



# **The International Table Tennis Federation**

## **Handbuch für OFFIZIELLE BEIM SPIEL**

**Fünfzehnte Auflage Februar 2014**

Copyright © ITTF

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

## VORWORT

Abschnitte früherer Ausgaben 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 sind willkommen und sind an den Vorsitzenden des Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitees zu senden.

URC - ITTF  
Februar 2014

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| 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      |
| Elfte Ausgabe      | Dezember 2005  |
| Zwölfte Ausgabe    | Dezember 2006  |
| Dreizehnte Ausgabe | August 2007    |
| Vierzehnte Ausgabe | Juni 2011      |
| Fünfzehnte Ausgabe | Februar 2014   |

Herausgeber:  
The International Table Tennis Federation

ISBN 0 946587 69 8

Die 1926 gegründete ITTF ist die Dachorganisation des Tischtennisports,  
mit 218 Mitgliedsverbänden in der Welt.

Die ITTF überwacht die jährlich stattfindenden Weltmeisterschaften, an denen über 800 Spieler aus allen Kontinenten teilnehmen, sowie verschiedene 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 sowohl olympische wie auch paralympische Sportart und gehört zum Programm der entsprechenden Olympischen Sommerspiele und der Paralympischen Spiele.

Anmerkung der Übersetzer:

- Um die gleiche Seitenanzahl wie in der englischen Originalfassung beizubehalten, mußte leider auf eine einheitliche Formatierung innerhalb dieses Dokuments verzichtet werden.
- Dieser Übersetzung liegt die deutsche Übersetzung von Giesecke aus 2004 zugrunde. Änderungen der Fassung aus 2014 gegenüber der deutschen Übersetzung aus 2004 sind in ROT.
- BLAU sind Bezeichnungen, die möglicherweise nicht der genauen Übersetzung entsprechen.

# HANDBUCH FÜR OFFIZIELLE BEIM SPIEL

| Inhalt                                               | Seite |
|------------------------------------------------------|-------|
| VORWORT                                              | 2     |
| 1 EINFÜHRUNG                                         | 5     |
| 2 REGELN UND BESTIMMUNGEN                            | 5     |
| 2.1 Geltungsbereich                                  | 5     |
| 2.2 Regeln                                           | 5     |
| 2.3 Bestimmungen                                     | 5     |
| 3 VERANSTALTUNGSARTEN                                | 5     |
| 3.1 Offene Turniere                                  | 5     |
| 3.2 Beschränkte Turniere                             | 6     |
| 3.3 Andere Internationale Veranstaltungen            | 6     |
| 4 OFFIZIELLE BEIM SPIEL                              | 6     |
| 4.1 Oberschiedsrichter (OSR)                         | 6     |
| 4.2 Schiedsrichter (SR)                              | 6     |
| 4.3 Schiedsrichter-Assistent                         | 7     |
| 4.4 Zeitnehmer                                       | 7     |
| 4.5 Schlagzähler                                     | 7     |
| 4.6 Proteste                                         | 7     |
| 4.7 Austausch                                        | 8     |
| 4.8 Präsentation (siehe auch Anhänge A, D, E, F & G) | 8     |
| 4.9 Kleidung für Schiedsrichter                      | 9     |
| 5 SPIELBEDINGUNGEN                                   | 9     |
| 6 DER BALL                                           | 10    |
| 6.1 Art                                              | 10    |
| 6.2 Auswahl                                          | 10    |
| 7 DER SCHLÄGER                                       | 10    |
| 7.1 Beläge                                           | 10    |
| 7.2 Kleber                                           | 11    |
| 7.3 Untersuchung                                     | 11    |
| 7.4 Beschädigung                                     | 11    |
| 8 SPIELKLEIDUNG                                      | 12    |
| 8.1 Farbe                                            | 12    |
| 8.2 Design/Muster                                    | 12    |
| 8.3 Werbung                                          | 12    |
| 8.4 Zulässigkeit                                     | 12    |
| 8.5 Trainingsanzüge                                  | 13    |
| 8.6 Wechseln                                         | 13    |
| 9 DEFINITIONEN                                       | 13    |
| 10 AUFSCHLAG                                         | 14    |
| 10.1 Gleichmäßigkeit                                 | 14    |
| 10.2 Freie Hand                                      | 14    |
| 10.3 Hochwerfen des Balls                            | 14    |
| 10.4 Schlagen des Balls                              | 15    |
| 10.5 Sichtbarkeit                                    | 15    |
| 10.6 Verwarnung                                      | 15    |
| 10.7 Ausnahmen                                       | 15    |
| 11 LET (WIEDERHOLUNG)                                | 16    |

|                                                                                            |                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------|
| 11.1                                                                                       | Zweck                                              | 16        |
| 11.2                                                                                       | Netzaufschlag                                      | 16        |
| 11.3                                                                                       | Unterbrechungen                                    | 16        |
| 11.4                                                                                       | Nicht spielbereit                                  | 16        |
| 11.5                                                                                       | Rollstuhl-Spiel                                    | 16        |
| 12                                                                                         | EIN PUNKT                                          | 17        |
| 12.1                                                                                       | Entscheidung                                       | 17        |
| 12.2                                                                                       | Kantenbälle                                        | 17        |
| 12.3                                                                                       | Zweifel                                            | 17        |
| 13                                                                                         | UNUNTERBROCHENES SPIEL                             | 18        |
| 13.1                                                                                       | Time-Out (Auszeit)                                 | 18        |
| 13.2                                                                                       | Verzögerung                                        | 18        |
| 13.3                                                                                       | Abtrocknen                                         | 18        |
| 13.4                                                                                       | Beschädigtes Spielmaterial                         | 19        |
| 13.5                                                                                       | Verletzung                                         | 19        |
| 13.6                                                                                       | Verlassen des Spielraums (der Box)                 | 19        |
| 13.7                                                                                       | Spielpausen                                        | 19        |
| 14                                                                                         | REIHENFOLGE VON AUFSCHLAG, RÜCKSCHLAG<br>UND SEITE | 19        |
| 14.1                                                                                       | Wahl                                               | 19        |
| 14.2                                                                                       | Irrtümer                                           | 20        |
| 15                                                                                         | WECHSELMETHODE                                     | 20        |
| 15.1                                                                                       | Prinzip                                            | 20        |
| 15.2                                                                                       | Verfahren                                          | 20        |
| 16                                                                                         | BERATUNG DER SPIELER                               | 21        |
| 17                                                                                         | FEHLVERHALTEN                                      | 21        |
| 17.1                                                                                       | Verantwortung des SCHIEDSRICHTERS                  | 21        |
| 17.2                                                                                       | Verwarnung                                         | 22        |
| 17.3                                                                                       | Strafpunkte                                        | 22        |
| 17.4                                                                                       | Verantwortung des OBERSCHIEDSRICHTERS              | 23        |
| 18                                                                                         | SPIELABWICKLUNG                                    | 23        |
| 18.1                                                                                       | Ansagen des Spielstands                            | 23        |
| 18.2                                                                                       | Handzeichen                                        | 24        |
| 18.3                                                                                       | Zeitnahme                                          | 24        |
| 18.4                                                                                       | Erklärungen                                        | 24        |
| 19                                                                                         | ZÄHLGERÄTE                                         | 25        |
| 20                                                                                         | SCHLUSSBEMERKUNGEN                                 | 25        |
| <b>Anhang A - Empfohlenes Verfahren für Offizielle beim Spiel</b>                          |                                                    | <b>26</b> |
| <b>Anhang B - Weisungen für Offizielle beim Spiel</b>                                      |                                                    | <b>29</b> |
| <b>Anhang C - Qualifizierung von Schiedsrichtern</b>                                       |                                                    | <b>34</b> |
| <b>Anhang D - Verhaltenskodex für Offizielle beim Spiel</b>                                |                                                    | <b>38</b> |
| <b>Anhang E - Empfohlene Handzeichen und Ansagen</b>                                       |                                                    | <b>39</b> |
| <b>Anhang F - Verfahren im Spielfeld</b>                                                   |                                                    | <b>43</b> |
| <b>Anhang G - Kleidung der internationalen Schiedsrichter</b>                              |                                                    | <b>47</b> |
| <b>Anhang H - Regeln und Bestimmungen für Para-Tischtennis</b>                             |                                                    | <b>49</b> |
| <b>Anhang I - Zusammenfassung der Änderungen der Regeln und<br/>Bestimmungen seit 2011</b> |                                                    | <b>50</b> |

# HANDBUCH FÜR OFFIZIELLE BEIM SPIEL - 2014

## 1 EINFÜHRUNG

- 1.1 Dieses Büchlein möchte den **Offiziellen beim Spiel** 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 **und diese sind in den Anhängen A, D, E, F und G enthalten**.
- 1.3 Anhang B enthält die ITTF-Weisungen für **Offizielle beim Spiel** bei Welttitel-Wettbewerben einschließlich der Weltmeisterschaften **und von der ITTF genehmigten Veranstaltungen**. 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, **Anhang H enthält einige Aspekte des Para-Tischtennis und Anhang I ist eine Zusammenfassung der Änderungen der Regeln und Bestimmungen, die seit der letzten Ausgabe 2011 gemacht wurden**.

## 2 REGELN UND BESTIMMUNGEN

### 2.1 Geltungsbereich

- 2.1.1 Die erste Anforderung an einen **Offiziellen beim Match** 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 Wettkampfsarten. **Die diesbezüglichen** 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 **des Landes, in dem sie stattfindet**, ausgerichtete Veranstaltung, für die Spieler aus beliebigen Verbänden gemeldet werden können. Bei allen derartigen Turnieren kann es kleinere Abweichungen von den Bestimmungen geben, wenn **der** Veranstalter nicht alle darin aufgestellten Forderungen erfüllen kann oder will, normalerweise in Bezug auf Spielbedingungen, **wie z.B. die Abmessungen der Spielfläche**.
- 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 **allgemeines, ein Junioren- und ein Seniorenturnier als offenes Turnier nominieren und als seine "Offenen Internationalen Meisterschaften" für die allgemeine Klasse, Junioren oder Senioren 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. **Zusätzlich kann ein Verband auch ein Paratischtennisturnier veranstalten.**

3.1.4 Seit 1996 gehört eine Anzahl Offener Internationaler Meisterschaften zu einem **"World Tour Circuit (früher als Pro-Tour Circuit bekannt)**. 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 **World-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/sie einen oder mehrere Stellvertreter hat, die in seinem/ihrem 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 /sie ermächtigt ist. Außerdem soll er/sie 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/sie gleichmäßig handeln und jeden Verdacht der Parteilichkeit für bestimmte Spieler vermeiden. Für größere Veranstaltungen wird empfohlen, dass der OSR und seine/ihre 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 **Offiziellen für das Spiel**. Obwohl er/sie normalerweise diese Offiziellen nicht selbst einsetzt, muss er/sie aber überzeugt sein, dass sie kompetent sind und dass sie fair und **einheitlich** agieren. In seiner/ihrer Einweisung vor Turnierbeginn sollte er/sie den **Schiedsrichtern** erklären, wie er/sie 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/sie bei der Anwendung mancher Regeln und Bestimmungen dennoch von seinem/ihrem 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/sie 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/sie auch direkt verantwortlich für das Messen der Spielzeit. Sobald jedoch die Wechselmethode angewandt wird, unterstützt ihn/sie ein separater Schlagzähler.

- 4.2.3 Obwohl der SR verpflichtet ist, bestimmte Entscheidungen anderer Offizieller zu akzeptieren, ist er/sie berechtigt, eine Erklärung zu verlangen, wenn er/sie glaubt, dass ein Offizieller eine Entscheidung getroffen hat, die außerhalb seiner/ihrer Zuständigkeit liegt. Wenn sich das auf Nachfrage bestätigt, kann er/sie die von diesem Offiziellen fälschlicherweise getroffene Entscheidung aufheben, entweder indem er/sie 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/ihr Stuhl nicht hoch genug für ihn/sie 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/Sie 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/ihr zugewandten Seite des Tisches. Zudem hat er/sie 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/Ihre 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/ihre Tatsachenentscheidung dazu kann nicht aufgehoben werden. **Wenn der SR-Assistent als Schlagzähler fungiert, behält er/sie weiterhin seine/ihre volle Verantwortung als SR-Assistent.**

### 4.6 Proteste

- 4.6.1 Ein Spieler, oder in einem Mannschaftskampf sein/ihr Kapitän, kann gegen eine seiner/ihrer 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/ihrer Zuständigkeitsbereich getroffen hat. Ein **solcher** 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/sie 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/ihrem Mannschaftskapitän unterstützt wird.

- 4.6.4 Richtet sich der Protest gegen die Handlungsweise eines **Offiziellen beim Spiel**, 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/sie 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 **Offiziellen** oder das Festhalten an einem bereits eingesetzten **Offiziellen möglicherweise** zu einem unfairen Spielergebnis führen wird. Wenn ein **Offizieller** korrekt und **einheitlich** handelt und keine absichtliche Voreingenommenheit zeigt, wäre es unvernünftig, wenn der OSR ihn/sie 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/sie Gegenstand eines früheren Protestes durch diesen Spieler war, disqualifiziert ihn/sie 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/ihre 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/ihrer Zuständigkeit handelt. Basieren sie jedoch auf falschen Regelauslegungen oder fielen nicht in seine/ihre 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, E, F & G)**

- 4.8.1 Außer ihrer Aufgabe, ein faires Ergebnis sicherzustellen, spielen die **Offiziellen** 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 **das Match** 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 Tischtennisport 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 - **in der Regel in Übereinkunft mit dem OSR** - 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 **Es wird empfohlen, beim Eintreten in die Spiel-Box und während der Präsentation vor oder nach dem Match das Sakko geschlossen zu haben. Beim Sitzen ist es jedoch vielleicht besser, das Sakko geöffnet zu haben, um die Arme leichter bewegen zu können.** 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 für Schiedsrichter**
- 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 Welttitel-Wettbewerben Bekleidungsnormen für Schiedsrichter festgelegt. Siehe Anhang G für Details.**
- 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.
- 4.9.5 **Bei manchen Veranstaltungen, wie Olympischen und Paralympischen Spielen, stellen die Veranstalter für d. Offiziellen beim Spiel Kleidung zur Verfügung, die während der Veranstaltung zu tragen ist.**

## **5 SPIELBEDINGUNGEN**

- 5.1 Natürlich entscheidet der OSR endgültig, ob die Spielbedingungen akzeptabel sind, doch ist es gewöhnlich der SR, den möglichen 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/sie dem OSR unverzüglich jede Abweichung melden kann, der er/sie 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/sie 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/sie 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 sollten 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 **oder SR-Assistent sowohl die Höhe des Netzes als auch die Netzspannung prüft. Dies sollte vor jedem Match, einschließlich Mannschaftsmatches in einem**

**Mannschaftsbewerb gemacht werden.** 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. **Die schwere Netzlehre ist jedoch nur für die Prüfung der Spannung zu verwenden - es ist nicht empfehlenswert, sie für die Prüfung der Höhe zu verwenden.** Nachdem man die Netzhöhe auf jeder Seite mit einer Plastiknetzlehre geprüft hat, legt man die untere Kerbe in die Mitte der Oberkante des Netzes und reguliert die Spannung, bis die Unterkante der Netzlehre gerade die Spielfläche berührt. Falls erforderlich, prüfen Sie kurz die Höhe auf jeder Seite, nachdem die Spannung reguliert wurde. Verwenden Sie nicht die Plastiknetzlehre und die schwere Lehre gleichzeitig. Beim Prüfen des Netzes ist es wichtig, sicherzustellen, daß die Halterung so nah wie möglich am Tisch montiert ist. Vergewissern Sie sich, daß keine Schnur vom Netzpfeiler herunterhängt, welche den Ball beeinflussen oder die Spieler ablenken könnte.

## **6 DER BALL**

### **6.1 Art**

- 6.1.1 Der SR muss sicherstellen, dass der für jedes Spiel verwendete Ball nach **Marke 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 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/ihre SR entsprechend anweisen. Als **Richtwert** kann man festhalten, dass für die meisten OSR eine Toleranz von 2 mm akzeptabel ist. **Das kann besonders bei Para Klasse 1 und 2 Spielern vorkommen, da sie oft ihre Schlaghand benützen, um sich nach dem Schlagen des Balles wieder in eine Sitzposition zu bringen und dabei mit ihren Schlägern den Tisch berühren. Ein überstehender Belag kann daher helfen, den Tisch zu schützen und daher kann ein geringfügig größerer Rand erlaubt werden.**
- 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 **nahe am Griff** der Schlagfläche deutlich zu sehen sind und vom SR geprüft werden können.
- 7.1.3 **Der SR muß den Schlägerbelag auf einer Liste der gegenwärtig genehmigten Schlägerbeläge prüfen. Das ITTF-Zeichen ist erforderlich, ist jedoch kein Beweis dafür, daß der Belag gegenwärtig zugelassen ist. Auf der ITTF-Webseite [www.ittf.com](http://www.ittf.com) gibt es eine Liste der gegenwärtig zugelassenen Schlägerbeläge (LARC).**
- 7.1.4 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. **Der Belag muß so verwendet werden, wie er von der ITTF genehmigt wurde und darf auf keine Weise verändert werden - weder durch physikalische, chemische oder andere Behandlung, die die**

Spieleigenschaften verändern könnte, wie Reibung, Farbe, Oberfläche etc. - und muß alle Parameter der Schlägerkontrolle erfüllen.

- 7.1.5 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) messen, 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. Der SR muß den Glanz jedoch nur messen, wenn er/sie eine Beschwerde des gegnerischen Spielers erhält.

## 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 Kleber, die schädliche flüchtige Stoffe enthalten, sind von der ITTF nicht mehr zugelassen. Die ITTF hat alle Spieler informiert, keine Kleber mit flüchtigen Stoffen mehr zu verwenden und jeder Spieler, der solche Kleber verwendet, tut dies auf sein eigenes Risiko. Die ITTF hat ein Null-Toleranz-Schlägerprüfprogramm und Protokoll eingeführt, wobei das Mini-RAE-Gerät verwendet wird, um zu gewährleisten, daß alle Schläger, die die Spieler verwenden, frei von flüchtigen Stoffen sind. Kleber, die flüchtige organische Stoffe enthalten, dürfen in der Spielhalle nicht verwendet werden.
- 7.2.3 Bei größeren Veranstaltungen wird eine Schlägerkontrollstelle eingerichtet und die Schläger werden in der Regel vor den Matches auf das Vorhandensein verbotener Lösungen, Dicke, Ebenheit etc. geprüft.
- 7.2.4 Ein Schläger, der den Test vor dem Match nicht besteht, wird eingezogen und der Spieler muß einen anderen Schläger verwenden; wenn keine Zeit ist, den Ersatzschläger vor dem Match zu prüfen, wird er nach dem Match geprüft. Ein Schläger, der als zufriedenstellend befunden wird, wird eingetragen und dem SR in einem Papierkuvert (oder Tasche, wenn kein Kuvert verfügbar ist) für die Übergabe am Matchtisch gegeben.
- 7.2.5 Besteht ein Schläger die Prüfung nach dem Match nicht, unterliegt der jeweilige Spieler einer Strafe, die in den Anweisungen des OSR bezüglich Schlägerkontrolle angegeben ist. Diese Anweisungen des OSR sind auf der ITTF-Webseite verfügbar.
- 7.2.6 Alle Spieler haben das Recht, ihre Schläger vor dem Match freiwillig prüfen zu lassen, ohne eine Strafe befürchten zu müssen. Alle Details zur Schlägerkontrolle sind auf der URC-Seite der ITTF-Webseite zu finden.

## 7.3 Untersuchung

- 7.3.1 Der SR sollte die Schläger, welche die Spieler benutzen wollen, möglichst vor dem Eintreffen in der Spielbox, jedoch noch vor dem Einspielen untersuchen, um zu Beginn des Matches unnötige Verzögerungen zu vermeiden. 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/sie dem Spieler erklären warum. Auch, wenn es sich um eine Tatsachenentscheidung handelt – z.B. zu dicker Belag – kann sie der Spieler nicht akzeptieren. In so einem Fall 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 ihre Schläger auf dem Tisch lassen und dürfen sie ohne ausdrückliche Zustimmung des SR nicht entfernen. Falls ein Spieler seinen/ihren Schläger, mit Zustimmung des SR, aus irgendeinem Grund während einer Pause vom Tisch nimmt, muss er/sie dem SR und seinem Gegner Gelegenheit geben, den Schläger oder den Ersatz dafür vor Beginn des nächsten Satzes zu untersuchen. Die einzige Ausnahme hiervon ist ein körperbehinderter Spieler, dessen Schläger an seine/ihre Hand gebunden ist.

## 7.4 Beschädigung

- 7.4.1 Ein Schläger, der zu Beginn des Spiels den Regeln entsprach, kann in einem Ausmaß beschädigt werden, **das** 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/sie 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. **Zweck dieser Klausel ist, die Sichtbarkeit des Balles zu gewährleisten und aus diesem Grund, muß die Farbe am Rücken des Trikots nicht beachtet werden.**
- 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. **Das kann auch die Rückseite des Trikots eines Spielers betreffen, vor allem bei TV-Matches, bei denen es wichtig ist, daß die Spieler leicht zu unterscheiden sind. Muß ein Spieler aus irgendeinem Grund während des Matches das Trikot wechseln, muß das neue Trikot nicht dieselbe Farbe haben wie das eingewechselte, muß jedoch den oben angeführten Vorschriften entsprechen.**

### **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 Tischtennisport 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-, Olympischen oder **Paralympischen** 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 **(bei Olympischen und Paralympischen Wettkämpfen ist keine Werbung erlaubt, außer für den Hersteller der Kleidung).**

### **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/sie sicher ist, dass sie unzulässig ist, sollte er dem Spieler den Grund nennen. Akzeptiert der Spieler die **Entscheidung** des SR und ändert oder ersetzt das Kleidungsstück, ist kein weiteres Eingreifen erforderlich. Nur wenn der SR nicht sicher ist oder der Spieler die **Entscheidung** 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/sie nicht sicher ist, könnte er/sie 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/sie, 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/sie durch hell-reflektierenden Schmuck oder andere Gegenstände, die sein/ihr 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/ihr 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. **Ein Spieler mit einer körperlichen Behinderung, entweder im Rollstuhl oder stehend, kann während des Spiels die Hose des Trainingsanzuges tragen, doch sind keine Jeans erlaubt.**

## 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/ihr 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/sie den Ball im Sinne der Definition nicht "geschlagen" hat.
- 9.3 Aus dem gleichen Grund kann er/sie 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/ihre ruhig gehaltene freie Hand legen, sich dann jedoch für eine andere Aufschlagart entscheiden und deswegen eine andere Position einnehmen. Vorausgesetzt, dass er/sie 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" bedeutet, daß ein Spieler nach dieser Regel nur dann bestraft wird, 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**

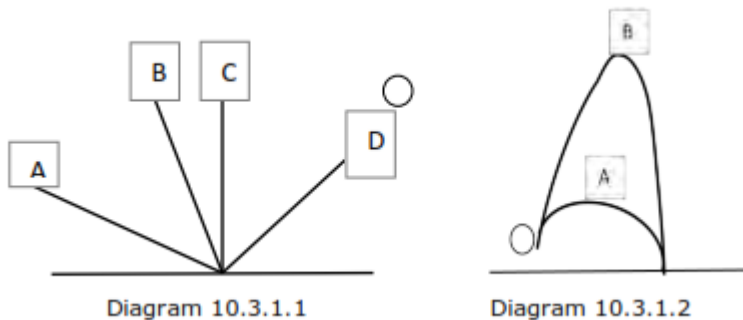
- 10.1.1 Gleichmäßige, einheitliche Anwendung der Aufschlagregel bereitet immer Schwierigkeiten – vielleicht, weil sie so kompliziert geworden ist. Daher findet sich bei SR manchmal die Tendenz, ihre größte Aufmerksamkeit auf solche Aspekte zu richten, die sie am leichtesten kontrollieren können. Um 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 Spielflächenoberfläche 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 Spielflächenoberfläche 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. Im Diagramm 10.3.1.1 sind die Aufschläge B und C akzeptabel, während A und D es nicht sind. Die Höhe des Aufwurfes ist ebenfalls ein Faktor bei der Bestimmung, ob der Aufwurf nahezu senkrecht ist. Im Diagramm 10.3.1.2 wird der Ball vom selben Platz hochgeworfen und geschlagen, doch Aufschlag A ist ein Fehler, während B akzeptabel ist.



- 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 Haupteckfordernis der neuen Aufschlagregel ist, dass der Aufschläger dafür sorgen muss, dass der Rückschläger den Ball während des gesamten Aufschlagvorgangs sehen kann und der SR oder der SR-Assistent davon überzeugt ist. Der SR oder SR-Assistent sollte darauf achten, daß der Ball für den Rückschläger zu keiner Zeit und durch keinen Teil des Körpers oder etwas, das er/sie oder sein/ihr Doppelpartner trägt oder an sich hat, verdeckt wird, und dass der Aufschläger seinen freien Arm (einschließlich der freien Hand) eindeutig aus dem Bereich zwischen dem Ball und dem Netz entfernt, sobald er/sie 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 Aufschlagvorgangs zu sehen ist, und wenn er/sie am Rande der Legalität aufschlägt, riskiert er/sie Punktverlust.

#### 10.6 Verwarnung

- 10.6.1 Ein SR oder SR-Assistent, der den Verdacht hat, aber nicht sicher ist, dass der Aufschlag eines Spielers regelwidrig ist, kann den Spieler warnen, ohne dem Gegner einen Punkt zuzusprechen. Innerhalb eines Spiels kann nur einmal verwarnung 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 Entweder der SR oder der SR-Assistent darf eine Verwarnung beim Aufschlag aussprechen. Ein Spieler kann nur einmal verwarnung werden.
- 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 mitzuteilen, dass jede Verschlechterung den Aufschlag regelwidrig machen könnte. Entgegen allgemeiner Annahme hat der Spieler beim ersten falschen Aufschlag kein Recht, zunächst verwarnung zu werden. Wenn die Forderungen der Aufschlagregel eindeutig nicht eingehalten werden, sollte das stets durch Punktverlust bestraft werden.
- 10.6.4 Der SR oder SR-Assistent ist nicht ermächtigt, einen Verstoß gegen die Aufschlagregel zu ignorieren, weil er/sie 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.

## **10.7 Ausnahmen**

10.7.1 Der SR kann die Anforderungen für einen korrekten Aufschlag erleichtern, wenn er/sie überzeugt ist, daß deren Einhaltung aufgrund einer körperlichen Behinderung nicht möglich ist. Dies geschieht stets bei Klasse 1 und Klasse 2 Spielern (siehe Anhang H). Die internationale Klassifizierungskarte der Spieler enthält einen Abschnitt, in welchem auf alle körperlichen Einschränkungen hingewiesen wird, die einen Spieler daran hindern können, die Anforderungen eines korrekten Aufschlages einzuhalten, z.B. wenn ein Spieler mit einer Behinderung entweder nicht in der Lage ist, seine/ihre Hand zu öffnen oder keine Hand hat, darf er/sie mit geschlossener Hand aufschlagen oder den Ball von seinem/ihrer Stumpf aufwerfen.

## **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 Wechselmethode 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 Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt, warten der SR und der SR-Assistent, bis der Ball die korrekte Seite berührt und rufen dann Let, anstatt ein zusätzliches Handzeichen zu verwenden bevor der Ballwechsel beendet ist, welches das Spiel beeinträchtigen könnte. (Siehe Anhang E - empfohlene Handzeichen und Ausrufe).

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 er/sie gewöhnlich nachgeben, vor allem, wenn Aufschläger und Gegner übereinstimmen. Der SR sollte jedoch deutlich machen, dass er/sie 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/sie mit seinem/ihrer Partner zusammenstößt, oder weil er/sie 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.

## 11.5 Rollstuhlspiel

- 11.5.1 Ist der Rückschläger aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl, wird ein Ballwechsel als Let erklärt, wenn der Ball auf der Spielfläche des Rückschlägers liegen bleibt oder - nachdem er die Spielfläche des Rückschlägers berührt hat - in Richtung Netz zurückspringt, oder, beim Einzel, nach Berühren der Spielfläche des Rückschlägers diese auf einer der beiden Seiten verläßt. Grund dafür ist, daß ein Spieler im Rollstuhl per Definition in seiner/ihrer Fähigkeit, sich auszustrecken, eingeschränkt ist und ein Aufschlag, der zum Netz zurückgeht oder auf den Seiten hinausgeht, als unsportlich betrachtet wird. Der Ball kann über die Seitenlinie hinausgehen, nachdem er ein- oder mehrere Male aufgesprungen ist. Jedoch im Einzel, wenn der Ball auf die Seitenlinie zufliegt und der Rückschläger den Ball schlägt, bevor er über die Seitenlinie hinausgeht oder ein zweites Mal auf seiner/ihrer Seite der Spielfläche aufspringt, wird der Aufschlag als gut erachtet und kein Let gerufen.

## 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/sie 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/sie 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/Sie 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).
- 12.1.6 Ein Spieler, der aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl ist und unmittelbar bevor er den Ball schlägt, nicht zumindest mit der hinteren Seite eines Oberschenkels Kontakt mit dem Sitz oder Polster hat, schafft sich einen unfairen Vorteil und der Punkt wird dem gegnerischen Spieler zuerkannt.
- 12.1.7 Ein Spieler, der aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl ist, darf nur nach dem Schlagen des Balles mit seiner/ihrer Schlägerhand den Tisch berühren, um das Gleichgewicht wieder herzustellen. Er/Sie darf dabei jedoch die Spielfläche nicht bewegen. Der Spieler darf den Tisch vor dem Schlagen des Balles nicht als zusätzliche Stütze benützen. Ebenso darf der Spieler seine/ihre freie Hand auf dem Tisch nicht als zusätzliche Stütze verwenden und auch zu keiner Zeit während des Ballwechsels die Spielfläche mit der freien Hand berühren. In einem Doppel gilt dies für beide Spieler.

### 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 oder SR-Assistent 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"/"ihrer" Seite des Tisches. Wenn er/sie glaubt, der Ball habe die Seitenkante berührt, ruft er/sie "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"/"ihrer" 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/Sie 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/sie im Zweifelsfall zugunsten des Spielers entscheiden, der einen Verstoß begangen haben könnte, sofern er/sie 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/sie 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 hoch, wobei er/sie den Arm auf der Seite des Spielers oder Paares hochhält, der (die) das Time-Out verlangt hat. Der SR-Assistent stellt dann ein Time-Out-Zeichen (oder eine weiße Karte) auf die Spielfläche des Spielers/Paares der das Time-Out verlangt hat. Nachdem der SR-Assistent das Time-Out-Zeichen (oder die weiße Karte) auf den Tisch gelegt hat und bevor er es wieder vom Tisch wegnimmt, steht er neben seinem/ihrer Tisch.  
Das Spiel wird fortgesetzt, wenn dieser Spieler/dieses Paar dazu bereit ist oder nach Ablauf von 1 Minute, je nachdem, was früher ist. Das Time-Out-Zeichen (die weiße Karte) wird dann vom Tisch genommen und die weiße Karte wird neben dem Spielstand des Spielers/Paares, der/das Time-out verlangte, ans Zählgerät gesteckt. Arbeitet ein SR ohne Assistenten, zeigt er/sie die weiße Karte und - wenn dies leicht geschehen kann - legt ein Time-Out-Zeichen (oder weiße Karte) auf die Spielhälfte des Spielers oder Paares, der das Time-Out verlangt hat.
- 13.1.3 Falls ein Kapitän/Betreuer und ein Spieler/Paar 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. 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 darauf geachtet werden**, 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/**die** einen neuen Schläger holen möchte, da der, mit dem er/**sie** spielt, beschädigt wird **und** er/**sie** ihn im Spielraum (in der Box) ersetzen muss. Falls er/**sie** 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/**sie** überzeugt ist, dass die Unterbrechung der Kontinuität den Gegner nicht unfair beeinträchtigen wird und dass der Spieler innerhalb relativ kurzer Zeit weiterspielen kann. **Der Zeitnehmer nimmt die Zeit der Unterbrechung ab dem Zeitpunkt, zu dem OSR gerufen wird und nicht ab dem Zeitpunkt, zu dem der OSR zur Spielfläche kommt.**
- 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.
- 13.5.4 **Wenn ein Spieler mit einer Behinderung aufgrund seiner/ihrer Behinderung oder Kondition vorübergehend nicht spielen kann, kann der OSR - nachdem er einen medizinischen Bewerter oder Arzt bei der Veranstaltung konsultiert hat - eine möglichst kurze Pause zur Erholung gewähren, doch in keinem Fall mehr als 10 Minuten.**

### 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 REIHENFOLGE VON AUFSCHLAG, RÜCKSCHLAG UND SEITE

### 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/sie 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.
- 14.1.4 Besteht ein Doppel aus zwei Spielern, die aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl sind, serviert zuerst der Aufschläger und der Rückschläger schlägt zurück, doch danach kann jeder Spieler des körperbehinderten Paares zurückschlagen. Wenn jedoch irgendein Teil des Rollstuhls die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches überragt, gibt der SR den Punkt dem gegnerischen Paar. Dies gilt auch, wenn ein "gemischtes" Paar (ein Stehender und ein Rollstuhl-Spieler) zusammen spielen. Jeder Spieler kann den Ball (nach Service und Rückschlag) retournieren, doch muß jeder Spieler in seiner/ihrer Hälfte des Feldes bleiben. Kein Teil des Rollstuhls darf die gedachte Verlängerung der Mittellinie überragen und auch der stehende Spieler darf mit seinem Fuß nicht über diese Linie kommen.

### 14.2 Irrtümer

- 14.2.1 Die Berichtigung von Irrtümern in der Schlagreihenfolge oder beim Seitenwechsel basiert auf zwei Prinzipien. Erstens: sofort nach Bemerkten 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/sie 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 insgesamt 18 Punkte erzielt wurden, 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 es wurden 18 Punkte erzielt** – ruft der Zeitnehmer laut "Zeit!". Wenn nötig, ruft der SR "Let" und sagt den Spielern, dass der Rest des Spiels nach der Wechselmethode 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/sie oder sein/ihr Gegner den Ball **wieder holt**.
- 16.2 In einem Mannschaftswettbewerb darf er/sie **von jedem beraten werden, der für die Spielfläche zugelassen ist**. In einem Individualwettbewerb darf er/sie 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 verwarnet 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/sie jedoch seinen/ihren 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/sie 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/sie selbst spielen muss. In diesem Fall darf er jedoch nur für die Dauer seines Individualspiels zurückkommen. Weigert er/sie sich wegzugehen oder kommt er/sie zurück, bevor er/sie 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/sie 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. **Wenn regelwidrig beraten wird, sollte der SR-Assistent den SR unverzüglich darauf aufmerksam machen und gegebenenfalls durch den Ausruf "Stop" und Heben seiner/ihrer Hand das Spiel unterbrechen. Der SR muß daraufhin entsprechend reagieren.**

## 17 FEHLVERHALTEN

### 17.1 Verantwortung/Pflichten des SCHIEDSRICHTERS

- 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 Tischtennisport in Misskredit bringen könnte, sofort zu reagieren. Wenn er/sie im Anfangsstadium Verhaltensverfehlungen, mögen sie auch sehr geringfügig sein, ohne auch nur einen missbilligenden Blick durchgehen lässt, wird er/sie 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/sie eingreift, sollte er/sie 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/sie 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/sie 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.
- 17.1.7 Der SR-Assistent ist oft in einer besseren Position als der SR, um Fehlverhalten zu bemerken. In diesem Falle sollte der SR-Assistent unverzüglich den SR darauf aufmerksam machen und gegebenenfalls das Spiel durch den Ausruf "Stop" und Heben seiner/ihrer Hand unterbrechen. Der SR muß daraufhin entsprechend reagieren.

## **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/sie 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. Wurde gegen den Spieler ein Strafpunkt gezählt, wird neben dem Spielstand des Bestraften eine gelbe und rote Karte angebracht, sofern Platz genug ist. Wenn sowohl der SR als auch der SR-Assistent Zählgeräte verwenden, werden die Karten nur beim Zählgerät des SR-Assistenten angebracht. Diese Warnungen gelten 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/sie 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/sie 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/sie das möchte, zu diesem Tisch kommen kann und so im Fall weiterer Probleme leicht erreichbar ist. Können der OSR und sein/ihr 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. **In diesem Fall serviert jener, der bei diesem Spielstand gemäß der zu Beginn des Matches festgelegten Reihenfolge zu servieren hat.**
- 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. **Das folgende Beispiel zeigt dies: In einem Mannschaftskampf mit 4 Individualspielen und 1 Doppel spielen A & B das Doppel. In ihren ersten Individualspielen in diesem Mannschaftskampf war A verwarnt worden und B hatte einen Strafpunkt bekommen. Im 2. Satz des Doppels zerbricht A absichtlich den Ball, indem er darauf tritt. Der SR zählt 2 Strafpunkte gegen A/B. In ihren nächsten Individualspielen nimmt jeder Spieler 1 Strafpunkt 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 **Spielbericht** festzuhalten, wer wann im Spiel verwarnt oder mit einem Strafpunkt belegt wurde, zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Verstoßes. **Diese Aufzeichnung der Verwarnungen sollte aus den gleichen Gründen auch für die Betreuer angewandt werden.**
- 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/sie vermutlich protestiert. Setzt ein Betreuer nach förmlicher Verwarnung sein Fehlverhalten fort, sollte er/sie 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 OBERSCHIEDSRICHTERS**

- 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/ihrer Urteil. Wenn ihm/ihr jedoch gemeldet wird, dass ein Spieler sein/ihr Fehlverhalten auch nach 2 Strafpunkten noch fortsetzt, wird er/sie ihn/sie, 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 sie aber auch selbst sehen und kann eingreifen, bevor der SR ihn/sie darauf aufmerksam gemacht hat. Er/Sie kann auch Problemen zuvorkommen, indem er/sie 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/sie aus eigener Initiative eingreifen - entweder, indem er/sie dem SR sagt, was er/sie tun muss, oder indem er/sie 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/sie darauf achten, dass sein Ton nicht eine Parteilichkeit für einen Spieler oder ein Paar andeutet; er/sie kann jedoch

die Punktzahl, die sich als Ergebnis des Ballwechsels geändert hat leicht betonen. Benutzt er/sie ein Mikrofon, muss er/sie möglicherweise seine Stimmhöhe und/oder die Position des Mikrofons anpassen. Er/Sie 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/sie 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/sie es evtl. vor, die Ansage geringfügig zu verzögern, bis er/sie 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 Paars an. **Beim Aufschlagwechsel zeigt er/sie auf den nächsten Aufschläger. Er kann danach auch den Namen des nächsten Aufschlägers sagen. Ob der Name des Aufschlägers genannt wird, sollte im Briefing des OSR festgelegt sein, sodass alle SR bei einer Veranstaltung einheitlich handeln. Zu Beginn eines Satzes sollte der Name des Aufschlägers zuerst genannt werden.**
- 18.1.4 Zwar ist es dem SR freigestellt, ob er die Namen der Spieler verwendet oder nicht, doch sollte er/sie sicher sein, wie er/sie 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. **Zu Beginn eines Satzes sollte der SR ansagen "Aufschlag Schmidt", "Love all" oder "Nul-Null", 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 **Individualspiel** dieses Mannschaftskampfes könnte der Spielstand als "6:4 Frankreich" angesagt werden, und die Ansage nach einem Einzel könnte heißen: **"Satz für Polen 11:6, Polen gewinnt 3:0"; Polen führt 1:0".**
- 18.1.7 Bei einer internationalen Veranstaltung müssen Spielstand und Zahl der Schläge bei der Wechselmethode 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 Zählgeräbedienern 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/sie kann auch den Gewinn eines Punktes anzeigen, indem er die Hand, die dem Spieler (oder Paar), der (das) den Punkt gewonnen hat, näher ist, **so heben, daß der Oberarm horizontal und der Unterarm vertikal ist und die geschlossene Hand oben.** Wenn er/sie auf Let erkennt oder die Wiederaufnahme des Spiels verzögern möchte, sollte er/sie eine Hand über den Kopf heben. Dasselbe Zeichen sollte der SR-Assistent verwenden, um die Aufmerksamkeit des SR zu erregen, wenn er/sie 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 **und empfohlene Ausrufe durch den SR und SR-Assistenten während eines Matches.**

## **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 wieder geholt, 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/**ihren** Aufschlag ins Netz, hat er/**sie** 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:

**Aufschlag nicht gut**

Netz durch Spieler, Kleidung oder Schläger berührt

Spielefläche bewegt

Freie Hand berührt Spielefläche

Ball vom Spieler aufgehalten

Ball zweimal im selben Spielfeld aufgesprungen

Ball **absichtlich** zweimal vom selben Spieler geschlagen

Ball im Doppel vom falschen Spieler geschlagen

**Im Doppel: Ball berührt beim Aufschlag** falsche Spielfeldhälfte

**"Fehler"**

"Netz berührt"

"Tisch bewegt"

"Hand auf Tisch"

"Aufgehalten"

"Doppelt"

"Doppelschlag"

"Falscher Spieler"

"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/**sie** nicht erfüllt hat. Sprachprobleme können oft durch Verwendung von Zeichen überwunden werden, indem man z.B. auf die Kante der Spielefläche 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 **beide Spieler oder Paare in der Spielbox 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. **Der Zählgerätbediener kann das Zählgerät in geeigneten Pausen während des Spiels, wie z.B. Pause zum Abtrocknen oder wenn der Ball vom Ende der Box geholt wird, um 45° nach links oder rechts drehen. Wenn es der Zählgerätbediener als notwendig erachtet, kann er das Zählgerät auch in die Höhe heben und drehen.**

19.6 Die meisten mechanischen Zählgeräte können Punktestände bis etwa 20 anzeigen, und nur sehr selten wird der Spielstand eines Satzes diese Zahl übersteigen. **Wird dieser Stand erreicht, ist es im allgemeinen besser, zu 10:10 zurückzustellen, 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 **Offizielle** beim **Spiel** 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 Lossen, **Handtuch**, Bälle, **Spielbericht**, **Kugelschreiber**, Stoppuhr und farbige Karten. Überzeugen Sie sich, dass Sie verstehen, wie der **Spielbericht** auszufüllen ist.
- 2 Wenn möglich, vergewissern Sie sich vor dem Betreten des Spielraums (Spielbox), daß Mannschaftsspieler und Doppelpaare des selben Verbandes gleich gekleidet sind und die gegnerischen Spieler oder Paare Trikots von klar unterschiedlicher Farbe tragen; berichten Sie Nichtübereinstimmungen, die Sie nicht lösen können, oder alle Zweifel bezüglich Kleidung oder Schlägern dem OSR.
- 3 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 **Lautstärke** kennen.
- 4 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 beide Spieler oder Paare in der Spielbox ankommen, stellen Sie beide Satzstandanzeigen auf "0" (Abb. 2).

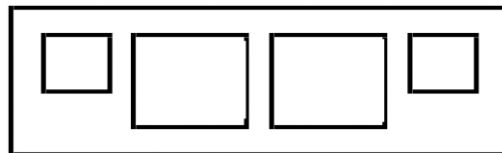


Abb. 1: Bevor die Spieler ankommen

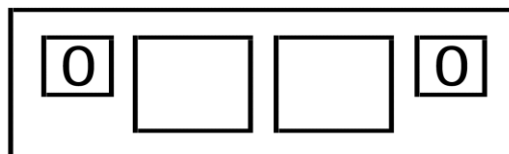


Abb. 2: Wenn die Spieler ankommen

- 5 Wenn es noch nicht geschehen ist, prüfen Sie bevor das Einspielen beginnt, ob die auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler in der Box sind und ob sie die richtigen Nummern tragen oder ihr Name sichtbar ist 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.
- 6 Werfen Sie vor beiden Spielern oder Paaren eine zweifarbigen Chip oder eine Münze hoch, um zu entscheiden, wer Aufschlag- und Seitenwahl hat. Vergewissern Sie sich, daß sie wissen, was sie wählen können. 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 Spielbericht 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, 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 davon, wenn die erlaubte Zeit abgelaufen 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 oder SR-Assistent 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 der Mannschaft oder auch beide nennen. Stellen Sie die Punkte Anzeige auf "0:0" (Abb.

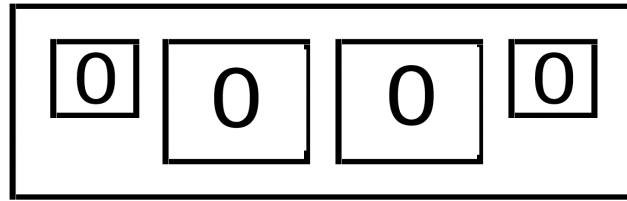


Abb. 3: Bei 0:0 im 1. Satz

- 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 **Holen** des Balls von außerhalb der Box. Rufen Sie "Zeit!", wenn die 10-Minuten-Grenze erreicht ist, es sei denn, die Wechselmethode wird bereits angewandt oder beide Spieler bzw. Paare haben 9 Punkte erreicht.
- 14 **Nach dem Ende jedes Ballwechsels zeigen Sie das Ergebnis durch das entsprechende Handzeichen an und sagen sie danach so bald wie möglich den neuen Spielstand an oder wiederholen Sie den letzten Stand im Falle eines Let.** 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).

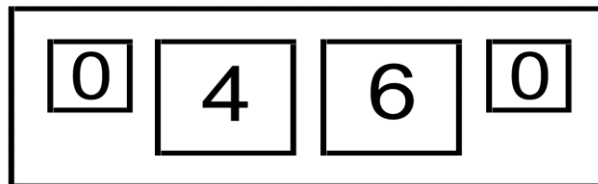


Abb. 4: Bei 4:6 im 1. Satz

- 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 warnen 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.
- 17 Bei Satzende nennen Sie den Namen des Gewinners und den aktuellen Satzstand und notieren das Ergebnis auf dem **Spielbericht**. Auf den Zählgeräten wird der endgültige Punktstand angezeigt, ohne den Satzstand zu ändern (Abb. 5). **Unmittelbar nach dem Ende eines Satzes seien Sie achtsam und schauen Sie, ob jemand ein Fehlverhalten begeht.**

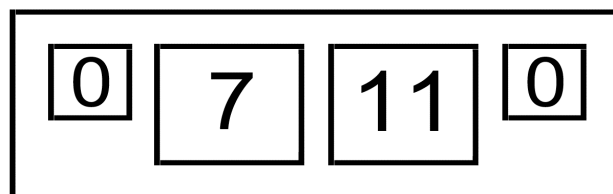


Abb. 5: Am Ende des 1. Satzes

- 18 Falls notwendig, erinnern Sie die Spieler, daß sie zwischen den Sätzen ihre Schläger auf dem Tisch lassen müssen, außer Sie geben die Erlaubnis, die Schläger wegzunehmen. Wenn sie weggenommen werden, denken Sie daran, daß sie vor dem nächsten Satz wieder kontrolliert werden müssen. Ist jedoch der Schläger an die Hand gebunden, dann erlauben Sie dem Spieler, den Schläger angebunden zu lassen.
- 19 Nach jedem Satz und während der erlaubten Pausen holen Sie den Matchball. Überprüfen Sie, ob die Umrandungen ordentlich stehen. Nehmen Sie die Zeit der Pause zwischen den Sätzen und anderer erlaubter Pausen und rufen Sie die Spieler, sobald die erlaubte Zeit zu Ende ist.
- 20 Gehen Sie während der Pausen nicht im Spielfeld herum und sprechen Sie nicht mit anderen Schiedsrichtern. Bleiben Sie in Ihrem Sessel, außer Sie müssen z.B. den Ball holen oder den Tisch, das Netz oder die Umrandungen wieder in Ordnung bringen.

- 21 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.) **Vergessen Sie nicht, die gelben, roten oder weißen Karte auf die richtige Seite zu stellen.** Stellen Sie den Anzeiger für den Punktstand auf 0:0, wenn der SR diesen Stand ansagt (Abb. 7).

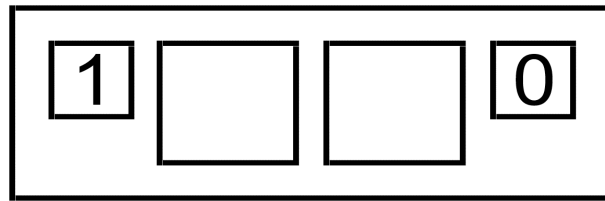


Abb.6: Unmittelbar vor Beginn des 2. Satzes

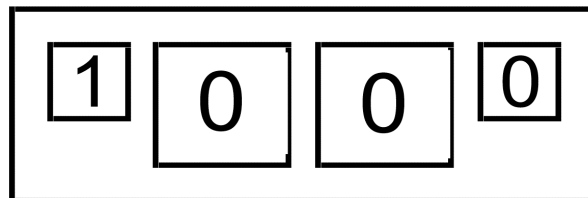


Abb. 7: Bei 0:0 im 2. Satz

- 22 Nach dem Ende des Matches sagen Sie das Ergebnis und in einem Mannschaftsbewerb den neuen Stand des Mannschaftsbewerbes. Füllen Sie den Spielbericht aus und bitten Sie die Spieler (in einem Einzelbewerb) oder die Mannschaftskapitäne (in einem Mannschaftsbewerb), ihn zu unterzeichnen. Lassen Sie die Anzeige mit dem letzten Punktestand und dem vorherigen Satzstand (Abb. 8).

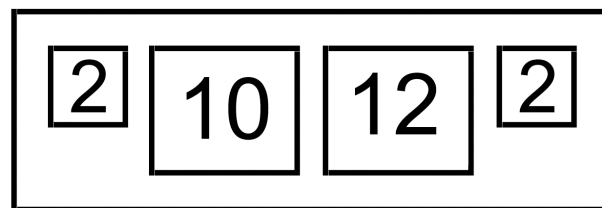


Abb. 8: Beim Ende des Spiels

- 23 Geben Sie den Spielbericht 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. **Falls notwendig, sammeln Sie die für die Prüfung nach dem Match vorgesehenen Schläger 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 **Match Offizielle** bei Welttitel-Wettbewerben und ITTF-genehmigten Veranstaltungen

(Korrigiert 2012)

## Definitionen

**Welttitel-Wettbewerbe** beinhalten - sind aber nicht darauf beschränkt - den Tischtennisbewerb bei den vierjährlichen olympischen Sommerspielen, olympischen Welt-Qualifikationen und olympischen Jugendspielen, den vierjährlichen Paralympischen Spielen, der Mannschafts-Weltmeisterschaft, der Einzel-Weltmeisterschaft, der Jugend-Weltmeisterschaft, der Para-Tischtennis-Weltmeisterschaft, dem Herren-Weltcup, dem Damen-Weltcup, dem Mannschafts-Weltcup und anderen vom ITTF Executive Committee bestimmten Veranstaltungen.

**ITTF-genehmigte Veranstaltungen** beinhalten alle vom ITTF Executive Committee bestimmten und im ITTF-Kalender von Zeit zu Zeit veröffentlichten Veranstaltungen.

**Host** - Gastgebendes Organisationskomitee, Gastgebender Verband, Gastgebender Dachverband

**URC** - ITTF Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitee; Vorsitzender des ITTF Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitees; Designierte Offizielle des ITTF Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitees.

**IR (deutsch IOSR)** - ITTF zertifizierter internationaler Oberschiedsrichter

**IR(C) ((deutsch IOSR (C))** - ITTF zertifizierte Oberschiedsrichter - Personen, welche die Prüfung zum Oberschiedsrichter gemacht haben, jedoch keine ausreichenden Englischkenntnisse besitzen; können als OSR oder OSR-Stellvertreter in Ländern, wo ihre Sprache gesprochen wird, eingesetzt werden.

**NR (deutsch NOSR)** - nationaler Oberschiedsrichter - Personen, die erfolgreich das interne Oberschiedsrichter-Zertifizierungsprogramm ihres Verbandes vollendet haben oder den ITTF zertifizierten Kurs für nationale Oberschiedsrichter

**IU (deutsch ISR)** - ITTF zertifizierter internationaler Schiedsrichter

**NU (deutsch NSR)** - nationaler Schiedsrichter - Personen, die erfolgreich das höchste interne Schiedsrichter-Zertifizierungsprogramm ihres Verbandes vollendet haben, oder den ITTF zertifizierten Kurs für nationale Schiedsrichter

**Match Offizielle** - umfassen Oberschiedsrichter, Schiedsrichter, Schlägerprüfer, Evaluatoren, Trainer, Oberschiedsrichter-Koordinatoren, Schiedsrichter-Koordinatoren

## Anzahl der Oberschiedsrichter

Anzahl der Oberschiedsrichter = Anzahl der Spielhallen x 2 + 1.

Ein weiterer Oberschiedsrichter ist erforderlich für eine Spielhalle mit mehr als 12 Tischen. Wenn es als gerechtfertigt erscheint, können 4 Oberschiedsrichter für eine Halle mit weniger als 12 Tischen eingesetzt werden, vor allem wenn die Veranstaltung 4 Tage oder länger dauert.

## Anzahl der Schiedsrichter

Mindestanzahl an Schiedsrichtern bei Welttitelspielen = Anzahl der Tische x 4 + 4.

ITTF genehmigte Veranstaltungen: Mindestanzahl an Schiedsrichtern = Anzahl der Tische x 3,5 + 4.

Bei Veranstaltungen mit Schlägerkontrollen muß die Schlägerkontrolle als zusätzlicher Tisch bei der Festlegung der für die Veranstaltung erforderlichen Schiedsrichter inkludiert werden.

## Nominierung, Genehmigung und Ablehnung von Match Offiziellen

Alle Oberschiedsrichter- und Schiedsrichter-Nennungen müssen auch vom Verband des Genannten akzeptiert - oder abgelehnt - werden.

Das Alter ist bei der Auswahl der Oberschiedsrichter und Schiedsrichter kein Kriterium.

## Oberschiedsrichter & Oberschiedsrichter-Stellvertreter

| Gegenstand                        | Welttitel-Wettkämpfe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | ITTF genehmigte Veranstaltungen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Oberschiedsrichter                | Muß ein ISR sein                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Muß ein ISR sein                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Oberschiedsrichter-Stellvertreter | Müssen ISR sein                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Zumindest die Hälfte müssen ISR sein; nicht mehr als ein NSR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Auswahl der Oberschiedsrichter    | Durch URC in Zusammenarbeit mit dem Gastgeber                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Durch den Gastgeber in Zusammenarbeit mit URC für alle ISR.<br>Durch den Gastgeber für einen NSR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Sprache                           | Der OSR und alle stellvertretenden OSR müssen sich auf Englisch verständigen können.                                                                                                                                                                                                                                                                 | Der OSR und alle stellvertretenden OSR sollten sich auf Englisch oder in einer Sprache verständigen können, welche die Spieler, Schiedsrichter, Oberschiedsrichter und der Gastgeber verstehen.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Oberschiedsrichter-Mix            | mindestens zwei Drittel der Oberschiedsrichter sollen von anderen Verbänden als der Gastgeber sein                                                                                                                                                                                                                                                   | Mindestens ein Drittel der Oberschiedsrichter sollen von anderen Verbänden als der Gastgeber sein                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Oberschiedsrichter                | URC ernannt einen sehr kompetenten, qualifizierten und sachkundigen ISR mit Erfahrung als Oberschiedsrichter bei Großveranstaltungen. Um Neutralität in allen Aspekten der Veranstaltung sicherzustellen, ist der ISR nicht vom Gastgeber. Hat der Gastgeber jedoch einen ISR von herausstechender Qualität, kann er/sie auch berücksichtigt werden. | Der Gastgeber ernannt einen qualifizierten und erfahrenen ISR vom Gastgeber.<br><br>Wenn keine qualifizierten oder erfahrenen ISR vom selben Kontinent wie der Gastgeber verfügbar sind, ernannt URC einen qualifizierten und erfahrenen ISR von einem anderen Kontinent.                                                                                                                                                                                                               |
| Oberschiedsrichter-Stellvertreter | URC ernannt die erforderliche zusätzliche Anzahl an qualifizierten und erfahrenen ISR, sodaß sichergestellt ist, daß entweder der Oberschiedsrichter oder einer der Oberschiedsrichter-Stellvertreter vom Gastgeber ist und einer vom Gastgeber der nächsten gleichen Veranstaltung, sofern diese bereits festgelegt wurde.                          | Der erste Oberschiedsrichter-Stellvertreter muß ein ISR oder ISR(C) von einem anderen Verband als der Gastgeber sein. URC informiert den Gastgeber mindestens 4 Monate vor der Veranstaltung über den empfohlenen ISR.<br><br>Der zweite Oberschiedsrichter-Stellvertreter kann ein ISR, ISR(C) oder NSR vom Gastgeber sein oder ein ISR oder ISR(C) von einem anderen Verband.<br><br>Weitere Oberschiedsrichter-Stellvertreter können ISR oder ISR(C) von irgendeinem Kontinent sein. |

## Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten

|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                       |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Schiedsrichter (SR)</p> | <p>Olympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle für die Veranstaltung benötigten Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten müssen Blue Badge IUs sein.</li> </ul> <p>Olympische Jugendspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle für die Veranstaltung benötigten SR und SR-Assistenten müssen IUs sein oder SR, die aufgrund eines separaten Schulungsprogramms vom URC ausgewählt werden. Mindestens 30 % der SR müssen Blue Badge sein.</li> </ul> <p>Paralympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle für die Veranstaltung benötigten SR und SR-Assistenten müssen IUs sein. Die vom URC ausgewählten SR müssen Blue Badge IUs sein.</li> </ul> <p>Andere Welttitelwettkämpfe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mindestens 75 % der gesamten Anzahl der für die Veranstaltung benötigten SR müssen IUs sein.</li> <li>- NUs können für Matches in früheren Phasen des Wettkampfes (vorzugsweise als SR-Assistenten) eingesetzt werden und dürfen nicht für Matches im Viertelfinale, Halbfinale und Finale eingesetzt werden.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p>Zumindest die Hälfte der gesamten Anzahl der für die Veranstaltung benötigten Schiedsrichter müssen IUs sein.</p>                  |
| <p>Ausländische IUs</p>    | <p>Olympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es sollte nur ein ISR von jedem Verband sein, mit der Möglichkeit von bis zu 1/6 der gesamten SR vom Gastgeber.</li> </ul> <p>Olympische Jugendspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mindestens 50 % der SR sollen von anderen Verbänden als der Gastgeber sein.</li> </ul> <p>Paralympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es sollte nur ein ISR von jedem Verband sein, mit Ausnahme des Gastgebers. Bis zu 1/3 der gesamten SR können vom Gastgeber ausgewählt werden.</li> </ul> <p>Weltmeisterschaften, Junioren Weltmeisterschaften, olympische Welt-Qualifikationen und Welt-Para-TT Meisterschaften:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mindestens 50 % der Schiedsrichter sollen von anderen Verbänden als dem Gastgeber sein.</li> <li>- Das Verhältnis der ISR-Aufteilung pro Kontinent soll dem Verhältnis der ITTF Mitgliedschaftsverteilung für Weltmeisterschaften und den teilnehmenden Teams für die Jugend-Weltmeisterschaft zugrunde liegen.</li> </ul> <p>Andere Welttitelwettkämpfe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mindestens 30 % der Schiedsrichter sollen von anderen Verbänden als der Gastgeber sein, wobei zumindest fünf Verbände vertreten sein und zumindest drei IUs von anderen Kontinenten als dem Gastgeber sein.</li> </ul> <p>Wenn die gesamte Anzahl der verfügbaren Schiedsrichter eine solche Aufteilung nicht zulässt, schlägt das URC eine proportionelle Aufteilung qualifizierter ISR geographischer Vielfalt vor.</p> | <p>Mindestens 25 % d.SR sollen von anderen Verbänden als der Gastgeber sein, wobei zumindest fünf Verbände vertreten sein sollen.</p> |

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Einladungen und Auswahl der Schiedsrichter | <p>Olympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das URC wählt direkt alle Ausländischen ISR aus und der Gastgeber wählt seine SR aus. Alle müssen Blue Badge ISR sein.</li> </ul> <p>Olympische Jugendspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das URC wählt direkt alle ausländischen ISR aus und der Gastgeber wählt seine SR.</li> </ul> <p>Paralympische Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das URC wählt direkt alle ausländischen ISR aus sowie bis zu 6 ISR d. Gastgebers. Der Gastgeber wählt bis zu 1/3 der gesamten Schiedsrichter aus.</li> </ul> <p>Weltmeisterschaften, Jugend-Weltmeisterschaften, olympische Welt-Qualifikationen und Para Tischtennis-Weltmeisterschaften:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das URC lädt die Verbände ein, ISR zu nominieren, welche die vorgegebenen Anforderungen erfüllen, wobei jeder Verband die Auswahl gemäß seinen internen Abläufen trifft.</li> <li>- Das URC wählt alle ausländischen ISR gemeinsam mit dem Gastgeber aus und definiert die Kriterien, welche die genannten ISR erfüllen müssen, um vom URC akzeptiert zu werden.</li> <li>- Die Nennungen des URC basieren auf einer Mischung der Niveaus der ISR Zertifizierung, letzte Aktivitäten des ISR, persönliche Bewertungen und Ergebnisse bei schriftlichen Prüfungen, sowie Geschlecht und geographische Verteilung; und bei Jugendveranstaltungen wird besonderes Augenmerk auf Offizielle gelegt, die sich erst kürzlich qualifiziert haben.</li> <li>- Der Gastgeber nominiert alle einheimischen ISR und NSR und definiert gemeinsam mit dem URC die Kriterien, die jeder erfüllen muß, um vom Gastgeber akzeptiert zu werden.</li> </ul> | <p>Der Gastgeber wählt die nationalen Verbände aus, die eingeladen werden, und definiert die Kriterien - ohne irgendwelche Namen zu nennen - die jeder genannte ISR erfüllen muss, um vom Gastgeber akzeptiert zu werden.</p> <p>Der Gastgeber lädt alle NSR ein und definiert die Kriterien, die jeder NSR erfüllen muß, um vom Gastgeber akzeptiert zu werden.</p> <p>Alle müssen Blue Badge ISR sein.</p> <p>Das URC hat die Möglichkeit, bis zu 1/4 d. Gesamtanzahl der ausländischen SR zu nominieren, um ausgewählten ISR Schulungs- und Bewertungsgelegenheiten zu ermöglichen, um den weltweiten ITTF Zielen sowie auch der weltweiten geographischen Unterschiedlichkeit zu entsprechen.</p> <p>Das URC teilt dem Gastgeber mindestens zwei Monate im Voraus mit, welche Verbände für die Umsetzung dieser Möglichkeit eingeladen werden sollen.</p> |
| Unterkunft/ Verpflegung                    | <p>Allen Match- Offiziellen sind freie Unterkunft, Mahlzeiten und lokaler Transport auf derselben Basis und auf demselben Standard zur Verfügung zu stellen wie den Spielern, sowie eine Vergütung von US\$ 25 oder Gegenwert für jeden Tag des Wettkampfes. Die Vergütung sollte den SR bis zum 2 Tag des Turniers aus gezahlt werden.</p> <p>Der Gastgeber bezahlt den günstigsten Economy-Flug für Oberschiedsrichter und die Oberschiedsrichter- Stellvertreter</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>Der Gastgeber definiert alle Kriterien für die Unterkunft und Bewirtung der Match-Offiziellen und muß diese auch klar in der Einladung an die Verbände angeben</p> <p>Alle Versäumnisse in bezug auf den bereitgestellten Standard der Unterkunft werden dem Standard entsprechend - oder höher – jenem der Welttitelwettkämpfe gleichgestellt.</p> <p>Alle Match-Offiziellen sollen eine Vergütung von US\$ 25 oder Gegenwert für jeden Tag des Wettkampfes erhalten. Die Vergütung sollte den Match Offiziellen bis zum zweiten Tag des Turniers ausbezahlt werden.</p> <p>Der Gastgeber bezahlt den günstigsten Economy-Flug für den Oberschiedsrichter, d. Oberschiedsrichter- Stellvertreter und den Schlägerkontroll- Koordinator.</p>                                                                                                               |

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Andere Match-Offizielle                        | <p>Das URC kann für die ordnungsgemäße Führung der Match Offiziellen und die Abläufe beim Wettkampf einen Oberschiedsrichter-Koordinator und einen Schiedsrichter-Koordinator ernennen.</p> <p>Das URC kann zertifizierte ITTF- Instruk-toren einladen, vor oder während der Veranstaltung – außer olympische Spiele oder Paralympische Spiele - Schulungen und Bewertungen für Schiedsrichter durchzuführen.</p> <p>Die gesamte Zahl der Trainer und Evalua-toren darf 1/16 der gesamten Zahl der bei der Veranstaltung tätigen Schiedsrichter nicht übersteigen (aufgerundet auf die nächsthöhere ganze Zahl).</p> <p>Der Gastgeber stellt für die URC-Koordi-natoren ein Büro / Arbeitsplatz mit Computer und Internetanschluß nahe dem Spielfeld zur Verfügung.</p> <p>Der Gastgeber stellt Unterkunft/Verpflegung und Vergütung auf derselben Basis wie für die Match-Offiziellen zur Verfügung.</p> | <p>Der Gastgeber kann das URC ersuchen, zertifizierte ITTF- Instruk-toren zur Verfügung zu stellen, die vor oder während der Veranstaltung Schulungen und Bewer-tungen beim Spiel vornehmen.</p> <p>Der Gastgeber stellt den URC-Trainern/ Instruk-toren ein Büro / Arbeitsplatz mit Computer und Internetanschluß nahe dem Spielfeld zur Verfügung.</p> <p>Der Gastgeber stellt Unterkunft/Verpflegung und Vergütung auf dersel-ben Basis wie für die Match Offiziellen zur Verfügung.</p> |
| Ablauf im Spielfeld                            | Der Gastgeber wendet die aktuellen ITTF Spielfeld-Abläufe, wie in der letzten Aus-gabe des ITTF Handbuches für Match Offizielle definiert, an                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Der Gastgeber kann die aktuellen ITTF- Spielfeld-Abläufe, wie in der letzten Ausgabe des ITTF Handbuches für Match Offizielle definiert, anwenden.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Arbeitstag                                     | <p>Schiedsrichter sollen an einem Tag nicht mehr als 8 Stunden im Einsatz sein und sollen nach jeweils dreistündigem Einsatz eine Pause von mindestens 20 Minuten erhalten.</p> <p>Bei Weltmeisterschaften soll jeder Schiedsrichter 1 freien Tag haben.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Schiedsrichter sollen an einem Tag nicht mehr als 8 Stunden im Einsatz sein und sollen nach jeweils dreistün-digem Einstz eine Pause von min-destens 20 Minuten erhalten.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Schiedsrichter-                                | ISR vom selben Verband sollen gleich gekleidet sein oder die von der ITTF oder die von der ITTF für ISR empfohlene Kleidung tragen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Bestätigung                                    | <p>Die Namen und Verbände aller Match-Offiziellen sind im offiziellen Programm zu erwähnen.</p> <p>Bei Finalspielen sollen die Namen der Schiedsrichter bei jedem Spiel angekündigt werden.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Umkleide- und Aufbewahrungsraum für Offizielle | Der Gastgeber soll für alle Match Offiziellen einen sicheren Umkleide- und Aufbe-wahrungsraum in der Nähe des Spielfeldes zur Verfügung stellen, sodaß sie dort ihre persönlichen Sachen aufbewahren können, während sie im Einsatz sind.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

Zur Erreichung der ITTF-Ziele sollte bei allen Welt-, olympischen und paralympischen Veranstaltungen besonderes Augenmerk auf die Auswahl von Frauen als Oberschiedsrichter und Schiedsrichter gelegt werden.

Es liegt im Ermessen des URC, gewisse Anforderungen bei ITTF genehmigten Jugendveranstaltungen aufzuheben und die PTT-Division kann gewisse Anforderungen für PTT-Veranstaltungen aufheben.

Das URC hat - nach Beratung mit der Wettkampf-Abteilung - das Recht, in Ausnahmefällen alle diese Anweisungen aufzuheben.

## 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 aus **vier Möglichkeiten die richtige Antwort zu wählen ist**. 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 praktisches 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.

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.

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.

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-Wettbewerben 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**. Das **oberste** Ziel des SR-Qualifizierungsprozesses der ITTF ist jedoch – ohne Rücksicht auf Sprache und kulturelle Unterschiede – eine beständige, gleichmäßige Leistung aller Internationaler Schiedsrichter.

## Schiedsrichter-Entwicklung und Schiedsrichter-Fortgeschrittenen-Kurs Einführung

Seit Beginn der Zertifikation internationaler Schiedsrichter (ISR) im Jahre 1973, hat die ITTF mehr als 5000 ISR qualifiziert. Sie setzte einen Mindeststandard für Schiedsrichter aller Verbände, die verschiedene Schulungsmethoden haben und keinen einheitlichen Standard in der Durchführung.

Seit 2002, unternahm das Schiedsrichter- und Oberschiedsrichter-Komitee (URC) des ITTF wichtige Schritte in Richtung seiner Hauptziele: "Den Standard und die Einheitlichkeit der Schiedsrichter aller Verbände/Vereinigungen zu heben und auf eine Ebene zu bringen".

Dies geschah durch die Schaffung zweier Ebenen von Zertifizierungen für internationale Schiedsrichter, was in der Farbe der Abzeichen zum Ausdruck gebracht wird, und zwar weiße Abzeichen und blaue Abzeichen. Diese Abzeichen gibt es nur nach dem Namen und auf dem Papier. Die ISR tragen weiterhin das von der ITTF ausgegebene kupferfarbene Abzeichen.

### White Badge (weiße Abzeichen)

Alle gegenwärtigen ISR gelten als White Badge. Das URC wird Schulungsmöglichkeiten erarbeiten und vielleicht wird der Prüfungsvorgang angepaßt. In naher Zukunft wird es zusätzliche Bedingungen für den Erhalt des aktiven Status geben, wie z.B. genaue Kenntnis der Regeln.

### Blue Badge (blaue Abzeichen)

Schiedsrichter mit hervorragender Leistung, die wollen, können versuchen die Blue Badge Qualifikation zu erlangen. Diese Qualifikation war und wird ein steigender Faktor in der Auswahl der Schiedsrichter sein.

### Wie qualifiziert man sich für Blue Badge

Anforderungen:

- aktiver White Badge SR seit mindestens 2 Jahren;
- Übereinstimmung mit den URC Vorschriften für Verhalten und Kleidung;
- Besuch des Fortgeschrittenen-Kurses für Schiedsrichter (AUT);
- Absolvierung der erweiterten schriftlichen Prüfung für Regeln (Advanced Rules Examinaten - ARE);
- mindestens 4 persönliche Beurteilungen während des Einsatzes mit "Gesprächen über die Erfüllung der Erwartungen" in jeder der festgelegten Kategorien (in mindestens zwei Wettkämpfen durch mindestens drei Beurteiler);
- Absolvierung eines mündlichen Interviews, um die Fähigkeit zu zeigen, sich auf Englisch mit Spielern und Offiziellen während des Turniers verständigen zu können.

Die Prüfung besteht aus 60 multiple-choice Fragen, von denen 15 nur in Englisch sind; die anderen 45 sind in 8 anderen Sprachen verfügbar: Französisch, Deutsch, Spanisch, Russisch, Chinesisch, Japanisch, Koreanisch und Arabisch. Dies soll sicherstellen, daß die Kandidaten ein gediegenes Wissen in der Anwendung der Regeln und Bestimmungen haben und über ausreichende Englischkenntnisse verfügen, die bei größeren ITTF-Veranstaltungen erforderlich sind.

### Zusätzliche Anforderungen

- Der Schiedsrichter muß als ISR an mindestens zwei internationalen Veranstaltungen teilgenommen haben;
- Die 4 "Gespräche über die Erfüllung der Erwartungen" sollten in einem Minimum von zwei Wettkämpfen durch ein Minimum von drei verschiedenen Beurteilern erhalten werden;
- Nach Erhalt des ersten "Gesprächs über die Erfüllung der Erwartungen" sollten die restlichen 3 innerhalb von 7 Versuchen erhalten werden;
- Keine Beurteilung darf durch einen Beurteiler vom eigenen Verband des Schiedsrichters erfolgen;
- Nach Erhalt des 4. "Gesprächs über die Erfüllung der Erwartungen" hat der Kandidat max. 12 Monate Zeit, das Englisch-Interview abzulegen;
- Wenn der Kandidat beim Englisch-Interview durchfällt, hat er max. 2 Jahre ab dem ersten Interview Zeit, es nochmals machen;
- Der Blue Badge Prozeß muß in 5 Jahren oder weniger ab der Prüfung der Advanced Rules Examination vollendet sein;
- Kandidaten, die das Interview nicht rechtzeitig absolvieren oder den Blue Badge Prozeß nicht in 5 Jahren vollenden, kehren zum White Badge Status zurück und müssen das komplette Blue Badge Verfahren wieder beginnen;
- Für Beurteilungen, die 2006 oder später durchgeführt wurden, zählt das "Gespräch über die Erfüllung der Erwartungen" erst nach Absolvierung der schriftlichen Prüfung;
- Beurteilungen zählen nur, wenn der Schiedsrichter Teil des regulären Schiedsrichterkaders ist und tägliche Aufgaben erfüllt, jedoch nicht Turnier-Offizielle, die nur für Beurteilungen im Einsatz sind;
- "Gespräch über die Erfüllung der Erwartungen"-Beurteilungen werden nur als "bedingte Erfüllungen" betrachtet, die nur nach kontinuierlicher Beobachtung während des Turniers bestätigt werden. Jede widersprüchliche oder schlechte Leistung hat die Streichung eines positiven Ergebnisses zur Folge und der Trainer verständigt den Schiedsrichter;

- Bei Erhalt eines "entspricht nicht" (nicht ein "beinahe") beim ersten "Gespräch über die Erfüllung der Erwartungen" wird die "Erfüllung der Erwartungen" als ungültig erklärt;
- Ist ein Blue-Badge-Kandidat beim "Oberschiedsrichter-Briefing" nicht anwesend, wird er/sie während der jeweiligen Veranstaltung nicht beurteilt, sofern die Abwesenheit keinen akzeptablen Grund hatte. Dies liegt im Ermessen des Beurteilers.

### Wie der Blue Badge Status aufrechterhalten wird

Anforderungen:

- Während eines Zeitraums von 3 Kalenderjahren mindestens 3 persönliche Beurteilungen während des Einsatzes mit "Gespräch über die Erfüllung der Erwartungen" in jeder der festgelegten Kategorien;
- Wieder-Eingliederung in den Zertifizierungsprozeß für White Badge Schiedsrichter, sobald die Wieder-Zertifizierung zutrifft;
- Die 3 "Gespräche über die Erfüllung der Erwartungen" sollten in einem Minimum von zwei Wettkämpfen von einem Minimum an zwei verschiedenen Beurteilern erhalten werden;
- Keine Beurteilung darf durch einen Beurteiler vom eigenen Verband des Schiedsrichters erfolgen;
- Nach Absolvierung des mündlichen Interviews zählen alle weiteren "Gespräche" für die folgenden 3 Jahre zur Aufrechterhaltung der Blue-Badge Qualifikation. "Gespräche" zwischen dem 4. "Gespräch" und dem mündlichen Interview werden jedoch nicht eingerechnet;
- Blue Badge Schiedsrichter, welche diese Anforderungen nicht bis zum 31. Dezember eines Jahres erfüllen, werden für das folgende Jahr als White Badge Schiedsrichter eingestuft;

Frühere Blue Badge Schiedsrichter, die ihren Status verloren haben, können ihren Blue Badge Status wieder erlangen, wenn sie die Anforderungen von 4 "Gesprächen über die Erfüllung der Erwartungen" in 2 aufeinanderfolgenden Kalenderjahren erfüllen.

### Fortgeschrittenen-Kurs für Schiedsrichter (AUT)

Der AUT-Kurs ist in der Regel für einen Tag vor Beginn mehrerer ITTF genehmigter Veranstaltungen angesetzt. White Badge Schiedsrichter, die bei diesen Veranstaltungen zum Einsatz kommen, sind eingeladen, diese Schulung zu besuchen. Das URC kündigt den Zeitplan der organisierten AUT-Kurse auf der Internetseite an; Schiedsrichter, die nicht bei der Veranstaltung zum Einsatz kommen, sind ebenfalls eingeladen, an dem Kurs teilzunehmen.

Zusammenfassung der Gegenstände:

- Einführung
- Verhaltenscodex & Kleidung
- Standards für Aufschlag & Benehmen
- Handzeichen & Spielabläufe
- Beurteilungen
- Kernprobleme
- schriftliche Prüfung

Die Schulung umfasst nicht die in der "erweiterten Regelprüfung" enthaltenen Punkte. Die Teilnehmer müssen eine sehr gute Kenntnis der Regeln haben und auch kürzlich erfolgte Regeländerungen wissen. Die Prüfung und das mündliche Interview dürfen innerhalb von 12 Monaten ab dem letzten Versuch nicht wiederholt werden und nicht mehr als zweimal innerhalb einem Zeitraum von fünf Jahren.

Der Besuch des AUT und die Absolvierung der ARE sind Voraussetzungen für jene, die Blue Badge Schiedsrichter werden wollen. Die ARE kann vor oder nach Besuch des AUT abgelegt werden. Die ARE ist eine beaufsichtigte Prüfung, wobei der Aufseher vom URC ernannt wird.

### Die Trainer

Die Trainer für AUT-Kurse sind erfahrene internationale Schiedsrichter/Oberschiedsrichter, die von ihren jeweiligen kontinentalen Vereinigungen oder vom URC ernannt oder während des Kurses vom URC bestimmt werden. Alle Trainer werden besonders geschult und regelmäßig für die Anforderungen des Blue Badge Programms auf den letzten Stand gebracht, mit dem Ziel, die einheitliche Anwendung der Regeln und Bestimmungen sowie eine Standard-Präsentation bei ITTF-Großveranstaltungen zu gewährleisten.

### Kosten für die Teilnehmer

Es wird eine Kursgebühr verrechnet, die den Besuch des Kurses enthält sowie die Beurteilung beim Spiel und die Beurteilung danach bei weiteren Turnieren. Wenn ein Kandidat bei der schriftlichen Prüfung durchfällt, findet keine weitere Beurteilung beim Spiel statt, bis er/sie die Prüfung wieder gemacht hat. Für die ARE wird eine separate Gebühr verrechnet.

Die Teilnehmer müssen die persönlichen Kosten (z.B. Hotel und Essen) einen Tag vorher bei ihrer Ankunft bezahlen.

### Kosten für Organisatoren

Für die vom URC ausgewählten Veranstaltungen ist die ITTF für folgende Kosten verantwortlich:

- Reisekosten und Schulungsgebühr für die ernannten Trainer
- Kurs- und Prüfungsunterlagen

Die Organisatoren sind für folgendes verantwortlich:

- Unterkunft (Unterkunft+Mahlzeiten+lokaler Transport+tägliche Vergütung) für die Trainer
- Flughafentransfer und lokaler Transport für die Trainer
- Trainingseinrichtungen - Klassenzimmer, Ausrüstung wie Computer, Projektor, Bildschirm, Leinwand, Flip Charts, Kopiergeräte etc.
- Erfrischungen während der Pausen wären willkommen

Um sich für die ITTF-Kosten zu qualifizieren, ist ein Minimum von 12 und Maximum von 25 Teilnehmern aus zumindest drei verschiedenen Verbänden erforderlich. Für den AUT-Kurs und die Beurteilungen werden zwei Trainer zugeteilt; für mehr als 25 Teilnehmer sind zusätzliche Trainer erforderlich.

Weitere besondere Überlegungen:

Das URC kann auch Trainer zu besonderen Veranstaltungen auf Wunsch der Organisatoren entsenden, die sich verpflichten, die mit dem Kurs verbundenen Kosten, einschließlich Transport und Bezahlung der Trainer, zu übernehmen.

Vorrangig behandelt werden Regionen und spezielle Gruppen (wie Frauen beim Sport), wo das Blue Badge Programm weniger entwickelt ist. Es liegt auch im Ermessen des URC, die Anforderungen für den AUT-Kurs zu lockern (z.B. weniger Teilnehmer/Verbände).

Es gibt auch die Möglichkeit, daß Beurteiler zu Veranstaltungen entsandt werden, wo kein AUT-Kurs abgehalten wird, wenn der Organisator zustimmt, die Kosten für den Beurteiler zu übernehmen.

#### **Kontakt**

Organisatoren, die einen AUT-Kurs abhalten möchten oder Trainer/Beurteiler bei ihren Veranstaltungen haben möchten, mögen bitte den Vorsitzenden des URC kontaktieren.

## 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 veranstaltenden 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 MATCH OFFIZIELLE 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 **Eigenmächtige und unbeobachtete Handlungen vermeiden (in der Position als Aufsichtsperson oder wo ein Ungleichgewicht in der Macht besteht), insbesondere mit Personen unter 18 Jahren;**
- 2.8 **Gewährleisten, daß ihre Entscheidungen und Handlungen zu einer sicheren Umgebung beitragen;**
- 2.9 **Gewährleisten, daß ihre Entscheidungen und Handlungen zur einer störungsfreien Umgebung beitragen;**
- 2.10 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 MATCH OFFIZIELLE 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, **einschließlich Verwendung der Social Media;**
- 3.5 **Schädliches oder mißbräuchliches Verhalten tolerieren, sondern dieses dem Vorsitzenden des URCs melden, wenn die Angelegenheit nicht zur beiderseitigen Zufriedenheit geregelt werden kann;**
- 3.6 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.

**Bitte entnehmen Sie dem ITTF-Handbuch die Richtlinien in bezug auf Antiterror und illegale Wetten und Korruption.**

**Das URC behält sich das Recht vor, Maßnahmen zu treffen, wenn ein Offizieller von diesen Verhaltensregeln abweicht.**

## Anhang E – Empfohlene Handzeichen **und Ansagen**



**1. Nächster Aufschläger**



**2. Let ( Wiederholung )**



**3. Punkt**

Bei den Handzeichen ist sicherzustellen, dass sie klar voneinander getrennt gezeigt werden. z.B. zeigen Sie nicht mit einem Arm einen Punkt an und gleichzeitig den nächsten Aufschläger mit dem anderen Arm.

|     | A                                                                                                                  | B                                                                                                                                                          | C                                                                          | D                                                                                                                               | E                                                                                                     |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | SITUATION                                                                                                          | HANDZEICHEN DES SR                                                                                                                                         | AUSRUF DES SR                                                              | HANDZEICHEN DES SR-ASS.                                                                                                         | AUSRUF DES SR-ASS.                                                                                    |
| 2   | Beginn des Spiels                                                                                                  | Zeigt mit offener Hand auf den ersten Aufschläger <sup>1</sup>                                                                                             | "Aufschlag X, 0-0" (oder andere Ankündigungen gemäß Vereinbarung)          | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 3   | Servicewechsel                                                                                                     | Zeigt mit offener Hand auf den nächsten Aufschläger <sup>1</sup>                                                                                           | Keiner                                                                     | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 4   | Wiederaufnahme des Spiels nach erlaubter Unterbrechung                                                             | Zeigt mit offener Hand auf den nächsten Aufschläger                                                                                                        | Wiederholt den Punktestand                                                 | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 5   | Punkt                                                                                                              | Hebt den Arm auf der Seite des Punktgewinners, sodaß der Oberarm horizontal ist und der Unterarm vertikal; die Hand ist nach oben geschlossen <sup>3</sup> | Neuer Punktestand                                                          | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 6   | Netzaufschlag                                                                                                      | Sobald der Ball die richtige Seite berührt hat, hebt er den Arm über den Kopf <sup>2</sup> ; zeigt zum Netz, falls erforderlich                            | "Let" und Wiederholung des vorherigen Punktestandes                        | Sobald der Ball die richtige Seite berührt hat, hebt er den Arm über den Kopf <sup>2</sup> ; zeigt zum Netz, falls erforderlich | Keiner*                                                                                               |
| 7   | Irregulärer Aufschlag                                                                                              | Hebt den Arm auf der Seite des Rückschlägers, sodaß der Oberarm horizontal und der Unterarm vertikal ist; die Hand ist nach oben geschlossen <sup>3</sup>  | "Fehler" und neuer Punktestand                                             | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                         | "Fehler" und verständigt den Schiedsrichter, falls erforderlich; dieser sagt den neuen Punktestand an |
| 8   | Im Doppel: Ball schlägt beim Aufschlag auf falscher Spielhälfte auf                                                | Zeigt den Punkt für den Rückschläger <sup>3</sup> ; zeigt auf die Mittellinie falls erforderlich                                                           | "Fehler" und neuer Punktestand                                             | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 9   | Fehlerhafter Aufschlag (z.B. Ball kommt nicht auf dem Tisch auf)                                                   | Zeigt den Punkt für den Rückschläger <sup>3</sup>                                                                                                          | Neuer Punktestand                                                          | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 10a | SR entscheidet auf zweifelhafte Legalität des Aufschlages (erstes Mal in einem Match)                              | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                                                    | "Let", verwarnet den Aufschläger und wiederholt den vorherigen Punktestand | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 10b | SR-Assistent entscheidet auf zweifelhafte Legalität des Aufschlages (erstes Mal in einem Match)                    | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                                                    | "Let", und wiederholt den vorherigen Punktestand                           | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                         | "Stop", verwarnet den Aufschläger und verständigt den Schiedsrichter; dieser ruft "Let"               |
| 11a | SR entscheidet auf zweifelhafte Legalität des Aufschlages (ein weiteres Mal durch denselben Spieler/dasselbe Paar) | Zeigt den Punkt für den Rückschläger <sup>3</sup>                                                                                                          | "Fehler" und neuer Punktestand                                             | Keines                                                                                                                          | Keiner                                                                                                |
| 11b | SR-Assistent entscheidet auf zweifelhafte Legalität des Aufschlages (ein weiteres Mal durch denselben Spieler/)    | Zeigt den Punkt für den Rückschläger <sup>3</sup>                                                                                                          | Neuer Punktestand                                                          | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                         | "Fehler", wenn nötig verständigt er den Schiedsrichter; dieser ruft den neuen Punktestand             |

|     |                                                                                                                     |                                                                                                                     |                                                                                                                   |                                                 |                                          |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------|
|     | dasselbe Paar)                                                                                                      |                                                                                                                     |                                                                                                                   |                                                 |                                          |
|     | A                                                                                                                   | B                                                                                                                   | C                                                                                                                 | D                                               | E                                        |
| 12  | Spielunterbrechung (z.B. ein Ball kommt in das Spielfeld)                                                           | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                             | “Let” und wiederholt den vorherigen Punktestand.                                                                  | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Stop”                                   |
| 13  | Während des Ballwechsels wird ein Fehler in der Reihenfolge des Aufschlägers, Rückschlägers oder der Seiten bemerkt | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                             | “Let”, Korrektur der Reihenfolge und Wiederholung des vorherigen Punktestandes                                    | Keines                                          | Keiner                                   |
| 14  | Beratung während des Spieles - erstes Vorkommnis                                                                    | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und hält eine gelbe Karte zum Verursacher ohne den Sessel zu verlassen      | “Let”, wenn der Ball im Spiel ist, verwarnt den Berater und wiederholt den vorherigen Punktestand                 | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Stop” und informiert den Schiedsrichter |
| 15  | Beratung während des Spieles - wiederholtes Vorkommnis                                                              | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und hält eine gelbe rote Karte zum Verursacher ohne den Sessel zu verlassen | “Let”, wenn der Ball im Spiel ist, schickt den Berater weg und wiederholt den vorherigen Punktestand              | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Stop” und informiert den Schiedsrichter |
| 16  | Ball wird vom Spieler aufgehalten                                                                                   | Zeigt den Punkt für den Punktgewinner <sup>3</sup>                                                                  | Neuer Punktestand                                                                                                 | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Stop” und informiert den Schiedsrichter |
| 17  | Jede andere Situation, die nicht automatisch das Spiel unterbricht                                                  | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                             | “Stop”, neuer Punktestand, und jede zusätzliche Ansage, die gemäß 18.4 erforderlich ist.                          | Keines                                          | Keiner                                   |
| 18  | Kantenball auf der Seite des SR-Assistenten beendet den Ballwechsel                                                 | Zeigt den Punkt für den Punktgewinner <sup>3</sup>                                                                  | Neuer Punktestand                                                                                                 | Zeigt auf die Stelle der Kante, falls notwendig | “Kante”                                  |
| 19  | Kantenball auf einer anderen Seite beendet den Ballwechsel                                                          | Zeigt den Punkt für den Punktgewinner <sup>3</sup> , zeigt auf die Stelle der Kante, falls notwendig                | Neuer Punktestand                                                                                                 | Keines                                          | Keiner                                   |
| 20  | Ball trifft die Seite des Tisches an der Seite des SR-Assistenten und beendet den Ballwechsel                       | Zeigt den Punkt für den Punktgewinner <sup>3</sup>                                                                  | Neuer Punktestand                                                                                                 | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Seite”                                  |
| 21a | Ende der Einzelzeit oder zwischen den Sätzen wird erreicht (wenn der SR-Assistent Zeitnehmer ist)                   | Keines                                                                                                              | Keiner                                                                                                            | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Zeit”                                   |
| 21b | Ende der Einzelzeit oder zwischen den Sätzen wird erreicht (wenn der SR Zeitnehmer ist)                             | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                             | “Zeit”                                                                                                            | Keines                                          | Keiner                                   |
| 22  | Zeitlimit (wenn der SR-Assistent Zeitnehmer ist)                                                                    | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> - nach dem Zeichen und Ausruf des SR-Assistenten                            | “Let”, falls erforderlich Ankündigung, daß die Wechselmethode angewendet wird Wiederholung des vorherigen Punkte- | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>         | “Zeit”                                   |

|  |  |  |         |  |  |
|--|--|--|---------|--|--|
|  |  |  | standes |  |  |
|--|--|--|---------|--|--|

|    | A                                                         | B                                                                                                                                                                                                                                    | C                                                                                                                                               | D                                                                                                                                                                                                                                     | E                                                                                                        |
|----|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23 | Zeitlimit (wenn der Schiedsrichter Zeitnehmer ist)        | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup>                                                                                                                                                                                              | “Zeit”, kündigt an, daß die Wechselmethode angewendet wird; wiederholt den vorherigen Punktestand                                               | Keines                                                                                                                                                                                                                                | Keiner                                                                                                   |
| 24 | Bitte um Time-Out                                         | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und hält eine weiße Karte auf der Seite des Spielers o. d. Paares, der/das das Time-Out gewünscht hat, in die Höhe, bis der SR-Assistent ein entsprechendes Zeichen auf d. Tisch gelegt hat. | “Time-Out”                                                                                                                                      | Legt ein entsprechendes Zeichen (oder weiße Karte) auf die Spielfläche des Spielers oder Paares, der/das das Time-Out verlangt hat. Bleibt beim. Tisch des SR-Ass. stehen, bis es Zeit ist, das Zeichen (die weiße Karte) wegzunehmen | Keiner                                                                                                   |
| 25 | Bitte um Time-Out (wenn kein SR-Assistent da ist)         | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und hält eine weiße Karte auf der Seite des Spielers oder des Paares, der/das das Time-Out gewünscht hat, in die Höhe                                                                        | “Time-Out”                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                          |
| 26 | Ende des Time-Outs (wenn der SR-Assistent Zeitnehmer ist) | Wenn die Spieler zurückkommen, zeigt er mit der offenen Hand auf den nächsten Aufschläger <sup>1</sup>                                                                                                                               | Wiederholt den vorherigen Punktestand                                                                                                           | Entfernt das Time-Out-Zeichen (oder die weiße Karte vom Tisch und legt es zum Zählgerät                                                                                                                                               | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und ruft “Zeit”, wenn die Spieler noch nicht zurückgekommen sind |
| 27 | Ende des Time-Outs (wenn der SR Zeitnehmer ist)           | Wenn die Spieler zurückkommen, zeigt er mit der offenen Hand auf den nächsten Aufschläger <sup>1</sup>                                                                                                                               | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> und ruft “Zeit”, wenn die Spieler noch nicht zurückgekommen sind; wiederholt den vorherigen Punktestand | Entfernt das Time-Out-Zeichen (oder die weiße Karte) vom Tisch und legt es zum Zählgerät                                                                                                                                              | Keiner                                                                                                   |
| 28 | Fehlverhalten (erstes Vorkommnis)                         | Hält eine gelbe Karte auf der Seite des entsprechenden Spielers in die Höhe, ohne den Sessel zu verlassen                                                                                                                            | “Let”, wenn der Ball im Spiel ist, verwarnet den entsprechenden Spieler und wiederholt den letzten Punktestand                                  | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> . Legt eine gelbe Karte zum Zählgerät                                                                                                                                                         | “Stop” und informiert den Schiedsrichter                                                                 |
| 29 | Fehlverhalten (2. und 3. Vorkommnis)                      | Hält eine gelbe und rote Karte auf der Seite des entsprechenden Spielers in die Höhe, ohne den Sessel zu verlassen; zeigt den Punkt für den Punktgewinner <sup>3</sup>                                                               | “Let”, wenn der Ball im Spiel ist, neuer Punktestand nach Vergabe des (der) punkte(s)                                                           | Hebt den Arm über den Kopf <sup>2</sup> . Legt die gelbe/rote Karte zum Zählgerät, wenn genügend Platz vorhanden ist.                                                                                                                 | “Stop” und informiert den Schiedsrichter                                                                 |
| 30 | Ende des Spiels                                           | Zeigt mit der offenen Hand auf den Sieger <sup>1</sup>                                                                                                                                                                               | Satzstand u. vereinbarte Ankündigung                                                                                                            | Keines                                                                                                                                                                                                                                | Keiner                                                                                                   |
| 31 | Ende des Matches                                          | Zeigt mit der offenen Hand auf den Sieger <sup>1</sup>                                                                                                                                                                               | Matchstand u. vereinbarte Ankündigung                                                                                                           | Keines                                                                                                                                                                                                                                | Keiner                                                                                                   |

Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt, soll der Schiedsrichter warten, bis der Ball die richtige Spielhälfte berührt und soll dann den entsprechenden Ausruf machen, anstatt ein zusätzliches Zeichen oder einen Ausruf zu machen und in das Spiel einzugreifen, bevor der Ballwechsel zu Ende ist.

\* Wenn der Aufschlag ein Let ist und der SR unterbricht nicht das Spiel, dann sollte der SR-Assistent "Stop" rufen.

Die hochgestellten Ziffern beziehen sich auf die Abbildungen der Handzeichen.

## 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.

### VORBEREITUNGEN VOR DEM SPIEL

Die SR sollten sich mindestens 30 Minuten vor Beginn ihres Spiels beim OSR – oder dessen für den SR-Zeitplan verantwortlichen Assistenten – melden, um sich vorzubereiten und für die Erfüllung ihrer Aufgaben bereitzumachen.

Der SR ist verantwortlich für die Ballauswahl vor dem Spiel, für die Prüfung der Schläger sowie die Kontrolle der Trikots (einschließlich Werbung) und im Doppel/Team die Kontrolle der Shorts und Trikots. Er/Sie sollte bei Verwendung von Spielernummern auch diese kontrollieren. Das sollte normalerweise in dem dafür vorgesehenen Bereich mindestens 15 Minuten vor Beginn eines Spiels geschehen.

Etwa 10 Minuten vor Spielbeginn sollte der SR mit dem Spielbericht und Bällen für seinen/ihren Tisch bereit sein.

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. Beiden sollte klar sein, wie sie sich während des Spiels verständigen, ohne sich zwischen Punkten und Sätzen verbal beraten zu müssen.

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 dem Spielbericht und mit der Ballschachtel in der linken Hand.

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, Stoppuhr, Netzlehren (Plastik und schwere), gelbe/rote/weiße Karten, 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 und persönlichen Gegenstände sind an einem dafür vorgesehenen Bereich außerhalb des Spielfeldes aufzubewahren. Die einzige Ausnahme hierfür können Schläger sein, die geprüft wurden und vom SR oder SR-Assistenten in Papierkuverts (oder Taschen, wenn Kuverts nicht verfügbar sind) getragen werden. Sie sollten so getragen werden, als wären sie Mappen und nicht Taschen.

Wenn das SR-Team 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.

Ob mit oder ohne Begleitmusik – das SR-Team sollte ruhig, in gerader Linie, gemessenen 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.

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 als Gruppe im Gleichschritt in das Spielfeld, wobei sie der ersten Person in der Reihe folgen.

Wenn ein SR-Team seinen Spielraum (seine Box) erreicht, biegt es ein und geht zum SR-Stuhl. Nach Betreten des Spielraums (der Box) bleiben die Schiedsrichter stehen und warten bis alle SR-Teams ihre Positionen eingenommen haben.

Der SR sollte nie über die Umrandung steigen. Er/Sie sollte stets eine Lücke zwischen zwei Elementen öffnen, behutsam hindurchgehen und sie anschließend wieder schließen.

## ANKUNFT IM SPIELRAUM (IN DER BOX)

Es ist möglich, daß es für das SR-Team einen vorher bestimmten Punkt gibt, wo es das Spielfeld betritt. Üblicherweise sollte der Eingang in das Spielfeld an der Ecke, die dem SR-Stuhl am nächsten ist, sein. Nach Betreten des Spielraums (der Box) geht das SR-Team zum SR-Stuhl. Der SR steht auf der äußersten Seite des SR-Stuhles, mit dem Spielbericht und den Bällen in der Hand und mit geschlossenen Beinen und an den Seiten angelegten Händen. Der SR-Assistent steht auf der anderen Seite des SR-Stuhles. Diese Vorgangsweise gilt, wenn es keine andere Weisung des OSR gibt. Wenn verfügbar, sollte der Hallensprecher die SR den Zuschauern und Medienvertretern mit Namen und Verband vorstellen.

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 Verbeugung oder Handbewegungen.

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.

Unter bestimmten Bedingungen – gewöhnlich bei besonders wichtigen Spielen – marschieren die Spieler mit oder hinter dem SR-Team ein. Die übliche Reihenfolge ist Schiedsrichter - Spieler - Schiedsrichter-Assistent. In diesem Fall stehen Spieler, Paare oder Teams neben dem SR und die anderen Spieler, Paare oder Teams neben dem SR-Assistenten. Nachdem Spieler und Schiedsrichter vorgestellt wurden, beginnen die Vorkehrungen vor dem Spiel.

## VERFAHREN VOR DEM SPIEL

Vor Beginn der Einspielzeit muss der SR:

- die Untersuchung der Schläger abschließen. Wenn die Schläger vor dem Match geprüft wurden - was bei den meisten großen Turnieren der Fall ist - werden die Schläger in Papierkuverts (oder Taschen) zum Tisch gebracht. Der SR nimmt die Schläger aus den Kuverts und legt sie alle auf dieselbe Hälfte des Tisches, damit die Spieler sie nehmen können. Die Kuverts mit den Schlägern sollen nicht den Spielern ausgehändigt werden. Bezüglich aller Einzelheiten über den Ablauf der Schlägerprüfung sehen Sie bitte auf der URC-Seite der ITTF Webseite nach.
- die Trikotfarbe prüfen, falls noch nicht bei der Ballauswahl geschehen,
- die Nummern oder Namen der Spieler prüfen, falls vom OSR oder Organisationskomitee gefordert,
- bei Individualwettbewerben den genannten Berater bestätigen,
- die Auf-, Rückschlag- und Seitenwahl mit der Münze durchführen,
- sich vergewissern, daß der SR-Assistent bereit ist, die Stoppuhr für die Einspielzeit zu starten, wenn er/sie die Zeit nimmt.
- die relevanten Informationen auf dem Spielbericht vervollständigen.
- Danach sitzt der SR während der Dauer der Einspielzeit im SR-Stuhl.

Während der SR seine/ihre Aufgaben mit den Spielern erfüllt, sollte der SR- Assistent:

- sich vergewissern, daß die Punkt- und Satzanzeige auf blank gestellt sind. Sobald beide Spieler oder Paare in der Spielbox sind, stellt er die Satzanzeige auf 0:0.
- Höhe und Spannung des Netzes prüfen,
- Sauberkeit von Tisch und Fußboden prüfen und notfalls wieder herstellen,
- die Umrandung ordnen und gerade hinstellen,
- Namensschilder – falls vom OSR oder Organisationskomitee zur Verfügung gestellt – am richtigen Platz anbringen,
- Die Stoppuhr starten, sobald das Einspielen beginnt
- Während der restlichen Einspielzeit sitzt der SR-Assistent in seinem Stuhl.

Manchmal hat der SR-Stuhl keinen Tisch oder keinen Platz, um den Spielbericht daraufzulegen. In diesem Fall wird empfohlen, daß der SR-Assistent den Spielbericht ausfüllt.

## SPIELBEGINN

Zu Beginn des ersten Satzes:

- Wenn die Zeit vorbei ist, hebt derjenige, der die Zeit nimmt, die Hand und ruft "Zeit"
- Sicherstellen, daß der Aufschläger den Ball hat, bevor irgendeine Ankündigung gemacht wird. Bitten Sie nicht um Rückgabe des Balles, bevor Sie die Ankündigung machen, um ihn dann nach der Ankündigung wieder zurückzugeben. Dies ist keine gute Präsentation.
- Wenn der Aufschläger bereit ist, schauen, ob auch der Rückschläger bereit ist
- Ankündigung:  
"Keen gegen Boll"  
"Erster Satz"
- Auf den Aufschläger zeigen und ankündigen:  
"Aufschlag Keen"  
"Love all" oder "Null-Null"

Der SR-Assistent ändert danach den Punktestand auf 0:0, startet die Stoppuhr und das Match beginnt.

Der SR sollte sich bemühen, den Namen jedes Spielers korrekt auszusprechen. Wenn er bezüglich der Aussprache unsicher ist, soll er bei der Schlägerprüfung den Spieler fragen.

In einem Mannschaftsbewerb ist der Name des Spielers durch den Namen des Teams zu ersetzen.

## VERFAHREN WÄHREND DES SPIELS

Siehe Abbildung in Anhang E bezüglich richtiger und einheitlicher Handzeichen und Erklärung, wann und wie man sie verwendet.

Während des Spieles sollte der SR:

- den Spielstand mit klarer, hörbarer Stimme bekannt geben, und zwar so laut, dass jemand, der auf dem Betreuerstuhl sitzt, die Ansage hören kann;
- die Spielzeit abstoppen oder den SR-Assistenten anweisen, das zu tun;
- die Aufschlagregeln überwachen und für ihre Einhaltung sorgen;
- die Verhaltensbestimmungen überwachen und für ihre Einhaltung sorgen;
- sicherstellen, dass die Spieler ihre Schläger zwischen den Sätzen auf dem Tisch lassen, **außer der Schläger ist an die Hand angebunden**;
- dafür sorgen, dass das Spiel ohne Unterbrechung geführt wird und keine übertriebenen Verzögerungen beim Abtrocknen und bei Time-outs entstehen;
- die Bestimmungen über Beratung überwachen und für ihre Einhaltung sorgen. Zwischen Ballwechseln und besonders beim Aufschlag- **und Seitenwechsel** 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;
- Während erlaubter Unterbrechungen sammelt der SR-Assistent den Ball ein und übergibt ihn dem SR, der ihn bis zum Ende der Unterbrechung behält.

## VERFAHREN NACH DEM SATZ

Am Ende eines Satzes sollte der SR:

- den Punktestand ansagen, auf den Gewinner zeigen und ansagen: "Spiel für Keen"
- das Ergebnis im Spielbericht eintragen
- der SR-Assistent sammelt den Ball ein und übergibt ihn dem SR, der ihn bis zum Beginn des nächsten Satzes behält.

## VERFAHREN ZU BEGINN DES SATZES

Zu Beginn der weiteren Sätze sollte der SR:

- Dem Aufschläger den Ball übergeben
- Wenn der Aufschläger bereit ist, schauen, ob der Rückschläger bereit ist
- Ankündigen:  
"Zweiter Satz"
- Auf den Aufschläger zeigen und rufen:  
"Aufschlag Boll"  
"Love all" oder "Null-Null"

Der SR-Assistent ändert den Punktestand auf 0:0, startet die Stoppuhr, und der Satz beginnt.

## ANSAGE NACH DEM SPIEL

Nach dem Ende des Matches sollte der SR:

- den Spielstand ansagen, auf den Sieger zeigen und ansagen: "Satz und Spiel für Keen"
- "Keen gewinnt das Spiel 4:3"

und in einem Mannschaftsspiel:

"Niederlande führt 1:0" oder "Niederlande und Deutschland: 1:1"

## VERFAHREN NACH DEM SPIEL

Nach dem Spiel sollte der SR:

- das Ergebnis im Spielbericht eintragen

- in einem Einzelspiel die Unterschrift des Spielers einholen oder in einem Mannschaftsspiel die Unterschrift des Mannschaftskapitäns (falls vom OSR gefordert)

Der SR-Assistent stellt das Zählgerät auf blank zurück, sammelt die Bälle und Schläger - falls notwendig - ein und bringt die Spiel-Box wieder in einen ordentlichen Zustand.

## ENDE DES SPIELS – AUSMARSCH DER SCHIEDSRICHTER

SR und SR-Assistent treffen sich beim SR-Stuhl oder -Tisch und stehen so, daß der SR beim Hinausgehen so vorausgehen kann, daß er nicht den Weg des SR-Assistenten kreuzen muß.

Der SR geht voran mit dem Spielbericht in der linken Hand, und der SR- Assistent folgt im Gleichschritt mit ihm – ohne Musikbegleitung.

Das SR-Team gibt den richtig ausgefüllten Spielbericht zur Unterschrift direkt am OSR-Tisch ab. Der OSR (oder der eingeteilte stellvertretende OSR im Dienst) prüft den Spielbericht auf Vollständigkeit und Genauigkeit. Er unterschreibt ihn und leitet ihn weiter an den Computer-Dienst zur Verarbeitung der Ergebnisse.

Nach Erfüllung ihrer Aufgaben sollten die Schiedsrichter 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.

## ZUSAMMENFASSUNG

Während sie sich, aus welchem Grund auch immer, im Spielfeld befinden, sollten SR, OSR und Bewerber nach der Kleidungs Vorschrift oder in Uniform gekleidet sein, aufmerksam, ihrer Umgebung bewusst und daran denkend, wie ihre Anwesenheit und Gespräche laufende Spiele oder visuelle Wahrnehmungen beeinflussen können.

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.

Wenn sie in Uniform sind, sollten die Offiziellen daran denken, dass sie ihre Verbände vertreten und – sehr wichtig – dass ihre Handlungsweise auf alle Offiziellen reflektiert wird. Bei internationalen Veranstaltungen sind alle ausländischen Schiedsrichter Gäste des ausrichtenden Verbandes und sollten dessen Traditionen und soziale Sitten innerhalb und außerhalb des Spielfelds respektieren.

Unter keinen Umständen sollten Schiedsrichter Zuschauer oder Medienvertreter mit Angelegenheiten behelligen, die sich auf ihr eigenes Verhalten oder das anderer Offizieller beziehen. Solche Angelegenheiten sollten vielmehr an den Oberschiedsrichter oder Turnierdirektor verwiesen werden.

## Anhang G – Uniform für internationale Schiedsrichter

Das ITTF Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitee (URC) hat für Schiedsrichter, die bei ITTF Welttitelveranstaltungen tätig sind, folgende Farbkombinationen für die Uniform festgelegt.

Internationale Schiedsrichter, die bei ITTF Nicht-Welttitelveranstaltungen tätig sind, können ihre nationale Uniform (wenn es eine gibt) tragen oder die ITTF Uniform für internationale Schiedsrichter.

Es liegt in der Verantwortung jedes internationalen Schiedsrichters - oder dessen nationalen Verbandes - die empfohlene Uniform zu besorgen, damit er seinen Verband bei Welttitelveranstaltungen repräsentieren kann.

Das Ziel einer einheitlichen Kleidungsvorschrift für ITTF internationale Schiedsrichter aller Verbände ist nicht, die Individualität, Selbstentfaltung oder nationale Identität zu unterdrücken, sondern bei der Präsentation der Offiziellen gegenüber Zuschauern und TV-Übertragungen eine annähernde Gleichheit zu haben.

### Komplette Standarduniform für Schiedsrichter, die in milder/klimatisierter Umgebung tätig sind:

|                                               | Männer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Frauen                                                     |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Jacke / Blazer                                | Durchgehend <b>dunkelblau</b> , einreihige Jacke / Blazer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                            |
| Hemd / Bluse                                  | <b>Lichtblaues</b> Hemd mit Kragen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <b>Lichtblaue</b> Bluse mit Kragen                         |
| Hose / Rock                                   | <b>Khaki- / Tan- (beige) farbige</b> Hose***                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Khaki- / Tan- (beige) farbiger</b> Rock oder Hose       |
| Krawatte                                      | <b>Rote</b> Krawatte - wahlweise mit ITTF Logo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>Roter</b> Schal oder Krawatte - wahlweise mit ITTF Logo |
| Gürtel - falls getragen                       | <b>Schwarzer</b> Ledergürtel mit einer kleinen Schnalle                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                            |
| Schuhe                                        | <b>Schwarze</b> Schuhe oder Sportschuhe mit abriebfester Sohle. Stöckelschuhe dürfen nicht getragen werden.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                            |
| Socken                                        | <b>Schwarze</b> knöchelhohe oder höhere Socken                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Strümpfe, wenn ein Rock getragen wird                      |
| Pullover (wahlweise bei kaltem Wetter)        | Durchgehend <b>dunkelblauer</b> Pullover unter der Jacke, wenn es innerhalb oder außerhalb der Spielhalle zu kalt ist                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                            |
| Abzeichen / Anstecknadel                      | Das ITTF Abzeichen /Anstecknadel für internationale Schiedsrichter - wird am linken Aufschlag der Jacke angebracht                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                            |
| Andere Schilder / Anstecknadeln (wahlweise)   | Es darf nur ein weiteres Schild / Anstecknadel des Heimatverbandes getragen werden. Dieses muß kleiner sein als das Abzeichen/Anstecknadel für internationale Schiedsrichter und muß am rechten Aufschlag angebracht werden.<br><br>Weitere Abzeichen des Heimverbandes, der Region und von Mitgliedschaften bei anderen Organisationen oder von der Teilnahme an früheren Veranstaltungen dürfen nicht getragen werden.                                               |                                                            |
| Andere nationale und internationale Abzeichen | Während der Tätigkeit als internationaler Schiedsrichter darf nur das Abzeichen/Anstecknadel für internationale Schiedsrichter getragen werden, auch wenn der Schiedsrichter andere nationale oder internationale Qualifikationen hat (z.B. nationaler oder internationaler Oberschiedsrichter)                                                                                                                                                                        |                                                            |
| Hüte und andere Kopfbedeckung                 | Keine - außer mit Zustimmung des Oberschiedsrichters                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                            |
| Namensschild                                  | Ein weißes Namensschild mit schwarzer Schrift in Times New Roman. Der Nachname in GROSS-Buchstaben in BLOCKSCHRIFT, gefolgt von einem Beistrich; dann der Vorname (oder bevorzugte Name) in Kleinbuchstaben, wobei der erste Buchstabe groß geschrieben ist.<br><br>Das Namensschild sollte 2 cm breit und 8 cm lang sein. Es wird am rechten Aufschlag der Jacke in etwa der gleichen Höhe wie das Abzeichen/Anstecknadel für internationale Schiedsrichter getragen. |                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Beispiele für Namensschilder:                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                |
| Ein NACHNAME und ein Vorname<br>Zwei Vornamen<br>Zwei NACHNAMEN und zwei Vornamen<br>Ein Vorname & Spitzname (in Klammern)<br>Zwei Vornamen mit einem Spitznamen<br>wie Junior, Senior, III<br>Doppel-NACHNAME<br>Doppel-NACHNAME und zwei Vornamen | DILLON, Steven<br>MOHAMMED, Hassan-Ibrahim<br>LIEBANA ANDRES, Juan-Carlos<br>ZAKI, Mohammed Hassan (MO)<br>ZIPPER, José (Jr.)<br><br>LAI-FATT, Liu<br>ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali |

### Leichte Standarduniform für Schiedsrichter, die in heißer / nicht klimatisierter Umgebung tätig sind:

|                                              | Männer                                                                                                                                                                                      | Frauen                                              |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Jacke / Blazer                               | keine                                                                                                                                                                                       |                                                     |
| Hemd / Bluse                                 | <b>Lichtblaues</b> , kurzärmeliges Hemd mit Kragen. KEINE T-SHIRTS.                                                                                                                         | <b>Lichtblaue</b> Bluse mit Kragen                  |
| Hose / Rock                                  | <b>Khaki- /Tan- (beige) farbige</b> Hosen                                                                                                                                                   | <b>Khaki- /Tan- (beige) farbiger</b> Rock oder Hose |
| Krawatte                                     | Keine                                                                                                                                                                                       |                                                     |
| Gürtel - falls getragen                      | <b>Schwarzer</b> Ledergürtel mit einer kleinen Schnalle                                                                                                                                     |                                                     |
| Schuhe                                       | <b>Schwarze</b> Schuhe oder Sportschuhe mit abriebfester Sohle                                                                                                                              |                                                     |
| Socken                                       | <b>Schwarze</b> knöchelhohe Socken                                                                                                                                                          | Strümpfe, wenn ein Rock getragen wird               |
| Abzeichen / Anstecknadel                     | Das ITTF Abzeichen / Anstecknadel für internationale Schiedsrichter - wird an der linken Seite des Hemdes angebracht                                                                        |                                                     |
| Andere Abzeichen / Anstecknadeln (wahlweise) | Nur ein anderes Abzeichen / Anstecknadel des Heimverbandes. Es muß kleiner sein als das Abzeichen/Anstecknadel für internationale Schiedsrichter und wird unter dem Namensschild angebracht |                                                     |
| Namensschild                                 | Ein weißes Namensschild mit schwarzer Schrift (wie oben), auf der rechten Seite des Hemdes in etwa der gleichen Höhe wie die Anstecknadel für internationale Schiedsrichter                 |                                                     |

\*\*\* Als Referenz werden die O'Reilly Farbcodes ([http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color\\_names.html](http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color_names.html)) für Khaki und Tan verwendet. Diese sind die von Programmierern verwendeten Farben zur Bestimmung der Farben für Computer-Bildschirme.

Die RGB / HEX-Werte (<http://www.colorschemer.com/online.html>) liegen als Referenz ebenfalls bei.

|                                                             |
|-------------------------------------------------------------|
| <b>tan</b><br>RGB Value – 210,180,140<br>HEX Value – D2B48C |
|-------------------------------------------------------------|

|                                                               |
|---------------------------------------------------------------|
| <b>khaki</b><br>RGB Value – 240,230,140<br>HEX Value – F0E68C |
|---------------------------------------------------------------|

# Anhang H - Regeln und Bestimmungen für Para Tischtennis

Dieser Anhang wurde aufgrund der Zusammenlegung der IPTTC mit der ITTF hinzugefügt. Die Regeln und Bestimmungen sind nun ein fester Bestandteil der ITTF Regeln. Für weitere Informationen über die ITTF Para Tischtennissection gehen Sie bitte auf die Hauptseite der ITTF Webseite <http://www.ittf.com> und klicken Sie dann auf den Register Para TT.

## ALLGEMEINES

Sportler mit einer Behinderung werden je nach den in einem Klassifizierungssystem beschriebenen Verletzungen und Einschränkungen in Klassen eingeteilt. Ein internationales Klassifizierungsgremium ist für die Klassifizierung der Spieler bei internationalen Veranstaltungen verantwortlich.

- Klasse 1 - 5 für Rollstuhlspieler
- Klasse 6 - 10 für stehende Spieler
- Klasse 11 für Spieler mit geistiger Behinderung

Je niedriger die Zahl der Klasse, desto stärker ist die Behinderung.

Nach der Klassifizierung auf einem internationalen Niveau erhalten alle Spieler eine internationale Klassifizierungskarte (ICC), welche die Sportklasse und den Sportklassenstatus angibt. Die ICC enthält Abschnitte, die eventuelle körperliche Einschränkungen angeben (z.B. um einen korrekten Aufschlag zu machen) oder ständige Bedürfnisse aus medizinischen Gründen (anschnallen, anbinden, Korsett, abgeänderter Rollstuhl).

Wenn ein Spieler zum ersten Mal bei einer internationalen Meisterschaft spielt und keine ICC hat, gibt ihm/ihr sein/ihr Verband eine zeitweilige Klassifizierung. Er/Sie wird dann bei der Meisterschaft klassifiziert und erhält eine Sportklasse und einen Sportklassenstatus. Nach einiger Zeit ist es manchmal bei Spielern auch notwendig, sie aufgrund einer fortschreitenden oder verminderten Behinderung neu zu klassifizieren. Vor dem entsprechenden Turnier werden sie in einer Liste den ernannten Klassifizierern, dem Oberschiedsrichter und dem Organisationskomitee genannt. Die Klassifizierung oder Kontrolle bestimmter Spieler wird von den Klassifizierern am Tag vor Beginn des Turniers organisiert und wird abgeschlossen, bevor der Oberschiedsrichter die Auslosung für die Einzelbewerbe vornimmt, wobei alle Änderungen an der Klassifizierung eines Spielers berücksichtigt werden.

Hat ein Spieler absichtlich die Klassifizierer getäuscht, liegt es im Ermessen des Oberschiedsrichters, ob der Spieler am Bewerb teilnehmen darf und der Spieler hat mit weiteren Sanktionen seitens der ITTF zu rechnen.

## ROLLSTÜHLE

Die Rollstühle müssen zu Beginn eines Ballwechsels mindestens zwei große Räder und ein kleines Rad haben. Wenn sich während des Matches aus irgendeinem Grund ein Rad des Rollstuhls des Spielers löst und der Rollstuhl nicht mehr als zwei Räder hat, muß der Ballwechsel sofort unterbrochen und dem Gegner ein Punkt zugesprochen werden.

In Einzel- und Mannschaftsbewerben darf kein Teil des Körpers oberhalb der Knie an den Sessel angebunden sein, da dies das Gleichgewicht verbessern könnte. Sollte jedoch ein Spieler aus medizinischen Gründen angeschnallt oder angebunden werden müssen, muß dies in seiner/ihrer Klassifizierungskarte eingetragen sein und wird bei der Erteilung der Sportklasse des Spielers berücksichtigt.

Die Höhe eines oder maximal zwei Polster ist beim Spiel auf 15 cm begrenzt und der Rollstuhl darf keine weiteren Zusätze haben.

Wenn ein Spieler aufgrund seiner/ihrer Behinderung einen Gürtel (um die Taille) und/oder ein Korsett verwenden muß, muß er/sie dem Klassifizierungsgremium beweisen, daß er/sie ihn benötigt. Der Spieler ist verpflichtet, den Haupt-Klassifizierer entweder bei der ersten Klassifizierung oder bei der Kontrolle auf die Verwendung einer solchen Ausrüstung aufmerksam zu machen. Die Erlaubnis zur Verwendung eines Gürtels und/oder Korsetts kann unter folgenden Bedingungen erteilt werden:

- permanent - dies muß durch den Haupt-Klassifizierer bei dem entsprechenden internationalen Turnier auf der internationalen Klassifizierungskarte (ICC) vermerkt werden.
- zeitweilig - der Spieler muß eine volle Erklärung seines/ihrer Arztes vorlegen, der bestätigt, für welchen Zeitraum der Gürtel und/oder das Korsett benötigt werden. Diese Bestätigung muß vom Arzt unterschrieben und datiert sein und dem Haupt-Klassifizierer bei dem entsprechenden Turnier übergeben

werden. Der Spieler muß den Oberschiedsrichter davon vor Beginn des Bewerbes, an dem er teilnimmt, unterrichten.

Sollten am Rollstuhl zusätzliche Stützvorrichtungen angebracht werden - am Rollstuhl befestigt oder nicht (außer Polster), müssen die Spieler eine Klassifizierung oder Neu-Klassifizierung in diesem abgeänderten Rollstuhl verlangen. Alle Zusätze am Rollstuhl ohne Neu-Klassifizierung und in der ICC vermerkte Genehmigung gelten als illegal und der Spieler kann disqualifiziert werden.

## **VORBEREITUNG VOR DEM SPIEL**

Bei Spielen mit Spielern in einem Rollstuhl sollte der Schiedsrichter folgendes überprüfen:

- die Anzahl der Räder auf einem Rollstuhl
- ob der Spieler seinen/ihren Rucksack an der Rückenlehne des Rollstuhls hat
- die Höhe des Polsters oder der 2 Pölster
- ob der Spieler einen Trainingsanzug trägt und keine Jeans
- ob der Spieler seinen/ihren Namen und den 3-Buchstaben-Code seines Verbandes am Rücken seines/ihres Trikots hat

## **REGELN FÜR STEHENDES SPIEL**

Für stehende Spieler mit Behinderung gibt es keine Ausnahmen von den Tischtennisregeln. Alle Spieler spielen entsprechend den Regeln und Bestimmungen der ITTF. Auf den Klassifizierungskarten gibt es einen Abschnitt, in dem angegeben ist, welche Einschränkungen ein Spieler gegebenenfalls hat, um einen korrekten Aufschlag zu machen.

## **MATCH-ABLAUF**

Der Oberschiedsrichter kann nach Befragung des Klassifizierers oder Arztes des Turniers dem Spieler eine entsprechende Zeit zur Erholung, aber keinesfalls länger als 10 Minuten, erlauben, wenn der Spieler aufgrund der Art seiner/ihrer Behinderung oder Kondition vorübergehend nicht in der Lage ist, zu spielen.

## **Anhang I - Zusammenfassung der Änderungen der Regeln und Bestimmungen seit 2011**

Die wichtigsten Änderungen der Regeln und Bestimmungen seit 2011 sind:

### **REGELN**

Das Netz muß von oben bis unten an den Stützpfeuern befestigt sein.

Wenn im Doppel nur einer des Paares im Rollstuhl ist, darf nach dem Rückschlag des Aufschlages jeder Spieler dieses Paares Rückschläge machen. Es darf jedoch weder ein Teil des Rollstuhles des Spielers noch der Fuß des stehenden Spielers die gedachte verlängerte Mittellinie des Tisches überragen oder es ist ein Punkt für den Gegner.

### **BESTIMMUNGEN**

Die Schlägerkontrollstelle und Schlägerprüfung wurden abgeändert und sind nun in der Zuständigkeit des URC.

Werbungen und Markierungen innerhalb des Spielfeldes wurden abgeändert.