



The International Table Tennis Federation

Handbuch für

OFFIZIELLE BEIM SPIEL

(Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten)

Zehnte Auflage Juni 2004

Copyright © ITTF

Die ITTF begrüßt den Abdruck von Informationen aus diesem Handbuch, sofern die Quelle angegeben wird.

VORWORT

Diese Ausgabe des Handbuchs für Offizielle beim Spiel berücksichtigt die von 2001 bis 2004 beschlossenen Regeländerungen. Andere Abschnitte der vorigen Ausgabe wurden in der Absicht verändert, bessere Orientierungshilfen zu geben und damit mehr Einheitlichkeit bei der Anwendung von Regeln und Bestimmungen zu gewährleisten. Anmerkungen sowie Vorschläge zu Ergänzungen oder Verbesserungen schicken Sie bitte an die Co-Vorsitzenden des SR- und OSR-Komitees (URC).

*URC der ITTF
Juni 2004*

Erste Ausgabe	März 1982
Zweite Ausgabe	September 1983
Dritte Ausgabe	Januar 1989
Vierte Ausgabe	September 1989
Fünfte Ausgabe	September 1991
Sechste Ausgabe	November 1993
Siebente Ausgabe	September 1995
Achte Ausgabe	Oktober 1997
Neunte Ausgabe	Juli 2000
Zehnte Ausgabe	Juni 2004

Herausgeber:

The International Table Tennis Federation

ISBN 0 946587 69 8

Die 1926 gegründete ITTF ist die Dachorganisation des Tischtennissports. Mitglieder sind die Tischtennis-Verbände von über 195 Ländern.

Die ITTF überwacht die jährlich stattfindenden Weltmeisterschaften (Individual- und Mannschafts-WM im Wechsel), an denen über 800 Spieler aus allen 5 Kontinenten teilnehmen, sowie fünf andere Welttitel-Wettbewerbe. Hauptaufgaben der ITTF sind Verwaltung und Entwicklung unseres Sports zum Wohle der über 30 Millionen, die in allen Teilen der Welt Tischtennis als Wettkampfsport betreiben. Tischtennis ist olympische Sportart und gehört zum Programm der Olympischen Sommerspiele.

HANDBUCH FÜR OFFIZIELLE BEIM SPIEL (OSR, SR UND SR-ASSISTENTEN)

	Seite
1 EINFÜHRUNG	7
2 REGELN UND BESTIMMUNGEN	7
2.1 Geltungsbereich	7
2.2 Regeln	8
2.3 Bestimmungen	8
3 VERANSTALTUNGSARTEN	8
3.1 Offene Turniere	8
3.2 Beschränkte Turniere	9
3.3 Andere Internationale Veranstaltungen	9
4 OFFIZIELLE BEIM SPIEL	9
4.1 Oberschiedsrichter (OSR)	9
4.2 Schiedsrichter (SR)	10
4.3 Schiedsrichter-Assistent	11
4.4 Zeitnehmer	11
4.5 Schlagzähler	11
4.6 Proteste	12
4.7 Ablösen/Austausch	12
4.8 Präsentation	13
4.9 Kleidung	14
5 SPIELBEDINGUNGEN	15
6 DER BALL	16
6.1 Art	16
6.2 Auswahl	17
7 DER SCHLÄGER	17
7.1 Beläge	17
7.2 Kleber	18
7.3 Untersuchung	19
7.4 Beschädigung	19

8	SPIELKLEIDUNG	20
	8.1 Farbe	20
	8.2 Design/Muster	21
	8.3 Werbung	21
	8.4 Zulässigkeit	21
	8.5 Trainingsanzüge	22
	8.6 Wechseln	23
9	DEFINITIONEN	23
10	AUFSCHLAG	24
	10.1 Gleichmäßigkeit	24
	10.2 Freie Hand	24
	10.3 Hochwerfen des Balls	25
	10.4 Schlagen des Balls	25
	10.5 Sichtbarkeit	25
	10.6 Verwarnung	26
11	LET (WIEDERHOLUNG)	27
	11.1 Zweck	27
	11.2 Netzaufschlag	27
	11.3 Unterbrechungen	28
	11.4 Nicht spielbereit	28
12	EIN PUNKT	28
	12.1 Entscheidung	28
	12.2 Kantenbälle	29
	12.3 Zweifel	30
13	UNUNTERBROCHENES SPIEL	30
	13.1 Time-Out (Auszeit)	30
	13.2 Verzögerung	31
	13.3 Abtrocknen	31
	13.4 Beschädigtes Spielmaterial	32
	13.5 Verletzung	32
	13.6 Verlassen des Spielraums (der Box)	33
	13.7 Ruheperioden	33
14	AUF- UND RÜCKSCHLAG- SOWIE SEITENWAHL	33
	14.1 Wahl	33
	14.2 Irrtümer	34

15	WECHSELMETHODE	34
	15.1 Prinzip	34
	15.2 Verfahren	35
16	BERATUNG VON SPIELERN	35
17	FEHLVERHALTEN	36
	17.1 Verantwortung/Pflichten des SR	36
	17.2 Verwarnung	38
	17.3 Strafpunkte	38
	17.4 Verantwortung/Pflichten des OSR	39
18	SPIELABWICKLUNG	40
	18.1 Ansage des Spielstands	40
	18.2 Handzeichen	41
	18.3 Zeitnahme	42
	18.4 Erklärungen	42
19	ZÄHLGERÄTE	43
20	SCHLUSSBEMERKUNGEN	44
Anhang A	Empfohlenes Verfahren für Offizielle beim Spiel	45
Anhang B	Weisungen für OSR, SR und SR-Assistenten bei Welttitel-Wettbewerben und genehmigten Veranstaltungen	50
Anhang C	Qualifizierung von Schiedsrichtern	52
Anhang D	Verhaltenskodex für Offizielle	54
Anhang E	Empfohlene Handzeichen	56
Anhang F	Verfahren im Spielfeld	57
Anhang G	Zusammenfassung der gegenüber der vorigen Ausgabe geänderten Regeln und Bestimmungen	63

HANDBUCH FÜR OFFIZIELLE BEIM SPIEL (OSR, SR, SR-ASSISTENTEN) – 2004

1 EINFÜHRUNG

- 1.1 Dieses Büchlein möchte den Oberschiedsrichtern, Schiedsrichtern und SR-Assistenten bei der Anwendung der Regeln und Bestimmungen behilflich sein, und man sollte es in Verbindung mit dem aktuellen Hand- oder Regelbuch der ITTF lesen. Es befasst sich im wesentlichen mit den Aufgaben der SR und der SR-Assistenten, doch umfasst es auch Aspekte der Aufgaben des OSR in Bezug auf seine Aufsicht über das Spielgeschehen. Die umfassenderen Aufgaben des Turnier-OSR finden sich im Oberschiedsrichter-Handbuch.
- 1.2 Die Spieler haben ein Recht auf eine einheitliche Spielleitung und -abwicklung. Man sollte nicht von ihnen erwarten, dass sie sich ständig auf unterschiedliche Verfahren in verschiedenen Veranstaltungen und Ländern einstellen. Um eine solche Einheitlichkeit zu unterstützen, hat das URC der ITTF eine Zusammenfassung empfohlener Verfahren für Offizielle beim Spiel erstellt (siehe Anhang A).
- 1.3 Anhang B enthält die ITTF-Weisungen für OSR, SR und SR-Assistenten bei Welttitel-Wettbewerben einschließlich der Weltmeisterschaften. Diese Weisungen sind für andere Veranstaltungen nicht obligatorisch, doch werden sie oft für Erdteil- und offene internationale Meisterschaften übernommen.
- Anhang C beschreibt die Qualifizierung von Schiedsrichtern, während Anhang G die seit der letzten Ausgabe beschlossenen Änderungen von Regeln und Bestimmungen zusammenfasst.

2 REGELN UND BESTIMMUNGEN

2.1 Geltungsbereich

- 2.1.1 Die erste Anforderung an einen Schiedsrichter ist eine umfassende Kenntnis der Regeln und Bestimmungen, die für Tischtennis als Wettkampfsport gelten, ergänzt durch ein eindeutiges Verständnis des Ausmaßes ihrer Anwendbarkeit auf verschiedene Veranstaltungs- und Wettkampfformen. Wesentliche Informationen darüber finden sich in den Abschnitten 2, 3 und 4 des ITTF-Handbuchs.

2.2 Regeln

2.2.1 Die "Tischtennisregeln", hier als "Regeln" bezeichnet, finden sich in Abschnitt 2. Die Regeln gelten beim gesamten internationalen Spielverkehr und werden im Allgemeinen von den Verbänden für ihre nationalen Veranstaltungen übernommen, wobei jedoch jeder Verband das Recht hat, Abweichungen für solche Veranstaltungen einzuführen, an denen nur seine eigenen Spieler beteiligt sind. Eine Regel kann nur auf einer Generalversammlung mit einer Dreiviertelmehrheit der abgegebenen Stimmen geändert werden.

2.3 Bestimmungen

2.3.1 Abschnitt 3 enthält die "Bestimmungen für internationale Veranstaltungen", hier als "Bestimmungen" bezeichnet. Sie gelten im Allgemeinen für alle internationalen Veranstaltungen. Die zusätzlichen Bestimmungen für Welttitel-Wettbewerbe, einschließlich Weltmeisterschaften, finden sich in Abschnitt 4. Alle diese Bestimmungen können nur auf einer Sitzung des "Board of Directors" (BOD; Aufsichtsrat) der ITTF mit einfacher Mehrheit der abgegebenen Stimmen geändert werden.

3 VERANSTALTUNGSARTEN

3.1 Offene Turniere

3.1.1 Ein offenes Turnier ist eine mit Zustimmung des zuständigen Verbands ausgerichtete Veranstaltung, für die Spieler aus beliebigen Verbänden gemeldet werden können. Bei allen derartigen Turnieren kann es kleinere Abweichungen von den Bestimmungen geben, wenn Veranstalter nicht alle darin aufgestellten Forderungen erfüllen kann oder will, normalerweise in Bezug auf Spielbedingungen, z.B. die Abmessungen.

3.1.2 Wird bei einem offenen Turnier eine spezielle Bestimmung nicht eingehalten, muss im Meldeformular eindeutig auf Art und Umfang aller Abweichungen hingewiesen werden, sodass potentielle Teilnehmer die anzuwendenden Beschränkungen im Voraus kennen. Reicht ein Spieler ein derartiges Meldeformular ein, wird davon ausgegangen, dass er die Beschränkungen verstanden und akzeptiert hat, und das Turnier wird dann nach den geänderten Bestimmungen durchgeführt.

3.1.3 Ein Verband kann in jeder Saison ein offenes Turnier als seine "Offenen Internationalen Meisterschaften" bezeichnen und durchführen, wobei dann die Bestimmungen nur mit Zustimmung des Exekutivkomitees der ITTF modifiziert werden können. Ebenso müssen Abweichungen für Weltmeisterschaften vom BOD der ITTF und für Erdteilmeisterschaften vom zuständigen Kontinentalverband genehmigt werden.

3.1.4 Seit 1996 gehört eine Anzahl Offener Internationaler Meisterschaften zu einem "Pro-Tour-Circuit". Sie werden direkt unter Schirmherrschaft der ITTF durchgeführt. Von Zeit zu Zeit werden dabei versuchsweise vom BOD der ITTF genehmigte Abweichungen von Regeln und Bestimmungen angewandt. Solche Abweichungen können für alle Pro-Tour-Turniere einer Saison oder nur auf individueller Basis gelten; Einzelheiten dazu werden im jeweiligen Meldeformular der Ausschreibung bekannt gegeben.

3.2 Beschränkte Turniere

3.2.1 Turniere im Inland, bei denen alle Spieler vom selben Verband sind, sowie Turniere, die auf Spieler eines bestimmten Gebiets oder auf Angehörige besonderer Gruppen oder Berufe beschränkt sind, werden nicht automatisch von den Bestimmungen erfasst. Bei diesen Turnieren hat der zuständige Veranstalter das Recht zu bestimmen, welche Bestimmungen gelten sollen und welche Abweichungen er ggf. verwenden möchte.

3.3 Andere internationale Veranstaltungen

3.3.1 Bei internationalen Mannschaftskämpfen (Länderspiele) , außer denen bei Welt- oder Erdteilmeisterschaften, werden normalerweise alle Bestimmungen angewandt, jedoch können sich die teilnehmenden Verbände auf Modifizierungen einigen. Bei diesen und anderen internationalen Veranstaltungen sollte man davon ausgehen, dass alle einschlägigen Bestimmungen in Kraft sind, sofern nicht die veröffentlichten Veranstaltungsbedingungen auf Ausnahmen hinweisen und diese deutlich machen.

4 OFFIZIELLE BEIM SPIEL

4.1 Oberschiedsrichter (OSR)

4.1.1. Für jede Veranstaltung als Ganzes wird ein OSR eingesetzt. Es ist üblich, dass er einen oder mehrere Stellvertreter hat, die in seinem Namen handeln können. Der OSR oder ein bevollmächtigter Stellvertreter müssen, solange gespielt wird, in der Halle anwesend sein, um Regelfragen zu entscheiden, wozu allein er ermächtigt ist. Außerdem soll er ganz allgemein sicherstellen, dass die Veranstaltung nach den einschlägigen Regeln und Bestimmungen abgewickelt wird.

4.1.2. Wo der OSR allein entscheidungsbefugt ist – etwa beim Erlauben einer zeitweiligen Spielunterbrechung wegen einer Verletzung oder beim Disqualifizieren eines Spielers wegen Fehlverhaltens – muss er gleichmäßig handeln und jeden Verdacht der Parteilichkeit für bestimmte Spieler vermeiden. Für größere Veranstaltungen wird empfohlen, dass der OSR und seine Stellvertreter aus verschiedenen Verbänden kommen, sodass stets ein "neutraler" Offizieller in einem Streitfall entscheiden kann.

- 4.1.3 Der OSR ist verantwortlich für den Einsatz der SR und ihrer Assistenten. Obwohl er normalerweise diese Offiziellen nicht selbst einsetzen wird, muss er aber überzeugt sein, dass sie kompetent sind und dass sie fair und gleichmäßig agieren. In seiner Einweisung vor Turnierbeginn sollte er den SR erklären, wie er sich die Anwendung der Regeln und Bestimmungen vorstellt. Das gilt besonders für solche, die neu sind oder strittig sein könnten.
- 4.1.4. Vom Eintreffen in der Spielhalle bis zu deren Verlassen fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des OSR. In diesem Sinne zählen Trainingshalle oder -zone zur Spielhalle.

4.2 Schiedsrichter (SR)

- 4.2.1 Für jedes Spiel gibt es einen SR. Seine Hauptaufgabe besteht darin, das Ergebnis jeden Ballwechsels zu entscheiden. Grundsätzlich hat der SR keinen Ermessensspielraum, doch muss er bei der Anwendung mancher Regeln und Bestimmungen dennoch von seinem Ermessen Gebrauch machen. Das gilt etwa bei der Entscheidung, ob ein Ballwechsel wiederholt werden sollte, weil Auf- oder Rückschlag eines Spielers durch außerhalb seiner Kontrolle liegende Umstände beeinflusst worden sein könnte, oder ob das Verhalten eines Spielers akzeptabel ist.
- 4.2.2 Wenn der SR allein fungiert, entscheidet er endgültig in allen Tatsachenentscheidungen, die während eines Spiels anstehen. Dazu gehören Entscheidungen über alle Kantenbälle und alle Aspekte des Aufschlags. Unter diesen Umständen ist er auch direkt verantwortlich für das Messen der Spielzeit. Sobald jedoch die Wechselmethode angewandt wird, unterstützt ihn ein separater Schlagzähler.
- 4.2.3 Obwohl der SR verpflichtet ist, bestimmte Entscheidungen anderer Offizieller zu akzeptieren, ist er berechtigt, eine Erklärung zu verlangen, wenn er glaubt, dass ein Offizieller eine Entscheidung getroffen hat, die außerhalb seiner Zuständigkeit liegt. Wenn sich das auf Nachfrage bestätigt, kann er die von diesem Offiziellen fälschlicherweise getroffene Entscheidung aufheben, entweder indem er sie umkehrt oder, was üblich ist, indem er den Ballwechsel wiederholen lässt (Let).
- 4.2.4 Der SR sollte etwa 2–3 m von der Seite des Tisches entfernt in Höhe des Netzes sitzen, vorzugsweise auf einem leicht erhöhten Stuhl, obwohl das bei Einzelspielen nicht erforderlich ist. Bei Doppeln sollte der SR stehen, wenn sein Stuhl nicht hoch genug für ihn ist, klar zu sehen, ob beim Aufschlag der Ball in den richtigen Spielfeldhälften aufspringt. Bei Einzeln zu stehen, ist nicht zu empfehlen, da dann die Sicht der Zuschauer unnötig behindert wird.
- 4.2.5 Vom Zeitpunkt des Eintreffens am Spielfeld (der Box) bis zu dessen Verlassen fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

4.3 Schiedsrichter-Assistent

- 4.3.1 Bei internationalen Veranstaltungen wird für jedes Spiel ein SR-Assistent eingesetzt . Er übernimmt einige der Aufgaben des SR oder teilt sie mit ihm. So ist z.B. ein SR-Assistent allein verantwortlich für Entscheidungen über Kantenbälle an der ihm zugewandten Seite des Tisches. Zudem hat er das gleiche Recht wie der SR, darüber zu entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers den Regeln entspricht, ob ein Spieler den Ball aufhält und auch bei einigen der Bedingungen für einen Let (Wiederholung).
- 4.3.2 Wenn entweder der SR oder der SR-Assistent entscheidet, dass ein Aufschlag regelwidrig ist, dass ein Spieler den Ball aufhält, dass der Ball beim Aufschlag das Netz berührt oder dass die Spielbedingungen so gestört werden, dass sie das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnten, dann gilt diese Entscheidung.
- 4.3.3 Trotzdem kann unter gewissen Umständen eine von einem der beiden getroffene Entscheidung durch eine Entscheidung des anderen irrelevant werden. So kann z.B. die Frage, ob der Ball die Kante der Spielfläche an der Seite des SR-Assistenten berührte oder nicht, gegenstandslos sein, wenn der SR bereits gesehen hatte, dass ein Spieler die Spielfläche bewegt. Ebenso muss ein Aufschlag, den der SR-Assistent als regelwidrig erkennt, nicht geahndet werden, wenn der SR vorher entschieden hat, den Ballwechsel zu wiederholen, weil ein Ball von einem anderen Tisch in das Spielfeld (die Box) gesprungen ist.
- 4.3.4 Der SR-Assistent sollte direkt gegenüber dem SR – in Höhe des Netzes – in etwa der gleichen Entfernung vom Tisch sitzen. Der SR-Assistent braucht beim Doppel nicht zu stehen.

4.4 Zeitnehmer

- 4.4.1 Ein SR-Assistent kann als Zeitnehmer fungieren. Manche SR ziehen es jedoch vor, diese Funktion selbst auszuüben – vielleicht, weil sie selbst entscheiden möchten, wie viel Zeit für Spielunterbrechungen sie erlauben wollen. Der Zeitnehmer muss die Dauer des Einspielens, des Spiels in einem Satz, der Pausen zwischen den Sätzen und aller erlaubter Spielunterbrechungen überwachen. Seine Entscheidung über die verstrichene Zeit ist endgültig.

4.5 Schlagzähler

- 4.5.1 Bei der Wechselmethode werden die Schläge normalerweise von einem zusätzlichen Offiziellen gezählt, jedoch kann auch der SR-Assistent als Schlagzähler fungieren. Die Aufgabe des Schlagzählers besteht einzig darin, die Schläge des Rückschlägers zu zählen, und seine Tatsachenentscheidung dazu kann nicht aufgehoben werden.

4.6 Proteste

- 4.6.1 Ein Spieler, oder in einem Mannschaftskampf sein Kapitän, kann gegen eine seiner Meinung nach falsche Regelauslegung durch den SR, den SR-Assistenten oder Schlagzähler protestieren. Ein Protest ist jedoch nicht möglich gegen eine Tatsachenentscheidung, die einer dieser Offiziellen in seinem Zuständigkeitsbereich getroffen hat. Ein Protest ist beim OSR einzulegen, dessen Entscheidung in allen Fragen der Regelauslegung endgültig ist.
- 4.6.2 Falls jedoch der Spieler oder Kapitän glaubt, dass der OSR Unrecht hat, kann durch den Verband des Spielers Einspruch beim Regelkomitee der ITTF eingelegt werden. Dieses Komitee wird dann eine Regelung für künftige Gelegenheiten treffen, kann jedoch die vom OSR bereits gefällte Entscheidung nicht abändern. Gegen die Entscheidung eines OSR in irgendwelchen nicht geregelten Angelegenheiten kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden.
- 4.6.3 Bei der Behandlung von Protesten muss der OSR darauf achten, die einschlägigen Verfahren einzuhalten. In einem Individualwettbewerb sollte er sich nur mit dem Spieler oder Paar befassen; einem Mannschaftskapitän oder Betreuer sollte nicht gestattet werden, für seinen Spieler zu intervenieren. Allerdings darf bei Sprachschwierigkeiten ein Dolmetscher helfen. In einem Mannschaftskampf sollte jeder Protest eines Spielers ignoriert werden, der nicht von seinem Mannschaftskapitän unterstützt wird.
- 4.6.4 Richtet sich der Protest gegen die Handlungsweise eines SR oder SR-Assistenten, dann sollte nur dieser an der Diskussion über den Fall teilnehmen. Es könnte sein, dass der OSR zu irgendeinem Zeitpunkt die Aussage oder Meinung eines anderen Offiziellen oder eines Zeugen hören möchte. Sobald diese Person jedoch ihre Aussage gemacht hat, sollte sie an jeglicher Diskussion nicht weiter teilnehmen, und Einmischungen durch nicht direkt Betroffene sind strikt zu unterbinden.

4.7 Ablösen/Austausch

- 4.7.1 Während einer Veranstaltung kann es, entweder vor Beginn eines Spiels oder wenn es bereits begonnen hat, gelegentlich dazu kommen, dass die Fähigkeit eines Offiziellen in Frage gestellt wird, die Aufgaben, für die er eingesetzt wurde, zu erfüllen. Das kommt selten vor, aber wenn es doch geschieht, muss der OSR bereit sein, kraft seiner Autorität das Problem anzugehen und möglicherweise den Betreffenden auszutauschen, wenn das die einzige sinnvolle Lösung zu sein scheint.
- 4.7.2 Die wichtigste Frage für den OSR ist, ob der Einsatz eines bestimmten SR oder SR-Assistenten oder das Festhalten an einem bereits eingesetzten wahrscheinlich zu einem unfairen Spielergebnis führen wird. Wenn ein SR oder SR-Assistent korrekt und gleichmäßig handelt und keine absichtliche Voreingenommenheit zeigt, wäre es unvernünftig,

wenn der OSR ihn einfach deshalb ablösen würde, weil seine Entscheidungen sich auf einen Spieler oder ein Paar mehr auswirken könnten als auf den anderen bzw. das andere.

- 4.7.3 Die Beschwerde eines Spielers, dass ein SR in seiner Anwendung der Regeln zu streng sei oder dass er Gegenstand eines früheren Protestes durch diesen Spieler war, disqualifiziert ihn nicht automatisch als SR eines Spiels, an dem dieser Spieler beteiligt ist. Ebenso rechtfertigen Auseinandersetzungen zwischen einem SR und einem Spieler oder Kapitän während eines Spiels, auch wenn sie länger andauern, nicht unbedingt die Ablösung dieses Offiziellen.
- 4.7.4 Gelegentliche Fehler eines SR würden, vor allem wenn sie schnell korrigiert werden, normalerweise nicht seine Ablösung rechtfertigen, und es ist generell besser, wenn der OSR nicht während eines Satzes eingreift. Das gilt auch, wenn die Fehler häufig passieren, solange es klar ist, dass das Ergebnis des Spiels nicht beeinflusst wird. Besonders bei Spielen vor Publikum muss jedoch die mögliche Wirkung auf die öffentliche Präsentation in Erwägung gezogen werden.
- 4.7.5 Wenn – und nur dann – der OSR überzeugt ist, dass das Festhalten an einem Offiziellen wahrscheinlich ein faires Ergebnis gefährden würde, weil die Spieler das Vertrauen in seine Fähigkeiten und sein Urteilsvermögen völlig verloren haben, kann dieser Offizielle durch einen anderen ersetzt werden. Der Austausch sollte so unauffällig wie möglich geschehen, und der OSR sollte dem Abgelösten vorsichtig den Grund für diese Maßnahme erläutern und dabei jegliche öffentliche Demonstration von Kritik vermeiden.
- 4.7.6 Wird ein Offizieller wegen falscher Entscheidungen ausgetauscht, kann der aus diesen Entscheidungen resultierende Spielstand nicht geändert werden, wenn es sich um Tatsachenentscheidungen innerhalb seiner Zuständigkeit handelt. Basieren sie jedoch auf falschen Regelauslegungen oder fielen nicht in seine Zuständigkeit, kann erwogen werden, jeden Satz zu wiederholen, dessen Ergebnis beeinflusst wurde. Allgemein ist es jedoch besser, von dem erzielten Spielstand an weiter spielen zu lassen.

4.8 Präsentation (siehe auch Anhänge A, D & F)

- 4.8.1 Außer ihrer Aufgabe, ein faires Ergebnis sicherzustellen, spielen SR und SR-Assistenten eine wichtige Rolle in der Präsentation des Spiels. Das sollte sie allerdings nicht dazu ermuntern, sich persönlich in Szene zu setzen. Das Beste, was man von einem guten SR-Team sagen kann, ist, dass man es gar nicht bemerkt, weil sie das Spiel so unauffällig leiten, dass sich Spieler und Zuschauer völlig auf den Kampf konzentrieren können.

- 4.8.2 Im Dienst sollten SR einen aufmerksamen und an dem von ihnen zu leitenden Spiel interessierten Eindruck machen. Spieler, für die ein Match eine durchaus ernste Angelegenheit sein kann, sind nicht immer erpicht auf eine witzige oder unbekümmerte Einstellung des SR. Die SR sollten ihre Plätze während eines Spiels nur dann verlassen, wenn es aus besonderen Gründen erforderlich ist, z.B. um am Satzende den Ball wiederzuholen oder die Umrandung in Ordnung zu bringen.
- 4.8.3 Selbst wenn sie nicht im Dienst sind, sollten SR darauf achten, sich nicht auf eine Art zu verhalten, die ihre Autorität gefährden oder ein schlechtes Licht auf ihren Verband oder auf den Tischtennissport werfen könnte. Ein gutes Verhältnis zu den Spielern ist wichtig, aber man sollte nicht den Eindruck erwecken, zu bestimmten Spielern übertrieben freundlich zu sein oder Anzeichen auf Parteilichkeit zu vermitteln. Öffentliche Kritik an anderen Schiedsrichtern oder Organisatoren ist zu vermeiden.
- 4.8.4 Die SR sind auch verantwortlich für das Erscheinungsbild des Spielfelds (der Box) während eines Spiels. Die Box sollte ordentlich aussehen und frei sein von nicht erforderlichen Personen und Materialien. Werden der Tisch verschoben oder Umrandungsteile umgestürzt, muss das in Ordnung gebracht werden. Im Spielfeld sind nur solche Offizielle erlaubt, die direkt mit dem Spiel zu tun haben. Sie sind so zu positionieren, dass sie ihre Aufgaben erfüllen können und dabei so unauffällig wie möglich sind.
- 4.8.5 Die Veranstalter beschränken gewöhnlich die Zahl der auf der "Mannschaftsbank" erlaubten Personen. Auch in einem Individualwettbewerb kann die Zahl der erlaubten Begleiter für die Spieler oder Paare beschränkt sein. Der SR ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass solche Beschränkungen eingehalten werden. Falls erforderlich, muss das Spiel unterbrochen werden, bis sich die nicht Berechtigten entfernt haben.
- 4.8.6 Bei allen Veranstaltungen ist es wichtig, eine professionelle Präsentation zur Gewohnheit werden zu lassen, und der SR sollte sie als ganz natürlich und angenehm empfinden (siehe Anhang F).

4.9 Kleidung

- 4.9.1 Die meisten Verbände haben Bekleidungsnormen für ihre SR entwickelt. SR-Kleidung besteht gewöhnlich aus einem Jackett oder Blazer, langer Hose oder Rock in festgelegten Farben. Es ist möglich, dass dieselbe Kleidung nicht in jeder Umgebung angebracht ist. So kann es z.B. unter sehr warmen Bedingungen nicht zumutbar für den SR sein, während eines ganzen, möglicherweise sehr langen Spiels eine Jacke zu tragen. Andererseits können manche Hallen unangenehm kalt sein.

- 4.9.2 Unter solchen Umständen sollte sich das SR-Team für ein Spiel untereinander auf vernünftige Abweichungen einigen, sodass, wenn sie z.B. Pullover tragen müssen, alle die gleiche Farbe haben. Am wichtigsten ist, dass alle Offiziellen adrett gekleidet sind und dabei so einheitlich wie möglich. Es sollte jedoch bestätigt werden, dass vorgeschlagene Änderungen der normalen Uniform für den Veranstalter akzeptabel sind.
- 4.9.3 Das URC hat für Einsätze bei Welt-Titelwettbewerben ab 1. Januar 2005 folgende Bekleidungsnormen festgelegt:
- a Jackett oder Blazer (dunkelblau),
 - b Hemd bzw. Bluse (hellblau),
 - c Anzughose bzw. Rock (sandfarben),
 - d (ITTF-)Krawatte bzw. Halstuch (rot),
 - e Ledergürtel (schwarz) mit einer kleinen Gürtelschnalle,
 - f Halbschuhe oder Sportschuhe (schwarz) mit nicht abfärbenden Sohlen,
 - g Knöchelsocken (schwarz),
 - h nur das ISR-Abzeichen auf dem linken Revers und offizielles Namensschild (weiss/schwarze Schrift) auf dem rechten Revers.
- Das URC hofft, dass alle SR beginnen, sich einige dieser Kleidungsstücke zu beschaffen, die nicht im Widerspruch zur Uniform ihres Nationalverbands stehen.
- 4.9.4 Falls nicht vom OSR aus religiösen oder medizinischen Gründen gestattet, sollten SR keine Kopfbedeckungen tragen. Auf gar keinen Fall dürfen Trainingsanzüge, Windjacken u.ä. getragen werden.

5 SPIELBEDINGUNGEN

- 5.1 Natürlich entscheidet der OSR endgültig, ob die Spielbedingungen akzeptabel sind, doch ist es gewöhnlich der SR, dem mögliche Mängel zuerst auffallen, besonders solche, die erst nach Beginn eines Wettbewerbs auftreten. Der SR muss daher die Erfordernisse der einschlägigen Regeln und Bestimmungen kennen, damit er dem OSR unverzüglich jede Abweichung melden kann, der er nicht selbst abhelfen kann, weil er dafür nicht zuständig ist.

- 5.2 Spielfeld (Box) und Beleuchtung werden normalerweise geprüft, wenn die Halle hergerichtet wird; dabei werden auch Tischaufbau und richtige Anbringung der Netze kontrolliert. Vor Spielbeginn sollte sich der SR jedoch selbst überzeugen, dass nichts passiert ist, was die Spielbedingungen beeinträchtigen könnte, wie z.B. Ausfall einer Lichtquelle, Verrücken des Tisches oder der Umrandung sowie Spannungsverlust in der Netzgarnitur.
- 5.3 Wenn irgend möglich, sollte der SR versuchen, Mängel selbst abzustellen. Ist das jedoch ohne Spielverzögerung nicht möglich, sollte er das sofort dem OSR mitteilen. Der OSR kann den Spielbeginn verschieben, bis die richtigen Spielbedingungen wiederhergestellt sind, oder er kann das Spiel auf einen anderen Tisch verlegen. Handelt es sich nur um geringfügige Mängel, kann er jedoch mit den Spielern vereinbaren, sie zu ignorieren und das Spiel unter nicht ganz idealen Bedingungen fortzusetzen.
- 5.4 Die SR sind verpflichtet, auf Einhaltung der Werbebestimmungen zu achten. Größe und Farbe von Werbung auf Material und Einrichtung im und um das Spielfeld herum sollte so rechtzeitig vom OSR überprüft werden, dass notwendige Korrekturen vor Spielbeginn veranlasst werden können. Während der Wettkämpfe sollten die SR darauf achten, dass die Beschränkungen zur Werbung auf Kleidung und Rückennummern der Spieler eingehalten werden.
- 5.5 Es ist wichtig, dass der SR die Netzspannung prüft. Es reicht nicht wirklich aus, sie durch Berühren nur zu schätzen. Mehrere Hersteller haben beschwerte Netzlehren produziert, die Gleichmäßigkeit sicherstellen. Diese Lehren wiegen genau 100 g und haben zwei Einkerbungen, eine bei 15,25 cm und die andere 1 cm tiefer. Nachdem man die Netzhöhe mit der oberen Kerbe geprüft hat, legt man die untere Kerbe auf die Oberkante des Netzes und reguliert die Spannung, bis die Unterkante der Netzlehre gerade die Spielfläche berührt.

6 DER BALL

6.1 Art

- 6.1.1 Der SR muss sicherstellen, dass der für jedes Spiel verwendete Ball nach Marke, Qualität und Farbe den für diese Veranstaltung getroffenen Festlegungen entspricht. Es ist nicht zulässig, eine andere Ballsorte zu verwenden, selbst wenn beide Spieler oder Paare diese vorziehen. Jeder Versuch eines Spielers, den zur Verfügung gestellten Ball gegen einen anderen auszutauschen, kann als unfaires Verhalten angesehen werden, das nach den einschlägigen Bestimmungen zu behandeln ist.

6.2 Auswahl

- 6.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielfeld (in der Box) auswählen. Wenn möglich, sollte man ihnen Gelegenheit geben, das zu tun, bevor sie an den Tisch kommen. Für das Spiel müssen sie einen Ball akzeptieren, der vom SR wahllos entweder aus den von ihnen ausgesuchten genommen wird oder, wenn aus irgendeinem Grund keine ausgesucht wurden, aus einer Schachtel mit neuen Bällen, die nach Marke, Art und Farbe den für diese Veranstaltung getroffenen Festlegungen entsprechen.
- 6.2.2 Das gleiche Verfahren gilt, wenn während eines Spiels ein Ball beschädigt oder verloren wird und ersetzt werden muss. Wenn das geschieht, dürfen sich die Spieler mit dem neuen Ball kurz einspielen. Es muss ihnen jedoch deutlich gemacht werden, dass dies einfach deshalb geschieht, damit sie sich mit den Eigenschaften vertraut machen können und das sie ihn auf keinen Fall testen und eventuell um einen anderen bitten dürfen.

7 DER SCHLÄGER

7.1 Beläge

- 7.1.1 Die Schlagfläche des Schlägers muss mit einem der festgelegten Materialien belegt sein. Unabhängig davon, ob belegt oder nicht, muss eine Seite rot und die andere schwarz sein. Der Belag sollte bis an den Rand des Blattes reichen, jedoch nicht überstehen; dabei kann eine geringe Toleranz zugestanden werden. Der OSR muss entscheiden, was akzeptabel ist und seine SR entsprechend anweisen. Als Anhaltswert kann man festhalten, dass für die meisten OSR eine Toleranz von 2 mm akzeptabel ist.
- 7.1.2 Bei Veranstaltungen, die nach den internationalen Bestimmungen gespielt werden, dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine ITTF-Genehmigung besitzen. Solche Beläge weisen das ITTF-Logo und das Logo oder Warenzeichen des Herstellers auf, und die Spieler müssen den Belag so auf dem Schlägerblatt anbringen, dass diese Kennzeichen dicht am Rande der Schlagfläche deutlich zu sehen sind und vom SR geprüft werden können.
- 7.1.3 Obwohl nur solche Materialien eine Genehmigung erhalten, die den geltenden Regeln und Bestimmungen entsprechen, kann nicht davon ausgegangen werden, dass ein als genehmigt gekennzeichnete Belag auch automatisch zulässig ist. So kann etwa die ursprüngliche Schwammschicht durch eine dickere ausgetauscht worden sein, und Frischkleben kann den Belag anschwellen lassen. Daher sollte man die Dicke des Belags stets überprüfen.

- 7.1.4 Eine der schwierigsten Entscheidungen, die der SR oder OSR zu treffen hat, ist die über den zulässigen Glanz bei Schlägerbelägen. Zwar lässt sich das mit einem EEL-Glossometer (Glanzmesser) feststellen, doch ist ein solches Gerät gewöhnlich auf einer Veranstaltung nicht vorhanden, sodass man praktikablere Mittel finden muss. Kleine Hilfe: Ein Schlägerbelag kann als zu glänzend eingestuft werden, wenn man auf ihm eindeutig Buchstaben unterscheiden kann, die z.B. durch eine in einem Winkel zur Oberfläche des Schlägers platzierte Netzlehre darauf reflektiert werden.
- 7.1.5 Der SR muss den Schlägerbelag anhand einer aktuellen Liste genehmigter Beläge kontrollieren. Das Vorhandensein der ITTF-Markierung ist vorgeschrieben, aber kein Beweis, dass dieser Belag eine gültige Genehmigung besitzt. Die ITTF-Website www.ittf.com enthält eine aktuelle Liste der genehmigten Schlägerbeläge.

7.2 Kleber

- 7.2.1 Beläge dürfen nur mit Hilfe druckempfindlicher Klebefolien (PSA) oder flüssiger Kleber ohne bestimmte schädliche Lösungsmittel auf dem Schlägerblatt befestigt werden. Die Veranstalter müssen eine ordentlich belüftete Klebezone zur Verfügung stellen, und die Spieler dürfen Flüssigkleber oder die damit verbundenen Lösungsmittel nirgendwo sonst in der Spielhalle einschließlich der Umkleide- und Trainingsräume sowie der Zuschauerbereiche verwenden.
- 7.2.2 Bei größeren Veranstaltungen werden Schläger auf verbotene Lösungsmittel getestet, und zwar normalerweise nach den Spielen. Im Viertel- und Halbfinale sowie im Endspiel kann man die Spieler wählen lassen, ob sie den Test vor oder nach dem Spiel möchten, sodass sie entscheiden können zwischen Verzicht auf ihren Schläger zwischen Test und Spielbeginn oder einer Disqualifizierung, wenn der Test nach dem Spiel ein positives Ergebnis hat. In diesen Endrunden kann der Veranstalter Tests vor dem Spiel erzwingen.
- 7.2.3 Wird in einem Test vor dem Spiel festgestellt, dass ein Schläger mehr als die zulässige Menge eines verbotenen Lösungsmittels freisetzt, wird der Schläger eingezogen und der Spieler muss einen anderen benutzen. Wenn die Zeit nicht ausreicht, den Ersatzschläger vor dem Spiel zu testen, wird er danach getestet. Ein Schläger, der als einwandfrei befunden wurde, wird gekennzeichnet und dem SR übergeben, der ihn am Tisch dem Spieler aushändigt.
- 7.2.4 Ein Spieler, bei dessen Schläger ein Test nach dem Spiel eine zu hohe Menge eines verbotenen Lösungsmittels ergibt, wird disqualifiziert.
- 7.2.5 Freiwillige Tests vor dem Spiel führen zu keinerlei Bestrafung.

7.3 Untersuchung

- 7.3.1 Um eine unnötige Verzögerung des Spielbeginns zu vermeiden, sollte der SR die Schläger, welche die Spieler benutzen wollen, noch vor dem Einspielen untersuchen. Das sollte, wie auch jede spätere Untersuchung, die wegen Austausch eines beschädigten Schlägers erforderlich wird, so unauffällig wie möglich geschehen. Den Gegnern muss stets Gelegenheit gegeben werden, jeden zu verwendenden Schläger zu prüfen.
- 7.3.2 Wenn der SR einen Schläger für unzulässig hält, sollte er dem Spieler erklären warum. Handelt es sich um eine Tatsachenentscheidung – z.B. zu dicker Belag – kann der Spieler sie akzeptieren. Tut er das nicht, muss der OSR eingeschaltet werden, dessen Entscheidung endgültig ist. Das gleiche gilt, wenn der Gegner einen Schläger beanstandet, den der SR für zulässig hält: der OSR muss entscheiden, ob die Beanstandung gerechtfertigt war.
- 7.3.3 Während eines Spiels darf ein Spieler den Schläger nur wechseln, wenn er versehentlich so schwer beschädigt wird, dass damit nicht mehr gespielt werden kann. Wird entdeckt, dass ein Spieler seinen nicht beschädigten Schläger gewechselt hat, sollte der SR sofort das Spiel unterbrechen und den OSR verständigen, der den Spieler disqualifizieren kann.
- 7.3.4 Während der Pausen zwischen den Sätzen müssen die Spieler normalerweise auf dem Tisch lassen und dürfen sie ohne ausdrückliche Zustimmung des SR nicht entfernen. Falls ein Spieler seinen Schläger, mit Zustimmung des SR, aus irgendeinem Grund während einer Pause vom Tisch nimmt, muss er dem SR und seinem Gegner Gelegenheit geben, den Schläger oder den Ersatz dafür vor Beginn des nächsten Satzes zu untersuchen.

7.4 Beschädigung

- 7.4.1 Ein Schläger, der zu Beginn des Spiels den Regeln entsprach, kann in einem Ausmaß beschädigt werden, die ihn regelwidrig macht, z.B. indem die Kontinuität des Belags oder die Einheitlichkeit der Noppen über einen wesentlichen Teil der Oberfläche nicht mehr gegeben sind. Falls ein Spieler mit einem beschädigten Schläger weiterspielen möchte und der SR irgendeinen Zweifel über die Zulässigkeit hat, sollte er unverzüglich den OSR verständigen.
- 7.4.2 Bei der Entscheidung, ob er die weitere Verwendung eines beschädigten Schlägers erlauben soll, sollte der OSR in erster Linie die Interessen des Gegners berücksichtigen. Von einer beschädigten Oberfläche springt der Ball wahrscheinlich unberechenbar zurück, und das könnte beiden Spielern Schwierigkeiten bereiten, obwohl der Spieler, der den Schläger weiter verwenden will, dieses Risiko bereits stillschweigend akzeptiert hat. Außer bei einem geringfügigen Schaden ist es daher generell besser, den Schläger austauschen zu lassen.

8 SPIELKLEIDUNG

8.1 Farbe

- 8.1.1 Die Hauptfarbe der Spielkleidung muss sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden, wobei "Hauptfarbe" nicht unbedingt die Farbe bedeutet, die die größte Fläche einnimmt. Ein geschlossener Farbfleck auf der Vorderseite eines Trikots, der nur 40 % der Fläche bedeckt, kann dennoch die beherrschende Farbe sein, während ein viel größerer Prozentsatz der gleichen Farbe relativ unbemerkt bleiben könnte, wenn er gleichmäßig verteilt ist.
- 8.1.2 Wichtig ist die offensichtliche Farbe der Spielkleidung, und der OSR muss entscheiden, ob sie genügend Kontrast zur Ballfarbe bietet. Eine vorherrschend gelbe Spielkleidung kann durchaus akzeptabel sein, wenn mit orangefarbenem Ball gespielt wird, und das gleiche gilt für gemusterte Kleidung mit weißem Hintergrund bei weißem Ball, sofern die wahrgenommenen Farben von Kleidung und Ball sich klar unterscheiden.
- 8.1.3 Es gibt keine bestimmten Beschränkungen zu Farbe und Größe von Abzeichen; sie müssen jedoch den normalen Erfordernissen für Farbe und Design der Spielkleidung entsprechen. Auf dem Rücken des Trikots dürfen Buchstaben angebracht sein, die den Spieler selbst, seinen Verband oder – bei Vereinswettkämpfen – seinen Klub bezeichnen; in diesem Fall darf jede beliebige Farbe einschließlich Weiß verwendet werden. Verlangt der Veranstalter, dass die Spieler zur Identifizierung Rückennummern tragen, dürfen sie nicht durch solche Buchstaben verdeckt werden.
- 8.1.4 Gegnerische Spieler und Paare müssen Trikots von eindeutig unterschiedlichen Farben tragen. Fragen in diesem Zusammenhang muss der SR klären, bevor die Spieler mit dem Einspielen beginnen und vorzugsweise, bevor sie das Spielfeld betreten.
- 8.1.5 Ist der SR der Ansicht, dass die Spielkleidung der beiden Gegner sich nicht genügend unterscheidet, sollte er sie auffordern zu entscheiden, wer von ihnen sie wechselt. Wenn sie diese Entscheidung nicht akzeptieren, muss der OSR eingeschaltet werden. Wird entschieden, dass einer wechseln muss und sie können sich nicht einigen, wer das tun wird, muss das Los entscheiden.
- 8.1.6 Zweck dieser Bestimmung ist es, den Zuschauern bei der Unterscheidung der Spieler zu helfen. Dabei muss die mögliche Entfernung der Zuschauer vom Spielfeld berücksichtigt werden: Farben, die aus der Nähe durchaus verschieden aussehen, können fast identisch erscheinen, wenn man sie von der letzten Reihe der Zuschauerplätze aus sieht. Die Trikots gegnerischer Spieler sollten daher möglichst unterschiedliche Grundfarben und nicht nur unterschiedliche Schattierungen der selben Farbe haben.

8.2 Design/Muster

- 8.2.1 Design und Muster der Spielkleidung sind beliebig, sofern sie keine Symbole oder Schriftzeichen aufweist, die beleidigend wirken oder auf andere Art den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten. Der OSR ist für die Entscheidung verantwortlich, was in diesem Sinne zulässig ist und was nicht. Beispiele für Schriftzeichen o.ä. die nicht zugelassen würden, sind obszöne Darstellungen jeder Art sowie politische Schlagworte und Parolen in jeder Sprache.
- 8.2.2 Bei Internationalen Veranstaltungen können Spieler des gleichen Verbandes in einem Doppel Spielbekleidung unterschiedlicher Hersteller tragen, unter der Bedingung, dass die Grundfarbe gleich ist und ihr Nationalverband dieses Vorgehen bewilligt. Bei Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben müssen Spieler des gleichen Verbandes einheitlich gekleidet sein. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielbekleidung ausgenommen werden.

8.3 Werbung

- 8.3.1 Außer dem Logo oder Warenzeichen ihres Herstellers dürfen Trikots, Shorts oder Röckchen Werbung aufweisen. Dabei darf allerdings für bestimmte Arten von Produkten nicht geworben werden. Werbung ist nach Größe und Zahl beschränkt, während andererseits das Design keinerlei Beschränkungen unterliegt. Voraussetzung ist, dass die Werbung nicht so auffällig oder hell-reflektierend ist, dass sie den Gegner ablenken könnte, und dass sie keine beleidigenden Worte oder Symbole enthält.

8.4 Zulässigkeit

- 8.4.1 Normalerweise hat der SR als erster die Gelegenheit zu überlegen, ob die Spielkleidung den einschlägigen Bestimmungen entspricht. Falls er sicher ist, dass sie unzulässig ist, sollte er dem Spieler den Grund nennen. Akzeptiert der Spieler die Meinung des SR und ändert oder ersetzt das Kleidungsstück, ist kein weiteres Eingreifen erforderlich. Nur wenn der SR nicht sicher ist oder der Spieler die Meinung des SR nicht akzeptiert, wäre der OSR einzuschalten.
- 8.4.2 Oft ist es Ansichtssache, ob die Spielkleidung den Bestimmungen entspricht, und der OSR hat dann die endgültige Entscheidung in allen Fragen der Zulässigkeit.
- 8.4.3 Obwohl man vernünftigerweise erwarten darf, dass die SR jegliche Zweifel über die Zulässigkeit von Spielkleidung melden, sollte der OSR auch selbst kontrollieren, indem er sich von Zeit zu Zeit in der Halle umschaute, ob es keine offensichtlichen Verstöße gegen die geforderten Normen gibt. Das sollte so früh wie möglich bei einer Veranstaltung geschehen, da es schwierig ist, ein Kleidungsstück zu verbieten, das in mehreren vorausgegangenen Spielen nicht beanstandet wurde.

- 8.4.4 Bei Entscheidungen über die Zulässigkeit von Kleidung und anderen Spielmaterialien muss der OSR gleichmäßig handeln, und zwar sowohl unter Spielern auf derselben Veranstaltung wie auch, soweit machbar, im Hinblick auf die bei ähnlichen Veranstaltungen zugrunde gelegten Normen. Wenn er nicht sicher ist, könnte er vielleicht einen Vergleich mit ähnlichen Kleidungsstücken anstellen, die zuvor akzeptiert wurden und einer weiter verbreiteten Norm entsprechen.
- 8.4.5 Die Bestimmungen definieren zwar, was "normale Spielkleidung" ist, schließen aber solche Dinge wie Kopfbedeckungen und "Radfahrerhosen" nicht ausdrücklich aus. Der OSR muss daher in jedem Einzelfall entscheiden, was er, unter Berücksichtigung der Präsentation des Sports, zulassen will. Aus religiösen Gründen getragene Kopfbedeckungen und Stirnbänder, die verhindern sollen, dass lange Haare die Sicht des Spielers verdecken, sind eindeutig akzeptabel. Dagegen würden wohl die meisten OSR das Tragen von, zum Beispiel, umgedrehten Baseball-Mützen nicht gestatten.
- 8.4.6 Vermehrt ist es üblich, dass Spieler sogenannte Radler-Shorts tragen, gewöhnlich unter den normalen Shorts, um die Muskeln warm zu halten. Diese Praxis wird allgemein akzeptiert. Es ist jedoch zu empfehlen, dass solche Radfahrer-Shorts die gleiche Farbe haben sollten wie die "normalen". Auf jeden Fall dürfen sie keine Werbung oder andere Markierungen aufweisen.
- 8.4.7 Wenn ein Spieler protestiert, dass er durch hell-reflektierenden Schmuck oder andere Gegenstände, die sein Gegner trägt, geblendet wird, sollte der SR diesen auffordern, sie zu bedecken oder abzulegen. Weigert sich der Spieler, der Aufforderung nachzukommen, muss der OSR verständigt werden, und zwar unabhängig davon, ob der SR den Protest unterstützt oder nicht. Die Tatsache, dass der betreffende Gegenstand schon in früheren Spielen getragen wurde, ist unerheblich; jeder Fall muss gesondert entschieden werden.

8.5 Trainingsanzüge

- 8.5.1 Während des Spiels darf ein Spieler normalerweise überhaupt keinen Teil eines Trainingsanzugs tragen, doch kann ihm der OSR unter gewissen Umständen die Erlaubnis dazu geben. Beispiele für solche Umstände sind: extreme Kälte in der Halle mit dem Folgerisiko einer Muskelzerrung, eine Behinderung oder Verletzung am Bein, die der Spieler lieber bedecken möchte. Falls ein Trainingsanzug im Spiel getragen wird, muss er den Erfordernissen für Spielkleidung entsprechen.

8.6 Wechseln

- 8.6.1 Die Spieler sollten davon abgehalten werden, Kleidungsstücke unter den Augen der Zuschauer auszutauschen. Falls ein Spieler ein Kleidungsstück wechseln muss, weil es zerrissen oder schweißgetränkt ist, kann ihm erlaubt werden, das Spielfeld (die Box) während einer beliebigen erlaubten Pause in Begleitung eines Offiziellen zu verlassen, um sich umzuziehen. Der OSR kann entweder die Erlaubnis in jedem Einzelfall oder vor Spielbeginn als generellen Dispens für die SR erteilen.

9 DEFINITIONEN

- 9.1 Den Spielregeln geht eine Reihe von Definitionen voraus. Ihr Hauptzweck ist es, die Bedeutung der wesentlichsten Fachausdrücke zu erläutern, die in den Regeln verwendet werden, die sich von der normalen Bedeutung der Wörter unterscheiden können. Man sollte jedoch nicht übersehen, dass diese Definitionen auch bei der Auslegung von Regeln helfen können, um Umstände zu erfassen, die nicht besonders behandelt werden.
- 9.2 So lautet z.B. die Definition von den Ball "schlagen": "ihn mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berühren". Daraus folgt, dass ein Spieler, der während eines Ballwechsels den Schläger fallen lässt und versucht, den Ball mit der Hand zurückzuschlagen, in der er den Schläger gehalten hatte, keinen guten Rückschlag machen kann, weil er den Ball im Sinne der Definition nicht "geschlagen" hat.
- 9.3 Aus dem gleichen Grund kann er keinen guten Rückschlag machen, wenn er den Schläger nach dem Ball wirft, weil der Schläger den Ball nicht "schlagen" kann, wenn er im Augenblick des Aufpralls nicht in der Hand gehalten wurde. Ein Spieler kann jedoch während des Spiels den Schläger von einer Hand in die andere wechseln und den Ball mit dem abwechselnd in der einen oder anderen Hand gehaltenen Hand schlagen, weil die den Schläger haltende Hand automatisch die Schlägerhand wird.
- 9.4 Es ist wichtig zu verstehen, wann der Ball als "im Spiel" gilt, denn nur während dieser Zeit kann, abgesehen von einem Strafpunkt, ein Punkt erzielt werden. Der Ball ist im Spiel vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien ruht, und bevor der Aufschläger diese Handlung nicht vollzogen hat, ist dieser "letzte Moment" auch noch nicht angebrochen.

- 9.5 Wenn daher dem Aufschläger der Ball versehentlich aus der Hand rollt, bevor er beginnt, ihn zu schlagen, erzielt sein Gegner keinen Punkt, weil der Ball nicht im Spiel war. Aus dem gleichen Grund kann ein Spieler den Ball auf seine ruhig gehaltene freie Hand legen, sich dann jedoch für eine andere Aufschlagart entscheiden und deswegen eine andere Position einnehmen. Vorausgesetzt, dass er noch nicht versucht hat, den Ball zu schlagen, wird kein Punkt erzielt.
- 9.6 Ist der Ball einmal im Spiel, so bleibt er im Spiel, bis der Ballwechsel als Let (Wiederholung) oder als Punkt entschieden worden ist. Der Ball ist nicht einfach deswegen aus dem Spiel, weil er den Spielraum verlässt oder über die Ebene der Beleuchtung hinausfliegt, ohne sie zu berühren. Aus dem Spiel ist er jedoch, wenn er über das Spielfeld eines Spielers oder über dessen Grundlinie hinausfliegt, ohne sein Spielfeld zu berühren, seit er zuletzt vom Gegner geschlagen wurde.
- 9.7 Die Definition von "den Ball aufhalten" wurde geringfügig geändert. Beabsichtigt ist, einen Spieler nach dieser Regel nur dann zu bestrafen, wenn er den Ball so abfängt, dass der Gegner wahrscheinlich an einem guten Rückschlag gehindert wird. Es ist kein "Aufhalten", falls das Abfangen geschieht, wenn der Ball seine Grundlinie passiert hat, über die Seitenlinie hinausfliegt oder sich anderweitig von der Spielfläche wegbewegt.

10 AUFSCHLAG

10.1 Gleichmäßigkeit

- 10.1.1 Gleichmäßige, einheitliche Anwendung der Aufschlagregel bereitet immer Schwierigkeiten – vielleicht, weil sie so kompliziert geworden ist. Daher findet sich bei SR manchmal die Tendenz, ihre größte Aufmerksamkeit auf solche Aspekte zu richten, die sie am leichtesten kontrollieren können. Um diese Tendenz wettzumachen, sollte der SR an den Zweck der verschiedenen Erfordernisse denken und versuchen dafür zu sorgen, dass sie auf eine Art angewandt werden, die ihren Zielen entspricht.

10.2 Freie Hand

- 10.2.1 Die Forderung, dass die freie Hand des Aufschlägers offen ist, soll sicherstellen, dass der Ball nicht auf irgendeine Art erfasst wird und der Spieler dem Ball beim Hochwerfen keinen Effekt mitgeben kann. Bei Anwendung der Regel sollte sich der SR nicht so sehr um Einzelheiten wie die genaue Krümmung der freien Hand des Aufschlägers kümmern, sondern sich davon überzeugen, dass der Ball frei auf seinem Handteller ruht.

10.2.2 Um sicherzustellen, dass zu sehen ist, wie der Ball frei auf dem Handteller ruht, muss er oberhalb der Spielflächenebene ruhig gehalten werden. Es ist nicht zulässig, die Hand zunächst ruhig zu halten, sie unter die Tischoberfläche fallen zu lassen und sie dann in einer kontinuierlichen, schwungvollen Bewegung des Arms nach oben zu führen, um den Ball zu werfen: wird die Hand nicht wieder oberhalb der Spielflächenebene in eine ruhende Position gebracht, ist der Aufschlag regelwidrig.

10.2.3 Der Ball, jedoch nicht unbedingt die ganze freie Hand, muss sich vom Beginn des Aufschlags, bis er hochgeworfen wird, ebenfalls hinter der Grundlinie des Aufschlägers befinden. Daher darf ein Spieler seinen Aufschlag mit Arm und Teil der freien Hand über der Spielfläche beginnen, ohne den Punkt zu verlieren, sofern der Ball selbst eindeutig hinter seiner Grundlinie ist.

10.3 Hochwerfen des Balls

10.3.1 Der Aufschläger muss den Ball "nahezu senkrecht" hochwerfen, und er muss nach Verlassen der Hand mindestens 16 cm aufsteigen. Das bedeutet, er muss innerhalb von ein paar Grad zur Senkrechten aufsteigen und nicht mehr innerhalb eines Winkels von 45°, wie früher gefordert. Außerdem muss er weit genug aufsteigen, sodass der SR sicher sein kann, dass er hoch und nicht seitwärts oder diagonal geworfen wurde.

10.3.2 Die Untergrenze von 16 cm ist nur geringfügig größer als die Netzhöhe und bietet daher eine praktische Vergleichsmöglichkeit.

10.4 Schlagen des Balls

10.4.1 Der Ball darf erst geschlagen werden, wenn er den höchsten Punkt seiner Flugbahn überschritten hat und wieder herabfällt. Im Augenblick der Berührung mit dem Schläger muss sich der Ball oberhalb der Spielflächenebene und hinter der Grundlinie befinden.

10.5 Sichtbarkeit

10.5.1 Haupterfordernis der neuen Aufschlagregel ist, dass der Aufschläger dafür sorgen muss, dass sowohl Rückschläger als auch SR oder SR-Assistent den Ball während des gesamten Aufschlagvorgangs sehen können. Der SR sollte darauf achten, dass der Aufschläger seinen freien Arm eindeutig aus dem Bereich zwischen seinem Körper und dem Netz entfernt, sobald er den Ball loslässt.

10.5.2 Zu Beginn des Aufschlags muss sich der Ball oberhalb der Spielflächenebene befinden. Es wird jedoch nicht speziell gefordert, dass der Rückschläger in der Lage sein müsste, während des gesamten Aufschlags den Schläger zu sehen. Der Aufschläger kann daher völlig legitim seinen Aufschlag damit beginnen, dass er den Schläger zum Beispiel hinter dem Rücken verbirgt.

10.5.3 Von ihren Positionen in Höhe des Netzes kann es für SR oder SR-Assistent schwer zu beurteilen sein, ob der Ball regelwidrig geschlagen wird, wenn er dicht an der Grundlinie oder seitlich vom Körper des Aufschlägers geschlagen wird. Es liegt jedoch in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzuschlagen, dass die Korrektheit des gesamten Aufschlagsvorgangs zu sehen ist, und wenn er am Rande der Legalität aufschlägt, riskiert er Punktverlust.

10.6 Verwarnung

10.6.1 In Ausnahmefällen kann ein SR, der den Verdacht hat, aber nicht sicher ist, dass der Aufschlag eines Spielers regelwidrig ist, den Spieler verwarnen, ohne dem Gegner einen Punkt zuzusprechen. Innerhalb eines Spiels kann nur einmal verwarnt werden, und wenn bei einem späteren Aufschlag in diesem Spiel erneut Zweifel an der Korrektheit bestehen, und zwar aus dem gleichen oder einem anderen Grund, erhält der Gegner den Punkt. Für eine Verwarnung beim Aufschlag wird keine gelbe Karte verwendet.

10.6.2 Nur der SR darf eine Verwarnung beim Aufschlag aussprechen, während der SR-Assistent einfach entscheidet, ob ein Aufschlag regelgerecht oder regelwidrig ist.

10.6.3 Unabhängig davon, ob eine förmliche Verwarnung ausgesprochen wird oder nicht ist nichts dagegen einzuwenden, einem Spieler, dessen Aufschlag sich noch am Rand der Legalität bewegt, zwischen zwei Ballwechseln anzuraten, dass jede Verschlechterung den Aufschlag regelwidrig machen könnte. Entgegen allgemeiner Annahme hat der Spieler beim ersten falschen Aufschlag kein Recht, zunächst verwarnt zu werden. Wenn die Forderungen der Aufschlagregel eindeutig nicht eingehalten werden, sollte das stets durch Punktverlust bestraft werden.

10.6.4 Der SR ist nicht ermächtigt, einen Verstoß gegen die Aufschlagregel zu ignorieren, weil er nicht glaubt, dass der Aufschläger dadurch irgendeinen Vorteil hat. Auch gibt es keine Rechtfertigung dafür, einen ersten Verstoß in der Hoffnung zu übersehen, dass es sich um einen einmaligen Lapsus handelte. Der Regelverstoß könnte in einer kritischen Spielphase wiederholt werden, und ein dann bestrafter Spieler würde zu Recht protestieren, dass er nicht früher auf die Regelwidrigkeit hingewiesen wurde.

11 LET (WIEDERHOLUNG)

11.1 Zweck

11.1.1 Hauptzweck eines Let ist es, einen Ballwechsel zu beenden, ohne einen Punkt zuzusprechen, wenn etwas passiert ist, was das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte. Es gibt jedoch auch andere Situationen, wo es erforderlich ist, das Spiel zeitweilig zu unterbrechen. Dazu gehören etwa die Berichtigung von Irrtümern im Spielstand, in der Aufschlagreihenfolge oder bei den Seiten, auf denen die Spieler spielen sowie die Einführung der Wechsellmethode bei Erreichen der Zeitgrenze.

11.2 Netzaufschlag

11.2.1 Häufigster Grund für einen Let ist der, dass der Ball im Aufschlag bei seinem Weg über die Netzgarnitur diese berührt. Vorausgesetzt, der Aufschlag ist gut bis zu dem Punkt, an dem der Ball das Netz berührt, ist der Ballwechsel ein Let, falls der Ball anschließend korrekt das Spielfeld des Rückschlägers berührt oder wenn er vom rückschlagenden Spieler oder Paar aufgehalten wird. Berührt der Ball das richtige Spielfeld gar nicht und wird auch nicht aufgehalten, erzielt der Rückschläger einen Punkt.

11.2.2 Sobald der SR oder der SR-Assistent sieht, wie der Ball im Aufschlag die Netzgarnitur berührt, ruft er "Let" und hebt eine Hand über seinen Kopf. Der Ballwechsel kann eindeutig nicht normal fortgesetzt werden, und erfolgt keine Ansage, bis entweder der Aufschlag als sonst gut gesehen wird oder der Ball aus dem Spiel geht, werden Spieler und Zuschauer den Eindruck haben, dass die SR langsam reagieren. In dem Fall wird der SR dann auf Let oder Punkt erkennen, wenn das Ergebnis des Ballwechsels bekannt ist.

11.2.3 Wenn entweder SR oder SR-Assistent glauben, dass der Ball beim Aufschlag das Netz berührt hat, ist der Ballwechsel ein Let. Selbst wenn nur der Verdacht besteht, dass in einem sonst guten Aufschlag der Ball das Netz berührt, ist es besser, auf Let zu erkennen, als weiterspielen zu lassen, weil das Risiko besteht, dass ein oder mehr Spieler den gleichen Verdacht haben könnten mit dem Ergebnis, dass sie dem Spielverlauf nicht mehr ihre volle Aufmerksamkeit geben können.

11.2.4 Ein Spieler, der glaubt, der Ball habe in einem sonst guten Aufschlag das Netz berührt, wird manchmal den Arm heben oder den Ball auffangen und den SR auffordern, auf Let zu erkennen. Außer wenn der SR sicher ist, dass es kein Netzaufschlag war, wird der gewöhnlich nachgeben, vor allem, wenn Aufschläger und Gegner übereinstimmen. Der SR sollte jedoch deutlich machen, dass er nicht dazu verpflichtet ist und die Spieler weiterspielen sollten, wenn er nicht auf Let erkennt.

11.3 Unterbrechungen

- 11.3.1 Ein weiterer häufiger Grund für einen Let ist eine Störung, die das Ergebnis eines Ballwechsels beeinflussen könnte, wie etwa ein Ball von einem anderen Tisch, der in den Spielraum (die Box) springt, oder ein plötzliches Geräusch, das laut genug ist, die Spieler zu erschrecken. Auch hier ist es besser, sofort auf Let zu erkennen, wenn das Risiko einer Unterbrechung besteht, als bis zum Ende des Ballwechsels zu warten und dann zu entscheiden, ob die Störung bedeutend war.
- 11.3.2 Ein Let sollte normalerweise nicht gegeben werden bei Vorfällen, die auf Umstände zurückzuführen sind, die bereits zu Beginn des Ballwechsels vorlagen. So hat z.B. ein Spieler, dem deshalb kein guter Rückschlag gelingt, weil er mit seinem Partner zusammenstößt, oder weil er über die Umrandung stolpert, kein Recht auf einen Let. Dagegen kann ein Let zugestanden werden, wenn der Vorfall die Spielbedingungen auf eine Weise stört, die für den Gegner nachteilig sein könnten.

11.4 Nicht spielbereit

- 11.4.1 Der SR kann einen Let geben, wenn der Rückschläger nicht spielbereit ist, sofern dieser keinen Versuch macht, den Ball zurückzuschlagen. Allerdings rechtfertigt die bloße Tatsache, dass der Rückschläger keinen Schlag macht, allein noch keine Wiederholung. Vielmehr muss der SR entscheiden, ob der Rückschläger tatsächlich nicht spielbereit war oder einfach nur einen schwierigen Aufschlag nicht retournieren wollte. Die Spieler sollten ermuntert werden, die Hand zu heben, um anzuzeigen, dass sie nicht spielbereit sind.

12 EIN PUNKT

12.1 Entscheidung

- 12.1.1 Jeder Ballwechsel, der kein Let ist, resultiert in der Zuerkennung eines Punktes, und die Regeln legen die verschiedenen Gründe für das Erzielen eines Punktes fest. Die entscheidende Phase eines Ballwechsels ist gewöhnlich die, in welcher der Ball aus dem Spiel geht, und der SR sollte sich davor hüten, eine Entscheidung zu treffen, die auf seiner Vermutung basiert, was passieren könnte, ohne an die Möglichkeit zu denken, dass der Ballwechsel ganz anders zu Ende gehen könnte, was seine Entscheidung ungültig machen würde.
- 12.1.2 Zum Beispiel könnte der Ball von einem weit vom Tisch entfernt stehenden Spieler so zurückgeschlagen werden, dass er klar erkennbar nicht das gegnerische Spielfeld berühren wird. Der Ballwechsel ist jedoch erst beendet, wenn der Ball aus dem Spiel geht, und noch kann jeder der beiden Spieler den Punkt gewinnen. Wenn in dieser Situation der Gegner die Spielfläche bewegt, während der Ball im Spiel ist, gewinnt der weit vom Tisch stehende Spieler den Punkt, auch wenn es unwahrscheinlich ist, dass sein Rückschlag gut gewesen wäre.

- 12.1.3 Nicht alle Punkte werden aus Gründen erzielt, die direkten Bezug zum Spiel haben, etwa der vergebliche Versuch, einen guten Auf- oder Rückschlag zu machen. Wenn z.B. ein Spieler während eines möglicherweise erfolgreichen Schlags versehentlich mit der freien Hand die Spielfläche berührt oder den Tisch bewegt, während der Ball im Spiel ist, erhält sein Gegner den Punkt – unabhängig davon, ob er wahrscheinlich einen guten Rückschlag machen wird oder nicht.
- 12.1.4 Niemals darf der SR einen Punkt aus Gründen zuerkennen, die nicht durch die Regeln untermauert werden, vielleicht weil er meint, dass ein Spieler einen Punkt "verdient" oder dass ein anderer für seine unfaire Handlungsweise bestraft werden sollte. Der SR sollte jede seiner Entscheidungen durch Hinweis auf eine Regel rechtfertigen können. Er sollte sich daher mit allen Gründen, aus denen ein Punkt erzielt werden kann, genauestens befassen und sie verstehen.
- 12.1.5 Manche Verstöße gegen Regeln und Bestimmungen stoppen nicht automatisch das Spiel, was dann der SR zu tun hat, indem er den Spielstand ansagt. In manchen Fällen wird es für die Spieler offensichtlich sein, warum der Ballwechsel zu Ende ist. Wo es nicht so eindeutig ist, sollte der SR oder SR-Assistent darauf vorbereitet sein, den Grund für seine Entscheidung zu erklären (siehe 18.4.2).

12.2 Kantenbälle

- 12.2.1 Es ist notwendig zu entscheiden, ob ein Ball, der die Tischkante berührt, sie auf oder unterhalb der Spielfläche berührt. Bei dieser Entscheidung kann dem SR die Flugbahn des Balles vor und nach der Berührung helfen: Wenn der Ball zuerst die Spielfläche passiert, ist der Rückschlag gut, wenn aber der Ball die Kante berührt, während er noch von unterhalb der Spielflächenebene aufsteigt, berührt er mit großer Sicherheit die Seite.
- 12.2.2 Die größte Schwierigkeit entsteht, wenn ein Ball von außer- und oberhalb der Spielflächenebene ankommt. Die beste Hilfe ist hier die Richtung des Balles nach seinem Kontakt mit dem Tisch. Es gibt keinen unfehlbaren Anhaltspunkt, wenn aber der Ball nach Berühren der Kante hochsteigt, kann man mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass er die Spielfläche berührte, wenn er dagegen nach unten fliegt, ist es wahrscheinlicher, dass er die Seite berührt hat.
- 12.2.3 Der SR-Assistent ist allein zuständig für Kantenball-Entscheidungen an "seiner" Seite des Tisches. Wenn er glaubt, der Ball habe die Seitenkante berührt, ruft er "Seite!", und der SR muss den Punkt dem Gegner (den Gegnern) des Spielers zusprechen, der den Ball zuletzt geschlagen hat. Über Kantenbälle an den Schmalseiten sowie an "seiner" Seite kann nur der SR entscheiden.

12.3 Zweifel

- 12.3.1 Ein SR, der sicher ist, eine richtige Entscheidung getroffen zu haben, sollte sie nicht ändern nur weil die Spieler sie für falsch halten. Er kann jedoch als übereifrig erscheinen, wenn er auf einer Entscheidung beharrt, mit der beide Spieler oder Paare ganz entschieden nicht einverstanden sind. Zusätzlich gibt es das Risiko, dass der durch die Entscheidung begünstigte Spieler absichtlich den nächsten Auf- oder Rückschlag verschlägt, was dann die Autorität des SR untergräbt.
- 12.3.2 Eine Entscheidung sollte niemals auf Bitte des Spielers revidiert werden, der von der Änderung profitieren würde, selbst wenn sein Gegner nichts dagegen hat. Zudem ist die Bitte, eine Entscheidung noch einmal zu überdenken, dann zu ignorieren, sobald der nächste Ballwechsel begonnen hat. Sind beide Spieler oder Paare sicher, dass die Entscheidung falsch ist und der SR akzeptieren kann, dass er sich möglicherweise geirrt hat, wäre es vernünftig, die Entscheidung zu korrigieren.
- 12.3.3 Hat der SR echte Zweifel, sollte er im Zweifelsfall zugunsten des Spielers entscheiden, der einen Verstoß begangen haben könnte, sofern er sicher ist, dass sich keine Benachteiligung des Gegners ergeben hat. Wenn jedoch die Gefahr besteht, dass die Aufmerksamkeit eines Spielers während des Spiels abgelenkt wurde, weil auch er den Verdacht hatte, dass sein Gegner gegen eine Regel verstieß und dafür nicht bestraft wurde, sollte der Ballwechsel wiederholt werden.

13 UNUNTERBROCHENES SPIEL

13.1 Time-out (Auszeit)

- 13.1.1 Außer den festgesetzten Pausen zwischen den Sätzen kann jeder Spieler/jedes Paar oder in ihrem Namen ihr Kapitän oder Betreuer ein Time-out von bis zu 1 Minute während eines Spiels verlangen. Time-out wird durch ein T-Zeichen mit den Händen verlangt, was nur zwischen zwei Ballwechseln geschehen kann.
- 13.1.2 Sobald der SR Kenntnis von der Forderung genommen hat, hält er eine weiße Karte o.ä. hoch, die er dann auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares legt. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn dieser Spieler/dieses Paar dazu bereit ist oder nach Ablauf von 1 Minute, je nachdem, was früher ist. Die weiße Karte wird dann vom Tisch genommen und neben dem Spielstand des Spielers/Paares, der/das Time-out verlangte, ans Zählgerät gesteckt.
- 13.1.3 Falls ein Kapitän/Betreuer und ein Spieler/Pair unterschiedlicher Meinung sind, ob ein Time-out genommen werden sollte, hat die endgültige Entscheidung in einem Mannschaftskampf der Kapitän, in einem Individualwettbewerb der Spieler.

- 13.1.4 Wenn beide Spieler/Paare gleichzeitig ein Time-out verlangen, beträgt die maximal erlaubte Zeit dennoch 1 Minute, jedoch müssen sie nur dann früher zurückkommen, wenn beide Spieler/Paare bereit sind, das Spiel fortzusetzen. In diesem Einzel oder Doppel hat kein Spieler/Paar Anrecht auf ein weiteres Time-out.

13.2 Verzögerung

- 13.2.1 Während eines ganzen Spiels muss, abgesehen von erlaubten Pausen, ohne Unterbrechungen gespielt werden. Wenn jedoch z.B. der Ball den Spielraum (die Box) verlässt, kann natürlich erst weitergespielt werden, wenn der Ball wieder da ist. Die Absicht der Bestimmung ist es, absichtliche Zeitverschwendung zu verhindern, wie etwa durch mehrfaches Auftippen des Balls, lange Pausen vor dem Aufschlag und in die Länge gezogene Unterhaltungen mit dem Doppelpartner, wovon die Spieler mit aller Entschiedenheit abzubringen sind.
- 13.2.2 Nach dem Einspielen dürfen die Spieler von ihren Betreuern oder Beratern keine Ratschläge oder Anweisungen mehr erhalten. Sie können sich bis zu 2 Minuten lang einspielen, müssen jedoch , sobald sie damit fertig sind, anfangen zu spielen, und zwar auch dann, wenn die Einspielzeit weniger als 2 Minuten gedauert hat.

13.3 Abtrocknen

- 13.3.1 Der SR muss dafür sorgen, dass etwaige Unterbrechungen so kurz wie möglich sind und dass die Spieler nicht irgendwelche Zugeständnisse ausnutzen, um zusätzliche Ruheperioden zu gewinnen oder den Spielrhythmus des Gegners zu stören. Das Tempo des modernen Tischtennis – vor allem, wenn unter sehr warmen Bedingungen gespielt wird – erfordert gelegentliche Unterbrechungen zum Abtrocknen, die jetzt aber auf vorgeschriebene Spielabschnitte beschränkt sind.
- 13.3.2 Die Spieler haben ein Anrecht auf kurze Pausen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn eines Satzes and sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz. Diese Pausen fallen normalerweise mit einem Aufschlagwechsel zusammen, jedoch nicht nach dem Stand von 10:10 und bei Anwendung der Wechselmethode. Brillenträger können, besonders bei großer Wärme, besondere Probleme haben, und der SR kann ihnen kurze Unterbrechungen zum Brilleputzen zwischen beliebigen Ballwechseln erlauben.
- 13.3.3 Die Beschränkung des Abtrocknens soll verhindern, dass es als Verzögerungstaktik benutzt wird, entweder um zusätzliche Ruhezeit zu gewinnen oder den Spielrhythmus des Gegners zu stören. Es gibt keinen Grund, warum die Spieler sich nicht bei Gelegenheiten abtrocknen sollten, welche die Kontinuität des Spiels nicht weiter unterbrechen, etwa wenn der Ball von außerhalb des Spielraums (der Box) wiedergeholt wird. Allerdings muss der SR darauf achten, dass die Spieler solche Unterbrechungen nicht absichtlich verursachen.

13.4 Beschädigtes Spielmaterial

- 13.4.1 Ein weiterer möglicher Grund für eine Spielunterbrechung ist die Beschädigung von Spielmaterial. Keine Pause kann einem Spieler gewährt werden, der einen neuen Schläger holen möchte, da der, mit dem er spielt, beschädigt wird, weil er ihn im Spielraum (in der Box) ersetzen muss. Falls er den Schläger austauscht und der wird dann auch beschädigt, muss der SR den OSR verständigen, der dann entscheidet, wie ein zweiter Ersatz beschafft werden kann.
- 13.4.2 Der Austausch eines beschädigten Balles darf das Spiel nicht übertrieben aufhalten. Jedoch sollten den Spielern vor Wiederaufnahme des Spiels ein paar Trainingsschläge mit dem neuen Ball gestattet werden.
- 13.4.3 Das Versagen einer Lampe oder eine andere schwerwiegende Störung im Spielraum (der Box), die eine Verzögerung verursachen könnte, sollte sofort dem OSR gemeldet werden, der das Spiel auf einen anderen Tisch verlegen kann, falls einer verfügbar ist.

13.5 Verletzung

- 13.5.1 Falls ein Spieler wegen Unfalls oder Krankheit nicht weiterspielen kann, muss der SR unverzüglich den OSR verständigen. Der OSR kann dem Spieler eine Spielunterbrechung wegen Notfalls gewähren, damit er behandelt werden oder sich durch Ausruhen erholen kann. Voraussetzung ist, dass er überzeugt ist, dass die Unterbrechung der Kontinuität den Gegner nicht unfair beeinträchtigen wird und dass der Spieler innerhalb relativ kurzer Zeit weiterspielen kann.
- 13.5.2 Eine Spielunterbrechung darf nicht gewährt werden, wenn die Spielunfähigkeit auf schon zu Beginn des Spiels vorhandene oder zu erwartende Krankheit oder Konditionsschwäche zurückzuführen ist oder auch auf Erschöpfung, die aus der Spielweise resultiert. Wird eine Unterbrechung gewährt, sollte sie so kurz wie möglich und nicht länger als 10 Minuten sein. Falls jemand im Spielraum (der Box) blutet, darf das Spiel erst fortgesetzt werden, wenn alle Blutspuren beseitigt sind.
- 13.5.3 Wird einem Spieler eine Unterbrechung wegen einer Verletzung gewährt, sollte ihm normalerweise in diesem Spiel keine weitere solche Pause zugestanden werden. Ausnahme: War die erste Unterbrechung sehr kurz, kann eine weitere kurze Behandlungspause erlaubt werden unter der Voraussetzung, dass sie sich aller Wahrscheinlichkeit nach nicht nachteilig auf den Gegner auswirken wird und dass die Gesamtzeit der Spielunterbrechung 10 Minuten nicht überschreitet.

13.6 Verlassen des Spielraums (der Box)

13.6.1 Die Spieler müssen während des gesamten Einzel- oder Doppelspiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben. Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des OSR. Während der Pausen zwischen den Sätzen und Auszeiten dürfen sich die Spieler nicht mehr als 3 Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

13.7 Ruheperioden

13.7.1 Den Spielern sollte nicht erlaubt werden, die Pausen zwischen den Sätzen auszudehnen und sollten aufgefordert werden, wenn sie nicht rechtzeitig an den Tisch zurückkehren. Jede Pause ist auf 1 Minute begrenzt, und wenn die Spieler diese Zeit in einer Pause nicht ausschöpfen, können sie bei der nächsten dennoch keine zusätzliche Zeit beanspruchen. Es ist nicht erforderlich, dass die Spieler oder Paare vereinbaren, eine Ruhepause zu nehmen: wenn ein Spieler sie nehmen möchte, muss sie gewährt werden.

14 AUF- UND RÜCKSCHLAG- SOWIE SEITENWAHL

14.1 Wahl

14.1.1 Zu Beginn eines Spiels werden die Wahl von Aufschlag, Rückschlag und Seite durch Los entschieden, gewöhnlich durch Hochwerfen einer Münze oder eines Chips mit zwei verschiedenen Seiten. Der Spieler, der das Recht gewinnt, zuerst zu wählen, kann sich für Auf- oder Rückschlag oder für eine bestimmte Seite entscheiden. Entscheidet er sich, zuerst auf- oder zurückzuschlagen, kann sein Gegner die Seite wählen und umgekehrt. Beide Spieler haben daher eine Wahlmöglichkeit.

14.1.2 In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das zuerst aufschlagen muss, wer von beiden als Erster aufschlägt. Im ersten Satz bestimmt dann das gegnerische Paar, wer von ihnen erster Rückschläger ist. In den folgenden Sätzen wird die Schlagreihenfolge durch die Reihenfolge am Anfang bestimmt, die sich in jedem Satz umkehrt. Wenn im Entscheidungssatz zuerst eines der beiden Paare 5 Punkte erreicht hat, muss das rückschlagende Paar seine Rückschlagreihenfolge ändern.

14.1.3 In einem Doppel zwischen A/B und X/Y sind die beiden einzigen möglichen Schlagreihenfolgen A-X-B-Y-A... und A-Y-B-X-A..., doch kann die Reihenfolge mit irgendeinem dieser Spieler beginnen, abhängig davon, wie man sich am Anfang jedes Satzes entschieden hat. Zu Beginn des Spiels sollte sich der SR die Schlagreihenfolge notieren und dann in jedem Satz den ersten Aufschläger. So können irgendwelche Irrtümer durch Nachsehen beim jeweiligen Anfangspunkt korrigiert werden.

14.2 Irrtümer

- 14.2.1 Die Berichtigung von Irrtümern in der Schlagreihenfolge oder beim Seitenwechsel basiert auf zwei Prinzipien. Erstens: sofort nach Bemerkung des Irrtums wird das Spiel gestoppt und mit der richtigen Reihenfolge und auf der richtigen Seite wieder aufgenommen. Zweitens: alle Punkte, die bis zur Entdeckung des Irrtums erzielt wurden, zählen als hätte es keinen Irrtum gegeben. Wird ein Irrtum während eines Ballwechsels bemerkt, sollte der SR sofort einen Let geben und nicht erst warten, bis der Ball aus dem Spiel ist.
- 14.2.2 Der erreichte Spielstand bestimmt gewöhnlich, wer auf- und zurückschlägt. Wenn jedoch in einem Doppel, das in einem Satz zuerst aufschlagen müsste, das nicht tat, kann der SR nicht wissen, wer von beiden zuerst aufgeschlagen hätte. Falls ein solcher Fall eintritt, sollte er sie sofort fragen, wer von ihnen erster Aufschläger gewesen wäre, und er kann dann die Reihenfolge berechnen, mit der das Spiel wieder aufgenommen wird.

15 WECHSELMETHODE

15.1 Prinzip

- 15.1.1 Mit der Wechselmethode wollen die Regeln übermäßig lange Sätze verhindern, die sich ergeben können, wenn beide Spieler oder Paare allzu passiv spielen. Außer wenn beide Spieler oder Paare mindestens 9 Punkte erzielt haben, wird die Wechselmethode automatisch nach 10-minütiger Spielzeit in einem Satz oder – auf Bitten beider Spieler oder Paare – auch zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt eingeführt.
- 15.1.2 Nach der Wechselmethode haben Aufschläger oder aufschlagendes Paar 13 Schläge – den Aufschlag mitgerechnet – um den Punkt zu erzielen. Gelingen Rückschläger oder rückschlagendem Paar 13 gute Rückschläge, so gewinnt der rückschlagende Spieler (das rückschlagende Paar) den Punkt. Wie im "normalen" Spiel gewinnt den Satz, wer zuerst 11 Punkte erzielt oder, wenn der Spielstand 10:10 erreicht wird, wer zuerst mit 2 Punkten führt.
- 15.1.3 Die Aufschlagreihenfolge ist in jedem Satz durchgängig die gleiche wie in einem Satz ohne Wechselmethode, jedoch wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt statt nach jeweils 2 Punkten. Zu Beginn jedes Satzes wird der erste Aufschläger und im Doppel der erste Rückschläger durch die zu Beginn des Spiels festgelegte Reihenfolge bestimmt, obwohl am Ende des vorigen Satzes dieselben Spieler Auf- und Rückschläger gewesen sein könnten.

15.2 Verfahren

- 15.2.1 Wenn die Zeitgrenze erreicht ist – außer der Spielstand lautet mindestens 9:9 – ruft der Zeitnehmer laut "Zeit!". Wenn nötig, ruft der SR "Let" und sagt den Spielern, dass der Rest des Spiels nach der Wechsellmethode fortgesetzt wird. Ist bei Erreichen der Zeitgrenze der Ball im Spiel, schlägt der Spieler als nächster auf, der im unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war; ist er nicht im Spiel, ist der Rückschläger des vorangegangenen Ballwechsels nächster Aufschläger.
- 15.2.2 Anschließend muss der Schlagzähler in jedem Ballwechsel die Schläge des Rückschlägers laut von "eins" bis "dreizehn" ansagen, den retournierten Aufschlag eingeschlossen. Die Ansage sollte sofort erfolgen, wenn der Rückschläger den Ball getroffen hat und nicht verzögert werden, bis der Rückschlag als gut bewertet wird oder der Ball ins Aus gegangen ist. Wenn der 13. Rückschlag gut ist, ruft der SR "Stopp" und spricht dem Rückschläger einen Punkt zu.

16 BERATUNG DER SPIELER

- 16.1 Ein Spieler darf sich beraten lassen während der Pausen zwischen den Sätzen oder während aller anderen erlaubten Spielunterbrechungen, nicht jedoch zwischen dem Ende der Einspielzeit und Spielbeginn, während der Pausen zum Abtrocknen oder während er oder sein Gegner den Ball wiederholt.
- 16.2 In einem Mannschaftswettbewerb darf er eine beliebige Zahl von Beratern haben. In einem Individualwettbewerb darf er sich jedoch nur von einer einzigen Person beraten lassen, die dem SR vor dem Spiel zu benennen ist. Besteht ein Doppel aus Spielern verschiedener Verbände, kann jeder einen Berater nominieren. Im Sinne dieser Bestimmungen zur Beratung gelten beide Berater als Einheit. Eine einzelne Warnung gilt für beide, und wenn einer von ihnen verwahrt wurde und einer von ihnen berät danach regelwidrig, würden beide vom Spielraum (der Box) weggeschickt.
- 16.3 Wenn jemand versucht, regelwidrig zu beraten, sollte der SR ihn zunächst verwarnen und eine gelbe Karte hochhalten, die für alle Betroffenen klar zu sehen ist. Dazu muss er jedoch seinen Stuhl nicht verlassen. In einem Mannschaftskampf gilt eine solche Verwarnung für alle auf der Mannschaftsbank. Falls im selben Mannschaftskampf erneut jemand regelwidrig berät, sollte der SR eine rote Karte hochhalten und den Betroffenen fortschicken. Ein Berater, der wegen unzulässiger Beratung fortgeschickt wurde, kann nicht durch einen anderen ersetzt werden.

- 16.4 Ein fortgeschickter Berater muss sich so weit entfernen, dass er das Spiel nicht beeinflussen kann. In einem Individualwettbewerb darf er nicht vor Ende des betreffenden Einzels oder Doppels zurückkehren, in einem Mannschaftskampf nicht vor dessen Ende, außer wenn er selbst spielen muss. In diesem Fall darf er jedoch nur für die Dauer seines Individualspiels zurückkommen. Weigert er sich wegzugehen oder kommt er zurück, bevor er das darf, unterbricht der SR das Spiel und verständigt den OSR.
- 16.5 Manchmal wird versucht, einen Spieler während des Spiels durch Zurufe zu beraten. Dabei muss der SR sorgfältig zwischen Beratung und Anfeuerung unterscheiden. Beratung muss nicht in verbaler Form geschehen; oft werden Handzeichen verwendet. Diese Beratung ist schwer nachzuweisen, ebenso wie Ratschläge in einer fremden Sprache. Die SR müssen wachsam sein und auf jeden regelwidrigen Versuch, das Spiel zu beeinflussen, sofort reagieren.
- 16.6 Die Bestimmungen über "Verhalten" sehen auch die Anwendung des Strafpunktsystems bei regelwidriger Beratung vor, doch sollte man das auf Situationen beschränken, in denen es eindeutig der Spieler ist, der um Rat nachsucht. Es wäre unfair, einen Spieler wegen Beratung zu bestrafen, um die er nicht gebeten hat und vielleicht gar nicht wollte. In den meisten Fällen ist es daher besser, sich direkt mit dem regelwidrig handelnden Berater zu befassen.
- 16.7 Oft dürfte der SR-Assistent besser als der SR sehen können, dass unzulässig beraten wird. Er kann den Berater zwischen zwei Ballwechseln inoffiziell warnen, vielleicht durch ein Zeichen. Eine förmliche Verwarnung kann jedoch nur der SR erteilen. Falls weiterhin regelwidrig beraten wird, sollte der SR-Assistent sofort den SR darauf aufmerksam machen, notfalls, indem er "Stopp!" ruft und die Hand hebt.

17 FEHLVERHALTEN

17.1 Verantwortung/Pflichten des SR

- 17.1.1 Absichtlich unfaires oder beleidigendes Verhalten ist im Tischtennis selten. Es beschränkt sich gewöhnlich auf eine kleine Minderheit von Spielern und Betreuern. Die Auswirkungen können jedoch sehr schädlich sein, und zudem ist es oft schwer zu kontrollieren. Weil Fehlverhalten in vielen Formen auftreten kann, ist es kaum praktikabel, genaue Regeln aufzustellen. Die Anwendung akzeptabler Verhaltensnormen ist daher mehr eine Sache der Einschätzung und des gesunden Menschenverstands als eine Tatsachenentscheidung.

- 17.1.2 Der SR sollte darauf vorbereitet sein, auf jedes Anzeichen, dass das Fehlverhalten eines Spielers oder Betreuers sich unfair auf den Gegner auswirken, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnte, sofort zu reagieren. Wenn er im Anfangsstadium Verhaltensverfehlungen, mögen sie auch sehr geringfügig sein, ohne auch nur einen missbilligenden Blick durchgehen lässt, wird er es später wesentlich schwerer haben, angemessene Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen, wenn diese Verfehlungen häufiger oder schlimmer werden.
- 17.1.3 Auf der anderen Seite sollte er Überreaktionen bei möglicherweise unbeabsichtigten Vorfällen ungebührlichen Verhaltens, weil das zu Verärgerung und Animosität führen und dadurch seine Autorität untergraben könnte. Wenn er eingreift, sollte er stets versuchen, das auf eine Art zu tun, welche die Situation nicht verschlimmert, indem viel zu viel Aufmerksamkeit auf einen Vorfall gelenkt wird, der vielleicht gar nicht allgemein bemerkt wurde, oder es so aussieht, als ob ein Spieler oder Betreuer zum Opfer gemacht werden sollte.
- 17.1.4 Ein Beispiel für Verhalten, das ein Eingreifen des SR rechtfertigen könnte, ist Rufen im Spiel aus Ärger oder Begeisterung. Bei seiner Entscheidung, wie er reagieren könnte, sollte der SR die Umgebung berücksichtigen, in der es geschieht. Wenn der allgemeine Geräuschpegel so hoch ist, dass die Ausrufe des Spielers kaum zu bemerken sind, ist es vernünftiger, das Spiel nicht zu unterbrechen, sondern bis zum Ende des Ballwechsels zu warten, bevor man mit dem betreffenden Spieler spricht.
- 17.1.5 Ein weiteres Beispiel für Fehlverhalten ist grobe Respektlosigkeit gegenüber SR durch Spieler und Betreuer, gewöhnlich um auszudrücken, dass man mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist. Das kann die Form anhaltenden Protests, Änderung des Spielstands auf den Zählgeräten oder sogar offener Bedrohung der SR annehmen. Ein solches Verhalten kann der Präsentation des Sports Abbruch tun und die Autorität der SR schmälern und muss daher unbedingt unterbunden werden.
- 17.1.6 Wenn Fehlverhalten vorkommt, muss der SR entscheiden, ob der Verstoß so schwerwiegend ist, dass er das Spiel unterbrechen und sofort den OSR verständigen muss. Obwohl es diese Option immer gibt und sie auch angewandt werden sollte, wenn es angebracht ist, sollte das selten beim ersten Vorkommnis erforderlich sein. In den meisten Situationen sollte die erste Handlung eine Verwarnung des Schuldigen sein.

17.2 Verwarnung

- 17.2.1 Außer wenn der Vorfall so grob unfair oder übel ist, dass ein förmliches Eingreifen nicht zu vermeiden ist, sollte ein ruhiges, inoffizielles Wort der Warnung oder gar ein Warnzeichen ausreichen, um dem Betreffenden klar zu machen, dass ein solches Verhalten nicht akzeptiert werden kann. Nach Möglichkeit sollte das geschehen, ohne das Spiel zu unterbrechen, indem man die nächste natürliche Unterbrechung wie Ende des Ballwechsels oder des Satzes dafür nutzt.
- 17.2.2 Wenn jedoch der SR glaubt, der Gegner könnte negativ beeinflusst worden sein oder das Verhalten könnte die Zuschauer beleidigen oder sich anderweitig schädlich auf den Sport auswirken, dann sollte er sofort auf Let erkennen und den Betreffenden durch Zeigen einer gelben Karte förmlich warnen, dass weiteres Fehlverhalten Bestrafung nach sich ziehen werde.
- 17.2.3 Nach einer förmlichen Verwarnung wird neben dem Spielstand des Verwarnten auf dem Zählgerät eine gelbe Markierung angebracht. Die Warnung gilt für den Rest des laufenden Einzels oder Doppels und in einem Mannschaftswettbewerb für den Rest des Mannschaftskampfes, und spätere Verstöße werden durch Strafpunkte geahndet.
- 17.2.4 Man sollte daran denken, dass – wenn einmal eine förmliche Verwarnung erteilt wurde – Folgeverstöße automatisch mit Punktverlust bestraft werden. Der SR sollte sich nicht scheuen, dieses Verfahren anzuwenden, wenn es gerechtfertigt ist. Wird jedoch eine förmliche Verwarnung zu leicht erteilt, könnte es passieren, dass er einen Spieler in einer kritischen Phase des Spiels für einen Verstoß bestrafen muss, der vielen als geringfügig erscheinen mag.

17.3 Strafpunkte

- 17.3.1 Wenn ein förmlich verwarnter Spieler im selben Spiel einen weiteren Verstoß begeht, sollte der SR seinem Gegner 1 Strafpunkt und für einen dritten Verstoß 2 Strafpunkte zusprechen. Dabei hält er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen hoch, um die Maßnahme anzuzeigen, die er getroffen hat. Sollte das Fehlverhalten fortgesetzt werden, nachdem er diese Strafen verhängt hat, sollte der SR sofort das Spiel unterbrechen und den OSR verständigen.
- 17.3.2 Wenn der SR einen Strafpunkt verhängt, sollte so bald wie möglich der OSR informiert werden, jedoch ohne das Spiel zu verzögern, damit der OSR, wenn er das möchte, zu diesem Tisch kommen kann und so im Fall weiterer Probleme leicht erreichbar ist. Können der OSR und sein Stellvertreter das Zeigen der Karten nicht sehen, kann man vielleicht ein anderes vorher verabredetes Zeichen benutzen oder einen Boten schicken.

- 17.3.3 Manchmal können Strafpunkte auch nach Ende eines Satzes ausgesprochen werden, oder es werden 2 Strafpunkte gegen einen Spieler verhängt, wenn sein Gegner nur noch 1 Punkt zum Satzgewinn braucht. Falls das Spiel noch nicht vorbei ist, werden "nicht verwendete" Punkte auf den nächsten Satz dieses Individualspiels übertragen, der dann mit 1:0 oder 2:0 für den Gegner beginnt. Ist das Spiel zu Ende, werden solche Punkte jedoch ignoriert.
- 17.3.4 In einem Mannschaftskampf werden Verwarnungen und Strafpunkte auf die folgenden Individualspiele übertragen. Dabei gilt, dass ein Doppel die höhere Zahl an Verwarnungen oder Strafpunkten auf sich vereinigt, die jeder der beiden mitbringt. Wenn also einer in einem früheren Spiel verwarnt wurde und gegen den anderen ein Strafpunkt verhängt wurde, dann wäre ein erster Verstoß eines der beiden im Doppel mit 2 Strafpunkten zu ahnden. Eine Verwarnung oder ein Strafpunkt in einem Doppel gilt für das Paar während dieses Spiels, aber nur der "schuldige" Spieler nimmt sie in ein folgendes Individualspiel mit.
- 17.3.5 In einem Mannschaftskampf müssen Verwarnungen und Strafpunkte protokolliert werden, so dass sie auf spätere Spiele übertragen werden können, es ist jedoch ratsam, auch in Individualwettbewerben so zu verfahren. Das gibt dem OSR die Möglichkeit, anhaltendes Fehlverhalten zu berücksichtigen, wenn er über die Disqualifikation eines Spielers zu entscheiden hat. Am einfachsten ist es, in einer Notiz auf dem SR-Zettel festzuhalten, wer wann im Spiel verwarnt oder mit einem Strafpunkt belegt wurde, zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Verstoßes.
- 17.3.6 Es ist praktisch unmöglich, Strafpunkte gegen einen Betreuer zu verhängen, und es wäre unfair, stattdessen den Spieler auf diese Weise zu bestrafen, in dessen Interesse er vermutlich protestiert. Setzt ein Betreuer nach förmlicher Verwarnung sein Fehlverhalten fort, sollte er die rote Karte erhalten und bis zum Ende des Spiels bzw. des Mannschaftskampfes fortgeschickt werden. Wenn diese Maßnahme ergriffen wird, sollte der Vorfall dem OSR gemeldet werden.

17.4 Verantwortung/Pflichten des OSR

- 17.4.1 Der OSR kann einen Spieler für ein Spiel, einen Wettbewerb oder eine ganze Veranstaltung disqualifizieren. je nach Schwere des Verstoßes. Das unterliegt seinem Urteil. Wenn ihm jedoch gemeldet wird, dass ein Spieler sein Fehlverhalten auch nach 2 Strafpunkten noch fortsetzt, wird er ihn, unter Zeigen einer roten Karte, normalerweise disqualifizieren. In sehr schwerwiegenden Fällen kann der OSR auch einen förmlichen Bericht an den Heimverband des Spielers schicken.

- 17.4.2 Gewöhnlich erfährt der OSR über Fälle von Fehlverhalten vom SR. Gelegentlich kann er sie aber auch selbst sehen und kann eingreifen, bevor der SR ihn darauf aufmerksam gemacht hat. Er kann auch Problemen zuvorkommen, indem er zum Beispiel das Spiel eines zuvor wegen Fehlverhaltens verwarnen oder bestrafen Spielers zumindest teilweise beobachtet, um sicherzustellen, dass solches Verhalten nicht fortgesetzt wird.
- 17.4.3 Selbst ohne früheren Vorfall kann aus der Zuschauerreaktion offensichtlich sein, dass ein oder mehrere Spieler in einem Spiel Fehlverhalten zeigen. Durch Beobachten des Spiels stellt der OSR unter Umständen fest, dass der SR das Spiel nicht mehr unter Kontrolle hat. In dieser Situation sollte er aus eigener Initiative eingreifen - entweder, indem er dem SR sagt, was er tun muss, oder indem er sich direkt mit dem betreffenden Spieler befasst.

18 SPIELABWICKLUNG

18.1 Ansage des Spielstands

- 18.1.1 Der SR sagt den Spielstand in klar verständlicher Stimme an. Dabei muss er darauf achten, dass sein Ton nicht eine Parteilichkeit für einen Spieler oder ein Paar andeutet; er kann jedoch die Punktzahl, die sich als Ergebnis des Ballwechsels geändert hat leicht betonen. Benutzt er ein Mikrofon, muss er möglicherweise seine Stimmhöhe und/oder die Position des Mikrofons anpassen. Er sollte daran denken, dass unter Umständen Bemerkungen, die nicht für die Zuschauer bestimmt waren, generell zu hören sind.
- 18.1.2 Normalerweise sollte der Spielstand angesagt werden, sobald der Ballwechsel entschieden ist, und der SR sollte nicht warten, bis er meint, dass die Spieler bereit sind, das Spiel wieder aufzunehmen. Gibt es jedoch lauten Beifall oder ein Spieler holt den Ball aus der Ecke der Box zurück, zieht er es evtl. vor, die Ansage geringfügig zu verzögern, bis er überzeugt ist, dass beide Spieler oder Paare sie hören können.
- 18.1.3 Der SR sagt zuerst die vom nächsten Aufschläger erzielte Punktzahl, dann die des gegnerischen Spielers oder Paares an. Beim Aufschlagwechsel kann er den Namen des nächsten Aufschlägers hinzufügen. Zu Beginn eines Satzes kann man ebenso verfahren oder den Namen des Aufschlägers zuerst nennen. Auf jeden Fall muss auf den nächsten Aufschläger gezeigt werden.
- 18.1.4 Zwar ist es dem SR freigestellt, ob er die Namen der Spieler verwendet oder nicht, doch sollte er sicher sein, wie er sie korrekt ausspricht und sich die richtige Aussprache vor Spielbeginn bestätigen lassen.

- 18.1.5 Wenn beide Spieler oder Paare z.B. jeweils 4 Punkte erzielt haben, kann der Spielstand entweder als "4:4" (deutsch: nur so!) oder als "four all" angesagt werden. Der Spielstand "0" kann entweder als "Null" (deutsch: nur so!) oder als "love" angesagt werden. Bei Satzbeginn kann der SR sagen "0:0 Schmidt", aber es ist besser zu sagen "Aufschlag Schmidt, 0:0", um die Gefahr zu vermeiden, dass Spieler bereits anfangen, bevor die Ansage vollständig ist. Wird der Ballwechsel wiederholt (Let), sollte der SR den bestehenden Spielstand wiederholen, um zu bestätigen, dass kein Punkt erzielt wurde.
- 18.1.6 In einem Mannschaftskampf können entweder der Name des Verbands oder der des Spielers oder aber beide genannt werden. Auf jeden Fall muss auf den nächsten Aufschläger gezeigt werden. So könnte in einem Spiel zwischen Frankreich und Polen die Eröffnungsansage lauten: "Aufschlag Kinski/Polen, 0:0". In einem einzelnen Spiel dieses Mannschaftskampfes könnte der Spielstand als "6:4 Frankreich" angesagt werden, und die Ansage nach einem Einzel könnte heißen: "Satz und Spiel Polen, 11:8, 11:9, 11:6; Polen führt 1:0".
- 18.1.7 Bei einer internationalen Veranstaltung müssen Spielstand und Zahl der Schläge bei der Wechsellmethode normalerweise auf Englisch angesagt werden. Sind SR und beide Spieler oder Paare einverstanden, kann jedoch auch eine andere Sprache verwendet werden. Sonstige Ansagen sollten auf Englisch erfolgen, es sei denn, dass eine andere Sprache für die Zuschauer besser geeignet ist.
- 18.1.8 Siehe Anhang F zu Verfahren im Spielraum.

18.2 Handzeichen

- 18.2.1 Dem SR wird empfohlen, zusätzlich zur Spielstandansage Handzeichen zu verwenden, um bestimmte Entscheidungen anzuzeigen. Das gilt besonders, wenn der Geräuschpegel es schwer macht, die Ansage zu verstehen. Selbst wenn der SR mit der Ansage wartet, bis ein Beifallssturm abnimmt oder ein Spieler vom Ballholen zurück ist, gibt ein promptes Zeichen den Zählgerätbedienern die Möglichkeit, auf den aktuellen Stand gebracht zu werden, ohne auf die Ansage des Spielstands warten zu müssen.

18.2.2 Beim Aufschlagwechsel muss der SR mit der Hand auf den neuen Aufschläger zeigen, aber er kann auch den Gewinn eines Punktes anzeigen, indem er die Hand, die dem Spieler (oder Paar), der (das) den Punkt gewonnen hat, näher ist, senkrecht bis Schulterhöhe hebt. Wenn er auf Let erkennt oder die Wiederaufnahme des Spiels verzögern möchte, sollte er eine Hand über den Kopf heben. Dasselbe Zeichen sollte der SR-Assistent verwenden, um die Aufmerksamkeit des SR zu erregen, wenn er eine Entscheidung innerhalb seiner Zuständigkeit trifft. Handzeichen sollten klar und eindeutig sein, aber sie dürfen nicht unnötig pompös oder aggressiv wirken.

18.2.3 Siehe Anhang E für Beispiele korrekter Handzeichen.

18.3 Zeitnahme

18.3.1 Der Zeitnehmer muss die Dauer der Einspielzeit, der Pausen zwischen Sätzen sowie aller genehmigten Unterbrechungen abstoppen. Während eines Satzes sollte die Uhr bei wesentlichen Spielunterbrechungen angehalten und wieder gestartet werden, sowie der nächste Ballwechsel beginnt. Beispiele für solche Unterbrechungen sind Pausen zum Abtrocknen, der Seitenwechsel im Entscheidungssatz und Verzögerungen, wenn der Ball von außerhalb der Box zurückgeholt wird. Wird der Ball wiedergeholt, während er noch im Spielraum (der Box) ist, ist das kein Grund, die Uhr anzuhalten.

18.4 Erklärungen

18.4.1 Gewöhnlich müssen SR-Entscheidungen nicht erläutert werden, und man sollte unnötige Ansagen vermeiden. Schlägt z.B. ein Spieler seinen Aufschlag ins Netz, hat er eindeutig keinen guten Aufschlag gemacht, und es nicht nötig, "Fehler!" zu rufen. Wenn dagegen der Ballwechsel auf eine Art entschieden wird, die nicht automatisch das Spielen beendet oder die nicht offensichtlich ist, kann eine kurze Erklärung unter Verwendung der Standard-Handzeichen und/oder der nachfolgend aufgeführten Ausdrücke gegeben werden.

18.4.2 Empfohlene Ausdrücke für Erklärungen:

Netz durch Spieler, Kleidung oder Schläger berührt	"Netz berührt"
Spielfläche bewegt	"Tisch bewegt"
Freie Hand berührt Spielfläche	"Hand auf Tisch"
Ball vom Spieler aufgehoben	"Aufgehalten"
Ball zweimal im selben Spielfeld aufgesprungen	"Doppelt"
Ball zweimal vom selben Spieler geschlagen	"Doppelschlag"
Ball im Doppel vom falschen Spieler geschlagen	"Falscher Spieler"
Ball berührt beim Aufschlag im Doppel falsche Spielfeldhälfte	"Falsches Feld"

- 18.4.3 Wenn nötig, sollte eine umfassendere Erklärung gegeben werden – z.B. wenn ein Aufschlag weggezählt wird und der Spieler nicht sicher ist, welche Bedingungen er nicht erfüllt hat. Sprachprobleme können oft durch Verwendung von Zeichen überwunden werden, indem man z.B. auf die Kante der Spielfläche zeigt, falls ein Spieler nicht bemerkt hat, dass der Ball sie berührte, oder indem man einen Aspekt der Aufschlaghandlung demonstriert, die bestraft worden war.

19 ZÄHLGERÄTE

- 19.1 Der Spielstand wird gewöhnlich auf Zählgeräten (1 oder mehrere) angezeigt. Ihre richtige Verwendung ist ein wichtiger Faktor in der Präsentation eines Spiels. Der SR sollte sich daher vergewissern, dass die Zählgerätbediener ihre Aufgaben kennen. Sie müssen auf Ansage oder Zeichen des SR warten, bevor sie den Spielstand verändern. Niemals dürfen sie Entscheidungen vorwegnehmen, zu denen sie nicht ermächtigt sind.
- 19.2 Die meisten Zählgeräte haben zwei Sätze großer Ziffern für die Anzeige des Punktestands und zwei kleinere für den Stand nach Sätzen. Diese Zählgeräte können viele nützliche Informationen vermitteln, wenn sie einheitlich verwendet werden. Vor einem Spiel werden die Satzanzeigen frei gelassen und erst auf 0 gestellt, wenn die Spieler eintreffen, was u.a. der Turnierleitung bei der Spielansetzung hilft.
- 19.3 Vor Beginn eines Satzes bleibt die Punktanzeige frei und sollte nicht "0:0" zeigen. Dieser Stand wird erst angezeigt, wenn der SR ihn ansagt, um das Spiel zu eröffnen. Am Ende eines Satzes lässt man auf den Zählgeräten den letzten Punktestand wegen der Zuschauer bis kurz vor Beginn des nächsten Satzes stehen, bevor sie auf "blank" zurückgestellt werden.
- 19.4 Unter keinen Umständen sollte das Ergebnis eines Satzes gleichzeitig mit Punkt- und Satzstand angezeigt werden. Der Satzstand sollte erst geändert werden, wenn der endgültige Punktestand dieses Satzes zurückgestellt wurde. So könnten z.B. die Zählgeräte kurz vor Beginn des 4. Satzes einen Satzstand von 1:1 und einen Punktestand von 11:7 zeigen, aber nicht 2:1 und 11:7.
- 19.5 Zählgeräte stehen normalerweise vor dem SR oder dem SR-Assistenten oder beiden, den Spielern zugewandt. Für an den Schmalseiten der Box sitzende Zuschauer ist es oft schwierig, sie zu sehen. Wenn das Zählgerät relativ leicht ist, kann der Zählgerätbediener es über den Kopf heben und bei geeigneten Pausen im Spiel – z.B. beim Abtrocknen oder wenn der Ball aus der Ecke der Box geholt wird – nach beiden Seiten zeigen.

- 19.6 Die meisten mechanischen Zählgeräte können Punktstände bis etwa 30 anzeigen, und nur sehr selten wird der Spielstand eines Satzes diese Zahl übersteigen. Wird dieser Stand erreicht, ist eine Möglichkeit, auf 0:0 zurückzustellen. Das kann aber für die Zuschauer verwirrend sein, wenn sie sehen, wie der Aufschlag nach jedem Punkt wechselt. Besser ist es daher, auf 10:10 zurückzugehen, da bei diesem Stand der Aufschlagwechsel nach jedem Punkt erwartet wird.

20 SCHLUSSBEMERKUNGEN

- 20.1 Ob sie allein oder im Team tätig sind: Die Arbeit der SR kann schwierig und anstrengend sein. Sie müssen fair, aber nicht nachgiebig sein; bestimmt, aber nicht übereifrig, und selbstsicher, ohne auffällig zu wirken. Die meisten Menschen können diese Qualitäten nur durch Erfahrung erlangen. Es ist jedoch zu hoffen, dass die in diesem Büchlein gegebenen Anleitungen allen helfen mögen, die ihre Fähigkeit als OSR, SR oder SR-Assistenten verbessern wollen.

Anhang A – Empfohlenes Verfahren für Offizielle beim Spiel

- 1 Bevor Sie an den Tisch gehen, vergewissern Sie sich, dass Sie Ihre gesamte erforderliche Ausrüstung bei sich haben, z.B. Netzlehre, Chip oder Münze zum Lösen, Bälle, SR-Zettel, Stoppuhr und farbige Karten. Überzeugen Sie sich, dass Sie verstehen, wie der SR-Zettel auszufüllen ist.
- 2 Wenn Sie im Spielraum (in der Box) ankommen, prüfen Sie, ob Tisch und Umrandung richtig stehen und dass Höhe und Spannung des Netzes ordentlich eingestellt sind. Soll ein Mikrofon verwendet werden, vergewissern Sie sich, dass es einwandfrei funktioniert und dass sie die richtige Stimmlage kennen.
- 3 Stellen Sie die Zählgeräte auf die neutrale Position, das heißt so, dass sie weder Punkt- noch Satzstand anzeigen (Abb. 1). In einem Mannschaftskampf müssen Sie prüfen, ob die Anzeige für den Gesamtstand des Mannschaftskampfes korrekt ist. Wenn die Spieler ankommen, stellen Sie beide Satzstandanzeigen auf "0" (Abb. 2).

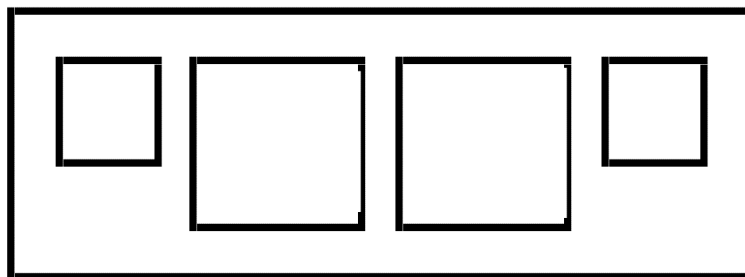


Abb. 1: Bevor die Spieler ankommen

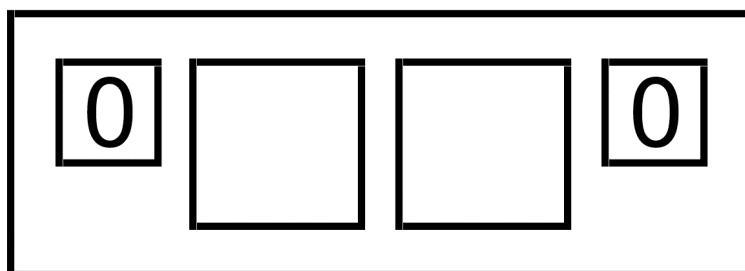


Abb. 2: Wenn die Spieler ankommen

- 4 Bevor das Einspielen beginnt, prüfen Sie, ob die Spieler die richtigen Nummern tragen und ihre Schläger in Ordnung sind. Wenn Sie das bis später aufschieben, und es ist ein falscher Spieler am Tisch oder ein Schläger entspricht nicht den Regeln, wurde die Zeit zum Einschlagen vergeudet.

- 5 Vergewissern Sie sich, dass die Bestimmungen über die Spielkleidung eingehalten werden. Berichten Sie jeden Verstoß gegen diese Bestimmungen, den Sie nicht selbst erledigen können, sowie irgendwelche Zweifel über Spielkleidung oder Schläger dem OSR.
- 6 Werfen Sie vor beiden Spielern oder Paaren eine zweifarbigen Chip oder eine Münze hoch, um zu entscheiden, wer Aufschlag- und Seitenwahl hat. Lassen Sie Chip oder Münze nicht auf die Spielfläche und möglichst auch nicht auf den Boden fallen.
- 7 Wenn beide Spieler oder Paare ihre Wahl getroffen haben, notieren Sie auf dem SR-Zettel den ersten Aufschläger und im Doppel auch den ersten Rückschläger. Außer wenn Sie sicher sind, wie die Namen der Spieler richtig ausgesprochen werden, fragen Sie sie, wie sie ihre Namen ausgerufen haben wollen.
- 8 In einem Individualwettbewerb stellen Sie fest, wen jeder Spieler/jedes Paar als Berater benennt. In einem Mannschaftswettbewerb kontrollieren Sie, dass die Zahl der Personen auf der Mannschaftsbank, einschließlich der Spieler, Betreuer und anderer Mannschaftsfunktionäre die erlaubte Anzahl nicht übersteigt.
- 9 Geben Sie den Spielern einen Ball, den Sie aufs Geratewohl entweder von denen genommen haben, welche die Spieler vor dem Spiel ausgewählt haben oder, wenn das nicht geschehen ist, oder aus einer Schachtel mit Bällen des Typs, wie er für diese Veranstaltung festgelegt wurde.
- 10 Stoppen Sie die Einspielzeit ab und unterrichten Sie die Spieler kurz bevor die erlaubte Zeit um ist. Stellen Sie sicher, dass die Spieler nach dem Ende der Einspielzeit sich weder beraten lassen noch sonst irgendetwas tun, was den Spielbeginn verzögern könnte.
- 11 Bevor das Spiel beginnt, vergewissern Sie sich, dass Handtücher in einen Behälter beim SR gelegt und nicht über die Umrandung gehängt werden. Alle anderen Gegenstände, wie Trainingsanzüge und Taschen, sollten außerhalb der Box aufbewahrt werden
- 12 Wenn die Spieler bereit sind, rufen Sie "0:0" ("zero-zero" oder "love-all"), wobei Sie auf den ersten Aufschläger zeigen und ihn nennen. In einem Mannschaftskampf können Sie den Namen des Spielers oder Mannschaft oder auch beide nennen. Stellen Sie die Punktanzeige auf "0:0" (Abb. 3).

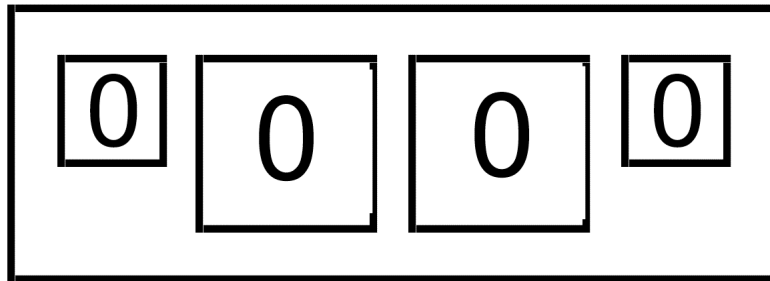


Abb. 3: Bei 0:0 im 1. Satz

- 13 Starten Sie die Uhr, sobald der erste Spieler aufschlägt. Halten Sie die Uhr an und starten sie erneut bei wesentlichen Unterbrechungen, z.B. für die Zeit zum Abtrocknen oder zum Wiederholen des Balls von außerhalb der Box. Rufen Sie "Zeit!", wenn die 10-Minuten-Grenze erreicht ist, es sei denn, die Wechsellmethode wird bereits angewandt oder beide Spieler bzw. Paare haben 9 Punkte erreicht.
- 14 Nach jedem Ballwechsel zeigen Sie sobald wie möglich – per Handzeichen, Ansage oder beides – den neuen Spielstand an. Wenn der Aufschlag gewechselt wird, zeigen Sie auf den neuen Aufschläger. Sie können auch dessen Namen nennen. Ändern Sie die Anzeige erst dann, wenn der SR den Gewinn eines Punktes signalisiert oder angesagt hat (Abb. 4).

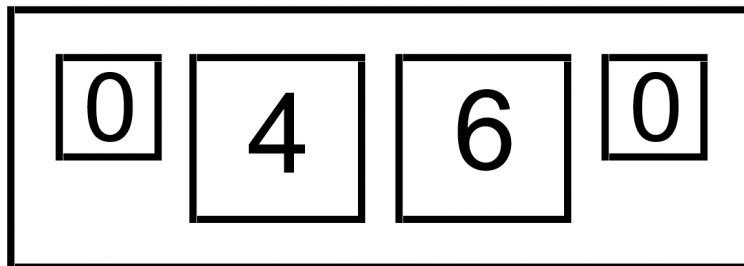


Abb. 4: Bei 4:6 im 1. Satz

- 15 Halten Sie die Spieler davon ab, Zeit zu verschwenden, indem sie zwischen Ballwechseln in der Box umherwandern, vor dem Aufschlag den Ball immer wieder auftippen oder sich ausgiebig mit ihrem Doppelpartner unterhalten.
- 16 Sorgen Sie dafür, dass die Spieler während des Satzes weder verbal noch durch Zeichen beraten werden. Beim ersten Vorkommnis verwarnen Sie jeden, der regelwidrig berät. Wird der Verstoß wiederholt, schicken Sie den Berater für den Rest des Spiels oder in einem Mannschaftskampf für den Rest des Mannschaftskampfes vom Spielraum (der Box) weg (es sei denn, der Berater ist ein Spieler, der dann zu seinem Spiel zurückkommen kann).

- 17 Bei Satzende nennen Sie den Namen des Gewinners und den aktuellen Satzstand und notieren das Ergebnis auf dem SR-Zettel. Auf den Zählgeräten wird der endgültige Punktstand angezeigt, ohne den Satzstand zu ändern (Abb. 5).

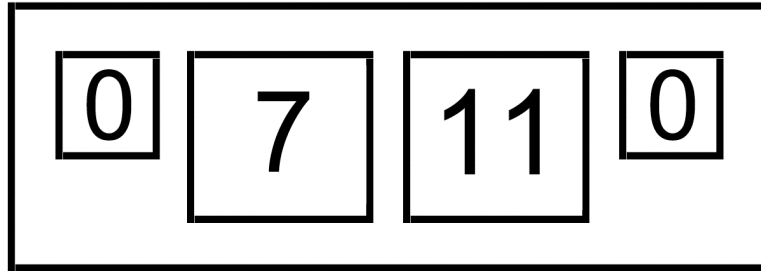


Abb. 5: Am Ende des 1. Satzes

- 18 Unmittelbar bevor die Spieler für den nächsten Satz zurückkommen, stellen Sie den Punktstandanzeiger auf blank und ändern Sie den Satzstandanzeiger, sodass er das Ergebnis des vorigen Satzes wiedergibt (Abb. 6. Stellen Sie den Anzeiger für den Punktstand auf 0:0, wenn der SR diesen Stand ansagt (Abb. 7).

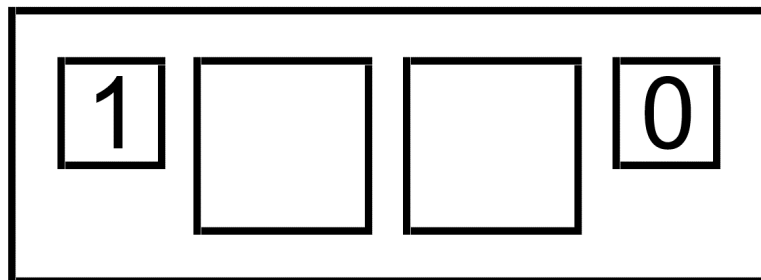


Abb.6: Unmittelbar vor Beginn des 2. Satzes

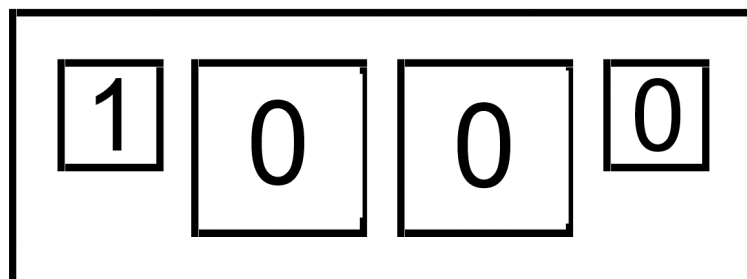


Abb. 7: Bei 0:0 im 2. Satz

- 19 Nach jedem Satz heben Sie den Ball auf und nehmen ihn entweder an sich oder lassen ihn für den nächsten Satz am Tisch. Vergewissern Sie sich, dass die Umrandungen richtig stehen. Stoppen Sie die Satzpause ab und rufen Sie die Spieler zurück, sobald die erlaubte Zeit um ist.

- 20 Falls erforderlich, erinnern Sie die Spieler daran, dass sie zwischen den Sätzen ihre Schläger auf dem Tisch lassen müssen, sofern Sie ihnen nicht erlaubt haben, sie dort wegzunehmen. Wenn sie weggenommen werden, denken Sie daran, dass sie vor dem nächsten Satz erneut untersucht werden müssen.
- 21 Während der Pausen wandern Sie nicht im Spielraum (in der Box) herum, um sich mit anderen Offiziellen des Spiels zu unterhalten. Bleiben Sie an Ihrem Platz, sofern Sie nicht aufstehen müssen, um z.B. den Ball aufzuheben oder um Tisch, Netz oder Umrandung zurechtzurücken.
- 22 Am Ende eines Spiels sagen Sie das Ergebnis und in einem Mannschaftskampf auch dessen neuen Stand an. Füllen Sie den SR-Zettel zu Ende aus und fordern Sie die Spieler oder Mannschaftskapitäne auf, ihn wie gefordert zu unterschreiben. Auf den Zählgeräten wird der letzte Punktstand und der vorige Satzstand angezeigt (Abb.8).

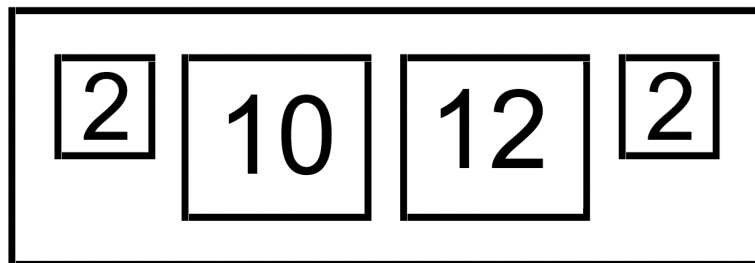


Abb. 8: Beim Ende des Spiels

- 23 Geben Sie den SR-Zettel unverzüglich dem zuständigen Offiziellen. Bevor Sie den Spielraum (die Box) verlassen. Sammeln Sie alle Bälle wie auch evtl. zurückgelassene Kleidungsstücke, Handtücher und andere Gegenstände ein. Stellen Sie die Zählgeräte in allen Positionen auf "blank" zurück (Abb. 1).
- 24 Abschließend vergewissern Sie sich, dass Ihnen alle zusätzlichen Verfahren und besonderen Methoden der Präsentation, wie sie für diese Veranstaltung vereinbart wurden, auf der Sie eingesetzt sind, bekannt sind und dass Sie bereit sind, sie anzuwenden. In Zweifelsfällen wenden Sie sich an den OSR.

Anhang B – Weisungen für OSR, SR und SR-Assistenten bei Welttitel-Wettbewerben und genehmigten Veranstaltungen

Dieser Anhang wird zur Zeit überarbeitet. Um die Nummerierung anderer Anhänge zu erhalten, wurden leere Seiten eingefügt.

Diese Seite ist absichtlich leer

Anhang C – Qualifizierung von Schiedsrichtern

Die ITTF schreibt keine Normen oder Testverfahren für die Qualifizierung von SR und OSR durch Nationalverbände vor. In Zusammenarbeit mit dem Regelkomitee der ITTF bietet jedoch das SR- und OSR-Komitee der ITTF (URC) ein Maß an Gemeinsamkeit und einen Brennpunkt für den Austausch von Informationen und Ideen zwischen den Verbänden.

Die meisten Verbände haben 2 oder 3 Qualifikationsebenen, wobei die unterste Ebene sich auf ein begrenztes geographisches Gebiet bezieht und die höchste nationalen Status hat. Die auf den unteren Rängen verwendeten Titel reflektieren kleinere geographische Einheiten, z.B. Club-SR, Kreis-SR, Bezirks-SR, Verbands-SR. Die höchste nationale Stufe wird meist als "National-SR" bezeichnet.

Jeder Verband muss selbst ein geeignetes Ausbildungssystem für seine SR bestimmen und aufbauen, mit dem er sie für Einsätze auf internationaler Ebene vorbereitet. Das Programm sollte sowohl praktische (Einsatzpraxis) als auch theoretische (Regeln und Bestimmungen) Komponenten enthalten.

Kandidaten für die Qualifizierung zum Internationalen Schiedsrichter (ISR) müssen mindestens zwei Jahre lang Erfahrung als SR der höchsten Stufe ihres Verbands haben. Bevor sie sich dem ISR-Prüfungsverfahren unterziehen können, müssen sie auch Grundkenntnisse im Verstehen des Englischen, als der Kommunikationsbasis mit Spielern, Betreuern und anderen Funktionären, nachweisen.

Die ISR-Qualifizierung wurde 1973 eingeführt mit dem Ziel, einen international akzeptierten "Minimal"-Standard zu schaffen, nach dem sich SR aller Verbände qualifizieren konnten. Die ISR-Qualifizierung war nicht gedacht als Ersatz für ein wohlüberlegtes nationales Ausbildungs-, Trainings- und Qualifizierungsprogramm.

Eine typische ISR-Prüfung besteht aus 50 Fragen, bei denen jeweils mehrere mögliche Antworten vorgegeben sind. Innerhalb einer festgelegten Zeit muss der Kandidat die richtigen Antworten auswählen ohne Nachschlagewerke zu benutzen oder sich von jemandem helfen zu lassen. Es sind entweder Sachfragen (Regeln und Bestimmungen), oder man muss sagen, welche Maßnahme ein SR in einer bestimmten Situation ergreifen sollte (SR-Praxis). Darum ist es wichtig, dass die SR-Erfahrung sowohl praktische als auch theoretisches Training umfasst.

Wer sich als ISR qualifizieren will, braucht umfassende Kenntnis der Regeln und Bestimmungen, mehrere Jahre praktischer Erfahrung "am Tisch", Selbstvertrauen als Offizieller und Grundkenntnisse in Konversationsenglisch als Basis für die Verständigung mit internationalen Spielern, Betreuern und anderen Funktionären.

Nach bestandener Prüfung können ISR vermehrt die Möglichkeit erhalten, bei Veranstaltungen außerhalb ihres eigenen Landes eingesetzt zu werden. Wiederholter, häufiger Einsatz auf allen Ebenen internationaler Veranstaltungen ist das wichtigste Element zum Aufbau von Erfahrung und Selbstvertrauen als aktiver Internationaler Schiedsrichter.

Jedes Jahr führen qualifizierte Trainer und Beurteiler bei bestimmten ITTF-Veranstaltungen Fortgeschrittenen-Kurse für SR (sogenannte AUT) durch und bewerten ISR, die bei diesen Veranstaltungen eingesetzt sind, in der Praxis ("field of play"). Der Fortgeschrittenen-Kurs (AUT) soll die für alle Internationalen Schiedsrichter einheitliche Arbeitsweise der ITTF vermitteln. Der Bewertungsprozess – bei dem jeder SR ein sofortiges Feedback erhält – soll den Schiedsrichtern bei der Verbesserung und Vereinheitlichung ihrer Fähigkeiten zu einem einheitlich hohen Leistungsniveau helfen.

Das ITTF-Verfahren zur Bewertung von SR ist weder ein System von Bestehen oder Durchfallen noch eine Einstufungsmethode. Es ist vielmehr das objektive Messen bestimmter Aufgaben, die vor, im und nach jedem Spiel geleistet werden müssen. Wird eine bestimmte Aufgabe nicht erfüllt, ist das kein Versagen, sondern eher die Chance, beim nächsten Mal die Leistung zu verbessern. Im Laufe der Zeit, mit wiederholten Bewertungen und entsprechendem Feedback, werden sich Qualität und Standard steigern und können auf sehr hohem Niveau gehalten werden.

2002 tat die ITTF den ersten Schritt zur Schaffung einer höherrangigen Qualifikation für Internationale Schiedsrichter. Ein ISR kann sich heute für die nächste Ebene, das "Blue Badge" (blaues Abzeichen)-Zertifikat, qualifizieren. Dazu muss er: den Fortgeschrittenen-Kurs (AUT) bei bestimmten ITTF-Veranstaltungen besuchen, eine von der ITTF beaufsichtigte schriftliche Prüfung von Fortgeschrittenen-Niveau bestehen, bei unterschiedlichen Veranstaltungen von verschiedenen Bewertern mehrfach im praktischen Einsatz beurteilt werden und eine mündliche Prüfung bestehen.

Schiedsrichter, die ihr "Blue Badge"-Zertifikat erlangen und durch regelmäßige Einsätze und Beurteilungen auch behalten, haben größere Chancen, vom URC der ITTF nominiert zu werden, ihren Verband bei Welttitel-Wetbewerben der ITTF zu vertreten.

Hervorragende Fähigkeiten, Beständigkeit und Selbstvertrauen bei einem SR kommen nur durch Erfahrung und einen wachen Verstand, der nie aufhört zu lernen. Alte Gewohnheiten lassen sich nur schwer ändern. Das oberste Ziel des SR-Qualifizierungsprozesses der ITTF ist jedoch – ohne Rücksicht auf Sprache und kulturelle Unterschiede – eine beständige, gleichmäßige Leistung aller Internationaler Schiedsrichter.

Anhang D – Verhaltenskodex für Offizielle

1 Offizielle beim Spiel sind, vor allem in Uniform, Botschafter des Tischtennisports, der ITTF und ihrer Verbände. Bei einer internationalen Veranstaltung sind sie Gäste des veranstalteten Verbands und müssen dessen Traditionen und soziale Gepflogenheiten respektieren. Die folgenden Richtlinien, die keineswegs erschöpfend sind, sollen als Gedächtnisstütze zu Verhaltensfeldern dienen, die besonders beachtet werden sollten.

2 SR UND SR-ASSISTENTEN SOLLTEN

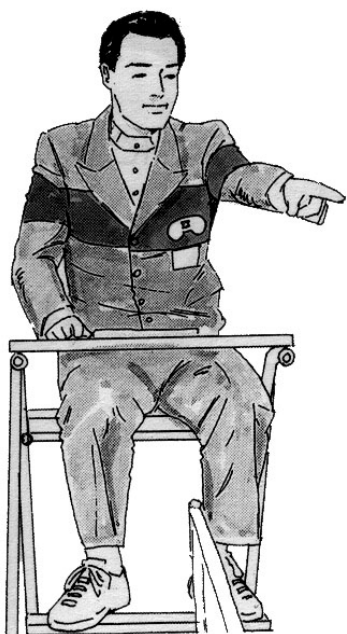
- 2.1 alle einschlägigen Regeln, Aufgaben und Verfahrensweisen für die Veranstaltung, bei der sie eingesetzt sind, lernen und sich vergewissern, dass sie sie verstehen;
- 2.2 in guter körperlicher Verfassung sein, mit natürlicher oder entsprechend korrigierter Fernsicht und normalem Gehör;
- 2.3 in angemessener Uniform erscheinen und auf ihr Erscheinungsbild und ihre Hygiene achten;
- 2.4 zu allen Einsätzen pünktlich erscheinen;
- 2.5 absolute Neutralität bewahren und jede Beziehung zu Spielern oder Betreuern vermeiden, die diese Neutralität in Zweifel ziehen könnte;
- 2.6 alle Probleme, die nicht mit ihren Aufgaben zusammenhängen, an den OSR oder einen anderen geeigneten Offiziellen des Turniers verweisen;**
- 2.7 sich jederzeit professionell und ethisch verhalten, indem sie Autorität und Interessen des OSR, der Veranstalter, anderer Funktionäre des Turniers, der Spieler sowie der Zuschauer achten.

3 SR UND SR-ASSISTENTEN SOLLTEN NICHT

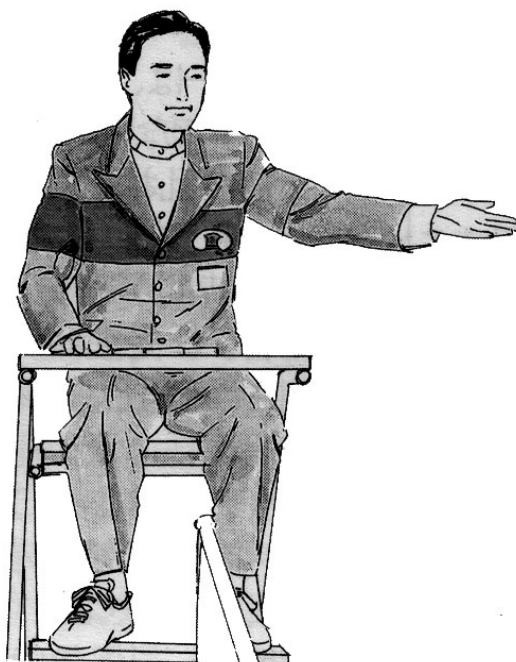
- 3.1 Turniervorfälle oder andere mit ihren Aufgaben zusammenhängende Fragen mit Spielern, Zuschauern oder Medienvertretern erörtern, sondern sollte solche Angelegenheiten an den OSR und die Turnierleitung verweisen;
- 3.2 persönliche Geschenke von Spielern, Betreuern und Mannschaften annehmen, außer wenn sie nur symbolischen Wert haben. Geschenke der gastgebenden Organisation an alle Offiziellen können angenommen werden;
- 3.3 alkoholische Getränke, Drogen oder Medikamente, die ihre Leistung beeinträchtigen könnten, vor ihrem Spiel am Tag ihres Einsatzes zu sich nehmen;**

- 3.4 andere Offizielle öffentlich kritisieren oder auf andere Weise den Tischtennisport in Misskredit bringen.
- 3.5 Angesichts des von den Spielern geforderten hohen Standards an Professionalismus und Verhalten, verlangt die ITTF diesen hohen Standard an Professionalismus und Verhalten auch von ihren zertifizierten Offiziellen ebenso wie von allen Offiziellen, die an ITTF-genehmigten und anerkannten Veranstaltungen teilnehmen. ITTF-zertifizierte Offizielle, die sich nicht an diese Richtlinien halten, können einer förmlichen Disziplinarmaßnahme unterworfen werden.

Anhang E – Empfohlene Handzeichen



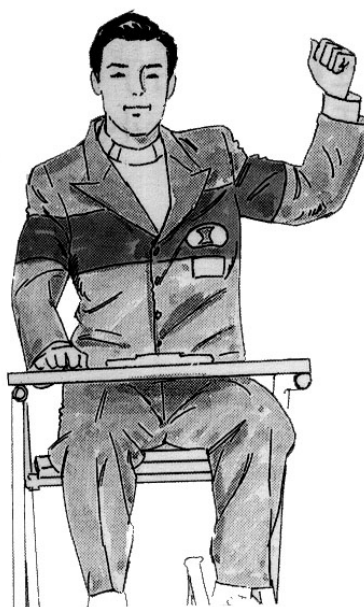
Kantenball



Nächster Aufschläger



Let (Wiederholung)



Punkt

Anhang F – Verfahren im Spielfeld

EINFÜHRUNG

Als "Spielfeld" in diesem Sinne gilt alles, was für Zuschauer und Medien (Reporter, Fernsehen, Fotografen) sichtbar ist und innerhalb ihres Blickfelds geschehen kann. Von dem Moment an, in dem SR oder OSR dieses "Spielfeld" betreten, sind sie an Spielfeld-Verhalten und -Verfahren gebunden.

Handlungs- und Arbeitsweise aller SR auf dem Spielfeld muss in jeder Hinsicht einheitlich sein – nicht nur in der Leitung eines Spiels, sondern auch in der Art, wie sie zu oder aus dem Spielraum gehen, ihre Aufgaben vor und nach dem Spiel erfüllen und auch, was ihre Interaktion mit Spielern, Zuschauern und anderen Offiziellen auf dem Spielfeld

1 VORBEREITUNGEN DER SR VOR DEM SPIEL

- 1.1 Die SR sollten sich mindestens 30 Minuten vor Beginn ihres Spiels beim OSR – oder dessen für den SR-Zeitplan verantwortlichen Assistenten (SR-Einsatzleiter) – melden, um sich vorzubereiten und für die Erfüllung ihrer Aufgaben bereitzumachen.
- 1.2 Der SR ist verantwortlich für die Ballauswahl vor dem Spiel sowie die Kontrolle der Trikots und Rückennummern. Das sollte normalerweise in der dafür vorgesehenen Zone mindestens 15 Minuten vor Beginn eines Spiels geschehen.
- 1.3 Etwa 10 Minuten vor Spielbeginn sollte der SR mit Bällen und SR-Zettel für seinen Tisch bereit sein.
- 1.4 Vor Betreten des Spielfelds sollten SR und SR-Assistent sich beraten und mögliche mit dem kommenden Spiel zusammenhängenden Fragen erörtern. Sie sollten sich abstimmen, wer die Einspielzeit und die Pausen zwischen den Sätzen (normalerweise der SR-Assistent) und wer die Time-outs (normalerweise der SR) abstoppt, ebenso, wer die Time-out-Karte während der Auszeit auf die richtige Seite des Tisches legt (normalerweise der SR-Assistent). Beiden sollte klar sein, wie sie sich während des Spiels verständigen, ohne sich zwischen Punkten und Sätzen verbal beraten zu müssen.
- 1.5 Unmittelbar bevor sie das Spielfeld betreten, stellen sich SR und SR-Assistent nahe bei dessen Eingang auf und schicken sich an, als Team zusammen hineinzugehen. Der SR geht voran, mit SR-Zettel und Ballschachtel in der linken Hand.

- 1.6 Weder SR noch SR-Assistent sollten irgendetwas anderes in der Hand halten, wenn sie das Spielfeld betreten. Alles, was sie brauchen, um ihre Aufgaben wahrzunehmen – Schreibgerät, Netzlehre, gelbe/rote/weiße Karte, Handtuch, Münze bzw. Chip – sollten sie in den Taschen haben; nichts sollte äußerlich sichtbar sein und nichts von der Uniform oder um den Hals baumeln. Alle (Hand-)Taschen sind an einem sicheren, vom OSR bezeichneten Platz abzustellen.
- 1.7 Wenn das SR-Team (SR und SR-Assistent) fertig ist, betritt es das Spielfeld in einer geraden Linie – im Gleichschritt mit der ersten Person in der Reihe – wobei der SR zum angewiesenen Spielraum (Box) führt. Während der wichtigen Spiele am letzten Veranstaltungstag wird unter Umständen geeignete Musik die Vorstellung der Offiziellen und der Spieler einleiten.
- 1.8 Ob mit oder ohne Begleitmusik – das SR-Team sollte ruhig, in gerader Linie, bedächtigen Schritts und mit äußerst sparsamen Handbewegungen einmarschieren. Ziel ist, nicht einer Militärparade nachzueifern, sondern den Eindruck zu vermitteln, dass ein geschlossenes Team auf dem Weg zur Erfüllung einer zugewiesenen Aufgabe ist.
- 1.9 Der SR sollte nie über die Umrandung steigen. Er sollte stets eine Lücke zwischen zwei Elementen öffnen, behutsam hindurchgehen und sie anschließend wieder schließen.
- 1.10 Es ist auch möglich, dass der SR-Einsatzleiter eine größere SR-Gruppe zusammenstellt, die das Spielfeld als Team betritt, und jedes Team geht dann zu seinem jeweiligen Tisch. In diesem Fall sammeln sich SR und SR-Assistenten an dem vom SR-Einsatzleiter bezeichneten Platz. Die SR-Teams stellen sich in der Reihenfolge der ihnen zugewiesenen Tische auf und gehen im Gleichschritt in das Spielfeld, wobei sie der ersten Person in der Reihe folgen.
- 1.11 Wenn ein SR-Team seinen Spielraum (seine Box) erreicht, biegt es ein und geht zum SR-Stuhl. Nach Betreten des Spielraums (der Box) stehen SR und SR-Assistent zu beiden Seiten des SR-Stuhls, bis alle SR-Teams ihre Positionen eingenommen haben.

2 ANKUNFT DER SR IM SPIELRAUM (IN DER BOX)

- 2.1 Der Eingangspunkt für das SR-Team in den Spielraum (die Box) wird vom OSR bzw. vom SR-Einsatzleiter festgelegt. Normalerweise ist der Eingangspunkt die nächste Ecke an der Seite des SR-Stuhls.
- 2.2 Nach Betreten des Spielraums (der Box) gehen SR und SR-Assistent beide zum SR-Stuhl. Der SR legt SR-Zettel und Bälle auf den SR-Stuhl und stellt sich – Füße zusammen und Hände an der Seite – rechts neben den Stuhl, mit Blick auf den Tisch. Der SR-Assistent stellt sich analog links neben den Stuhl. Wenn verfügbar, sollte der Hallensprecher die SR den Zuschauern mit Namen und Verband vorstellen.

- 2.3 Wenn sein Name aufgerufen wird, tritt der Betreffende einen kleinen Schritt vor und dann einen zurück in die ursprüngliche Position – er dreht sich nicht zu anderen Zuschauern um und macht auch keine Handbewegungen.
- 2.4 Unabhängig davon, ob das SR-Team den Zuschauern vorgestellt wurde oder nicht, sollte es mindestens 5 Sekunden in der Position verharren, bevor es mit seinen Vorkehrungen vor dem Spiel beginnt. Dabei sollte der SR-Assistent dem Beispiel des SR folgen, so dass beide ihre Aufgaben im Spielraum (in der Box) gleichzeitig beginnen können.
- 2.5 Unter bestimmten Bedingungen – gewöhnlich bei besonders wichtigen Spielen – marschieren die Spieler mit oder hinter dem SR-Team ein. In dem Fall steht eine Mannschaft/ein Paar neben dem SR und die/das andere neben dem SR-Assistenten. Nachdem Spieler – und Schiedsrichter – vorgestellt wurden, beginnen die Vorkehrungen vor dem Spiel.

3 VERFAHREN VOR DEM SPIEL

- 3.1 Vor Beginn der Einspielzeit muss der SR:
 - 3.1.1 die Untersuchung der Schläger abschließen,
 - 3.1.2 die Trikotfarbe prüfen, falls noch nicht bei der Ballauswahl geschehen,
 - 3.1.3 die Nummern der Spieler prüfen, falls vom OSR oder Organisationskomitee gefordert,
 - 3.1.4 bei Individualwettbewerben den benannten Berater bestätigen,
 - 3.1.5 die Auf-, Rückschlag- und Seitenwahl durchführen,
 - 3.1.6 die Uhr für die Einspielzeit starten oder den SR-Assistent anweisen, das zu tun,
 - 3.1.7 die relevanten Informationen auf dem SR-Zettel vervollständigen.
- 3.2 Danach sitzt der SR während der Dauer der Einspielzeit im SR-Stuhl.
- 3.3 Während der SR seine Aufgaben mit den Spielern erfüllt, sollte der SR-Assistent:
 - 3.3.1 Höhe und Spannung des Netzes prüfen,
 - 3.3.2 Sauberkeit von Tisch und Fußboden prüfen und notfalls wieder herstellen,
 - 3.3.3 die Umrandung ordnen und gerade hinstellen,
 - 3.3.4 Zählgerät auf "blank" stellen, falls erforderlich,
 - 3.3.5 Namensschilder – falls vom OSR oder Organisationskomitee zur Verfügung gestellt – am richtigen Platz anbringen,
 - 3.3.6 auf dem Zählgerät den Satzstand 0:0 anzeigen, sobald die Spieler im Spielraum (in der Box) oder in dessen Nähe sind,
- 3.4 Während der restlichen Einspielzeit sitzt der SR-Assistent in seinem Stuhl.

4 ANSAGEN VOR DEM SPIEL (30 SEKUNDEN VOR BEGINN)

- 4.1 Falls ein Hallensprecher die Spieler angekündigt hat, kann der SR diesen Abschnitt auslassen.
- 4.2 Nachdem der SR seine Spielfeld-Aufgaben abgeschlossen und die 2-minütige Einspielzeit begonnen hat, sitzt der SR in seinem Stuhl und macht 30 Sekunden vor Spielbeginn seine Ansage wie folgt.
Genauer Wortlaut – auf ruhige, nicht hastige Weise:
"Meine Damen und Herren, dieses Semifinal-Spiel wird auf vier Gewinnsätze gespielt.
Zu meiner Rechten (zeigt auf den Spieler) aus Deutschland: Timo Boll, zur Linken (zeigt auf den Spieler) aus den Niederlanden: Trinko Keen. Keen hat die Wahl gewonnen und sich für Aufschlag (oder Rückschlag oder Seite) entschieden."
Diese Ansage sollte etwa 15 bis 20 Sekunden in Anspruch nehmen.
Ersetzen Sie den unterstrichenen Text mit dem jeweils zutreffenden.
- 4.3 Der SR sollte sich sehr bemühen, die Namen aller Spieler richtig auszusprechen. Wenn er sich bei der Aussprache nicht sicher ist, sollte er den Spieler selbst fragen, während er den Schläger prüft.

5 BEGINN DES SPIELS

- 5.1 Wenn die Zeit um ist, hebt der SR-Assistent die Hand und ruft "ZEIT".
- 5.2 Der SR zeigt auf den Aufschläger und blickt auf den Rückschläger, um zu sehen, ob er spielbereit ist.
- 5.3 Wenn der Aufschläger spielbereit ist, sagt der SR an: "Aufschlag Keen – null zu null."
- 5.4 Der SR-Assistent stellt den Punktstand 0:0 ein, startet die Uhr und das Spiel beginnt.

6 VERFAHREN WÄHREND DES SPIELS

- 6.1 Einheitliche Handzeichen während des Spiels.
- 6.2 Korrekte, einheitliche Handzeichen: Siehe Abbildungen in Anhang E.
- 6.3 Während des Spiels sollte der SR:
- 6.3.1 den Spielstand mit klarer, hörbarer Stimme bekannt geben, und zwar so laut, dass jemand, der auf dem Betreuerstuhl sitzt, die Ansage hören kann;
- 6.3.2 die Spielzeit abstoppen oder den SR-Assistenten anweisen, das zu tun;

- 6.3.3 die Aufschlagregeln überwachen und für ihre Einhaltung sorgen;
- 6.3.4 die Verhaltensbestimmungen überwachen und für ihre Einhaltung sorgen;
- 6.3.5 sicherstellen, dass die Spieler ihre Schläger zwischen den Sätzen auf dem Tisch lassen;
- 6.3.6 dafür sorgen, dass das Spiel ohne Unterbrechung geführt wird und keine übertriebenen Verzögerungen beim Abtrocknen und bei Time-outs entstehen;
- 6.3.7 die Bestimmungen über Beratung überwachen und für ihre Einhaltung sorgen. Zwischen Ballwechseln und besonders beim Aufschlagwechsel sollte der SR den Kopf wenden und auf beide Betreuer schauen. Als Alternative können SR und SR-Assistent – vor Spielbeginn – vereinbaren, dass jeder von ihnen den Betreuer überwacht, der entweder für ihn am besten zu sehen ist oder rechts von ihm sitzt.

7 ANSAGE NACH DEM SPIEL

- 7.1 Nach Ende des Spiels trägt der SR das Ergebnis des letzten Satzes auf dem SR-Zettel ein und gibt das Spiel- und Satzergebnis bekannt.
Genauer Wortlaut – in ruhiger, nicht hastiger Art:
"Meine Damen und Herren, siebter Satz 11:9 für Boll.
Boll gewinnt das Spiel mit 4:3".
Diese Ansage sollte etwa 7 Sekunden in Anspruch nehmen.
Der unterstrichene Text ist auch hier durch den zutreffenden zu ersetzen.

8 VERFAHREN NACH DEM SPIEL

- 8.1 Falls vom OSR gefordert, lässt der SR die Spieler unterschreiben.
- 8.2 Der SR-Assistent stellt Satz- und Punktstandanzeige auf blank zurück.
- 8.3 Der SR-Assistent sammelt die Bälle ein und bringt die Box wieder in einen ordentlichen Zustand.

9 ENDE DES SPIELS – AUSMARSCH DER SCHIEDSRICHTER

- 9.1 SR und SR-Assistent treffen sich am SR-Stuhl und verlassen gemeinsam die Box.
- 9.2 Der SR geht voran mit dem SR-Zettel in der linken Hand, und der SR-Assistent folgt im Gleichschritt mit ihm – ohne Musikbegleitung.

- 9.3 Das SR-Team gibt den SR-Zettel zur Unterschrift direkt am OSR-Tisch ab. Der OSR (oder der eingeteilte stellvertretende OSR im Dienst) prüft den SR-Zettel auf Vollständigkeit und Genauigkeit . Er unterschreibt ihn und leitet ihn weiter an den Computer-Dienst zur Verarbeitung der Ergebnisse.
- 9.4 Nach Erfüllung ihrer Aufgaben sollten SR nicht im Spielfeld herumstehen oder -gehen. Möchten sie andere, gerade laufende Spiele sehen, sollten sie das Spielfeld verlassen und sich auf die für Zuschauer und Offizielle vorgesehenen Plätze begeben.

10 ZUSAMMENFASSUNG

- 10.1 Während sie sich, aus welchem Grund auch immer, im Spielfeld befinden, sollten SR, OSR, SR-Bewerter nach der Kleidungsvorschrift oder in Uniform gekleidet sein, aufmerksam, ihrer Umgebung bewusst und daran denkend, wie ihre Anwesenheit und Gespräche laufende Spiele oder visuelle Wahrnehmungen beeinflussen können.
- 10.2 SR sollten davon Abstand nehmen, Spieler vor, während oder nach einem Spiel in nutzlose Gespräche zu verwickeln. Ein SR kann die Frage eines Spielers beantworten oder eine Ansage erklären, sollte jedoch keine Diskussion über eine Angelegenheit beginnen, die nichts mit dem Spiel zu tun hat.
- 10.3 Wenn sie in Uniform sind, sollten die SR daran denken, dass sie ihre Verbände vertreten und – sehr wichtig – dass ihre Handlungsweise auf alle SR reflektiert wird.
- 10.4 Bei internationalen Veranstaltungen kann man davon ausgehen, dass alle ausländischen SR und OSR Gäste des ausrichtenden Verbands sind. Sie sollten daher dessen Traditionen und soziale Sitten innerhalb und außerhalb des Spielfelds respektieren.
- 10.5 Unter keinen Umständen sollten SR Zuschauer oder Medienvertreter mit Angelegenheiten behelligen, die sich auf ihr eigenes Verhalten oder das anderer SR beziehen. Solche Angelegenheiten sollten vielmehr an den OSR oder Turnierdirektor verwiesen werden.

Anhang G – Zusammenfassung der gegenüber der vorigen Ausgabe geänderten Regeln und Bestimmungen

Nachstehend die wichtigsten Änderungen der Regeln und Bestimmungen seit der letzten Ausgabe dieses Handbuches:

REGELN

Ein Spieler hält den Ball auf, falls er ihn berührt, wenn er über seiner Spielfläche ist oder darauf zufliegt.

Ein Satz wird bis 11 Punkte (statt 21) gespielt; der Aufschlag wechselt nach jeweils 2 Punkten.

Ein Spiel besteht aus 2, 3, 4 oder mehr Gewinnsätzen.

Im Entscheidungssatz eines Doppels wird die Seite gewechselt und die Rückschlagreihenfolge geändert, wenn zuerst ein Paar 5 Punkte erreicht.

Die Wechselmethode beginnt nach 10 Minuten in einem Satz, außer wenn beide Spieler oder Paare mindestens 9 Punkte erreicht haben.

Zu Beginn eines Satzes wird die Wechselmethode nur dann automatisch angewandt, wenn sie im vorigen Satz eingeführt wurde.

Im Aufschlag darf der Ball nicht vom Aufschläger oder seinem Doppelpartner für den Rückschläger verdeckt werden.

BESTIMMUNGEN

Abtrocknen ist nach jeweils 6 Punkten sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz erlaubt.

Wenn in Gruppenwettbewerben bei Welt-, Kontinental- und Offenen Internationalen Meisterschaften sich 1 Spieler qualifizieren soll, muss das letzte Spiel in der Gruppe zwischen den Spielern Nr. 1 und Nr. 2 stattfinden. Sollen sich 2 qualifizieren, wird das letzte Spiel zwischen Nr. 2 und 3 ausgetragen usw.

Ein Spieler darf bis zu 6 Werbeflächen vorn, auf Seite oder Schulter des Trikots haben. Dabei darf die Gesamtfläche maximal 600 cm^2 groß sein mit höchstens 4 Werbeflächen auf der Vorder- und bis zu 2 Werbeflächen auf der Rückseite mit einer Gesamtfläche von höchstens 400 cm^2 .

Die Spieler fallen in die Zuständigkeit des OSR, während sie in der Spielhalle sind, und in die des SR, während sie im Spielraum (in der Box) sind.

Der SR braucht beim Aufschlagwechsel den Namen des Aufschlägers nicht zu nennen.

Sind sich ein Spieler/Pair und ein Berater oder Kapitän nicht einig, ob ein Timeout genommen werden soll, liegt in einem Individualwettbewerb die endgültige Entscheidung beim Spieler oder Paar, in einem Mannschaftswettbewerb beim Kapitän.

Bei Internationalen Veranstaltungen können Spieler des gleichen Verbandes in einem Doppel Spielbekleidung unterschiedlicher Hersteller tragen, unter der Bedingung, dass die Grundfarbe gleich ist und ihr Nationalverband dieses Vorgehen bewilligt. Bei Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben müssen Spieler des gleichen Verbandes einheitlich gekleidet sein. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielbekleidung ausgenommen werden.

Markierungen auf dem Fußboden dürfen nicht die Farbe weiß oder orange enthalten.