschlag nach Reihenfolge
  · danach Rückschläge beim Doppel mit Rollstuhl beliebig

4.12 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

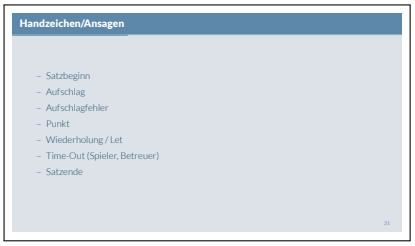
Bei Individualwettbewerben Spielername nennen, bei Mannschaftswettbewerben Mannschaftsname.

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

4.13 Handzeichen/Ansagen

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

Die Handzeichen sind bei allen Spielen anzuwenden, sowohl in den Bundesligen als auch bei Turnieren.



Alle Handzeichen sind lang genug zu halten, dass die Spieler die Entscheidung sehen oder hören konnten.

.

4.14 Definitionen

– Punkt und Let (Wiederholung)
– Ballwechsel
– Ball im Spiel
– Rückschlag
– Schlägerhand, freie Hand, freier Arm
– Schlagen und Aufhalten des Balls
– Aufschläger und Rückschläger



TT-Regeln A.5, A.7 (gekürzt)

Punkt
: Ergebnis Ballwechsel gewertet

Let
: Ergebnis Ballwechsel nicht gewertet

Ballwechsel
: Zeit, während der der Ball im Spiel ist

Ball im Spiel
: vom letzten Moment an, in dem er auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel entschieden wird

Rückschlag
: Ball berührt gegnerisches Spielfeld, direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur

Schlägerhand
: Hand, die den Schläger hält

Freie Hand
: Hand, die nicht den Schläger hält

Freier Arm
: Arm der freien Hand.

Schlagen
: mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks

Aufhalten
: Spieler oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, berührt den Ball im Spiel, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt von seinem Gegner geschlagen wurde

Aufschläger
: ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Erster schlagen muss.

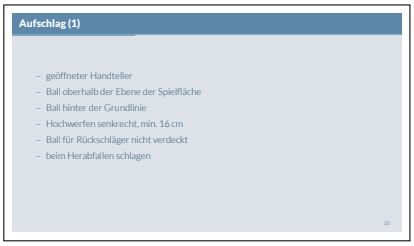
Rückschläger
: ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Zweiter schlagen muss.

An oder bei sich tragen
: alles, was zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich war, mit Ausnahme des Balles.

Grundlinie
: schließt gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein

4.15 Aufschlag (1)

– geöffneter Handteller
– Ball oberhalb der Ebene der Spielfläche
– Ball hinter der Grundlinie
– Hochwerfen senkrecht, min. 16 cm
– Ball für Rückschläger nicht verdeckt
– beim Herabfallen schlagen



Jeder Aufschlagfehler wird als Punkt für den Gegner gezählt.

Ist die SRaT über die Gültigkeit des Aufschlags im Zweifel, kann beim ersten Mal (und nur beim ersten Mal) das Spiel unterbrochen und der Spieler darauf hingewiesen werden. Danach ist jeder zweifelhafte und jeder fehlerhafte Aufschlag für den Gegner zu zählen.

Der Spieler muss dafür sorgen, dass die SRaT den Aufschlag überprüfen kann und keine Zweifel hat.

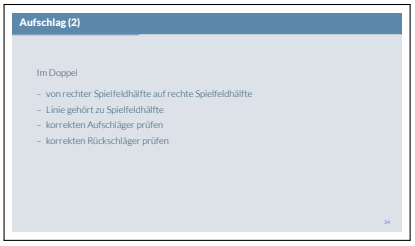
☛ *TT-Regeln A 6*

4.16 Aufschlag (2)

Im Doppel

- von rechter Spielfeldhälfte auf rechte Spielfeldhälfte
- Linie gehört zu Spielfeldhälfte
- korrekten Aufschläger prüfen
- korrekten Rückschläger prüfen

☛ *TT-Regeln A.6, 7 und 8*



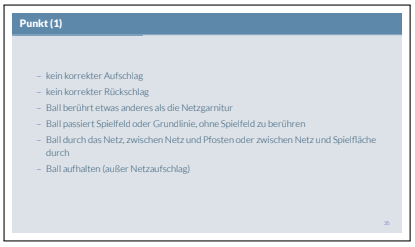
Es ist als SRaT schwierig zu sehen, ob der Ball die Mittellinie berührt hat oder nicht. Deswegen muss die SRaT beim Schiedsen von Doppeln stehen.

Falscher Rückschläger, siehe übernächsten Abschnitt.

4.17 Punkt (1)

- kein korrekter Aufschlag
- kein korrekter Rückschlag
- Ball berührt etwas anderes als die Netzgarnitur
- Ball passiert Spielfeld oder Grundlinie, ohne Spielfeld zu berühren
- Ball durch das Netz, zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche durch
- Ball aufhalten (außer Netzaufschlag)

☛ *TT-Regeln A.10*



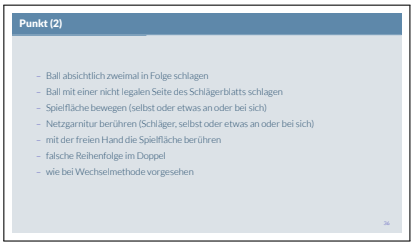
„berührt etwas anderes“ – Decke, Leute, Wand, Leuchte, …

Der Ball darf bei einem Netzaufschlag vor dem Auftreffen auf der eigenen Spielfläche aufgehalten werden. Das wissen viele nicht, macht auch kaum jemand absichtlich.

4.18 Punkt (2)

- Ball absichtlich zweimal in Folge schlagen
- Ball mit einer nicht legalen Seite des Schlägerblatts schlagen
- Spielfläche bewegen (selbst oder etwas an oder bei sich)
- Netzgarnitur berühren (Schläger, selbst oder etwas an oder bei sich)
- mit der freien Hand die Spielfläche berühren
- falsche Reihenfolge im Doppel
- wie bei Wechselmethode vorgesehen

☛ *TT-Regeln A.10*



Die unabsichtliche Doppelberührung ist erlaubt: der Ball wird in einer durchgängigen Bewegung doppelt berührt.

Der Schläger darf eine nicht legale Seite haben (z. B. Belag eingerissen, kein Belag), mit dieser darf dann aber der Ball nicht gespielt werden.

Wurde die Netzgarnitur berührt, ist das Netz neu einzustellen. Geschah das absichtlich (auf Netz drücken o. ä.), gelbe Karte.

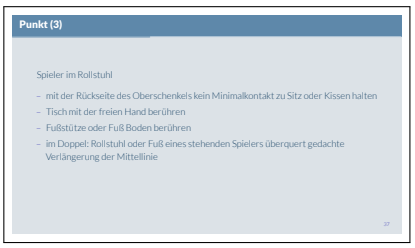
Ist die falsche Reihenfolge im Doppel aus Versehen geschehen, wird der Ballwechsel abgebrochen und ohne Punkt für die Gegner wiederholt.

4.19 Punkt (3)

Spieler im Rollstuhl

- mit der Rückseite des Oberschenkels kein Minimalkontakt zu Sitz oder Kissen halten
- Tisch mit der freien Hand berühren
- Fußstütze oder Fuß Boden berühren
- im Doppel: Rollstuhl oder Fuß eines stehenden Spielers überquert gedachte Verlängerung der Mittellinie

☛ *TT-Regeln A.10*



.

.

.

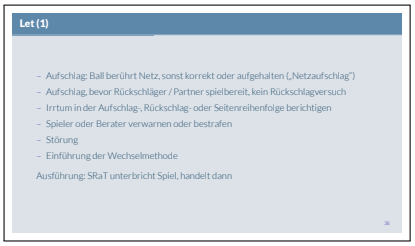
.

4.20 Let (1)

– Aufschlag: Ball berührt Netz, sonst korrekt oder aufgehalten („Netzaufschlag“)
– Aufschlag, bevor Rückschläger / Partner spielbereit, kein Rückschlagversuch
– Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge berichtigen
– Spieler oder Berater verwarnen oder bestrafen
– Störung
– Einführung der Wechselmethode

Ausführung: SRaT unterbricht Spiel, handelt dann

☛ *TT-Regeln A.9*



Unterbrechung durch „Let“.

Immer nur den unterbrochenen Ballwechsel nicht zählen, korrigieren, weitermachen.

Nie irgendwas zurückrechnen bis vor den Anfang des Grunds der Wiederholung, z. B. falscher Aufschläger seit 3:2, bemerkt bei 5:4.

Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge berichtigen:

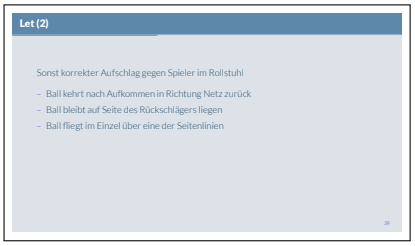
1. Ballwechsel unterbrechen, wenn nötig
2. korrekten Zustand herstellen
3. weitermachen von aktuellem Stand

4.21 Let (2)

Sonst korrekter Aufschlag gegen Spieler im Rollstuhl

– Ball kehrt nach Aufkommen in Richtung Netz zurück
– Ball bleibt auf Seite des Rückschlägers liegen
– Ball fliegt im Einzel über eine der Seitenlinien

☛ *TT-Regeln A.9*



Die Rollstuhlregeln sollen es ermöglichen, ins Spiel zu kommen. Daher wird die Aufschlagregel etwas fairer gegen Rollstuhlfahrer gestaltet, im nachfolgenden Ballwechsel gibt es dann keine Einschränkungen mehr.

Zweimaliges Aufkommen des Balls beim Aufschlag ist erlaubt, das ist dann ganz normal Punkt für den Aufschläger. Voraussetzung ist, dass der Ball dann über die Grund- oder eine der Seitenlinien herausgeht, also nicht liegenbleibt oder in Richtung Netz zurückrollt.

4.22 Zählgerät: Punkt B

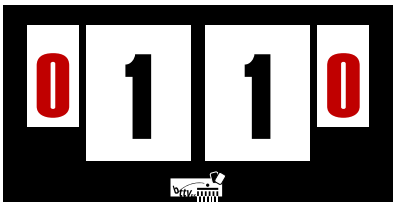


- Faust auf der Seite von B heben
- „null eins“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen

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

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

4.23 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.

4.24 Zählgerät: Satzgewinn A 1. Satz

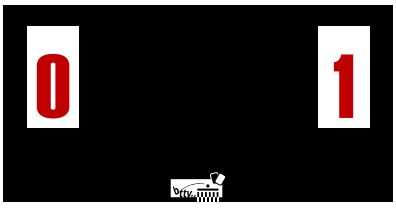


– Faust auf der Seite von A heben
– „elf sieben“
– Faust senken
– Punkte auf Zählgerät einstellen
– „1. Satz A, A führt eins null“
– Satzpause stoppen
– Ergebnis notieren

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

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

4.25 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.

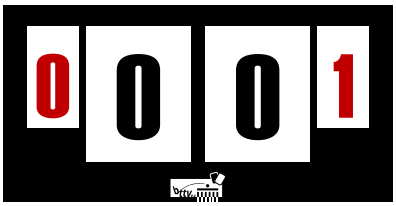
Der Satz wird auf der Seite eingestellt, auf der der entsprechende Spieler nach Seitenwechsel weiterspielen wird.

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.

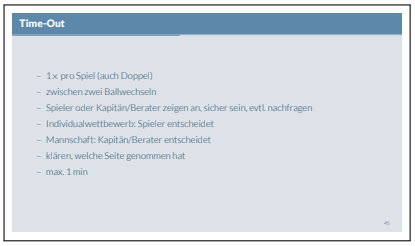
4.26 Zählgerät: Satzbeginn 2. Satz



- 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

4.27 Time-Out

- 1× pro Spiel (auch Doppel)
- zwischen zwei Ballwechseln
- Spieler oder Kapitän/Berater zeigen an, sicher sein, evtl. nachfragen
- Individualwettbewerb: Spieler entscheidet
- Mannschaft: Kapitän/Berater entscheidet
- klären, welche Seite genommen hat
- max. 1 min



Oft wird ein Time-Out nur genuschelt oder weggegangen, hier kurz die Situation klären.

Wurde ein Time-Out von der entscheidenden Person angezeigt, gilt es als genommen, egal, ob es tatsächlich ausgeführt wurde.

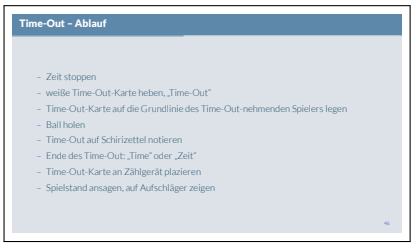
„Zwischen zwei Ballwechseln“ bedeutet: nicht am Satzanfang oder Satzende. Es ist nicht verboten, die beiden Time-Outs direkt nacheinander zu nehmen.

Kommt der Time-Out-nehmende Spieler (oder beide beim Doppel) vor Ablauf der einen Minute zurück, ist das Time-Out beendet.

☛ *TT-Regeln B 4.4.2*

4.28 Time-Out – Ablauf

– 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



.

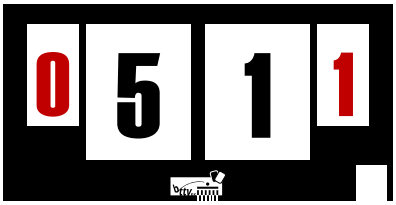
.

.

.

.

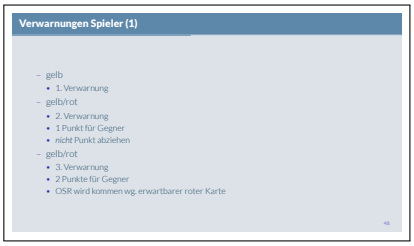
4.29 Zählgerät: Time-Out A



– 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

4.30 Verwarnungen Spieler (1)

– gelb
  · 1. Verwarnung
– gelb/rot
  · 2. Verwarnung
  · 1 Punkt für Gegner
  · *nicht* Punkt abziehen
– gelb/rot
  · 3. Verwarnung
  · 2 Punkte für Gegner
  · OSR wird kommen wg. erwartbarer roter Karte



Verwarnungen = Karten gibt es für Unsportlichkeiten, die noch nicht so schlimm sind, dass disqualifiziert werden muss.

Verwarnungen werden durch Zeigen der entsprechenden Karten gegenüber dem Spieler ausgesprochen. Der Spieler muss die Verwarnung „mitbekommen“ haben, sorgt dafür. Üblicherweise wissen Spieler, warum sie eine Karte erhalten, im Zweifelsfall ruhig erklären.

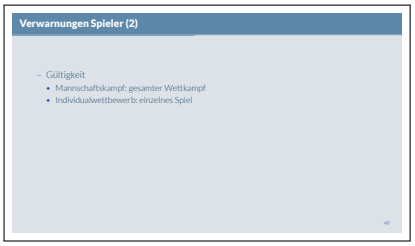
Alle Verwarnungen notieren und der OSR mitteilen.

Es gibt maximal drei Verwarnungen, beim vierten gelbwürdigen Vergehen ist die OSR zu benachrichtigen, die den Spieler mit einer roten Karte disqualifiziert. Üblicherweise wird die OSR bei der dritten Verwarnung in die Nähe kommen, um Zeit zu sparen und sich einen Überblick über die Situation zu verschaffen.

Rot für Spieler (Disqualifikation) darf nur die OSR vergeben.

4.31 Verwarnungen Spieler (2)

– Gültigkeit
  · Mannschaftskampf: gesamter Wettkampf
  · Individualwettbewerb: einzelnes Spiel



Gegebene Karten notieren, damit OSR Bescheid weiß.

Doppel: Spieler verwarnen, der die Unsportlichkeit begangen hat. Die Karte gilt für Folgekarten für das gesamte Doppel. Hat Spieler A eine Karte bekommen und begeht danach Spieler B eine Unsportlichkeit, bekommt das Doppel eine gelb-rote Karte.

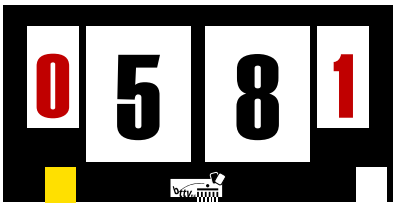
Mannschaftskämpfe: Karten gelten für den gesamten Mannschaftskampf. Hier Karten für OSR auf Schirizettel notieren und durch OSR auf OSR-Bericht dokumentieren, weil sie noch wichtig werden können.

Von Doppel zu Einzel: jeder Spieler nimmt die Karte mit, die ihm gegeben wurde, im obigen Beispiel wären Spieler A und B jeweils gelbverwarnt, weil jeder eine gelbe Karte bekommen hat. Hätte B keine Karte erhalten, wäre im Einzel nur Spieler A gelbverwarnt.

Von Einzel zu Doppel: das Doppel startet mit der höchsten Verwarnung der Einzelspieler, im Beispiel also mit gelb. Hätte Spieler A im Einzel noch eine gelb-rote Karte bekommen, startete das Doppel mit gelb-rot.

Aufgabe der SRaT ist es, die Verwarnungen zu entscheiden und zu notieren. Aufgabe der OSR ist es, diese im OSR-Bericht festzuhalten und der SRaT vor dem Spiel mitzuteilen, die SRaT sollte dabei auch ein Auge auf das Thema haben.

4.32 Zählgerät: Verwarnung B

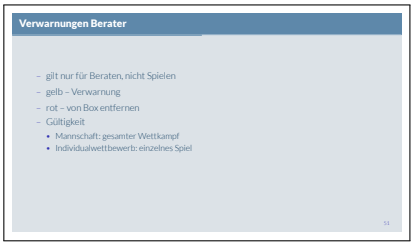


– Spiel stoppen, falls es noch läuft
– gelbe Karte gegen Spieler zeigen
– Karten-Anzeige an Zählgerät plazieren

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

4.33 Verwarnungen Berater

– gilt nur für Beraten, nicht Spielen
– gelb – Verwarnung
– rot – von Box entfernen
– Gültigkeit
  · Mannschaft: gesamter Wettkampf
  · Individualwettbewerb: einzelnes Spiel



Falsche Person berät – sofort rot.

Coaching ist mittlerweile sehr weiträumig erlaubt. Dabei dürfen aber das Spiel und der Gegner nicht gestört werden, sonst gelb.

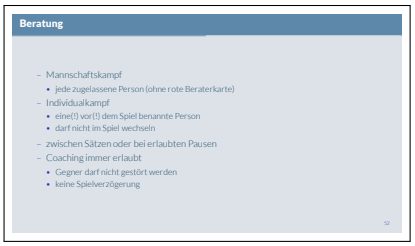
Wird ein Spieler wegen Beratung von der Box entfernt, darf er nicht mehr Beraten, aber noch Spielen. Analoges gilt bei roter Karte beim Spielen, dann darf er weiter beraten.

Rot für Berater darf durch SRaT erfolgen.

4.34 Beratung

- Mannschaftskampf
  - jede zugelassene Person (ohne rote Beraterkarte)
- Individualkampf
  - eine(!) vor(!) dem Spiel benannte Person
  - darf nicht im Spiel wechseln
- zwischen Sätzen oder bei erlaubten Pausen
- Coaching immer erlaubt
  - Gegner darf nicht gestört werden
  - keine Spielverzögerung

☛ *TT-Regeln B 5.1*



Beratung und Coaching sind nur durch zugelassene Personen oder benannte Berater erlaubt.

Wichtig ist, dass im Individualkampf der Berater *vor* dem Spiel benannt wird, er darf dann nicht mehr gewechselt werden. Hier bei den Spielern nachfragen.

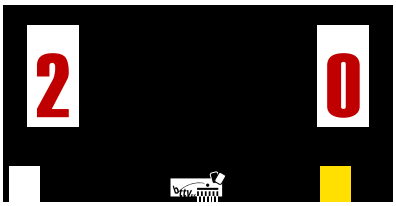
Wird kein Berater benannt, darf auch niemand beraten.

4.35 Zählgerät: Satzgewinn A 2. Satz



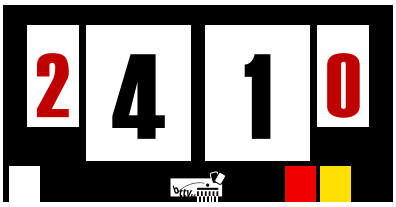
- Faust auf der Seite von A heben
- „elf sieben“
- Faust senken
- Punkte auf Zählgerät einstellen
- „2. Satz A, A führt zwei null“
- Satzpause stoppen
- Ergebnis notieren

4.36 Zählgerät: Umstellen in Satzpause



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

4.37 Zählgerät: 2. Verwarnung B

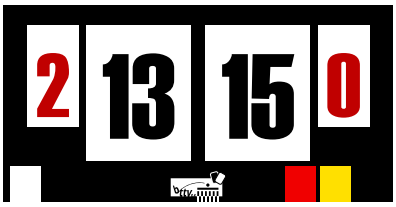


- Spiel stoppen, falls es noch läuft
- gelbe und rote Karte gemeinsam gegen Spieler zeigen
- Punkt für A einstellen
- „vier eins“
- Karten-Anzeige an Zählgerät plazieren

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.

4.38 Zählgerät: Satzgewinn B 3. Satz

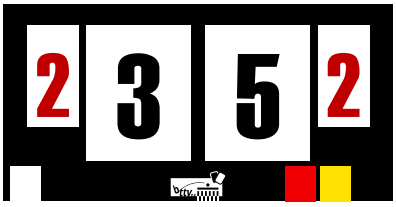


– Faust auf der Seite von B heben
– „fünfzehn dreizehn“
– Faust senken
– Punkte auf Zählgerät einstellen
– „3. Satz B, A führt zwei eins“
– Satzpause stoppen
– Ergebnis notieren

„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 Umrechen und muss lediglich 10 bzw. 20 addieren, um den korrekten Spielstand zu erhalten.

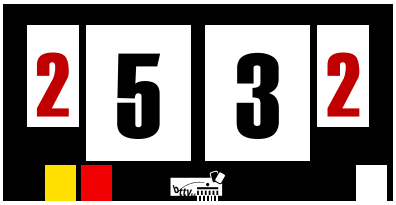
4.39 Zählgerät: Seitenwechsel Entscheidungssatz vor Wechsel



– 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.

4.40 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.

4.41 Handtuchpause

– alle 6 Punkte
– beim Seitenwechsel Entscheidungssatz
– wenn Spiel nicht verzögert wird
– Wiederherstellung korrekter Spielbedingungen (z. B. Schweiß auf Tisch)

☛ *Regelauslegungen 2011, TT-Regeln B 4.4.1.2*



Nicht trödeln, aber auch nicht hetzen. Die Handtücher müssen immer vollständig in den Handtuchboxen sein, insbesondere nicht überstehen, am Tisch oder über eine Umrandung hängen.

Außerhalb der offiziellen Handtuchpausen darf zum Handtuch gegriffen werden, wenn das Spiel nicht verzögert wird, also z. B. wenn der Gegner den Ball holt.

Immer erlauben sollte man den Griff zum Handtuch, wenn die Spielbedingungen gestört werden, also z. B. der Tisch wegen Nässe abgewischt werden muss oder wenn Brillenträger Schweißtropfen auf die Brille bekommen. Kein Grund sind z. B. Schweißtropfen in den Augen, diese können mit der Hand oder dem Hemd abgewischt werden.

Wenn die Spielbedingungen gestört werden, für Abhilfe sorgen, also z. B. Schweißflecken auf Tisch oder Schläger abwischen lassen, wenn man sie bemerkt.

4.42 Zählgerät: Satz- und Spielgewinn A

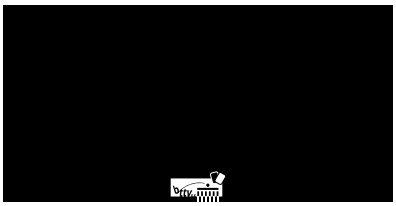


– Faust auf der Seite von A heben
– „elf neun“
– Faust senken
– Punkte auf Zählgerät einstellen
– „5. Satz A, A gewinnt das Spiel drei zwei“
– Spielern die Hand geben (neutral)
– Ergebnis notieren, deutlich schreiben, Karten nicht vergessen

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

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

4.43 Zählgerät: Verlassen der Box



– Zählgerät leeren

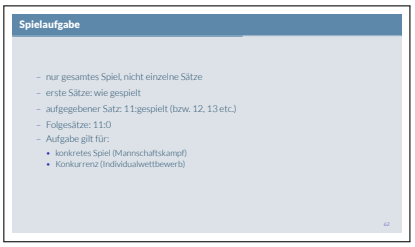
Anzeige-Kärtchen nicht vergessen. Bälle einsammeln, Box aufräumen, wenn nötig. Leserlich ausgefüllten SR-Zettel bei der OSR abgeben.

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

4.44 Spielaufgabe

- nur gesamtes Spiel, nicht einzelne Sätze
- erste Sätze: wie gespielt
- aufgegebener Satz: 11:gespielt (bzw. 12, 13 etc.)
- Folgesätze: 11:0
- Aufgabe gilt für:
  - konkretes Spiel (Mannschaftskampf)
  - Konkurrenz (Individualwettbewerb)

☛ *Regelauslegungen, TT-Regeln B 5.3.1.1*



„Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.“

Manche Spieler wissen nicht, dass keine Sätze, sondern nur Spiele aufgegeben werden dürfen, daher bei Aufgabe kurz darauf hinweisen.

Im Mannschaftskampf kann ein Spiel aufgegeben werden und zum nächsten angetreten werden. Im Individualwettbewerb nicht.

Vielen ist nicht klar, dass in Individualwettbewerben die gesamte Konkurrenz aufgegeben wird. Wenn es geht, auch darauf hinweisen.

Konkurrenz: Einzel-, Doppel-, Mixed- oder Mannschaftskonkurrenz

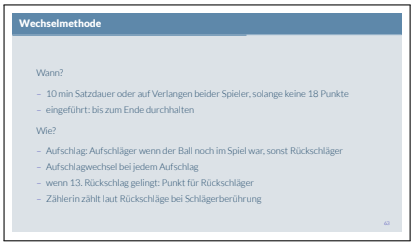
4.45 Wechselmethode

Wann?

- 10 min Satzdauer oder auf Verlangen beider Spieler, solange keine 18 Punkte
- eingeführt: bis zum Ende durchhalten

Wie?

- Aufschlag: Aufschläger wenn der Ball noch im Spiel war, sonst Rückschläger
- Aufschlagwechsel bei jedem Aufschlag
- wenn 13. Rückschlag gelingt: Punkt für Rückschläger
- Zählerin zählt laut Rückschläge bei Schlägerberührung



Wenn 18 Punkte in einem Satz gespielt sind, darf die Wechselmethode nicht eingeführt werden, auch nicht auf Wunsch der Spieler. Ist die Wechselmethode einmal eingeführt, wird sie bis zum Ende des Spiels beibehalten.

Sind noch keine 18 Punkte gespielt, können sich die Spieler auf deren Einführung einigen, beide müssen das wollen. Ansonsten wird das Spiel von der SRaT nach 10 min Satzspielzeit unterbrochen, um das Spiel nach der Wechselmethode fortzuführen.

Für die Wechselmethode sind, wenn möglich, zwei Personen nötig: die SRaT und eine Zählerin. Gibt es keine Zählerin, zählt die SRA. Gibt es keine SRA, zählt die SRaT, das wird allerdings stressig.

Bei der Wechselmethode gewinnt der Rückschläger den Punkt, wenn ihm 13 korrekte Rückschläge gelingen. Daher werden die Rückschläge laut gezählt, genau bei der Schlägerberührung.

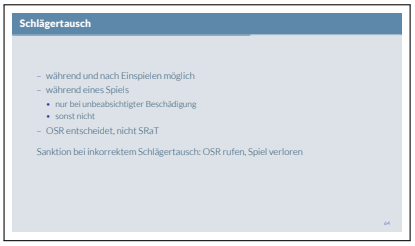
Aufschläger ist der bisherige Aufschläger, wenn das Spiel im Ballwechsel unterbrochen wurde, ansonsten der bisherige Rückschläger. Der Aufschlag wechselt nach jedem Punkt.

4.46 Schlägertausch

– während und nach Einspielen möglich
– während eines Spiels
  · nur bei unbeabsichtigter Beschädigung
  · sonst nicht
– OSR entscheidet, nicht SRaT

Sanktion bei inkorrektem Schlägertausch: OSR rufen, Spiel verloren

---



Über die Beschädigung des Schlägers entscheidet die OSR, sowohl, ob der Schläger überhaupt beschädigt ist als auch, ob er ausgetauscht werden darf. Hier ist natürlich die Information der SRaT wichtig, ob die Beschädigung absichtlich und unbeabsichtigt erfolgte.

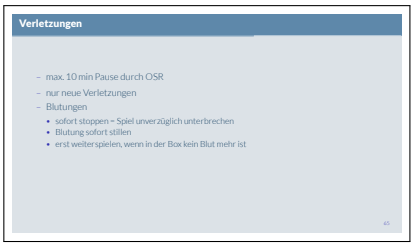
Ein sanktionierter Tausch muss absichtlich sein.
Sonderfall im Doppel: aus Versehen falschen Schläger erwischen ist sanktionsfrei.

Beispiele

- unabsichtlich
  - Belag im Schlag an der Tischkante einreißen
  - Griff bricht durch Hängenbleiben am Tisch ab
- evtl. unabsichtlich
  - Schläger hochwerfen und nicht auffangen
- nicht unabsichtlich
  - Schläger zerbrechen
  - Belag runterreißen

4.47 Verletzungen

- max. 10 min Pause durch OSR
- nur neue Verletzungen
- Blutungen
  - sofort stoppen = Spiel unverzüglich unterbrechen
  - Blutung sofort stillen
  - erst weiterspielen, wenn in der Box kein Blut mehr ist



10 min pro Spiel, Einzelpausen werden addiert.

Es gelten nur neue Verletzungen, stört eine bei Spielbeginn bestehende Verletzung, wird keine Pause gewährt.

Krämpfe gelten nicht als Verletzung, sie sind Erschöpfung und durch den Spieler vermeidbar.

Die SRaT stellt die Verletzung fest, unterbricht das Spiel und informiert die OSR, die dann über die Pause entscheidet.

☛ *TT-Regeln B 4.4.4 – 4.4.6*

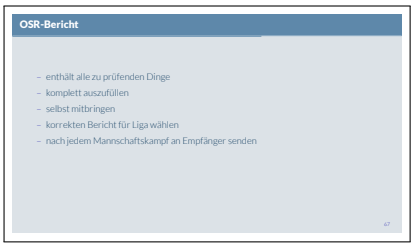
5 Oberschiedsrichterin / Oberschiedsrichter Mannschaftskämpfe

In diesem Abschnitt erläutern wir die Aufgaben der Oberschiedsrichterin bzw. der Oberschiedsrichters bei Mannschaftskämpfen. Im BeTTV werden OSR ab der Oberliga eingesetzt, im ersten Jahr leiten neue VSR Spiele der Oberliga und Regionalliga.

Aufgabe der OSR ist, einen Mannschaftskampf zu leiten und den OSR-Bericht auszufüllen und abzuschicken.

5.1 OSR-Bericht

- enthält alle zu prüfenden Dinge
- komplett auszufüllen
- selbst mitbringen
- korrekten Bericht für Liga wählen
- nach jedem Mannschaftskampf an Empfänger senden



Der OSR-Bericht enthält alle Informationen und Fragen, die vor und während des Spiels beantwortet werden müssen. Er muss ausgefüllt nach dem Spiel an die Empfänger gesendet werden, meist spielleitende Stelle und VSRO.

Der Bericht muss neutral und faktenbasiert ausgefüllt werden. Er ist u. a. die Grundlage für Sanktionen. Lasst Euch nicht unter Druck setzen, Gefälligkeiten in den Bericht zu schreiben.

Es gibt eine gute digitale Version.

5.2 Vorbereitung

- Wann eintreffen?
- Materialien dabei?
- Wer spielt?
- Spielnummer
- Liga (Bedingungen, Spielsystem, OSR-Bericht)
- Bezahlung



Wer spielt: Mannschaftsnamen und Spieler, gern auch Material. Das muss zwar alles von den Mannschaftsführern mitgebracht werden, schadet aber nicht, wenn man das vorher schon weiß.

Materialien

– Hallenschuhe
– Graue Hose (VSR)
– Schwarzes Hemd (VSR)
– Namensschild bzw. OSR-Schild (bei OSR-Einsatz)
– Karten (gelb, rot, weiß)
– Wählchip
– Netzlehre aus Kunststoff und aus Metall zur Prüfung der Netzspannung
– Stoppuhr
– Funktionsfähige Kugelschreiber
– Aktuelle Liste zugelassener Beläge (LARC, im DTTB alle LARCs der laufenden Saison)
– Aktuelle Liste der genehmigten Materialien
– Quittung für die Aufwandsentschädigung

Richtigen OSR-Bericht nicht vergessen, der wird nicht gestellt. Spielformulare stellt die Heimmmannschaft.

Spielsystem ist fast überall Bundessystem, außer bei Jugend, Pokal, unteren Damen, …

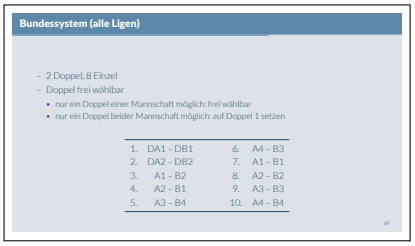
Bezahlung ändert sich jede Saison, steht (wie fast alles) auf den Schiriseiten.

5.3 Bundessystem (alle Ligen)

– 2 Doppel, 8 Einzel
– Doppel frei wählbar
  · nur ein Doppel einer Mannschaft möglich: frei wählbar
  · nur ein Doppel beider Mannschaft möglich: auf Doppel 1 setzen

1.	DA1 – DB1	6.	A4 – B3
2.	DA2 – DB2	7.	A1 – B1
3.	A1 – B2	8.	A2 – B2
4.	A2 – B1	9.	A3 – B3
5.	A3 – B4	10.	A4 – B4

Mit Doppeln beginnen, Einzelaufstellung muss vor dem ersten Einzel, also nach den Doppeln feststehen. Bis Einzelbeginn kann die Aufstellung geändert werden.



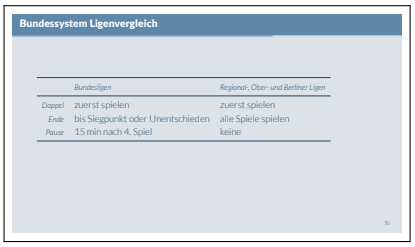
In den Ligen gibt es kleine Unterschiede.

.

5.4 Bundessystem Ligenvergleich

	Bundesligen	*Regional-, Ober- und Berliner Ligen*
Doppel	zuerst spielen	zuerst spielen
Ende	bis Siegpunkt oder Unentschieden	alle Spiele spielen
Pause	15 min nach 4. Spiel	keine

Die Doppel werden gespielt, Ausnahmen gab es nur während der Corona-Zeit. Die Doppel werden als erstes gespielt, kein Warten auf verspätetes Eintreffen einzelner Spieler.



In den Bundesligen endet das Spiel mit dem Sieg oder Unentschieden.

In den Regional- und Oberligen werden alle Spiele ausgespielt, d. h. ein Spiel kann auch 10:0 enden. Fehlt ein Spieler, werden seine Spiele kampflos gewertet. Fehlen Spieler beider Mannschaften, werden entsprechend weniger Spiele ausgetragen.

Die Pause nach dem 4. Spiel ist Pflicht, das ist nicht verhandelbar.

5.5 1. Bundesliga Damen

- Eintreffen 90 min vor Spielbeginn
- Bundessystem
  - spielen bis Siegpunkt oder Unentschieden
  - Pause von 15 min nach 4. Spiel Pflicht
- Box: 14 m × 7 m × 5 m
- Licht: empfohlen 1000 lx, mindestens 600 lx
- Schlägerprüfung mit elektronischem Messgerät
- geprüfte SRaT und SRA werden eingesetzt



90 min braucht man tatsächlich.

Licht: empfohlen 1000 lx, mindestens 600 lx.

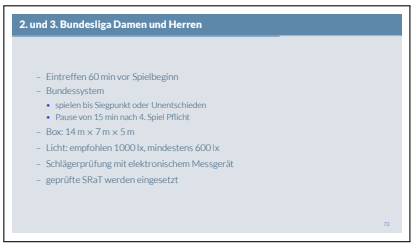
Für alle Klassen gilt:

Eine dauerhafte Verkleinerung der Box kann von den Mannschaften bei der spielleitenden Stelle beantragt werden, die Erlaubnis wird vorgelegt. Die Boxen müssen vor jedem Wettkampf gemessen werden, es haben sich Lasermesser oder Gliedermaßstäbe bewährt.

Die Leuchten müssen in mindestens 4 m Höhe angebracht sein. Luxmeter sind relativ teuer, Handy-Messungen sind nur ein grober Anhaltspunkt.

5.6 2. und 3. Bundesliga Damen und Herren

– Eintreffen 60 min vor Spielbeginn
– Bundessystem
  · spielen bis Siegpunkt oder Unentschieden
  · Pause von 15 min nach 4. Spiel Pflicht
– Box: 14 m × 7 m × 5 m
– Licht: empfohlen 1000 lx, mindestens 600 lx
– Schlägerprüfung mit elektronischem Messgerät
– geprüfte SRaT werden eingesetzt



Auch die 60 min braucht man.

Ansonsten gelten die Anmerkungen der 1. Bundesliga.

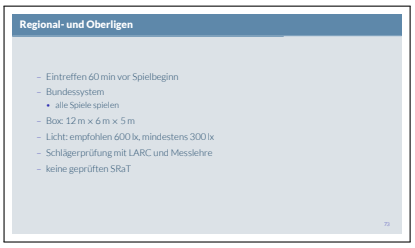
.

.

5.7 Regional- und Oberligen

– Eintreffen 60 min vor Spielbeginn
– Bundessystem
  · alle Spiele spielen
– Box: 12 m × 6 m × 5 m
– Licht: empfohlen 600 lx, mindestens 300 lx
– Schlägerprüfung mit LARC und Messlehre
– keine geprüften SRaT

Die 60 min sind mit Schlägerprüfung etc. sinnvoll, da keine Unterstützung durch geprüfte SRaT stattfinden kann. Schlägerprüfung erfolgt analog, also mit LARC und Sichtprüfung.



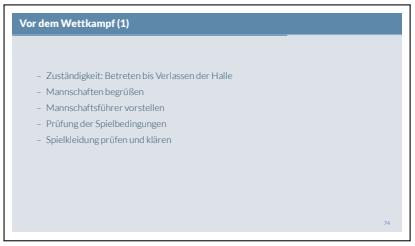
Licht: empfohlen 600 lx, mindestens 300 lx.

Es gibt keine vorgeschriebene Pause.

5.8 Vor dem Wettkampf (1)

– Zuständigkeit: Betreten bis Verlassen der Halle
– Mannschaften begrüßen
– Mannschaftsführer vorstellen
– Prüfung der Spielbedingungen
– Spielkleidung prüfen und klären

Mannschaften neutral begrüßen, insbesondere Mannschaftsführer. Namen der Mannschaftsführer nennen lassen und Aufschreiben im OSR-Bericht.



Alle Beanstandungen, die vor dem Spiel festgestellt werden, möglichst frühzeitig den betroffenen Personen mitteilen, damit genug Zeit bleibt, Abhilfe zu schaffen.

Wird keine Abhilfe geschaffen, ist das Spiel meist durchzuführen und der Umstand im OSR-Bericht festzuhalten. Manchmal kann deswegen auch von einem Mannschaftsführer Protest eingelegt werden, dann ist auch dieses zu notieren. Die OSR kann *nicht* das Spiel nicht austragen lassen und auch selbst keinen Protest einlegen. Auch nicht, wenn es z. B. sehr, sehr kalt ist.

Prüfung der Spielbedingungen

(alles im OSR-Bericht vermerken)

– Boden
  · matt
  · nicht hell
  · rutschfest (Lappen erlauben)
– Zähltafel
– Handtuchhalter

– Box
– Licht
– Temperatur mind. 15 °C (sehr kalt)
– Bälle, Tische, Netze, Werbung, Kleidung wie genehmigt

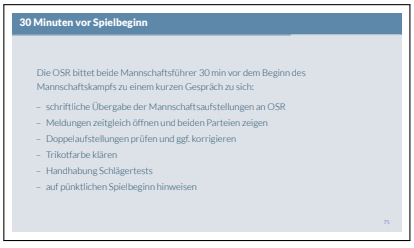
Spielkleidung

– Farbe
  · nicht wie Ball
  · Gegner unterschiedlich
  · Gastmannschaft wechselt bei Gleichfarbigkeit
  · kleinere ballfarbene Flächen erlaubt
– Einheitlichkeit
– Trainingsanzug genehmigungspflichtig durch OSR (also Euch)

5.9 30 Minuten vor Spielbeginn

Die OSR bittet beide Mannschaftsführer 30 min vor dem Beginn des Mannschaftskampfs 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 Schlägertests
– auf pünktlichen Spielbeginn hinweisen



Die gegnerischen Mannschaftsführer haben das Recht, die Mannschaftsaufstellung zu sehen.

Die Doppelaufstellungen sind zu prüfen. Bei falschen Doppelaufstellungen korrigiert die OSR die Aufstellung und informiert die Mannschaftsführer. Im Bundessystem kann die Aufstellung nur falsch sein, wenn beide Mannschaften unvollständig sind und das Doppel nicht auf 1 gesetzt haben.

Informiert die Mannschaftsführer, wie Ihr die Schlägertests durchführt, insbesondere:

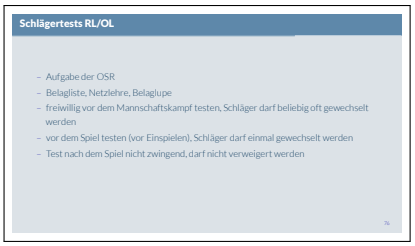
– Wann?
– Wie?
– Behaltet Ihr die Schläger oder testet Ihr vor jedem Spiel?

Der pünktliche Spielbeginn sorgt oft für Diskussionen, Spielbeginn = Zeitpunkt des ersten Aufschlags des ersten Spiels und wird so in den OSR-Bericht eingetragen. Darüber ist keine Diskussion möglich. Sollte das Spiel verspätet beginnen, so hat die Heimmannschaft die Möglichkeit, dies mit der spielleitenden Stelle zu klären, nicht mit der OSR. Sofern bekannt, sollte man den Grund für den verspäteten Spielbeginn in den OSR-Bericht eintragen.

5.10 Schlägertests RL/OL

- Aufgabe der 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

Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Das Blatt muss jedoch eben und unbiegsam und mindestens zu 85 % aus Holz sein. Die Größe ist praktisch begrenzt durch den Belag, der darf nicht gestückelt sein.



Beläge

Eine zum Schlagen des Balls benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi oder mit Sandwich-Gummi bedeckt sein.

Noppengummi
: Noppen nach außen
Gesamtdicke einschließlich Klebstoff max. 2.0 mm
bedeckt mit Noppen, die gleichmäßig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar mindestens 10 und höchstens 30 Noppen/cm^2.

Sandwich-Gummi
: Noppen nach innen oder nach außen
Sandwichgummi mit Noppengummi einschließlich Klebstoff: max. 2.0 mm + max. 2.0 mm

Beide Schlägerseiten müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite schwarz. Die andere Seite muss farbig sein, wenn ein Belag vorhanden ist, dann in einer zugelassenen Farbe (LARC). Wenn kein Belag vorhanden ist, dann in einer nichtschwarzen, nicht-ballfarbenen helleuchtenden Farbe.

Das heißt, eine nicht zum Schlagen benutzte Seite muss keinen Belag haben.

Wenn ein Belag aufgeklebt ist, muss er zugelassen sein. Wenn ein Belag beschädigt ist, also beim Test durchfällt, darf diese Seite nicht zum Schlagen benutzt werden. Falls doch: Punkt für den Gegner.

Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausstehen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein. Griff = irgendwas, das sich eignet, um den Schläger festzuhalten.

Das Belagmaterial muss ohne irgendeine physikalische, chemische oder sonstige Behandlung verwendet werden.

Prüfung

Entscheidung der OSR ist endgültig. Schläger, die bei einer OSR durchgehen, können bei einer anderen durchfallen, hier möglichst einheitlich und konsistent handeln.

- Sichtprüfung
- Belag
  - LARC (Liste der zugelassenen Beläge)
  - Dicke
  - Zustand
- Schläger einsammeln und zu Spielen rausgeben, sonst vor jedem Spiel prüfen

Sofern eine Prüfung mit einem elektronischen Messgerät durchgeführt wird, ist bei Beanstandung des Schlägers das entsprechende Protokoll auszufüllen.

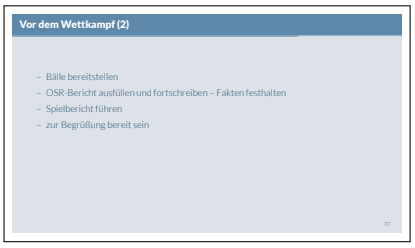
Ein Schläger ist *vor* dessen Einsatz zu prüfen, wenn die OSR den Schläger zwischen den Spielen nicht erhält, vor jedem Spiel.

Freiwillige Tests sind jederzeit möglich, der Schläger darf dann bei Beanstandung wieder zurückgenommen und nachgebessert werden.

Wird der Schläger beim nicht-freiwilliger Test (dem letzten) vor dem Spiel beanstandet, so wird er nicht zurückgegeben. Der Spieler darf dann genau einmal einen neuen Schläger bringen und, wenn noch Zeit ist, diesen testen lassen. Wenn keine Zeit mehr ist, spielt er mit dem Schläger und der Schläger wird nach dem Spiel getestet. Fällt der Schläger dann durch, ist das Spiel verloren.

5.11 Vor dem Wettkampf (2)

- Bälle bereitstellen
- OSR-Bericht ausfüllen und fortschreiben – Fakten festhalten
- Spielbericht führen
- zur Begrüßung bereit sein



Bälle stellt die Heimmannschaft, die Spieler können sich welche für das Spiel heraussuchen, pro Tisch mindestens 3 Bälle herausgeben lassen. Nach Beginn des Mannschaftskampfs gibt es keine Diskussionen über die Bälle.

Den richtigen OSR-Bericht verwenden (Download beim BeTTV oder DTTB). Inhalte des OSR-Berichts nicht verhandeln, alle Tatsachen reinschreiben. Genehmigte Ausnahmen notieren.

Spielbericht führen (richtiges Spielsystem nehmen): Mannschaften eintragen und Ergebnisse eintragen. Für Online-Eintragungen ist die OSR nicht zuständig.

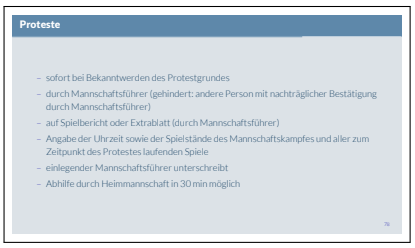
Praxistip: Einzelaufstellung erst nach Beginn des ersten Einzels eintragen, diese kann sich ändern. Spielbericht lesbar, da die Begrüßung oft mit Hilfe des Spielberichts durchgeführt wird.

Spätestens zur Begrüßung muss alles fertig sein. Das ist ca. 10 min vor dem Spiel.

5.12 Proteste

- sofort bei Bekanntwerden des Protestgrundes
- durch Mannschaftsführer (gehindert: andere Person mit nachträglicher Bestätigung durch Mannschaftsführer)
- auf Spielbericht oder Extrablatt (durch Mannschaftsführer)
- Angabe der Uhrzeit sowie der Spielstände des Mannschaftskampfes und aller zum Zeitpunkt des Protestes laufenden Spiele
- einlegender Mannschaftsführer unterschreibt
- Abhilfe durch Heimmannschaft in 30 min möglich

☛ *TT-Regeln B 3.3, WO BTTV E 3.3*



Proteste müssen bei Bekanntwerden des Protestgrunds eingelegt werden. Später geht das nicht mehr. Grund: evtl. ist Abhilfe möglich. Die Abhilfe (durch die Heimmannschaft) muss innerhalb von 30 min erfolgen. Auch bei Abhilfe ist der Protest zu notieren und weiterzugeben.

Proteste sind möglich gegen: Spielbedingungen, Regelentscheidungen von SR und SRA, Entscheidungen des OSR sowie Auslegungen von OSR oder Turnierleitung.

Proteste sind *nicht* möglich gegen: Tatsachenentscheidungen von SRaT und SRA oder Regelentscheidungen des OSR.

Proteste über Regelentscheidungen von SR und SRA sind bei der OSR einzulegen.

Proteste über Entscheidungen des OSR oder Spielbedingungen sind bei der spielleitenden Stelle schriftlich einzulegen.

Die OSR entscheidet nicht über diese Proteste, sondern notiert einen Protest lediglich. Wenn möglich, den Protest vom Mannschaftsführer aufschreiben lassen, dann ist nichts verfälscht oder falsch verstanden. Dazu unterbricht die OSR den Wettkampf, notiert alle Angaben, lässt unterschreiben und dann geht der Wettkampf weiter.

Der Protest wird vom einlegenden Mannschaftsführer unterschrieben und damit offiziell. Wenn der Mannschaftsführer gerade spielt, wird der Protest notiert, der Mannschaftsführer unterschreibt dann (oder nicht) wenn er das Spiel beendet hat.

Ein Protest hat aus Sicht der OSR keinen Einfluss darauf, ob das Spiel fortgeführt wird. Dies liegt im Ermessen der Mannschaftsführer.

Ist kein Platz mehr auf dem Spielbericht, so ist ein zweites Blatt zu nutzen, an den Durchschlag für beide Mannschaften denken.

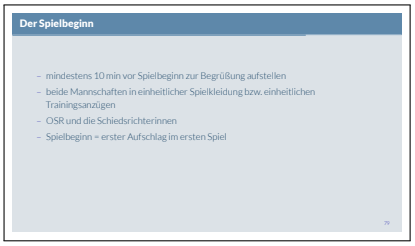
Vereinbarungen, die ohne OSR zwischen den Mannschaftsführern getroffen werden, revidieren keine Entscheidung der OSR.

Über Proteste entscheidet endgültig:

- OSR über Regelentscheidungen von SR und SRA
- Turnierleitung über Entscheidungen des OSR
- ITTF über Auslegungen von OSR oder Turnierleitung

5.13 Der Spielbeginn

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



Die Einheitlichkeit der Kleidung ist wichtig.

Einheitlich = mindestens gleiche Grundfarbe.

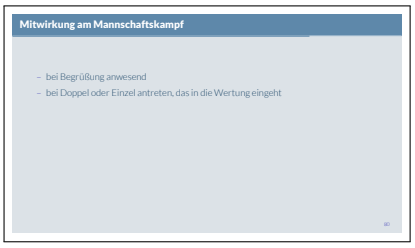
Tatsächlichen Spielbeginn auf dem OSR-Bericht notieren. Nicht feilschen: ob es eine Strafe wegen Verspätung gibt, könnt Ihr nicht ermessen.

Bei der Begrüßung neutral gucken, nicht klatschen, es sei denn, für Ehrungen.

5.14 Mitwirkung am Mannschaftskampf

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

---



Bei Begrüßung anwesend: d. h. *in* (nicht vor) der Halle. Das muss nicht bei der Mannschaft sein, nicht in Spielkleidung o. ä. Es reicht die physische Anwesenheit.

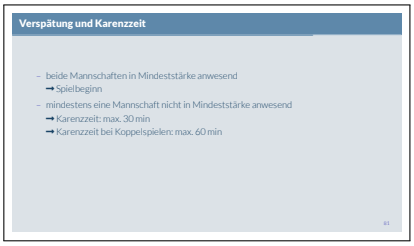
Ist der Spieler nicht bei der Begrüßung anwesend, muss er zu einem Doppel oder Einzel antreten, das in die Wertung eingeht. Das heißt, wenn er zu spät kommt, nur das zweite Einzel spielt und das Spiel vorher zu Ende ist – Pech gehabt.

Das ist die Kurzzusammenfassung, bitte 👉 *BeTTV-WO 4 und 5* vor einem Wettkampf konsultieren.

5.15 Verspätung und Karenzzeit

– beide Mannschaften in Mindeststärke anwesend ➞ Spielbeginn
– mindestens eine Mannschaft nicht in Mindeststärke anwesend ➞ Karenzzeit: max. 30 min ➞ Karenzzeit bei Koppelspielen: max. 60 min

---



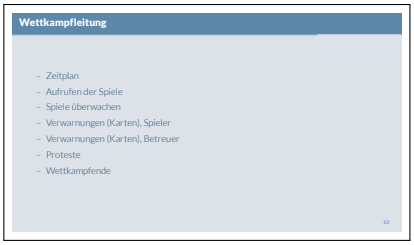
Die Definition von „anwesend“ gab es vorher: „bei Begrüßung ins Halle oder bei Doppel oder Einzel antreten, das in die Wertung eingeht“. Sind also zwei Leute in der Halle und einer davor, ist die Mannschaft nicht in Mindeststärke anwesend.

Koppelspiele sind Spiele, bei denen zwei Spiele an einem Tag stattfinden.

Die Karenzzeit ist ein Mindestwert, der gewartet werden *muss*. Die Mannschaften können sich einigen, länger zu warten. Hier sollte man als OSR entgegenkommend sein.

5.16 Wettkampfleitung

– Zeitplan
– Aufrufen der Spiele
– Spiele überwachen
– Verwarnungen (Karten), Spieler
– Verwarnungen (Karten), Betreuer
– Proteste
– Wettkampfende



Zeitplan betrifft hauptsächlich die Pausen zwischen den Spielen (keine, es sei denn, ein Spieler muss sofort wieder spielen, dann bis zu fünf Minuten) sowie die Pause im Bundessystem. Die Zeiten sind nicht verhandelbar.

Aufrufen der Spiele geschieht nach der Reihenfolge des Spielsystems, das 1. Spiel an Tisch 1, das 2. Spiel an Tisch 2. Jedes folgende Spiel wird am erstem freien Tisch angesetzt, keine Diskussion. Aufrufen des nächsten Spiels: sofort nach Spielende, aber laufende Spiele nicht stören.

Es gibt keinen zweiten Aufruf, Nichterscheinen bedeutet Verlust des Spiels.

Spiele überwachen

- Ergebnisse in Spielbericht eintragen
- SRaT kontrollieren, evtl. auswechseln
- Disziplin
  - Fehlverhalten ahnden (Karten)
  - nicht zu hart oder zu weich sein
  - Zuschauerdisziplin ist nicht Sache der OSR, sondern der Veranstalter
- Spielstandsanzeige aktualisieren
- Verlassen der Box genehmigen (oder nicht)
- Tragen von Trainingsanzügen genehmigen (oder nicht)
- Auslegung von Regeln und Bestimmungen (endgültig)
- Schlägertausch genehmigen (oder nicht)
- Verletzungspause genehmigen (oder nicht)

Verwarnungen (Karten), Spieler

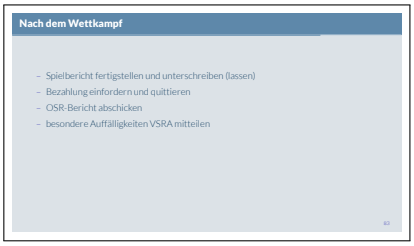
- rot
  - Disqualifikation
  - im Mannschaftskampf immer bis zum Ende des Mannschaftskampfs
  - gilt als Spieler, nicht als Betreuer
- gelb bzw. gelb/rot als Ausnahme, wenn keine geprüften SRaT
- im OSR-Bericht notieren mit ausreichend konkretem Text zum Nachvollziehen des Sachverhalts (nicht „unsportliches Verhalten“, sondern „Tritt gegen die Matte“)

Verwarnungen (Karten), Betreuer

- rot
- im OSR-Bericht notieren mit ausreichend Text
- gilt als Betreuer, nicht als Spieler

5.17 Nach dem Wettkampf

- Spielbericht fertigstellen und unterschreiben (lassen)
- Bezahlung einfordern und quittieren
- OSR-Bericht abschicken
- besondere Auffälligkeiten VSRA mitteilen



Spielbericht wird durch OSR und Mannschaftsführer unterschrieben. Dann dem Heimverein aushändigen, wenn man nett ist, auch dem Gastverein.

Bezahlung durch den Heimverein, Höhe der Aufwandsentschädigung auf den Schiriseiten. Quittung für die Aufwandsentschädigung unterschreiben, zur Not den Heimverein daran erinnern.

OSR-Bericht geht an die OSR-Berichtsempfänger und den VSR-Obmann – Schiriseiten.

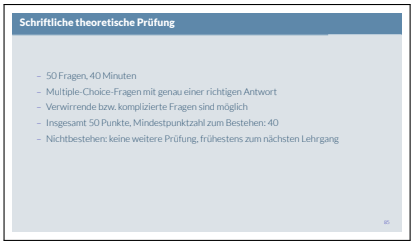
Auffälligkeiten, Fragen, Probleme, sonstiger Gesprächsbedarf an den VSRA.

6 Prüfungen

Was für Prüfungen stehen an und wie sehen die Anforderungen aus?

6.1 Schriftliche theoretische Prüfung

- 50 Fragen, 40 Minuten
- Multiple-Choice-Fragen mit genau einer richtigen Antwort
- Verwirrende bzw. komplizierte Fragen sind möglich
- Insgesamt 50 Punkte, Mindestpunktzahl zum Bestehen: 40
- Nichtbestehen: keine weitere Prüfung, frühestens zum nächsten Lehrgang



Die theoretische Prüfung findet in der Geschäftsstelle des BeTTV in der Paul-Heyse-Straße statt.

Verwirrende Fragen sind: Fragen, die inhaltlich verschieden sind; zu viel Information, … Diese sind ausgedünnt worden, die Fragen sind größtenteils fair.

Bei Nichtbestehen wird die praktische Prüfung nicht mehr durchgeführt, eine weitere Prüfung ist erst zum nächsten Lehrgang wieder möglich.

Hinweise des DTTB

> Hinweise zur schriftlichen Prüfung
>
> Die Bearbeitungszeit der Fragen beträgt 40 Minuten. Es ist ihnen nicht erlaubt, Hilfsmittel hinzuzuziehen!
>
> Die schriftliche Prüfung besteht aus insgesamt 50 Fragen (darunter ggf. bis zu 5 eigene Fragen des jeweils prüfenden Landesverbandes). Diese beziehen sich auf die Internationalen Tischtennisregeln A und B und ihre Auslegungen durch den DTTB, die BSO des DTTB sowie die WO des DTTB in der Version des jeweiligen Landesverbandes.
>
> Für jede Frage stehen verschiedene Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, von denen jeweils nur eine richtig ist. Bitte geben Sie entweder an, welche der genannten Aussagen zutreffend ist, oder, wenn Spielsituationen geschildert werden, welche Entscheidung der Schiedsrichter bzw. der Oberschiedsrichter zu treffen hat.
>
> Bei den Spielsituationen spielen im Einzel die Spieler *A* und *X* gegeneinander, im Doppel die Paarungen *A/B* gegen *X/Y*.

Bitte kreuzen Sie das entsprechende Antwortkästchen auf der rechten Blatthälfte gut sichtbar an. Sollten Sie einen Fehler gemacht haben oder sich nachträglich für eine andere Antwortmöglichkeit entschieden haben, markieren Sie bitte deutlich und nachvollziehbar, welche Ihre letztendliche Antwort ist.

Alle Fragen sind gleich gewichtet. Korrekte Antworten werden mit einem Punkt bewertet.

Sollten mehrere Antwortmöglichkeiten angekreuzt worden sein, ohne dass erkennbar ist, welche dieser Antworten gelten soll, wird diese Frage als Fehler gewertet.

Bitte beantworten Sie die Fragen genau so, wie sie gestellt wurden. Denken Sie sich keine weiteren Sachverhalte hinzu. Lesen Sie jede Frage bis zum Ende. Falls mehrere Antwortmöglichkeiten zuzutreffen scheinen, entscheiden Sie sich für diejenige, die Ihnen am plausibelsten erscheint.

Viel Erfolg!

Hinweis von uns

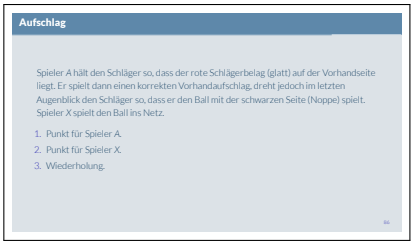
Löst erst die Aufgaben, die Ihr sicher wisst und beschäftigt Euch mit den anderen Aufgaben später.

6.2 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.

Die Frage enthält viele unnötige Informationen: Farbe des Belags oder Noppe / glatt



Es ist Spieler A freigestellt, mit welcher Seite des Schlägers er den Ball spielt. Keine Regel verbietet das Drehen des Schlägers beim Aufschlag oder während des Spiels.

Das ist ein Beispiel für eine mögliche Prüfungsfrage.

6.3 Praktische Prüfung

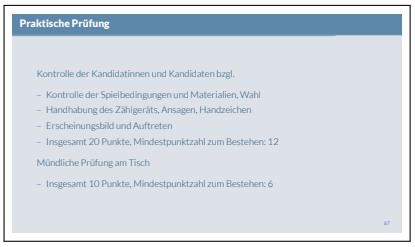
Kontrolle der Kandidatinnen und Kandidaten bzgl.

– Kontrolle der Spielbedingungen und Materialien, Wahl
– Handhabung des Zählgeräts, Ansagen, Handzeichen
– Erscheinungsbild und Auftreten
– Insgesamt 20 Punkte, Mindestpunktzahl zum Bestehen: 12

Mündliche Prüfung am Tisch

– Insgesamt 10 Punkte, Mindestpunktzahl zum Bestehen: 6

Die praktische Prüfung findet im Anschluss an die theoretische Prüfung statt. Ort und Zeit sind auf der Webseite beschrieben.



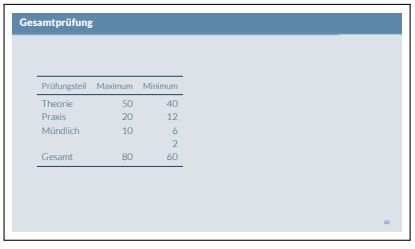
Zur praktischen Prüfung schiedst Ihr ein Spiel und erhaltet Rückmeldung dazu. Danach schiedst Ihr ein zweites Spiel, das bewertet wird.

Im Gespräch nach den Spielen findet die mündliche Prüfung statt.

6.4 Gesamtprüfung

Prüfungsteil	Maximum	Minimum
Theorie	50	40
Praxis	20	12
Mündlich	10	6
		2
Gesamt	80	60

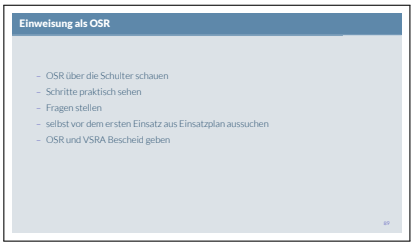
Es reicht nicht, in allen Prüfungen die Mindestpunktzahl zu bekommen, um die Gesamtprüfung zu bestehen. Dafür sind zwei zusätzliche Punkte nötig, die über die Minima hinaus erzielt werden müssen.



.

6.5 Einweisung als OSR

- OSR über die Schulter schauen
- Schritte praktisch sehen
- Fragen stellen
- selbst vor dem ersten Einsatz aus Einsatzplan aussuchen
- OSR und VSRA Bescheid geben



Die Einweisung dient dazu, die Arbeit der OSR praktisch kennenzulernen.

Bei der praktischen Prüfung wird nur die Tätigkeit als SRaT bewertet, als neue VSR werdet Ihr aber zuerst als OSR eingesetzt. Das muss man wenigstens einmal gesehen haben, sonst kommt man mit der Zeit und den Aufgaben nicht hin.

Ihr könnt Euch bei Eurem ersten Einsatz als OSR auch von einer erfahrenen OSR begleiten lassen, wenn Ihr wollt.

7 VSR im BeTTV

7.1 Erwartungen

- 2–3 Einsätze als SRaT oder OSR
  - Einsatzplan Anfang der Saison (Ende August)
  - selbst verantwortlich
  - Ersatz selbst besorgen
- 1 Einsatz als SRaT bei Turnier

Wir haben nicht so viele Turniere im Verband, aber Einsätze als OSR oder SRaT bei Punktspielen gehen immer.



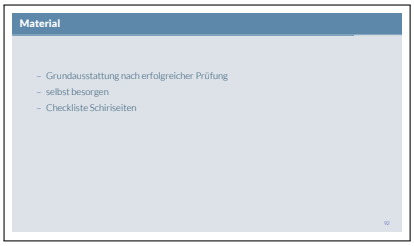
Vor der Saison fragen wir Wünsche ab, die wir bei der Einsatzplanung berücksichtigen.

.

7.2 Material

- Grundausstattung nach erfolgreicher Prüfung
- selbst besorgen
- Checkliste Schiriseiten

Ihr erhaltet von uns eine Grundausstattung nach erfolgreicher Prüfung, bestehend aus:



- Gelbe Karte
- Rote Karte
- Weiße Karten
- Wählchip
- Netzlehre aus Kunststoff
- Netzlehre aus Metall zur Prüfung der Netzspannung
- SR-Ausweis

Ihr steuert bei:

- Stoppuhr
- Funktionsfähige Kugelschreiber

Zusätzlich für OSR

– Wasserwaage
– Thermometer
– Gliedermaßstab oder Lasermesser
– Luxmesser (optional)
– kleine Schere (optional)
– Kreide (optional)

7.3 Sachen

– Hallenschuhe
– dunkle Socken
– graue Hose, schwarzes Hemd
– Namensschild bzw. OSR-Schild (bei OSR-Einsatz)
– Checkliste Schiriseiten
– warm anziehen

Das Namens- bzw. OSR-Schild bekommt Ihr nach bestandener Prüfung von uns.

Besorgt Euch möglichst warme Sachen, die Hallen sind oft nicht wirklich warm und Ihr sitzt eine Weile rum.



.

7.4 Karriere

VSR	Sonnabend
NSR	frühestens nach 2 Jahren VSR
NOSR	frühestens nach 2 Jahren NSR
IU	frühestens nach 2 Jahren NSR

Nach bestandener Prüfung seid Ihr VSR.

Wenn Ihr mehr Ambitionen habt, sprecht uns an, dann können wir Euch gezielt fördern.



.

.

7.5 Fortbildung

VSR	alle 2 Jahre (BeTTV)
NSR	alle 3 Jahre (DTTB)
IU	alle 3 Jahre (DTTB)

Neben den Mindesteinsätzen (1 OSR, 1 SRaT beim Turnier) sind die Fortbildungen notwendig, um die Lizenz zu behalten.

Wir bieten pro Saison mindestens zwei Fortbildungen an.



.

.

7.6 Ende

Das war es, viel Erfolg bei den Prüfungen ☺