

Tischtennisregeln B

Stand September 2015

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen (Auszug)

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

1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmungen

- 1.1 Veranstaltungsarten
 - 1.1.1 Eine Internationale Veranstaltung sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.
 - 1.1.2 Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.
 - 1.1.3 Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.
 - 1.1.4 Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.
 - 1.1.5 Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Verbände oder Spieler beschränkt ist.
- 1.2 Anwendbarkeit
 - 1.2.1 Abgesehen von der in 1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt A) für Welt-, Erdteil- und Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.
 - 1.2.2 Das Board of Directors (BOD/Aufsichtsrat) ist berechtigt, den Veranstalter eines offenen Turniers zu autorisieren, vom Exekutivkomitee festgelegte Abweichungen von den Regeln zu übernehmen.
 - 1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für
 - 1.2.3.1 Welt-, Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom BOD anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 1.2.3.3 Offene internationale Meisterschaften (7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 1.2.4 akzeptiert;
 - 1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 1.2.4).
 - 1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.

- 1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle anderen internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt wurden.
- 1.2.6 Im Allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.
- 1.2.7 Detaillierte Erläuterungen und Regelauslegungen einschließlich Materialbeschreibungen für internationale Veranstaltungen werden als vom BOD genehmigte Technische oder Administrative Broschüren veröffentlicht. Praktische Anweisungen und Durchführungsbestimmungen können als Handbücher oder Richtlinien vom Exekutivkomitee herausgegeben werden. Diese Veröffentlichungen können obligatorische Teile und auch Empfehlungen oder Anleitungen enthalten.

2 Spielmaterial und Spielbedingungen

- 2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial
 - 2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des BOD, das Materialkomitee zuständig. Das Exekutiv-Komitee kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen, in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das BOD zurückgenommen werden. *Anm.: neue Kleber erhalten keine ITTF-Zulassung, wenn sie flüchtige organische Lösungsmittel enthalten.*
 - 2.1.2 Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu 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.
 - 2.1.3 Auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Schlägerseite dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen. Sie müssen so auf dem Schläger angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (wenn vorhanden) sowie Hersteller- und Markenname so nahe wie möglich am Griff deutlich sichtbar sind. *Anm.: Das ITTF-Büro führt Listen aller zugelassenen und genehmigten Materialien. Einzelheiten sind auf der ITTF-Website einzusehen.*
 - 2.1.4 Die Tischbeine müssen für Spieler im Rollstuhl mindestens 40 cm von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.
- 2.2 Spielkleidung
 - 2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.

- 2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots, muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.
- 2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von B 2.5.10.
Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.
- 2.2.4 Vom Veranstalter geforderte 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 cm² Fläche (das entspricht DIN A4) enthalten sein.
- 2.2.5 Alle Verzierungen, Einfassungen o.ä. vorn oder an der Seite eines Kleidungsstücks sowie irgendwelche Gegenstände – z.B. Schmuck –, die ein Spieler an sich trägt, dürfen nicht so auffällig oder glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner ablenken könnten.
- 2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.
- 2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.
- 2.2.8 Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben 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. Spieler desselben Verbands, die bei anderen internationalen Veranstaltungen ein Doppel bilden, können Kleidung verschiedener Hersteller tragen, falls die Grundfarben gleich sind und ihr Nationalverband dieses Verfahren genehmigt.
- 2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können. *Anm.: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.*
- 2.2.10 Haben Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots und können sich nicht darüber einigen, wer sie wechselt, entscheidet der Schiedsrichter durch das Los. *Anm.: Im Einzelspielbetrieb des DTTB und der Regional- bzw. Mitgliedsverbände gilt diese Bestimmung nicht für Spieler des gleichen Verbandes bzw. Vereines.*
- 2.2.11 Spieler, die an Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen.

- 2.3 Spielbedingungen
- 2.3.1 Der Spielraum pro Tisch ist rechteckig und seine Mindestmaße betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe. Die Ecken können jedoch durch maximal 1,50 m lange Umrandungselemente verdeckt werden. Für Rollstuhl-Veranstaltungen kann der Spielraum (die Box) verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein.
- 2.3.2 Die folgenden Materialien und Gegenstände gelten als Bestandteil des Spielraums (der Box): der Tisch einschließlich der Netzgarnitur, Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte, Handtuch-/Ballbehälter, gedruckte Tischnummern, Umrandungen, Fußbodenmatten sowie Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrandungen.
- 2.3.3 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.
- 2.3.4 Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstärke, gemessen in Höhe der Spielfläche, über der gesamten Spielfläche mindestens 1.000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.
- 2.3.5 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).
- 2.3.6 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.
- 2.3.7 Der Hintergrund muss im Allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.
- 2.3.8 Der Fußboden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und seine Oberfläche darf nicht aus Ziegelstein, Keramik, Beton oder Stein bestehen. Für Rollstuhl-Veranstaltungen ist jedoch auch ein Betonfußboden zulässig.
- 2.3.8.1 Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

2.4 Kleben

- 2.4.1 Es liegt in der Verantwortlichkeit jedes Spielers zu gewährleisten, dass Schlägerbeläge mit Klebstoffen auf dem Schlägerblatt befestigt werden, die keine schädlichen flüchtigen Lösungsmittel enthalten.
- 2.4.2 Bei allen ITTF-Welttitel- sowie Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben wie auch bei einer ausgewählten Zahl von Wettbewerben wie auch bei einer ausgewählten Zahl von Veranstaltungen der ITTF Pro Tour und des Jugend-Circuit müssen Schläger-Kontrollzentren eingerichtet werden; bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen können sie eingerichtet werden.
- 2.4.2.1 Das Schläger-Kontrollzentrum testet – nach den auf Empfehlung des Material- sowie des SR- und OSR-Komitees vom Exekutivkomitee festgelegten Richtlinien und Verfahrensweisen – Schläger, um sicherzustellen, dass die Schläger allen ITTF-Bestimmungen entsprechen. Dazu gehören u.a. (Aufstellung ist nicht erschöpfend) Dicke und Ebenheit der Schlägerbeläge sowie etwaiges Vorhandensein gesundheitsschädlicher flüchtiger Substanzen.
- 2.4.2.2 Der Schläger-Kontrolltest wird nur dann nach dem Spiel im Zufallsprinzip durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat. Ab Viertelfinale sollten die Tests jedoch vor allen Spielen der Individualkonkurrenzen und den ausgewählten Individualspielen aller Mannschaftswettbewerbe durchgeführt werden.
- 2.4.2.3 Schläger, die vor dem Spieler positiv getestet werden, können nicht verwendet werden, dürfen jedoch durch einen zweiten Schläger ersetzt werden, der dann nach dem Spiel getestet wird. Für den Fall, dass Schläger im Zufallstest nach dem Spiel positiv getestet werden, kann der betr. Spieler bestraft werden.
- 2.4.2.4 Alle Spieler haben das Recht, ihre Schläger freiwillig und ohne Straffolge vor dem Spiel testen zu lassen.
- 2.4.3 Hat ein Spieler in einem Zeitraum von vier Jahren zum 4. Mal einen Schlägertest in beliebiger Hinsicht nicht bestanden, kann er die Veranstaltung zwar zu Ende spielen. Anschließend wird er jedoch vom Exekutivkomitee für 12 Monate gesperrt.
- 2.4.3.1 Die ITTF muss den betreffenden Spieler schriftlich über seine Sperre informieren.
- 2.4.3.2 Der gesperrte Spieler kann innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Sperrverfügung Einspruch beim CAS (Court of Arbitration for Sport/Internationaler Sportgerichtshof) einlegen. Dieser Einspruch hat jedoch keine aufschiebende Wirkung, d.h. die Sperre bleibt in Kraft.
- 2.4.4 Mit Wirkung vom 01. September 2010 führt die ITTF ein Verzeichnis aller positiven Schläger-Kontrolltests.
- 2.4.5 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.

2.5 Werbung und Beschriftungen

- 2.5.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf dem in 2.3.2. aufgeführten Spielmaterial oder Zubehör geworben werden. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.
- 2.5.1.1 Werbung oder Beschriftungen innerhalb des Spielraums (der Box) oder in seiner unmittelbaren Nähe dürfen sich weder auf Tabakwaren, alkoholische Getränke oder gesundheitsschädigende Drogen noch im negativen Sinne auf Rasse, Staatsangehörigkeit, Geschlecht, Religion, Behinderungen oder anderes beziehen.
- 2.5.1.2 Mit Ausnahme von LED-Werbung auf der Umrandung dürfen nirgendwo im Spielraum (der Box) fluoreszierende oder Leuchtfarben verwendet werden.
- 2.5.2 Bei Olympischen und Paralympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IOC bzw. des IPC entsprechen.
- 2.5.3 Der Hintergrund der Werbung auf der Umrandung darf sich während des Spiels nicht von dunkel zu hell oder umgekehrt verändern.
- 2.5.3.1 LED-Werbung auf der Umrandung darf nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnte und darf nicht wechseln, solange der Ball im Spiel ist.
- 2.5.3.2 LED-Werbung darf nicht ohne ITTF-Genehmigung verwendet werden.
- 2.5.4 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung müssen sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden, dürfen nicht mehr als zwei Farben aufweisen und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein.
- 2.5.5 Markierungen auf dem Fußboden müssen sich klar von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden.
- 2.5.6 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen aufweisen, und zwar eine auf jeder Schmalseite in einer Fläche von je 5 qm und eine auf jeder Längsseite des Tisches in einer Fläche von je 2,5 qm. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.
- 2.5.7 Die Längsseiten der Tischplatte dürfen je Hälfte sowohl eine ständig angebrachte Werbung mit Name oder Logo des Herstellers oder Händlers als auch eine nicht ständig angebrachte Werbung enthalten wie jede Schmalseite. Sie müssen jeweils in einer Gesamtlänge von 60 cm enthalten sein. Die nicht ständig angebrachte Werbung muss klar von der ständig angebrachten Werbung abgegrenzt sein und darf nicht für andere Händler von Tischtennis-Materialien werben. Auf dem Untergestell sind Werbung, Logo, Name des Tisches oder Name des Tischherstellers oder -händlers nicht zulässig, es sei denn, der Hersteller oder Händler des Tisches ist der Titelsponsor der Veranstaltung.
- 2.5.8 Werbung auf Netzen muss sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden. Sie muss einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante haben und darf die Sicht durch die Maschen nicht behindern.
- 2.5.9 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm² je Fläche nicht überschreiten.

- 2.5.10 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf
- 2.5.10.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm²;
- 2.5.10.2 bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen vorn, auf der Seite oder Schulter des Trikots – jedoch höchstens vier auf der Vorderseite – mit einer Gesamtfläche von 600 cm²;
- 2.5.10.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm² auf der Rückseite des Trikots;
- 2.5.10.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120 cm², jedoch nur vorn oder an den Seiten von Shorts oder Röckchen.
- 2.5.11 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt.
- 2.5.12 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm² beschränkt.
- 2.5.13 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.
- 2.6 Doping-Kontrolle
- 2.6.1 Alle an internationalen Wettbewerben – einschließlich Jugendveranstaltungen – teilnehmenden Spieler unterliegen den während einer Veranstaltung durchgeführten Test durch die ITTF, den Nationalverband und irgendwelche anderen Anti-Doping-Organisationen, die für Veranstaltungen, an denen diese Spieler teilnehmen, verantwortlich sind.
- 3 Zuständigkeit von Offiziellen**
- 3.1 Oberschiedsrichter
- 3.1.1 Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.1.2 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
- 3.1.2.1 die Durchführung der Auslosung;
- 3.1.2.2 die Aufstellung des Zeitplans;
- 3.1.2.3 den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;
- 3.1.2.4 die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;
- 3.1.2.5 das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
- 3.1.2.6 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
- 3.1.2.7 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
- 3.1.2.8 die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
- 3.1.2.9 die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
- 3.1.2.10 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
- 3.1.2.11 die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
- 3.1.2.12 das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.

- 3.1.3 Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.1.4 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.1.6 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.
- 3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler
- 3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- 3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
- 3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
- 3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 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 Wechsellmethode einzuführen;
- 3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
- 3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten;
- 3.2.3.11 durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seines wechselt;
- 3.2.3.12 dass nur berechnigte Personen am Spielraum (der Box) sind.

- 3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent
- 3.2.4.1 entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;
- 3.2.4.2 informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.
- 3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
- 3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
- 3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur berührt;
- 3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;
- 3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
- 3.2.5.5 die Dauer des Einschlagens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.2.6 Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechsellmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.
- 3.2.7 Eine nach 3.2.5-6 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht aufgehoben werden.
- 3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.
- 3.3 Proteste
- 3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb 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.
- 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.
- 3.3.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.4 Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- 3.3.5 In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.
- 3.3.5.1 Der Name des – spielenden oder nicht spielenden – Mannschaftskapitäns muss vorher dem Schiedsrichter benannt werden.

- 3.3.6 Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.
- 3.3.7 Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim BOD oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

4 Spielabwicklung

4.1 Spielstandansage und -anzeige

- 4.1.1 Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald 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 deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufschlägers nennen.
- 4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter die erzielten Punkte des Satzgewinners, dann die des Gegners. Anschließend kann er den (die) Namen des siegreichen Spielers oder Paares nennen.
- 4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.
- 4.1.2.1 Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seinen dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandten Arm so heben, dass der Oberarm waagrecht und der Unterarm senkrecht liegt, mit der geschlossenen Hand nach oben.
- 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.
- 4.1.3 Der Spielstand und – bei der Wechsellmethode – die Zahl der Rückschläge werden in Englisch oder in einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die von beiden Spielern oder Paaren und dem Schiedsrichter akzeptiert wird.
- 4.1.4 Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 4.1.5 Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich verwarnt, wird, neben seinem Spielstand, eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

4.2 Spielgerät

- 4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.
- 4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss der von der Spielern ausgewählte Ball verwendet werden.
- 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 der Ball beschädigt, muss er durch einen anderen der vor dem Spiel ausgesuchten Bälle ersetzt werden. Ist kein solcher Ball verfügbar, wird mit einem Ball weitergespielt, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgesehenen Bällen nimmt.
- 4.2.2 Das Belagmaterial muss so verwendet werden, wie es von der ITTF genehmigt wurde, d.h. ohne irgendeine physikalische, chemische oder andere Behandlung, welche die Spieleigenschaften, Reibung, Aussehen, Farbe, Struktur, Oberfläche usw. verändert. Insbesondere dürfen keine Zusätze verwendet werden.
- 4.2.3 Ein Schläger muss alle Parameter der Schläger-Kontrolltests erfolgreich durchlaufen.
- 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.
- 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. In allen Fällen, wo der Schläger an der Hand festgebunden ist, muss der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, den Schläger auch während der Pausen an der Hand festgebunden zu lassen.

4.3 Einspielen

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

4.4 Pausen und Unterbrechungen

- 4.4.1 Grundsätzlich wird ein Individualspiel (d.h. Einzel oder Doppel) ohne Unterbrechung geführt. Jedoch hat jeder Spieler das Recht auf
- 4.4.1.1 eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Individualspiels;
- 4.4.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten von Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels.
- 4.4.2 Ein Spieler oder Paar kann eine "Time-out"-Periode (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Individualspiels 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 zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; 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 mit der Hand auf der Seite des Spielers (Paars), der (das) Time-out verlangt hatte, eine weiße Karte hoch. Die weiße Karte oder eine andere geeignete Markierung wird auf das Spielfeld des betreffenden Spielers (Paars) gelegt.
- 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 bzw. Markierung entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.
- 4.4.2.6 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren oder in ihrem Interesse 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.
- 4.4.3 Zwischen aufeinander folgenden Individualspielen eines Mannschaftskampfes dürfen keine Pausen eingelegt werden. Ausnahme: Ein Spieler, der in aufeinander folgenden Spielen antreten muss, kann zwischen solchen Spielen eine Pause von höchstens 5 Minuten verlangen.
- 4.4.4 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.

- 4.4.5 Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.
- 4.4.6 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.
- 4.4.7 Die Spieler müssen während des ganzen (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters.
Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Time-outs dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

5 Disziplin

5.1 Beratung

- 5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb dürfen sich die Spieler von beliebigen Personen beraten lassen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind.
- 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 aber in Bezug auf 5.1 und 5.2 als Einheit behandelt werden. Falls ein nicht dazu Berechtigter berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box).
- 5.1.3 Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen, jedoch nicht 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.
- 5.1.4 Wenn nach einer Verwarnung 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.
- 5.1.5 In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkommen, wenn er selbst spielen muss, und er kann nicht durch einen anderen Berater ersetzt werden. In einem Individualwettbewerb darf er vor Ende des betreffenden Spiels nicht zurückkommen.

- 5.1.6 Weigert sich der fortgeschickte Berater, der Aufforderung nachzukommen oder kommt er vor Ende des Spiels zurück, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter darüber.
- 5.1.7 Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Kapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebenso wenig soll dadurch die Beratung zwischen einem Spieler und dem Vertreter seines Nationalverbandes oder einem Dolmetscher verhindert werden, die der Erklärung einer Entscheidung dienen soll.
- 5.2 Fehlverhalten
- 5.2.1 Spieler und Betreuer oder andere Berater sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairer Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegschlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten u.ä.
- 5.2.2 Falls ein Spieler, Betreuer oder anderer Berater 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.
- 5.2.3 Begeht ein Spieler, der verwarnt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen. (Ausnahme: 5.2.2 und 5.2.5)
- 5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.
- 5.2.5 Falls ein Spieler während eines Einzels oder Doppels seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.
- 5.2.6 Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den "unschuldigen" Spieler in einem folgenden Einzel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 5.2.7 Begeht ein Betreuer oder anderer Berater, der verwarnt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, des betreffenden Spiels (Ausnahme: 5.2.2).

- 5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifizierung kann für das einzelne Spiel, einen Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte.
- 5.2.9 Wird ein Spieler für 2 Einzel- oder Doppelspiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- 5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest eines Wettbewerbs disqualifizieren, der während dieses Wettbewerbs bereits zweimal vom Spielraum (der Box) verwiesen wurde.
- 5.2.11 Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund für einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte ein.
- 5.2.12 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden.
- 5.3 Gute Präsentation/Darbietung
 - 5.3.1 Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennisports hochhalten, seine Integrität schützen und sollten nicht versuchen, die Elemente eines Wettbewerbs auf eine Art zu beeinflussen, die der sportlichen Ethik widerspricht.
 - 5.3.1.1 Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.
 - 5.3.1.2 Spieler, Betreuer und Funktionäre dürfen in keiner Form an Wetten oder Glücksspielen, die sich auf ihre eigenen Spiele und Wettbewerbe beziehen, teilnehmen oder sie unterstützen.
 - 5.3.2 Jeder Spieler, der sich absichtlich nicht an diese Prinzipien hält, wird in Preisgeldturnieren mit völligem oder teilweisem Verlust des Preisgeldes und/oder Sperre für ITTF-Veranstaltungen bestraft.
 - 5.3.3 Wird einem Berater oder Funktionär Mittäterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass der betreffende Nationalverband auch diese Person bestraft.
 - 5.3.4 Eine aus 4 Mitgliedern und einem Vorsitzenden bestehende, vom Exekutivkomitee eingesetzte Disziplinarkommission entscheidet, ob ein Verstoß begangen wurde, und – falls erforderlich – über angemessene Sanktionen. Diese Kommission entscheidet auf der Grundlage von Weisungen, die das Exekutivkomitee erlässt.
 - 5.3.5 Der disziplinierte Spieler, Berater oder Funktionär kann innerhalb von 15 Tagen Einspruch gegen die Entscheidung der Disziplinarkommission beim Exekutivkomitee der ITTF einlegen. Dessen Entscheidung in der Angelegenheit ist endgültig.