

Bezirk Heilbronn

Leitfaden für Mannschaftsführer

Der folgende Leitfaden soll die Richtlinien zum Ablauf eines Punkt- oder Pokalspiels aufzeigen.

Als Grundlage dienen die folgenden gültigen Regelwerke :

Tischtennisregeln A und B der ITTF

Wettspielordnung des DTTB

Ausführungsbestimmungen des TTVWH zur WO des DTTB

Um ein Mannschaftskampf (Punkt-, Pokal- oder Freundschaftsspiel) ordnungsgemäß abwickeln zu können, müssen einige Punkte und Regeln beachtet und von den Mannschaftsführern überwacht werden.

Spiellokal

Zugang zum Spiellokal muss mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn gewährleistet sein.

Dem Gast muss eine angemessene Einspielzeit gewährt werden.

Hallentemperatur soll mindestens 15° C betragen.

Für ausreichende und blendfreie Lichtverhältnisse ist zu sorgen.

Durchführen des Mannschaftskampfes

Für die ordnungsgemäße Durchführung des Mannschaftskampfes ist der Heimverein verantwortlich.

Er stellt das Spiellokal, sowie die erforderlichen Materialien zur Verfügung.

Zur Durchführung gehört auch die Gestellung der Schiedsrichter. Kein Gastverein hat die Pflicht, bzw. das Recht an einem Tisch den Schiedsrichter zu stellen. In der Praxis wird es jedoch so gehandhabt, dass jede Mannschaft an einem Tisch zählt - was sich auch bewährt hat -.

(Anmerkung: Dieser Zehlschiedsrichter hat dieselbe Entscheidungsvollmacht, wie ein geprüfter Schiedsrichter. Er hat über falsche und richtige Aufschläge zu entscheiden. Bei Unsportlichkeiten während des Spiels ist er ebenso gefordert und hat zu entscheiden. Bei evtl. späteren Stellungnahmen gegenüber dem Klassenleiter ist seine Aussage verbindlich.

Die Neutralität muss in allen Fällen gegeben sein!)

Spielstandsanzeige

Der Spielverlauf ist mittels Spielstandsanzeige und Zählgeräte anzuzeigen.

Spielbox (WO - A 13.1)

Für jeden Tisch ist eine Spielbox vorgeschrieben. Die Mindestmaße im Bereich des TTVWH betragen 5 x 10 m. Die Spielfelder sind voneinander abzutrennen.

Materialien (allgemein)

Sämtliche zum Spielbetrieb benutzten Materialien, wie Tische, Netze und Bälle müssen genehmigt sein.

Tische

Die Tische eines Mannschaftskampfes müssen einheitlich sein. Sie dürfen keine unterschiedlichen Farben haben und müssen gleichmäßig dunkelfarbig und matt (grün oder blau) sein. Sie müssen vom Hersteller und Typ her gleich sein.

Ein Mannschaftskampf ist auf mindestens zwei, höchstens drei Tischen auszutragen.

Die Anzahl der Tische bestimmt der Heimverein; er hat dies vor Spielbeginn bekannt zu geben.

Die Zahl der Tische darf während des Mannschaftskampfes nicht geändert werden.

Netze

Die Netze müssen ebenfalls einheitlich (Hersteller und Typ) sein.

Bälle

Es dürfen nur vom DTTB genehmigt Bälle verwendet werden. Auch hier dürfen nur an beiden Tischen nur einheitliche Bälle benutzt werden.

Will ein Verein seine Pflichtspiele mit gelborange Bällen bestreiten, so hat er dies dem Klassenleiter vor der Saison mitzuteilen. Dieser muss dann die gegnerischen Mannschaften hierüber informieren, um so gleichfarbigen Trikots / Bällen vorzubeugen.

Spielkleidung (WO - A 5)

Jede Mannschaft muss in einheitlicher und sportgerechter Kleidung antreten und während der gesamten Begegnung spielen. Trainingsanzüge, Radlerhosen, etc. gehören nicht zur Sportkleidung.

Mannschaftsführer

Jede Mannschaft hat vor dem Spiel einen verantwortlichen Mannschaftsführer zu benennen.

Er braucht nicht zu den beteiligten Spielern gehören.

Die Mannschaftsführer sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

Spielberichtsbogen

Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft zu führen. Das Mannschaftsspielformular muss sorgfältig ausgefüllt werden, d. h. alle Punkte die auf dem Spielformular anzukreuzen bzw. auszufüllen sind, müssen auch dementsprechend sorgfältig behandelt werden. Falsch oder nicht vollständig in gut leserlicher Schrift ausgefüllte Vordrucke können zu Strafen und Spielverlusten führen,

Jeder Mannschaftsführer ist für die richtige Eintragung seiner Mannschaftsaufstellung selbst verantwortlich. Es dürfen keine falschen Angaben gemacht werden !!

Die Spielberechtigungsnachweise und die genehmigte Mannschaftsaufstellung sind grundsätzlich vor Spielbeginn durch die Mannschaftsführer zu überprüfen. Bei fehlender Spielberechtigung oder fehlender Mannschaftsaufstellung ist ein entsprechender Vermerk auf dem Spielbericht anzubringen.

Die Spiele haben gemäß der Reihenfolge auf dem Spielberichtsbogen, in der sie für das jeweilige Spielsystem aufgeführt sind, stattzufinden. Eine Änderung der Reihenfolge ist nicht erlaubt.

Mannschaftsaufstellungen (WO - D 3.2 / D 8.1)

Spielberechtigte Spieler sind nur Spieler, die auf den genehmigten Mannschaftsaufstellungen stehen.

Die Einzelaufstellung muss spätestens vor Beginn des ersten Einzels genannt werden.

Eine zuvor abgegebene Aufstellung kann - allerdings nur solange noch kein Einzel begonnen hat - noch geändert werden.

Bei Pokalspielen kann das Doppel erst nach Beendigung der Einzel aufgestellt werden.

Bei der Pokalaufstellung muss der bestplatzierte Spieler als Nr. 1 spielen, der Rest der Aufstellung ist frei wählbar (siehe Durchführungsbestimmungen für Pokalspiele => TT Bezirk Heilbronn)

Die Mannschaftsaufstellungen sind nach den vom Klassenleiter genehmigten Aufstellungsformularen in der entsprechenden Reihenfolge einzutragen.

Jugendersatzspieler (JE) dürfen nur 4 x pro Halbsaison eingesetzt werden. Sie dürfen nicht Ersatz in einer höheren Mannschaft spielen.

Bei Vierermannschaften können 8 Spieler/innen, bei Sechsermannschaften 12 Spieler/innen teilnehmen. Bei einem Pokalspiel 5 (3 im Einzel, 2 im Doppel)

Doppelaufstellung (WO - D 4 ff)

Die Einzel -und Doppelaufstellungen sind ohne Kenntnis der Aufstellungen des Gegners zu benennen.

Wenn ein/e Spieler/in nur Doppel spielt, darf er/sie in der Einzelaufstellung nicht aufgeführt werden, sondern nur bei den Doppelpaarungen.

Die im Doppel eingesetzten Spieler erhalten gemäß ihrer Rangfolge innerhalb ihre Mannschaftsmeldung die Platzziffern 1 bis 6, unabhängig vom tatsächlichen Platz eines Spielers innerhalb dieser oder niedriger spielenden Mannschaft.

Ein nur im Einzel eingesetzte Spieler scheidet bei der Platzzifferberechnung aus. Alle nach ihm benannten Spieler rücken somit auf.

Das Doppel 1 kann frei gewählt werden, die Doppel 2 und 3 müssen nach der Quersumme der Platzziffer aufgestellt werden, wobei das Paar mit der niedrigeren Summe als Doppel 2 spielt .

Bei Quersummengleichheit entscheidet die niedrigste Platzziffer eines Spielers für Doppel 2.

Bei nur fünf/drei Mannschaftsmitglieder bleibt Doppel 3/2 unbesetzt.

Spielbeginn (WO – D 33 ff)

„Spielbeginn“ ist die vom Klassenspielleiter im Terminplan festgesetzte Zeit ! Die Spielzeit beginnt mit der Begrüßung der Mannschaften.

Verursacht eine Mannschaft einen verspäteten Spielbeginn, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Der Klassenspielleiter entscheidet dann, ob dies mit einer Geldstrafe oder mit Spielverlust für die verursachende Mannschaft geahndet wird. Mit Spielverlust wird z.B. die Verzögerung wegen Fehlens eines Spielers bestraft.

Spielbereit ist eine Mannschaft wenn sie mit mindestens 3 (bei Vierermannschaften) bzw. 4 (bei Sechsermannschaften) Spieler/innen antreten kann. Eine Mannschaft muss 30 Minuten auf den Gegner warten und muss - gegebenenfalls unter Protest - spielen.

Trifft eine Mannschaft verspätet ein, so muss sofort mit dem Spiel begonnen werden.

Wird die Begegnung mit vier oder fünf bzw. drei Spieler/innen, aber mit vollständig im Spielberichtsbogen eingetragener Aufstellung begonnen, so müssen die fehlenden Spieler/innen spätestens zum ihrem zweiten Einzel spielbereit sein, bzw. vor Ende des Mannschaftsspiels anwesend sein, wenn ihr zweites Einzel nicht mehr benötigt wird. Trifft dies nicht zu, wird die gesamte Begegnung für die nicht komplette Mannschaft mit 0:9, 0:8 bzw. 0:6 als verloren gewertet, da die Mannschaft in falscher Aufstellung spielte.

Schläger

Es dürfen nur zugelassene Schläger verwendet werden. Die beiden wichtigsten Kriterien, die ein zugelassener Schläger erfüllen muss, sind:

- eine Seite des Schlägerblattes ist schwarz, die andere ist rot. Beide Seiten sind matt. (Achtung: Rote Beläge mit schwarzem Schaumuntergrund sind nicht mehr zugelassen.
- mindestens eine Seite des Schlägers muss mit einem zugelassenen Belag belegt sein. Dieser Belag muss das „ITTF-Zeichen“, sowie den Belagnamen enthalten. Dieser muss in der derzeit gültigen Belagsliste der ITTF aufgeführt sein.

Es ist also durchaus zulässig, dass ein Schläger, auf einer Seite mit einem unzulässigen Belag belegt ist, sofern die beiden oben genannten Punkte erfüllt sind. Schlägt der Spieler mit dieser Seite den Ball, erhält sein Gegner einen Punkt.

Benutzt ein Spieler einen Schläger, der nicht die beiden oben genannten Punkte erfüllt (z.B. zwei nicht zugelassene Beläge, oder beide Seiten erfüllen nicht rot/schwarz), so ist dieses einzelne Spiel (Einzel oder Doppel) verloren.

Die weiteren Kriterien für die Zulassung eines Schlägers sind den internationalen TT-Regel A zu entnehmen.

Schlägerwechsel

Während eines Einzel- oder Doppelspiels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er zufällig so stark beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden darf.

Der zerbrochene Schläger ist unverzüglich durch einen neuen zu ersetzen. Er ist dem Spieler in die Box zu reichen. Eine Unterbrechung, um etwa in der Umkleidekabine einen neuen Schläger zu holen, ist nicht zulässig.

Der neue Schläger muss dem Gegner und dem Schiedsrichter ohne Aufforderung gezeigt werden. Ein Schlägerwechsel ist allerdings nicht zulässig, wenn er:

- aus taktischen Gründen oder
- wegen absichtlicher Beschädigung des Schlägers vorgenommen wird. Wenn hier ein Weiterspielen mit dem defekten Schläger nicht möglich ist (weil er z.B. den Regeln nicht mehr entspricht), ist das Spiel verloren. Würde z.B. der Griff abbrechen, der verbleibende Rest des Schlägers wäre aber nicht gebrochen oder geknickt, dürfte mit diesem „Restschläger“ durchaus weitergespielt werden.

Ablauf des Mannschaftskampfes / Beratung („Coaching“)

In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen. Beratungen dürfen nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen erfolgen, jedoch nicht zwischen dem Ende der Einspielzeit und dem Beginn des Spiels und nicht beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz

Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen.

Pausen

Jeder Spieler hat das Recht auf eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Spiels. Er darf sich in dieser Zeit höchstens 3 m von der Spielbox entfernen.

Handtuchunterbrechung zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten von Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.

Time - Out

(Anmerkung: Im nationalen Spielbetrieb des DTTB können der Spieler, das Paar oder der jeweilige Betreuer eines jeden Einzel- oder Doppelspiels den Wunsch nach einem Time-out äußern.)

Ein Spieler oder Paar kann eine "Time-out-Periode" (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Spiels verlangen.

In einem Mannschaftswettbewerb können der Spieler, das Paar oder der jeweilige Betreuer den Wunsch nach einem „Time-out“ äußern.

„Time-out“ kann nur verlangt werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist; die Absicht wird durch ein „T-Zeichen mit den Händen angezeigt.

(Bei einem berechtigten Wunsch auf „Time-out“ unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält eine weiße Karte hoch und stellt (oder legt) dann eine weiße Markierung auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares.

Sobald der Spieler (das Paar), der (das) „Time-out“ verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute, wird die Markierung entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.

Proteste

Proteste sind sofort, bei bekannt werden des Protestgrundes auf dem Spielberichtsbogen mit Uhrzeit zu vermerken.

Wichtig!!!!!!: Ein Protest kann nur vom Mannschaftsführer eingelegt werden. Der Eintrag eines Protestes kann von der Spielberichtsführenden Partei nicht verweigert werden.

Begründung für den Protest, kann später nachgereicht werden.

Ausführliche Stellungnahmen sind von beiden Vereinen, separat innerhalb von 3 Tagen an den Klassenleiter zu schicken.

Falsche Spielreihenfolge

Nicht der Reihenfolge nach gespielte Spiele werden an der entsprechenden Position im Spielberichtsformular eingetragen. Z. B. Doppel 1 gegen Doppel 1 wurde am Anfang gespielt, wird somit als Schlussspiel eingetragen, ob es für das Gesamtergebnis eine Rolle spielt oder nicht. Dadurch müssen die Doppel 1 - 2 und wenn erforderlich 2 - 1 sofort nachgeholt werden. Ebenso ist bei den Einzelspielen zu verfahren

Nicht zum Mannschafts-Spielsystem gehörende Spiele sind zu streichen .

Spielende

Das Spielende ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

Nach Spielende muss der Spielberichtsbogen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden

Spielberichtsbogen versenden

Der Spielberichtsbogen ist nach Spielende nicht mehr an den Klassenspielleiter zu senden. Er verbleibt bei den beiden Mannschaften. Nur auf Anforderung hin ist der Spielbericht einzusenden!

Ergebnismeldung

Nach Spielende ist per „Internet“ oder „SMS“ das Mannschaftsergebnis / Einzelspielergebnisse zu melden. Dies hat für die Bezirksspielklassen, lt. der Regelung in der Bezirksordnung, bis spätestens Sonntag 17.00 Uhr bzw. bei Sonntagsspielen unmittelbar nach Spielende zu erfolgen. Bei Ausfall der Verwaltungssoftware ist das Ergebnis trotzdem, in geeigneter Weise, termingerecht zu melden.