

- 3 Bestimmungen für internationale Veranstaltungen**
(gemäss Handbuch ITTF, gültig auf dem ganzen Verbandsgebiet des STTV)
- 3.1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmungen**
- 3.1.1 Veranstaltungsarten**
- 3.1.1.1 Eine Internationale Veranstaltung sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.
- 3.1.1.2 Ein Länderkampf ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.
- 3.1.1.3 Ein offenes Turnier ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.
- 3.1.1.4 Ein beschränktes Turnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.
- 3.1.1.5 Ein Einladungsturnier ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Spieler oder Gruppen beschränkt ist.
- 3.1.2 Anwendbarkeit**
- 3.1.2.1 Abgesehen von der in 3.1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt 2) für Welt-, Erdteil- und olympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.
- 3.1.2.2 Der Board of Directors ist berechtigt, den Veranstalter eines offenen Turniers zu autorisieren, vom Exekutivkomitee festgelegte Abweichungen von den Regeln zu übernehmen.
- 3.1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für
- 3.1.2.3.1 Welt- und Olympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom Board of Directors anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
- 3.1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
- 3.1.2.3.3 Offene internationale Meisterschaften (3.7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 3.1.2.4 akzeptiert;

- 3.1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 3.1.2.4).
- 3.1.2.4 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.
- 3.1.2.5 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.
- 3.1.2.6 Im allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen davon vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.
- 3.1.2.7 Detaillierte Erläuterungen der Bestimmungen, einschliesslich technischer Beschreibungen von Spielmaterial werden in Form Technischer Broschüren veröffentlicht, die der Board of Directors genehmigt, sowie in Handbooks for Match Officials and Tournament Referees (Handbuch für Schiedsrichter, Hilfsschiedsrichter und Oberschiedsrichter).

3.2 Spielmaterial und Spielbedingungen

3.2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

- 3.2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des Board of Directors, das Materialkomitee zuständig. Der Board of Directors kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit zurücknehmen, wenn ihr Fortbestehen für den Tischtennisport schädlich wäre.
- 3.2.1.2 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.

- 3.2.1.3 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 die Markenbezeichnung des Herstellers und das ITTF-Logo deutlich zu erkennen sind.
- 3.2.1.4 Eine Liste der genehmigten Kleber ist im ITTF-Sekretariat erhältlich.

3.2.2 Spielkleidung

- 3.2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Trikot und Shorts beziehungsweise Rößchen oder einteiligem Sportdress (sogenanntem «Body»), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. Trainingsanzüge (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.
- 3.2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Rößchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.
- 3.2.2.3 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 3.2.4.9. Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.
- 3.2.2.4 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 enthalten sein.
- 3.2.2.5 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.
- 3.2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoss erregen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten.
- 3.2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.

- 3.2.2.8 *Bei Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben* 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 und Schuhe sowie Anzahl, Grösse, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden. *Bei anderen internationalen Veranstaltungen können Spieler des gleichen Verbandes in einem Doppel Spielbekleidung unterschiedlicher Hersteller tragen, unter der Bedingung, dass die Grundfarbe gleich ist und ihr Nationalverband dieses Vorgehen billigt.*
- 3.2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können.
- 3.2.2.10 Haben gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Spielkleidung und können sich nicht darüber einigen, wer seine Kleidung wechselt, entscheidet das Los.
- 3.2.2.11 Spieler, die an Welt- oder olympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen.

3.2.3 Spielbedingungen

- 3.2.3.1 Die Mindestmasse für den Spielraum pro Tisch betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe.
- 3.2.3.2 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.
- 3.2.3.3 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.
- 3.2.3.4 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).

- 3.2.3.5 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fussboden angebracht sein.
- 3.2.3.6 Der Hintergrund muss im allgemeinen dunkel sein. im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.
- 3.2.3.7 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.

3.2.4 Werbung

- 3.2.4.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf Spielmaterial oder Zubehör geworben werden, das normalerweise dort vorhanden ist. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.
- 3.2.4.2 Innerhalb des Spielraums (der Box) dürfen keine fluoreszierenden Farben oder Leuchtfarben verwendet werden.
- 3.2.4.3 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung dürfen weder weiss noch 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.
- 3.2.4.4 Markierungen bzw. Schriftzüge auf dem Fussboden *dürfen nicht die Farben Weiss oder Orange enthalten; es wird empfohlen, dass diese in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.*
- 3.2.4.5 Der Fussboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen von je bis zu 2,5 m² aufweisen, und zwar eine an jeder Schmal- und jeder Längsseite des Tisches. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.
- 3.2.4.6 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 für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.

- 3.2.4.7 Werbung auf dem Netz muss in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein, muss einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkannte haben und darf die Sicht durch die Maschen nicht beeinträchtigen.
- 3.2.4.8 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgrösse von 750 cm² je Fläche nicht überschreiten.
- 3.2.4.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf
 - 3.2.4.9.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm²;
 - 3.2.4.9.2 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 cm²;
 - 3.2.4.9.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm² auf der Rückseite des Trikots;
 - 3.2.4.9.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 80 cm² auf Shorts oder Röckchen.
- 3.2.4.10 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt.
- 3.2.4.11 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung muss in einer Gesamtfläche von 40 cm² enthalten sein.
- 3.2.4.12 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke oder gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

3.3 Zuständigkeit von Offiziellen

3.3.1 Oberschiedsrichter

- 3.3.1.1 Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekanntzugeben sind.
- 3.3.1.2 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
 - 3.3.1.2.1 die Durchführung der Auslosung;
 - 3.3.1.2.2 die Aufstellung des Zeitplans;
 - 3.3.1.2.3 den Einsatz von Schiedsrichtern und Hilfsschiedsrichtern;
 - 3.3.1.2.4 die Einweisung der Schiedsrichter und Hilfsschiedsrichter vor Beginn des Turniers;

- 3.3.1.2.5 das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
- 3.3.1.2.6 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
- 3.3.1.2.7 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
- 3.3.1.2.8 die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
- 3.3.1.2.9 die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge oder Teile davon getragen werden dürfen;
- 3.3.1.2.10 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschliesslich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
- 3.3.1.2.11 die Entscheidung, ob und wo Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
- 3.3.1.2.12 das Ergreifen von Disziplarmassnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstössen gegen Bestimmungen.
- 3.3.1.3 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 bekanntgegeben werden.
- 3.3.1.4 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Hilfsschiedsrichter oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.3.1.6 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.
- 3.3.2 Schiedsrichter, Hilfsschiedsrichter und Schlagzähler**
- 3.3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Hilfsschiedsrichter eingesetzt werden.
- 3.3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes und der Hilfsschiedsrichter sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,

- 3.3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
- 3.3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 3.4.2.1.1–2),
- 3.3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;
- 3.3.2.3.4 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;
- 3.3.2.3.5 die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;
- 3.3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;
- 3.3.2.3.7 nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
- 3.3.2.3.8 zu gegebener Zeit die Wechselmethode einführen;
- 3.3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
- 3.3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten.
- 3.3.2.4 Der Hilfsschiedsrichter entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht.
- 3.3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Hilfsschiedsrichter dürfen
 - 3.3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
 - 3.3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst guten Aufschlag der Ball bei seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt;
 - 3.3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler den Ball aufhält;
 - 3.3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
 - 3.3.2.5.5 die Dauer des Einschlagens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.3.2.6 Entweder der Hilfsschiedsrichter oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei der Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Pairs zu zählen.
- 3.3.2.7 Eine nach 3.3.2.5–6 vom Hilfsschiedsrichter oder vom Schlagzähler getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht umgestossen werden.
- 3.3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraums (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

3.3.3 Proteste

- 3.3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Einzelwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Hilfsschiedsrichters, 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.
- 3.3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Hilfsschiedsrichters 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.
- 3.3.3.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Hilfsschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.3.4 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.
- 3.3.3.5 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.
- 3.3.3.6 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.
- 3.3.3.7 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 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.

3.4 Spielabwicklung**3.4.1 Spielstandsansage und -anzeige**

- 3.4.1.1 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.
 - 3.4.1.1.1 Bei der Spielstandsansage 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.
 - 3.4.1.1.2 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.
 - 3.4.1.1.3 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.
- 3.4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandsansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.
 - 3.4.1.2.1 Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seine dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandte Hand bis Schulterhöhe heben.
 - 3.4.1.2.2 Muss ein Ballwechsel aus irgendeinem Grund wiederholt werden, kann der Schiedsrichter die Hand über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.
- 3.4.1.3 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.
- 3.4.1.4 Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 3.4.1.5 Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich verwarnt, wird bei seinem Spielstand eine gelbe Markierung an das Zählgerät oder in dessen Nähe platziert.

3.4.2 Spielgerät

- 3.4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.
- 3.4.2.1.1 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.
- 3.4.2.1.2 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.
- 3.4.2.1.3 Wenn während des Spiels ein Ball beschädigt wird, muss er durch einen anderen vor dem Spiel ausgewählten Ball ersetzt werden oder, wenn ein solcher nicht verfügbar ist, wird durch den Schiedsrichter ein Ball wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bällen genommen.
- 3.4.2.2 Ein Schläger darf während eines Einzel- oder Doppelspiels nicht ersetzt werden, ausser er wurde zufällig so stark beschädigt, dass er nicht mehr benutzt werden kann; falls dies geschieht, muss der beschädigte Schläger unverzüglich durch einen anderen ersetzt werden, den der Spieler zum Spielraum (zur Box) mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.
- 3.4.2.3 In Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt.

3.4.3 Einspielen

- 3.4.3.1 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.
- 3.4.3.2 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.

3.4.3.3 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.

3.4.4 Pausen und Unterbrechungen

3.4.4.1 Grundsätzlich wird ein Spiel ohne Unterbrechungen geführt, jedoch hat jeder Spieler das Recht auf:

3.4.4.1.1 eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Spiels.

3.4.4.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.

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

3.4.4.2.1 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.

3.4.4.2.2 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.

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

3.4.4.2.4 Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält eine weisse Karte hoch; anschliessend wird eine weisse Markierung auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares platziert.

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

3.4.4.2.6 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.

- 3.4.4.3 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.
- 3.4.4.4 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, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.
- 3.4.4.5 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.
- 3.4.4.6 Die Spieler müssen während des gesamten (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 Time-outs (Auszeiten) dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

3.5 Disziplin

3.5.1 Beratung

- 3.5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.
- 3.5.1.2 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 3.5.1 und 3.5.2 als Einheit behandelt werden. Falls ein nicht dazu Berechtigter berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box).

- 3.5.1.3 Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen. 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.
- 3.5.1.4 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.
- 3.5.1.5 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.
- 3.5.1.6 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.
- 3.5.1.7 Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Kapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebensowenig soll dadurch die Beratung zwischen einem Spieler und dem Vertreter seines Nationalverbandes oder einem Dolmetscher verhindert werden, die der Erklärung einer Entscheidung dienen soll.

3.5.2 Fehlverhalten

- 3.5.2.1 Spieler und Betreuer sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairen Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennisport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: ausfallende Ausdrucksweise, den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegschlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Hilfsschiedsrichtern.

- 3.5.2.2 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 könnte
- 3.5.2.3 Begeht ein Spieler, der verwarnet 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 jedesmal eine gelbe und eine rote Karte zusammen (Ausnahme: 3.5.2.2 und 3.5.2.5).
- 3.5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.
- 3.5.2.5 Ein Schläger darf während eines Einzel- oder Doppelspiels nicht gewechselt werden, ausser er wurde zufällig so stark beschädigt, dass er nicht mehr benutzt werden kann; wenn ein Spieler trotzdem seinen Schläger wechselt, ohne darauf hinzuweisen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet den Oberschiedsrichter.
- 3.5.2.6 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 oder Doppel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 3.5.2.7 Begeht ein Betreuer, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten 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: 3.5.2.2).
- 3.5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens für das einzelne Spiel, den Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht; in einem solchen Fall hält der Oberschiedsrichter eine rote Karte in die Höhe.

- 3.5.2.9 Wird ein Spieler für 2 Einzel- oder Doppelspiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- 3.5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest der Veranstaltung disqualifizieren, der während dieser Veranstaltung zweimal vom Spielraum (der Box) verwiesen wurde.
- 3.5.2.11 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betreffenden gemeldet werden.

3.5.3 Frischkleben

- 3.5.3.1 Kleber zur Befestigung von Schlägerbelägen auf dem Schlägerblatt dürfen kein verbotenes Lösungsmittel enthalten; eine Liste verbotener Lösungsmittel ist beim ITTF-Sekretariat erhältlich.
- 3.5.3.2 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.
- 3.5.3.3 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.

*aktualisiert im Juni 2004 (Änderungen AGM Doha 2004 kursiv)
Präsident OSR-/SR-Kommission STTV: Reto Bazzi*