

BESTIMMUNGEN und RICHTLINIEN zur Organisation der Mannschaftsspiele der Top-Mannschaftskompetitionen

BDO TT League Pokalkompetitionen 'Coupe de Luxembourg' Nationaldivision der Mannschaftsmeisterschaft 'Dames'

Die FLTT ist seit Jahren darum bemüht, das Image der nationalen Top-Mannschaftskompetitionen (Top-MK) in der Öffentlichkeit zu verbessern, u.a. mittels einer zuschauerfreundlichen und publikumswirksamen Organisation der MSp dieser Kompetitionen. Hierzu müssen insbesondere die Schlussphasen der Top-MK, die ja ganz besondere Saisonhöhepunkte darstellen, solchermaßen gestaltet werden, dass sie das Interesse der Presse wecken, die Zuschauer und eingeladenen Gäste zufriedenstellen und demzufolge eine Top-Werbung für unsere Sportart darstellen.

Zu diesem Zweck sind u.a. die Spieltage und Spielzeiten der Top-MK so festgelegt worden, dass deren MSp, sofern es nur möglich ist, nicht mit MSp anderer MK zusammenfallen. Auch ist der Austragungsmodus der BDO TT League solchermaßen gestaltet worden, dass am Ende der Meisterschaft zwei Phasen mit entscheidenden, und demzufolge sehr spannenden MSp zu Stande kommen, und zwar die Play-Off- und die Play-Down-Zwischenrunde sowie die Play-Off-Finalrunde. Des Weiteren sind für die BDO TT League sowie für die Damen-MM Meistertrophäen angeschafft worden, die nach außen den hohen Wert des Meistertitels darstellen und vermitteln sollen. Diese Trophäen sind vom Künstler Nic GOETZINGER geschaffen worden, der während vielen Jahren selbst ein wichtiger Motor der FLTT-Arbeit war und heute in Künstlerkreisen hoch geachtet ist.

Mittels spezifisch auf die Top-MK ausgerichteter Pressecommuniqués, sowie mittels aktueller News auf der FLTT-Homepage, wird gezielt versucht eine verbesserte Kommunikation zu den potentiellen Zuschauern der MSp der Top-MK herzustellen bzw. zu unterhalten.

Dank all der vorerwähnten Bemühungen ist es dem Verband denn auch gelungen, mit den Firmen **BDO** und **LOTÉRIE NATIONALE** renommierte Titelsponsoren für zwei der Top-MK zu rekrutieren.

Im Hinblick auf die Sicherstellung einer hohen Qualität bei den MSp der Top-MK müssen auch jene Vereine miteingebunden werden, deren Mannschaften an diesen Top-MK teilnehmen. Diese Vereine sollen auch von ihrer Seite aus und in ihrem Zuständigkeitsbereich alles Mögliche tun, damit die MSp der Top-MK in einem dem höchsten nationalen Niveau und dem dort gebotenen Leistungssport würdigen Rahmen ausgetragen werden. Eine wichtige Voraussetzung hierzu ist, dass diese Vereine bei ihren Heimspielen für hochwertige technische Bedingungen sorgen. Außerdem sollen sie für die Heimspiele ihrer Mannschaft intensiv Werbung in ihrem Umfeld machen, u.a. mittels Verteilung von Flugblättern ('Flyers'), Info-Vermittlung via die Vereins-Facebook-Seite, Reservierung von Sitzplätzen für einzuladende Ehrengäste (wie z.B. Gemeindepolitiker oder Verantwortliche anderer Ortsvereine).

Im Folgenden sind die wichtigsten Punkte aufgeführt, die zur Sicherstellung einer hohen Qualität bei den MSp der Top-MK unerlässlich sind. Sie sollen den betroffenen Vereinen als Richtlinien dienen für die Planung und die Durchführung der Heimspiele ihrer Mannschaft.



ABKÜRZUNGEN

MK	Mannschaftskompetition
Top-MK	Top-Mannschaftskompetition, gemäß der diesbezüglichen Aufzählung im Titel dieses Dokuments
MM	Mannschaftsmeisterschaft
PK-CL	Pokalkompetition 'Coupe de Luxembourg'
MSp	Mannschaftsspiel
NAT-1	Division 'Nationale 1' der MM 'Seniors' (= BDO TT League)
ND-D	Nationaldivision der MM 'Dames'
QR	Qualifikationsrunde der BDO TT League
PO-ZR	Play-Off-Zwischenrunde der BDO TT League
PD-ZR	Play-Down-Zwischenrunde der BDO TT League
PO-FR	Play-Off-Finalrunde der BDO TT League
PD-FR	Play-Down-Finalrunde der BDO TT League
OSR / SR	Oberschiedsrichter / Schiedsrichter
ITTF-Appr	von der ITTF genehmigtes Fabrikat bzw. genehmigter Typ ('approved / authorized by ITTF')
Heimverein	Verein, in dessen Spielsaal ein MSp effektiv ausgetragen wird

Falls es nicht ausdrücklich anders vermerkt ist, gelten die hier nachfolgend aufgeführten Bestimmungen und Richtlinien für ALLE MSp der Top-MK

Zum SPIELSAAL

Im Spielsaal müssen die nachfolgend aufgeführten Anforderungen erfüllt sein:

➔ **E** = empfohlen | **O** = obligatorisch ➔

NAT-1	QR PD-ZR	PO-ZR PD-FR	PO-FR
PK-CL	¼-Fin		½-F F
ND-D		alle MSp	

Spielsaal vom Verband genehmigt	
Spielsaal = Sporthalle mit Zuschauertribüne	
(Tribünen)- Sitzplätze für Zuschauer ^(1a) ^(1b) :	<ul style="list-style-type: none"> • 100 Plätze • 400 Plätze
Reservierte VIP-Sitzplätze für Ehrengäste	
Arbeitsplätze für Presse-Korrespondenten :	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Plätze • 4 Plätze
Mindest- Temperatur im Spielsaal:	<ul style="list-style-type: none"> • 16° C • 20° C
Mindest-Ausrüstung (im Spielsaal verfügbar):	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ein (1) Exemplar der Internationalen TT-Regeln ⁽²⁾ ◆ ein (1) Exemplar der Statuten sowie der (Internen) Reglemente ⁽²⁾ ◆ eine (1) Netzlehre ◆ ein (1) funktionsfähiger Zeitmesser (für Spiele nach der Zeitregel) ◆ ein (1) funktionsfähiger Defibrillator, in unmittelbarer Reichweite des Spielsaals (= in maximal 2-3 Minuten erreichbar) 	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ pro Spieltisch, eine (1) für die Zuschauer gut einsehbare Stoppuhr (zwecks Anzeige der verbleibenden Zeit bei Time-outs, Satzpausen, ...) 	

O	O	O
E	E	O
E	O	--
--	E	O
E	E	O
E	O	O
E	E	O
O	O	O
E	E (O)	E (O)

O	O	O
E	E	E

(1a) Stehen keine Tribünenplätze zur Verfügung, so sollen die Zuschauerplätze immer entlang der Längsseite der Spielboxen, und vorzugsweise auf mindestens zwei Ebenen eingerichtet werden.

(1b) Wenn die räumlichen Bedingungen dies erlauben, sollen die Zuschauerplätze auf die beiden Längsseiten außerhalb der Spielboxen aufgeteilt werden.

(2) Diese Dokumente können auch in elektronischer Form vorliegen.

Empfehlung: Im Spielsaal selbst soll von Verkaufsständen von Esswaren und Getränken abgesehen werden; solche Stände sollen - wenn nur möglich - außerhalb des Spielsaals, ansonsten zumindest in größtmöglicher Entfernung zu den Spielboxen, eingerichtet werden.

Zu den SPIELBOXEN

Der Heimverein zeichnet verantwortlich für die Einrichtung der für ein MSp benötigten Spielbox(en).

Für ein MSp, bei dem die Einzel und Doppel gleichzeitig auf zwei (2) Spieltischen ausgetragen werden müssen, müssen zwei (2) Spielboxen von gleicher Größe, mit gleichwertigen Bedingungen und mit derselben Ausstattung eingerichtet werden, d.h. mit dem gleichen Bodenbelag, mit gleichwertiger Beleuchtung, mit Spieltischen desselben Fabrikats, desselben Typs sowie derselben Farbe, usw..

Empfehlung: Pro Spielbox soll ein zusätzlicher Spieltisch (zu Trainingszwecken) aufgestellt werden.

- Zur Einrichtung einer Spielbox müssen einwandfreie (= unbeschädigte) Umrandungselemente ('clôtures') und/oder LED-Banden benutzt werden, deren Höhe 75 cm nicht überschreiten soll und 100 cm nicht überschreiten darf^(3a). Alle Umrandungsteile müssen solchermaßen aufgestellt werden, dass die Spielbox optisch ein "harmonisches" Bild vermittelt.

Empfehlung: Bei zwei Spielboxen sollten diese, soweit dies vom verfügbaren Platz her möglich ist, durch einen mindestens 1 m breiten Zwischengang getrennt werden, um solchermaßen einen freien Zugang zu den Spielboxen (für u.a. OSR, Fotografen, Kameraleute) zu gewährleisten.

- Eine Spielbox muss folgende Mindestmaße aufweisen:

	PO-FR PK-CL: ½-Fin + Fin	QR PO-ZR PD-ZR PD-FR	alle anderen MSp
◆ Länge:	12,0 m	11,0 m	10,0 m
◆ Breite:	6,0 m	5,5 m	5,0 m
◆ freie Höhe, ab dem Boden, über der gesamten Spielbox:	4,0 m	3,5 m	3,5 m

- Die Lichtstärke muss über der gesamten Spielfläche eines Spieltischs mindestens **600 LUX**, und überall sonst innerhalb der Spielbox mindestens 400 LUX betragen.
- Der Boden der Spielbox darf nicht hellfarbig sein; dies gilt (ggf.) auch für jene Werbungen, die auf dem Boden der Spielbox angebracht sind.

Empfehlung: Die Spielboxen sollten mit einem speziell für den TT-Sport entwickelten Bodenbelag (wie z.B. 'Taraflex') ausgelegt werden.

- Alle Werbungen innerhalb der Spielbox (d.h. auf dem Spielmaterial, den Umrandungen, dem Boden, usw.) müssen in punkto Anzahl, Größe, Beschaffenheit, Farbe, usw. den von der ITTF diesbezüglich für internationale Kompetitionen erlassenen Bestimmungen entsprechen und gemäß diesen Bestimmungen angebracht werden bzw. angebracht sein.
- In unmittelbarer Nähe der Spielbox(en) müssen für jede am MSp beteiligte Mannschaft, mittels Bänken und/oder Stühlen, sechs (6) Sitzplätze^{(3a) (3b)} eingerichtet werden.
 - ^(3a) Befinden sich solche Sitzplätze hinter Umrandungen, die höher als 85 cm sind (z.B. LED-Banden), so müssen sie (ggf.) auf einem ausreichend gesicherten Podest von ± 20 cm Höhe eingerichtet werden.
 - ^(3b) Auf diesen Sitzplätzen dürfen ausschließlich die Spieler der jeweiligen Mannschaft (max. vier) sowie deren Betreuer (max. zwei) Platz nehmen.
- In zentraler Lage und in direkter Nähe zu der (den) Spielbox(en) muss eine separate, von den Zuschauern abgetrennte Box für den OSR bzw. das SR-Team eingerichtet werden (= SR-Box), von der aus die SR einen uneingeschränkten Überblick über alle zum MSp benutzten Spieltisch(e) haben.
 - ◆ Mindestausrüstung der SR-Box: ein (1) Tisch und drei (3) Stühle
 - ◆ Mindestmaße der SR-Box: 2.00 m x 1.50 m

Empfehlung: Befinden sich die Zuschauer-Sitzplätze nur entlang einer Seite der Spielbox(en), so soll die SR-Box, wenn nur möglich, auf der den Zuschauerplätzen gegenüberliegenden Seite der Spielbox(en) eingerichtet werden

Zum SPIELMATERIAL in der SPIELBOX

In einem MSp dürfen nur die offiziell vom Verband festgelegte und/oder die vom Heimverein beim Verband gemeldeten und in der offiziellen Spielmaterial-Liste aufgeführten Materialien benutzt werden.

In der BDO TT League dürfen Änderungen am Spielmaterial, außer in ausreichend begründeten 'Notfällen', nur zwischen dem Abschluss der Hinrunde und dem Beginn der Rückrunde der QR, während der Unterbrechungspause am Jahresende sowie zwischen dem Abschluss der Rückrunde der QR und dem Beginn der PO-ZR bzw. der PD-ZR vorgenommen werden. Eine solche Änderung wird erst wirksam ab dem 10. Werktag nachdem dieselbe offiziell vom Verband veröffentlicht worden ist

Empfehlung: Eine veröffentlichungspflichtige Änderung am Spielmaterial soll vom Verein mindestens vierzehn (14) Werktage vor dem beabsichtigten Materialwechsel im VS gemeldet werden.

Jede **SPIELBOX** muss mit den folgenden Mitteln und Geräten ausgestattet sein, die sich in einem einwandfreien Zustand befinden müssen:

- ◆ ein 'ITTF-Appr'-Spieltisch ^{(4a) (4b)}
 - (4a) Die Spieltische in den beiden Spielboxen (sowie ggf. auch der Trainingstisch) müssen von gleicher Farbe, vom selben Fabrikat und vom selben Typ sein.
 - (4b) Es dürfen nur Spieltische jenes Fabrikats, jenes Typs und jener Farbe benutzt werden, die in der (jeweils aktuellen) offiziellen Spielmaterial-Liste aufgeführt sind.
- ◆ eine fachgerecht am Spieltisch angebrachte 'ITTF-Appr'-Netzgarnitur ⁽⁵⁾
 - (5) es müssen (ggf.) die von der FLTT zur Verfügung gestellten Netzeinsätze benutzt werden
- ◆ ein SR-Tisch ^{(6a) (6b)} mit Stuhl ^{(6a) (6b) (6c)}
 - (6a) Gibt es Zuschauerplätze nur an einer Längsseite der Spielbox, so soll der SR-Tisch an jener den Zuschauern gegenüberliegenden und diesen zugewandten Längsseite der Spielbox aufgestellt werden.
 - (6b) Der SR-Tisch muss auf Höhe der Mittellinie des Spieltischs, so nahe wie möglich an der Umrandung der Spielbox, aufgestellt werden.
 - (6c) Wird ein Spiel von zwei SR geleitet, so muss ein zweiter SR-Stuhl, auf Höhe der Mittellinie des Spieltischs, an der dem SR-Tisch gegenüber liegenden Längsseite des Spieltischs, aufgestellt werden.
- ◆ auf dem SR-Tisch: eine Stoppuhr (Empfehlung), sowie ein Zählgerät begreifend.
 - zwei Zahlensätze von 0 bis mindestens 20, für die Anzeige der gewonnenen Punkte
 - zwei Zahlensätze von 1 bis mindestens 3, für die Anzeige der gewonnenen Sätze
 - zwei Karten, von weißer Farbe, für die Anzeige (ggf.) eines 'Time-out'

Empfehlung: Je nach Anordnung der Zuschauerplätze sollen zusätzliche Zählgeräte außerhalb der Spielbox aufgestellt werden (z.B. an deren Ecke(n)), damit alle Zuschauer permanent den Spielstand am Spieltisch einsehen können; zur Bedienung dieser zusätzlichen Zählgeräte sollen vorzugsweise Jugendspieler des Vereins eingesetzt werden.

- ◆ zwei Ballkisten mit je drei 'ITTF-Appr'-Spielbällen ^{(7a) (7b) (7c)}
 - (7a) PLASTIK-Spielbälle des Typs 40+***, gemäß der einstimmigen diesbezüglichen Übereinkunft (vom 21. Juli 2015) der (damals) mit einer Mannschaft in der BDO TT League vertretenen Vereine
 - (7b) ausschließlich Spielbälle jenes Fabrikats, jenes Typs und jener Farbe, die in der (jeweils aktuellen) offiziellen Material-Liste aufgeführt sind
 - (7c) Die Spielbälle müssen einvernehmlich von den Spielern bis spätestens eine halbe Stunde vor der offiziellen Anfangszeit des MSp ausgewählt und in den Ballkisten eingeschlossen werden, welche der Kapitän der Heimmannschaft dann dem OSR - bei dessen Eintreffen im Spielsaal - aushändigen muss.
- ◆ zwei Kästen oder Körbe für die Handtücher der Spieler ⁽⁸⁾
 - (8) Vorzugsweise sollen diese Kästen/Körbe links und rechts neben dem SR-Tisch aufgestellt werden.

Zur SPIELKLEIDUNG

Während einem Spiel muss jeder Spieler sportgerechte Kleidung tragen, die generell jenen von der ITTF für internationale Kompetitionen erlassenen Bestimmungen entsprechen muss, außer wenn die nationalen reglementarischen Bestimmungen diesbezüglich explizit anders verfügen.

In Sachen 'Spielkleidung' sind insbesondere die folgenden Vorschriften zu beachten:

- ◆ Jede Werbung⁽⁹⁾ auf der von den Spielern während den Spielen getragenen Sportkleidung muss den Bestimmungen des Internen Reglements Nr. 30 entsprechen; insbesondere muss sie vom Verband genehmigt worden sein und demzufolge auf der diesbezüglich geltenden Liste aufgeführt sein.

⁽⁹⁾ Im Sinn dieser Bestimmung gelten nicht als Werbung:

- a) der auf dem Spielhemd (z.B. auf dessen Rückseite oder Kragen) angebrachte bzw. aufgedruckte Name des Spielers und/oder des Vereins
 - b) der Name, die Bezeichnung sowie das Markenzeichen (Logo) des Herstellers der betreffenden Sportkleidung, insofern dieses bzw. diese eine Gesamfläche von 24 cm² nicht überschreiten
- ◆ Das Tragen von Sportschuhen, von einer kurzen Sporthose oder einem Sportröckchen sowie von einem kurzärmeligen Sporthemd ist verbindlich vorgeschrieben.
 - ◆ Außer einem Stirnband darf keine andere Kopfbedeckung getragen werden.
 - ◆ In einem MSp muss die Oberbekleidung (d.h. das Sporthemd) aller Spieler einer selben Mannschaft, einschließlich der Werbung(en), jedoch mit Ausnahme des Spielernamens⁽¹⁰⁾, einheitlich sein und während der ganze Dauer des MSp einheitlich bleiben^{(11a) (11b)}

⁽¹⁰⁾ Der Spielername muss (ggf.) auf der Rückseite des Sporthemds, vorzugsweise direkt unterhalb des Schulterbereichs und für die Zuschauer deutlich lesbar, angebracht bzw. aufgedruckt sein; zu diesem Zweck ist der Gebrauch von losen 'Supports' (wie z.B. 'flatternde Dossards') nicht erlaubt

^(11a) In einem MSp der PO-FR sowie der ½-Finalen und Finalen der PK-CL müssen die von den Spielern der beiden Mannschaften im Spiel getragenen Sporthemden von so deutlich unterschiedlichen Farben bzw. Farbtönen sein, dass die Zugehörigkeit der Spieler zu den verschiedenen Mannschaften eindeutig ersichtlich ist; diesbezüglich hat die im Spielbogen des betreffenden MSp als 'Heimmannschaft eingetragene Mannschaft die Erst-Wahl in Sachen Sporthemden, während die im Spielbogen als Auswärtsmannschaft eingetragene Mannschaft sich danach (ggf.) anpassen muss

^(11b) In ausreichend begründeten Ausnahmefällen kann der OSR einem Spieler, der im laufenden MSp bereits eines oder mehrere Spiele (Einzel oder Doppel) ausgetragen hat, den Wechsel zu einem Sporthemd erlauben, das teilweise nicht der Vorschrift in Sachen 'Einheitlichkeit' entspricht, unter der Bedingung, dass zumindest die Grundfarbe des danach vom Spieler benutzten Sporthemds identisch ist mit jener der von den anderen Spielern seiner Mannschaft getragenen Sporthemden.
(Beispiel: Wechsel eines verschwitzten oder beschädigten Sporthemds).

NB: Bezüglich der MSp der BDO TT League sowie der PK-CL 'Seniors' wird vorausgesetzt, dass ein Spieler im Prinzip immer mindestens ein 100% konformes Ersatz-Sporthemd verfügbar hat.

Empfehlung: In **JEDEM** MSp sollte die von den Spielern einer Mannschaft während den Spielen getragene Sportkleidung (außer den Sportschuhen) komplett einheitlich sein. Überdies sollten in **JEDEM** MSp die von den Spielern der beiden Mannschaften während den Spielen getragenen Sporthemden von deutlich unterschiedlichen Farben bzw. Farbtönen sein.

Die beiden in einem MSp involvierten Vereine sollten sich jeweils im Vorfeld des betreffenden MSp über die Farbe der von jeder Mannschaft im betreffenden MSp zu benutzenden Sporthemden absprechen.

Zum SCHLÄGER

Jeder anlässlich eines MSp benutzte Schläger muss, in puncto Holz und Beläge, allen diesbezüglich von der ITTF für internationale Kompetitionen erlassenen Bestimmungen entsprechen. Überdies dürfen nur 'ITTF-Appr'-Beläge benutzt werden.

Zur Schlägerkontrolle (durch den neutralen OSR bzw. die neutralen SR)

- ◆ Alle in einem MSp zum Spielen benutzten Schläger werden ab zehn (10) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit dieses MSp⁽¹²⁾ einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterzogen.

⁽¹²⁾ Außer in begründeten Ausnahmefällen, werden keine Schlägerkontrollen mehr am Spieltisch selbst durchgeführt.

⁽¹³⁾ Eine Schlägerkontrolle begreift u.a. die folgenden Punkte:

- die ITTF-Zulassung der Beläge ('ITTF-Appr')
- die Ebenheit der Beläge ('flatness')
- die Dicke der Beläge ('thickness')

Demnach ist jeder an einem MSp beteiligte Spieler dazu angehalten, seinen Schläger bis spätestens zehn (10) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit dieses MSp beim OSR abzugeben.

Wenn ein Spieler fünf (5) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit eines MSp seinen Schläger noch immer nicht beim OSR abgegeben hat, so muss er diesen, zwecks Kontrolle, dann allerspätestens vor Beginn des dritten Satzes jenes Einzels oder Doppels, das seinem nächsten eigenen Spiel vorhergeht, beim OSR abgeben. Sollte ein Spieler auch diese allerletzte Frist zur Abgabe seines Schlägers verpassen, so wird sein Schläger vor Beginn des betreffenden Spiels nur vom zuständigen Tisch-SR am Spieltisch selbst einer visuellen Kontrolle, und nach Beendigung des betreffenden Einzels bzw. Doppels vom OSR einer kompletten Kontrolle⁽¹³⁾ unterzogen.

- ◆ Ab jenem Zeitpunkt wo der Schläger eines Spielers bei der Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ als spielgerecht beurteilt worden ist, wird selbiger vom OSR einbehalten, und dies im Prinzip bis nach dem Abschluss des letzten Einzels bzw. Doppels des betreffenden Spielers im betreffenden MSp.

Vor jedem Einzel oder Doppel wird jedem an diesem Spiel beteiligten Spieler dessen Schläger vom Tisch-SR am Spieltisch ausgehändigt. Nach Beendigung des betreffenden Spiels werden die Schläger aller Spieler wieder vom Tisch-SR eingesammelt, außer für jene Spieler, die im betreffenden MSp definitiv nicht mehr anzutreten brauchen.

Wenn ein Spieler vor der Beendigung seines letztmöglichen Einzels oder Doppels im laufenden MSp seinen Schläger zurückbehält oder dessen Rückgabe beim OSR einfordert, dann muss der Schläger dieses Spielers vor dessen nächsten Einzel oder Doppel erneut einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterworfen werden. In diesem Fall ist diesbezüglich vom Spieler dann die gleiche Prozedur wie für die Schlägerkontrolle vor Beginn des MSp zu beachten und einzuhalten.

- ◆ Wenn ein Schläger bei der Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ vor Beginn eines MSp bzw. vor Beginn eines Einzels oder Doppels als nicht spielgerecht beurteilt wird, so wird folgendermaßen verfahren:
 - (1) der nicht spielgerechte Schläger wird 'disqualifiziert' und darf demzufolge für keines der ggf. noch verbleibenden Einzel bzw. Doppel des betreffenden MSp mehr benutzt werden; ein solcher Schläger wird bis zum Ende des MSp vom OSR einbehalten;
 - (2) der betreffende Spieler kann einen zweiten Schläger zwecks einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ beim OSR einreichen; wird auch dieser Schläger als nicht spielgerecht beurteilt, so kann der Spieler für sein nächstes Einzel bzw. Doppel einen anderen (dritten) Schläger benutzen, der aber dann nach der Beendigung des betreffenden Einzels bzw. Doppels einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterworfen wird.

- ◆ Wenn aufgrund einer von einem Spieler selbst verschuldeten bzw. zu verantwortenden Ursache⁽¹⁴⁾ die Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ des Schlägers dieses Spielers nicht vor Beginn eines von diesem auszutragenden Einzels oder Doppels vorgenommen werden kann, so wird diese Kontrolle⁽¹³⁾ nach dem betreffenden Spiel durchgeführt.

Sollte bei der im vorherigen Abschnitt beschriebenen Kontrolle ein Schläger aus irgendeiner Ursache als nicht spielgerecht beurteilt werden, so wird folgendermaßen verfahren:

- (1) das ausgetragene Einzel bzw. Doppel wird (ggf.) für den (das) betreffende(n) Spieler (Doppelpaar) als verloren gewertet, und zwar mit 0:3 Sätzen;
- (2) der betreffende Spieler wird vom OSR mit einer gelben Karte sanktioniert;
- (3) der betreffende Schläger wird 'disqualifiziert' und darf demzufolge für keines der (ggf.) noch verbleibenden Spiele (Einzel und/oder Doppel) des betreffenden MSp mehr benutzt werden; ein solcher Schläger wird bis zum Ende des MSp vom OSR einbehalten.

- ⁽¹⁴⁾ wie z.B.:
- verspätete Abgabe des Schlägers beim OSR
 - zwei Schläger des Spielers sind vor Beginn des MSp oder vor Beginn eines Einzels oder Doppels als nicht spielgerecht beurteilt worden
 - Nicht-Aushändigung des Schlägers, nach Abschluss eines Spiels, an den Tisch-SR
 - Behandlung bzw. Reinigung eines Belags mittels irgendeines Produkts

ZUM SR-WESEN

- ◆ Soweit wie möglich wird jedes MSp durch ein vom Verband gestelltes und von der CdA genanntes SR-Team geleitet.
- ◆ Gemäß den ITTF-Bestimmungen (Art. 3.5.2.8) kann der OSR einem Spieler bei dessen Fehlverhalten keine gelbe Karte zeigen, sondern er kann den betreffenden Spieler nur - bei grob unfairem oder beleidigendem Verhalten desselben - mittels Zeigen einer roten Karte disqualifizieren, wobei es in einem solchen Fall unerheblich ist, ob das betreffende Fehlverhalten des Spielers von einem Tisch-SR bemerkt bzw. vorgetragen worden ist oder nicht. Die Disqualifikation eines Spielers kann vom OSR entweder nur für das laufende Spiel (Einzel bzw. Doppel) oder aber für das laufende und alle verbleibenden Spiele eines MSp ausgesprochen werden.

Zusätzlich zur Disqualifikation des mit einer roten Karte bestraften Spielers im laufenden MSp, erfolgt eine Sanktionierung dieses Spieler wie folgt:

- a) eine vom OSR gegen einen Spieler für alle verbleibenden Spiele (Einzel und Doppel) eines MSp ausgesprochene Disqualifikation bedingt eine automatische Sperre dieses Spielers gemäß den diesbezüglich in der Strafskala (IR-04) vorgesehenen Bestimmungen;
 - b) eine vom OSR gegen einen Spieler für nur das laufende Spiel (Einzel oder Doppel) ausgesprochene Disqualifikation wird im Sinn der Strafskala als zwei gegen den betreffenden Spieler verhängte gelbe Karten gewertet.
- ◆ Abweichend zu den ITTF-Bestimmungen darf der OSR in einem MSp auch dann eingreifen, wenn er ein Fehlverhalten eines Spielers bemerkt, das der Tisch-SR nicht bemerkt hat, und das keine rote, sondern nur eine gelbe Karte bedingt. In diesem Fall unterbricht der OSR das Spiel und berät sich kurz mit dem Tisch-SR, so dass letzterer dann das Fehlverhalten des Spielers nachträglich mit der hierfür fälligen gelben bzw. gelb-roten Karte sanktioniert.
 - ◆ Ist bei einem MSp kein komplettes SR-Team vor Ort, sondern nur ein neutraler OSR allein, so kann dieser OSR, neben seinen Aufgaben als OSR, auch die Aufgaben und Zuständigkeiten eines Tisch-SR wahrnehmen, d.h. er kann zu jedem Augenblick ins Spielgeschehen eingreifen, um:
 - Spieler zu sanktionieren, falls diese sich nicht entsprechend den Vorschriften verhalten
 - nicht regelkonforme Situationen zu beheben, wie z.B. nicht regelkonforme Aufschläge, Benutzung von unzulässigem Spielmaterial oder unzulässiger Spielkleidung, Auswechseln eines Spielers der die Aufgabe als Tisch-SR nicht den Regeln entsprechend ausübt, Berichtigung eines Spielstandes, usw.

- ◆ Ist für ein MSp weder ein SR-Team noch ein neutraler OSR genannt worden oder ist aus irgendeiner anderen Ursache kein OSR vor Ort, so wird das Amt des OSR bei diesem MSp gemäß den Bestimmungen von Art. 5.3.363. entweder vom Kapitän der Heimmannschaft⁽¹⁵⁾ übernommen und ausgeübt, oder von einem anderen beim Heimverein lizenzierten Vereinsmitglied⁽¹⁵⁾, das im betreffenden MSp weder in der Heimmannschaft aufgestellt ist noch in dieser mitspielt.

Abweichend zu den Bestimmungen von Art. 5.3.363. der Reglemente können die Kapitäne der beiden in einem MSp involvierten Mannschaften sich aber auch im gegenseitigen Einverständnis auf eine Drittperson als OSR des betreffenden MSp einigen, unter der Bedingung dass diese Drittperson beim Verband lizenziert ist und weder als Spieler noch als Betreuer im MSp involviert ist.

⁽¹⁵⁾ Der auf Grund dieser Bestimmung bei einem MSp tätige OSR kann bei Verfehlungen keine Sanktionen, und insbesondere keine gelben bzw. roten Karten verhängen. Sanktionsverdächtige Verfehlungen muss er (ggf.) auf dem Spielbogen oder auf einem Beiblatt zum Spielbogen festhalten, so dass die Gerichtsinstanzen dann über das betreffende Fehlverhalten befinden können.

- ◆ Wird ein Betreuer oder Spieler einer Mannschaft in einem MSp wegen regelwidrigen 'Coachings' mit einer gelben Karte sanktioniert, so gilt diese gelbe Karte gleichzeitig auch als gelbe Karte für alle anderen Mitglieder der betreffenden Mannschaft (Betreuer am zweiten Tisch (ggf.), Spieler, Kapitän, usw.), in ihrer Eigenschaft als Betreuer.

Zur ORGANISATION und PRAKTISCHEN DURCHFÜHRUNG eines MSp

Der Heimverein zeichnet verantwortlich für die Organisation und Durchführung eines MSp. Er ist demnach auch zuständig für die Einhaltung aller in diesem Dokument aufgeführten Bestimmungen und verantwortlich für alle Folgen die sich aus der Nichtbeachtung dieser Bestimmungen bzw. aus der Zuwiderhandlung gegen diese Bestimmung ergeben.

- ◆ Alle anwendbaren gesetzlichen Sicherheitsvorschriften sind zu beachten und einzuhalten ⁽¹⁶⁾.

⁽¹⁶⁾ Es muss unbedingt vermieden werden, dass der TT-Sport durch einen Vorfall in die Schlagzeilen gerät, der auf eine Nichtbeachtung von Sicherheitsvorschriften zurückzuführen wäre

Insbesondere dürfen in einen Spielesaal nicht mehr Personen bzw. Zuschauer eingelassen werden bzw. sich in diesem aufhalten als aus Sicherheitsgründen - gemäß entweder den diesbezüglich geltenden gesetzlichen Bestimmungen oder der von den hierfür zuständigen amtlichen Stellen ausgestellten Genehmigung - für den betreffenden Spielesaal erlaubt bzw. zugelassen sind.

- ◆ Im Spielesaal gilt absolutes Rauchverbot.
- ◆ Spätestens zwei (2) Stunden vor der offiziellen Anfangszeit eines MSp (= Spielbeginn) muss die Spielhalle bzw. der Spielesaal (insbesondere für die Auswärtsmannschaft) zugänglich sein.
Spätestens neunzig (90) Minuten vor Spielbeginn soll und spätestens eine Stunde vor Spielbeginn muss mindestens eine Spielbox spielgerecht eingerichtet sein und der Auswärtsmannschaft zum Einspielen zur Verfügung gestellt werden.
- ◆ Spätestens zehn (10) Minuten vor Beginn eines MSp muss der Spielbogen dieses MSp von einem Verantwortlichen des Heimvereins über das INTRANET-System erstellt werden.
- ◆ Der Heimverein muss fünf (5) Minuten vor Beginn eines MSp einen Einmarsch und eine Vorstellung der Spieler der Mannschaften sowie des (der) das MSp leitenden OSR und SR organisieren.

Empfehlung: Einmarsch und Vorstellung sollen von passender Hintergrundmusik begleitet sein.

- ◆ Werden zwei Spiele (Einzel bzw. Doppel) gleichzeitig auf zwei Spieltischen begonnen, so hat der Kapitän der Heimmannschaft die Wahl, welches Spiel auf welchem Spieltisch ausgetragen wird. Ansonsten obliegt dem OSR (in letzter Instanz) die Entscheidung über die Festlegung des Spieltisches für die einzelnen Spiele, wobei er den diesbezüglich vom Kapitän der Heimmannschaft geäußerten Wünschen so weit wie möglich Rechnung tragen kann bzw. soll, sofern diese Wünsche einer korrekten und regelkonformen Austragung der Spiele nicht entgegenstehen.
- ◆ Anlässlich der MSp der PO-ZR und der PO-FR hat der Heimverein das Recht nach dem 4. Einzelspiel beim OSR das Einlegen einer Pause (von maximal 15 Minuten) einzufordern.

Empfehlung: In einem anderen MSp als jenen der PO-ZR sowie der PO-FR, und insbesondere in einem MSp, bei dem es eine bedeutende Zuschauerzahl gibt, sollte auch - sofern dies zeitlich möglich ist - nach dem 4. Einzelspiel eine Pause eingelegt werden; hierzu ist jedoch immer das einstimmige Einverständnis des OSR und der beiden Mannschaftskapitäne erforderlich.

- ◆ Spätestens fünf (5) Minuten nach dem letzten Ballwechsel eines MSp muss der Heimverein dem OSR den komplett und korrekt - über das Intranet-System - ausgefüllten Spielbogen dieses MSp in doppelter Ausfertigung vorlegen.

Die Kapitäne der in einem MSp involvierten Mannschaften müssen bis zum vorgenannten Zeitpunkt im Spielesaal verbleiben, und dürfen denselben erst verlassen, nachdem sie, zusammen mit dem OSR, sowohl die beiden Spielbögen des MSp als auch (ggf.) das die im Rahmen des MSp festgestellten Verfehlungen begreifende CdA-Formular (FLTT-076) unterzeichnet haben.

- ◆ Vorzugsweise sofort, und spätestens eine (1) Stunde nach Beendigung eines MSp, muss der Heimverein das Resultat dieses MSp sowie die Detailresultate aller Spiele (Einzel- und Doppel) dieses MSp ins INTRANET-System eingeben⁽¹⁷⁾.
 - ⁽¹⁷⁾ Beim Ausfall des INTRANET-Systems oder bei einer Computer-Panne, muss der Heimverein schnellst möglich eine Kopie des Spielbogens des betreffenden MSp per E-Mail an die im *Annuaire* als diesbezüglich zuständige Verbandspermanenz übermitteln.
- ◆ Wenn ein Verein zu einem Spiel seiner Mannschaft Flugblätter ('Flyers') erstellt und verteilt und/oder Einladungen verschickt, so muss er darauf bzw. darin - gut ersichtlich - sowohl das Logo der FLTT als auch (ggf.) das Logo des Titelsponsors der Liga mit aufnehmen.
- ◆ Der Heimverein eines MSp hat das Recht auf Führung der Eintrittskasse.

Empfehlung: Angesichts einer diesbezüglichen Übereinkunft der Vereine sollen (ggf.) einheitlich folgende Eintrittspreise erhoben werden:

| QR + PD-ZR: **gratis** | PO-ZR + PD-FR: **5.- EUR** | PO-FR: **7.- EUR** |

Empfehlung: Der Heimverein eines MSp soll - über seine eigene Homepage - einen Liveticker betreiben, so dass alle TT-Freunde den Ablauf des MSp 'live' übers Internet verfolgen können.

ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN für die MSp der PK-CL

- ◆ Alle MSp werden gemäß dem neuen 'Swaythling'-System, auf einem Spieltisch, ausgetragen:
 - (1): 1. Einzel H1 gegen A2
 - (2): 2. Einzel H2 gegen A1
 - (3): 3. Einzel H3 gegen A3
 - (4): 1. Einzel H1 gegen A1
 - (5): 2. Einzel H2 gegen A2
- ◆ In den MSp der PK-CL werden die Einzelspiele sukzessive gestartet. Ist ein Einzelspiel abgeschlossen, so wird das nächste Einzelspiel gestartet.
- ◆ Jedes MSp wird bei Erreichen des Gewinnpunkts (d.h. nach dem Gewinn von drei Punkten) abgebrochen und als beendet gewertet.
- ◆ Für die Zusammensetzung der Mannschaften innerhalb des Vereins ist ausschließlich die Reihenfolge der Spieler gemäß deren aktuellem Klassement maßgebend, d.h. ein höher klassierter Spieler muss immer vor einem niedriger klassierten Spieler aufgestellt bzw. eingesetzt werden.

Innerhalb der Mannschaft müssen die Spieler, ab Platz 1 nach unten, in der Reihenfolge ihres aktuellen Klassements aufgestellt bzw. eingesetzt werden.
- ◆ Die Abgabe der Mannschaftsaufstellung für ein bestimmtes MSp muss gemäß der in Art. 5.3.355. beschriebenen Prozedur erfolgen, und zwar spätestens zwanzig (20) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des betreffenden MSp.

Für die Abgabe der Mannschaftsaufstellung muss der im INTRANET-System verfügbare Mannschaftszettel ('feuille d'équipe') benutzt werden

ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN für die MSp der NAT-1

- ◆ Alle MSp werden gemäß dem Doppelpaarkreuz-System, auf 2 Spieltischen gleichzeitig, ausgetragen, mit zwei abschließenden Doppeln in allen Runden außer in der PO-FR sowie in der PD-FR, in denen nur ein abschließendes Doppel ausgetragen wird:

(1):	1. Einzel	H1 gegen A2		2. Einzel	H2 gegen A1
(2):	3. Einzel	H3 gegen A4		4. Einzel	H4 gegen A3
(3):	5. Einzel	H1 gegen A1		6. Einzel	H2 gegen A2
(4):	7. Einzel	H3 gegen A3		8. Einzel	H4 gegen A4
(5):	9. Doppel	D-H1 gegen D-A1		[10. Doppel	D-H2 gegen D-A2]

- ◆ In den MSp der QR werden die Einzelspiele durchlaufend gestartet. Ist ein Einzelspiel auf einem Spieltisch abgeschlossen, so wird das nächste Einzelspiel auf diesem Spieltisch gestartet, sobald auf dem anderen Spieltisch die nächste Satzpause fällig ist.

In den MSp der PO-FR und der PD-FR müssen die Einzelspiele jeweils paarweise zusammen gestartet werden. In den MSp der PO-ZR und der PD-ZR können die Einzelspiele jeweils paarweise zusammen gestartet werden, wenn es hierzu eine entsprechende einvernehmliche Übereinkunft zwischen dem OSR und den beiden Mannschaftskapitänen gibt.

- ◆ Jedes MSp wird bei Erreichen des Gewinnpunkts (d.h. nach dem Gewinn von sechs (6) bzw. fünf (5) Punkten) abgebrochen und als beendet gewertet (#).

(#) Wird der Gewinnpunkt erreicht während zwei Spiele (Einzel oder Doppel) auf zwei Spieltischen gleichzeitig laufen, so gilt das MSp sofort als beendet, wenn eine Mannschaft den Gewinnpunkt erzielt hat, egal welches der beiden gleichzeitig ausgetragenen Spiele als erstes zu Ende gekommen ist. Das zu diesem Zeitpunkt noch laufende (zweite) Spiel wird beim Erreichen des Gewinnpunkts ebenfalls sofort abgebrochen und nicht mehr gewertet, wobei die bis dahin im abgebrochenen Spiel erzielten Punkte jedoch auch im Spielbogen eingetragen werden sollen.

NB: jedes vor dem Erreichen des Gewinnpunkts eines MSp beendete Spiel (Einzel oder Doppel) wird im Gesamtergebnis (GR) dieses MSp mit gewertet

Beispiel: wenn beim Spielstand von 5:3 die Auswärtsmannschaft das zweite Doppel vor Beendigung des ersten Doppels gewinnt, dann wird das Resultat dieses (zweiten) Doppels im GR mitgewertet, egal ob anschließend das erste Doppel auch von der Auswärtsmannschaft gewonnen wird (➔ GR = 5:5) oder von der Heimmannschaft (➔ GR = 6:4)

- ◆ Für die Zusammensetzung der Mannschaften innerhalb des Vereins ist ausschließlich die Reihenfolge der Spieler gemäß deren aktuellem Klassament maßgebend, d.h. ein höher klassierter Spieler muss immer vor einem niedriger klassierten Spieler aufgestellt bzw. eingesetzt werden.

Innerhalb der Mannschaft müssen die Spieler, ab Platz 1 nach unten, in der Reihenfolge ihrer Platzierung in der aktuell geltenden VB-RGL aufgestellt bzw. eingesetzt werden, wobei jedoch jeweils jene zwei (2) sich in der betreffenden VB-RGL-Platzierung direkt folgenden Spieler untereinander 'gedreht' werden dürfen, d.h. der Spieler auf Platz 1 kann mit dem Spieler auf Platz 2, der Spieler auf Platz 2 kann mit dem Spieler auf Platz 3 und der Spieler auf Platz 3 kann mit dem Spieler auf Platz 4 'gedreht' werden.

- ◆ In jedem MSp können die Doppel beliebig zusammen gestellt werden, wobei in den Doppeln immer nur jene Spieler eingesetzt werden dürfen, die auch für die Einzelspiele dieses MSp aufgestellt worden sind. Die Aufstellung des (der) Doppel(s) braucht immer erst nach Abschluss der acht Einzel vorgenommen und dem OSR zur Kenntnis gebracht zu werden.
- ◆ Die Abgabe der Mannschaftsaufstellung für ein bestimmtes MSp, sowie die Abgabe der Zusammensetzung der Doppel, muss gemäß der in Art. 5.3.355. beschriebenen Prozedur erfolgen, und zwar:
 - spätestens zwanzig (20) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des betreffenden MSp, was die Aufstellung der Spieler für die Einzelspiele betrifft
 - direkt nach Abschluss des 8. Einzelspiels, was die Zusammensetzung der Doppel betrifft

Für die Abgabe sowohl der Mannschaftsaufstellung als auch der Zusammensetzung der Doppel (ggf.) muss der im INTRANET-System verfügbare Mannschaftszettel ('feuille d'équipe') benutzt werden

