

Kleine Regelkunde für Mannschaftsführer

- Die grundlegenden Regeln für alle Tischtennispieler sind die Internationalen Tischtennis-Regeln A und B. Hier werden zum einen grundlegende Begriffe definiert (was ist die Schlaghand, was ist die freie Hand) und zum anderen auch festgelegt, was ist ein Punkt, was ist kein Punkt und wann kann oder muss der Ballwechsel wiederholt werden. Lest sie euch mal durch, ist teilweise sehr interessant. Ich möchte in diesem Rahmen hier nicht genau drauf eingehen...
- Die danach wichtigsten Regeln für Mannschaftskämpfe findet ihr in der Wettspielordnung des DTTB und den dazu gehörenden Ausführungsbestimmungen des TTVWH im Abschnitt D und G.

Vor dem Mannschaftskampf: Aufbau / Halle

- Die Halle muss mindestens 30 Minuten (VL und höher: 60 Min.) vor Spielbeginn spielbereit sein. Das heißt
 - o Die Tische, die für das Spiel benutzt werden, die Netzte, Boxen, Spielstandsanzeige und Zählgeräte müssen fertig aufgebaut und spielbereit sein (Netzhöhe und Netzspannung sollten auch geprüft werden -> Netzlehre)
 - o Die für den Mannschaftskampf benutzten Materialien müssen in beiden Boxen gleich sein (Tische, Netze, Bälle, Zählgeräte)
- Bedingungen in der Halle
 - o Beleuchtungsstärke muss mindestens 300 Lux betragen
 - o Die Boxengröße beträgt mindestens 5 x 10 m, die Boxen müssen jeweils einzeln zugänglich sein (so dass man nicht erst durch die eine Box durchlaufen muss, um in die andere zu gelangen)
 - o Die Höhe des Spielraums muss mindestens 4 m vom Boden sein (sollte der Spielraum kleiner sein, muss dem Verein eine Ausnahmegenehmigung erteilt worden sein. Diese muss er auf Verlangen vorlegen.
 - o Blendendes Tageslicht ist zu vermeiden
- Etwaige Proteste gegen die vorhandenen Spielbedingungen sind VOR dem Mannschaftskampf einzulegen und der Mannschaftskampf ist dann unter Protest auszutragen. Entscheidungen zur Wertung solcher Spieler trifft allein der Klassenleiter (in erster Instanz).
 - o Protest kann nur der Mannschaftsführer einlegen (im Spielberichtsformular eintragen)
 - o Ist kein Mannschaftsführer benannt, ist das die in der genehmigten Mannschaftsaufstellung benannte Person. Im Zweifel gilt die Person als Mannschaftsführer, die euch die Aufstellung gegeben hat (neue Regelauslegung des RSR DTTB, bekannt gegeben bei der VSRO Tagung am 09.05.2015)
 - o Ist der Mannschaftsführer gerade verhindert (weil er z.B. selber spielt) kann auch ein anderer Protest einlegen. Der Mannschaftsführer legitimiert diesen nachträglich durch seine Unterschrift
 - o Der Protest muss mit Uhrzeit, dem Spielstand und dem Punktstand aller zum Protestzeitpunkt laufenden Spiele im Spielbericht vermerkt werden (Am besten eine Markierung im Spielbericht machen...)

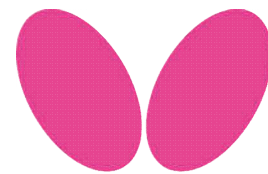
- Die Mannschaftsaufstellung
 - o Hat streng nach Q-TTR-Werten zu erfolgen. Innerhalb einer Mannschaft gelten dabei 35 Punkte als Toleranz, mannschaftsübergreifend 50 Punkte (bei Jugendlichen 100 Punkte)
 - o Bitte prüft auch die Mannschaftsaufstellung eures Gegners, wenn er sie abgibt und weist auf evtl. Fehler hin.
 - Lasst euch hierzu als Mannschaftsaufstellung das pdf-Dokument aus click-tt vorlegen, auf dem „alle Mannschaften genehmigt“ steht
 - Wenn in der Doppelaufstellung im 6er Paarkreuz falsch aufgestellt wird, darf der Verein noch mal umstellen, allerdings nicht mehr die Doppel anders zusammen stellen, sondern nur die Paarungen von 3 auf 2 tauschen!
 - o Jugendersatzspieler:
 - Dürfen in den letzten drei Jugendjahren bei den Erwachsenen als JES eingesetzt werden
 - Dürfen bis zu viermal pro Halbbrunde eingesetzt werden
 - Es dürfen nicht mehr als zwei Jugendspieler pro Mannschaftskampf eingesetzt werden
 - Dürfen nur in der Mannschaft eingesetzt werden, in der sie als Jugendersatzspieler gemeldet wurden
 - o Ersatzstellung in Mannschaften ab der Oberliga:
 - Spieler, die zum vierten Mal in ein und derselben Mannschaft als Ersatz mitgewirkt haben, sind für die unteren Mannschaften nicht mehr einsatzberechtigt (siehe BSO)
 - o Nicht vollständiges Antreten:
 - 6er Paarkreuz:
 - können nicht alle Doppel gebildet werden, bleibt Doppel 3 frei
 - Mindeststärke: 4 Spieler
 - 4er Mannschaften:
 - hier bleibt das Doppel 2 nur frei, wenn beide Mannschaften zu dritt sind, ist nur eine Mannschaft zu dritt, kann sie die Doppelaufstellung frei wählen.
 - Mindeststärke: 3 Spieler

Beginn des Mannschaftskampfes:

- Der Mannschaftskampf **beginnt mit dem ersten Aufschlag** zur festgesetzten Anfangszeit!
 - o Wenn ein Mannschaftskampf also z.B. um 20:15 Uhr beginnt, muss ich spätestens um 20:10 Uhr mit der Begrüßung beginnen, damit an beiden Tischen spätestens um 20:13 Uhr das Einspielen beginnen kann. Alles andere wäre ein verspäteter Spielbeginn und müsste auch so in click-tt erfasst werden!



Tischtennisverband
Württemberg-Hohenzollern



BUTTERFLY

Während des Mannschaftskampfes

- Coaching /Beratung:
 - o Ist allen am Mannschaftskampf beteiligten Personen gestattet
 - o Ist jederzeit gestattet außer während dem Ballwechsel, dabei ist zu beachten:
 - Zwischen den Ballwechseln dürfen nur optische und / oder verbale Hinweise gegeben werden
 - Der Spieler darf nicht antworten (kein Dialog)
 - Das Spiel darf dadurch nicht verzögert werden (z.B. Ball absichtlich in Richtung des Coaches kicken, um beraten zu werden etc.)
 - Kein Coaching des Gegners...
 - o Der Schiedsrichter (Zähler) darf nicht coachen, er ist neutral
- Time Out:
 - o Kann der Spieler oder einer von der Bank beantragen
 - o Nicht derjenige, der das Spiel zählt!!
 - o Beantragt der Mannschaftsführer ein Time Out, und der Spieler nimmt es nicht, gilt es trotzdem als genommen!! Der Spieler kann dann kein Time Out mehr verlangen!
 - o Der Spieler, der das Time Out genommen hat, beendet es auch wieder!
 - o Kann einmal pro Spiel beantragt werden!
- Für einen Spieler, der direkt hintereinander zwei Spiele bestreiten muss, kann der Mannschaftsführer bis zu fünf Minuten Pause verlangen (Nach den Doppeln beim 4er Team, bzw. die Nummer 3 nach dem zweiten Durchgang).
- Auch nicht geprüfte Schiedsrichter dürften Verwarnungen aussprechen. Wenn z.B. ein Spieler ausfällig wird, oder meint, er muss den Tisch anheben oder den Ball mit Absicht quer durch die Halle schießen, beleidigend werden, darf man ihm also verbal die gelbe Karte zeigen... mit dem Hinweis, dass ein weiterer Verstoß einen Punkt für den Gegner bedeutet.

Nach dem Mannschaftskampf

- Spielberichtsformular (butterfly) fertig ausfüllen, Ergebnis eintragen, Unterschriften einholen und den Durschlag der Gastmannschaft aushändigen
- Erst jetzt kann im Prinzip die Einheitlichkeit der Trikots für den gesamten Mannschaftskampf bestätigt werden
- Spielergebnis zeitnah in click-tt eintragen (siehe beigefügte Übersicht)
- Etwaige Proteste und Vorkommnisse können in click-tt eingetragen werden. Ich würde in so einem Fall auch noch mal eine E-Mail an den Klassenleiter schreiben.