

# VSR-Fortbildung

Martin Becker   Ekkart Kleinod   Alexander Ohle

23. August 2022

# Themen für den heutigen Abend

OSR-Einsatz Mannschaftskampf

Schiedsrichter:in am Tisch

Regeln

Regelauslegungen

Fragerunde

Sonstiges

# **OSR-Einsatz Mannschaftskampf**

---

- 1. BL Damen: 90 Minuten (SR: 60 Minuten)
- Sonstige Ligen: 60 Minuten

## Bundessystem (alle Ligen)

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

---

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

---

- Doppel werden gespielt
- spielen bis zum Erreichen des Siegpunkts oder Unentschieden
  - 6:x
  - 5:5
  - entsprechend weniger bei Nichtvollständigkeit beider Mannschaften
- 15 Minuten Pause nach dem 4. Spiel – Pflicht

- Doppel werden gespielt
- alle Spiele werden gespielt
  - 10:0
  - 5:5
  - entsprechend weniger bei Nichtvollständigkeit beider Mannschaften

*Damen Kreisklasse spielen das Braunschweiger System*

# Bundessystem Ligenvergleich

	<i>Bundesligen</i>	<i>Regional-, Ober- und Berliner Ligen</i>
<i>Doppel</i>	spielen	spielen
<i>Ende</i>	bis Siegpunkt oder Unentschieden	alle Spiele spielen
<i>Pause</i>	15 Minuten nach 4. Spiel	keine

Die OSR bittet beide Mannschaftsführer 30 Minuten vor dem Beginn des Mannschaftskampfs zu einem kurzen Gespräch zu sich:

- schriftliche Übergabe der Mannschaftsaufstellungen an OSR
- Meldungen zeitgleich öffnen und beiden Parteien zeigen
- Doppelaufstellungen prüfen und ggf. korrigieren
- Trikotfarbe klären
- Handhabung Schlägertests
- auf pünktlichen Spielbeginn hinweisen

*Regeln A.4.6:*

*Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige helle Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von schwarz und der Farbe des Balls unterscheiden muss.*

- eine Seite schwarz und eine Seite hell
- hell = rot, grün, blau, lila/pink, violett
- wenn in LARC, dann ist alles ok

Der *Gastverein* ist verpflichtet seine Trikots auszuwechseln, wenn diese farblich nicht so von den gegnerischen Trikots abweichen, dass sie aus Sicht der Zuschauer leicht unterschieden werden können.

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

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

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

- Heimverein an Ergebnismeldung erinnern (60 Minuten nach Spielende)
- OSR-Bericht ausfüllen und abschicken
  - per E-Mail an Staffelleiter und Ekkart
  - falls nicht anders geht: einscannen oder abfotografieren oder per Post an Ekkart
- OSR-Berichte, Mailadressen, ...

<https://www.tt-schiri.de/einsatzinformationen/osr-berichte/>

# Schiedsrichter:in am Tisch

---

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



# Regeln

---

# Wichtigste Regeländerungen 2022

- Schläger: A.4.4, A.4.5, A.4.6, A.4.7.1
- Spielmaterial: B.2.1.1
- Spielkleidung: B.2.2.8, B.2.2.9
- Schlägertests: B.2.4.2.2
- Table Tennis Review: B.2.7, B.3.3.3
- Proteste: B.3.3.5.1, B.5.2.13, B 5.2.14, B.5.3.4, B.5.3.5

## 👉 Regeln A.4.1

*Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig, das Schlägerblatt jedoch ist eben und unbiegsam.*

## 👉 Regeln A.4.4

*Das Schlägerblatt, jede Schicht innerhalb des Schlägerblatts und jede Schicht des Belagmaterials oder Klebstoffs auf einer zum Schlagen des Balls genutzten Seite ist durchgehend und gleichmäßig dick. Daran kann Material angebracht sein, das sich als Griff eignet, um den Schläger festzuhalten.*

## Regeln A.4.5

*Das Belagmaterial bedeckt das Schlägerblatt vollständig und steht nicht darüber hinaus. Nur der dem Griff am nächsten liegende Teil des Schlägerblatts, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt bleiben oder mit beliebigem Material bedeckt sein.*

## Regeln A.4.6

*Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt. Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige helle Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von schwarz und der Farbe des Balls unterscheiden muss.*

## 👉 Regeln A.4.7

*Das Belagmaterial darf vor der Benutzung weder physikalisch noch chemisch oder anderweitig behandelt werden.*

## 👉 Regeln A.4.7.1

*Geringfügige Abweichungen bei der Durchgängigkeit der Belagoberfläche oder der gleichmäßigen Farbgebung sowie hilfreiche oder schützende Zusätze können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Belagoberfläche nicht merklich verändern.*

## Regeln B.2.4.2.2

*Grundsätzlich wird der Schlägertest vor dem Spiel durchgeführt. Schlägertests nach dem Spiel werden nur dann durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht rechtzeitig zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat, oder um Tests oder Untersuchungen durchzuführen, die nicht vor dem Spiel durchgeführt werden konnten.*

Die Doppelpartner eines Doppels tauschen während des Spiels die Schläger untereinander.

**Keine Absicht** Spieler müssen ihre ursprünglichen Schläger benutzen.

**Absicht** Disqualifikation wegen unerlaubten Schlägertauschs.

Bei einem Mannschaftskampf ist die vorgeschriebene Mindesttemperatur nicht eingehalten.

Was macht der OSR?

Der OSR notiert die Temperatur. Entscheidung durch spielleitende Stelle.

Will eine der Mannschaften unter diesen Bedingungen nicht spielen, wird auch dieses vom OSR nur notiert. Auch hierfür Entscheidung der spielleitenden Stelle.

Der OSR darf sich nicht weigern, zu schiedsen.

# Regelauslegungen

---

**Situation** Spieler A schlägt auf, der Ball berührt das Netz. Unmittelbar danach stützt sich der Rückschläger mit der freien Hand auf der Spielfläche ab.

→ Let

**Begründung** Da der Aufschläger mit dem Aufschlag keinen Punkt mehr erzielen kann, kommt es hier analog zur Regel zum Ballaufhalten bei Netzaufschlag (ITTR A 9.1.1) zu einer Wiederholung.

*Korrektur einer Regelauslegung von 3/2009 gemäß ITTF-Regelauslegung 2022*

## Regelauslegungen – Zerbrochener/zerstörter Ball

- Spieler zerstört absichtlich den Ball, nachdem er einen Punkt verloren hat  
→ *gelbe Karte*
- Ball zerbricht im Ballwechsel  
→ *Let*
- Spieler kommt nach dem Ballwechsel und zeigt an, dass der Ball zerbrochen ist  
→ *neuer Ball, kein Let*
- ein Spieler fordert Wiederholung  
→ *kein Let*
- beide Spieler fordern Wiederholung  
→ *Let*

- Spieler wollen den Ball während des Spiels wechseln  
→ *neuer Ball*

- *jederzeit*, sofern keine Verzögerung eintritt
- auch zwischen Ende der Einspielzeit und erstem Aufschlag
- verzögert das Coaching den Spielbeginn, fordert der Schiedsrichter den Spieler auf, zum Tisch zu kommen. Verweigert der Spieler dies, wird der Spieler durch den OSR disqualifiziert.
- *Dialog erlaubt*, sofern keine Verzögerung eintritt
- Wird gecoacht, während der Aufschläger zum Aufschlag bereitsteht, und der Hinweis soll klar ersichtlich den Gegner stören, handelt es sich um *Fehlverhalten*.

- Langes Unterhemd/-hose sind erlaubt, muss nicht Trikot-/Hosenfarbe entsprechen
- Kopftücher grundsätzlich erlaubt, keine Erlaubnis durch OSR notwendig

*Einzigste Einschränkung: darf nicht in Ballfarbe sein, wenn die Fläche groß genug ist*

- Direkt nach dem Einzel eines Mannschaftskampfes wirft Spieler A den Schläger und der Schiedsrichter zeigt gelb/rot (2 Strafpunkte).
- Direkt nach dem Einzel desselben Mannschaftskampfes wirft Spieler B den Schläger und der Schiedsrichter zeigt gelb/rot (1 Strafpunkt).
- Anschließend treten beide zum gemeinsamen Doppel an.

→ *gelb/rot (2 Strafpunkte)*

→ *Spielstand 0:0*

*Jedes Spiel im Mannschaftskampf beginnt mit 0:0 Punkten.*

- Aus Ärger beschädigt ein Spieler eine Seite seines Schlägers und möchte den Schläger wechseln.
- *Schlägerwechsel nicht erlaubt*, aber Spieler kann mit unbeschädigter Seite weiterspielen
- jeder Schlag mit beschädigter Seite – Punkt für Gegner

Reinigung von Schlägerbelägen während der Satzpausen

- Abwischen des Schlägers am Trikot oder Handtuch erlaubt
- Säuberung mit Schwamm/Lappen, Wasser oder Reinigungsmitteln nicht erlaubt

TT-Regeln B 4.2.5

*In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt. [...]*

- Noppengummi mindestens 10 und höchstens 30 gleichmäßig verteilte Noppen pro  $\text{cm}^2$
- unzulässig, wenn mehr als zwei aneinanderhängende Noppen in der Mitte des Belages (Trefferfläche) fehlen.
- am Rand dürfen auch mehr als zwei aneinanderhängende Noppen fehlen

- SR oder SRA kann Spieler verwarnen, wenn zum ersten Male in dem betreffenden Spiel zweifelhafter Aufschlag
- jeder weitere zweifelhafte Aufschlag ist unzulässig
- Verwarnung auch möglich, wenn im gleichen Spiel bereits ein klar falscher Aufschlag

- beide Mannschaften in Mindeststärke anwesend
  - Spielbeginn
- mindestens eine Mannschaft nicht in Mindeststärke anwesend
  - Karenzzeit: max. 30 Minuten
  - Karenzzeit bei Koppelspielen: max. 60 Minuten

# Fragerunde

---

Ein Spieler bringt einen Zettel mit, den er in die Handtuchbox legt. Bei jeder Handtuchpause schaut er kurz auf den Zettel.

1. zulässig, sofern das Spiel nicht verzögert wird
2. Verwarnung
3. Ermahnung, danach Verwarnung

Ein Spieler bringt einen Zettel mit, den er in die Handtuchbox legt. Bei jeder Handtuchpause schaut er kurz auf den Zettel.

1. *zulässig, sofern das Spiel nicht verzögert wird*
2. Verwarnung
3. Ermahnung, danach Verwarnung

Nach verlorenem Satz werden beide Spieler einer Doppelpaarung zeitgleich ausfällig; einer flucht laut, während der andere ein Loch in die Umrandung tritt.

1. „gelb“ für einen Spieler, „gelb-rot“ für den anderen
2. „gelb“ für beide Spieler
3. „gelb“ für einen Spieler, Ermahnung für den anderen
4. Ermahnung für beide Spieler

Nach verlorenem Satz werden beide Spieler einer Doppelpaarung zeitgleich ausfällig; einer flucht laut, während der andere ein Loch in die Umrandung tritt.

1. „gelb“ für einen Spieler, „gelb-rot“ für den anderen
2. „gelb“ für beide Spieler
3. „gelb“ für einen Spieler, Ermahnung für den anderen
4. Ermahnung für beide Spieler

Nach Ablauf von einer Minute ruft der SRaT „Zeit“; der Spieler reagiert nicht. Auch nach nochmaligem Rufen des SRaT reagiert der Spieler nicht.

1. dritter Ruf
2. „gelb“ für den Spieler
3. „gelb“ für den Coach
4. „gelb“ für den Spieler oder Coach (situations- und altersabhängig)

Nach Ablauf von einer Minute ruft der SRaT „Zeit“; der Spieler reagiert nicht. Auch nach nochmaligem Rufen des SRaT reagiert der Spieler nicht.

1. dritter Ruf
2. „gelb“ für den Spieler
3. „gelb“ für den Coach
4. *„gelb“ für den Spieler oder Coach (situations- und altersabhängig)*

Spieler A spielt sich mit drei verschiedenen Schlägern ein und erklärt auf Nachfrage, dass er sich vor dem Spiel für einen Schläger entscheiden werde. Sein Gegner X protestiert. Ist das Verhalten von Spieler A zulässig?

1. nicht zulässig, Spieler A muss sich für einen Schläger entscheiden
2. zulässig
3. zulässig, wenn alle drei Schläger vor dem Spiel getestet wurden

Spieler A spielt sich mit drei verschiedenen Schlägern ein und erklärt auf Nachfrage, dass er sich vor dem Spiel für einen Schläger entscheiden werde. Sein Gegner X protestiert. Ist das Verhalten von Spieler A zulässig?

1. nicht zulässig, Spieler A muss sich für einen Schläger entscheiden
2. *zulässig*
3. zulässig, wenn alle drei Schläger vor dem Spiel getestet wurden

Spieler A hält den Schläger so, dass der rote Schlägerbelag (glatt) auf der Vorhandseite liegt. Er spielt dann einen korrekten Vorhandaufschlag, dreht jedoch im letzten Augenblick den Schläger so, dass er den Ball mit der schwarzen Seite (Noppe) spielt. Spieler X spielt den Ball ins Netz.

1. Punkt für Spieler A.
2. Punkt für Spieler X.
3. Wiederholung.

Spieler A hält den Schläger so, dass der rote Schlägerbelag (glatt) auf der Vorhandseite liegt. Er spielt dann einen korrekten Vorhandaufschlag, dreht jedoch im letzten Augenblick den Schläger so, dass er den Ball mit der schwarzen Seite (Noppe) spielt. Spieler X spielt den Ball ins Netz.

1. *Punkt für Spieler A.*
2. Punkt für Spieler X.
3. Wiederholung.

## Sonstiges

---

- Schiriseiten  
<https://www.tt-schiri.de/>
- BTTV  
<https://www.bettv.de/>
- DTTB (immer noch nicht gut sortiert)  
<https://www.tischtennis.de/>
- ITTF (noch schlechter)  
<https://www.ittf.com/>

Schöne Einsätze.