

Mannschaftsführer Leitfaden

Richtlinien zum Ablauf eines Punkt- oder Pokalspiels

Die Grundlage bilden folgende Regelwerke :

- Tischtennisregeln der ITTF
- Wettspielordnung des DTTB
- Ausführungsbestimmungen des TTVWH zur WO des DTTB

Um ein Mannschaftsspiel (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. Hallentemperatur soll mindestens 15° C betragen.

Für ausreichende und blendfreie Lichtverhältnisse ist zu sorgen.

- **Spielstandsanzeige**

Je Mannschaftsspiel ist eine Spielstandsanzeige erforderlich.

- **Spielbox**

Spielbox für jeden Tisch ,Mindestgröße im TTVWH-Bereich = 5x10 m für die Klassen des TTVWH und seiner Bezirke.

Je Tisch muss ein Zählgerät vorhanden sein und vom Schiedsrichter bedient werden.

- **Tische**

Tische dürfen keine unterschiedlichen Farben haben und müssen gleichmäßig dunkelfarbig und matt (einheitlich grün oder blau) sein.

Tische müssen vom selben Hersteller und gleichen Typ sein.

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

- **Spielkleidung**

Jede Mannschaft muss in einheitlicher und sportgerechter Kleidung antreten und während der gesamten Begegnung spielen.

- **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!

- **Mannschaftsaufstellungen**

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

Die Einzelaufstellung muss spätestens vor Beginn des ersten Einzels genannt 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 Ulm)

Die Mannschaftsaufstellungen sind nach den vom Klassenleiter genehmigten Mannschaftsaufstellungen 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**

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

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

Der nur Doppel spielende Spieler von einer unteren Mannschaft oder Ersatzspieler bekommt die Platzziffer 6. Der nur im Einzel eingesetzte Spieler scheidet bei der Platzziffer –Berechnung aus, alle nach ihm benannten Spieler rücken 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 Mannschaftsmitgliedern bleibt Doppel 3/2 unbesetzt.

- **Spielbeginn**

Spielbeginn ist die vom Klassenspielleiter festgesetzte Zeit.

Verursacht eine Mannschaft einen verspäteten Spielbeginn, so ist dies auf dem Spielberichts-bogen zu vermerken. Der Klassenleiter 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 bis zu 30 Minuten auf den Gegner warten und kann dann 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 Spielberichts-bogen 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.

- **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 neue Schläger muss dem Gegner und dem Schiedsrichter ohne Aufforderung gezeigt werden.

Ein Schlägerdefekt liegt allerdings nicht vor, wenn der Belag mutwillig abgezogen wird, bzw. der Schläger mutwillig beschädigt wird => Spielverlust.

- **Spielverlauf**

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 Mannschaftsspielsystem gehörende Spiele sind zu streichen.

- **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 Minuten zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Spiels; 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.

Protest kann nur der Mannschaftsführer, der auf dem Spielberichtsbogen eingetragen ist, einlegen.

Die Begründung für den Protest kann später nachgereicht werden.

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

- **Spielende**

Das Spielende ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Nach Spielende muss der Spielberichtsbogen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden.

- **Spielberichtsbogen versenden**

Der Original - Spielberichtsbogen muss nicht mehr an den Klassenspielleiter geschickt werden, ist aber aufzubewahren für eventuelle Nachfragen.

- **Ergebnismeldung**

Nach Spielende ist das Ergebnis des Mannschaftsspiels im Internet unter click-TT bis spätestens Sonntag 12:00 Uhr einzutragen.

Bei Sonntagsspielen ist spätestens 6 Std. nach Spielbeginn das Ergebnis in click-TT zu melden.

Der komplette Spielbericht ist bis Montag 24:00 Uhr einzugeben.

Bei Problemen ist der Pressewart zu verständigen.