

## Internationale Tischtennisregeln, Teil A

(Änderungen 01.09.2003  
im DTTB ab 01.07.2003)

### A-1. Der Tisch

- A-1.1 Die Oberfläche des Tisches, die „Spielfläche“, ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Sie ist 76 cm vom Boden entfernt und liegt völlig waagrecht auf.
- A-1.2 Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur Spielfläche.
- A-1.3 Die Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball, der aus einer Höhe von 30 cm fallen gelassen wird, muss überall etwa 23 cm hoch aufspringen.
- A-1.4 Die Spielfläche muss gleichmäßig dunkelfarbig und matt sein, jedoch entlang der beiden 2,74 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße „Seitenlinie“ und entlang der beiden 1,525 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße „Grundlinie“ aufweisen.
- A-1.5 Die Spielfläche wird durch ein senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleichgroße „Spielfelder“ geteilt und darf im gesamten Bereich eines Spielfeldes nicht unterbrochen sein.
- A-1.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine 3 mm breite weiße „Mittellinie“, die parallel zu den Seitenlinien verläuft, in zwei gleichgroße „Spielfeldhälften“ geteilt; die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten Spielhälften.

### A-2. Die Netzgarnitur

- A-2.1 Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.
- A-2.2 Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt, die an jedem Ende an einem senkrechten 15,25 cm hohen Pfosten befestigt ist. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.
- A-2.3 Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von 15,25 cm zur Spielfläche haben.
- A-2.4 Der untere Rand des Netzes muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die Spielfläche anschließen, und die Seiten des Netzes müssen so dicht wie möglich an die Pfosten anschließen.

### A-3. Der Ball

- A-3.1 Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt 40 mm.
- A-3.2 Das Gewicht des Balls beträgt 2,7 g.
- A-3.3 Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist mattweiß oder mattorange.
- ### A-4. Der Schläger
- A-4.1 Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Das Blatt muss jedoch eben und unbiegsam sein.
- A-4.2 Mindestens 85 % des Blattes, gemessen an seiner Dicke, müssen aus natürlichem Holz bestehen. Eine Klebstoffschicht innerhalb des Schlägerblattes darf durch Fasermaterial wie Karbonfaser, Glasfaser oder komprimiertes Papier verstärkt sein. Sie darf jedoch nicht mehr als 7,5 % der Gesamtdicke oder mehr als 0,35 mm ausmachen - je nachdem, was geringer ist.
- A-4.3 Eine zum Schlagen des Balls benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi (Noppen nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 2 mm) oder mit Sandwich-Gummi (Noppen nach innen oder nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 4 mm) bedeckt sein.
- A-4.3.1 **Gewöhnlicher Noppengummi** ist eine einzelne Schicht aus nicht zellhaltigem (d.h. weder Schwamm- noch Schaum-) Gummi - natürlich oder synthetisch - mit Noppen, die gleichmäßig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar mindestens 10 und höchstens 80 pro Quadratzentimeter.
- A-4.3.2 **Sandwich-Gummi** ist eine einzelne Schicht aus Zellgummi (d.h. Schwamm- oder Schaumgummi), die mit einer einzelnen äußeren Schicht aus gewöhnlichem Noppengummi bedeckt ist. Dabei darf die Gesamtdicke des Noppengummis nicht mehr als 2 mm betragen.
- A-4.4 Das Belagmaterial muß das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausgehen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein.
- A-4.5 Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchlaufend und von gleichmäßiger Dicke sein.
- A-4.6 Beide Schlägerseiten - unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht - müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen schwarz.
- A-4.7 Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmäßigkeit seiner Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder

Verblasen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.

A-4.8 Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels den Schläger wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger zeigen, mit dem er spielen will, und muss ihnen gestatten, den Schläger zu untersuchen.

## A-5. Definitionen

A-5.1 Ein **Ballwechsel** ist die Zeit während der Ball im Spiel ist.

A-5.2 Der Ball ist **im Spiel** vom letzten Moment an, in dem er - bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird - auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als „Let“ (Wiederholung) oder als Punkt entschieden wird.

A-5.3 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als **Let (Wiederholung)**.

A-5.4 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als **Punkt**.

A-5.5 Die **Schlägerhand** ist die Hand, die den Schläger hält.

A-5.6 Die **freie Hand** ist die Hand, die nicht den Schläger hält.

A-5.7 Ein Spieler **schlägt den Ball**, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.

A-5.8 Ein Spieler **hält den Ball auf**, falls er oder irgend etwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt, seine Grundlinie noch nicht passiert und sein Spielfeld nicht berührt hat, seitdem er zuletzt vom Gegner geschlagen wurde.

A-5.9 **Aufschläger** ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als erster schlagen muss.

A-5.10 **Rückschläger** ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als zweiter schlagen muss.

A-5.11 Der **Schiedsrichter** ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.

A-5.12 Der **Schiedsrichter-Assistent** ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter mit bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.

A-5.13 Etwas, das ein Spieler **an sich oder bei sich trägt**, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.

A-5.14 Als **über die Netzgarnitur oder um sie herum** gilt auch, wenn der Ball das Netz irgendwo anders als zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche passiert.

A-5.15 Der Ausdruck **Grundlinie** schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

## A-6. Vorschriftsmäßiger Aufschlag

A-6.1 Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.

A-6.2 Der Aufschläger wirft dann den Ball, ohne ihm dabei einen Effekt zu versetzen, nahezu senkrecht so hoch, dass er nach Verlassen des Handtellers der freien Hand mindestens 16 cm aufsteigt und dann herabfällt, ohne etwas zu berühren, bevor er geschlagen wird.

A-6.3 Wenn der Ball herabfällt muss der Aufschläger ihn so schlagen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann über die Netzgarnitur oder um sie herum direkt in das Spielfeld des Rückschlägers springt oder es berührt. Im Doppel muss der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann die des Rückschlägers berühren.

A-6.4 Der Ball muss sich von Beginn des Aufschlags bis er geschlagen wird oberhalb der Ebene der Spielfläche und hinter der Grundlinie des Aufschlägers befinden und darf durch keinen Körper- oder Kleidungsstück des Aufschlägers oder seines Doppelpartners für den Rückschläger verdeckt werden. **Sobald der Ball hochgeworfen wurde, muss der freie Arm des Aufschlägers unverzüglich aus dem Bereich zwischen seinem Körper und dem Netz entfernt werden.**

- A-6.5 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzuschlagen, dass der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent sehen kann, ob der Aufschlag in allen Punkten der Aufschlagregel entspricht.
- A-6.5.1 Falls der Schiedsrichter Zweifel an der Zulässigkeit eines Aufschlags hat, kann er beim ersten Vorkommnis dieser Art auf „Let“ (Wiederholung) erkennen und den Aufschläger verwarnen.
- A-6.5.2 Bei jedem folgenden zweifelhaften Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners erhält der Rückschläger einen Punkt.
- A-6.5.3 Verstößt der Aufschläger jedoch eindeutig gegen die Bestimmungen über einen vorschriftsmäßigen Aufschlag, so wird nicht verwarnet, sondern der Rückschläger erhält den Punkt.
- A-6.6 In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Bestimmungen der Aufschlagregel lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

#### **A-7. Vorschriftsmäßiger Rückschlag**

- A-7.1 Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herum in das gegnerische Spielfeld springt oder es berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

#### **A-8. Reihenfolge im Spiel**

- A-8.1 Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem vorschriftsmäßigen Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.
- A-8.2 Im Doppel beginnt der Aufschläger mit einem vorschriftsmäßigen Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des

Rückschlägers. Dann muss der Aufschläger zurückschlagen, und danach schlagen alle Spieler abwechselnd.

#### **A-9. LET (Wiederholung)**

- A-9.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,
- A-9.1.1 wenn der Ball beim Aufschlag auf seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst gut ist oder vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;
- A-9.1.2 wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger oder sein Partner spielbereit ist; Voraussetzung ist allerdings, dass weder der Rückschläger noch sein Partner versuchen, den Ball zu schlagen;
- A-9.1.3 wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht vorschriftsmäßig auf- oder zurückschlagen oder sonstwie eine Regel nicht einhalten kann;
- A-9.1.4 wenn der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent das Spiel unterbricht;
- A-9.2 Das Spiel kann unterbrochen werden,
- A-9.2.1 um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;
- A-9.2.2 um die Wechselmethode einzuführen;
- A-9.2.3 um einen Spieler zu verwarnen oder zu bestrafen;
- A-9.2.4 wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

#### **A-10. Zählbare Punkte**

- A-10.1 Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,
- A-10.1.1 wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Aufschlag gelingt;
- A-10.1.2 wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Rückschlag gelingt;
- A-10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn vorschriftsmäßig auf- oder zurückgeschlagen hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird;
- A-10.1.4 wenn der Ball seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner geschlagen wurde;
- A-10.1.5 wenn sein Gegner den Ball aufhält;
- A-10.1.6 wenn sein Gegner den Ball zweimal hintereinander schlägt;
- A-10.1.7 wenn sein Gegner den Ball mit einer Seite des Schlägerblatts schlägt, deren Oberfläche nicht den Bestimmungen unter A 4.3, A 4.4 und A 4.5 entspricht;
- A-10.1.8 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;

- A-10.1.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;
- A-10.1.10 wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;
- A-10.1.11 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt;
- A-10.1.12 wie unter A 15.2 (Wechselmethode) vorgesehen.

#### **A-11. Ein Satz**

- A-11.1 Ein Satz ist von dem Spieler (oder Paar) gewonnen, der (das) zuerst 11 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler oder Paare 10 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend zuerst zwei Punkte führt.

#### **A-12. Ein Spiel**

- A-12.1 Einzel- oder Doppelspiele bestehen aus 2, 3, 4 oder mehr Gewinnsätzen.

#### **A-13. Auf- und Rückschlag- sowie Seitenwahl**

- A-13.1 Das Recht der Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenwahl wird durch das Los entschieden. Der Gewinner des Loses kann sich für Auf- oder Rückschlag entscheiden oder eine Seite wählen.
- A-13.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückschlag oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.
- A-13.3 Nach jeweils 2 Punkten wird der rückschlagende Spieler (das rückschlagende Paar) Aufschläger bzw. aufschlagendes Paar und so weiter bis zum Ende des Satzes. Wird jedoch der Spielstand 10:10 erreicht oder die Wechselmethode eingeführt, so bleibt zwar die Auf- und Rückschlagreihenfolge unverändert, jedoch schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf.
- A-13.4 In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das die ersten 2 Aufschläge auszuführen hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner Spieler zuerst zurückschlägt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufschläger gewählt. Erster Rückschläger ist dann der Spieler, der im Satz davor zu ihm aufgeschlagen hat.
- A-13.5 Im Doppel schlägt bei jedem Aufschlagwechsel der bisherige Rückschläger auf, und der Partner des bisherigen Aufschlägers wird Rückschläger.

- A-13.6 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz zuerst aufgeschlagen hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger. Im letztmöglichen Satz eines Doppels muss das als nächstes zurückschlagende Paar seine Rückschlagreihenfolge ändern, wenn zuerst eines der beiden Paare 5 Punkte erreicht hat.

- A-13.7 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begonnen hat, spielt im unmittelbar folgenden Satz dieses Spiels auf der anderen Seite. Im letztmöglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler oder Paar zuerst den Spielstand von 5 Punkten erreicht.

#### **A-14. Unrichtige Reihenfolge beim Auf- oder Rückschlag, unterlassener Seitenwechsel**

- A-14.1 Wenn ein Spieler außerhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Danach schlägt der Spieler auf oder zurück, der nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge auf- oder zurückschlagen müsste. Im Doppel gilt die Aufschlagreihenfolge, die von dem im fraglichen Satz zuerst aufschlagenden Paar gewählt wurde.
- A-14.2 Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Das Spiel wird dann so fortgesetzt, dass die Spieler auf die Seite wechseln, auf der sie nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand sein sollten.
- A-14.3 Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Irrtums erzielt wurden, gezählt.

#### **A-15. Wechselmethode**

- A-15.1 Außer wenn beide Spieler oder Paare mindestens **9 Punkte** erreicht haben, muss die Wechselmethode angewandt werden, wenn ein Satz nach **10 Minuten** Spieldauer noch nicht beendet ist. Auf Verlangen beider Spieler oder Paare kann die Wechselmethode jedoch auch zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt eingeführt werden.
  - A-15.1.1 Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Anschließend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war.
  - A-15.1.2 Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des in diesem Satz unmittelbar voraus gegangenen Ballwechsels zuerst auf.
- A-15.2 Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 vorschriftsmäßige Rückschläge, erzielt der Rückschläger den Punkt.

A-15.3 Wenn die Wechselmethode eingeführt wird, werden alle folgenden Sätze dieses Spiels nach der Wechselmethode gespielt.

## Internationale Tischtennisregeln, Teil B

### 2. Spielmaterial und Spielbedingungen

#### B-2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

- B-2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des Board of Directors, das Materialkomitee zuständig. Das Board of Directors kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit zurücknehmen, wenn ihr Fortbestehen für den Tischtennissport schädlich wäre.
- B-2.1.2 Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu verwendenden 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.
- B-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 das Warenzeichen und das ITTF-Logo deutlich zu erkennen sind.
- B-2.1.4 Eine Liste der genehmigten Kleber ist im ITTF-Sekretariat erhältlich.

#### B-2.2 Spielkleidung

- B-2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen während des Spiels nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.
- B-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.

B-2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennung 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.

- B-2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm<sup>2</sup> Fläche (das entspricht DIN A 4) enthalten sein.
- B-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 könnten.
- B-2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.
- B-2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.
- B-2.2.8 Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt für die Spieler eines Doppels, sofern sie dem gleichen Verband angehören. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden.
- B-2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können.
- B-2.2.10 Haben gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Spielkleidung und können sich nicht darüber einigen, wer seine Kleidung wechselt, entscheidet das Los.
- B-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. Röckchen tragen.

#### B-2.3 Spielbedingungen

- B-2.3.1 Die Mindestmaße für den Spielraum pro Tisch betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe.
- B-2.3.2 Der Spielraum (die Box) muss von einer etwa 75 cm hohen Umrandung umgeben sein, die ihn von den benachbarten Boxen und den Zuschauern abgrenzt. Alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.

B-2.3.3 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstärke, gemessen in Höhe der Spielfläche, über der gesamten Spielfläche mindestens 1000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.

B-2.3.4 Stehen in einer Halle mehrere Tische, muss die Beleuchtungsstärke für alle gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht stärker sein als die schwächste Beleuchtungsstärke in den Spielfeldern (den Boxen).

B-2.3.5 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.

B-2.3.6 Der Hintergrund muss im Allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfließendes Tageslicht unzulässig.

B-2.3.7 Der Fußboden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und seine Oberfläche darf nicht aus Ziegelstein, Keramik, Beton oder Stein bestehen; bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder aus rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

## **B-2.4 Werbung**

B-2.4.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf Spielmaterial oder Zubehör geworben werden, das normalerweise dort vorhanden ist. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.

B-2.4.2 Innerhalb des Spielraums (der Box) dürfen keine fluoreszierenden Farben oder Leuchtfarben verwendet werden.

B-2.4.3 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 geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.

B-2.4.4 Markierungen bzw. Schriftzüge auf dem Fußboden sowie an den Längs- und Schmalseiten der Tische müssen schwarz oder in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.

B-2.4.5 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen von je bis zu 2,5 m<sup>2</sup> aufweisen, und zwar eine an jeder Längs- und jeder Schmalseite des Tisches.

Sie dürfen nicht weniger als 1 Meter, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 Meter von der Umrandung entfernt sein.

B-2.4.6 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 andere Hersteller / Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.

B-2.4.7 Werbung auf Netzen muss in einer etwas helleren oder etwas dunkleren 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.

B-2.4.8 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder ähnlichen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm<sup>2</sup> je Fläche nicht überschreiten.

B-2.4.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf

- 2.4.9.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm<sup>2</sup>;
- 2.4.9.2 bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen vorn, auf der Seite oder Schulter des Trikots - jedoch höchstens vier auf der Vorderseite - mit einer Gesamtfläche von 600 cm<sup>2</sup>;
- 2.4.9.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm<sup>2</sup> auf der Rückseite des Trikots;
- 2.4.9.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 80 cm<sup>2</sup> auf Shorts oder Rökkchen.

B-2.4.10 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm<sup>2</sup> beschränkt

B-2.4.11 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung muss in einer Gesamtfläche von 40 cm<sup>2</sup> enthalten sein.

B-2.4.12 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

## **B-3. Zuständigkeiten von Offiziellen**

### **B-3.1 Oberschiedsrichter**

In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

- B-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.
- B-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.
- B-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.
- B-3.1.4 Der Oberschiedsrichter - oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt - muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- B-3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.

## **B-3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler**

- B-3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- B-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.
- B-3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
  - 3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
  - 3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen, (siehe B 4.2.1.1 - 2);
  - 3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;
  - 3.2.3.4 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;
  - 3.2.3.5 die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;
  - 3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als *Punkt oder Let (Wiederholung)* zu entscheiden;
  - 3.2.3.7 nach dem 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 Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten.
- B-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.
- B-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.
- B-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.
- B-3.2.7 Eine nach B 3.2.5-3.2.6 entweder vom Schiedsrichter, vom Schiedsrichter-Assistent oder Schlagzähler getroffene Entscheidung kann von einem anderen Offiziellen nicht umgestoßen werden.
- B-3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

### **B-3.3 Proteste**

- B-3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Einzelwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters 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.
- B-3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.
- B-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.
- B-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 Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- B-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.
- B-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.
- B-3.3.7 Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protests gemacht werden, den ein Nationalverband beim Board of Directors 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.

### **B-4. Spielabwicklung**

### **B-4.1 Spielstandansage und -anzeige**

- B-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 Aufschlagwechsel sagt der Schiedsrichter zuerst den Spielstand an. Danach deutet er auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich auch dessen Namen nennen.
  - 4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter zuerst den Namen des Satzgewinners, dann die von diesem Spieler oder Paar erzielten Punkte und schließlich die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- B-4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidung 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 Hand über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.
- B-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.
- B-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.
- B-4.1.5 Wird ein Spieler förmlich verwarnt, wird - neben seinen Spielstand - eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

### **B-4.2 Spielgerät**

- B-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 mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss dann einer dieser Bälle verwendet werden, der vom Schiedsrichter aufs Geratewohl 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 Bällen nimmt.

- 4.2.1.3 Wird während des Spiels ein 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 vorgeschriebenen Bälle nimmt.

- B-4.2.2 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.

- B-4.2.3 In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt.

### **B-4.3 Einspielen**

- B-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.

- B-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.

- B-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.

### **B-4.4 Pausen und Unterbrechungen**

- B-4.4.1 Grundsätzlich wird ein Spiel ohne Unterbrechung geführt. Jedoch hat jeder Spieler 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;

- B-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 Berater 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 berechtigten 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 Karte 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.

- B-4.4.3 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als 10 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.

- B-4.4.4 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, z. B. Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.

- B-4.4.5 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.

B-4.4.6 Die Spieler müssen während des gesamten (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) 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.

## **B-5 Disziplin**

### **B-5.1 Beratung**

- B-5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.
- B-5.1.2 Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder 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 jedoch 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 ihn vom Spielraum (der Box).
- B-5.1.3 Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen, jedoch nicht zwischen 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.
- B-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 ihn vom Spielraum (der Box), und zwar unabhängig davon, ob es sich bei ihm um den zuvor Verwarnten handelt oder nicht.
- B-5.1.5 In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkehren, 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.
- B-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 verständigt den Oberschiedsrichter.
- B-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 der Erklärung einer Entscheidung dienen soll.

### **B-5.2 Fehlverhalten**

- B-5.2.1 Spieler und Betreuer sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairer Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen und den Tischtennisport in Mißkredit bringen könnten. Dazu gehören u.a. den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegschlagen, gegen den Tisch oder die Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten.
- B-5.2.2 Falls ein Spieler oder Betreuer zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne.
- B-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: B 5.2.2 und B 5.2.5)
- B-5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.
- B-5.2.5 Wenn ein Spieler in einem Einzel- bzw. Doppelspiel seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet den Oberschiedsrichter.
- B-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.
- B-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 B 5.2.2)
- B-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 Disqualifizierung kann für das Spiel, einen Mannschaftswettbewerb, den Wettbewerb

oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte.

- B-5.2.9 Wird ein Spieler für 2 einzelne Spiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- B-5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest eines Wettbewerbes disqualifizieren, der während dieses Wettbewerbes bereits zweimal aus dem Spielraum verwiesen wurde.
- B-5.2.11 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betreffenden gemeldet werden.

### **B-5.3 Frischkleben**

- B-5.3.1 Zur Befestigung der Beläge auf dem Schlägerblatt dürfen nur selbstklebende Folien (PSA) oder Kleber verwendet werden, die keine verbotenen Lösungsmittel enthalten. Eine Liste verbotener Lösungsmittel ist beim ITTF-Sekretariat erhältlich.
- B-5.3.2 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben sowie bei größeren Pro-Tour-Turnieren werden Schläger auf verbotene Lösungsmittel getestet. Ein Spieler, bei dem festgestellt wird, dass sein Schläger ein solches Lösungsmittel enthält, kann von dieser Veranstaltung disqualifiziert und seinem Heimatverband gemeldet werden.
- B-5.3.3 Die Schlägerbeläge müssen in einem ordentlich belüfteten Raum bzw. einer entsprechenden Zone auf dem Schläger befestigt werden. Davon abgesehen ist die Verwendung von Flüssigklebern in der gesamten Spielhalle nicht zulässig.