
Internationale Tischtennisregeln

Teil B

Bestimmung für internationale Veranstaltungen (Auszug)

Die nachfolgenden Regeln und Bestimmungen der ITTF gelten, soweit nicht ausdrücklich anderes festgelegt, für den Bereich des DTTB. Alle über diesen Rahmen hinausgehenden Bestimmungen dieses Abschnittes wurden nicht mit aufgenommen; sie können im Abschnitt 3 des ITTF- Handbuches nachgeschlagen werden. Die aktuelle deutschsprachige Ausgabe ist beim DTTB- Generalsekretariat erhältlich.

1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmung

1.1 Veranstaltungsarten

- 1.1.1 Eine internationale Veranstaltung sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.
- 1.1.2 Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.
- 1.1.3 Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.
- 1.1.4 Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen - keine Altersgruppen – beschränkt ist.
- 1.1.5 Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Spieler beschränkt ist.

1.2 Anwendbarkeit

- 1.2.1 Abgesehen von der in 1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt 2) für Welt-, Erdteil- und Olympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.
- 1.2.2 Das Board of Directors (BOD/Aufsichtsrat) ist berechtigt, den Veranstalter eines offenen Turniers zu autorisieren, vom Exekutivkomitee festgelegte Abweichungen von den Regeln zu übernehmen.
- 1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für
 - 1.2.3.1 Welt- und Olympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom BOD anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 1.2.3.3 Offene Internationale Meisterschaften (7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 1.2.4 akzeptiert;
 - 1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme 1.2.4)

- 1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.
- 1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle anderen internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere, sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt oder gemeinsam vereinbart wurden.
- 1.2.6 Im allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.
- 1.2.7 Detaillierte Erläuterungen der Bestimmungen, einschließlich technischer Beschreibungen von Spielmaterial, werden in Form „Technischer Broschüren“ veröffentlicht, die das BOD genehmigt, sowie in Handbooks for Match Officials and Tournament Referees (Handbücher für Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten und Oberschiedsrichter).

2 Spielmaterial und Spielbedingungen

2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

- 2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des BOD, das Materialkomitee zuständig. Das BOD kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit zurücknehmen, wenn ihr Fortbestehen für den Tischtennisport schädlich wäre.

Anm.: *Neue Kleber erhalten keine ITTF-Zulassung, wenn sie flüchtige organische Lösungsmittel enthalten.*

- 2.1.2 Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu verwendeten Tische, Netzgarnituren und Bälle angeben. Die Materialauswahl richtet sich nach den Festlegungen des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF- Zulassung besitzen.

- 2.1.3 Auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Schlägerseite dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine gültige ITTF- Genehmigung besitzen. Sie müssen so auf dem Schläger angebracht sein, dass am Rand der Schlagfläche die Markenbezeichnung des Herstellers und das ITTF- Logo deutlich zu erkennen sind.

Anm.: Das ITTF-Büro führt Listen aller zugelassenen und genehmigten Materialien. Einzelheiten sind auf der Website einzusehen.

- 2.1.4** *Die Tischbeine müssen für Spieler im Rollstuhl mindestens 40 cm von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.*

2.2 Spielkleidung

- 2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosen Hemd und Shorts oder Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z. B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur, mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.
- 2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots, muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.
- 2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von B 2.4.9. Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.
- 2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummer zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Rückenteil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm² Fläche (das entspricht DIN A4) enthalten sein.
- 2.2.5. Alle Verzierungen, Einfassungen o.ä. vorn oder an der Seite eines Kleidungsstücks sowie irgendwelche Gegenstände – z.B. Schmuck-, die ein Spieler an sich trägt, dürfen nicht so auffällig oder glänzend- reflektierend sein, dass sie den Gegner ablenken könnte.
- 2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten.
- 2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.
- 2.2.8 Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt **bei Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben** für die Spieler eines Doppels, sofern sie dem gleichen Verband angehören. Von dieser Bestimmung können Socken und Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden. **Spieler desselben Verbands, die bei anderen internationalen Veranstaltungen ein Doppel bilden, können Kleidung verschiedenen Hersteller tragen, falls die Grundfarben gleich sind und ihr Nationalverband dieses Verfahren genehmigt.**
- 2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/ Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können. *(Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)*
- 2.2.10 Haben gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Spielkleidung und können sich nicht darüber einigen, wer seine Kleidung wechselt, entscheidet das Los. *(Anmerkung: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.)*

- 2.2.11 Spieler, die an Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. R66ckchen tragen.

2.3 Spielbedingungen

- 2.3.1 *Der Spielraum pro Tisch ist rechteckig und seine Mindestma6e betragen 14 m Lange, 7 m Breite und 5 m H6he. Die Ecken k6nnen jedoch durch maximal 1,50 m lange Umrandungselemente verdeckt werden. F6r Rollstuhl-Veranstaltungen kann der Spielraum (die Box) verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein.*
- 2.3.2 Die folgenden Materialien und Gegenstande gelten als Bestandteil des Spielraums (der Box): der Tische einschlie6lich der Netzgarnitur, Schiedsrichtertische und -st6hle, Zahlgerate, Handtuch-/Ballbehalter, gedruckte Tischnummern, Umrandungen, Fu6bodenmatten sowie Schilder mit Namen der Spieler oder Verbande auf den Umrandungen.
- 2.3.3 Der Spielraum (die Box) muss von einer 75 cm hohen Umrandung umgeben sein, die ihn von den benachbarten Boxen und den Zuschauern abgrenzt. Alle Umrandungsteile m6ssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.
- 2.3.4 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstarke, gemessen in H6he der Spielflache, mindestens 1.000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstarke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.
- 2.3.5 Stehen in einer Halle mehrere Tische, muss die Beleuchtungsstarke f6r alle gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht starker sein als die schwachste Beleuchtungsstarke in den Spielfeldern (Boxen).
- 2.3.6 ein Beleuchtungsk6rper darf niedriger als 5 m 6ber dem Fu6boden angebracht sein.
- 2.3.7 Der Hintergrund muss im allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtungen und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere 6ffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulassig.
- 2.3.8 Der Fu6boden darf weder hellfarbig noch glanzend- reflektierend oder glatt sein, und seine Oberflache darf nicht aus Ziegelstein, Keramik, Beton oder Stein bestehen; bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss der Fu6boden aus Holz oder aus rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

2.4 Kleben

- 2.4.1 Es liegt in der Verantwortlichkeit jeden Spielers zu gewährleisten, dass Schlägerbeläge mit Klebstoffen auf dem Schlägerblatt befestigt werden, die keine schädlichen flüchtigen Lösungsmittel enthalten.
- 2.4.2 *Bei allen ITTF-Welt- und Olympischen Titelwettbewerben wie auch bei einer ausgewählten Zahl von Veranstaltungen der ITTF Pro Tour und des Jugend-Circuit müssen Schläger-Kontrollzentren eingerichtet werden; bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen können sie eingerichtet werden.*
- 2.4.2.1 *Das Schläger-Kontrollzentrum prüft – nach den auf Empfehlung des Materialkomitees vom Exekutivkomitee festgelegten Richtlinien und Verfahrensweisen - Schläger, um sicherzustellen, dass die Schläger allen ITTF-Bestimmungen entsprechen.
Dazu gehören u.a. (Aufstellung ist nicht erschöpfend) Dicke und Flachheit der Schlägerbeläge sowie etwaiges Vorhandensein schädlicher flüchtiger Substanzen.*
- 2.4.2.2 *Der Schläger-Kontrolltest sollte normalerweise nach dem Spiel im Zufallsprinzip durchgeführt werden. Ab Viertelfinale sollten die Tests jedoch vor allen Spielen der Individualkonkurrenzen und den ausgewählten Individualspielen aller Mannschaftswettbewerbe durchgeführt werden.*
- 2.4.2.3 *Schläger, die den Test vor dem Spiel nicht bestehen, können in den oben aufgeführten Veranstaltungen nicht verwendet werden. Für den Fall, dass Schläger den Zufallstest nach dem Spiel nicht bestehen, kann der betr. Spieler nach den bei den Weltmeisterschaften 2010 angewandten Maßnahmen bestraft werden.*
- 2.4.2.4 *Alle Spieler haben das Recht, ihre Schläger freiwillig und ohne Straffolge vor dem Spiel testen zu lassen.*
- 2.4.3 Zur Befestigung der Schlägerbeläge auf dem Schläger muss ein ordentlich belüfteter Raum bzw. Bereich zur Verfügung gestellt werden, und Flüssigkleber dürfen nirgendwo sonst in der Austragungsstätte verwendet werden.
- Anm. „Austragungsstätte“ bedeutet das gesamte Spielgebäude sowie das Gelände, auf dem das Gebäude steht, einschließlich Eingangsbereich, Parkplatz und ähnliche Einrichtungen.

2.5 Werbung

- 2.5.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf Spielmaterial oder Zubehör geworben werden, das normalerweise dort vorhanden ist. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.
- 2.5.2 Bei Olympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IOC entsprechen.
- 2.5.3 Innerhalb des Spielraumes (der Box) dürfen keine fluoreszierende Farben oder Leuchtfarben verwendet werden.
- 2.5.4 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung dürfen weder weiß oder orange sein noch mehr als zwei Farben enthalten und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein. Es wird empfohlen, dass sie in einer geringfügigen helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.

- 2.5.5 Markierung bzw. Schriftzüge auf dem Fußboden sowie an den Längs- und Schmalseiten der Tische müssen schwarz oder in einer geringfügigen helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein.
- 2.5.6 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu vier Werbeflächen von je bis zu 2,5 m² aufweisen, und zwar eine an jeder Schmal- und jeder Längsseite des Tisches. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.
- 2.5.7 Die Längsseiten der Tischplatte dürfen je Hälfte ebenso eine nicht ständig angebrachte Werbung enthalten wie jede Schmalseite. Sie müssen jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein, dürfen nicht für andere Hersteller/ Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.
- 2.5.8 Werbung auf Netzen muss in einer etwas dunkleren oder etwas helleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein. Sie muss einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante haben und darf die Sicht durch die Maschen nicht behindern.
- 2.5.9 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm² je Fläche nicht überschreiten.
- 2.5.10 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf
- 2.5.10.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm²;
 - 2.5.10.2 bis zu sechs klar voneinander getrennten Werbeflächen vorn oder auf der Seite des Trikots mit einer Gesamtfläche von 600 cm²;
 - 2.5.10.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm² auf der Rückenseite des Trikots;
 - 2.5.10.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 80 cm² auf Shorts oder Röckchen.
- 2.5.11 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt.
- 2.5.12 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung kann in einer Gesamtfläche von 40 cm² enthalten sein.
- 2.5.13 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

2.6 Dopingkontrollen

- 2.6.1 *Alle an internationalen Wettbewerben – einschließlich Jugendveranstaltungen – teilnehmenden Spieler unterliegen den während einer Veranstaltung durchgeführten Tests durch die ITTF, den Nationalverband und irgendwelche anderen Antidoping-Organisationen, die für Veranstaltungen an denen diese Spieler teilnehmen, verantwortlich sind.***

3 Zuständigkeit von Offiziellen

3.1 Oberschiedsrichter

- 3.1.1 Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.1.2 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
- 3.1.2.1 die Durchführung der Auslosung;
 - 3.1.2.2 die Aufstellung des Zeitplans;
 - 3.1.2.3 den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;
 - 3.1.2.4 die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;
 - 3.1.2.5 das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
 - 3.1.2.6 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
 - 3.1.2.7 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
 - 3.1.2.8 die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
 - 3.1.2.9 die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
 - 3.1.2.10 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
 - 3.1.2.11 die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
 - 3.1.2.12 das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.
- 3.1.3 Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.1.4 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Hilfsschiedsrichter oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.1.6 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler

- 3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- 3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
- 3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingung zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
 - 3.2.3.2 aufs Geradewohl einen Ball auszuwählen (siehe 4.2.1.1-2);
 - 3.2.3.3 Auf-, Rückschläge oder Seite wählen zu lassen;
 - 3.2.3.4 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmung der Aufschlagregel gelockert werden können;
 - 3.2.3.5 die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaig Irrtümer zu berichtigen;
 - 3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;
 - 3.2.3.7 nach den festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
 - 3.2.3.8 zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;
 - 3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
 - 3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmung über Beratung und Verhalten einzuschreiten.
 - 3.2.3.11 durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer sein wechselt.
 - 3.2.3.12 das nur berechnigte Personen am Spielraum (der Box) sind.
- 3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent
- 3.2.4.1 entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht
 - 3.2.4.2 informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen und Beratung und Verhalten.
- 3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
- 3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
 - 3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst guten Aufschlag der Ball bei seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt;
 - 3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;
 - 3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
 - 3.2.5.5 die Dauer des Einschlagens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.2.6 Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.

- 3.2.7 Eine nach 3.2.5-6 entweder vom Schiedsrichter-Assistent oder Schlagzähler getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht umgestoßen werden.
- 3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

3.3 Proteste

- 3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Einzelwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichter bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.
- 3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichter in Frage der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.
- 3.3.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.4 Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann kein Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- 3.3.5 In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.
- 3.3.6 Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.
- 3.3.7 Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim BOD oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

4 Spielabwicklung

4.1 Spielansage und -anzeige

- 4.1.1 Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde oder sobald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.
- 4.1.1.1 Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- 4.1.1.2 Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufschlag sagt der Schiedsrichter zuerst den Spielstand an. Danach nennt er den Aufschläger und deutet auf ihn.
- 4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter zuerst den Namen des Satzgewinners, dann die von dem Spieler oder Paar erzielten Punkte und schließlich die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- 4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.
- 4.1.2.1 Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seine dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandte Hand bis Schulterhöhe heben.
- 4.1.2.2 Muss ein Ballwechsel aus irgendeinem Grund wiederholt werden, kann der Schiedsrichter die über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.
- 4.1.3 Der Spielstand und – bei der Wechselmethode – die Zahl der Rückschläge werden in Englisch oder in einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die von beiden Spielern oder Paaren und dem Schiedsrichter akzeptiert wird.
- 4.1.4 Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 4.1.5 Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich verwarnet, wird, neben seinem 9Spielstand, eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

4.2 Spielgerät

- 4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.
- 4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrer Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss dann ein einer dieser Bälle verwendet werden, der vom Schiedsrichter aufs Geradewohl genommen wird.
- 4.2.1.2 Wurde kein Ball ausgewählt, bevor die Spieler in den Spielraum (die Box) kommen, muss mit einem Ball gespielt werden, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bälle nimmt.
- 4.2.1.3 Wird während des Spiels der Ball beschädigt, muss er durch einen anderen der vor dem Spiel ausgesuchten Bälle ersetzt werden. Ist kein solcher Ball verfügbar, wird mit einem Ball Weitergespielt, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgesehenen Bällen nimmt.

- 4.2.2** *Das Belagmaterial muss so verwendet werden, wie es von der ITTF genehmigt wurde, d.h. ohne irgendeine physikalische, chemische oder andere Behandlung, welche die Spieleigenschaften, Reibung, Aussehen, Farbe, Struktur, Oberfläche usw. verändert.*
- 4.2.3 Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er unabsichtlich so schwer beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden kann. In einem solchen Fall muss der Spieler ihn unverzüglich durch einen anderen ersetzen, den er mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.
- 4.2.4 In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt. ***In allen Fällen, wo der Schläger an der Hand angebunden ist, muss der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, den Schläger während der Pausen an der Hand festgebunden zu lassen.***

4.3 Einspielen

- 4.3.1 Die Spieler haben das Recht, sich unmittelbar vor Spielbeginn, jedoch nicht in den normalen Pausen, an dem Tisch, der bei ihrem Spiel verwendet wird, bis zu zwei Minuten lang einzuspielen. Die angegebene Einspielzeit kann nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters verlängert werden.
- 4.3.2 Bei einer Spielunterbrechung wegen eines Notfalls kann der Oberschiedsrichter den Spielern nach seinem Ermessen erlauben, an einem beliebigen Tisch zu trainieren, auch an dem des betreffenden Spiels.
- 4.3.3 Den Spielern ist ausreichend Gelegenheit zu geben, das zu verwendende Spielmaterial zu prüfen und sich damit vertraut zu machen. Das gibt ihnen jedoch nicht automatisch das Recht, sich mehr als ein paar Ballwechsel lang einzuschlagen, nachdem ein beschädigter Ball oder Schläger ersetzt wurde.

4.4 Pausen und Unterbrechungen

- 4.4.1 Grundsätzlich wird ein Spiel ohne Unterbrechungen geführt. Jedoch hat jeder das Recht auf
- 4.4.1.1 eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen;
 - 4.4.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten von Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.
- 4.4.2 Ein Spieler oder Paar kann eine „Time- Out“- Periode (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Spiels verlangen.
- 4.4.2.1 In einem Individualwettbewerb können der Spieler, das Paar oder der benannte Berater den Wunsch nach einem Time- out äußern, in einem Mannschaftswettbewerb der Spieler, das Paar oder der Mannschaftskapitän.

- 4.4.2.2 Wenn ein Spieler oder Paar und ein Betreuer oder Kapitän sich nicht einig sind, ob ein Time-out genommen werden soll, liegt die endgültige Entscheidung in einer Individualkonkurrenz beim Spieler oder Paar, in einer Mannschaftskonkurrenz beim Kapitän.
- 4.4.2.3 Time-out kann nur verlangt werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist; die Absicht wird durch ein „T“- Zeichen mit den Händen angezeigt.
- 4.4.2.4 Bei einem berechtigtem Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält eine weiße Karte hoch, die er dann auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares legt.
- 4.4.2.5 Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute, wird die Markierung entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.
- 4.4.2.6 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von oder im Interesse von beiden Spielern oder Paaren geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses einzelnen Spiels hat dann keiner der Spieler (keines der Paare) Anspruch auf ein weiteres Time-out.
- (Anmerkung: Im nationalen Spielbetrieb des DTTB können der Spieler, das Paar oder der jeweilige Betreuer eines jeden Einzel- oder Doppelspiels den Wunsch nach einem Time-out äußern.)*
- 4.4.3 Zwischen aufeinander folgenden Individualspielen eines Mannschaftskampfes dürfen keine Pausen eingelegt werden. Ausnahme: Ein Spieler, der in aufeinander folgenden Spielen antreten muss, kann zwischen solchen Spielen eine Pause von höchstens 5 Minuten verlangen.
- 4.4.4 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.
- 4.4.5 Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.
- 4.4.6 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person ärztlich behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.
- 4.4.7 Die Spieler müssen während des ganzen Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters. Während der Pausen zwischen den Sätzen und Time-outs (Auszeiten) dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

5 Disziplin

5.1 Beratung

- 5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.
- 5.1.2 Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder ein Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen. Gehören die Spieler eines Doppels verschiedenen Verbänden an, kann jedoch jeder von ihnen einen Berater benennen, die aber in Bezug auf 5.1 und 5.2 als Einheit behandelt werden. Falls ein nicht dazu Berechtigter berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihm vom Spielraum (der Box).
- 5.1.3 Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen, jedoch nicht während dem Ende der Einspielzeit und dem Beginn des Spiels. Falls ein Berechtigter zu anderen Zeiten berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn zu warnen, dass ein weiterer solcher Verstoß seine Entfernung vom Spielraum (der Box) zur Folge hat.
- 5.1.4 Wenn nach einer Warnung im selben Mannschaftskampf oder im selben Spiel eines Individualwettbewerbs jemand unzulässigerweise berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihm vom Spielraum (der Box), und zwar unabhängig davon, ob es sich bei ihm um den zuvor Verwarnten handelt oder nicht.
- 5.1.5 In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkommen, wenn er selbst spielen muss, und er kann nicht durch einen anderen Berater ersetzt werden. In einem Individualwettbewerb darf er vor Ende des betreffenden Spiels nicht zurückkommen.
- 5.1.6 Weigert sich der fortgeschickte Berater, der Aufforderung nachzukommen oder kommt er vor Ende des Spiels zurück, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter darüber.
- 5.1.7 Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Kapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebenso wenig soll dadurch die Beratung zwischen einem Spieler und dem Vertreter seines Nationalverbandes oder einem Dolmetscher verhindert werden, die Erklärung einer Entscheidung dienen soll.

5.2. Fehlverhalten

- 5.2.1 Spieler und Betreuer sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairen Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a. den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegzuschlagen, gegen den Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten u.ä.
- 5.2.2 Falls ein Spieler oder Betreuer zu irgendeiner Zeit einen schweren Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei anderen Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafung nach sich ziehen könne.

- 5.2.3 Begeht ein Spieler, der verwahrt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen. (Ausnahme: 5.2.2 und 5.2.5)
- 5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.
- 5.2.5 Falls ein Spieler während eines Einzel oder Doppels seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.
- 5.2.6 Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den „unschuldigen“ Spieler in einem folgenden Einzel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 5.2.7 Begeht ein Betreuer, der verwahrt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, des betreffenden Spiels. (Ausnahme: 5.2.2)
- 5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifikation kann für das einzelne Spiel, einen Mannschaftskampf, den Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte.
- 5.2.9 Wird ein Spieler für zwei Einzel- oder Doppelspiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- 5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest eines Wettbewerbs disqualifizieren, der während dieses Wettbewerbs bereits zweimal aus dem Spielraum verwiesen wurde.
- 5.2.11 ***Ein Spieler, dessen Schläger bei offiziellen Schlägerkontrollen in einem Zeitraum von 48 Monaten insgesamt vier Mal aus beliebigen Gründen als unzulässig bewertet wurde, wird für 12 Monate für die Teilnahme an ITTF-Veranstaltungen gesperrt.***
- 5.2.12 ***Wenn ein Spieler aus irgendeinen Grund für ein Spiel, einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte ein.***
- 5.2.13 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden.

5.3 Gute Präsentation/Darbietung

- 5.3.1 Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennissports hochhalten. Vor allem müssen Spieler ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur bei Krankheit oder Verletzung aufgeben.
- 5.3.2 Jeder Spieler, der sich absichtlich nicht an die Prinzipien hält, wird in Preisgeldturnieren mit völligem oder teilweisem Verlust des Preisgeldes und/oder Sperre für ITTF-Veranstaltungen bestraft.
- 5.3.3 Wird einem Berater oder Funktionär Mittäterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass der betreffende Nationalverband auch diese Person bestraft.
- 5.3.4 Eine aus 4 Mitgliedern und einem Vorsitzenden bestehende, vom Exekutivkomitee eingesetzte Disziplinarkommission entscheidet, ob ein Verstoß begangen wurde, und – falls erforderlich – über angemessene Sanktionen. Diese Kommission entscheidet auf der Grundlage von Weisungen, die das Exekutivkomitee erlässt.
- 5.3.5 Der disziplinierte Spieler, Berater und Funktionäre kann innerhalb von 15 Tagen Einspruch gegen die Entscheidung der Disziplinarkommission beim Exekutivkomitee der ITTF einlegen. Dessen Entscheidung ist endgültig.