

# Tischtennisregeln

## **Was für Regeln gelten in den Spielklassen?**

- Internationale TT-Regeln A + B
- Wettspielordnung vom DTTB mit den
- Ausführungsbestimmungen TTVWH
- bzw. für Regional- / Oberliga die Ausführungsbestimmungen Süddeutscher TTV
- Bezirksordnung

**Die Tischtennisregeln gelten gleichermaßen für alle Spieler / -innen, egal in welcher Spielklasse, welchen Alters, welcher Tagesform oder welchen Spielstandes**

## **Aufbau vor dem Spiel:**

*Wie muss aufgebaut werden?  
Was darf in eine Spielbox?*

Laut Tischtennisregeln B 2.3.2 dürfen nur folgende Gegenstände in die Spielbox:

**Der Tisch einschl. Netzgarnitur**



**Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte**



**Handtuch-/Ballbehälter**



**gedruckte Tischnummern**

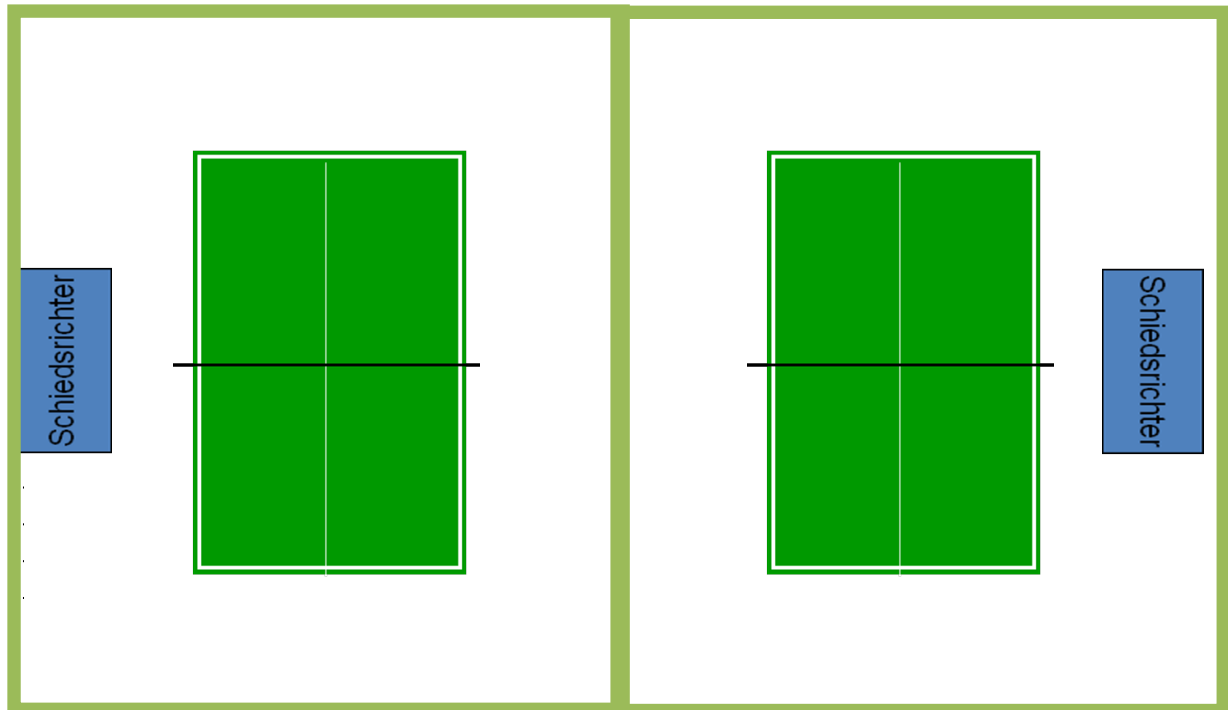


**Umrandungen**

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

Spielstandsanzeige nicht vergessen !!

Flaschen, Trainingsanzüge und vieles mehr dürfen nicht in die Spielbox. Über die Umrandung wird kein Trainingsanzug oder Handtuch gehängt. Am Untergestell des Tisches hat das Handtuch nichts zu suchen – Verletzungsgefahr. Handtuch gehört in den Handtuchbehälter (ggf. Plastikkorbchen) oder kann beim Schiedsrichter deponiert werden.



Eine Spielbox muss mindestens 10 x 5 m betragen; ggf. Ausnahmegenehmigung des Bezirkes

### ***Spielbeginn:***

- a) Sollstärke: Herren 6er  
Jugend und Damen 4er
- b) Mindeststärke: Herren 4 Spieler  
Jugend und Damen 3 Spieler

- Das Spiel muss bei Erreichen der Mindeststärke beginnen (pünktlicher Spielbeginn)
- Ist eine Mannschaft nicht oder nicht in Mindeststärke anwesend, muss eine Wartezeit von 30 Minuten ab festgesetztem Spielbeginn eingehalten werden
- bei Erreichen der Mindeststärke während der Wartezeit muss sofort gespielt werden. Es kann ggf. ein Protest eingereicht werden. Der effektive Spielbeginn ist im Spielberichtsbogen und in Click-TT einzutragen.
- Die Spielreihenfolge ist unbedingt einzuhalten (kein Vorziehen bzw. Nachholen von Spielen)
- können bei Spielbeginn nicht alle Doppel gebildet werden, so bleibt bei 6er Mannschaften das 3. Doppel frei. Bei 4er Mannschaften kann das zu spielende Doppel frei gewählt werden (Ausnahme: beide Mannschaften zu dritt – das jeweils mögliche Doppel wird auf 1 gesetzt)
- Kommt ein Spieler bzw. eine Spielerin zu spät und kommt kein Spiel in die Wertung, ist dies spielen in falscher Aufstellung. Das Eintragen von Ergebnissen, die nicht gespielt wurden gilt als Fälschung.

### ***Oberschiedsrichter:***

- Ist kein geprüfter und eingesetzter OSR anwesend, sind die Mannschaftsführer beider Mannschaften gemeinsam Oberschiedsrichter.
- Der Mannschaftsführer jeder Mannschaft muss im Spielberichtsbogen eingetragen sein und sollte in der Halle sein.  
Nur der Mannschaftsführer ist berechtigt einen Protest zu einzureichen und zu unterschreiben, bzw ist OSR
- Ist kein Mannschaftsführer eingetragen, ist die Person Mannschaftsführer, die in Click-TT als Mannschaftsführer steht (WO AB TTVWH)

### ***Einheitliche Spielkleidung:***

gleiche Trikots - Werbung darf unterschiedlich sein

gleichfarbige Hosen/Röcke – Werbung darf unterschiedlich sein

### ***Dokumente:***

Jeder Mannschaftsführer hat eine Spielberechtigungsliste, eine genehmigte Mannschaftsaufstellung (Ausdruck aus click-TT) und ggf. Jugendfreigaben mitzuführen und vorzulegen.

### ***Zeiten im Spielverlauf:***

- Aufruf von Spielen im Mannschaftskampf:  
Spieler/Spielerin muss nach zwei Minuten in der Nähe der Spielbox (spielbereit) sein.  
Im Mannschaftskampf gibt es keinen zweiten Aufruf. Nach zwei Minuten geht das Spiel kampflös (Eintrag 3x 11:0) an den (anwesenden) Gegner.
- Einspielzeit max. 2 Minuten.
- Satzpause max.1 Minute
- Time-out max. 1 Minute  
Das Ende bestimmt, der Spieler / die Spielerin, der / die es genommen hat
- max. 5 Minuten Pause bei aufeinander folgenden Spielen
- Verletzungspause bis zu max. 10 Minuten, jedoch so kurz als möglich (im Ermessen der OSR à ggf. beide Mannschaftsführer) bei Verletzung im aktuellen Spiel; nicht bei Krampf, Erschöpfung oder bei Aufbrechen einer bereits vorhandener Verletzung
- eine „kurze“ Handtuchpause nach jeweils 6 gespielten Punkten und beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.

### ***Schlägerwechsel***

- Grundsätzlich ist ein Schlägerwechsel nur bei unbeabsichtigter Beschädigung im Spiel zulässig. Wechsel von Spiel zu Spiel im Mannschaftskampf zulässig. Die Schläger bleiben während einer zulässigen Pause auf dem Tisch liegen.

### ***Coaching***

- Während eines Spiels ist Coaching nur in den Satzpausen, beim Time-out und bei einer Verletzungspause zulässig; nicht nach der Einspielzeit und vor dem Spielbeginn

### ***Aufgaben des Schiedsrichter am Tisch***

- er hat jeden Ball zu „werten“  
„LET“ Wiederholung gibt nur bei bestimmten Gründen
- er wertet die Aufschläge (auch die seines Mannschaftskameraden); 1 zweifelhafter Aufschlag je Spieler oder Paar im Spiel möglich
- er zählt einen Punkt für den Gegner bei eindeutig falschem Aufschlag, bzw. nach der Ermahnung jeden weiteren zweifelhaften Aufschlag
- er zählt das Doppel im Stehen (Grund: Mittellinie)
- er sagt den Spielstand laut an und bedient das Zählgerät.
- ist austauschbar durch den OSR (ggf. OSR = beide Mannschaftsführer).

### ***Hinweise***

Neue Belagsliste der ITTF – Verbotene Noppenbeläge in der neuen Saison prüfen