

Wenn wir Schiedsrichter unsere **Aufgaben** erfüllen wollen, so kann dies nur funktionieren, wenn wir in unseren Aktionen / Reaktionen den Spielern / Betreuern sowie dem Publikum / Medien gegenüber eine **Einheit** bilden.



Wir Schiedsrichter wollen / sollen mit unserer Arbeit den Spielern / Betreuern und Zuschauern garantieren, dass in jedem Spiel, in **jeder Box** die **gleichen Regeln gelten** und die **gleichen Fehler geahndet** werden.



Dies führt zu mehr

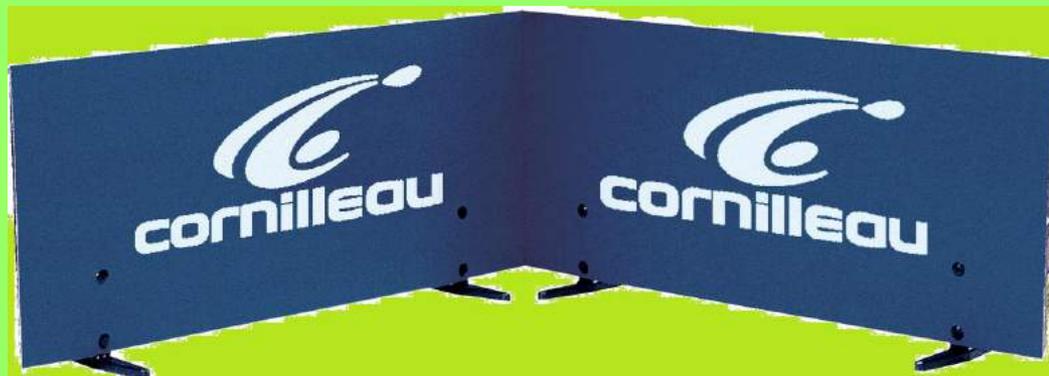
Sicherheit

für alle Beteiligten
und fördert einen
**harmonischen
Spielverlauf.**



Ein SR steigt nicht über die Bande.

Sondern öffnet die Bandenumrandung, und geht durch diese Öffnung in oder aus der Box.



Seid einheitlich in Bezug auf:

Überprüfung der **Korrektheit**
des **Aufschlages** [seid überzeugt].

Anzählen eines
unkorrekten Aufschlages.

Ahndung eines Spielers bzgl.
unsportlichen **Benehmen**.

Beobachtung u. **Verwarnung**
ggf. **Wegschicken** des / der
Betreuer [**Coaches**].



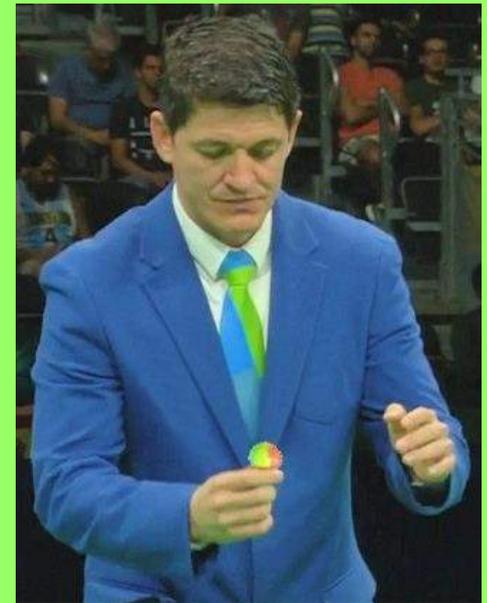
Seid einheitlich in Bezug auf:

Auslosung

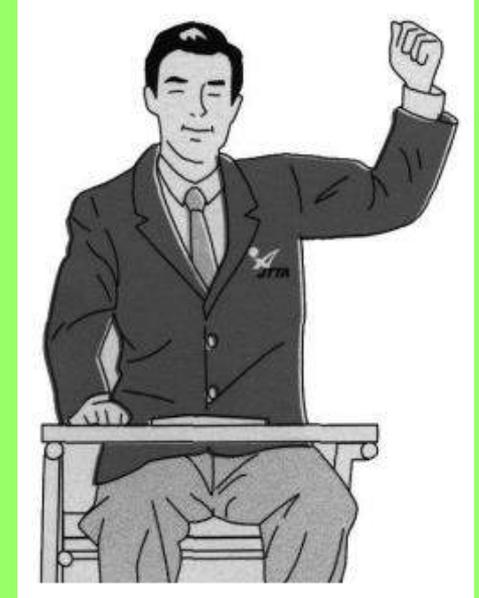
(erster Auf- / Rückschläger
bzw. Seitenwahl)

Ankündigung des nächsten
Aufschlägers mittels
Handzeichen.

Ankündigung eines „Let“
(Wiederholung) plus Handzeichen.



Schiedsrichter sollten folgende Handzeichen verwenden.



1. Nächster Aufschläger
(Satzbeginn/Aufschlagwechsel)
Dieses Zeichen ist
inzwischen
bei allen Internationalen
Veranstaltungen Pflicht.

2. Let (Wiederholung)
(Das universale
Stopp-Zeichen)

3. Punkt

[grundsätzlich nicht
notwendig wenn der
SR ein Zählgerät in
Verwendung hat]

Schiedsrichter sollten folgende Handzeichen verwenden.



1. Nächster Aufschläger

(Satzbeginn/Aufschlagwechsel)
Dieses Zeichen ist inzwischen bei allen Internationalen Veranstaltungen Pflicht.



2. Let
(Wiederholung)
(Das universale Stopp-Zeichen)



3. Punkt

Ober- und Unterarm bilden einen rechten Winkel;
die Hand ist geschlossen
(wenn auch nicht unbedingt, wie in Asien üblich, zur Faust geballt.)

Seid einheitlich in Bezug auf:

Zeigen der weißen Karte
(richtige Tischhälfte legen),

bzw. **gelben** Karten,
gelb/roten Karten.

Ankündigung von
Spiel- / Satzbeginn
und **Spiel- / Satzende.**

kurz: in allen wichtigen
Entscheidungen u. Anweisungen.

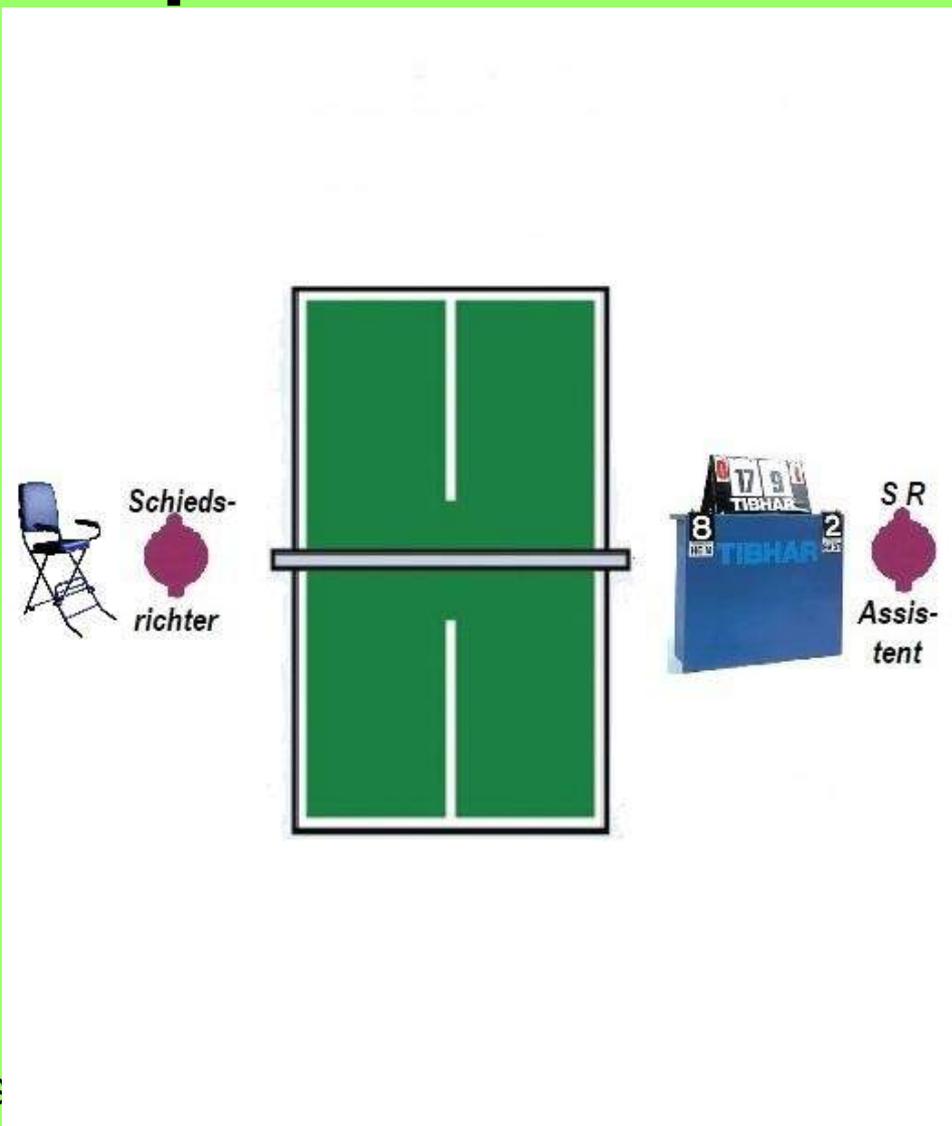


Schiedsrichterpositionen

vor Spielbeginn

Schiedsrichter
stehend und auf
Spieler wartend

Der Schiedsrichter-
Assistent nach Messen
der Netzhöhe wartend
beim SR - Tisch



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 unbedingt erforderlich ist.



Schiedsrichterpositionen während des Spiels



Bitte so nicht !?!?!?



Bei Doppel-Spielen sollte der SR stehen,
wenn sein Stuhl nicht hoch genug ist,
um klar sehen zu können,
ob beim Aufschlag der Ball in die
richtige Spielfeldhälfte aufspringt.

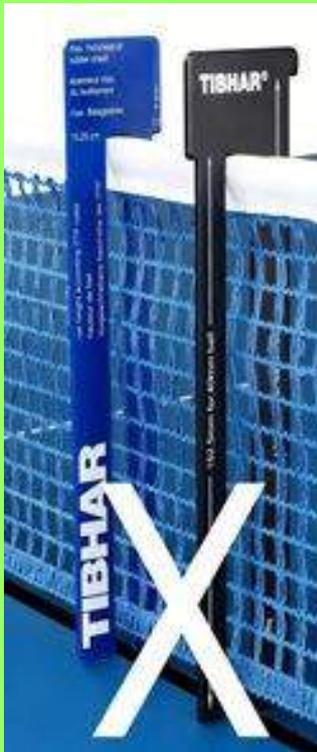


Bei Einzel-Spielen zu stehen, ist nicht zu empfehlen, da dann die Sicht der Zuschauer unnötig behindert wird.

Der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent kontrolliert vor jedem Spiel die Netzhöhe.



Der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent kontrolliert vor jedem Spiel die Netzhöhe.



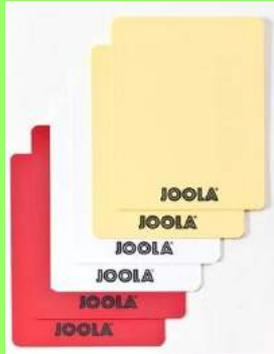
Mit der 100g Netzlehre alleine ist es nicht möglich, die Netzhöhe 100 % richtig einzustellen.

Mit der 100g Netzlehre ist es nur möglich, die Netzspannung zu messen und einzustellen.

Der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent kontrolliert vor jedem Spiel die Netzhöhe.

Die Netzhöhe sollte nur mit Plastiknetzlehren (ideal 3 Stk.) eingestellt werden.





ÖTT Spielbericht

Datensatzische Nachschreibenschriften

Match Report Form with fields for player names, scores, and match details.



Table with columns for player names and scores, likely a tournament bracket or score sheet.



Table with columns for player names and scores, likely a tournament bracket or score sheet.

Kontrolliere bitte vor dem Spiel:

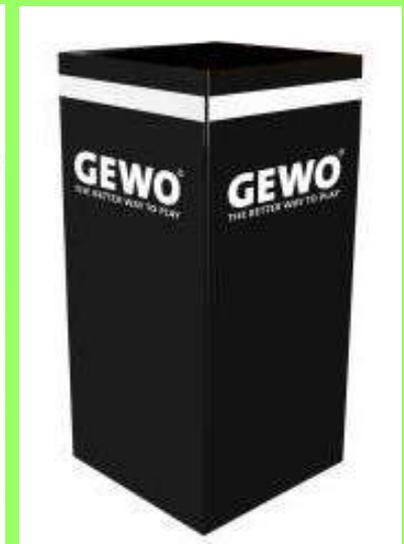
Weißer / gelber / roter Karte / Stoppuhr /
Netzlehre-Plastik und 100 g Netzlehre /
Jeton / Schreibgerät / Papier für Notizen
(Auf- oder Rückschläger) / SR-Zettel

Spielunterlage / Belagstabelle / Lupe /
Starterliste mit Rückennummern /
Ballschachtel mit 3 Bällen nach selektierter
Vorwahl der Spieler. (außerhalb der Box)

„SR-Zettel von der Turnierleitung geholt ?“

Ein SR hat alle seine benötigten Utensilien bei sich in den Sakkotaschen, bitte keine Hand- oder Tragtaschen mit in die Box zu nehmen.





Bitte keine Hand- bzw. Sporttaschen oder Wasserflaschen in der Box zuzulassen.



3.2.3.2 Die folgenden Materialien und Gegenstände gelten als Bestandteil des Spielraums (der Box):

der Tisch einschließlich der Netzgarnitur, Schiedsrichtertische und -Stühle, Zählgeräte,



Handtuchbehälter, Ballbehälter, gedruckte Tischnummern, Umrandungselemente,

Fußbodenbeläge sowie Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrandungen.

1.1. Boxkontrolle

Der Spielraum muss sauber sein

(keine leeren Flaschen,
vergessene Handtücher oder
andere liegengebliebene Gegenstände).

Wasser auf dem Tisch oder in der Box
muss **weggewischt** werden (**Unfälle!**).

Zählgerät auf **blank** gestellt.

Netzkontrolle (Höhe und Spannung)
vor jedem Spiel prüfen.



1.1. Boxkontrolle

Sind alle **Umrandungen** (Banden) **geschlossen und ausgerichtet?**

Keine Handtücher über d. Boxenumrandung
[am Untergestell des Tisches **hängend**]
regelkonform wäre im Handtuchbehälter.

Sporttaschen sowie Wasserflaschen
müssen (beim Coach) **außerhalb**
der Box aufbewahrt werden.

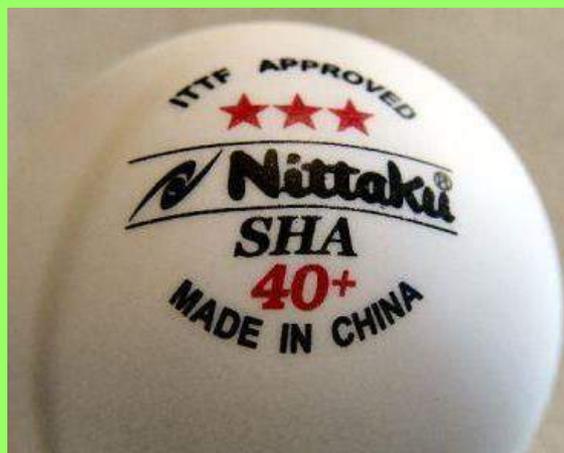


Bälle selektieren BALLAUSWAHL



Vor Beginn eines Spieles beide Spieler oder Mannschaften auffordern bzw. zu bitten, sich Bälle auszusuchen.

Und dem Schiedsrichter in einer qualitativen Reihenfolge 1-2-3-4-5 zu übergeben.



Bälle selektieren

BALLAUSWAHL



Lt. ÖTTV Handbuch: 3.4.2 Spielgerät

3.4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle **nicht** im Spielraum (der Box) auswählen.

Speziell in der Bundesliga ist es sehr ratsam seit der Einführung der Plastikbälle nicht wie bisher nur 3 Bälle aussuchen zu lassen, sondern eventuell 4 bis 5 Bälle.

1.2. Begrüßung der Spieler



1.2. Begrüßung der Spieler

Begrüßt die Spieler mit **Handschlag**.
Bittet sie, falls sie noch den Trainingsanzug tragen, sich in der Spielkleidung zum Einspielen zu begeben.

(kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd [Leibchen] sowie Röckchen oder Shorts) oder einteiliger Sportdress.

keine Verzögerung nach der Einspielzeit.

1.2. Begrüßung der Spieler

Kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd [Leibchen] sowie Rökchen oder Shorts, oder einteiliger Sportdress...

Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des OSR getragen werden.



1.2. Begrüßung der Spieler

Lt. ÖTTV Handbuch:
 3.2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Hemds, muss sich die Hauptfarbe von Hemd, Rökchen oder Shorts eindeutig von **der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.**



1.3. Bekleidungskontrolle

T-Shirts und Shorts müssen dem Reglement entsprechen und dürfen **keine unerlaubte Werbung** (für Alkohol, Tabakwaren, Drogen etc.) oder **anstößige Aufschriften** enthalten.

Die Hauptfarbe der Sportbekleidung muss sich eindeutig von der Farbe des Balles unterscheiden, glänzende störende Gegenstände oder Verzierungen, die den Gegner stören, dürfen nicht getragen werden.

(definitive Entscheidung liegt beim OSR)

1.4. Schlägerkontrolle

(int. in Call Area, ÖTTV Bundesliga in der Box)

Vergleicht die Beläge mit der *aktuellen Belagsliste* (LARC); die Beläge müssen **durchgehend unbeschädigt**, leuchtend rot bzw. schwarz und **nicht reflektierend** (matt) sein, sowie müssen das **ITTF-Logo** bzw. auch die **LARC Nummer** so nahe wie möglich in der Nähe des Griffes platziert sein.



LARC N°	LARC N° SUPPLIER	LARC N° SUPPLIER	LARC N° SUPPLIER
001	001	001	001
002	002	002	002
003	003	003	003
004	004	004	004
005	005	005	005
006	006	006	006
007	007	007	007
008	008	008	008
009	009	009	009
010	010	010	010
011	011	011	011
012	012	012	012
013	013	013	013
014	014	014	014
015	015	015	015
016	016	016	016
017	017	017	017
018	018	018	018
019	019	019	019
020	020	020	020
021	021	021	021
022	022	022	022
023	023	023	023
024	024	024	024
025	025	025	025
026	026	026	026
027	027	027	027
028	028	028	028
029	029	029	029
030	030	030	030
031	031	031	031
032	032	032	032
033	033	033	033
034	034	034	034
035	035	035	035
036	036	036	036
037	037	037	037
038	038	038	038
039	039	039	039
040	040	040	040
041	041	041	041
042	042	042	042
043	043	043	043
044	044	044	044
045	045	045	045
046	046	046	046
047	047	047	047
048	048	048	048
049	049	049	049
050	050	050	050
051	051	051	051
052	052	052	052
053	053	053	053
054	054	054	054
055	055	055	055
056	056	056	056
057	057	057	057
058	058	058	058
059	059	059	059
060	060	060	060
061	061	061	061
062	062	062	062
063	063	063	063
064	064	064	064
065	065	065	065
066	066	066	066
067	067	067	067
068	068	068	068
069	069	069	069
070	070	070	070
071	071	071	071
072	072	072	072
073	073	073	073
074	074	074	074
075	075	075	075
076	076	076	076
077	077	077	077
078	078	078	078
079	079	079	079
080	080	080	080
081	081	081	081
082	082	082	082
083	083	083	083
084	084	084	084
085	085	085	085
086	086	086	086
087	087	087	087
088	088	088	088
089	089	089	089
090	090	090	090
091	091	091	091
092	092	092	092
093	093	093	093
094	094	094	094
095	095	095	095
096	096	096	096
097	097	097	097
098	098	098	098
099	099	099	099
100	100	100	100

1.4. Schlägerkontrolle

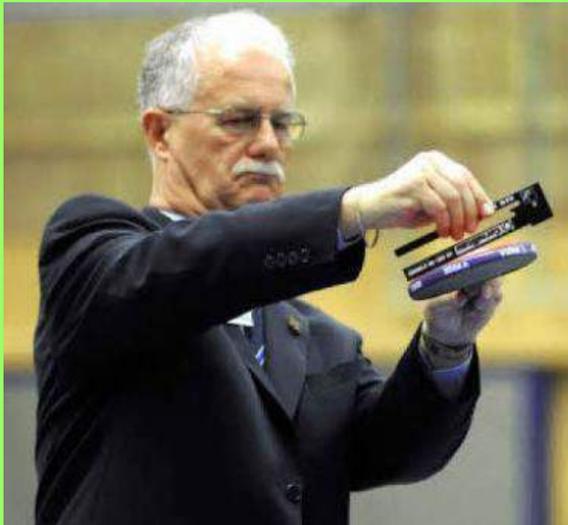
(int. in Call Area, ÖTTV Bundesliga in der Box)

Wird ein Schläger von einem [**Penholder**] **Spieler** nur auf der einen Seite zum Schlagen benutzt, so kann die **andere Seite** mit der entsprechenden **anderen Farbe (leuchtend rot oder schwarz)** bemalt sein, jedoch **nicht reflektierend**.



Ein SR schaut sich die Schläger-Beläge vor dem Spiel an (Vergleich mit LARC, Überprüfung auf Einrisse oder andere Beschädigungen usw.) und misst mit der Netzlehre oder Lupe die Belagsdicke. (BUNDESLIGA)

Bitte nicht über das Kantenband und nicht über das Branding (Markenkenbezeichnung) messen.



Lt. ÖTTV Handbuch

2.4.4 Das Belagmaterial

mu
be
nic
De
Te
erf
eir



hinausstehen.
en liegende
den Fingern
ckt oder mit
l belegt sein.

Das Kleben

(mit legalen
Klebern nur
erlaubt in dem

vorgesehenen Klebebereich)

ist in der **ganzen Halle verboten!**

Zuwiderhandelnde müssen dem

OSR gemeldet werden.



Das Kleben

3.2.4.5 (lt. ÖTTV Handbuch)

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.

Die “Austragungsstätte” umfasst das Gebäude, in dem die
Veranstaltung stattfindet sowie dazugehörige Bereiche
und Einrichtungen.

Lt. ÖTTV Handbuch 3.4.2.4

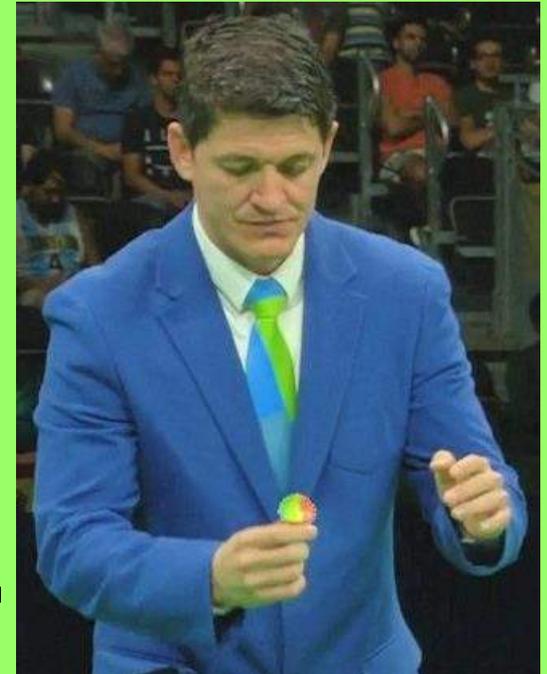
Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er **unabsichtlich** so schwer **beschädigt wird**, dass er nicht mehr benutzt werden kann.

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. 42

1.5. Auslosung

(für ersten Auf- / Rückschläger bzw. Seitenwahl)

Die Auslosung muss
**vor der 2-minütigen
Einspielzeit** stattfinden.
Einen **Jeton** aufwerfen u.
mit der **Hand** auffangen.



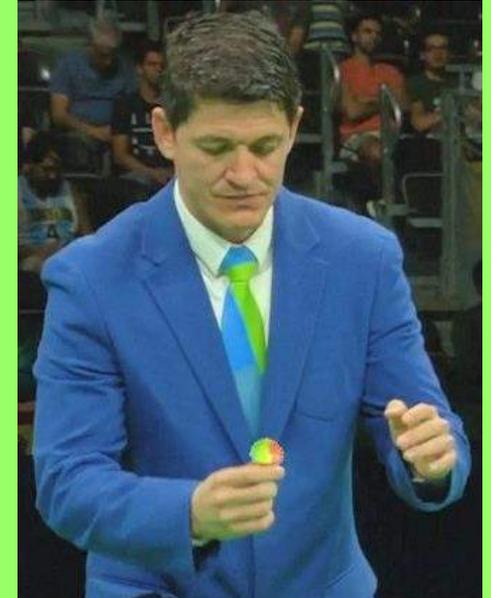
(nicht auf den Tisch fallen lassen u. nicht nochmals umdrehen
(z.B. auf den anderen Handrücken), dann den
Gewinner seine **Wahl treffen** lassen.

1.5. Auslosung

(für ersten Auf- / Rückschläger bzw. Seitenwahl)

auf dem **SR-Zettel** mit der Entsprechenden **Seite** (**R oder L**) den Aufschläger vermerken.

(im Doppel auch den Rückschläger)



Achtung: der **Verlierer** des Loses hat das **Recht**, die **Seite** (oder falls die vom Gewinner gewählt wurde, den **Auf- oder Rückschlag**) zu wählen.

1.5. Auslosung

Den Spielern den **Spielball geben** und sie informieren, dass ab jetzt die **2 Minuten** Einspielzeit zu laufen beginnt.

Wenn wir als Schiedsrichterteam zählen, auch den **Schiedsrichter Assistenten** informieren, damit auch er den Beginn der Einspielzeit stoppen kann.

1.5. Auslosung

Wenn nur ein Schiedsrichter zählt.

Stoppuhr in Gang setzen, nach 2 Minuten "**Zeit**" [„Time“] rufen.

Danach ohne Verzögerung das Spiel beginnen.

1.6. Aufforderung zum Spiel

Achtet darauf, dass ihr die **Ansagen korrekt** (und mit lauter Stimme) macht, nämlich:



Erster Satz, Aufschlag A gegen X, 0 : 0 (null-null), mit einer Handbewegung zum ersten Aufschläger.

Ein Schiedsrichter hat eine Stoppuhr auf dem Schiedsrichtertisch liegen.

eine Armbanduhr
ist kein Ersatz.

Für **TIME OUTs** benötigt man sowieso einen zweiten Zeitnehmer.



2.3. Zeitnahme und Wechselmethode

Stoppt die Zeit, wenn der Ball aus der Box fliegt und während den Handtuch- oder anderen erlaubten Pausen.

Falls nach 10 Minuten Nettozeit weniger als 18 Punkte gespielt worden sind, wird unverzüglich die Wechselmethode eingeführt.

2.3. Zeitnahme und Wechselmethode

Spiel unterbrechen, OSR rufen, der einen Schlagzähler in die Box schickt. Ab 18 gespielten Punkten und mehr als 10 Minuten Nettozeit lässt ihr die Uhr weiterlaufen, kein Handlungsbedarf. Die Wechselmethode kann auch zu irgendeinem früheren Zeitpunkt eingeführt werden, vorausgesetzt, dass beide Spieler / Paare damit einverstanden sind.

2.4. Benehmen der Spieler

Gebrauch der gelben / roten Karten (im SR-Bericht vermerken)

Achtet darauf, dass während des gesamten Spielverlaufs in der Box eine **sportliche Atmosphäre** herrscht.

Dies soll nicht heißen, dass absolute Ruhe gefordert ist. **Emotionen** gehören zum Sport und **dürfen gezeigt werden! Freude und Enttäuschung sind erlaubte Gefühlsäußerungen.**

2.4. Benehmen der Spieler

wenn ausgelebte Gefühle aber darauf abzielen, den Gegner, bzw. den Spielverlauf zu **beeinflussen**,



2.4. Benehmen der Spieler

wenn **Aggressionen** hochkommen
und **unser Sport in Misskredit** gerät,



müssen wir eingreifen!

2.4. Benehmen der Spieler

Beim ersten Vorfall:

gelbe Karte (Verwarnung).

Beim zweiten Vorfall:

gelbe / rote Karte und **einen Punkt** für den Gegner.

Beim dritten Vorfall:

gelbe / rote Karte und **zwei Punkte** für den Gegner.

und spätestens jetzt den OSR rufen
(ev. Disqualifikation).



2.4. Benehmen der Spieler

Sollte auf einem Tisch mit SR und SR-Assistent [Schiedsrichterteam] gespielt werden und kein eigener Oberschiedsrichter anwesend sein, so agiert der SR-Assistent in diesem Fall als Oberschiedsrichter.

(z.B. Bundesliga)



2.4. Benehmen der Spieler

Fehlverhalten

(am Tisch ein Schiedsrichter
bzw. ein Schiedsrichter Assistent
kein Oberschiedsrichter)



Wegschießen des Balles.

Absichtliches Zerstören des Balles

Schimpfwörter nach

Verlust eines Ballwechsels



2.4. Benehmen der Spieler

Fehlverhalten

(am Tisch ein Schiedsrichter
bzw. ein Schiedsrichter Assistent
kein Oberschiedsrichter)



Schlägerwurf (ohne

Gefährdung eines Gegners, Offiziellen oder Zuschauers)



Schlägerwurf,

der **absichtlich** in Richtung eines
Gegners, Offiziellen oder Zuschauers geht.



2.4. Benehmen der Spieler

Fehlverhalten

(am Tisch ein Schiedsrichter
bzw. ein Schiedsrichter Assistent
kein Oberschiedsrichter)



Treten nach dem Tisch oder der Umrandung.



Absichtliches Treten nach dem
Tisch mit Beschädigung des
Tisches / der Umrandung.



2.4. Benehmen der Spieler

Fehlverhalten

(am Tisch ein Schiedsrichter
bzw. ein Schiedsrichter Assistent
kein Oberschiedsrichter)



Direkte Beleidigung eines Gegners,
eines Zuschauers oder eines Offiziellen.



Androhung einer Tötlichkeit
gegen den Gegner, einen Zuschauer
oder Offiziellen.



2.4. Benehmen der Spieler

Fehlverhalten

(am Tisch ein Schiedsrichter
bzw. ein Schiedsrichter Assistent
kein Oberschiedsrichter)



Tätlichkeit gegen

den Gegner, einen Zuschauer oder
Offiziellen unabhängig ob dies nur eine Berührung
(z.B.: Wegdrücken ohne in einer Notwehrsituation
zu sein) oder im schlimmsten Fall mehr ...

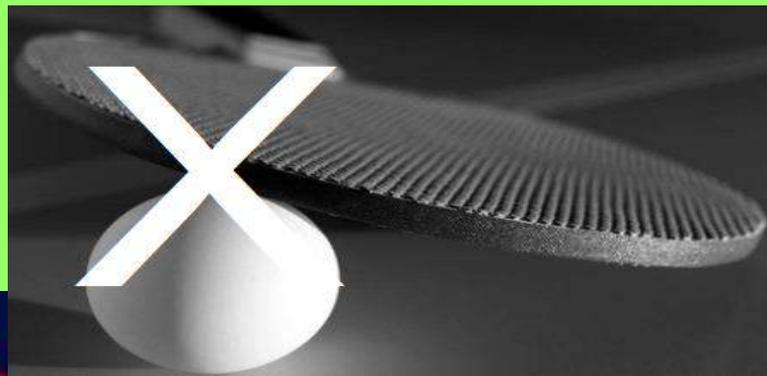


2.4. Benehmen der Spieler

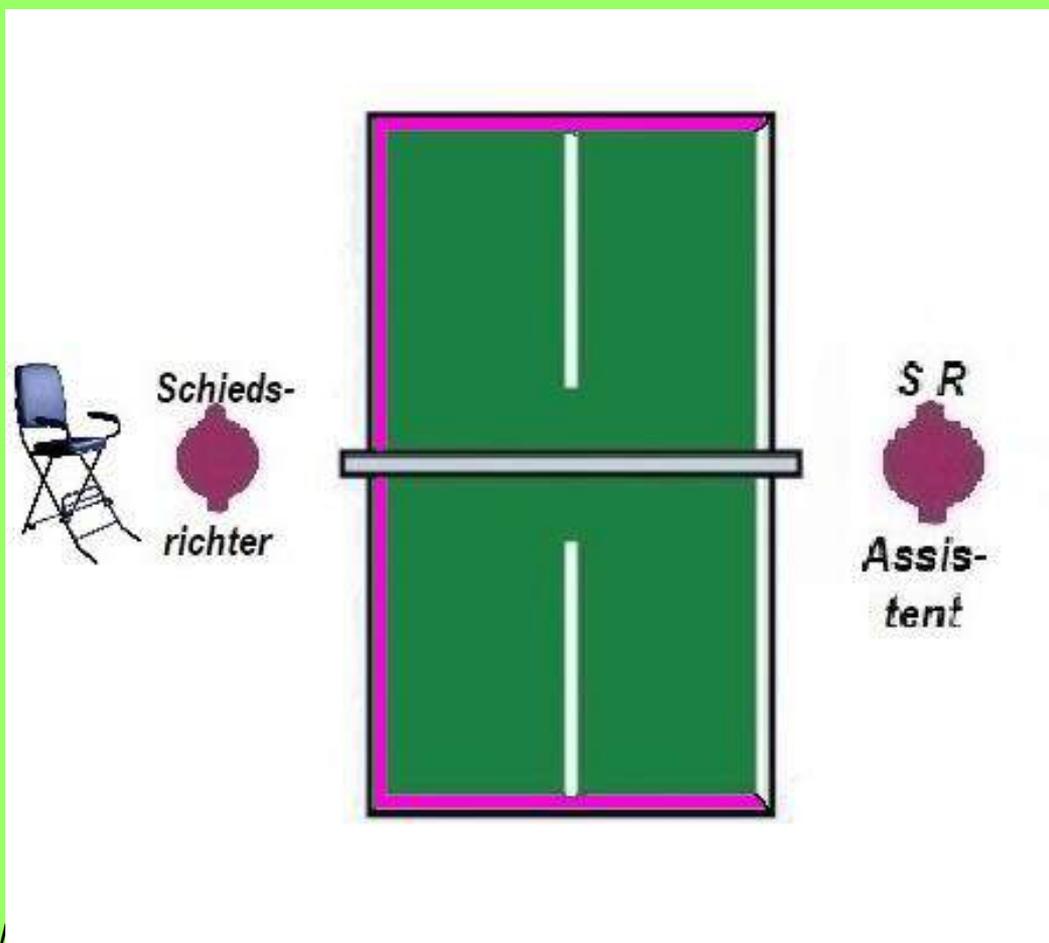
Wichtig! Strafpunkte, die **zwischen zwei Sätzen** vergeben werden, sind auf den nächsten Satzbeginn zu **übertragen**. (**der Satz beginnt dann z. B. mit 0 : 1 oder 0 : 2**)

Die Aufschlagreihenfolge erfolgt dann auch bei Strafpunkten wie bei normal gespielten Punkten.

Vor dem Einspielen und
in den Pausen ist der Ball
(Achtung richtige Ballmarke !!)
beim Schiedsrichter.



3.3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht.



2.2 Die Netzgarnitur

2.2.1 Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.



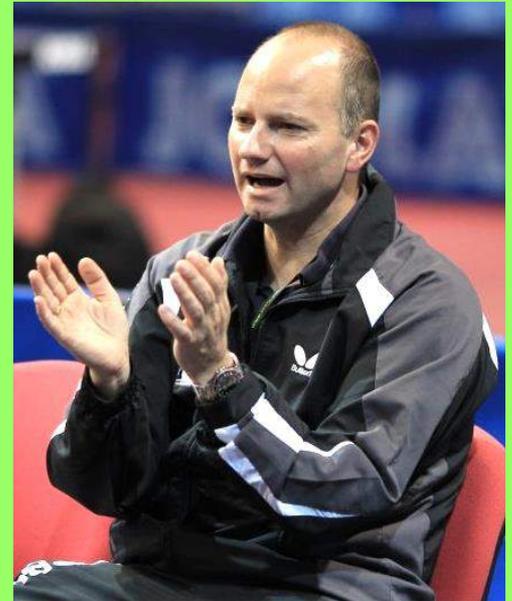
3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Lt. ÖTTV Handbuch

3.5.1.3 Die Spieler dürfen **jederzeit, außer während der Ballwechsel, beraten werden, sofern dadurch das Spiel nicht verzögert wird.** (vgl. 3.4.4.1)

Falls eine berechnigte Person einen Spieler unerlaubt berät, zeigt der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn zu warnen, dass ein weiterer Verstoß dieser Art **zu einem Verweis** vom Spielraum (der Box) führt.

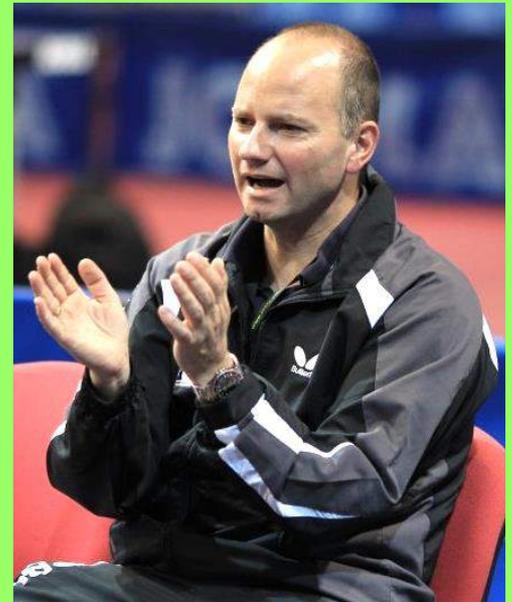


3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Die neue Regel erlaubt es, dass
zwischen den Ballwechseln

Beratung (verbal und optisch) durch Personen erfolgt,
die am Spielraum (der Box) zugelassen sind.
In Einzelbewerben ist dies der vorher bekanntzugebende
Coach. Im Mannschaftsbewerb sind dies alle Personen,
die berechtigt sind, auf der Mannschaftsbank Platz zu
nehmen. (in der Regel: Spielerinnen, Spieler der Mannschaft,
medizinische Betreuer und der Teamkapitän/Vereinsmanager⁶⁶)



3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Beidseitige KONVERSATION

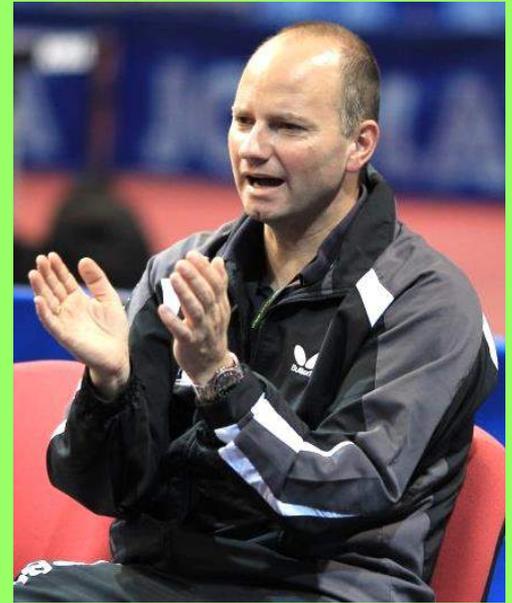
zwischen Spieler und Berater (Coach) ist

weiterhin ausschließlich nur während der
erlaubten Unterbrechungen (Pausen) zulässig.

z.B. Satzpausen, Timeout...

Zum Unterschied eines einseitigen DIALOGES

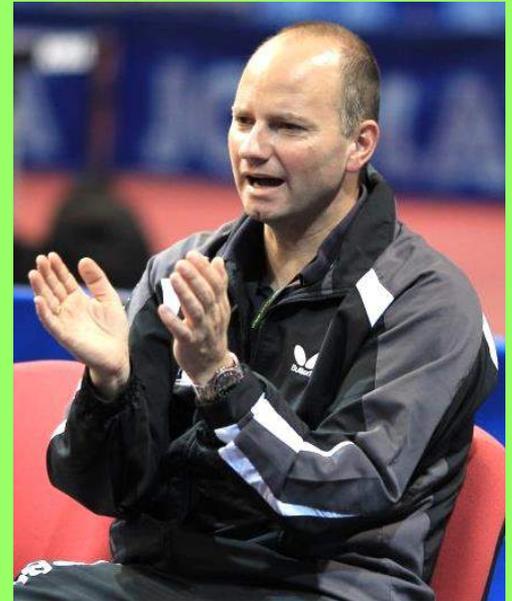
durch die Berechtigten (Berater / Coaches)



3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Einige Beispiele



Beratung nach Ende der Einspielzeit
und vor Start des Spiels,

sofern es zu keiner Verzögerung des Spielstarts kommt.

✓ Erlaubt ✓

Beratung während
des Ballwechsels.



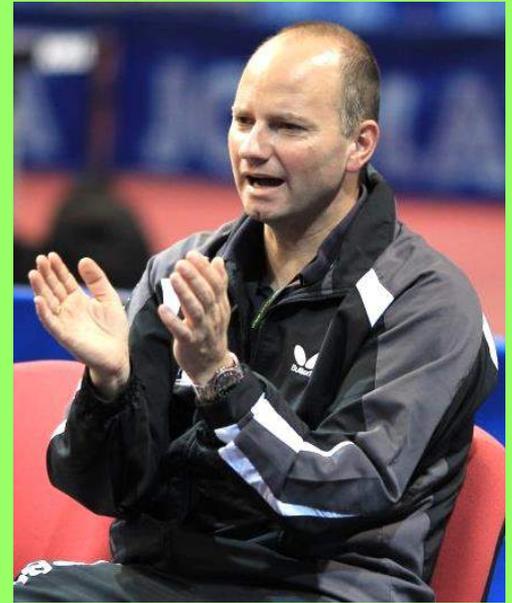
3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Einige Beispiele

Beratung zwischen den Ballwechselln, ohne
eine Verzögerung des
Spiels herbeizuführen.

Bewusstes Zugehen des Spielers auf
den Coach, um sich beraten zu lassen.



✓ Erlaubt ✓



3.5.1 Beratung

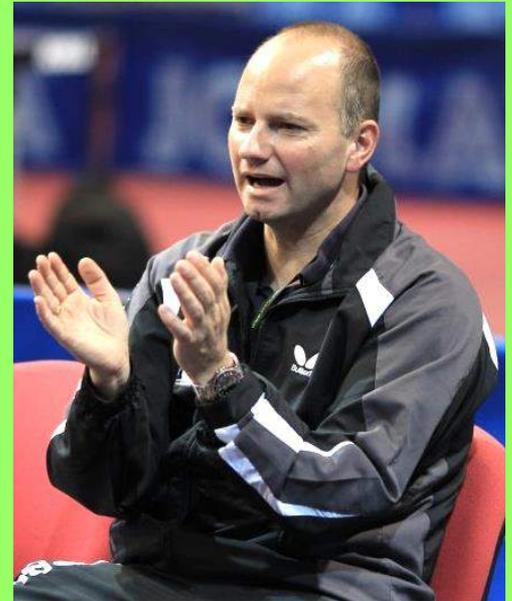
Neufassung international
per 01.10.2016

Einige Beispiele

Spieler verzögert durch sehr langsames
Aufheben des Balles das Spiel,
um Beratung zu erhalten.

Beratung, wenn der Spieler
bereit zum Service ist.

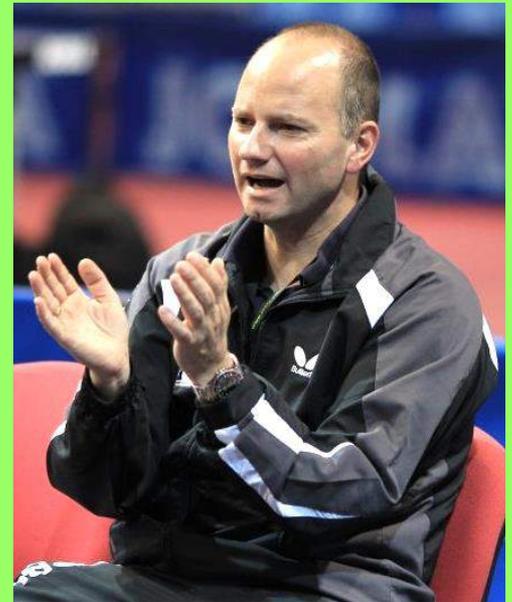
(Ball liegt auf der flachen Hand)



3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Einige Beispiele



Spieler geht zum Coach, während sein Gegner den Ball von außerhalb der Box holt und ist noch nicht zurück am Tisch, wenn sein Gegner zurückkommt.

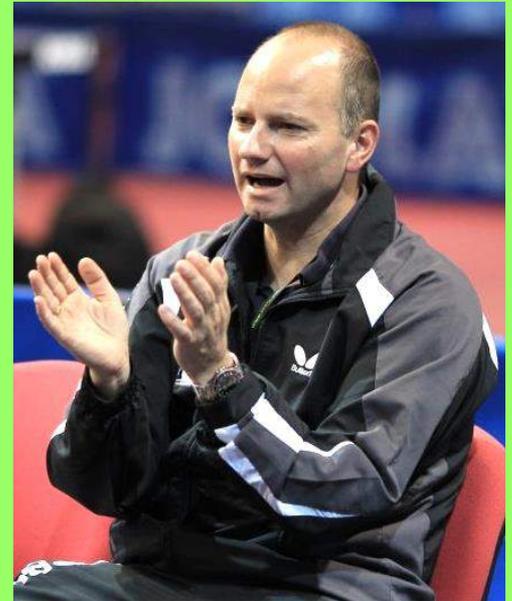


3.5.1 Beratung

Neufassung international
per 01.10.2016

Einige Beispiele

Beratung des Spielers in einer Lautstärke und/oder in einer Art und Weise, die den Gegner in unfaire Weise beeinflusst.



2.5. Regeln für „die Bank“

Ein Spieler / Paar darf nur **zwischen den Sätzen** oder in **erlaubten Pausen** beraten (beidseitige Konversation) werden.

In einem Mannschaftskampf kann der Spieler von jeder beliebigen Person beraten werden, die für die Bank zugelassen ist !

2.5. Regeln für „die Bank“



2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht
das Spiel.

Bei Situationen wie:

Fremder Ball

(oder andere Gegenstände) **in der Box,**
Umstürzen der Umrandung oder andere
außerordentliche Störeffekte.



2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht das Spiel.

Bei Situationen wie:

Sichtbare Störungen
eines Spieles
durch ein Blitzlicht,
störende
Lärmentwicklung
usw.....



2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht
das Spiel.

Bei Situationen wie:



Blut muss

sofort weggewischt werden

Fortsetzung des Spieles erst,
wenn alle Blutungen gestillt sind!

2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht das Spiel.

Bei Time-out:

jeder Spieler
(jedes Paar)
hat während
einem Spiel



die Möglichkeit, **eine** erlaubte Pause
von **maximal 1 Minute** zu verlangen.

2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht das Spiel.

Bei Time-out:

Spieler sowie
Coaches können
ein Time-out
fordern.



indem sie mit den
Händen ein "T" formen

2.6. Spielunterbrechungen

Unterbrecht das Spiel.

Bei Time-out:

Wenn ein Coach ein Time-out verlangt, so



liegt die endgültige Entscheidung im Mannschaftskampf **nicht beim Spieler.**

2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

**Während des
Time-outs
wird die
offizielle
Spielzeit
gestoppt.**



2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

Variante 1:

Die weiße Karte mit der Hand auf der Seite des betreffenden

Spielers wird in die **Höhe gehalten.**

(über Kopfhöhe des SR der SR bleibt sitzen)₈₂



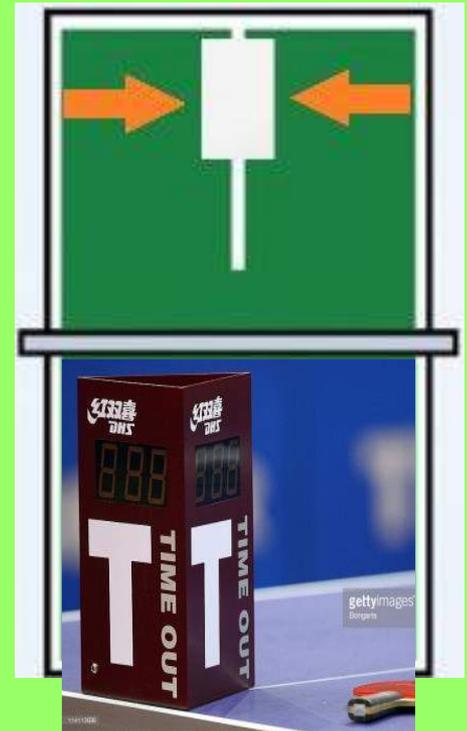
2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

Variante 2:

Die **weiße Karte** oder eine andere geeignete Markierung wird auf die **Spielhälfte** des **betreffenden Spielers** gelegt (Tischmittellinie), der das Time-out verlangt hat.

(SR steht wartend mit der Stoppuhr neben dem SR-Tisch⁸³)



2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out: Variante 2:



2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

Spätestens nach Ablauf der Minute
(oder wenn der Spieler,
der das Time-out verlangt hat,
zum Tisch zurückkehrt)
**ruft der SR "Zeit" und fordert
die Spieler zum Weiterspielen auf.**

2.6. Spielunterbrechungen



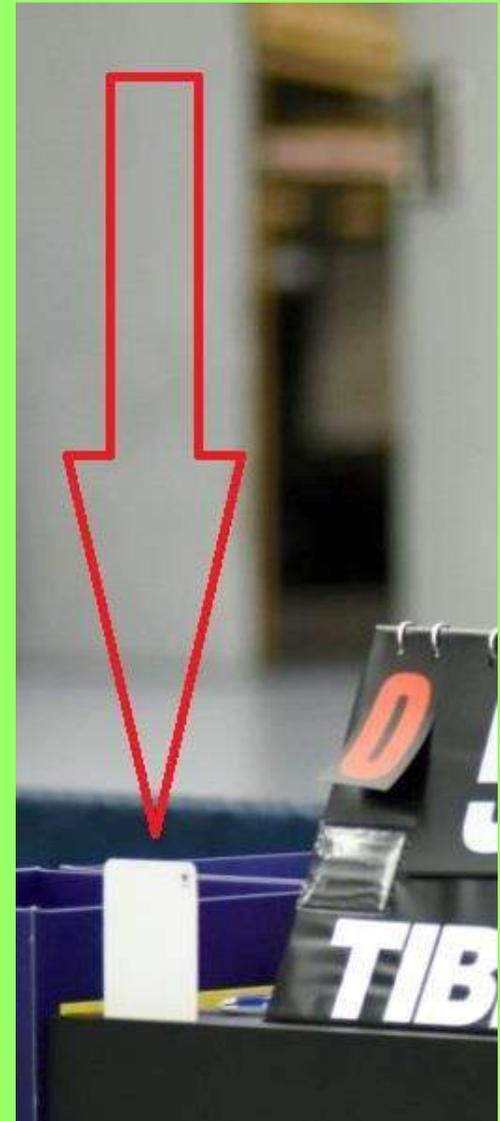
2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

Der SR nimmt die weiße Karte vom Tisch und **legt sie vorne ans Zählgerät.**

(auf der Seite des Spielers welcher das Time - out verlangt hat.)

Er vermerkt das Time - out beim entsprechenden Spieler auf dem **SR-Zettel (Spielbericht).**



2.6. Spielunterbrechungen

Bei einem Time-out:

Wichtig!

Das Spiel geht **unverzüglich** weiter, wenn der Spieler, der das Time-out verlangt hat, **zum Tisch zurückkehrt.**

Wenn der Ball im Spiel ist.....



2.10 Zählbare Punkte

2.10.1.10 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt.

Wenn der Ball nicht im Spiel ist...



Spieler berührt absichtlich
die Netzgarnitur.



Der Schiedsrichter zeigt dem Spieler für dieses Fehlverhalten eine gelbe Karte.

Lt. ÖTTV Handbuch
3.3.2.3
Der Schiedsrichter
ist verantwortlich
dafür.....

3.3.2.3.9 für
ununterbrochenes
Spiel zu sorgen;



Nach Beendigung des Spieles stellt der Schiedsrichter das ZÄHLGERÄT auf blank.

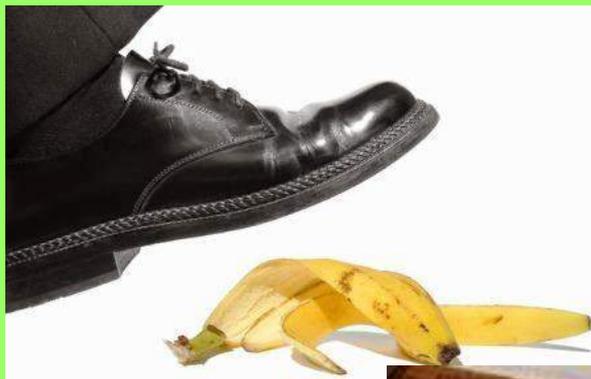


(so nicht !!!!!)



Nach Beendigung des Spieles stellt der Schiedsrichter das ZÄHLGERÄT auf blank.

Bitte Verschmutzungen kontrollieren und zu beseitigen.



Zählweise: (Kurzfassung)

Kein Spiel im Gange:
Zählgerät blank



Spieler kommen zum Tisch (zur Box):

→ **Sätze auf 0, 0**

(wenn beide / alle Spieler in der Box!)
nach Trikot- (ggf. auch Nummern-
und Schlägerkontrolle)



→ **Auslosung** (erst dann → Ballübergabe !)

Das Spiel beginnt:

„X gegen Y, 1. Satz, Aufschlag X,

→ **Punkte auf 0, 0** und gleichzeitig

(mit Handbewegung zum 1. Aufschläger) 0 - 0



Zählweise: (Kurzfassung)

Bei Service - Wechsel:
"8 - 2" (mit Handbewegung
zum nächsten Aufschläger)



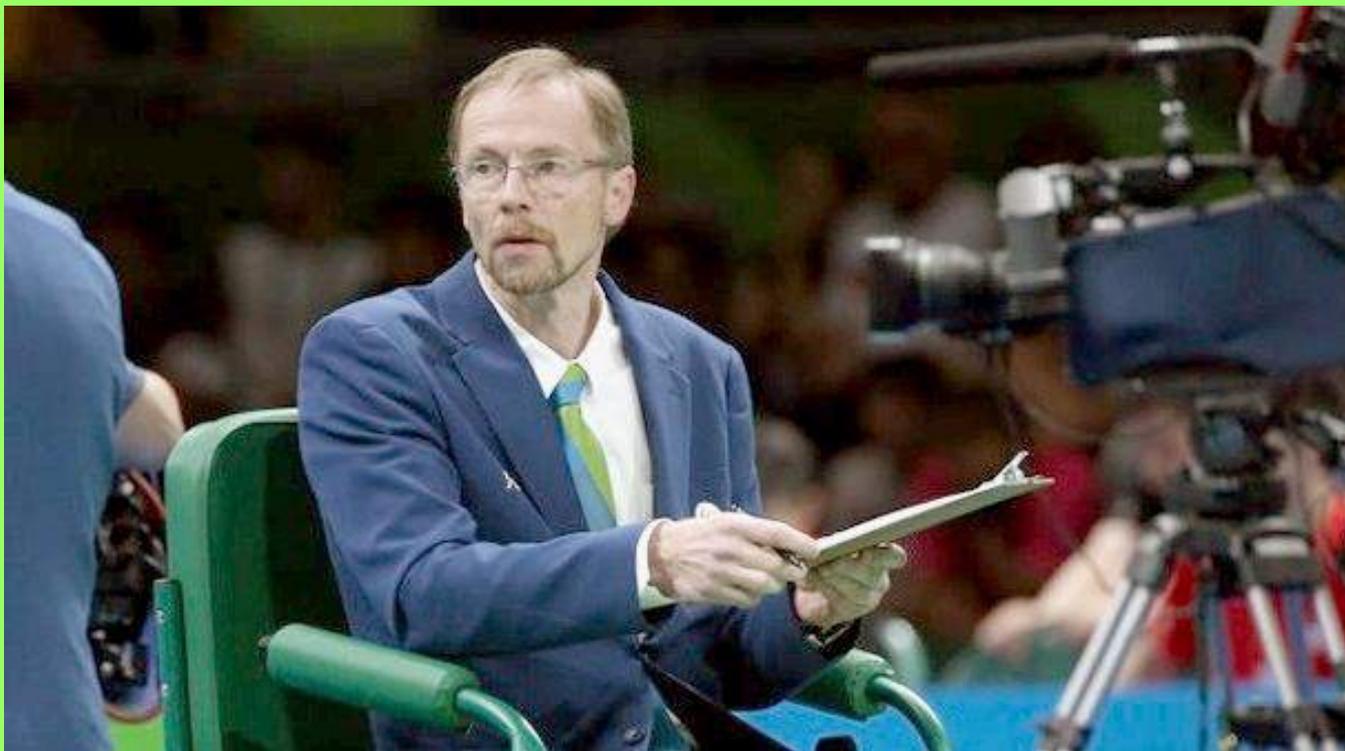
Bei Ende 1. Satz: " 11 - 9, Satz (für) X „
(mit Handbewegung zum Gewinner)

→ Anzeige bleibt !

**Einige Sekunden die Spieler
und Coaches beobachten,**

erst dann → das Ergebnis eintragen !





**Einige Sekunden die Spieler
oder Coaches beobachten,
erst dann → Ergebnis eintragen !**



Wichtig:

Zwischen den Sätzen müssen die
Schläger auf den Tisch gelegt werden.

Zählweise: (Kurzfassung)

Kurz bevor die Spieler wieder zum Tisch kommen: Richtige Satzanzeige (+ Verwarnungen, Time out !),

erst dann → „2. Satz, Aufschlag Y“
(→ Ballübergabe !),

→ **Punkte auf 0 : 0** und gleichzeitig

→ (mit Handbewegung zum Aufschläger) 0 - 0"

Bei Spiel auf 3 Gewinnsätze:

→ **Endergebnis**

→ "11 - 8, Satz und Spiel (für) X

→ (mit Handbewegung zum Gewinner),
X gewinnt das Spiel 3 - 1"



Zählweise: (Kurzfassung)

Vor dem nächsten Spiel oder
bei Verlassen
der Box
(des Tisches) →



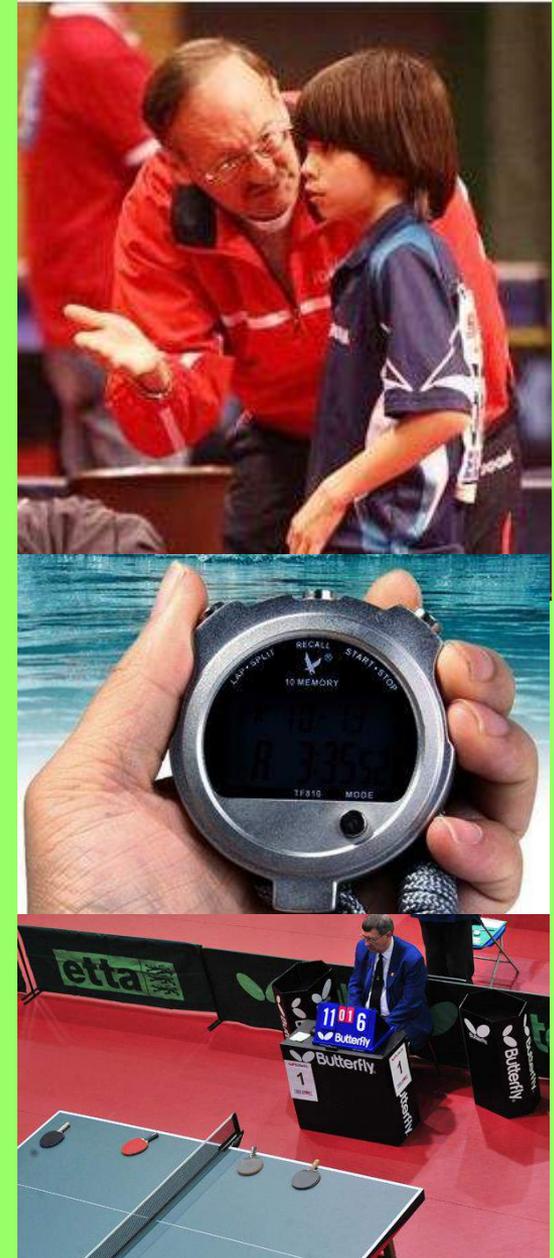
Folgende Aufgaben sind (Satzpausen) zu erledigen:

- 1) Der Spielstand wird bekanntgegeben
- 2) Feststellen, wo sich der Spielball ungefähr befindet. (außerhalb oder innerhalb der Box)



Folgende Aufgaben sind (Satzpausen) zu erledigen:

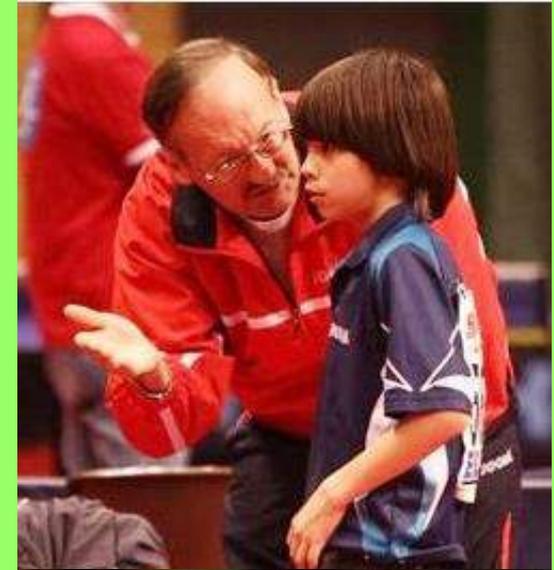
- 3) Die Stoppuhr bedienen (Satzdauer beenden und die Pausenzeit stoppen)
- 4) Beobachtung der Spieler: Werden die Schläger auf den Tisch gelegt?



Folgende Aufgaben sind (Satzpausen) zu erledigen:

5) Benehmen der Spieler (speziell der Verlierer), beobachten.

6) Den Spielball holen.



Folgende Aufgaben sind (Satzpausen)



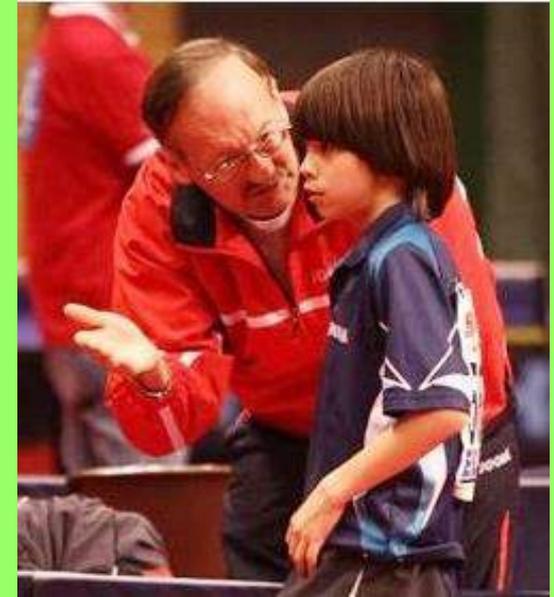
Folgende Aufgaben sind (Satzpausen) zu erledigen:

- 7) Während man den Spielball holt:
Tischoberfläche kontrollieren.
(Schweißtropfen??)
- 8) Eintragung des Satzergebnisses.



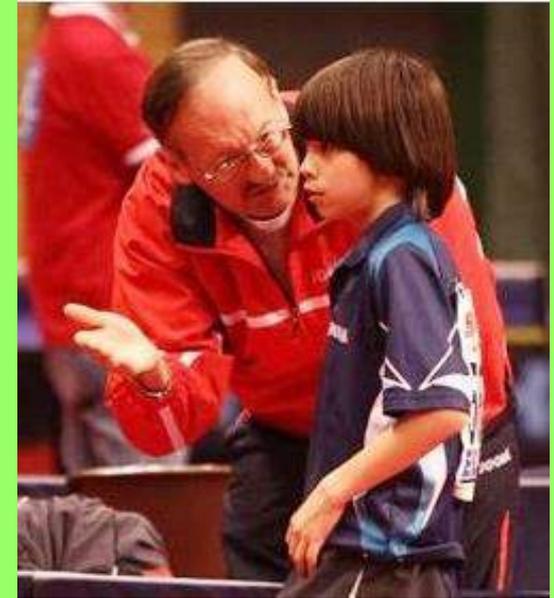
Folgende Aufgaben sind (Satzpausen) zu erledigen:

- 9) Pausenzeit beobachten und gegebenenfalls Zählgerät richtig stellen (ca. nach 45 sec.)
- 10) Nach Ende der Pausenzeit deutlich für alle vernehmbar „Zeit“ rufen.



Folgende Aufgaben sind (Satzende) zu erledigen:

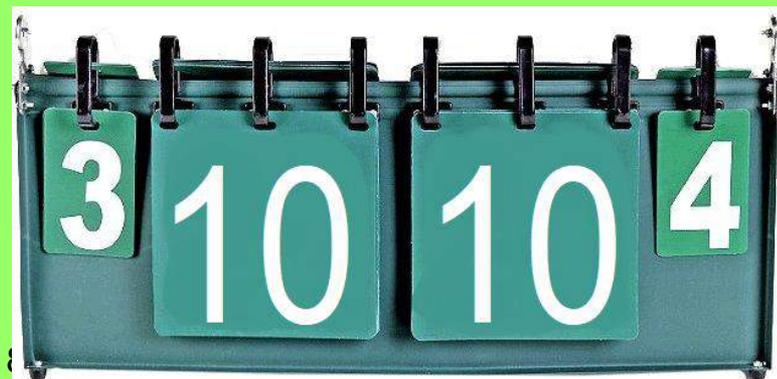
In vielen Spielen
(ÖTTV Bundesliga aber
auch bei internationalen
Turnieren) ist zusätzlich
auch die Bedienung einer
Spielstandanzeige erforderlich.



**Bei einem
Spielstand
wie bei**

20 – 20

**soll das Zählgerät auf 10 : 10
zurückgestellt
werden.**



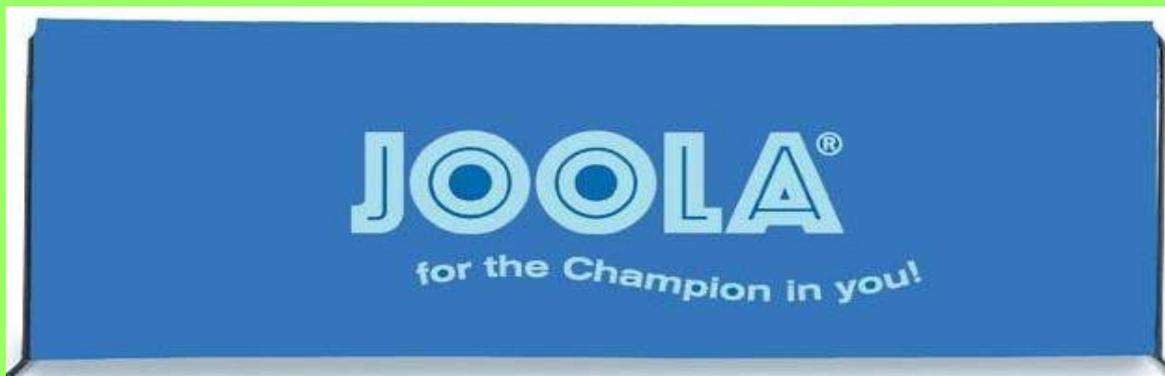


It. ÖTTV Handbuch 3.4.4.1.2
 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen
 nach jeweils 6 Punkten von Beginn
 jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel
 im Entscheidungssatz eines Individualspieles

Banden sind keine Wäscheleinen.
 (keine Handtücher bzw. Sporthemden)



So bitte nicht.....



Spielfeldumrandungen (Banden) sind dazu aufgestellt, die Spielfeldgröße zu umranden, und sind speziell bei Turnieren nicht dazu vorgesehen, von Spielern (meist Verteidigern) verschoben zu werden.



In der Zeit
zwischen
Betreten
und Verlassen
des Spielraumes
(der Box) fallen
die Spieler
unter die Zuständigkeit
des Schiedsrichters.



3. Nach dem Spiel

Den Spielball holen.

Beobachtet auch unmittelbar nach dem Spielende das Verhalten der Spieler.

Bei sehr schwerem Fehlverhalten des Spielers könnte dieser auch zu diesem Zeitpunkt noch durch den OSR disqualifiziert werden.

3. Nach dem Spiel

Schreibt das **korrekte Endergebnis**
auf den **SR-Zettel (SR- Bericht)**
(**Name des Siegers nicht vergessen!**)

Vergewissert euch, dass auch die
im Spiel vergebenen

Verwarnungen / Strafpunkte
(**gelb/rot**) **vermerkt** sind.

3. Nach dem Spiel

Setzt das **Zählgerät** auf "**blank**" zurück.

Versichert euch, dass die **Box** in einem einwandfreien Zustand ist.

Bringt den **SR-Zettel** so schnell wie möglich zur **Turnierleitung** zurück.

3. Nach dem Spiel

In jedem Fall gilt:

Wenn ihr zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels eine **Konfliktsituation in der Spielbox** erlebt, der ihr euch nicht gewachsen fühlt:

So zögert nicht, den **OSR zu rufen!**

Abschließende Bemerkung:

Was ihr mitbringen solltet, ist ein aufmerksamer und fairer Geist sowie viel.....

Freude an der Sportlichkeit.

If the Ball was broken.....

Wenn der Ball während des Ballwechsels zerbricht....

It. ITTF

SR LEVEL 3

Version 12-2016

Folie Seite 20

- a) Replace it with another of those chosen before the match or such a ball is not available, select another ball at random from a box of those specified for the competition, and then allow the players a brief practice to familiarise themselves with the new ball
- b) if the umpire is sure that the ball was broken during the rally, it is a let; if not – award a point**
- c) Advise the player that only 4 advertisements are allowed and that the shirt should be changed - if he/she refuses, call the referee

- a) Ersetze ihn durch einen anderen der vor dem Match ausgewählten Bälle oder, wenn so ein Ball nicht verfügbar ist, wähle aufs Geratewohl einen Ball aus der Schachtel der für den Wettkampf bestimmten Bälle. Erlaube dann den Spielern eine kurzes Einspielen, um sich mit dem neuen Ball vertraut zu machen
- b) Wenn der Schiedsrichter sicher ist, daß der Ball während des Ballwechsels zerbrach, ist es ein Let; andernfalls vergib den Punkt**
- c) Teile dem Spieler mit, daß nur 4 Werbungen erlaubt sind und daß das Hemd gewechselt werden muß – wenn er/sie dies verweigert, rufe den Oberschiedsrichter



KSV-HiWay-Grill	3	Kojic F.T.	0	2
TTC Wiener Neustadt	1	Chen A.	0	3

Spieler zerstört **absichtlich** den Ball.



Der Schiedsrichter zeigt dem Spieler für dieses Fehlverhalten eine gelbe Karte.

Um
 Regel-Unklarheiten
 sofort nachschauen
 zu können:
 Bitte nehmt
 ausgedruckt oder
 in elektronischer
 Form
 (z.B. im Handy
 oder Tablet)
 folgende aktuellen
 Unterlagen zu Euren
 Spielen mit:



Sportjahr 2017 / 2018



HANDBUCH

für den
Tischtennissport in Österreich

Ausgabe 7/2013

Zusammenstellung:

Handbuch-Kommission des ÖTTV

Dr. Gottfried Forsthuber
Ing. Gerhard Enders
Mag. Gerhard Hasibeder
Mag. Harald Kinzl
Dir. Manfred Müllner
Mag. Rudolf Sporrer

Chronik: Dr. Reinhold Luckeneder

Für den Inhalt verantwortlich:

Österreichischer Tischtennis Verband
Prinz Eugen Straße 12, 1040 Wien

www.oettv.org

LARC (LIST AUTHORISED RACKET COVERINGS) N° 2016A | 1 APR 2016 - 30 SEP 2016

Also available on the ITTF.com (Home > Equipment > Racket Coverings)

DATE OF PUBLICATION: 1 April 2016



The new rubbers entering LARC 2016A appear in **bold italics**, whilst other changes appear in **bold**, and both are **valid with immediate effect**. Racket coverings that are withdrawn, now appear on the last page and are valid until 30 June 2016. **So don't forget to check the last page of the LARC if you cannot find the racket covering you're looking for.**

Many racket coverings contain additional text in the rubber mould apart from the brand name and supplier's name and this does not disqualify them from the LARC. However, the brand name given in the LARC must be there (for example, Butterfly Sriver L and Butterfly Sriver S have the addition "D13"). Such texts could be positioned anywhere in the area reserved for the text on the rubber.

How to acknowledge a racket covering from LARC:

1. Make certain that you have the correct LARC (see date of validity, it is published twice a year, in April and October. Pdf files to be found on our website at all times: ITTF.com).
2. The supplier and brand names as well as the ITTF logo and eventually ITTF number should be clearly visible on the rubber.
3. These names should appear in the LARC. If in doubt, check the images/pictures on the ITTF web site.

LEGEND

[R] or [B] Indicates that this brand name is available in only red or black respectively.

"Long" Under "Pimple Type", this is used where the aspect ratio (= pimple height / pimple diameter) is larger than 0.89.

01) Supplier number, may appear in the rubber mould together with the ITTF logo.

ITTF N°	SUPPLIER	ITTF N°	SUPPLIER	ITTF N°	SUPPLIER	ITTF N°	SUPPLIER
Brand	Pimple	Brand	Pimple	Brand	Pimple	Brand	Pimple
115) 61 SECOND		95) AKKADI		Classic	Out	Ippon	In
001 Wind FT	Long	"AKKADI" is also used as part of a brand name for "DONIC".		Impuls	In	Super Champ	In
002 Lightning DS	In			Impuls Speed	In		
003 Thunder LM	In			Plasma	In	07) AVALOX / AVX	
004 Artist	Long			Trophy	In	001 Pureit	In
005 Kangaroo	In	001 V Max	In	Upgrade	In	002 Sogno	In
006 Eagle	In	002 S Max	In			Horme	In
		003 K Max	In			Mo	Long
01) 999		004 Java	In	04) ARMSTRONG		Pronte	In
"999" is also used as part of a brand name for "AKKADI", "CRACK", "GLOBE", "JUIC", "THREE NINE", "XIYING" and "XUSHAOFA".		005 L3	Long	Aka Mark Max	Out	Sterco	In
		006 K3	Out	Attack 3 Type L	Out		
		007 Hornet	In	Attack 3 Type M	Out	08) BANCO	
		008 999 Pro	In	Attack 8 Type L	Out	001 Extreme	In
				Attack 8 Type M	Out	002 Dynamic	In
889	Out	03) ANDRO		Attack 8 Type M EXX	Out	003 Ouragan	In
999 T-2	In	001 Roxon	In	Conqueror	In	004 Megaspin	In
999 T-3	In	002 Roxon 500 Pro	In	Conqueror SS	In	005 Powerfeeling	In
Super 999 T	In	003 Roxon 330	In	Hikari Drive	In	Allstar	In
		004 Blowfish	Out	Hikari SR7	In	Excellence	In
105) ADIDAS				Long Pimple	Out		
				New Anti Spin	Anti		

Nr. 2016A

1 APR 2016

30 SEP 2016



Österreichischer Schiedsrichterausschuss



**Ich bedanke mich für Eure
Aufmerksamkeit.**

Sollte jemand Anregungen oder Ideen haben
bitte kontaktiert uns !



Werner Thury
Wolfgang Wulz
German Pichler
Markus Berger
Hugo Hrncir
Horst Ollram

w.thury@oettv.org
wolfgang.wulz@tele2.at
germanpichler@gmx.at
markus_berger@yahoo.com
hugo.hrncir@chello.at
ollram@drei.at

