

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

2.14 Unrichtige Reihenfolge beim Auf- oder Rückschlag, unterlassener Seitenwechsel

- 2.14.1 Wenn ein Spieler ausserhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Danach schlägt der Spieler auf oder zurück, der nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge auf- oder zurückschlagen müsste. Im Doppel gilt die Aufschlagreihenfolge, die von dem im fraglichen Satz zuerst aufschlagenden Paar gewählt wurde.
- 2.14.2 Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Das Spiel wird dann so fortgesetzt, dass die Spieler auf die Seite wechseln, auf der sie nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand sein sollten.
- 2.14.3 Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Irrtums erzielt wurden, gezählt.

2.15 Wechselmethode

- 2.15.1 Mit Ausnahme des Art. 2.15.2, muss die Wechselmethode eingeführt werden, nach 10 Minuten Spieldauer in einem Satz oder zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt, wenn es von beiden Spielern oder Paaren verlangt wird.
- 2.15.2 Die Wechselmethode wird in einem Satz nicht eingeführt, wenn mindestens 18 Punkte erzielt worden sind.
- 2.15.3 Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Anschliessend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war; ist der Ball bei Einführung der Wechselmethode nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des in diesem Satz unmittelbar vorangegangenen Ballwechsels zuerst auf.
- 2.15.4 Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd bis zum Ende des Spiels für nur einen Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 Rückschläge in einem Ballwechsel, erzielt der Rückschläger den Punkt.
- 2.15.5 Die Einführung der Wechselmethode darf die Reihenfolge im Spiel, wie sie in 2.13.6 definiert ist, nicht beeinflussen.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 2.15.6 Wenn die Wechsellmethode einmal eingeführt ist, werden alle folgenden Sätze dieses Spiels nach der Wechsellmethode gespielt.

3 Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

(gemäß Handbuch ITTF, gültig auf dem ganzen Verbandsgebiet von STT)

Die grau hinterlegten Textpassagen sind auf dem Verbandsgebiet von STT nicht gültig.

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 Verbände oder Spieler 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-, olympische und paralympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.

- 3.1.2.2 Das Exekutivkomitee ITTF 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-, Olympische und Paralympische 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;

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 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 und Auslegungen von Regeln einschliesslich Materialbeschreibungen für internationale Veranstaltungen werden vom BoD genehmigt und als Technische oder Administrative Broschüren veröffentlicht. Praktische Anweisungen und Durchführungsverfahren können als Handbücher oder Anleitungen vom Exekutivkomitee herausgegeben werden. Diese Veröffentlichungen können obligatorische Teile wie auch Empfehlungen oder Richtlinien enthalten.

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, Bodenbeläge, Netzgarnituren und Bälle angeben. Die Auswahl von Tischen, Netz-

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

garnituren und Bällen richtet sich nach den Festlegungen der ITTF oder des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen; für ausgewählte und von der ITTF bewilligte Turniere soll die Marke und der Typ des Bodenbelags von der ITTF zugelassen sein.

- 3.2.1.3 Auf dem Schläger befestigtes gewöhnliches Noppen- oder Sandwich-Gummi muss eine gültige ITTF-Zulassung besitzen und muss so auf dem Schlägerblatt angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (sofern vorhanden) sowie Hersteller- und Markenname so nahe wie möglich am Griff deutlich sichtbar sind. Das ITTF-Büro führt Listen aller zugelassenen und genehmigten Materialien. Einzelheiten sind auf der ITTF-Website einzusehen.
- 3.2.1.4 Für Rollstuhlspieler müssen die Tischbeine mindestens 40 cm von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.

3.2.2 Spielkleidung

- 3.2.2.1 Die Spielkleidung besteht aus kurzärmeligem oder ärmellosem Trikot und Shorts beziehungsweise Röckchen oder einteiligem Sportdress (sogenanntem «Body»), Socken und Hallenschuhen, ausser wenn Ausnahmen vom OSR genehmigt werden.
- 3.2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.
- 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 3.2.5.9. 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.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 3.2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoss erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.
- 3.2.2.7 Bei Welt-, Olympischen oder Paralympischen 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.
- 3.2.2.8 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können.
- 3.2.2.9 Haben gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots und können sich nicht darüber einigen, wer sie wechselt, entscheidet der Schiedsrichter durch Los.
- 3.2.2.10 Spieler, die an Welt-, olympischen oder paralympischen Titelwettbewerben teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen. Spieler, welche an diesen Titelwettbewerben teilnehmen, müssen ihren Namen auf dem Rücken des Shirts aufgedruckt haben.

3.2.3 Spielbedingungen

- 3.2.3.1 Der Spielraum pro Tisch von beliebiger Grösse, solange das Mindestmass einem Rechteck von 14m Länge, 7m Breite und 5m Höhe entspricht. Die Ecken können jedoch durch Umrandungselemente verdeckt werden. Bei Rollstuhlanlässen darf der Spielraum reduziert werden, aber nicht unter 8 m Länge und 6 m Breite, bei Veteranenturnieren darf der Spielraum reduziert werden, aber nicht unter 10 m Länge und 5 m Breite.
- 3.2.3.2 Die folgenden Materialien und Gegenstände gelten als Bestandteile des Spielraums (der Box): der Tisch einschliesslich der Netzgarnitur, Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte, Handtuchbehälter, gedruckte Tischnummern, Umrandungen, Fussbodenmatten sowie Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrandungen, und kleine technische Ausrüstungen, die so angebracht werden müssen, dass diese das Spiel nicht beeinflussen können.
- 3.2.3.3 Der Spielraum (die Box) muss von einer Umrandung von minimaler Höhe von 50 cm. und maximaler Höhe von 100 cm. umgeben sein, und. alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hinter-

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

grundfarbe haben.; wobei die Ecken offengelassen werden dürfen.
(Gültig ab 1.1.25)

- 3.2.3.3.1 Falls Werbung mit LED (Leuchtdiode) oder ähnlichen Leuchtkörpern auf Umrandungen gezeigt wird, darf diese nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnte und darf nicht wechseln, wenn der Ball im Spiel ist. (Gültig ab 1.1.25)
- 3.2.3.4 Bei Welt- und Olympischen Titel-Anlässen, sowie bei anderen Anlässen, muss die Beleuchtungsstärke über der Spielfläche und innerhalb der Spielbox einheitlich mindestens 1800 Luv EV und 2000 Lux EH und mindestens 1000 Lux über den Tischen im Aufwärmbereich der Trainingshalle betragen. (Gültig ab 1.1.2025)
- 3.2.3.5 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).
- 3.2.3.6 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fussboden angebracht sein.
- 3.2.3.7 Der Hintergrund muss im allgemeinen dunkel sein. im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.
- 3.2.3.8 Der Fussboden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt, sondern soll elastisch sein; harter Boden kann für Rollstuhlanlässe akzeptiert werden.
- 3.2.3.8.1 Bei Welt- Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss der Fussboden aus Holz oder aus rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.
- 3.2.3.9 Am Netz angebrachte technische Ausrüstungen sollen als Teil des Netzes gelten.

3.2.4 Schlägerkontrolle

- 3.2.4.1 Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, dafür zu sorgen, dass Schlägerbeläge nur mit Klebern auf dem Schlägerblatt befestigt werden, die keine schädlichen flüchtigen Lösungsmittel enthalten.
- 3.2.4.2 Ein Schläger-Kontrollzentrum muss bei allen ITTF-Welttitel-Olympischen und Paralympischen Veranstaltungen wie auch bei anderen ITTF-Veranstaltungen und kann bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen eingerichtet werden.
- 3.2.4.2.1 Das Zentrum prüft, nach den vom EC auf Empfehlung des Materialkomitees und Schiedsrichter- und Oberschiedsrichterkomitees aufgestellten Richtlinien und Verfahrensweisen, Schläger, um si-

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

herzustellen, dass sie allen ITTF-Bestimmungen entsprechen. Die Tests schliessen ein - sind jedoch nicht beschränkt auf - Ebenheit, Dicke der Schlägerbeläge, durchgehende Belagdicke, durchgehende Belagschichten und Vorhandensein schädlicher oder flüchtiger Substanzen bei Schlägerbelägen.

3.2.4.2.2 Normalerweise soll die Schlägerkontrolle vor dem Spiel durchgeführt werden. Der Schlägertest wird nur dann nach dem Schlägerkontrolle vor dem Spiel durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat.

3.2.4.2.3 Schläger, die diesen Test vor dem Spiel nicht bestehen, können bei den obigen Veranstaltungen nicht verwendet werden, dürfen aber durch einen anderen Schläger ersetzt werden, der, sofern ausreichend Zeit verfügbar ist, sofort getestet werden kann. Falls nicht genügend Zeit verfügbar ist, kann der Schläger nach dem Spiel kontrolliert werden. Wenn Schläger den zufälligen Test nach dem Spiel nicht bestehen, muss der fehlbare Spieler mit Bestrafungen rechnen.

3.2.4.2.4 Alle Spieler haben das Recht, eine freiwillige Schlägerkontrolle vor dem Spiel zu verlangen, ohne mögliche Bestrafung, nach den jeweils geltenden Richtlinien des Anlasses.

3.2.4.3 Nach 4 kumulierten fehlerhaften Schlägertests innerhalb von 4 Jahren darf der Spieler am Anlass weiter teilnehmen, wird aber nachher vom Executive Committee für 12 Monate suspendiert.

3.2.4.3.1 Die ITTF wird dem Spieler die Suspendierung schriftlich mitteilen.

3.2.4.3.2 Der suspendierte Spieler kann innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt des Suspendierungsbriefes beim ITTF-Gericht Berufung einlegen, die Berufung hebt die Suspendierung nicht auf.

3.2.4.4 Die ITTF führt ein Register aller fehlerhaften Schlägerkontrolltests nach.

3.2.4.5 Bei allen ITTF-Veranstaltungen muss für die Befestigung der Schlägerbeläge auf dem Schläger ein ordentlich belüfteter Bereich zur Verfügung stehen. Davon abgesehen, ist die Verwendung von Flüssigklebern in der gesamten Spielhalle nicht zulässig. Die «Spielhalle» besteht aus dem für Tischtennis und zugehörigen Aktivitäten gebrauchten Teil des Gebäudes, den zugehörigen Einrichtungen und dem Zuschauerraum.

3.2.5 Werbung und Kenn- oder Schriftzeichen

3.2.5.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf dem in 3.2.3.2 aufgeführten Spielmaterial oder Zubehör oder auf Spieler- und

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

SR-Kleidung oder auf Rückennummern geworben werden. Besondere, zusätzliche Anzeigen sind unzulässig.

- 3.2.5.1.1 Werbung oder Schriftzeichen/Symbole innerhalb des Spielraums (der Box) oder in seiner Nähe, auf Spielkleidung, Rückennummern oder SR-Kleidung dürfen nicht für Tabakwaren, alkoholische Getränke oder schädliche Drogen sein, keine negativen Diskriminierungen oder Assoziationen aufgrund von Rasse, Fremdenfeindlichkeit, Geschlecht, Religion, Behinderungen oder andere hervorrufen. Jedoch: für Turniere die nicht ausschliesslich für Jugendliche unter 18 Jahren organisiert werden kann ITTF die Erlaubnis erteilen, Werbung oder Markierungen für nicht gebrannte alkoholische Getränke auf Ausrüstung und Vorrichtungen innerhalb oder ausserhalb des Spielfelds anzubringen, vorausgesetzt dass dies durch das lokale Recht erlaubt wird.
- 3.2.5.2 Bei Olympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IOC entsprechen; bei Paralympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IPC entsprechen.
- 3.2.5.3 Mit Ausnahme von LED- (light-emitting diode = Leuchtröhren) und ähnlichen Leuchtkörper-Werbungen auf Umrandungen, dürfen nirgendwo im Spielraum (der Box) fluoreszierende, leuchtende oder glänzende Farben verwendet werden und die Hintergrundfarbe der Umrandungen muss dunkel sein.
 - 3.2.5.3.1 Werbung auf der Umrandung darf sich während eines Spiels nicht von dunklem zu hellem Hintergrund und umgekehrt verändern.
 - 3.2.5.3.2 Werbung mit LED oder ähnlichen Leuchtkörpern darf nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnte und darf nicht wechseln, wenn der Ball im Spiel ist. (*Ungültig ab 1.1.25*)
 - 3.2.5.3.3 Werbung mit LED oder ähnlichen Leuchtkörpern darf nur mit ITTF-Genehmigung verwendet werden.
- 3.2.5.4 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung müssen sich von der Farbe der verwendeten Bällen klar unterscheiden, nicht mehr als zwei Farben enthalten und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein.
- 3.2.5.5 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 6 Werbeflächen aufweisen; solche Markierungen
 - 3.2.5.5.1 können jeweils 2 auf jeder Schmalseite der Box, in einer Fläche von je bis zu 5m² und eine auf jeder Seite des Tisches, auf je bis zu 2,5m² angebracht werden.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 3.2.5.5.2 dürfen an den Schmalseiten jedoch nicht weniger als 3m von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.
- 3.2.5.5.3 sollen in einer einheitlichen, von der Ballfarbe zu unterscheidenden Farbe gehalten werden, ausser wenn die Farben vorgängig von der ITTF bestätigt wurden.
- 3.2.5.5.4 sollen die Rutsch-Eigenschaften des Bodens nicht signifikant verändern.
- 3.2.5.5.5 soll nur aus einem Logo, einer Wortmarke oder anderen Symbolen bestehen und keine Hintergründe umfassen.
- 3.2.5.6 Am Tisch angebrachte Werbung soll folgenden Anforderungen entsprechen:
 - 3.2.5.6.1 es darf sich 1 ständig angebrachte Werbung mit Namen oder Logo des Herstellers/ Händlers auf beiden Seiten der Oberkante jeder Tischhälfte und den Tischenden befinden.
 - 3.2.5.6.2 es darf sich 1 nicht ständige Werbung auf beiden Seiten der Oberkante jeder Tischhälfte und den Tischenden befinden, die ebenfalls den Namen oder das Logo des Herstellers/ Händlers zeigen.
 - 3.2.5.6.3 jede ständig oder nicht ständig angebrachte Werbung soll eine maximale Länge von 60 cm aufweisen.
 - 3.2.5.6.4 Die nicht ständigen Werbungen müssen jeweils klar von den ständigen Werbungen getrennt sein
 - 3.2.5.6.5 Werbungen dürfen nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein
 - 3.2.5.6.6 es darf keine Werbung, kein Logo, Tischname oder Name des Herstellers oder des Verkäufers des Tisches auf das Untergestell angebracht werden, ausgenommen wenn der Tischhersteller oder -Verkäufer der Hauptsponsor des Turniers ist.
- 3.2.5.7 Auf jeder Seite des Tisches dürfen 2 vorübergehende Werbungen auf dem Netz angebracht werden; diese müssen sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden und müssen einen Mindestabstand von 3cm zum Streifen entlang der oberen Netzkante aufweisen; Werbungen, die innerhalb der vertikal verlängerten Seitenlinie des Tisches angebracht sind, müssen Logos, Wortmarken oder andere Symbole sein.
- 3.2.5.8 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgrösse von 750cm² je Fläche nicht überschreiten.
- 3.2.5.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf
 - 3.2.5.9.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24cm²;

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 3.2.5.9.2 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 600cm²;
- 3.2.5.9.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400cm² auf der Rückseite des Trikots, falls keine Rückennummern getragen werden, darf zusätzliche Werbung des Turniersponsors auf einer Fläche von max. 100 cm² getragen werden;
- 3.2.5.9.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120cm² auf der Vorderseite oder der Seite von Shorts oder Röckchen.
- 3.2.5.10 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100cm² beschränkt.
- 3.2.5.11 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung muss in einer Gesamtfläche von 40cm² enthalten sein.
- 3.2.5.12 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke oder gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

3.2.6 Dopingkontrolle

- 3.2.6.1 Alle an internationalen Wettbewerben - einschließlich Jugendveranstaltungen – teilnehmenden Spieler unterliegen den während einer Veranstaltung durchgeführten Tests durch die ITTF, den Nationalverband und irgendwelche anderen Antidoping-Organisationen, die für Veranstaltungen, an denen diese Spieler teilnehmen, verantwortlich sind.

3.2.7 Tischtennis-Wiederholung (TTR)

- 3.2.7.1 Ein elektronisches System zur Wiederholung der Aufzeichnung (TTR) kann zur Anwendung kommen, wenn ein Spieler Protest gegen den Tatsachenentscheid eines verantwortlichen Offiziellen einlegt. Tischtennis-Wiederholung (TTR) wird dann eine Wiederholung der Spielsituation liefern, die zur Entscheidung einer Wiederholung geführt hat; der aufgrund der Wiederholung gefällte Entscheid des Verantwortlichen für TT-Wiederholung ist endgültig.

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;

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 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 bekannt gegeben 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, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler**
- 3.3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- 3.3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 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 und 3.4.2.1.2),
 - 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 anzukündigen;
 - 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;
 - 3.3.2.3.11 durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seins wechselt;
 - 3.3.2.3.12 sicherzustellen, dass nur zugelassene Personen sich neben dem Spielfeld aufhalten.
- 3.3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent
 - 3.3.2.4.1 hat darüber zu entscheiden, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;
 - 3.3.2.4.2 informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.
- 3.3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
 - 3.3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
 - 3.3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur 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 Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei der Anwendung der

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.

- 3.3.2.7 Eine nach 3.3.2.5 und 3.3.2.6 vom Schiedsrichter-Assistent 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. 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.
- 3.3.3.2 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.
- 3.3.3.3 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.
- 3.3.3.4 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.
- 3.3.5.1.1 Der Name des Mannschaftskapitäns, ob er spielt oder nicht, muss dem Schiedsrichter im voraus mitgeteilt werden.
- 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

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

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 seinen dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandten Arm so heben, dass der Oberarm waagerecht und der Unterarm senkrecht liegt, mit der geschlossenen Hand nach oben.



- 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.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 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 verwarnet, 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 Schlägerbeläge sind so zu verwenden wie sie von der ITTF zugelassen wurden, ohne jegliche physikalische, chemische oder andere Behandlung, die die Spieleigenschaften, die Reibung, das Aussehen, die Farbe, die Struktur etc. beeinflussen; Zusatzstoffe sind nicht erlaubt.
 - 3.4.2.3 Ein Schläger muss bei allen Parametern der Schlägerkontrolle den Test mit Erfolg bestehen.
 - 3.4.2.4 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.
 - 3.4.2.5 In 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 fixiert

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

ist, soll der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, seinen Schläger während der Pausen an der Hand zu behalten.

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 Individualspiel (Einzel oder Doppel) 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 Individualspiels;

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

3.4.4.2 Ein Spieler oder Paar kann eine «Time-out»-Periode (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Individualspiels 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 Mannschaftskapitän 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 Mannschaftskapitän. *(Gültig ab 1.1.2025)*

3.4.4.2.3 Time-out kann nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; die Absicht wird durch ein «T»-Zeichen mit den Händen angezeigt.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 3.4.4.2.4 Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält entweder mit der dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandten Hand eine weisse Karte hoch bis zum Ende des Time-outs oder er platziert eine Markierung auf das Spielfeld dieses Spielers oder Paares.
- 3.4.4.2.5 Die weisse Karte oder die Markierung ist zu entfernen und das Spiel wird wieder aufgenommen, sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute.
- 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 Aufeinander folgende Spiele eines Mannschaftskampfes müssen ohne Unterbrechung gespielt werden mit der Ausnahme, dass ein Spieler, der in solchen aufeinander folgenden Spielen antreten muss, eine Pause von höchstens 5 Minuten zwischen diesen Spielen verlangen kann.
- 3.4.4.4 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.
- 3.4.4.5 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.
- 3.4.4.6 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.

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

- 3.4.4.7 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 zum Spielfeld zugelassenen 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 jederzeit, ausser während einem Ballwechsel, beraten lassen, vorausgesetzt, dass das Spiel dadurch nicht verzögert wird (3.4.4.1); 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.
Tritt ab 1. Oktober 2016 in Kraft
- 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

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

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; 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.

3.5.2 Fehlverhalten

- 3.5.2.1 Spieler, 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.: ausfallende Ausdrucksweise, den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegschlagen, gegen Tisch oder Umrandung treten und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten.
- 3.5.2.2 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 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 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.
- 3.5.2.6 Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den

Bestimmungen für internationale Veranstaltungen

«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 oder anderer Berater, der verwarnt 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. Für weniger schlimme Fälle, die nicht zur Disqualifizierung führen, kann sich der OSR dafür entscheiden, den Fall an die ITTF-Integritätseinheit zu melden.
- 3.5.2.9 Wird ein Spieler in 2 Spielen 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 Wird ein Spieler während einer Veranstaltung oder eines Wettbewerbs für irgendein Vergehen disqualifiziert, so verliert er automatisch jegliche(n) entsprechende(n) Titel, Medaille, Geldpreis und Rankingpunkte.
- 3.5.2.12 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betroffenen gemeldet werden.
- 3.5.2.13 Sanktionen für Fehlverhalten nach den Bestimmungen von 3.5.2 können von der ITTF-Integritätseinheit dem ITTF-Tribunal gemäss den ITTF-Gerichtsverordnungen vorgelegt werden.
- 3.5.2.14 Ein Einspruch vom sanktionierten Spieler, Berater oder Offiziellen gegen die Entscheidung des Disziplinarausschusses kann innerhalb von 15 Tagen beim ITTF Executive Committee eingereicht werden, dessen Entscheidung endgültig ist.