
Wettspielordnung des Sächsischen Tischtennis-Verbandes (WSO des STTV)

Diese Fassung der WSO tritt am 01. Juli 2018 in Kraft.

Gliederung

Inhaltsverzeichnis

- Abschnitt A: Allgemeines**
- Abschnitt B: Spielberechtigung**
- Abschnitt C: Altersgruppe Nachwuchs**
- Abschnitt D: Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform**
- Abschnitt E: Grundlagen für Mannschaftskämpfe**
- Abschnitt F: Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes**
- Abschnitt G: Organisation des Punktspielbetriebes**
- Abschnitt H: Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb**
- Abschnitt I: Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb**
- Abschnitt J: Mannschaftsmeisterschaften**
- Abschnitt K: Pokalmeisterschaften**
- Abschnitt L: Werbebestimmungen**

Nachwort

Abkürzungsverzeichnis

Liste der Definitionen

Inhaltsverzeichnis

Gliederung	1
Abschnitt A – Allgemeines	5
1 Zweck und Geltungsbereich WSO	5
2 Spielregeln.....	5
3 Bekämpfung des Dopings	6
4 Vereins- bzw. verbandsfremde Einflussnahme	6
5 Definitionen.....	6
6 Spielkleidung	8
7 Materialien	9
8 Altersgruppen und Altersklassen.....	9
9 Spieljahr.....	10
10 Wettbewerbe.....	10
11 Offizielle Veranstaltungen	10
12 Nicht offizielle Veranstaltungen	11
13 Gemischter Spielbetrieb.....	11
14 Spielgemeinschaften.....	12
15 Spielberechtigung	13
16 Datenverwaltung	13
17 Ranglisten.....	13
18 Gebühren.....	14
19 Rechtliches	14
Abschnitt B – Spielberechtigung	15
Abschnitt C – Altersgruppe Nachwuchs	15
1 Vereinszugehörigkeit/Spielberechtigung	15
2 Veranstaltungsende	15
3 Vorschriften zur uneingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb	15
4 Vorschriften zur eingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb	15
Abschnitt D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform	16
1 Turniergenehmigungen/Allgemeines.....	16
2 Ausschreibung	16
3 Altersklassen	17
4 Leistungsklassen	17

5	Setzung und 6 Auslosung	18
7	Austragungssysteme/Wertung	18
8	Oberschiedsrichter/Schiedsrichter.....	20
9	Schiedsgericht	20
10	Pflichten der Turnierteilnehmer	21
11	Turnierunterlagen.....	21
	Abschnitt E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe.....	22
1	Allgemeines	22
2	Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe.....	22
3	Wertung	23
4	Einzel aufstellung.....	25
5	Doppelaufstellung	25
6	Spielsysteme	26
	Abschnitt F – Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes	29
1	Grundlagen.....	29
2	Voraussetzungen für die Teilnahme am Punktspielbetrieb.....	29
3	Verwaltung des Punktspielbetriebes	30
	Abschnitt G – Organisation des Punktspielbetriebes	34
1	Mannschaftsstärke.....	34
2	Spielsysteme	34
3	Spiele der Hauptrunde	34
4	Entscheidungsspiele	35
5	Terminplanung.....	35
6	Verlegung von Spielterminen	37
7	Zurückziehung und Streichung.....	38
8	Kontrolle der Punktspiele	39
9	Titel.....	39
10	Ergebnisübermittlung zu click-tt	39
	Abschnitt H – Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb.....	40
1	Allgemeines	40
2	Mannschaftsmeldung.....	41
3	Genehmigung der Mannschaftsmeldung.....	44
4	Auswirkungen von Zurückziehung oder Streichung auf die Mannschaftsmeldung.....	45

Abschnitt I - Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb.....	46
1 Bedingungen für Austragungsstätten	46
2 Spielkleidung	47
3 Schiedsrichtereinsatz	47
4 Mannschaftsaufstellung	47
5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen	48
Abschnitt J – Mannschaftsmeisterschaften	52
1 Allgemeines	52
2 Meldung/Teilnahmeerklärung.....	52
3 Mannschaftsmeldung	52
4 Einsatzberechtigung	53
5 Ergebniserfassung/Wertung.....	53
6 Sonstiges	53
Abschnitt K – Pokalmeisterschaften.....	54
Abschnitt L – Werbebestimmungen.....	54
1 Geltungsbereich/Allgemeines.....	54
2 Spielkleidung	55
3 Materialien	56
Nachwort	59
Abkürzungsverzeichnis.....	60

Abschnitt A – Allgemeines

1 Zweck und Geltungsbereich der Wettspielordnung (WSO)

Zweck der WSO des STTV ist es, einheitliche Richtlinien für Spielbetrieb zu schaffen. Diese WSO ist der Satzung des STTV als Anhang zugeordnet und kann durch Beschluss des Verbandstages oder des Vorstandes des STTV in einzelnen Punkten oder im Ganzen geändert werden, sofern das nicht gegen die WO oder die Satzung des DTTB verstößt.

In der WSO schließt „Spieler“ mit seinen Ableitungen auch „Spielerin“ ein.

Die WSO gilt für den gesamten Spielbetrieb des STTV.

Die Bezirks-, Stadt- und Kreisfachverbände (BFV, SFV und KfV) dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich Abweichungen von den Regelungen für solche Passagen festlegen, bei denen die WSO dies ausdrücklich zulässt. Sie dürfen außerdem für ihren Zuständigkeitsbereich eigene Regelungen für alle nicht [in der WSO enthaltenen Bestimmungen treffen](#).

Steht eine solche Regelung zu den Bestimmungen der WSO im Widerspruch, so wird sie durch die Bestimmungen dieser WSO aufgehoben.

Dem STTV-Sportausschuss obliegt es in alleiniger Zuständigkeit, sich auf Antrag zur Auslegung der WSO gutachterlich zu äußern. Die vom ihm erstellten Gutachten sind bindend und werden auf der Homepage des STTV veröffentlicht.

2 Spielregeln

2.1 Internationale Tischtennisregeln (ITTR)

Für alle Veranstaltungen des STTV gelten die ITTR (Teile A und B), wie sie vom DTTB bekanntgemacht wurden, entsprechend, sofern in Ausnahmefällen nichts anderes geregelt ist.

Abweichend von den ITTR gilt im gesamten Bereich des STTV:

- Zum Time-Out (ITTR B 4.4.2) ist der jeweilige Berater Mannschaftskapitän.
- Jeder Spieler kann eine maximal fünfminütige Pause zwischen zwei aufeinanderfolgenden Spielen sowohl im Mannschafts- wie auch im Individualspielbetrieb in Anspruch nehmen.
- Eine einheitliche Spielkleidung (ITTR B 2.2.7) ist in Individualwettbewerben von offiziellen Veranstaltungen gemäß A 11.1 nicht für Spieler des gleichen Vereines erforderlich, außer in Damen- und Herren-Doppelwettbewerben.
- Alle Mannschaften der Sachsen- und Landesligen, Bezirksligen und -klassen und der Spielklassen auf Stadt- und Kreisebene haben bei offiziellen Wettkämpfen gemäß A 11.2 in einheitlicher Spielkleidung anzutreten, wobei eine deutliche Unterscheidung der Hemdfarben zwischen den Mannschaften nicht erforderlich ist.

2.2 Gewinnsätze

Zum Gewinn eines Spiels sind erforderlich

- im Mannschaftsspielbetrieb 3 Gewinnsätze und
- im Individualspielbetrieb
 - 3 Gewinnsätze in der Altersgruppe Senioren und
 - in allen anderen Altersgruppen wahlweise 3 oder 4 Gewinnsätze.

2.3 Schlägertests

Bei allen Veranstaltungen können Schlägertests gemäß der Richtlinie zu Schlägertests durchgeführt werden. Die Tests dürfen nur von lizenzierten Schiedsrichtern und vor einem Spiel vorgenommen werden. Schläger, die bei diesen Tests nicht den ITTF-Regeln entsprechen, dürfen nicht im jeweiligen Spiel eingesetzt werden. Der Spieler darf dann den Schläger einmal austauschen und das Spiel mit

diesem Ersatzschläger bestreiten, der nach dem Spiel getestet wird, falls ein Test vor dem Spiel zeitlich nicht mehr möglich gewesen ist.

Ein einzelnes absolviertes Spiel wird als verloren gewertet, wenn beim Schlägertest nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entsprochen hat.

Ein einzelnes Spiel wird auch dann als verloren gewertet, wenn vor dem Spiel festgestellt wird, dass der Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entspricht und der Spieler sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen.

2.4 Sportliche Umgebung

Es ist untersagt, dass Spieler, Betreuer oder andere Berater am Spielfeld/Spielbox oder in dessen/deren unmittelbarer Nähe während des Wettkampfes alkoholische Getränke zu sich nehmen.

Rauchen innerhalb der Austragungsstätte ist verboten.

Bei Verstoß erfolgt eine Ahndung entsprechend dem § 4.13 der STTV-Strafordnung.

3 Bekämpfung des Dopings

Bestandteil dieser WO ist die Anti-Doping-Ordnung (ADO) des DTTB einschließlich aller Anhänge.

Neben den in § 60 der Satzung des DTTB festgelegten Sanktionsmöglichkeiten gelten für Vergehen hinsichtlich Dopings ausschließlich die Regelungen gemäß ADO.

Für die Durchführung der Dopingkontrollen gelten die Bestimmungen gemäß Anhang der ADO.

4 Vereins- bzw. verbandsfremde Einflussnahme

Eine Einflussnahme vereins- oder verbandsfremder Personen, Firmen oder Institutionen auf den Spielbetrieb ist nicht zulässig, falls dadurch gegen die Satzung oder Ordnungen des STTV oder der BFV, SFV und KFV verstoßen wird.

5 Definitionen

5.1 Allgemeines

Altersklasse ist eine Unterteilung des Spielbetriebes nach Alter.

Altersgruppe ist eine Zusammenfassung von Altersklassen.

Leistungsklasse ist die Unterteilung einer Altersklasse nach Gesichtspunkten der Spielstärke.

Turnierklasse ist die Kombination einer geschlechtsspezifischen Altersklasse und einer Leistungsklasse bei Veranstaltungen in Turnierform.

Spielklasse ist die Kombination einer geschlechtsspezifischen Altersklasse und einer Hierarchieebene bei Punkt- und Pokalspielen.

Austragungsstätte ist die Räumlichkeit, in der die Veranstaltungen gemäß A 11 und A 12 stattfinden, einschließlich sämtlicher Funktions- und Nebenräume sowie Tribünen.

Mannschaftskampf ist das Aufeinandertreffen von Mannschaften in einem Mannschaftswettbewerb.

Konkurrenz ist die Kombination einer Turnierklasse und eines Wettbewerbs gemäß A 10.

Turnierstufe ist der Teil einer Konkurrenz, für den ein einziges Austragungssystem verwendet wird und in dem die Spieler sich für die nächste Turnierstufe dieser Konkurrenz oder eine nachfolgende Konkurrenz qualifizieren können (z. B. Vor-, Zwischen- und Endrunde einer Konkurrenz).

Spiel ist das Aufeinandertreffen von Spielern bzw. Paaren in einem Individualwettbewerb bzw. in einem Mannschaftskampf.

Spielpunkt ist die Einheit für die Wertung einzelner Spiele in einem Mannschaftskampf.

Tabellenpunkt ist die Einheit für die Wertung von Mannschaftskämpfen in einer Tabelle.

Vereinsmannschaften sind Mannschaften aus Spielern eines Vereins.

Vereinsübergreifende Mannschaften sind Mannschaften aus Spielern mehrerer Vereine.

[Spielgemeinschaften sind Mannschaften, bei denen der eine Teil der Spieler für einen Verein und der andere Teil der Spieler für genau einen anderen Verein spielberechtigt ist.](#)

Gemischte Mannschaften sind Mannschaften mit Spielerinnen und Spielern.

Gemischte Spielklassen sind Spielklassen für Herrenmannschaften mit zusätzlichen Damenmannschaften.

Auswahlmannschaften sind Mannschaften, die gemäß gesonderter Vorgaben aus Spielern verschiedener Vereine, Verbände, Altersklassen und Geschlechter bestehen können.

TTLive ist die Online-Plattform zur Verwaltung und Durchführung des Spielbetriebes im STTV.

[click-TT ist eine Online-Plattform zur Verwaltung und Durchführung des Spielbetriebes, welche von anderen Mitgliedsverbänden und dem DTTB genutzt wird.](#)

[Verbände ist der Sammelbegriff für Mitgliedsverbände und Regionalverbände.](#)

5.2 Organisation des Spielbetriebes

Anwartschaftsspiele sind Mannschaftskämpfe nach Abschluss der Hauptrundenspiele zur Ermittlung von Anwartschaften auf eine bestimmte Spielklasse. Hierfür werden Mannschaften aus verschiedenen Staffeln und ggf. aus verschiedenen Spielklassen des Punktspielbetriebes nach Maßgabe der Auf- und Abstiegsregelung zusammengeführt. Anwartschaftsspiele sind vorsorglich, d. h., es gibt für die Sieger keine Gewähr auf die Zuordnung zur Spielklasse, für die eine Anwartschaft ermittelt wird.

Bundesspielklassen (BSK) sind die vom DTTB verwalteten Spielklassen der Damen/Herren: 1. Bundesliga Damen, 2. Bundesligen, 3. Bundesligen, Regionalligen und Oberligen.

Entscheidungsspiele ist der Sammelbegriff für Relegationsspiele, Play-off-Spiele und Anwartschaftsspiele. Sie gehören zur selben Halbserie wie die vorangegangenen Hauptrundenspiele.

[Halbserie ist im Punktspielbetrieb die Bezeichnung für eine Hin- oder Rückrunde, die vom 1. Juli bis 31. Dezember bzw. vom 1. Januar bis 30. Juni einer Spielzeit ausgetragen werden.](#)

Hauptrundenspiele sind Mannschaftskämpfe innerhalb einer Staffel, bei denen jede Mannschaft im Normalfall zweimal (Hin- und Rückspiel), mindestens jedoch einmal gegen jede andere antritt.

Play-off-Spiele führen nach Abschluss der Hauptrundenspiele eine festgelegte Anzahl von Mannschaften einer oder mehrerer gleichrangiger Staffeln zusammen, um die abschließende Reihenfolge zu ermitteln. Play-off-Spiele können auch die Funktion von Relegationsspielen haben.

Punktspiele sind Mannschaftskämpfe von Vereinsmannschaften zur Ermittlung einer sportlichen Reihenfolge. Sie werden in einer Hauptrunde und ggf. ergänzend in Entscheidungsspielen ausgetragen.

Relegationsspiele sind Mannschaftskämpfe nach Abschluss der Hauptrundenspiele zur Ermittlung einer Mannschaft, die das Recht auf den Relegationsaufstieg erwirbt. Hierfür werden Mannschaften aus verschiedenen Staffeln und ggf. aus verschiedenen Spielklassen des Punktspielbetriebes nach Maßgabe der Auf- und Abstiegsregelung zusammengeführt.

Unterste Gliederung sind die Stadt- und Kreisfachverbände.

Untere Spielklassen gemäß A 1 sind alle Spielklassen der Damen/Herren unterhalb der Sachsenliga.

5.3 Mannschaften und Spieler

Mannschaftsmeldung ist die Meldung aller Spieler einer nach Geschlecht getrennten Altersklasse, die in den betreffenden Mannschaften des Vereins einsatzberechtigt sind.

Mannschaftsaufstellung ist die Meldung von Spielern, die in einem einzelnen Mannschaftskampf zum Einsatz kommen sollen.

Mannschaftsspieler sind alle Spieler, die nach der jeweiligen Mannschaftsmeldung diese Mannschaft bilden.

Ersatzspieler sind alle Spieler, die einer unteren Mannschaft als Mannschaftsspieler angehören und im Bedarfsfall in oberen Mannschaften eingesetzt werden.

Stammspieler ist ein Spieler einer Mannschaft, der zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt.

Reservespieler ist ein Spieler einer Mannschaft, der nicht zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt. Er wird in der Mannschaftsmeldung mit RES gekennzeichnet. Reservespieler gibt es nur in Mannschaftsmeldungen der Damen und Herren.

Ergänzungsspieler ist ein Spieler einer Mannschaft, der nicht zur Sollstärke dieser Mannschaft beiträgt. Weibliche Ergänzungsspieler werden in der Mannschaftsmeldung mit WES, Jugend-Ergänzungsspieler mit JEBM [und Nachwuchs-Ergänzungsspieler mit NES](#) gekennzeichnet.

5.4 Rangliste

LivePZ-Wert (Live-Punktzahl) und **TTR-Wert** (Tischtennis-Rating-Wert) sind Maßzahlen für die Spielstärke eines Spielers.

LivePZ-Stichtagswert und **Q-TTR-Wert** (Quartals-Tischtennis-Rating-Wert) sind die zu einem definierten Termin berechnete, unveränderbare und öffentlich einsehbare Maßzahl für die Spielstärke eines Spielers.

Vergleichbar werden ein LivePZ und ein Q-TTR-Wert genannt, wenn mehr als neun Einzel zu seiner Berechnung herangezogen worden sind.

LivePZ- und TTR-relevant werden Spielklassen und Konkurrenzen genannt, deren Einzel-Ergebnisse in die Berechnung der LivePZ und TTR-Werte einfließen.

LivePZ- und TTR-bezogen werden Spielklassen und Konkurrenzen genannt, bei denen die vergleichbaren LivePZ- oder TTR-Werte als Referenzwerte für sportliche Einteilungen wie Mannschaftsmeldungen, Turnierklassengrenzen oder Setzlisten verwendet werden.

6 Spielkleidung

Es muss in sportgerechter Kleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. "Body"), Socken und Hallenschuhe) gespielt werden. Zu Mannschaftskämpfen ist in einheitlicher Spielkleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiliger Sportdress (sog. "Body")) anzutreten.

Das Tragen von Trainingsbekleidung während eines Spiels ist grundsätzlich nicht erlaubt. In begründeten Fällen darf der Oberschiedsrichter (OSR) Ausnahmen zulassen.

Die Zulässigkeit von Werbung, Herstellerzeichen, Wappen und Namen sowie Rückennummern ist im Abschnitt L (Werbebestimmungen) geregelt.

7 Materialien

7.1 Materialien sind:

- Tische
- Netzgarnituren
- Bälle
- Schlägerhölzer
- Schlägerbeläge
- Kleber
- Schlägertestgeräte
- Komplettschläger
- Umrandungen
- Böden
- Schiedsrichtertische
- Schiedsrichterstühle
- Zählgeräte
- Namensschilder
- Spielergebnisanzeigen
- Tischnummern
- Handtuchbehälter
- Ballboxen
- Getränkeboxen
- Mikrofone
- Videoanlagen
- Sitzgelegenheiten für Spieler, Trainer und Betreuer
- Time Out-Anzeige

7.2 Sofern für einzelne Materialien eine ITTF-Zulassung besteht, dürfen bei allen offiziellen Veranstaltungen nur diese Materialien eingesetzt werden. Abweichend davon kann der STTV für offizielle Veranstaltungen in seinem Zuständigkeitsbereich auch Tische und Netzgarnituren zulassen, die der EN 14468-1 bzw. EN 14468-2, jeweils ausschließlich mit der Klassifizierung A (Hochleistungssport) oder B (Schul- und Vereinssport), entsprechen.

Bei offiziellen Veranstaltungen gemäß A 11 müssen ab 1. Juli 2019 zelluloidfreie Bälle eingesetzt werden.

Bei allen Mannschaftskämpfen gemäß A 11.2 müssen -jedes Material für sich- die Tische, Netzgarnituren und Bälle von jeweils gleicher Farbe, Marke (Fabrikat) und Beschaffenheit (z. B. Bälle aus Zelluloid oder Plastik) sein. Eine Änderung während eines Mannschaftskampfes ist nicht zulässig.

7.3 Materialien dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten. Die weiteren Bestimmungen zur Farbgebung (Grundfarben, Werbefarben usw.) und zur Zulässigkeit von Werbung sind im Abschnitt L (Werbebestimmungen), geregelt.

8 Altersgruppen und Altersklassen

8.1 Stichtag ist jeweils der 1. Januar der laufenden Spielzeit.

8.2 Es gibt folgende Altersgruppen:

8.2.1 Nachwuchs: Spieler, die am Stichtag 18 Jahre alt werden oder jünger sind.

8.2.2 Erwachsene: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren, aber noch nicht 39.

8.2.3 Senioren: Spieler, die vor dem Stichtag 39 Jahre oder älter waren.

8.3 Es gibt folgende Altersklassen, wobei eine weitere Altersunterteilung nur in den Altersklassen der Altersgruppe Nachwuchs zulässig ist:

8.3.1 Schüler C oder U 11: Spieler, die am Stichtag 11 Jahre alt werden oder jünger sind.

8.3.2 Schüler B oder U 13: Spieler, die am Stichtag 13 Jahre alt werden oder jünger sind.

8.3.3 Schüler A oder U 15: Spieler, die am Stichtag 15 Jahre alt werden oder jünger sind.

8.3.4 Jugend oder U 18: Spieler, die am Stichtag 18 Jahre alt werden oder jünger sind.

8.3.5 Junioren: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren, aber noch nicht 22.

8.3.6 Unter 22: Spieler, die vor dem Stichtag 15 Jahre alt waren, aber noch nicht 22.

8.3.7 Damen/Herren: Spieler, die vor dem Stichtag 18 Jahre alt waren.

8.3.8 Senioren 40: Spieler, die vor dem Stichtag 39 Jahre oder älter waren.

8.3.9 Senioren 50: Spieler, die vor dem Stichtag 49 Jahre oder älter waren.

8.3.10 Senioren 60: Spieler, die vor dem Stichtag 59 Jahre oder älter waren.

8.3.11 Senioren 65: Spieler, die vor dem Stichtag 64 Jahre oder älter waren.

8.3.12 Senioren 70: Spieler, die vor dem Stichtag 69 Jahre oder älter waren.

8.3.13 Senioren 75: Spieler, die vor dem Stichtag 74 Jahre oder älter waren.

8.3.14 Senioren 80: Spieler, die vor dem Stichtag 79 Jahre oder älter waren.

9 Spieljahr

Ein Spieljahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des Folgejahres.

Weiterführende Veranstaltungen des alten Spieljahres gemäß A 11.1 dürfen auch nach dem 1. Juli bis zum 31. August ausgetragen werden.

Weiterführende Veranstaltungen eines neuen Spieljahres gemäß A 11.1 dürfen auch vor dem 1. Juli ausgetragen werden.

10 Wettbewerbe

10.1 Individualwettbewerbe

- Einzel
- Doppel
- Gemischtes Doppel (Mixed)

10.2 Mannschaftswettbewerbe

- für Vereinsmannschaften,
- für vereinsübergreifende Mannschaften,
- für Auswahlmannschaften.

11 Offizielle Veranstaltungen

Der DTTB und der STTV führen in jeder Spielzeit offizielle Veranstaltungen durch, für die neben der [WO des DTTB und der WSO des STTV](#) zusätzlich erlassene Durchführungsbestimmungen und Spielordnungen gelten.

Veranstaltungen des DTTB heißen Bundesveranstaltungen, [Veranstaltungen des STTV Verbandsveranstaltungen](#).

Weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.1 und A 11.2 dürfen nur vom DTTB, dem STTV, den BFV, den KFV und den SFV veranstaltet werden. Nicht weiterführende Veranstaltungen gemäß A

11.3 dürfen zusätzlich auch von Vereinen veranstaltet werden. Der jeweilige Veranstalter legt Ausrichter und Durchführer fest.

[Offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe Nachwuchs müssen spätestens 21.00 Uhr beendet sein.](#)

11.1 Weiterführende Veranstaltungen mit Individualwettbewerben

- Individual-/Einzelmeisterschaften
- Ranglistenturniere
- Einzelturniere des STTV, BFV, KfV und SFV

11.2 Weiterführende Veranstaltungen für Vereinsmannschaften

- Punktspiele
- Mannschaftsmeisterschaften
- Pokalmeisterschaften

11.3 Nicht weiterführende Veranstaltungen

Nicht genehmigungspflichtige Veranstaltungen

- Freundschaftsspiele
- Einladungsturniere

12 Nicht offizielle Veranstaltungen

Alle anderen nicht unter A 11 aufgeführten Veranstaltungen sind nicht offizielle Veranstaltungen, z. B.:

- mini-Meisterschaften
- Schulwettbewerb „Jugend trainiert für Olympia“
- Schaukämpfe
- Werbeveranstaltungen

13 Gemischter Spielbetrieb

13.1 Grundsatz

Bei allen offiziellen Veranstaltungen spielen weibliche und männliche Aktive - außer im gemischten Doppel - jeweils unter sich. Gemischte Mannschaften sind im STTV erlaubt.

13.2 Abweichungen

Für weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.2 wird festgelegt:

- Spielerinnen dürfen entweder in weiblichen oder männlichen Mannschaften als Stamm- oder Reservespieler gemeldet und eingesetzt werden. In den Mannschaften des jeweils anderen Geschlechts derselben Altersklasse ist zusätzlich eine Meldung und ein Einsatz als weiblicher Ergänzungsspieler (WES) zulässig, wenn es der LivePZ-Wert zulässt. Ein weiblicher Ergänzungsspieler muss in der betreffenden Mannschaftsmeldung entsprechend seiner Spielstärke (ohne Sperrvermerk) eingereicht werden. Weibliche Ergänzungsspieler in den Damenspielklassen dürfen nur in den Bezirks- und Landesligen der Damen eingesetzt werden.
- In Herren-Mannschaften dürfen weibliche Spieler in Punkt- und Pokalspielen nur im Kreis- bzw. Stadtmaßstab spielen. Auf der Bezirks- und Verbandsebene sind sie in Herrenmannschaften nicht einsatzberechtigt, auch nicht als Ersatzspielerinnen.
- In den Kreisen und Bezirken können Schülerinnen in Schüler- und Jungenmannschaften und Mädchen in Jungenmannschaften spielen. Die so eingeordneten Schülerinnen und Mädchen sind Stammspieler.

- Für die Ausspielung der Landesmannschaftsmeisterschaften sind Mädchen/Schülerinnen in Jungen-/Schülermannschaften nicht einsatzberechtigt.
Bei den Bezirksmannschaftsmeisterschaften, die mit Vor- bzw. Endrunden durchgeführt werden (keine regelmäßigen Punktspiele), sind Mädchen/Schülerinnen in Jungen-/Schülermannschaften nicht einsatzberechtigt.
- Gemischte Mannschaften dürfen an Bundes- und Landesveranstaltungen und an Veranstaltungen mit direkter Qualifikation für eine Bundes- oder Landesveranstaltungen nicht teilnehmen.

13.3 Gemischte Spielklassen

Beim Start einer Mannschaft mit ausschließlich Spielerinnen in einer Spielklasse für Herren-Mannschaften handelt es sich um eine gemischte Spielklasse und nicht um einen gemischten Spielbetrieb.

Gemischte Spielklassen und ein gemischter Spielbetrieb sind im STTV [bei den Damen und Herren](#) nur auf Stadt- oder Kreisebene erlaubt.

14 Spielgemeinschaften

Spielgemeinschaften sind unter diesen aufgeführten Festlegungen gestattet:

- Spielgemeinschaften sind Mannschaften, die aus spielberechtigten Spielern eines führenden Vereins und genau eines aufgenommenen Vereins des STTV gebildet werden können. Es ist nicht zulässig, dass ein Verein in verschiedenen Altersklassen bzw. deren Geschlechtern mit jeweils unterschiedlichen Vereinen Spielgemeinschaften bildet. Wird eine Spielgemeinschaft in verschiedenen Altersklassen bzw. deren Geschlechtern gebildet, so ist immer derselbe Verein der führende Verein.
- Der aufgenommene Verein darf in der Altersklasse und dem Geschlecht, in dem er mit dem führenden Verein Spielgemeinschaften bildet, keine eigenen Mannschaften melden.
- Alle Mannschaften der jeweiligen Altersklasse und des jeweiligen Geschlechts des führenden Vereins in den für Spielgemeinschaften zugelassenen Spielklassen sind dann Spielgemeinschaften.
- Alle Spielgemeinschaften werden mit „führender Verein/aufgenommener Verein (SG)“ oder mit „frei wählbarer Name (SG)“ gekennzeichnet.
- Spielgemeinschaften sind in den Altersklassen der Altersgruppe Senioren nicht gestattet.
- Spielgemeinschaften sind nur in den Stadt- und Kreisfachverbänden bzw. in der Spielklasse der Bezirksliga der Damen gestattet.

15 Spielberechtigung, Startberechtigung, Einsatzberechtigung, Teilnahme an Veranstaltungen

Siehe Handbuch des STTV, Abschnitt 24.

16 Datenverwaltung

Von der Geschäftsstelle des STTV werden die aktuellen Stammdaten

- Vereinsname, Vereinsnummer (aller Mitgliedvereine des STTV)
- Name, Vorname, Geburtsdatum, Geschlecht, Nationalität, Ausländerstatus (gA, eA, A; nur bei Ausländern), Vereinsname, im Mitgliedsverband eindeutige Spielernummer (aller Spielberechtigungen des STTV)

in TTLive und click-tt verwaltet.

Die beiden Personenstammdaten Geburtsdatum und Nationalität werden in dieser Form ausschließlich zur internen Nutzung für die eindeutige Identifikation der Spieler bzw. für die Unterscheidung nach Deutschen/gleichgestellten Ausländern und sonstigen Spielern verwendet und nicht veröffentlicht.

17 Ranglisten

Der STTV erstellt und veröffentlicht Ranglisten.

17.2 Tischtennis-Rangliste und Quartals-Tischtennis-Rangliste

Die in TTLive berechneten Punktwerte sortieren die in ihr erfassten Spieler nach deren Live-Punkt-Wert (LivePZ-Wert). Die detaillierten Regelungen für die Berechnung der LivePZ-Werte sind in einer gesonderten Ranglistenbeschreibung enthalten. Der STTV erkennt die dortigen Regelungen und die in TTLive hinterlegten Parameter zur Ermittlung der LivePZ-Werte als für sich verbindlich an.

Viermal jährlich wird jeweils mit den Stichtagen 11. Februar, [11. Mai](#), 11. August und [11. Dezember](#) eine LivePZ-Rangliste als offizielle Referenz-Rangliste mit den Quartals-LivePZ-Werten veröffentlicht. In deren Berechnung fließen alle Ergebnisse von Mannschaftskämpfen LivePZ-relevanter Spielklassen und von TTR-relevanten Konkurrenzen ein, wenn der Mannschaftskampf bzw. das Turnier, zu dem die Konkurrenz gehört, vor dem Stichtag beendet und die Ergebnisse [einen Tag nach dem Stichtag](#) in LivePZ eingegeben worden sind.

17.3 LivePZ-Relevanz

Die folgenden Spielklassen sind LivePZ-relevant:

- Alle in TTLive geführten Spielklassen (Haupttrunden-, Relegations- und Entscheidungsspiele) aller Altersklassen des STTV, der BFV, KFV und SFV;
- [alle in TTLive geführten Bezirks- und Landesmannschaftsmeisterschaften des Nachwuchses und der Senioren.](#)

[Nicht LivePZ-relevant sind:](#)

- [alle Pokalspiele auf Stadt- bzw. Kreis-, Bezirks- und Verbandsebene](#)

Die folgenden Konkurrenzen sind LivePZ-relevant:

- Alle in TTLive über die Turnierprogramme TT-Turnier oder MKTT eingegebenen Einzelkonkurrenzen aller Altersklassen von Ranglistenturnieren, Individual-/Einzelmeisterschaften oder offenen Turnieren des STTV, der BFV, KFV und SFV.

18 Gebühren

Spielberechtigung, Einsatzberechtigung, Startberechtigung, Meldung von Mannschaften und Teilnahme an Veranstaltungen/am Spielbetrieb können kostenpflichtig und die Zahlung oder die Verpflichtung zur Zahlung der Gebühren kann Voraussetzung für die Teilnahme an Veranstaltungen/am Spielbetrieb sein.

Im Handbuch des STTV, Abschnitt 4, ist die Gebührenordnung einsehbar.

19 Rechtliches

19.1 Proteste

Proteste über Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, sind sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes bei der dafür zuständigen Stelle einzulegen. Proteste, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen und die Spielmaterialien erstrecken, können nur berücksichtigt werden, wenn sie vor Beginn eines einzelnen Spiels oder des Mannschaftskampfes bei der dafür zuständigen Stelle eingelegt wurden. Proteste bei Mannschaftsspielen sind von den protestierenden Mannschaftsführern sofort bei Bekanntwerden des Protestgrundes unter Angabe der Uhrzeit sowie der Spielstände des Mannschaftskampfes und aller zum Zeitpunkt des Protestes laufenden Spiele auf dem Spielbericht einzutragen und zu unterschreiben. Ohne diese Eintragung werden Proteste nicht berücksichtigt.

Die konkreten Festlegungen sind im Handbuch des STTV im Abschnitt 22 (Rechts- und Strafordnung) hinterlegt.

19.2 Ahndung von Verstößen

Verstöße gegen die Bestimmungen der WSO und/oder ggf. gegen zusätzliche Bestimmungen sowie unsportliches Verhalten werden von den zuständigen Stellen des STTV, der BFV, KFV oder SFV geahndet. Die zuständigen Stellen sind verpflichtet, ihrerseits Verstöße gegen die bestehenden Bestimmungen zu ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten.

- Direkt bei der jeweiligen Bestimmung wird die Sanktion genannt.
- Direkt bei der jeweiligen Bestimmung erfolgt der Verweis auf die Fundstelle der Sanktion (ggf. auch außerhalb der WSO).
- Alle Sanktionen werden in der Rechts- und Strafordnung zusammengefasst.

Mögliche weitere Sanktionen auf der Grundlage anderer Bestimmungen bleiben hiervon unberührt.

19.3 Rechtsweg

Das Ahnden von Verstößen sowie sämtliche Festlegungen im Spielbetrieb (z. B. Terminpläne, Genehmigung von Mannschaftsmeldungen, Abschlusstabellen) durch die zuständigen Stellen sind Entscheidungen, gegen die innerhalb von 14 Tagen nach Veröffentlichung bzw. nach Bekanntwerden der Rechtsweg beschritten werden kann.

Dabei sind die Bestimmungen des STTV maßgeblich.

Abschnitt B – Spielberechtigung

Einzelheiten zur Spielberechtigung sind dem Handbuch des STTV, Abschnitt 24, zu entnehmen.

Abschnitt C – Altersgruppe Nachwuchs

1 Vereinszugehörigkeit/Spielberechtigung

Ein Spieler der Altersgruppe Nachwuchs darf nur mit Genehmigung der/des gesetzlichen Vertreter/s einem Verein beitreten, eine Spielberechtigung beantragen oder diese wechseln.

Er darf an Veranstaltungen der Altersklasse Damen/Herren nur teilnehmen, wenn er die entsprechende Spielberechtigung für den Erwachsenen-Spielbetrieb (SBEM) besitzt.

2 Veranstaltungsende

Offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe Nachwuchs müssen spätestens um 21.00 Uhr beendet sein.

3 Vorschriften zur uneingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb

3.1 Für die uneingeschränkte Teilnahme von Spielern der Altersgruppe Nachwuchs an offiziellen Veranstaltungen gemäß A 11 in der Altersklasse Damen/Herren müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- a) Erlaubnis der/des gesetzlichen Vertreter/s, die auf Verlangen des STTV vorzulegen ist,
- b) [Erteilung einer Spielberechtigung für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb \(SBEM\) von der zuständigen Instanz des STTV. Mit der Erteilung einer SBEM ist immer die Erteilung einer SBEI verbunden. Der Spieler kann die Spielberechtigungen SBEI und SBEM bei zwei verschiedenen Vereinen haben.](#)

[3.2 Spieler der Altersgruppe Nachwuchs mit einer Spielberechtigung für den Erwachsenenspielbetrieb behalten uneingeschränkt die Teilnahmeberechtigung für offizielle Veranstaltungen in der Altersgruppe Nachwuchs.](#)

3.3 Eine Spielberechtigung für den Erwachsenenspielbetrieb bleibt grundsätzlich bis zum Ausscheiden aus der Altersgruppe Nachwuchs bestehen; sie darf vom Verein gelöscht und im Einzelfall von der zuständigen Instanz widerrufen werden.

4 Vorschriften zur eingeschränkten Teilnahme am Erwachsenenspielbetrieb

[4.1 Wird einem Nachwuchsspieler eine SBEM als Stammspieler in einer Damen- oder Herrenmannschaft erteilt, so verliert er für die Zeit der Freigabe das Recht auf Teilnahme an Punktspielen der Jugend-/Schülermannschaften. Diese Festlegung gilt auch für den Stammverein, wenn der Spieler eine SBEM-Spielberechtigung bei einem Zweitverein hat. Über die Teilnahme an den Pokalspielen für Nachwuchsmannschaften seines Stammvereins, entscheidet die jeweilige Spielebene \(STTV, BFV, KFV bzw. SFV\).](#)

[An den Kreis-, Bezirks- und Landesmannschaftsmeisterschaften, welche in Turnierform ausgetragen werden, sind Nachwuchsspieler mit einer SBEM einsatzberechtigt.](#)

[4.2. Ob Nachwuchsspieler ohne SBEM an Individual- und Mannschaftswettbewerben in der Herren- bzw. Damenklasse bei offenen Turnieren, Einladungsturnieren und Freundschaftsspielen teilnehmen dürfen, entscheidet der entsprechende Veranstalter.](#)

Abschnitt D – Bestimmungen für Veranstaltungen in Turnierform

1 Turniergenehmigungen/Allgemeines

1.1 Einladungsturniere und offene Turniere mit einem Preisgeld und/oder Sachwerten von mindestens insgesamt 10.000,00 Euro bedürfen der Genehmigung des Generalsekretariats des DTTB.

1.2 In Konkurrenzen der Altersgruppe Nachwuchs sind Preisgelder und Sachpreise in Form von alkoholischen Getränken verboten.

1.3 Der Veranstalter darf die Teilnehmerzahl von Konkurrenzen begrenzen.

Mehrfachmeldungen in verschiedenen Alters- oder Leistungsklassen bei einer Veranstaltung sind grundsätzlich zugelassen. Wenn von den Veranstaltern gewollt, müssen diese die Voraussetzungen dafür in der Ausschreibung regeln.

Bei Mannschaftswettbewerben von offenen Turnieren gemäß A 11.3 dürfen die Veranstalter auch andere als die in E 6 definierten Spielsysteme anwenden, wenn diese in der Ausschreibung detailliert beschrieben sind.

1.4 Für alle genehmigungspflichtigen Veranstaltungen muss eine Ausschreibung herausgegeben werden.

Bei allen LivePZ- oder TTR-bezogenen Konkurrenzen muss der Stichtag der für die Turnierklasseneinteilung verwendeten LivePZ- oder Q-TTRL in der Ausschreibung bekanntgegeben werden. Dieser Stichtag ist

- der 11. Februar für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. März bis zum 31. Mai beginnen,
- der 11. Mai für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Juni bis zum 31. August beginnen,
- der 11. August für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. September bis zum 31. Dezember beginnen,
- der 11. Dezember für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Januar bis zum letzten Tag im Februar beginnen.

Grundsätzlich wird derselbe Stichtag auch für Setzungen und Auslosungen verwendet. Der DTTB, der STTV, die BFV und KfV/SfV dürfen die Verwendung einer LivePZ- oder einer Q-TTRL mit einem späteren Stichtag für Setzungen und Auslosungen zulassen. Darauf ist in der Ausschreibung des jeweiligen Turniers hinzuweisen.

2 Ausschreibung

Die Ausschreibung sollte folgende Punkte beinhalten:

- Veranstalter, Ausrichter und Durchführer
- Turnierbezeichnung
- Turnierklassen und Konkurrenzen sowie deren TTR-Relevanz
- Ort, Datum, Anfangszeit und maximale Teilnehmerzahl für die einzelnen Turnierklassen und Konkurrenzen
- Abgrenzung des Teilnehmerkreises (offen für...)
- Startberechtigung
- Austragungsmodus, Austragungssystem
- Anzahl der Gewinnsätze
- Materialien
- Anzahl der Tische
- Oberschiedsrichter, Schiedsrichter
- Schiedsgericht
- Turnierleitung
- Hinweis auf die ITTR, die WSO und ggf. die Durchführungsbestimmungen
- Anschrift, Meldeschluss und Nachmeldungen
- Meldegebühr
- Zeit und Ort der Auslosung
- Siegerehrung, Preise und ggf. Bedingungen für Wanderpreise

- Quartiere
- Erste Hilfe
- Hinweis zum Haftungsausschluss

3 Altersklassen

Ein Teilnehmer darf nur in einer Turnierklasse starten, in der er gemäß Altersklasse (siehe A 8) startberechtigt ist.

Der STTV darf für weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.1 die Startberechtigung in einer älteren Altersklasse der Altersgruppe Nachwuchs und in jüngeren Altersklassen der Altersgruppe Senioren in den Durchführungsbestimmungen bzw. in den Ausschreibungen einschränken.

Bei einer Veranstaltung in Turnierform sind eine Doppelpaarung oder eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Altersklassen nur in der Altersklasse des ältesten Spielers (Altersgruppe Nachwuchs) bzw. des jüngsten Spielers (Altersgruppe Senioren) startberechtigt.

4 Leistungsklassen

4.1 Allgemeines

Bei Turnieren dürfen die einzelnen Altersklassen in verschiedene Leistungsklassen unterteilt werden.

Als Einteilungskriterium von Individualwettbewerben dürfen dabei ausschließlich die LivePZ- oder Q-TTR-Werte zum letzten Stichtag verwendet werden. Jede Leistungsklasse wird durch eine LivePZ- oder QTTR-Obergrenze eindeutig definiert.

Als Einteilungskriterium von Mannschaftswettbewerben dürfen entweder die LivePZ- oder die Q-TTR-Werte oder die Spielklassen des Punktspielbetriebes verwendet werden.

Spieler ohne vergleichbaren LivePZ oder Q-TTR-Wert bzw. ohne Mannschaftszugehörigkeit werden vom jeweiligen Turnier-Veranstalter nach dessen Ermessen in die Leistungsklassen seines Turniers eingestuft.

Bei einer Veranstaltung in Turnierform ist eine Doppelpaarung oder eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Leistungsklassen nur in der Leistungsklasse des am höchsten eingestuften Spielers startberechtigt.

4.2 Weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.1

Der DTTB und der STTV definieren für ihren Zuständigkeitsbereich die Anzahl und die Einteilung der Leistungsklassen.

Sie dürfen für weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.1 die Startberechtigung in verschiedenen Leistungsklassen in den Durchführungsbestimmungen bzw. in den Ausschreibungen einschränken.

Die Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen und die Landesmeisterschaften der Leistungsklassen werden bei den Damen und bei den Herren in je drei Turnierklassen ausgetragen. Deren Q-TTR-Obergrenzen sind durch folgende Q-TTR-Werte (jeweils einschließlich der Obergrenze) definiert:

- Herren A: 2000
- Herren B: 1800
- Herren C: 1600
- Damen A: 1700
- Damen B: 1500
- Damen C: 1300

Spieler ohne vergleichbaren Q-TTR-Wert vom 11. August der entsprechenden Spielzeit sind bei den Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen nicht startberechtigt.

[Für die Deutschen Meisterschaften der Leistungsklassen und alle dort hinführenden Qualifikationsveranstaltungen wird als einheitlicher Stichtag für die Turnierklasseneinteilung der 11. August der entsprechenden Spielzeit verwendet. Der LivePZ und der QTTR-Wert vom 11.08. sind identisch.](#)

5 Setzung und 6 Auslosung

Die Setzungs- und Auslosungsbestimmungen sind im Handbuch des STTV, Abschnitt 26, festgelegt.

7 Austragungssysteme/Wertung

7.1 Eine Konkurrenz (Einzel-, Doppel-, Mixed- oder Mannschaftskonkurrenz) wird im Normalfall an einem, ggf. aber auch an bis zu vier aufeinanderfolgenden Turniertagen in einer oder mehreren Turnierstufen ausgetragen. Jede einzelne Turnierstufe wird in einem der unter D 7.2 bis D 7.8 definierten Austragungssysteme durchgeführt. Eine nachfolgende Turnierstufe darf in einem anderen dieser Austragungssysteme durchgeführt werden. Die Austragungssysteme der einzelnen Turnierstufen sind in der Ausschreibung zu benennen.

Sofern Turniere in verschiedenen Runden über mehrere Wochen(enden) hinweg ausgetragen werden (z. B. Kreisranglistenturniere mit Vorrunde, Zwischenrunde und Endrunde; QT zum RLT 1, RLT 1 und LRLT der Jugend), handelt es sich bei den einzelnen Runden dieser Turniere nicht um Turnierstufen im Sinne dieser Vorschrift, sondern jeweils um eine neue Konkurrenz mit ggf. anderen Teilnehmern.

7.2 Einfaches K.-o.-System: Der Gewinner eines Spiels bzw. Mannschaftskampfes kommt in die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus. Als Ausgangsstellung ist je nach Teilnehmerzahl eine 4er-, 8er-, 16er-, 32er-, 64er-, 128er-Turnierliste usw. zu wählen. Nicht belegte Rasterplätze der Turnierliste sind durch Freilose in der ersten Runde auszufüllen. Dabei sind zuerst den Gesetzten Freilose zuzuteilen. [Die Spielansetzungen werden ausgelost. \(Siehe Handbuch des STTV, Abschnitt 26.\)](#)

7.3 Fortgesetztes K.-o.-System: Wie Einfaches K.-o.-System, allerdings scheiden die Verlierer bestimmter Runden nicht aus, sondern spielen gegen die in der gleichen Runde unterlegenen Spieler/Paare/Mannschaften um die entsprechenden Platzierungen des Gesamtfeldes (z. B. die Verlierer der Halbfinalspiele um Platz 3 und 4; die Verlierer der Viertelfinalspiele um die Plätze 5 bis 8, usw.). Im Extremfall werden auf diese Weise alle Platzierungen des Gesamtfeldes ermittelt.

7.4 Doppeltes K.-o.-System: Ein Spieler/ein Paar/eine Mannschaft scheidet erst nach der zweiten Niederlage aus. Dieser Grundsatz ist bis zum Endspiel einschließlich anzuwenden. Beim zweimaligen Aufeinandertreffen zweier Spieler/Paare/Mannschaften wird die Begegnung trotzdem ausgetragen. Dies wird jedoch durch sogenanntes „Kreuzen“ der Verlierer in der Trostrunde weitgehend verhindert. Haben die beiden Gegner des Endspiels nach dessen Austragung je eine Niederlage aufzuweisen, so muss ein nochmaliger Stichkampf die Entscheidung bringen. Turnierliste und Freilose siehe D 7.2.

7.5 Gruppensystem "Jeder gegen jeden": In Rundenform tritt jeder Spieler, jedes Paar bzw. jede Mannschaft gegen jeden anderen bzw. jede andere an.

Wertung bei Individualwettbewerben: Unter Spielern mit gleicher Anzahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen. Ist auch diese gleich, so entscheiden die Spiele der Punktgleichen untereinander (Punkt-, Satz-, Balldifferenz). Bei gleicher Balldifferenz entscheidet die Balldifferenz unter Einbeziehung aller beteiligten Spieler. Sollte auch diese gleich sein, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Spieler/Paare.

Wertung bei Mannschaftswettbewerben: Der Gewinner eines Mannschaftskampfes erhält zwei Pluspunkte und der Verlierer zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Spielausgang erhält jede Mannschaft einen Pluspunkt und einen Minuspunkt. Die Pluspunkte und die Minuspunkte sowie die gewonnenen und verlorenen Spielpunkte, Sätze und Bälle jeder einzelnen Mannschaft werden jeweils addiert. Über die Platzierung entscheidet die größere Anzahl der Pluspunkte. Ist diese gleich, entscheidet die kleinere Anzahl der Minuspunkte. Unter Mannschaften mit gleicher Anzahl von Pluspunkten und von Minuspunkten entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielpunkten (und bei deren Gleichheit die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und bei deren Gleichheit die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Bällen) aus allen ausgetragenen Mannschaftskämpfen. Ist auch die Differenz der Bälle bei zwei oder mehreren Mannschaften gleich, so entscheiden deren Mannschaftskämpfe untereinander (Tabellenpunkt-,

Spielpunkt-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge). Ist auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Mannschaften.

7.6 Schweizer System: Ähnlich dem Gruppensystem "Jeder gegen jeden", wobei jedoch nicht alle Runden ausgetragen werden. Die Anzahl der Runden entspricht mindestens der Anzahl der Runden eines K.-o.-Systems der entsprechenden Teilnehmerzahl, ist im Idealfall allerdings um zwei größer. Jeder Spieler (analoge Anwendung im Folgenden auch für Paare und Mannschaften) spielt in jeder Runde gegen einen anderen Gegner. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl hat in jeder Runde ein anderer Spieler ein Freilos, das als gewonnenes Spiel gewertet wird. Somit sind immer alle Spieler mit gleich vielen Spielen in der Wertung. Die Spielpaarungen in jeder Runde werden so gebildet, dass möglichst jeweils Spieler mit gleich vielen Siegen gegeneinander antreten müssen. So werden jeweils unter allen Spielern mit der höchsten Anzahl von Siegen so viele noch nicht ausgetragene Paarungen wie möglich gebildet. Die Spieler mit der höchsten Anzahl von Siegen, für die danach noch keine Paarung gebildet werden konnte, erhalten einen Gegner mit der nächsttieferen Anzahl von Siegen, gegen den sie noch nicht gespielt haben. Nach diesem Modus werden alle Spieler einer Paarung zugeordnet, wobei zuletzt die sieglosen Spieler gegeneinander angesetzt werden und ggf. zuallerletzt ein Spieler ein Freilos erhält.

Bei der Auslosung der Paarungen der ersten Runde sollten möglichst die stärksten Spieler wie beim K.-o.-System gesetzt werden. Vor der Auslosung der Paarungen der jeweils nächsten Runde ist der aktuelle Zwischenstand zu berechnen und die Spieler nach Anzahl der Siege zu sortieren. Spieler mit gleicher Anzahl von Siegen können untereinander durch die Anzahl der Siege ihrer bisherigen Gegner (Buchholzzahl) feinsortiert werden, wobei Freilosspiele mit der Sieganzahl des Tabellenletzten gewertet werden.

Nach der letzten Runde hat der Spieler mit den meisten Siegen das Turnier gewonnen; bei gleicher Anzahl an Siegen ist die Buchholzzahl maßgeblich. Ist auch diese gleich, entscheidet der direkte Vergleich und andernfalls das Los.

Gibt ein Spieler eines seiner Gruppenspiele kampflos ab oder beendet er eines dieser Gruppenspiele vorzeitig, darf er nicht weiter am Turnier teilnehmen. Er wird jedoch mit den erzielten Siegen weiter in der Spieler-Rangliste des Turniers geführt, und für jede Runde, in der er nicht antritt, wird ihm eine kampflose Niederlage zugeschrieben.

7.7 Kombiniertes Gruppen- und K.o.-System: Eine Konkurrenz wird in einer ersten Stufe zunächst im Gruppensystem "Jeder gegen jeden" ausgetragen und so die Reihenfolge der Spieler in einer Gruppe ermittelt. Gemäß der Durchführungsbestimmung erreichen die Bestplatzierten die zweite Stufe der Konkurrenz, die im einfachen K.-o.-System gespielt wird.

7.8 Die Verbände dürfen für Individual- bzw. Mannschaftsturniere ihres Zuständigkeitsbereiches weitere Austragungssysteme zulassen.

7.9 Nichtantreten eines Spielers, Paares oder einer Mannschaft ist die fehlende Spielbereitschaft fünf Minuten nach der festgelegten Anfangszeit laut Zeitplan bzw. zwei Minuten nach dem dritten Aufruf, wobei zwischen den einzelnen Aufrufen mindestens zwei Minuten liegen müssen.

Tritt ein Spieler oder ein Paar in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines Individualwettbewerbs zu einem seiner Spiele nicht an oder beendet er/es eines seiner Spiele vorzeitig, darf der Spieler oder das Paar an den weiteren Spielen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die vom Spieler oder dem Paar ausgetragenen Spiele dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe - außer beim Schweizer System - annulliert. Dieser/s Spieler/Pair wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird er/es auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihm noch zu erreichenden Platz gesetzt.

Tritt eine Mannschaft in einer Turnierstufe einer Konkurrenz eines Mannschaftswettbewerbs, der in Turnierform durchgeführt wird, zu einem ihrer Mannschaftskämpfe nicht an oder beendet sie einen

ihrer Mannschaftskämpfe vorzeitig, darf die Mannschaft an den weiteren Mannschaftskämpfen dieser und folgender Turnierstufen dieser Konkurrenz nicht mehr teilnehmen und die von der Mannschaft ausgetragenen Mannschaftskämpfe dieser Turnierstufe werden für die Wertung dieser Turnierstufe – außer beim Schweizer System - annulliert. Diese Mannschaft wird auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr zu erreichenden Platz gesetzt. Ergibt sich aus dieser Platzierung die Zugehörigkeit zu einer nachfolgenden Turnierstufe, so wird sie auch dort auf den letzten in dieser Turnierstufe von ihr noch zu erreichenden Platz gesetzt.

7.10 Gibt ein Spieler oder ein Paar ein Spiel vorzeitig auf, so werden ungeachtet der Wertung für die Turnierstufe alle Sätze und Bälle bis zur Beendigung des Spiels erfasst. Der nicht beendete Satz wird mit X:11 (X entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler/das aufgebende Paar bis zur Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mind. X+2 Bälle erhält) und die ggf. noch erforderlichen Sätze werden mit 0:11 erfasst. Ein kampflös abgegebenes Spiel wird mit 0:11 für jeden erforderlichen Satz erfasst.

7.11 Alle bei LivePZ- oder TTR-relevanten Konkurrenzen gespielten oder begonnenen Einzel fließen in die Berechnung der Tischtennis-Rangliste ein. Das gilt auch, wenn der Spieler die Konkurrenz vorzeitig beendet, z. B. durch Aufgabe, Disqualifikation.

7.12 Bei LivePZ- oder TTR-relevanten Konkurrenzen werden außerplanmäßig verlaufene Einzel im Individualspielbetrieb für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste wie folgt behandelt:

- Begonnene Einzel (auch, wenn danach die Konkurrenz aufgegeben wird): werden berücksichtigt.
- Nicht begonnene Einzel vor einer Aufgabe der Konkurrenz (z. B. bei Nichtantreten): werden berücksichtigt.
- Nicht begonnene Einzel nach einer Aufgabe der Konkurrenz: werden nicht berücksichtigt.
- Gespielte Einzel, die wegen Regelverstoßes in dem Einzel umgewertet worden sind (z. B. unzulässiger Belag): werden wie gewertet berücksichtigt.
- Gespielte Einzel von Spielern, die später wegen fehlender Startberechtigung für die Turnierklasse aus der Wertung genommen werden: werden wie gespielt berücksichtigt.

7.13 Die Berücksichtigung von Einzeln aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bei LivePZ- oder TTR-relevanten Konkurrenzen für die Berechnung der Tischtennis-Rangliste erfolgt gemäß E 3.1.

8 Oberschiedsrichter/Schiedsrichter

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß A 11.1, A 11.2 und A 11.3.1 (sowie nach Maßgabe des STTV auch bei Veranstaltungen gemäß A 11.3.2) ist ein lizenziertes Schiedsrichter als Oberschiedsrichter (OSR) einzusetzen. Er überprüft die Auslosung und achtet auf die Einhaltung der ITTR, der zutreffenden Satzung, Ordnungen, Durchführungsbestimmungen und der Ausschreibung. Er entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die ITTR als letzte Instanz.

Grundsätzlich wird für jedes Einzel- und Doppelspiel ein Schiedsrichter (SR) eingesetzt. Geschieht dies nicht, übernehmen am Wettkampf beteiligte Spieler das Amt des SR (s. a. D 10.3). Es ist auch statthaft, dass für ausgewählte Wettkämpfe des STTV und der BFV, KFV, SFV die an einem Spiel beteiligten Spieler abwechselnd selbst zählen.

[\(Siehe hierzu auch die „Schiedsrichterordnung des STTV“ im Handbuch, Abschnitt 23.\)](#)

9 Schiedsgericht

Bei jeder offiziellen Veranstaltung in Turnierform gemäß A 11.1, A 11.2 und A 11.3 kann ein Schiedsgericht eingesetzt werden, bei dessen Zusammenstellung auf größtmögliche Neutralität zu achten ist. Es entscheidet in allen Fragen in Bezug auf die Satzungen, Ordnungen, Durchführungsbestimmungen und Ausschreibung als letzte Instanz.

Das Schiedsgericht muss aus drei vom OSR unabhängigen Personen bestehen. Vom Durchführer darf nur ein Mitglied für das Schiedsgericht gestellt werden.

10 Pflichten der Turnierteilnehmer

10.1 Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild (z. B. Personalausweis, Führerschein) auf Aufforderung der Turnierleitung oder des OSR auszuweisen.

Wenn ein Spieler der Aufforderung sich auszuweisen nicht nachkommt, darf er von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

10.2 Die Meldung verpflichtet auch bei Zurückziehung nach einer Auslosung oder bei Nichtantreten zur Zahlung der Meldegebühr.

10.3 Jeder Spieler ist verpflichtet, das Amt eines Schiedsrichters zu übernehmen. Bei Weigerung darf der Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden.

10.4 Jeder nicht aus einem Turnier ausgeschiedene Spieler darf nicht ohne wichtigen Grund und ohne Abmeldung bei der Turnierleitung das Turnier verlassen. Das Gleiche gilt auch für alle Spieler, die eine Auszeichnung errungen haben, in Bezug auf die Siegerehrung.

11 Turnierunterlagen

11.1 Alle Teilnehmer müssen den Verlauf eines Turniers anhand von Ergebnisübersichten verfolgen können. Diese müssen laufend aktualisiert und so veröffentlicht werden, dass sie für alle Teilnehmer sichtbar sind.

11.2 Die Meldelisten, Turnierbögen und Schiedsrichterzettel bzw. Spielberichtsbögen müssen vom Veranstalter (Verein, STTV und ggf. dessen Gliederung) bis mindestens 365 Tage nach Beendigung des Turniers aufbewahrt werden und sind jederzeit dem STTV auf Verlangen vorzulegen.

Abschnitt E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe

1 Allgemeines

Für weiterführende Veranstaltungen gemäß A 11.2 sind zusätzlich zu E folgende Bestimmungen zu beachten:

- Zu Punktspielen: F, G, H und I.
- Zu Mannschaftsmeisterschaften: J und [die Besonderen Festlegungen zu den Landesmannschaftsmeisterschaften im Handbuch des STTV, Abschnitt 20.](#)
- Zu Pokalmeisterschaften: K und [die Allgemeinen Durchführungsbestimmungen für Pokalspiele im Handbuch des STTV, Abschnitt 18.](#)

2 Allgemeine Vorschriften für Mannschaftskämpfe

2.1 Bezeichnung der Mannschaften

Vor Beginn des Mannschaftskampfes muss feststehen, welche Mannschaft mit A und welche mit B bezeichnet wird.

Bei offiziellen Veranstaltungen, die in Hin- und Rückspiel ausgetragen werden, ist die Heimmannschaft stets als Mannschaft A und die Gastmannschaft stets als Mannschaft B zu bezeichnen.

Vor Beginn eines Mannschaftskampfes einer Veranstaltung, die nicht in Hin- und Rückspiel ausgetragen wird [und deren Austragungsreihenfolge nicht festgelegt ist](#), wird durch Los entschieden, welche Mannschaft die Wahl zwischen A und B hat. Findet der Mannschaftskampf an neutralem Ort statt, legt der Oberschiedsrichter bzw. der jeweilige Durchführer die Reihenfolge der Wahl fest; ansonsten zieht die Gastmannschaft das erste Los. Anschließend stellen die Mannschaftsführer ohne Kenntnis der Mannschaftsaufstellung des Gegners ihre Mannschaft nach den nachfolgenden Bestimmungen auf.

2.2 Reihenfolge der Spiele

Die Reihenfolge der Spiele gemäß Spielsystem ist bindend und muss eingehalten werden.

Der STTV darf für seinen Zuständigkeitsbereich verbandseinheitliche Abweichungen beschließen, und zwar

- zu Punktspielen: siehe I 5.8,
- zu Mannschaftsmeisterschaften: siehe J 5,
- zu Pokalmeisterschaften: siehe K 10.

2.3 Beginn falscher Spiele

Werden versehentlich falsche Einzel- oder Doppelspiele begonnen, so müssen sie zu Ende gespielt werden, sofern sie zum betreffenden System gehören; die Wertung – soweit sie noch für das Endergebnis benötigt wird – erfolgt dann nach der vorgeschriebenen Reihenfolge.

2.4 Spielpunkt

Jedes beendete Spiel eines Mannschaftskampfes ist mit dem Ergebnis zu erfassen und wird mit einem Spielpunkt und den erzielten Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

2.5 Ende des Mannschaftskampfes

Jeder Mannschaftskampf ist beendet, wenn der zum Sieg notwendige Spielpunkt erreicht ist oder alle zum System gehörenden Spiele ausgetragen sind, was in den Durchführungsbestimmungen gesondert festgelegt ist.

Ein Spiel, das mit einem Schläger bestritten wird, dessen Zulässigkeit gemäß ITTR beanstandet wird, darf bis zu einer Entscheidung durch die zuständige Stelle für das Gesamtergebnis des Mannschaftskampfes und damit zur Ermittlung des Siegpunktes nicht gewertet werden.

Zum Gesamtergebnis des Mannschaftskampfes tragen nur die systemkonform ausgetragenen Doppel und Einzel bei. Das so zustande gekommene Mannschaftsergebnis wird auch für den Fall, dass der Siegpunkt nicht erreicht worden ist, wie ausgetragen gewertet.

Alle zum Gesamtergebnis beitragenden Einzel und Doppel werden für die Berechnung der Bilanzen und ggf. Bilanzwerte berücksichtigt.

2.6 Tabellenpunkte

Für einen Sieg erhält die Mannschaft zwei Pluspunkte, die unterlegene Mannschaft zwei Minuspunkte. Bei unentschiedenem Ausgang erhält jede Mannschaft einen Plus- und einen Minuspunkt. Die Anzahl der Pluspunkte ist für die Reihenfolge in einer Tabelle maßgeblich.

In K.-o.-Runden entscheidet bei einem Unentschieden (ggf. ausgelöst durch eine mögliche Unterbesetzung beider Mannschaften) die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen und ggf. Bällen über den Sieger. Ist auch die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los.

2.7 Abbruch eines Mannschaftskampfes

Bricht eine Mannschaft einen Mannschaftskampf vorzeitig ab, so werden alle Spiele, Sätze und Bälle bis zum Abbruch des Mannschaftskampfes erfasst. Die Wertung erfolgt gemäß E 3.2.

Erfolgt der Spielabbruch durch Mängel an der Austragungsstätte, fällt das in die Verantwortung der Heimmannschaft. In diesem Fall werden die bis zum Abbruch des Mannschaftskampfes erfassten Spiele, Sätze und Bälle wie ausgetragen und alle nicht beendeten bzw. nicht ausgetragenen Spiele, Sätze und Bälle bis zum Ende des Mannschaftskampfes für die Gastmannschaft als gewonnen gewertet.

2.8 Aufgabe eines Spieles

Jedes durch Aufgabe eines Spielers oder Paares beendete Spiel innerhalb eines Mannschaftskampfes (dazu gehören auch kampflos abgegebene Spiele mitwirkender Spieler) ist mit dem Ergebnis der beendeten Sätze sowie X:11 für den nicht beendeten Satz (X entspricht der Anzahl Bälle, die der aufgebende Spieler bzw. das aufgebende Paar vor der Aufgabe erzielt hat, wobei der Sieger des Satzes mindestens X+2 Bälle erhält) und 0:11 für alle ggf. noch erforderlichen Sätze in das Spielberichtsformular einzutragen und wird mit einem Spielpunkt und den eingetragenen Sätzen und Bällen für das Gesamtergebnis gewertet.

Ein kampflos abgegebenes Spiel wegen Nichtantretens oder fehlender Spielbereitschaft zwei Minuten nach dem Aufruf wird mit 33:0 Bällen, 3:0 Sätzen und 1:0 Spielpunkten für den Gegner als gewonnen gewertet.

Zu späteren Spielen darf der Spieler/das Paar auch bei vorherigem Nichtantreten oder Aufgabe antreten.

Treten beide Spieler oder Paare nicht an oder kann ein Spiel durch unvollständiges Antreten beider Mannschaften nicht angesetzt werden, wird das Ergebnis dieses Spiels nicht für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

3 Wertung

3.1 Wertung einzelner Spiele

In allen Spielsystemen gemäß E 6 werden die Einzel und Doppel mit drei Gewinnsätzen entschieden.

Ein einzelnes Spiel wird für einen Spieler bzw. ein Paar als verloren gewertet, wenn

- er/es nicht antritt,
- festgestellt wird, dass ein Spieler mit einem Schläger antritt, der nicht den ITTF-Regeln entspricht, und sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,

- vor dem Spiel vom OSR oder Schlägertester festgestellt wird, dass Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind und sich geweigert wird, unverzüglich Abhilfe zu schaffen,
- nach einem Spiel vom OSR oder Schlägertester festgestellt wird, dass Kleber oder andere Mittel mit schädlichen flüchtigen Lösungsmitteln verwendet worden sind, oder
- beim Schlägertest nach dem Spiel festgestellt wird, dass einer der im Spiel eingesetzten Schläger eines Spielers nicht den ITTF-Regeln entsprochen hat.

Bei LivePZ- oder TTR-relevanten Spielklassen und Konkurrenzen werden Einzel aus außerplanmäßig verlaufenen Mannschaftskämpfen bzw. Spielen im Mannschaftsspielbetrieb für die Berechnung der LivePZ- oder TTR-Werte wie auch der Bilanzen und ggf. Bilanzwerte wie folgt behandelt:

- Einzel aus Mannschaftskämpfen zurückzogener Mannschaften: werden berücksichtigt.
- Einzel aus Mannschaftskämpfen gestrichener Mannschaften: werden berücksichtigt.
- Einzel aus wegen Nichtantretens kampfflos gewerteten Mannschaftskämpfen: werden nicht berücksichtigt.
- Einzel aus wegen Regelverstoßes umgewerteten Mannschaftskämpfen: werden wie gespielt berücksichtigt.
- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich benannt) aufgegeben hat: werden berücksichtigt.
- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich benannt) auf das Spiel verzichtet hat: werden berücksichtigt.
- Einzel, bei denen ein Spieler (namentlich nicht benannt) nicht angetreten ist: werden nicht berücksichtigt.
- Einzel, die wegen Regelverstoßes umgewertet worden sind: werden wie gewertet berücksichtigt.

3.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

Der gesamte Mannschaftskampf wird durch die zuständige Stelle für die Mannschaft als verloren gewertet, die

- nicht einsatzberechtigte Spieler mitwirken lässt,
- gegen Vorschriften gemäß E 2, E 4 und/oder E 5 (falsche Einzel- und/oder Doppelaufstellung usw.) oder I 5.3 (falsche Eintragung von Spielern im Spielberichtsformular) verstößt, (Ausnahme: Im „Paarkreuz-System“ (E 6.2) oder im „Bundessystem“ (E 6.3.1) erfolgt nur dann eine Punktabsprache, wenn die Einzel innerhalb eines Paares und auch die Doppel falsch aufgestellt worden sind. Wurden die Einzel paarkreuzübergreifend oder bei allen anderen Spielsystemen falsch aufgestellt, außer den o.a. erfolgt eine Punktabsprache.)
- eine Manipulation des Spielberichtsformulars vornimmt oder duldet,
- diesen Mannschaftskampf eigenmächtig verlegt hat (betrifft beide Mannschaften; siehe WO G 6.1.7),
- nicht rechtzeitig zum festgesetzten Zeitpunkt antritt (Ausnahmen siehe I 5.10 und I 5.11),
- nicht oder nicht in der erforderlichen Mindeststärke antritt,
- als Heimmannschaft gegen die festgelegten Bedingungen für die Austragungsstätte gemäß I 1 verstößt, so dass ein Mannschaftskampf nicht oder nicht ordnungsgemäß durchgeführt werden konnte,
- schuldhaft einen Spielabbruch verursacht,
- als Gastgeber nicht gemäß A 7 zugelassene Tische, Netzgarnituren oder Bälle stellt (dazu zählt auch andere Bälle bei den Punkt- oder Pokalspielen einzusetzen, als in der Mannschaftsmeldung in TTLive angegeben wurden.),
- als Gastgeber bei Mannschaftskämpfen gemäß A 11.2 Tische, Netzgarnituren oder Bälle stellt, die nicht von jeweils gleicher Farbe, Marke (Fabrikat) und Beschaffenheit (z. B. Zelluloid oder Plastik) sind oder diese Materialien während des Mannschaftskampfes ändert,
- am festgesetzten Spieltermin gesperrt ist oder wissentlich gegen eine gesperrte Mannschaft antritt,

- sich als Gastmannschaft weigert, bei entsprechender Regelung gemäß I 5.8 an dem vom Heimverein zusätzlich zur Verfügung gestellten Tisch zu spielen.

Die Wertung eines Mannschaftskampfes, der für eine Mannschaft als verloren gewertet wird, erfolgt mit der höchstmöglichen Anzahl von Punkten und der im jeweiligen Spielsystem erreichbaren Spielpunkte, Sätze und Bälle für die gegnerische Mannschaft.

Verstoßen beide Mannschaften gegen die einschlägigen Bestimmungen, ist der Mannschaftskampf für beide als verloren zu werten. Dabei hat die Wertung mit jeweils der höchstmöglichen Anzahl von Punkten und der im jeweiligen Spielsystem erreichbaren Spielpunkte, Sätze und Bälle gegen beide Mannschaften zu erfolgen.

Wenn festgelegt ist, dass bei einem Mannschaftskampf alle Einzel- und Doppelspiele des anzuwendenden Spielsystem auszutragen sind (außer im System E 6.2 das Doppel DA1 – DA2) und dieser Mannschaftskampf abgebrochen werden muss, erfolgt eine Neuansetzung nur dann, wenn noch keine der Mannschaften den zu einem Sieg notwendigen Siegpunkt erreicht hat.

4 Einzelaufstellung

4.1 Die einzelnen Spieler müssen in den Spielsystemen gemäß E 6.2, E 6.3.1, E 6.3.2 und E 6.4.1 nach Spielstärke (A1 bis A6, B1 bis B6 bzw. A1 bis A4, B1 bis B4) aufgestellt werden.

Im Modifizierten Swaythling-Cup-System (E 6.4.2), im Swaythling-Cup-System (E 6.4.3) und im Corbillon-Cup-System (E 6.5) muss nicht nach Spielstärke aufgestellt werden.

Fallen Spieler aus, so haben die übrigen Spieler geschlossen aufzurücken und die Ersatzspieler treten an die letzten Plätze. Ein Spieler gilt als ausgefallen, wenn er bis zum Ende des Mannschaftskampfes nicht mitgewirkt hat.

Ein Spieler hat an einem Mannschaftskampf mitgewirkt, wenn er mindestens in einem Einzel oder Doppel antritt und dieses auch in die Wertung eingeht. Eine Mitwirkung ist schon dann gegeben, wenn der aufgestellte Spieler bei der Begrüßung anwesend ist.

4.2 Die endgültige Einzelaufstellung erfolgt spätestens nach Beendigung des letzten Eingangsdoppels (bei Spielsystemen, die mit Doppel beginnen) und vor Beginn des ersten Einzels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Einzelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, die mit Doppeln beginnen, noch möglich.

Nach Beginn der Einzel ist ein Austausch von Spielern nicht mehr möglich. Unvollständig, aber in Mindeststärke angetretene Mannschaften dürfen ihre letzten freien Plätze noch besetzen, wenn dies nicht im Widerspruch zu anderen Bestimmungen (z. B. festgelegte Spielreihenfolge) steht.

5 Doppelaufstellung

5.1 In den Doppeln dürfen andere Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden. Die Zusammensetzung und die Aufstellungsreihenfolge der Doppel sind frei wählbar.

5.2 Lediglich im Paarkreuz-System (E 6.2) erfolgt die Aufstellung der Doppelpaare nach Platzziffern. Diese errechnen sich aus der Summe der Plätze der an den Doppeln beteiligten Spieler, nachdem diese entsprechend der Spielstärkenreihenfolge innerhalb des Vereins den Plätzen 1–6 zugeordnet worden sind. Dabei ist das Doppel 1 frei wählbar; bei den restlichen Doppeln erhält das Doppel mit der geringeren Platzziffer den Platz 2. Bei gleichen Platzziffern wird das Doppel, dessen Spieler am höchsten eingestuft ist, auf Platz 2 gesetzt.

Nach erfolgter Aufstellung der Doppelpaare darf die Reihenfolge der Doppel 2 und 3 nur noch geändert werden, um eine irrtümlich falsche Reihenfolge zu korrigieren. Dies ist nur bis zum Beginn der Doppelspiele zulässig.

5.3 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern im Paarkreuzsystem (E 6.2) nicht alle drei Doppel gebildet werden, so werden die möglichen zwei Doppel unabhängig von der Platzziffer auf Platz 1 und 2 gesetzt; Platz 3 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

5.4 Können wegen unvollständigen Antretens von Mannschaften oder verspäteten Erscheinens von Spielern beide Mannschaften beim Bundessystem oder beim Werner-Scheffler-System bzw. bei der Variante „Vierermannschaft gegen Vierermannschaft“ des Braunschweiger Systems nur jeweils ein Doppel bilden, so wird das mögliche Doppel jeweils auf Platz 1 gesetzt; Platz 2 bleibt frei. Maßgeblich ist hierbei die Spielbereitschaft zwei Minuten nach Aufruf des jeweiligen Doppels.

5.5 Jeder Mannschaftsführer muss vor Beginn des ersten Doppelspiels und ohne Kenntnis der Doppelaufstellungen des Gegners seine Doppelaufstellung bekanntgeben. Jedes Doppel muss seine Spiele in derselben Zusammensetzung bestreiten, und kein Spieler darf in mehreren Paaren aufgestellt werden. Tritt ein Spieler, der bei der Abgabe der Doppelaufstellung anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so ist dieses Doppel kampfflos für die gegnerische Mannschaft gewonnen. Tritt ein Spieler, der zuvor nicht anwesend war, zu seinem Doppel nicht an, so erfolgt die Wertung des Mannschaftskampfes entsprechend den Bestimmungen für eine falsche Mannschaftsaufstellung.

6 Spielsysteme

6.1 Allgemeines

Der STTV, die BFV und die KfV/SfV dürfen bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WSO A 11 nur die unter E 6 definierten Spielsysteme anwenden.

Werden andere Spielsysteme angewendet, sind die Anwender für alle sich daraus ergebenden Konsequenzen verantwortlich.

Veranstalter von nicht weiterführenden Veranstaltungen gemäß A 11.3 dürfen zusätzlich zu den in E 6 aufgeführten Spielsystemen weitere Spielsysteme anwenden, die frei wählbar sind und in der Ausschreibung genau definiert werden müssen.

6.2 Sechser-Mannschaften (Sollstärke 6, Mindeststärke 4 Spieler)

Paarkreuz-System (4 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1 – DB2	9.	A6 – B5
2.	DA2 – DB1	10.	A1 – B1
3.	DA3 – DB3	11.	A2 – B2
4.	A1 – B2	12.	A3 – B3
5.	A2 – B1	13.	A4 – B4
6.	A3 – B4	14.	A5 – B5
7.	A4 – B3	15.	A6 – B6
8.	A5 – B6	16.	DA1 – DB1

6.3 Vierer-Mannschaften (Sollstärke 4, Mindeststärke 3 Spieler)

6.3.1 Bundessystem (2 Doppel, 8 Einzel)

1.	DA1 – DB1	6.	A4 – B3
2.	DA2 – DB2	7.	A1 – B1
3.	A1 – B2	8.	A2 – B2
4.	A2 – B1	9.	A3 – B3
5.	A3 – B4	10.	A4 – B4

6.3.2 Werner-Scheffler-System (2 Doppel, 12 Einzel)

1.	DA1 – DB1	8.	A2 – B2
2.	DA2 – DB2	9.	A3 – B3
3.	A1 – B2	10.	A4 – B4
4.	A2 – B1	11.	A3 – B1
5.	A3 – B4	12.	A1 – B3
6.	A4 – B3	13.	A2 – B4
7.	A1 – B1	14.	A4 – B2

6.4 Dreier-Mannschaften (Sollstärke 3, Mindeststärke 2 Spieler)

6.4.1 Braunschweiger System (Dreier-/Vierermannschaften)

Vierermannschaft – Vierermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A4 - B4
2.	DA2 - DB2	7.	A1 - B2
3.	A1 - B1	8.	A2 - B1
4.	A2 - B2	9.	A3 - B4
5.	A3 - B3	10.	A4 - B3

Vierermannschaft – Dreiermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A3 - B3	7.	A4 - B3
3.	A1 - B2	8.	A2 - B2
4.	A2 - B1	9.	A1 - B3
5.	A4 - B2	10.	A3 - B1

Dreiermannschaft – Vierermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A3 - B3	7.	A3 - B4
3.	A2 - B1	8.	A2 - B2
4.	A1 - B2	9.	A3 - B1
5.	A2 - B4	10.	A1 - B3

Dreiermannschaft – Dreiermannschaft

1.	DA1 - DB1	6.	A1 - B1
2.	A1 - B2	7.	A3 - B3
3.	A2 - B1	8.	A2 - B2
4.	A3 - B2	9.	A3 - B1
5.	A2 - B3	10.	A1 - B3

Jede Mannschaft entscheidet vor jedem Mannschaftskampf durch die Angabe der Anzahl an Einzelspielern, ob sie als Dreier- oder Vierer-Mannschaft antritt. Daraus ergibt sich, welche der vier Varianten des Spielsystems verwendet wird.

6.4.2 Modifiziertes Swaythling-Cup-System (1 Doppel, 6 Einzel)

1.	A1 – B2	5.	A1 – B1
2.	A2 – B1	6.	A3 – B2
3.	A3 – B3	7.	A2 – B3
4.	DA – DB		

6.4.3 Swaythling-Cup-System (9 Einzel)

1.	A1 – B1	6.	A3 – B2
2.	A2 – B2	7.	A2 – B3
3.	A3 – B3	8.	A3 – B1
4.	A2 – B1	9.	A1 – B2
5.	A1 – B3		

6.5 Zweier-Mannschaften (Sollstärke 2, Mindeststärke 2 Spieler)

Corbillon-Cup-System (1 Doppel, 4 Einzel)

1.	A1 – B1	4.	A1 – B2
2.	A2 – B2	5.	A2 – B1
3.	DA – DB		

Abschnitt F – Grundlagen und Aufbau des Punktspielbetriebes

1 Grundlagen

Der Punktspielbetrieb wird in verschiedenen Spielklassen durchgeführt. In jeder Spielklasse dürfen mehrere Staffeln eingerichtet werden. Eine Staffel wird im Normalfall für eine gesamte Spielzeit, ggf. aber auch nur für eine Hin- oder Rückrunde gebildet (z. B. bei Spielklassen mit halbjährlichem Auf- und Abstieg oder neuer Einteilung).

Mannschaftsmeisterschaften der Altersgruppen Nachwuchs und Senioren unterliegen gesonderten Durchführungsbestimmungen und gehören nicht zum Punktspielbetrieb.

2 Voraussetzungen für die Teilnahme am Punktspielbetrieb

2.1 Allgemeines

Für die Reihenfolge bei der Auswahl der für die Teilnahme am Punktspielbetrieb der einzelnen Spielklassen in Frage kommenden Mannschaften gelten – unter Beachtung der Auf- und Abstiegsregelungen – ausschließlich sportliche Gesichtspunkte.

Darüber hinaus müssen die Vereine die rechtlichen, wirtschaftlichen und sonstigen Voraussetzungen für die Teilnahme am Spielbetrieb erfüllen.

2.2 Sportliche Voraussetzungen

2.2.1 Sportliche Qualifikation

Die Mannschaft muss die in F 3.4 festgelegten sportlichen Qualifikationen erfüllen.

2.2.2 Übertrag von Spielklassenrechten

Die Spielklassenrechte aller oder einzelner Mannschaften eines Vereins dürfen nur nach Freigabe durch den Hauptverein an einen anderen Verein übertragen werden

- a) bei Anschluss eines Vereins oder seiner Tischtennisabteilung an einen anderen Verein,
- b) beim Zusammenschluss mehrerer Vereine zu einem neuen Verein,
- c) ggf. bei Anschluss einzelner Mannschaften an einen anderen Verein.

Der Übertrag der Spielklassenrechte ist im Handbuch des STTV, Abschnitt 24, geregelt.

Voraussetzung ist, dass die betroffenen Vereine zuvor ihre gesamten finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem STTV, dem KFV/SFV und ggf. dem DTTB erfüllt haben.

2.3 Rechtliche Voraussetzungen

Die Teilnahme eines Vereins am Punktspielbetrieb setzt die Erfüllung der satzungsgemäßen Vorgaben des STTV und der KFV/SFV voraus.

2.4 Wirtschaftliche Voraussetzungen

Der STTV und die KFV/SFV beschließen für jede Spielzeit für Mannschaften in ihrem Zuständigkeitsbereich Mannschaftsmeldegebühren.

2.5 Sonstige Voraussetzungen

Der STTV und die KFV/SFV dürfen ihre Vereine verpflichten, für die Teilnahme am Punktspielbetrieb weitere Voraussetzungen zu erfüllen, z. B. Meldung von Schiedsrichtern, Nachwuchsmannschaften oder anderen ehrenamtlichen Mitarbeitern.

Für die Teilnahme an den Punktspielen der Damen ab Landesliga und Herren ab Bezirksklasse aufwärts ist Voraussetzung, dass sich der betreffende Verein mit einer reinen Nachwuchsmannschaft (Jugend/Schüler) an den Punktspielen der Altersgruppe Erwachsene oder Nachwuchs beteiligt. Bei einer Nichtteilnahme bzw. Zurückziehung im Laufe des Spieljahres ist vom betreffenden Verein eine Jugendfördergebühr zu zahlen, welche zu 100% den Vereinen mit Teilnehmern an den Nachwuchs-

[Landeseinzelmeisterschaften zur Verfügung gestellt wird. Die Höhe der Fördergebühr ist in der Beitrags- und Gebührenordnung, Handbuch des STTV, Abschnitt 4, festgelegt.](#)

[Die Kreis- und Stadtverbände haben jeweils für ihren Zuständigkeitsbereich bis zum 15.10. jeden Spieljahres die an Punktspielen der Altersgruppe Nachwuchs teilnehmenden Vereine durch Veröffentlichung der Steffeinteilung in TTLive zu dokumentieren.](#)

2.6 Meldung der am Punktspielbetrieb teilnehmenden Mannschaften (Vereinsmeldung)

2.6.1 Im Rahmen der Vereinsmeldung melden die Vereine in der Online-Plattform [TTLive](#) jährlich die Mannschaften, die am Punktspielbetrieb der folgenden Spielzeit teilnehmen sollen.

Diese Vereinsangaben sind verbindlich einschließlich aller Konsequenzen für die Einteilung.

2.6.2 Die Vereinsmeldung für die folgende Spielzeit endet am 05. Juni.

Die BFV und KFV/SFV dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich einen späteren Endtermin festlegen.

2.6.3 Die Vereinsmeldung für Mannschaften in den Bundesspielklassen ist in der Bundesspielordnung (BSO) geregelt.

2.6.4 Neu gemeldete Mannschaften werden grundsätzlich der untersten Spielklasse zugeordnet.

2.6.5 Der STTV, die BFV und KFV/SFV dürfen in ihrem Zuständigkeitsbereich neu gemeldete Mannschaften in anderen als der untersten Spielklasse zulassen. (Siehe F 3.4.5).

3 Verwaltung des Punktspielbetriebes

3.1 Organisation

3.1.1 Der STTV, die BFV und KFV/SFV legen die Verantwortlichkeit (zuständige Stelle/Spielleiter) für die Einteilung und Durchführung des Punktspielbetriebes ihrer Spielklassen fest.

3.1.2 Die zuständige Stelle ist verpflichtet, eine sportlich einwandfreie, keinen Verein benachteiligende Organisation des Spielbetriebes zu gewährleisten. Die Leitung des Spielbetriebes einer Staffel übernimmt der Spielleiter.

3.1.3 Die Planung, Durchführung und Kontrolle des Spielbetriebes erfolgt durch den Spielleiter mit Hilfe der vom STTV bestimmten offiziellen Online-Plattform, in der auch die Meldung der Mannschaften und die Erfassung der Spielberichte seitens der Vereine vorzunehmen ist.

3.1.4 Die Online-Plattform dient als vorrangiges Kommunikationsmittel zwischen dem Spielleiter und den Vereinen sowie zur Öffentlichkeitsarbeit. Die dort dargestellten Termine, Mannschaftsmeldungen, Ergebnisse, Tabellenstände, Statistiken und sonstigen Informationen gelten als offiziell bekanntgemacht.

3.2 Aufgaben

Die Spielleiter bzw. die zuständigen Spielkommissionen haben insbesondere folgende Aufgaben:

- Prüfung, Korrektur und Genehmigung der Mannschaftsmeldungen einschließlich der Erteilung von Sperrvermerken;
- Veröffentlichung der genehmigten Mannschaftsmeldungen;
- ggf. Veröffentlichung der Bezeichnung bzw. Marken der zum Einsatz kommenden Tische, Netzgarnituren, Bälle, Tisch-, Ball- und Trikotfarben;
- Aufstellung und Änderung des Spielplanes;
- ggf. Kontakt mit der Schiedsrichterorganisation in Fragen des OSR-Einsatzes und Bekanntgabe ihres Einsatzplanes;
- Überprüfung und Genehmigung der auf der Online-Plattform erfassten Spielberichte;

- ggf. Entgegennahme der OSR-Berichte;
- Überwachung der Einhaltung der WSO und die möglichst umgehende Ahndung von Verstößen;
- Entgegennahme von und Entscheidung über Proteste gemäß A 19.1;
- Entgegennahme von und Entscheidung über Hinweise auf weitere Verstöße; ggf. Weiterleitung von Protesten gemäß A 19.1 und Hinweisen auf weitere Verstöße an die zuständigen Rechtsinstanzen
- Kommunikation mit den Vereinen in allen Fragen des Punktspielbetriebes.

3.3 Anzahl und Umfang der Spielklassen

3.3.1 Der STTV, die BFV und KFV/SFV legen die Bezeichnungen ihrer Spielklassen, die Grundsätze für die Bezeichnungen der Staffeln und die Anzahl der in jede Staffel planmäßig einzuteilenden Mannschaften (Sollstärke) fest.

3.3.2 Der STTV, die BFV und KFV/SFV entscheiden über die Anzahl ihrer Spielklassen und der darin gebildeten Staffeln (ggf. einschließlich ihrer regionalen Zuordnung).

3.3.3 Die Sollstärke darf nur überschritten werden, wenn ansonsten nicht alle auf eine höhere Spielklasse verzichtenden bzw. dort gestrichenen Mannschaften sowie alle Absteiger, Direktaufsteiger und Relegationssieger aufgenommen werden können. In diesen Fällen spielt die betroffene Staffel mit einem entsprechenden Überhang, und am Ende der Spielzeit erhöht sich die Anzahl der Absteiger aus dieser Staffel entsprechend.

3.4 Zusammensetzung der Spielklassen

3.4.1 Allgemeine Regelungen

Die Zusammensetzung der Spielklassen und Staffeln einer Spielzeit wird Einteilung genannt und ausschließlich durch

- Abstieg,
- Recht auf Spielklassenverbleib,
- Direktaufstieg,
- Sonderstartrecht,
- Relegationsaufstieg,
- Spielklassenverzicht/Abmeldung und
- Auffüllung

geregelt. Maßgebend für die Zusammensetzung sind die Abschlusstabellen und ggf. die Ergebnisse der Entscheidungsspiele der vorangehenden Spielzeit.

Es ist zulässig, dass mehrere Mannschaften eines Vereins in dieselbe Spielklasse und auch in dieselbe Staffel eingeteilt werden. Dabei dürfen je Staffel in einer Spielklasse der Herren auf Bezirks- und Landesebene höchstens zwei Mannschaften eines Vereins an den Punktspielen teilnehmen.

Der STTV, die BFV und KFV/SFV veröffentlichen ihre Auf- und Abstiegsregelungen vor Punktspielbeginn, aber spätestens zum 31. August des Jahres [in einem Jahrbuch oder in Durchführungsbestimmungen. Das Jahrbuch oder die Durchführungsbestimmungen sind auf der Homepage oder in TTLive zu veröffentlichen.](#)

3.4.2 Abstieg

Aus der veröffentlichten Abstiegsregelung muss eindeutig hervorgehen,

- ab welchem Tabellenplatz eine Mannschaft absteigt,
- welche Tabellenplätze davon zur Teilnahme an Relegationsspielen zu dieser Spielklasse berechtigen.

3.4.3 Recht auf Spielklassenverbleib

Aus der veröffentlichten Auf- und Abstiegsregelung muss eindeutig hervorgehen, welche Tabellenplätze zum Verbleib in der betreffenden Spielklasse berechtigen.

3.4.4 Direktaufstieg

Grundsätzlich hat jeder Staffelsieger in der Altersgruppe Erwachsene das Recht auf den Direktaufstieg in die nächsthöhere Spielklasse.

Aus der veröffentlichten Aufstiegsregelung muss eindeutig hervorgehen, welche weiteren Tabellenplätze zum Direktaufstieg berechtigen.

Verzichtet ein Staffelsieger auf den Aufstieg, kann der Tabellenzweite den Aufstieg wahrnehmen. Den BFV und die SFV/KFV ist es erlaubt, dieses Aufstiegsrecht auszuweiten. Bedingung dafür ist, dass diese Regelung im jeweiligen Jahrbuch oder in den Durchführungsbestimmungen veröffentlicht wurde. Es ist allerdings untersagt Mannschaften aufsteigen zu lassen, welche Absteiger sind.

3.4.5 Sonderstartrecht

Einstufungen von Mannschaften oder andere Sonderregelungen sind den Vorständen des STTV, der Bezirks- und der Kreis-/Stadtfachverbände vorbehalten.

3.4.6 Relegationsaufstieg

Aus der veröffentlichten Auf- und Abstiegsregelung muss eindeutig hervorgehen, ob ein Relegationsaufstieg stattfindet und welche Tabellenplätze zur Teilnahme an den dafür erforderlichen Mannschaftskämpfen berechtigen.

Die Relegationsspiele werden im Spielsystem der Spielklasse ausgetragen, in die der Relegationsieger aufsteigt. Jeder Sieger einer Relegationsstaffel erwirbt das Recht auf den Relegationsaufstieg.

Jeder Sieger einer Relegationsstaffel erwirbt das Recht auf den Relegationsaufstieg.

Mannschaften, die auf die Teilnahme an der Relegationsrunde verzichtet haben oder dort nicht zu allen Mannschaftskämpfen angetreten sind, werden für den Relegationsaufstieg nicht berücksichtigt.

3.4.7 Spielklassenverzicht/Zurückziehung

Spielklassenverzicht einer Mannschaft liegt vor, wenn ein Verein für eine seiner Mannschaften im Rahmen der Vereinsmeldung auf das sportlich erreichte Startrecht für eine bestimmte Spielklasse im Spielbetrieb der nächsten Spielzeit verzichtet.

Das Zurückziehen einer Mannschaft vor der neuen Spielzeit ist bis spätestens 05.06. eines Jahres schriftlich beim zuständigen Sportwart anzuzeigen. Diese fristgemäß zurückgezogene Mannschaft ist für das folgende Spieljahr in die nächst tiefere Spielklasse einzuordnen.

Eine tiefere Einordnung bedarf der Genehmigung durch die zuständige Spielkommission.

Wird eine Mannschaft mit den lt. Spielsystem gemeldeten Stammspielern nach dem 05.06. eines Jahres zurückgezogen, steigt sie für die nächste Spielzeit in die nächst tiefere Spielklasse ab. Hat eine solche Mannschaft bereits Mannschaftskämpfe (Punktspiele) ausgetragen, werde diese annulliert.

3.4.8 Auffüllregelung

Sofern eine Spielklasse nach Durchführung der folgenden sieben Maßnahmen

- Abstieg,
- Direktaufstieg,
- Erteilung eines Sonderstartrechts,
- ggf. Relegationsaufstieg,
- Einreihen der Mannschaften, die termingerecht auf den Verbleib in einer höheren Spielklasse verzichtet haben,

- Ausscheiden der Mannschaften, die termingerecht auf den Verbleib in dieser Spielklasse verzichtet haben, und
- Auffüllen der darüber liegenden Spielklasse

noch nicht die Sollstärke erreicht hat, werden die freien Plätze nach der Reihenfolge vergeben, die vom STTV, die BFV und KFV/SFV vor Spieljahresbeginn festgelegt haben.

Mannschaften, die auf die Teilnahme an Relegations- oder Anwartschaftsspielen verzichtet haben oder dort nicht zu allen Mannschaftskämpfen angetreten sind, werden für das Auffüllen einer Spielklasse bzw. einer Staffel ebenso wenig berücksichtigt wie gestrichene oder zurückgezogene Mannschaften.

Der [STTV, die BFV und KFV/SFV](#) dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich festlegen, ab welchem Termin kein weiteres Auffüllen mehr zulässig ist.

Abschnitt G – Organisation des Punktspielbetriebes

1 Mannschaftsstärke

- 1.1 In allen Spielklassen der Damen wird mit Vierer-Mannschaften gespielt. Die Vorstände der Kreis- und Stadtfachverbände sind berechtigt, für ihren Verantwortungsbereich abweichende Festlegungen zu treffen.
- 1.2 In allen Spielklassen der Herren wird mit Sechser-Mannschaften gespielt. Die Vorstände der Kreis- und Stadtfachverbände sind berechtigt, für ihren Verantwortungsbereich abweichende Festlegungen zu treffen.
- 1.3 Im Schüler- und Jugendbereich wird die Mannschaftsstärke mit den jeweiligen Durchführungsbestimmungen der zuständigen Spielkommission festgelegt.
- 1.4 Im Seniorenbereich spielen die Seniorinnen mit Zweier-Mannschaften und die Senioren mit Dreier-Mannschaften.

2 Spielsysteme

Der STTV und die KfV/SfV entscheiden für alle Spielklassen in ihrem Zuständigkeitsbereich über die Verwendung von Spielsystemen gemäß E 6.

3 Spiele der Hauptrunde

3.1 Austragungssystem

Im Normalfall werden die Spiele der Hauptrunde in Form von Rundenspielen so organisiert, dass sowohl in der Hin- wie auch in der Rückrunde jede Mannschaft je einmal gegen jede andere anzutreten hat und dabei einmal Heim- und einmal Gastrecht hat.

Bei allen anderen Austragungssystemen (z. B. in Turnierform oder in einer einfachen Runde) kann die gleichmäßige Verteilung von Heim- und Gastrecht nicht garantiert werden.

Die Meldung einer Mannschaft verpflichtet den Verein zur Teilnahme an allen Spielen der Hauptrunde. Das Antreten zum Mannschaftskampf ist oberstes Gebot. Spielabsagen und Spielverzicht sind nicht zulässig.

3.2 Tabellen

Die Reihenfolge der Mannschaften in den Tabellen ergibt sich aus der größeren Anzahl der Pluspunkte. Bei Gleichheit der Pluspunkte entscheidet die kleinere Anzahl der Minuspunkte. Alle von zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaften ausgetragenen Mannschaftskämpfe werden nicht berücksichtigt.

Bei Gleichheit von Plus- und Minuspunkten zweier oder mehrerer Mannschaften in Abschlusstabellen entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielpunkten (ggf. Sätzen, Bällen) aus allen ausgetragenen Mannschaftskämpfen der Hin- und Rückrunde. Hierzu zählen auch wegen Nichtantretens kampflos gewertete oder durch Entscheidungen von Rechtsinstanzen umgewertete Mannschaftskämpfe.

Ist auch die Differenz der Bälle gleich, entscheidet der direkte Vergleich (Tabellenpunkte, Spielpunkte, Sätze und ggf. Bälle aus der Addition der Ergebnisse der Mannschaftskämpfe der Hin- und Rückrunde) zwischen den balldifferenzgleichen Mannschaften. Ist auch dann die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Mannschaften.

4 Entscheidungsspiele

4.1 Organisation

Termine für eventuell erforderliche Entscheidungsspiele sind im jeweiligen Rahmenterminplan des STTV, der BFV und der KFV/SFV zu veröffentlichen. Diese Spiele werden von der zuständigen Spielkommission organisiert. Zu diesem Zweck wird ein Termin festgelegt, bis zu dem ein Teilnahmeverzicht oder eine Teilnahmezusage von den möglichen Teilnehmern schriftlich bekanntzugeben ist.

4.2 Teilnehmer

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV legen für ihren Zuständigkeitsbereich fest, welche Tabellenplätze zur Teilnahme an den Entscheidungsspielen berechtigen.

Die Teilnahme an diesen Spielen ist freiwillig. Der nicht bekanntgegebene Teilnahmeverzicht bzw. die Teilnahmezusage einer Mannschaft verpflichtet zur Teilnahme an allen Entscheidungsspielen.

4.3 Austragungsmodus

4.3.1 Relegations- und Anwartschaftsspiele werden in Turnierform (ggf. in mehreren Stufen) durchgeführt. Es kann eine oder mehrere Staffeln geben, wo im System "Jeder gegen jeden" gespielt wird.

Mannschaften desselben Vereins oder aus dem Einzugsgebiet derselben Staffel müssen möglichst frühzeitig gegeneinander spielen.

4.3.2 Play-off-Spiele werden im K.-o.-System nach festgelegtem Modus (z. B. „Best-of-Five“) durchgeführt. Mannschaften, die nicht zu allen Play-off-Spielen antreten, scheidern aus den Play-off-Spielen aus.

4.4 Tabellen

Für die Ermittlung der Reihenfolge der Mannschaften in den offiziellen Tabellen von Relegations- und Anwartschaftsspielen gelten dieselben Vorschriften wie für die Spiele der Hauptrunde.

Mannschaften, die nicht zu allen Relegations- oder Anwartschaftsspielen antreten, werden aus der Tabelle dieser Entscheidungsspiele gestrichen.

5 Terminplanung

5.1 Rahmenterminplan

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV weisen für die Abwicklung der Punktspiele in ihren Rahmenterminplänen eine ausreichende Anzahl von Punktspielterminen aus. Dabei werden auch der erste und der letztmögliche Spieltag jeder Hin- und Rückrunde sowie die Termine eventueller Entscheidungsspiele genannt.

Die Punktspieltermine des Rahmenterminplanes sind die Basis für die Erstellung des Spielplanes jeder einzelnen Staffel durch die zuständige Spielkommission; hierin genannte Punktspielverbote sind zu beachten.

5.2 Zugelassene Spieltage und Anfangszeiten

Auf Verbands- und Bezirksebene werden die Punktspiele prinzipiell am Wochenende durchgeführt. Werden vom Gastgeber und vom Gast als mögliche Spieltage auch Montag bis Freitag im Meldebogen angegeben, kann ein Punktspiel auch an einem dieser Tage angesetzt werden.

Für alle Spiele am Wochenende gilt folgender Spielbeginn:

	<u>Damen/Herren</u>	<u>Jugend</u>
Samstag	14.00 – 19.00 Uhr	9.00 – 14.00 Uhr
Sonn- und Feiertag	10.00 – 14.00 Uhr	10.00 Uhr

Der Gastgeber beantragt im Meldebogen für das neue Spieljahr den Spielbeginn seiner Heimspiele entsprechend dieser Zeitvorgaben. Dabei ist zu beachten, dass bei Koppelspielen auch ein späterer Spielbeginn als oben genannt möglich ist.

Die Bezirksfachverbände können für ihren Mannschafts-Wettkampfbetrieb für den Spielbeginn andere Zeiten festlegen.

Die Stadt- und Kreisfachverbände können für ihren Mannschafts-Wettkampfbetrieb für den Spielbeginn ebenfalls andere Zeiten und auch eigene Spieltage bestimmen.

5.3 Terminmeldung

Die Terminmeldung ist eine Funktion in der offiziellen Online-Plattform [TTLive](#), mit deren Hilfe die Vereine für ihre Mannschaften deren Wunschheimspieltage, -termine bzw. -anfangszeiten melden können.

5.4 Erstellung des Spielplanes

5.4.1 Allgemeines

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV dürfen Vorgaben für die Struktur des Spielplanes machen (z. B. Pflichtspieltage, Vorgaben für den Termin des ersten bzw. letzten Mannschaftskampfes jeder Mannschaft, für den Endtermin vereinsinterner Mannschaftskämpfe, für die Anzahl zu absolvierender Mannschaftskämpfe in bestimmten Teilbereichen der Halbserie usw.).

Bei der Erstellung des Spielplanes hat eine sportlich einwandfreie, keine Mannschaft benachteiligende Abwicklung der Hauptrundenspiele Vorrang.

Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Staffel, so sind deren Punktspiele der Hin- und Rückrunde gegeneinander zu Beginn der Hinrunde zu bestreiten und gehen in die Wertung ein.

Die Kreis-, Stadt- und Bezirksfachverbände sowie der Sportausschuss des STTV können von dieser Bestimmung für den Spielbetrieb der Damen und der Jugend abweichen, müssen aber auf jeden Fall dafür sorgen, dass die betreffenden Spiele zu Beginn der Hinrunde bzw. zu Beginn der Rückrunde angesetzt und ausgetragen werden.

5.4.2 Spielplanentwurf

Grundlage für die Spielplanerstellung ist der für die Staffel gültige Rahmenterminplan.

Sofern der STTV, die BFV oder die KFV/SFV beschlossen haben, dass mit der Funktion der Terminmeldung der offiziellen Online-Plattform gearbeitet wird, sind die dort eingegebenen Daten ebenfalls Grundlage für die Spielplanerstellung. Andernfalls sollen nach Möglichkeit die rechtzeitig vor Erstellung des Spielplanes vorgebrachten Terminwünsche der Mannschaften berücksichtigt werden.

Mit diesen Daten erarbeitet die zuständige Stelle einen Spielplanentwurf mit Spielterminen, Anfangszeiten und Spielorten.

5.5 Veröffentlichung des endgültigen Spielplanes

Der endgültige Spielplan der Hinrunde ist spätestens drei Wochen und der der Rückrunde spätestens zwei Wochen vor dem erstmöglichen im Rahmenterminplan ausgewiesenen Spieltermin auf der Online-Plattform zu veröffentlichen.

6 Verlegung von Spielterminen

6.1 Spielabsetzungen

6.1.1 Eine Änderung der Spieltermine, die von der zuständigen Stelle festgelegt sind, ist nicht zulässig. In begründeten Fällen kann bei der zuständigen Stelle ein Antrag auf Verlegung gestellt werden. Eigenmächtig verlegte Spiele werden für die beteiligten Mannschaften als kampflos verloren gewertet. Punkt- oder Pokalspiele sind zu verlegen, wenn spätestens 21 Tage vor dem angesetzten Termin ein schriftlicher Antrag beim zuständigen Spielleiter eingeht und einer der folgenden Gründe vorliegt:

- a) Ein Stammspieler einer Mannschaft wird als Auswahlspieler eingesetzt;
- b) ein Stammspieler einer Mannschaft nimmt an einem offiziellen [Kader- oder Vorbereitungslehrgang](#) bzw. einer offiziellen Tagung des STTV oder des DTTB teil;
- c) ein Stammspieler einer Mannschaft nimmt an offiziellen Meisterschaften teil;
- d) ein Stammspieler einer Mannschaft wird von der Schiedsrichterkommission des STTV als Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter bei offiziellen Veranstaltungen eingesetzt;
- e) [ein Stammspieler nimmt an der A-, B- oder C-Lizenztrainerausbildung teil und es gibt keinen Ausweichtermin für die Teilnahme \(z.B. mehrere parallele Lehrgänge\).](#)

Über die Anerkennung weiterer Gründe wird von Fall zu Fall entschieden.

Bei kurzfristigen Nominierungen von Spielern zu Lehrgängen oder Meisterschaften kann der zuständige Spielleiter ein Spiel auch kurzfristig verlegen.

Ebenso sollte dem Antrag eines Vereins für einen behinderten Stammspieler, der für

- a) einen A-Kader-Lehrgang,
- b) eine Nationale Deutsche Meisterschaft,
- c) einen Länderspieleinsatz oder
- d) einen sonstigen internationalen Einsatz

im Behindertensport nominiert worden ist, von der zuständigen Stelle entsprochen werden.

6.1.2 Bei Anträgen auf Spielabsetzung ist stets die Entscheidung des Spielleiters abzuwarten. Eigenmächtig verlegte Mannschaftskämpfe werden für beide Mannschaften als verloren gewertet.

6.1.3 Bei der Neuansetzung durch den Spielleiter darf der im jeweiligen Rahmenterminplan festgesetzte letztmögliche Spieltag der Hin- bzw. Rückrunde nur mit Genehmigung der jeweils zuständigen Spielkommission überschritten werden.

6.2 Einvernehmliche Spielverlegungen

Eine zwischen den Mannschaften abgestimmte und vom Spielleiter anerkannte Spielverlegung auf einen Termin nach dem angesetzten ist spätestens bis zum letzten Spieltag der Hinrunde bzw. bis vor dem vorletzten Spieltag der Rückrunde möglich.

Spielverlegungen auf einen Termin vor dem angesetzten und die Änderung von Anfangszeiten können in gegenseitiger Übereinkunft genehmigungsfrei erfolgen. Sie sind jedoch spätestens 7 Tage vor dem Spieltermin dem zuständigen Spielleiter und dem zuständigen Pressewart bekannt zu geben.

Eine Mannschaft darf an einem Wochenende (Freitag - Sonntag) nur drei Punktspiele durchführen, maximal zwei an einem Tag.

Der STTV und die KFV/SFV dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich eine Kostenpflicht für einvernehmliche Spielverlegungen beschließen.

Spielverlegungen werden den Mannschaftsleitern über den E-Mailversand von TTLive mitgeteilt.

Die Vereine und ihre Mannschaftsleiter haben dafür Sorge zu tragen, dass die E-Mails auch zugestellt werden können. Jeder Nutzer (auch Mannschaftsleiter) kann diese Einstellungen über „Mein Bereich“ in TTLive selbst anpassen. Wurde die E-Mailzustellung deaktiviert, trägt dafür der jeweilige Verein bzw. Nutzer die Verantwortung und muss die dadurch entstehenden Konsequenzen selbst tragen, z.B. bei fehlender Information über eine Spielverlegung. Es ist ausdrücklich nicht die Pflicht der Spielleiter zu prüfen, ob eine E-Mail zugestellt werden konnte oder auch nicht.

6.3 Änderung oder Fehlen der Austragungsstätte

6.3.1 Eine Änderung der Austragungsstätte ist grundsätzlich nicht zulässig. Als Ausnahme gelten Änderungen innerhalb der vom Heimverein vor Spielzeitbeginn in der Online-Plattform bekanntgegebenen Sporthallen oder in einem Umkreis von 10 km zur im Spielplan vorgesehenen Austragungsstätte.

6.3.2 Für eine sonstige Änderung der Austragungsstätte ist die Zustimmung der Gastmannschaft erforderlich.

6.3.3 Das Fehlen einer geeigneten Austragungsstätte ist kein Grund für eine Spielabsetzung. Als Ausnahme gelten offizielle Sperrungen von Spielstätten oder die Kündigung des Nutzungsrechtes. Solche Sperrungen müssen amtlich bestätigt sein und dem Spielleiter schriftlich vorliegen.

In diesem Fall kann der Spielleiter das Punktspiel offiziell absetzen. Das abgesetzte Punktspiel muss aber so neu angesetzt werden, dass es zu keiner Benachteiligung von nicht beteiligten Mannschaften führt. Ggf. ist ein Heimrechttausch durchzuführen oder in eine andere Austragungsstätte auszuweichen, die sich in einer zumutbaren Entfernung befindet, oder der Mannschaftskampf ist beim Gegner auszutragen.

6.3.4 Stets ist die Zustimmung des Spielleiters zu einer Änderung der Austragungsstätte abzuwarten. Bei eigenmächtig geänderter Austragungsstätte wird der Mannschaftskampf für die Heimmannschaft als verloren gewertet.

6.4 Bekanntgabe der Änderungen von Spieltermin bzw. Austragungsstätte

Bei Spielabsetzung und Neuansetzung, einvernehmlicher Spielverlegung und Änderung der Austragungsstätte ist der Spielleiter verpflichtet, die Änderung in der Online-Plattform vorzunehmen und beide Mannschaften und ggf. den OSR zu verständigen.

7 Zurückziehung und Streichung

7.1 Zurückziehung

Eine Zurückziehung liegt vor, wenn eine Mannschaft in der Zeit nach dem Ende der Vereinsmeldung und vor ihrem letzten Mannschaftskampf der Hauptrunde für die jeweilige Spielzeit die Nichtteilnahme am weiteren Spielbetrieb ihrer Staffel erklärt. Zu einem späteren Zeitpunkt ist eine Zurückziehung nicht zulässig.

7.2 Streichung

7.2.1 Eine Mannschaft wird aus der betreffenden Spielklasse gestrichen, wenn während der Hauptrunde einer Spielzeit insgesamt drei Mannschaftskämpfe wegen Nichtantretens oder Sperre kampfflos gegen sie gewertet worden sind.

7.2.2 Eine Mannschaft, die nachweislich das Ergebnis eines Mannschaftskampfes zum Zwecke der Begünstigung und/oder Benachteiligung anderer Mannschaften in nicht korrekter Weise beeinflusst, darf von der zuständigen Stelle aus der Spielklasse gestrichen werden.

7.3 Folgen von Zurückziehung und Streichung für die laufende Spielzeit

7.3.1 Alle von einer zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaft ausgetragenen Mannschaftskämpfe werden in der Tabelle weder für sie selbst noch für ihre Gegner berücksichtigt. Die Einsätze und Spielergebnisse von in der zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaft zuvor eingesetzten Spielern wie auch die von deren Gegnern werden hinsichtlich der Einsätze und der Berechnung von TTR-Werten und Bilanzen dagegen weiterhin berücksichtigt.

7.3.2 Eine zurückgezogene oder gestrichene Mannschaft belegt in dieser Spielzeit den letzten noch zu vergebenden Tabellenplatz ihrer Staffel. Bis zum Ende der Spielzeit erfolgt keine Neunummerierung der übrigen Mannschaften des betreffenden Vereins.

7.3.3 Vereine, die ihre Mannschaft vor Beendigung der Rückrunde zurückgezogen haben, müssen den gegnerischen Mannschaften die Fahrtkosten der Hin- oder Rückrunde ersetzen, sofern diese bereits bei der zurückgezogenen Mannschaft angetreten sind. Dies gilt aber nur, sofern die zurückgezogene Mannschaft nicht bereits das Hin- und das Rückrundenspiel absolviert hat.

Für die Berechnung der Fahrtkosten wird die kürzeste Entfernung (Straße) vom Heimatort des Vereins zum Spielort und zurück zugrunde gelegt. Dabei werden 0,25 €/km bei Sechsermannschaften und 0,13 €/km bei Vierermannschaften zum Ansatz gebracht. Durch Spielkopplungen bedingte Abweichungen der tatsächlichen Kosten bleiben unberücksichtigt.

7.4 Folgen von Zurückziehung und Streichung für die folgende Spielzeit

Eine Mannschaft, die zurückgezogen oder gestrichen worden ist, steigt nach der laufenden Spielzeit in die nächst tiefere Spielklasse ab.

8 Kontrolle der Punktspiele

Der Spielleiter hat den reibungslosen Ablauf der Punktspiele laut Spielplan und die fristgerechte Erfassung der Ergebnisse und der Spielberichte zu überwachen.

Die Ersatzgestaltung ist zeitnah zu überwachen.

9 Titel

Der Erstplatzierte nach Abschluss der Punktspiele ist Meister oder Staffelsieger.

10 Ergebnisübermittlung zu click-tt

[Durch den STTV werden die Strukturen und Ergebnisse des Mannschaftsspielbetriebes des STTV, der BFV und der SFV/KFV mitsamt dem kompletten Spielklassenaufbau, aller Staffeleinteilungen, aller Mannschaftsmeldungen, aller Spielpläne und aller Ergebnisse aller Mannschaftswettkämpfe einschließlich aller dazugehörigen Spiele zum Ende einer Spielzeit \(30. Juni\) dem DTTB in den dafür vom DTTB bekanntgegebenen Datenformaten zur Verfügung gestellt. Der DTTB ist dann für den Import in click-tt verantwortlich.](#)

Abschnitt H – Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb

1 Allgemeines

1.1 Grundsätze

1.1.1 Jeder Spieler darf in einer Mannschaftsmeldung nur einmal namentlich aufgenommen werden.

1.1.2 Jeder Spieler darf innerhalb einer Altersgruppe [entweder in einer männlichen Mannschaft \(gilt für männliche Spieler und ggf. auch für weibliche Spieler\) oder in einer weiblichen Mannschaft \(gilt nur für weibliche Spieler\)](#) als Stammspieler gemeldet werden.

1.1.3 Jeder Mannschaftsspieler hat in einer Mannschaftsmeldung den Status eines Stammspielers, Reservespielers (RES), weiblichen Ergänzungsspielers (WES), Jugend-Ergänzungsspielers (JEBM) oder [Nachwuchs-Ergänzungsspieler \(NES\)](#).

1.2 Stammspieler

In der Mannschaftsmeldung sind jeder Mannschaft mindestens so viele Stammspieler zuzuordnen, wie es der Sollstärke des betreffenden Spielsystems entspricht.

Lediglich der untersten Mannschaft sind mindestens so viele Stamm- und Reservespieler zuzuordnen, wie es der Sollstärke des betreffenden Spielsystems entspricht.

Die Anzahl der Stammspieler einer Mannschaft, die nicht Ausländer sind (siehe Handbuch des STTV, Abschnitt 24), muss mindestens der Sollstärke minus 1 entsprechen.

Die Anzahl zusätzlicher Stamm-, Reserve- und Ergänzungsspieler pro Mannschaft ist nicht begrenzt.

1.3 Reservespieler

1.3.1 Ein Stammspieler, der in der vorangegangenen Hin- bzw. Rückrunde an weniger als zwei Punktspielen seines Vereins in einer [Mannschaftsmeldung](#) der Damen oder in der der Herren im Einzel teilgenommen hat, wird mit Beginn der darauf folgenden Hin- bzw. Rückrunde automatisch zum Reservespieler. Dies gilt nicht für Spieler der jeweils untersten Damen- oder Herrenmannschaft eines Vereins.

1.3.2 Für einen Spieler, der für die folgenden Hin- bzw. Rückrunde den Status als Reservespieler neu erhält, darf ein Antrag auf Aufhebung des Status als Reservespieler gestellt werden. Ein solcher Antrag ist vom betroffenen Verein bis spätestens zum letzten Tag der Mannschaftsmeldung der folgenden Halbserie schriftlich an die zuständige Spielkommission zu richten. [Später eingehende Anträge dürfen nicht mehr berücksichtigt werden.](#)

Einem solchen Antrag [wird](#) entsprochen, wenn er entweder mit einer ärztlich bescheinigten Schwangerschaft begründet wird oder wenn der Spieler in der der Hin- bzw. Rückrunde mit den Minderersätzen unmittelbar vorangegangenen Hin- bzw. Rückrunde im selben Verein an mindestens zwei Punktspielen in dieser Mannschaftsmeldung im Einzel teilgenommen hat.

1.3.3 Der Status als Reservespieler wird automatisch mit Wirkung vom Beginn der folgenden Hin- bzw. Rückrunde aufgehoben, wenn der Spieler in der vorangegangenen Hin- bzw. Rückrunde an mindestens zwei Punktspielen seines Vereins in einer einzigen Mannschaftsmeldung bei Damen oder Herren im Einzel teilgenommen hat oder den Verein gewechselt hat. Der Status als Reservespieler, [den er in seinem bisherigen Verein erhielt](#), wird nach einem Wechsel der Spielberechtigung jedoch nicht automatisch aufgehoben, wenn der Spieler während seiner letzten Spielberechtigungsphase im bisherigen Verein nicht an mindestens zwei Punktspielen im Einzel teilgenommen hat.

1.3.4 Der Status als Reservespieler wird nur in der Altersklasse Damen/Herren erteilt bzw. aufgehoben. Er hat für einen solchen Spieler keine Auswirkungen in Mannschaftsmeldungen anderer Altersklassen.

1.4 Ergänzungsspieler

Ein Ergänzungsspieler muss in der betreffenden Mannschaftsmeldung seines Vereins entsprechend seiner Spielstärke (ohne Sperrvermerk) eingereiht werden.

Die Meldung in der Altersgruppe Erwachsene ist auf die unteren Spielklassen gemäß A 5.2 beschränkt.

1.4.1 Weibliche Ergänzungsspieler (WES)

Eine Spielerin, die in der Mannschaftsmeldung [eines Geschlechts einer Altersklasse](#) als Stamm- oder Reservespieler aufgeführt ist, darf in [jeder Altersklasse derselben Altersklasse in der](#) Mannschaftsmeldung des anderen Geschlechts als weiblicher Ergänzungsspieler aufgeführt werden. Das gilt auch für Spielerinnen, die in keiner Damenmannschaft gemeldet sind [und auch für Spielerinnen, die in der betreffenden Altersklasse in keiner weiblichen Mannschaft gemeldet sind.](#)

1.4.2 Jugend-Ergänzungsspieler (JEBM)

Ein Spieler der Altersgruppe Nachwuchs, der keine Spielberechtigung für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb (SBEM) besitzt, darf in einer [Mannschaft seines Geschlechts in](#) der Altersklasse Damen/Herren als Jugend-Ergänzungsspieler [gemeldet](#) werden.

Männliche Spieler dürfen nur in Herren-, weibliche nur in Damen- oder Herrenmannschaften als Jugend-Ergänzungsspieler gemeldet werden.

1.4.3 Nachwuchs-Ergänzungsspieler (NES)

[Ein Spieler, der in einer Mannschaftsmeldung einer Nachwuchs-Altersklasse als Stammspieler aufgeführt ist, darf in jeder anderen für ihn gemäß WO A 8 zutreffenden Altersklasse der Altersgruppe Nachwuchs entweder in einer männlichen Mannschaft \(gilt für männliche Spieler und ggf. auch für weibliche Spieler\) oder in einer weiblichen Mannschaft \(gilt nur für weibliche Spieler\) Nachwuchs-Ergänzungsspieler gemeldet werden.](#)

2 Mannschaftsmeldung

Für die Mannschaftsmeldung gilt:

2.1 Erstellen der Mannschaftsmeldung

2.1.1 Die Zuordnung der spielberechtigten Spieler zu den Mannschaften eines Vereins (Erstellung der Mannschaftsmeldung) ist durch den Verein für die Hin- oder Rückrunde termingerecht und vollständig in TTLive vorzunehmen. Für jede Altersklasse und jedes Geschlecht erfolgt eine getrennte Meldung. Dabei sind alle Mannschaften mit allen Stamm-, Reserve- und Ergänzungsspielern aufzuführen.

[Wurde eine Spielgemeinschaft gebildet, werden die Spieler des führenden und des aufgenommenen Vereins in der Mannschaftsmeldung der gebildeten Spielgemeinschaft aufgeführt. Ein Spieler aus einem Verein, der an einer Spielgemeinschaft beteiligt ist, darf nur in dem Verein als Ergänzungsspieler gemeldet werden, für den er die Spielberechtigung besitzt.](#)

Die Reihenfolge derselben Spieler darf in verschiedenen Mannschaftsmeldungen unterschiedlich sein.

2.1.2 Die Erstellung der Mannschaftsmeldung seitens des Vereins in TTLive entspricht einem Antrag an die genehmigende Stelle. Bis zum Ablauf der jeweiligen Frist darf die Mannschaftsmeldung seitens des Vereins geändert werden.

Hat ein Verein bis zum Ablauf der Frist keine Mannschaftsmeldung erstellt und reicht er auch danach seine Mannschaftsmeldung nicht innerhalb von drei Tagen bei der zuständigen Stelle ein, wird die Mannschaftsmeldung durch die zuständige Stelle gemäß der LivePZ-Stichtagswerte ohne Berücksichtigung von Toleranzwerten vorgenommen.

2.1.3 Die Zeitfenster für die Mannschaftsmeldung der Hin- und der Rückrunde legen der STTV, die BFV und die KfV/SfV für ihren Zuständigkeitsbereich fest.

2.1.4 Die Mannschaftsmeldung für die jeweilige Hin- oder Rückrunde ist für alle Mannschaften vorzunehmen, auch dann, wenn keine Änderungen gegenüber der vorangegangenen Hin- oder Rückrunde gewünscht oder erforderlich sind.

2.1.5 Gesperrte Spieler dürfen nur dann gemeldet werden, wenn die Sperre vor dem 31. Dezember oder vor dem 30. Juni einer Spielzeit endet.

2.1.6 Nachmeldungen von Spielern nach der jeweiligen Eingabefrist müssen durch den Verein beim Spielleiter oder bei der zuständigen Spielkommission beantragt werden. Sie haben keine Auswirkungen auf die Mannschaftszugehörigkeit aller anderen Spieler dieser Mannschaftsmeldung.

2.2 Spielstärke-Reihenfolge

Sämtliche in den Punktspielen eventuell zum Einsatz kommenden Mannschaftsspieler müssen entsprechend ihrer Spielstärke-Reihenfolge (Rangfolge vom stärksten Spieler der ersten Mannschaft bis zum schwächsten Spieler der untersten Mannschaft; Ausnahmen siehe H 2.4) in der Mannschaftsmeldung aufgeführt werden.

Dabei darf mit unten definierten Toleranzen von diesem Grundsatz abgewichen werden. Die Toleranzen sind mannschaftsintern geringer als mannschaftsübergreifend.

Die Spielstärke-Reihenfolge wird mittels der vergleichbaren Stichtagswerte der LivePunktzahl (LivePZ) ermittelt. Für die Mannschaftsmeldung der Hinrunde werden die LivePZ-Werte vom 11. Mai und für die der Rückrunde die LivePZ-Werte vom 11. Dezember verwendet. Hat ein Spieler keinen vergleichbaren LivePZ-Wert, legt die zuständige Stelle die Einstufung nach eigenem Ermessen fest.

2.3 Toleranzen für die Spielstärke-Reihenfolge

Die Toleranzwerte, innerhalb derer der Grundsatz der Mannschaftsmeldung nach Spielstärke-Reihenfolge als erfüllt gilt, sind wie folgt festgelegt:

Für das Spieljahr 2018/19 gilt:

Für Mannschaftsmeldungen der Altersgruppen Erwachsene und Senioren gilt:

Innerhalb der gesamten Mannschaftsmeldung einer Altersklasse darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 60 LivePZ-Punkte kleiner ist. Bei einer größeren Differenz als 60 LivePZ-Punkte liegt eine Abweichung von der Spielstärke-Reihenfolge vor, die gemäß H 2.4 zu behandeln ist.

Innerhalb einer Mannschaft darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 35 LivePZ-Punkte kleiner ist.

Für Spieler der Altersgruppe Nachwuchs in Mannschaftsmeldungen der Erwachsenen gilt:

- Die beiden Toleranzwerte erhöhen sich um jeweils 35 auf 95 bzw. 70 LivePZ-Punkte.
- Die beiden Toleranzwerte erhöhen sich für Spieler des D-Kaders (oder höher) um jeweils 70 auf 130 bzw. 105 LivePZ-Punkte.
- Im ersten Jahr der SBEM-Berechtigung können die Spielkommissionen auch höheren Differenzen zustimmen, ohne dass ein Sperrvermerk für Spieler unterer Mannschaften ausgesprochen werden muss.
- Für Jugendliche aufstiegsberechtigter Jugendmannschaften in die Spielklassen der Erwachsenen dürfen tiefer eingeordnete Erwachsene im ersten Jahr der SBEM-Berechtigung keinen Sperrvermerk erhalten.

Für Mannschaftsmeldungen der Altersgruppe Nachwuchs gilt:

Innerhalb der gesamten Mannschaftsmeldung einer Altersklasse darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 95 LivePZ-Punkte kleiner ist. Bei einer größeren Differenz als 95 LivePZ-Punkte liegt eine Abweichung von der Spielstärke-Reihenfolge vor, die gemäß H 2.4 zu behandeln ist.

Innerhalb einer Mannschaft darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 70 TTR-Punkte kleiner ist.

Ab dem Spieljahr 2019/20 gilt:Für Mannschaftsmeldungen der Altersgruppen Erwachsene und Senioren gilt:

Innerhalb der gesamten Mannschaftsmeldung einer Altersklasse darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 50 LivePZ-Punkte kleiner ist. Bei einer größeren Differenz als 50 LivePZ-Punkte liegt eine Abweichung von der Spielstärke-Reihenfolge vor, die gemäß H 2.4 zu behandeln ist.

Innerhalb einer Mannschaft darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 35 LivePZ-Punkte kleiner ist.

Für Spieler der Altersgruppe Nachwuchs in Mannschaftsmeldungen der Erwachsenen gilt:

- Die beiden Toleranzwerte erhöhen sich um jeweils 35 auf 85 bzw. 70 LivePZ-Punkte.
- Die beiden Toleranzwerte erhöhen sich für Spieler des D-Kaders (oder höher) um jeweils 70 auf 120 bzw. 105 LivePZ-Punkte.
- Im ersten Jahr der SBEM-Berechtigung können die Spielkommissionen auch höheren Differenzen zustimmen, ohne dass ein Sperrvermerk für Spieler unterer Mannschaften ausgesprochen werden muss.
- Für Jugendliche aufstiegsberechtigter Jugendmannschaften in die Spielklassen der Erwachsenen dürfen tiefer eingeordnete Erwachsene im ersten Jahr der SBEM-Berechtigung keinen Sperrvermerk erhalten.

Für Mannschaftsmeldungen der Altersgruppe Nachwuchs gilt:

Innerhalb der gesamten Mannschaftsmeldung einer Altersklasse darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen Q-TTR-Wert um mehr als 85 LivePZ-Punkte kleiner ist. Bei einer größeren Differenz als 85 LivePZ-Punkte liegt eine Abweichung von der Spielstärke-Reihenfolge vor, die gemäß H 2.4 zu behandeln ist.

Innerhalb einer Mannschaft darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 70 LivePZ-Punkte kleiner ist.

2.4 Abweichungen von der Spielstärke-Reihenfolge

Abweichend von der tatsächlichen Spielstärke dürfen Spieler nur auf Wunsch des Vereins in einer unteren Mannschaft des Vereins gemeldet werden

- zu Beginn der Hinrunde für die gesamte Spielzeit oder
- zu Beginn der Rückrunde, damit sie in ihrer bisherigen Mannschaft verbleiben können, wenn sie ansonsten aufgrund von Veränderungen in der Spielstärke oder zur Wiederherstellung der Sollstärke in eine obere Mannschaft des Vereins aufrücken müssten

Solche Spieler erhalten einen Sperrvermerk.

Ein Spieler darf für die Dauer der Rückstufung in übergeordneten Mannschaften bis zu jener, zu der er von der Spielstärke her gehört, weder als Stamm- oder Ersatzspieler zum Einsatz kommen noch zum Auffüllen einer Mannschaft auf die Sollstärke herangezogen werden.

Die Meldung solcher Spieler in einer anderen Mannschaft zur Rückrunde ist nicht erlaubt. Die Erteilung des Sperrvermerks wird von der zuständigen Stelle durch entsprechende Kennzeichnung des Spielers in der Mannschaftsmeldung in TTLive dokumentiert.

Wenn in einer Mannschaft ein Spieler einen Sperrvermerk erhält, erhalten auch alle über ihm stehenden Spieler dieser Mannschaft einen Sperrvermerk.

Die Dauer eines Sperrvermerks reicht längstens bis zum Ende der Spielzeit.

Ein Sperrvermerk aus der Hinrunde wird zu Beginn der Rückrunde [auf Antrag des Vereins](#) nur dann gelöscht, wenn der betreffende Spieler auf Grund der LivePZ-Werte vom [11. Dezember](#) auch ohne Sperrvermerk in der Mannschaft, in der er mit Sperrvermerk gemeldet wurde, oder einer unteren Mannschaft gemeldet werden darf. Ein solcher Spieler darf in der Rückrunde in keiner oberen Mannschaft des Vereins gemeldet werden.

Die Aufhebung eines Sperrvermerks aus anderen Gründen während einer Spielzeit ist nicht zulässig.

ACHTUNG:

[Ein Spieler, für den nach Beginn der Hinrunde eine Spielberechtigung beantragt wurde bzw. der zur Rückrunde den Verein gewechselt hat, muss entsprechend seines LivePZ-Wertes und den für ihn möglichen Toleranzen in die Mannschaftsmeldung des neuen Vereins eingeordnet werden.](#)

[Damit eine Einordnung des neuen Spielers in die jeweilige Mannschaft möglich ist, darf in höheren Mannschaften kein Spieler eingeordnet sein, der einen um mehr als 60 LivePZ-Punkten \(Spieljahr 2018/19\) bzw. um mehr als 50 LivePZ-Punkten \(ab Spieljahr 2019/20\) geringeren LivePZ-Stichtagswert hat, als der neu hinzugekommene Spieler. Auch Sperrvermerke dürfen für solche neu hinzugekommenen Spieler bei ihrer Einordnung **nicht** vergeben werden.](#)

[Ist zu diesem Zeitpunkt eine Einordnung des neu hinzugekommenen Spielers in höhere Mannschaften nicht mehr möglich, kann der Spieler bis zum Ende der Hin- oder/und Rückrunde **nicht** am Mannschaftsspielbetrieb des Vereins teilnehmen.](#)

3 Genehmigung der Mannschaftsmeldung

3.1 Zuständig für die Überprüfung und Genehmigung der Mannschaftsmeldungen ist die jeweilige Spielkommission.

3.2 Bei der Überprüfung ist darauf zu achten, ob die Spielstärke-Reihenfolge innerhalb der zu genehmigenden Mannschaften eingehalten wird und ob in oberen und unteren Mannschaften Spieler aufgeführt sind, die nach der Spielstärke-Reihenfolge aller Spieler des Vereins eigentlich zu der zu genehmigenden Mannschaft gehören müssten.

3.3 Wird bei der Überprüfung einer Mannschaftsmeldung festgestellt, dass sie nicht den Vorschriften gemäß H 2.2 bis H 2.4 entspricht, muss der Spielleiter die Meldung entsprechend korrigieren.

Er darf zu diesem Zweck

- unzulässig in einer Mannschaft gemeldete Spieler einer anderen Mannschaft - ggf. nach Kontakt zum antragstellenden Verein - zuordnen oder entfernen,
- die Reihenfolge von Spielern innerhalb einer Mannschaft ändern,
- Spielern einen Sperrvermerk erteilen.

3.4 Die Genehmigung der Mannschaftsmeldung wird vom Spielleiter mit entsprechenden Eintragungen in TTLive erteilt. Für die Aufstellungen aller Mannschaften des Vereins wird in TTLive ein Vereins-Mannschaftsmeldebogen erstellt, welcher von den Mannschaften zu den Punktspielen mitzuführen und vorzulegen ist.

Die Spielkommissionen sind verpflichtet, die vorgenommenen Änderungen spätestens 10 Tage vor dem jeweils ersten Hin- bzw. Rückrundenspieltag den Mannschaften/Vereinen über den in TTLive eingestellten E-Mail-Verteiler mitzuteilen.

Die Vereine und ihre Mannschaftsleiter haben dafür Sorge zu tragen, dass die E-Mails auch zugestellt werden können. Jeder Nutzer kann diese Einstellungen über „Mein Bereich“ in TTLive selbst anpassen. Wurde die E-Mailzustellung deaktiviert, trägt dafür der jeweilige Verein bzw. Nutzer die Verantwortung, wenn dadurch Fehler entstehen, z.B. bei der Mannschaftsaufstellung. Es ist ausdrücklich nicht die Pflicht der Spielleiter zu prüfen, ob eine E-Mail zugestellt werden konnte oder auch nicht.

3.5 Proteste gegen Mannschaftsmeldungen und Sperrvermerke sind nur innerhalb von 7 Tagen nach dem Veröffentlichungstermin beim Vorsitzenden der jeweiligen Spielkommission möglich. Gegen dessen Entscheidung über die Spielstärkenreihenfolge gibt es kein Rechtsmittel.

4 Auswirkungen von Zurückziehung oder Streichung auf die Mannschaftsmeldung

4.1 Spieler von Mannschaften, die zurückgezogen oder gestrichen worden sind, dürfen während des gesamten Spieljahres nur in oberen Mannschaften des Vereins eingesetzt werden.

4.2 Spieler mit Sperrvermerk von Mannschaften, die zurückgezogen oder gestrichen worden sind, dürfen während der laufenden Spielzeit in keiner Mannschaft dieser Mannschaftsmeldung des Vereins eingesetzt werden, für die sie einen Sperrvermerk haben.

4.3 Sofern die Zurückziehung/Streichung bis zum Endtermin der Mannschaftsmeldung der Rückrunde für diese Mannschaft erfolgt ist, dürfen alle Spieler dieser Mannschaft, die keinen Sperrvermerk haben, in der Rückrunde in einer oberen Mannschaft des Vereins gemeldet werden. Sie verursachen dadurch ggf. keinen Sperrvermerk in unteren Mannschaften.

4.4 Die Sollstärke einer zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaft darf bis zum Ende der Spielzeit unterschritten werden.

Abschnitt I - Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb

1 Bedingungen für Austragungsstätten

1.1 Spielraum

1.1.1 Die Zulässigkeit mehrerer Mannschaftskämpfe in derselben Austragungsstätte zum gleichen Zeitpunkt ist erlaubt.

1.1.2 Die Anzahl der Spielräume (Boxen) bei Mannschaftskämpfen ist

- bei Sechser- und Vierer-Mannschaften auf zwei oder drei, bei Dreier- und Zweier-Mannschaften auf einen oder zwei festgelegt.

1.1.3 Die Mindestmaße für den Spielraum (Box) pro Tisch betragen 5 m Breite x 10 m Länge.

1.1.4 Die Begrenzung jedes Spielraumes (Box) durch Umrandungen wird empfohlen

1.1.5 Die Mindesthöhe des Spielraumes (Box) beträgt 4 m.

1.2 Tische, Netzgarnituren, Bälle, Zählgeräte und Anzeigetafel

Zusätzlich zu den Vorgaben für Spielmaterialien (siehe WO A 7) wird die Verwendung je eines Zählgerätes pro Tisch und einer Anzeigetafel (Spielstandanzeige) pro Mannschaftskampf in allen Spielklassen vorgeschrieben.

1.3 Boden

Der Boden und darauf angebrachte Werbung müssen rutschfest sein.

1.4 Beleuchtung

Die Mindeststärke der Beleuchtung für den gesamten Spielraum (Box) beträgt 300 Lux (empfohlen 400 Lux).

Die Beleuchtungsstärke muss über dem gesamten Spielraum gleichmäßig sein. Die Lichtquellen müssen mindestens 4 m über dem Boden angebracht sein. Blendendes Licht und Tageslichteinfall sind zu vermeiden.

1.5 Temperatur

Die Temperatur im Spielraum (Box) muss mindestens +12° Celsius betragen.

1.6 Ausnahmen

Wenn ein Verein die Bestimmungen gemäß WO I 1.1 bis I 1.5 dauerhaft oder vorübergehend nicht einhalten kann, ohne dass ihm ein maßgebliches Verschulden hierfür zuzurechnen ist, darf er für einen befristeten Zeitraum (längstens bis zum Ende der laufenden Spielzeit) bei der zuständigen Stelle eine Ausnahmegenehmigung beantragen.

Der Heimverein hat dem Gast und ggf. dem OSR diese Genehmigung auf Verlangen vorzulegen.

Weitere Ausnahmen darf der OSR für den von ihm geleiteten Mannschaftskampf zulassen.

1.7 Bereitstellung der Austragungsstätte

- Die Austragungsstätte muss mindestens 30 Minuten vor der festgesetzten Anfangszeit geöffnet und in spielbereitem Zustand sein.

Der Gastmannschaft ist während dieser gesamten Zeit eine Trainingsmöglichkeit mit den Materialien zu gewährleisten, mit denen der Mannschaftskampf ausgetragen werden soll. Ist diese Möglichkeit trotz rechtzeitiger Anreise des Gastes nicht gegeben, darf die Gastmannschaft auf der Einhaltung des oben genannten Mindestzeitraums bestehen.

Bei einer Verspätung der Gastmannschaft verringert sich der oben genannte Mindestzeitraum entsprechend.

1.8 Bälle

Die Vereine müssen mit der Mannschaftsmeldung zur Hin- und Rückrunde mitteilen, ob sie mit Plastik- oder Zelluloidbällen spielen. Zusätzlich zu dieser Meldung können der STTV und/oder seine Gliederungen festlegen, dass die genaue Bezeichnung des Balles in TTLive gemeldet werden muss. Eine Änderung kann durch die Vereine auch während der Hin- oder Rückrunde erfolgen. In diesem Fall müssen aber der Spielleiter und die beteiligten Mannschaften mindestens drei Wochen vor dem nächsten Punktspiel informiert werden.

Zelluloidbälle dürfen ab dem 01.07.2019 nicht mehr verwendet werden.

Für den Wettkampfbetrieb im STTV dürfen nur mattweiße Bälle verwendet werden.

2 Spielkleidung

Während des gesamten Mannschaftskampfes ist innerhalb einer Mannschaft eine einheitliche Spielkleidung vorgeschrieben.

3 Schiedsrichtereinsatz

Dieser ist im Handbuch des STTV im Abschnitt 23 festgelegt

Wenn bei einem Punktspiel ein Oberschiedsrichter von der jeweiligen Schiedsrichterkommission eingesetzt wird, sind die Reisekosten (Fahrtkosten Bahnfahrt 2. Klasse oder 0,25 €/km für PKW) und eine OSR-Entschädigung in Höhe von **15,00 €** vom Gastgeber zu tragen. Erfolgt der Oberschiedsrichter-Einsatz jedoch auf Antrag einer der beteiligten Mannschaften, so muss diese die Kosten übernehmen.

Wenn bei einem Punktspiel ein Oberschiedsrichter vom eigenen Verein eingesetzt wird, regelt der Verein die notwendige Entschädigung entsprechend seiner Finanzrichtlinien.

4 Mannschaftsaufstellung

4.1 Einsatzberechtigung

In der Mannschaftsaufstellung für einen Mannschaftskampf dürfen nur die in der gültigen Mannschaftsmeldung dieser Altersklasse aufgeführten Spieler erfasst sein, die zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes die Spielberechtigung für diese Altersgruppe für ihren Verein und die Einsatzberechtigung für diese Mannschaft besitzen. Dies gilt auch für neu angesetzte Mannschaftskämpfe und Entscheidungsspiele.

Gesperrte Spieler sind für die Dauer der Sperre in keiner Mannschaft des Vereins einsatzberechtigt. Jugend-Ergänzungsspieler (JEBM) sind in der Erwachsenenmannschaft, in der sie gemeldet sind, in fünf Mannschaftskämpfen je Hin- und Rückrunde einsatzberechtigt. In jeder übergeordneten Mannschaft bis zur Sachsenliga dürfen sie je Hin- und Rückrunde zweimal eingesetzt werden. Bei jedem weiteren Einsatz wie auch beim Einsatz in anderen Erwachsenenmannschaften gelten sie als nicht einsatzberechtigt.

Weibliche Jugend-Ergänzungsspieler (JEBM) können uneingeschränkt als Ersatzspielerinnen in der Hin- und Rückrunde in den Spielklassen der Damen bis zur Sachsenliga eingesetzt werden, wenn sie als Ersatzspieler (JEBM) einer Damenmannschaft zugeordnet sind.

Die Einsatzberechtigung von Ausländern ist eingeschränkt ([Handbuch des STTV, Abschnitt 24](#)).

4.2 Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung

In der Mannschaftsaufstellung für die Einzelspiele müssen die Spieler in der Reihenfolge der gültigen Mannschaftsmeldung aufgeführt werden, sofern für das jeweilige Spielsystem die Vorschriften gemäß E 4 nichts anderes zulassen.

Bezüglich der Mannschaftsaufstellung für die Doppelspiele sind die Vorschriften gemäß E 5 zu beachten.

4.3 Ersatzspieler

Spieler dürfen beliebig oft als Ersatzspieler in jeder höheren [Mannschaft](#) des Vereins eingesetzt werden, wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind, keinen Sperrvermerk besitzen, kein Jugend-Ergänzungsspieler (JEBM) sind und für die jeweilige Mannschaft einsatzberechtigt sind. (Siehe auch A 13.2). Ein Spieler darf auch in einer höheren Mannschaft seines Vereins Ersatz spielen, die in der gleichen Staffel spielt.

4.4 Mehrfacheinsatz eines Spielers zur gleichen Zeit

Ein Spieler darf nicht zur gleichen Zeit in zwei Mannschaften eingesetzt werden. Falls ein Spieler in zwei aufeinander folgenden Mannschaftskämpfen mitwirken soll, dann muss der früher angesetzte Mannschaftskampf gemäß I 5.7 beendet sein und der später angesetzte Mannschaftskampf darf zum Zeitpunkt des Spielendes des früher angesetzten Mannschaftskampfes noch nicht gemäß I 5.6 begonnen haben.

Andernfalls gilt der Spieler bei Mannschaftskämpfen

- derselben Altersklasse desselben Geschlechts in der höheren Mannschaft,
- derselben Altersklasse unterschiedlichen Geschlechts in der männlichen Mannschaft,
- verschiedener Altersklassen in der Mannschaft der älteren Altersklasse

als nicht einsatzberechtigt.

5 Regelungen für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

5.1 Mannschaftsführer

Jede Mannschaft hat vor dem Mannschaftskampf einen verantwortlichen Mannschaftsführer auf dem Spielberichtsformular zu benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Der Mannschaftsführer muss nicht zu den beteiligten Spielern gehören.

Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für die Wahrnehmung der in E und I geregelten Aufgaben. Er darf als einziger Protest gemäß A 19.1 einlegen und muss den Spielbericht unmittelbar nach Ende des Mannschaftskampfes unterschreiben.

5.2 Überprüfung der Mannschaftsmeldung und Identität

Bei allen Mannschaftskämpfen ist die gültige Mannschaftsmeldung, [der Vereins-Mannschaftsmeldbogen](#), dem gegnerischen Mannschaftsführer und ggf. dem OSR unaufgefordert in Papier- oder elektronischer Form vorzulegen.

Jeder Spieler ist verpflichtet, sich durch ein amtliches Dokument mit Bild (z. B. Personalausweis, Führerschein) auf Aufforderung des gegnerischen Mannschaftsführers und ggf. des OSR auszuweisen.

Wenn die gültige Mannschaftsmeldung nicht vorgelegt wird oder ein Spieler der Aufforderung, sich auszuweisen, nicht nachkommt, ist ein entsprechender Vermerk im Spielbericht einzutragen.

5.3 Spielbericht

Bei Mannschaftskämpfen muss ein Spielbericht erstellt werden.

Bei Mannschaftskämpfen mit OSR ist dieser, ansonsten die Heimmannschaft für die Führung des Spielberichtsformulars zuständig.

Die Spielberichtsformulare sind vollständig auszufertigen; dazu gehören die Namen aller zum Einsatz kommenden Spieler sowie die Uhrzeit von Beginn und Ende des Mannschaftskampfes.

Jede Mannschaft ist für die korrekte Reihenfolge ihrer Spieler im Einzel und Doppel sowohl bei der Aufstellung als auch bei den Spielpaarungen im Spielberichtsformular verantwortlich.

Sofern nicht anders geregelt, ist die Heimmannschaft als A- und die Gastmannschaft als B-Mannschaft in das Spielberichtsformular einzutragen.

Der Spielbericht ist von beiden Mannschaftsführern und ggf. dem OSR zu unterschreiben. Mit ihrer Unterschrift bestätigen sie die vollständige und inhaltliche Richtigkeit der Eintragungen.

Das Original verbleibt beim Heimverein, der dieses bis zum 31. Juli der nachfolgenden Spielzeit aufbewahren und der zuständigen Stelle auf Verlangen vorlegen muss. Der Gastverein erhält eine Kopie.

5.4 Spielbereitschaft

Eine Mannschaft gilt als spielbereit, wenn sie in Mindeststärke in der Austragungsstätte anwesend ist.

5.5 Begrüßung

Beide Mannschaften stellen sich mit allen anwesenden Spielern vor dem festgesetzten Spielbeginn in Spielkleidung oder Trainingsanzug zur Begrüßung und Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellungen auf.

5.6 Spielbeginn

Der Mannschaftskampf hat pünktlich zur festgesetzten Anfangszeit mit dem ersten Aufschlag zu beginnen.

5.7 Spielende

Der Mannschaftskampf endet mit dem letzten Ballwechsel.

5.8 Spielansetzung

Die für das jeweilige Spielsystem festgelegte Spielreihenfolge muss eingehalten werden. Der STTV legt für jede Spielklasse seines Zuständigkeitsbereiches fest, dass sich die Mannschaftsführer auf das Vorziehen von Spielen einigen dürfen. Die Wertung solcher vorgezogener Spiele ist so lange auszusetzen, bis die in der Spielreihenfolge vorangehenden Spiele beendet sind.

Sofern ein Mannschaftskampf an mehr als einem Tisch durchgeführt wird, sind die ersten Spiele gleichzeitig anzusetzen. Das jeweils folgende Spiel wird an dem zuerst freigewordenen Tisch ausgetragen.

Der Heimverein oder ggf. der OSR ist für das Aufrufen der einzelnen Spielpaarungen zuständig.

Sechser- und Vierer-Mannschaften spielen an zwei oder höchstens drei Tischen, wobei Tische gleicher Marke und Qualität zu verwenden sind. Ob an zwei oder drei Tischen gespielt wird, legt der Gastgeber vor Beginn eines Punktspieles fest und ist vom Gast zu akzeptieren.

5.9 Unvollständiges Antreten

Eine Mannschaft muss immer in Sollstärke antreten. Tritt eine Mannschaft nicht in Sollstärke, aber in Mindeststärke an, so liegt ein unvollständiges Antreten vor.

5.10 Verspäteter Spielbeginn

Das Mannschaftsspiel hat pünktlich zur festgelegten bzw. vereinbarten Anfangszeit zu beginnen. Bei Verspätungen der Gastmannschaft ist die gastgebende Mannschaft zu einer Wartezeit von 30 Minuten ([bei Koppelspielen an einem Tag von 60 Minuten](#)) verpflichtet. Tritt die Gastmannschaft bis dahin an, ist das Spiel durchzuführen. Jedoch ist die Gastmannschaft verpflichtet, die Verspätung auf dem Spielberichtsbogen zu begründen. Die Begründung wird nur anerkannt, wenn die Verspätung nachweisbar aufgrund „höherer Gewalt“ entstanden ist.

Bei verspäteter Spielbereitschaft der Gastmannschaft von mehr als 30 Minuten (bei Koppelspielen an einem Tag von mehr als 60 Minuten) darf der Mannschaftskampf noch stattfinden, wenn beide Mannschaftsführer und der OSR (bei Mannschaftskämpfen mit OSR) einverstanden sind.

Die Gastmannschaft ist zu keiner Wartezeit verpflichtet, es sei denn es handelt sich um das zweite Koppelspiel der [Heimmannschaft](#).

5.11 Höhere Gewalt

Begründet eine Mannschaft Spielabbruch, Verspätung oder Nichtantreten mit höherer Gewalt, so ist der Antrag auf Anerkennung der höheren Gewalt bei der zuständigen Stelle innerhalb von drei Werktagen nach dem Spieltermin mit sachdienlichen Unterlagen schriftlich einzureichen. Die Entscheidung über die Anerkennung der höheren Gewalt trifft die zuständige Stelle.

Wenn in den Durchführungsbestimmungen festgelegt ist, dass ein Mannschaftskampf über den Siegspielpunkt hinaus mit allen zum jeweiligen Spielsystem gehörenden Einzelspielen auszutragen ist, aber wegen höherer Gewalt abgebrochen werden muss, erfolgt eine Neuansetzung nur dann, wenn der zu einem Sieg erforderliche Siegpunkt noch nicht erreicht ist.

5.12 Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft nicht an, so wird das Spiel kampflos für den Gegner als gewonnen gewertet

Im Falle des Nichtantretens einer Mannschaft ist vom OSR bzw. von der anwesenden Mannschaft (Heim- oder Gastverein) ein Spielberichtsformular mit einem entsprechenden Vermerk auszufüllen. Auf diesem Spielberichtsformular muss die Aufstellung der anwesenden Mannschaft eingetragen sein. Ist nur der Gastverein anwesend, ist dieser Spielbericht von ihm an die zuständige Stelle einzusenden.

Der Mannschaftskampf wird für die anwesende Mannschaft hinsichtlich der Einsätze ihrer Spieler als ordnungsgemäß ausgetragen gewertet.

Ist das Nichtantreten mit einer Nichtanreise seitens einer Gastmannschaft in der Hinrunde geschehen, wird das Spiel in der Rückrunde erneut bei der Heimmannschaft angesetzt. Die Gründe für eine verspätete Anreise der Gastmannschaft, ohne Austragung des Mannschaftsspieles, sind von ihr in einer Frist von 14 Tagen dem Spielleiter nachzuweisen. Kann der Nachweis nicht erbracht werden, so gilt dies als Nichtanreise.

Verpflichtung auf Fahrtkostenersatz bei Nichtanreise bzw. Zurückziehung einer Mannschaft vor Beendigung der Rückrunde

Gastmannschaften, die in der Rückrunde nicht anreisen, haben der Heimmannschaft die Fahrtkosten aus der Hinrunde zu ersetzen.

Für die Berechnung der Fahrtkosten wird die kürzeste Entfernung (Straße) vom Heimatort des Vereins zum Spielort und zurück zugrunde gelegt. Dabei werden 0,25 €/km bei Sechsermannschaften und 0,13 €/km bei Vierermannschaften zum Ansatz gebracht. Durch Spielkopplungen bedingte Abweichungen der tatsächlichen Kosten bleiben unberücksichtigt.

Nichtantreten einer Heimmannschaft hat keine Änderung der Ansetzung zur Folge und begründet keinen Anspruch auf Fahrtkostenerstattung.

5.13 Ergebnismeldung und Kontrolle

Die Endergebnismeldung hat von den gastgebenden Vereinen unmittelbar nach Spielschluss (spätestens 6 Stunden nach Spielbeginn) per Handy (SMS) oder per Interneteingabe zu erfolgen. Die Meldung kann auch vom Gast erfolgen.

Von den Heimvereinen sind die einzelnen Satzergebnisse in das Online-Spielformular in TTLive bis spätestens 24.00 Uhr, zwei Tage nach dem Spiel einzutragen.

[Die Verpflichtung für die Heimmannschaft bleibt auch dann bestehen, wenn das Spiel beim Gegner oder in einer neutralen Austragungsstätte stattfindet.](#)

Die Gastmannschaft hat das in TTLive eingetragene Online-Spielformular zu bestätigen. Diese Bestätigung muss spätestens 24.00 Uhr, 5 Tage nach dem Spiel erfolgen. (Bei Samstagsspielen bis Donnerstag der nächsten Woche, bei Sonntagsspielen bis Freitag der nächsten Woche.)

Die BFV und die KFV/SFV dürfen für ihren Zuständigkeitsbereich andere Fristen für die Meldung der Endergebnisse und die Erfassung der Spielberichte von Mannschaftskämpfen festlegen.

Abschnitt J – Mannschaftsmeisterschaften

1 Allgemeines

Mannschaftsmeisterschaften sind Mannschaftswettbewerbe gemäß A 11.2, die im Gegensatz zu Punktspielen (in Rundenform) grundsätzlich in Turnierform durchgeführt werden. An Mannschaftsmeisterschaften dürfen nur Vereinsmannschaften teilnehmen.

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV dürfen Mannschaftsmeisterschaften durchführen, für die neben den Bestimmungen der WSO auch zusätzliche Durchführungsbestimmungen erlassen werden. Sofern diese Durchführungsbestimmungen keine abweichenden Regelungen enthalten, gelten für die Durchführung von Mannschaftsmeisterschaften die Bestimmungen gemäß D.

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV legen für ihren Zuständigkeitsbereich ein Spielsystem für jede Altersklasse fest, welches in E 6 definiert sein muss.

Alle Bestimmungen für eine Mannschaftsmeisterschaft müssen in der Ausschreibung (siehe D 2) veröffentlicht werden.

Gemischte Mannschaften gemäß A 13 sind bei Bundesveranstaltungen und direkten Qualifikationen zu Bundesveranstaltungen nicht startberechtigt.

2 Meldung/Teilnahmeerklärung

Die Meldung von Mannschaften seitens der Vereine (Teilnahmeerklärung) erfolgt freiwillig; bei erfolgter Meldung besteht Teilnahmepflicht. Die Meldung von Mannschaften kann auch bei späterem Nichtantreten kostenpflichtig sein.

Der STTV, die BFV und die KFV/SFV bestimmen die Termine, zu denen eine Meldung/Teilnahmeerklärung für eine Mannschaftsmeisterschaft zu erfolgen hat.

3 Mannschaftsmeldung

Für jede Mannschaftsmeldung gelten die Grundsätze gemäß H 2.2, H 2.3 und H 2.4. Der Veranstalter ist zur Prüfung dieser Mannschaftsmeldung verpflichtet und benennt die zuständige Stelle für die Genehmigung, sofern keine Genehmigung in TTLive erfolgt.

In der Mannschaftsmeldung dürfen nur Spieler aufgeführt werden, die für die Mannschaftsmeisterschaften in der jeweiligen Altersklasse und Spielzeit einsatzberechtigt sind.

Die Mannschaftsmeldung eines Vereins einer Altersklasse gilt für alle Mannschaftsmeisterschaften einer Spielzeit. Die Reihenfolge innerhalb einer genehmigten Mannschaftsmeldung darf nach erfolgter Qualifikation zu Mannschaftsmeisterschaften höherer Ebenen nicht geändert werden.

Wird in einer Altersklasse zusätzlich zum Punktspielbetrieb eine Mannschaftsmeisterschaft durchgeführt, so gelten folgende Bestimmungen:

- Maßgeblich für die Mannschaftsmeisterschaft ist die zur Rückrunde genehmigte Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes.
- Bei Mannschaftsmeisterschaften vor dem 1. Januar einer Spielzeit ist die zur Hinrunde genehmigte Mannschaftsmeldung des Punktspielbetriebes maßgeblich.
- Nachmeldungen (siehe H 2.1.6) bisher nicht in der Mannschaftsmeldung erfasster Spieler (z. B. Neuzugänge, Ergänzungsspieler gemäß H 1.4) sind möglich, wobei die Mannschaftsmeldung vor der Teilnahme an der betreffenden Mannschaftsmeisterschaft fristgerecht genehmigt werden muss.
- Der STTV, die BFV und die KFV/SFV legen fest, ob eine Mannschaftsmeldung aus TTLive eingereicht oder in ein anderes Format übertragen werden muss.

Wird in einer Altersklasse neben den Mannschaftsmeisterschaften kein Punktspielbetrieb durchgeführt oder wird in einer Altersklasse der Punktspielbetrieb nicht in TTLive durchgeführt, gelten für Vereine folgende Bestimmungen:

- Der STTV, die BFV und die KFV/SFV legen das Format fest, in dem die Mannschaftsmeldung eingereicht werden muss.
- Die Mannschaftsmeldung erfolgt auf der Grundlage der vergleichbaren TTLive-Werte vom [11.](#) Dezember der Spielzeit.
- Bei Mannschaftsmeisterschaften vor dem 1. Januar einer Spielzeit gelten die vergleichbaren LivePZ-Werte vom [11.](#) Mai der vorangegangenen Spielzeit.
- Nachmeldungen (siehe H 2.1.6) zu einer früheren Mannschaftsmeldung für Mannschaftsmeisterschaften einer Spielzeit sind möglich, wobei die Mannschaftsmeldung vor der Teilnahme an der betreffenden Mannschaftsmeisterschaft fristgerecht genehmigt werden muss.

4 Einsatzberechtigung

Bei Mannschaftskämpfen im Rahmen von Mannschaftsmeisterschaften im Nachwuchsbereich (Schüler/Jugend) und Senioren ist ein Spieler nur in einer Altersklasse einsatzberechtigt, wenn die Meisterschaften an einem Wochenende stattfinden.

5 Ergebniserfassung/Wertung

Ergebnisse von Mannschaftsmeisterschaften werden in TTLive erfasst. Die Wertung von Mannschaftskämpfen innerhalb von Mannschaftsmeisterschaften erfolgt gemäß E 3.2.33333333

6 Sonstiges

In allen nicht geregelten Punkten der Mannschaftsmeisterschaften kommen die Bestimmungen gemäß WO D, E, F, G, H und I analog zur Anwendung.

Abschnitt K – Pokalmeisterschaften

Diese sind im Handbuch des STTV im Abschnitt 18 festgelegt

Abschnitt L – Werbebestimmungen

1 Geltungsbereich/Allgemeines

1.1 Allgemeines

Mit diesen Werbebestimmungen wird die Zulässigkeit der Werbung, der Herstellerzeichen, der Vereins-/Verbandszeichen (Wappen und Namen) einschließlich ihrer Farbgebung, der Spielernamen und der Rückennummern auf der Spielkleidung/Schiedsrichterkleidung und den Materialien geregelt. Sie gelten auch für alle Veranstaltungen und seiner Gliederungen und Vereine, wenn keine Abweichungen festgelegt wurden.

1.2 Grundsatz

Werbung für Tabak und Werbung, die gegen die guten Sitten sowie gegen die gebotene politische und weltanschauliche Neutralität des Sports verstößt, ist verboten.

Werbung für alkoholische Getränke ist im Spielbetrieb der Altersgruppe Nachwuchs auf der Spielkleidung und innerhalb des Spielraums (Box) verboten.

1.3 Trennung der Werbeflächen

Alle Werbeflächen auf der Spielkleidung und den Materialien müssen deutlich voneinander getrennt sein und dürfen nur für jeweils einen einzigen Werbenden verwendet werden.

1.4 Farbdefinitionen

Grundfarben sind die Farben, die – mit Ausnahme der Werbefarben – auf den Materialien aufgebracht sind.

Werbefarben sind die Farben, in denen die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden gestaltet sind.

1.5 Farbgebung

Die Farben der Werbung, der Herstellerzeichen und der Vereins-/Verbandswappen auf der Vorderseite von Hemd, Shorts/Röckchen, einteiligem Sportdress und Trainingsanzügen dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner stören könnten.

Die Materialien dürfen nicht so glänzend-reflektierend sein, dass sie die Spieler stören oder die Beobachtung der Spiele einschränken könnten.

1.7. Flächendefinition

Die in L genannten Flächen sind das kleinstmögliche Rechteck oder der kleinstmögliche Kreis, das/der

- um die Symbole, Buchstaben und Linien des Werbenden (Werbung/Werbefläche),
- um die Symbole, Buchstaben und Linien des Herstellers (Herstellerzeichen),
- um das offizielle Zeichen des Vereins/Verbandes (Vereins-/Verbandswappen),
- um die entsprechend den Namen bildenden Buchstaben (Vereins-/Verbands- und Spielernamen),
- um die aufgeflochte, aufgedruckte, aufgestickte oder aufgesteckte Nummer, die der Platznummer der Einzelaufstellung bzw. der zugeteilten Startnummer des betreffenden Spielers entspricht (Rückennummer),

gezogen werden kann.

2 Spielkleidung

Werbung, Herstellerzeichen, Vereins-/Verbandszeichen, Spielernamen, Städtenamen und Rückennummern sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

2.1 Vorderseite Hemd

Für die Werbung auf Vorderseite, Schulter oder Ärmel des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses sind – Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 600 cm² (in bis zu acht Flächen aufgeteilt) zugelassen

2.2 Rückseite Hemd

Für die Werbung auf der Rückseite des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses sind maximal 400 cm² (in bis zu zwei Flächen aufgeteilt) zugelassen. Zusätzlich ist in Verbindung mit der Rückennummer eine weitere Werbefläche von maximal 100 cm² (ohne die Nummer selbst) zugelassen, die – wenn sie auf das Hemd bzw. den einteiligen Sportdress geflockt, gedruckt oder gestickt ist – unterhalb der Nummer angebracht und direkt an sie angeschlossen sein muss. Aufgeflockte, aufgedruckte und aufgestickte Rückennummern dürfen maximal 10 cm hoch sein.

Darüber hinaus ist das Aufflocken, Aufdrucken oder Aufsticken

- des aus der Vereinsbezeichnung hervorgehenden Städtenamens mit einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 4 cm, gleich ob der Städtename ein- oder mehrzeilig angebracht ist; oder
- des Namens des Vereins; oder
- des Namens des Verbandes; und/oder
- des Namens des Spielers

mit einer maximalen Fläche von jeweils 200 cm² für den Namen des Vereins/Verbandes/Spielers zugelassen.

Dem Vereins-/Verbandsnamen dürfen Ergänzungen zum Zwecke der Werbung dann hinzugefügt werden, wenn sie Bestandteil des Namens sind und der Name in dieser Form in das Vereinsregister eingetragen oder durch den zuständigen Landessportbund anerkannt ist.

2.3 Shorts/Röckchen

Für die Werbung auf Shorts, Röckchen oder dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses sind – das Herstellerzeichen unberücksichtigt – maximal 120 cm² (in bis zu zwei Flächen aufgeteilt) vorne und/oder an den Seiten zugelassen.

2.4 Herstellerzeichen

Auf Hemden und auf dem oberen Teil eines einteiligen Sportdresses sind bis zu zwei deutlich voneinander getrennte Herstellerzeichen, auf Shorts, auf Röckchen und auf dem unteren Teil eines einteiligen Sportdresses ist lediglich ein Herstellerzeichen mit jeweils einer maximalen Größe von 24 cm² zugelassen.

2.5 Wappen

Zusätzlich zu der gemäß L 2.1 bis L 2.4 erlaubten Werbung, den Herstellerzeichen und einer eventuellen Rückennummer ist auf der Vorderseite oder auf dem Ärmel des Hemdes bzw. des oberen Teils eines einteiligen Sportdresses lediglich ein maximal 64 cm² großes Wappen des Vereins/Verbandes zugelassen.

Ein Wappen, das Buchstaben, Symbole und Linien von Firmen und Institutionen beinhaltet, ist nur zugelassen, wenn insoweit eine Verbindung (ein Bezug) zum Vereins-/Verbandsnamen besteht und einer Verwendung gesetzliche oder vertragliche Bestimmungen nicht entgegenstehen.

2.6 Trainingsanzüge

Die Vorgaben gemäß L 2.1 bis L 2.5 gelten für Trainingsanzüge nur dann, wenn sie gemäß ITTR B 2.2.1 mit Genehmigung des Oberschiedsrichters als Spielkleidung getragen werden.

2.7 Schiedsrichterkleidung

Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist bei Verbandsveranstaltungen nicht gestattet, über Ausnahmen im Rahmen von ITTR B 2.5.12 entscheidet das Ressort Schiedsrichter des DTTB.

2.8 Genehmigung und Vorlagepflicht

Im STTV bedarf Werbung gemäß dieser Bestimmungen keiner Genehmigung.

3 Materialien

Werbung und Herstellerzeichen sind unter folgenden Voraussetzungen gestattet:

3.1 Tische

An Tischen sind nur an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte das Warenzeichen, das Symbol oder der Name ihrer Hersteller mit einer jeweils maximalen Größe von 200 cm² zugelassen, und zwar auf jeder Hälfte einer Längsseite und auf jeder Schmalseite lediglich einmal.

Für weitere Werbung an den Längs- und Schmalseiten der Tischplatte ist pro Tischhälfte jeweils eine Fläche mit einer jeweils maximalen Gesamtlänge von 60 cm zugelassen, die nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein darf und jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein muss.

Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

3.2 Netzgarnituren

An den beiden Pfosten oder den beiden Gestellen der Netzgarnitur sind Herstellerzeichen (Markenzeichen, Typ, etc.) in unbeschränkter Größe zugelassen. Darüber hinaus sind pro Netzseite Werbeflächen in einem Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante zugelassen.

Die Farbe der Netzgarnitur sowie die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von WSO L 1.6 beliebig.

3.3 Schiedsrichtertische

Schiedsrichtertische innerhalb der Spielbox gelten als Bestandteil der Umrandung. Auf maximal drei konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen des Tisches sind jeweils maximal zwei Werbeflächen mit jeweils einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 40 cm zugelassen, gleich, ob die Werbung ein- oder mehrzeilig aufgebracht ist.

Die Grund- und die Werbefarben müssen unter Beachtung von L 1.6 mit denen der Umrandung identisch oder schwarz sein.

Auf den zu den Tischen gehörigen Stühlen ist Werbung nicht gestattet.

3.4 Zählgeräte

Auf Vorder- und Rückseite der Zählgeräte ist jeweils eine Werbung mit einer Fläche von maximal 350 cm² zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Zählgeräte, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

WSO L 3.4 gilt auch für Spielergebnisanzeigen in der 2-Meter-Zone (siehe L 3.11).

3.5 Handtuchbehälter

Auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen der Handtuchbehälter ist jeweils lediglich eine Werbung von jeweils maximal 750 cm² Fläche und maximaler Gesamthöhe von 40 cm zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Handtuchbehälter, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

3.6 Ballboxen

Auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen der Ballboxen ist jeweils lediglich eine Werbung von jeweils maximal 750 cm² Fläche und maximaler Gesamthöhe von 40 cm zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

Umfasst eine Spielbox mehrere Ballboxen, müssen diese sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen.

3.7 Umrandungen

Je Seite eines Umrandungselements ist lediglich eine Werbung mit einer maximalen Gesamthöhe einschließlich evtl. Zwischenräume von 60 cm zugelassen, gleich ob sie ein- oder mehrzeilig aufgebracht ist.

Die Werbung auf den Innenseiten der Umrandung darf nicht mehr als zwei Farben aufweisen. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung in einem dunkleren Ton der Grundfarbe oder in schwarz zu halten. Die Umrandungen einzelner Spielräume und Mannschaftsboxen innerhalb einer Spielhalle müssen unter Beachtung von L 1.6 auf der Innenseite sowohl dieselbe Grund- wie auch dieselbe Werbefarbe aufweisen, die zudem weder weiß noch orange sein darf.

Die farbliche Gestaltung der Außenseite der Umrandungen darf von der Gestaltung der Innenseite abweichen.

3.8 Boden

Der Boden darf zusätzlich unter Beachtung von WSO L 1.6 nicht hellfarbig sein. Innerhalb eines Spielraumes sind insgesamt maximal vier Werbeflächen (in jeder Hälfte zwei, davon je eine zwischen der Schmalseite des Tisches und der hinteren Umrandung sowie zwischen der Längsseite des Tisches und der seitlichen Umrandung) in einer Größe von jeweils maximal 2,5 m² zugelassen. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein. Auf losen Zusatzböden, wie z.B. Auslegware, ist zusätzlich lediglich ein Herstellerzeichen in einer maximalen Größe von 750 cm² zugelassen. Die Spieleigenschaften der Werbeflächen (Rutschfestigkeit, etc.) müssen identisch sein mit denen der übrigen Bodenfläche.

Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 mit Ausnahme von weiß und orange beliebig. Es wird empfohlen, die Farbgestaltung der Werbung und des Herstellerzeichens in einem dunkleren oder unwesentlich helleren Ton der Grundfarbe des Bodens bzw. Zusatzbodens oder in schwarz zu halten.

3.9 Namensschilder

Auf Namensschildern ist Werbung nicht gestattet. Die Farbgebung des Schildes ist unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

3.10 Tischnummern

Anstelle herkömmlicher Nummerierung der Spieltische (am Tischgestell oder am Schiedsrichtertisch) darf in jedem Spielraum ein Tischnummernschild in einer Größe von maximal 30 cm x 42 cm an einem separaten Gestell angebracht und aufgestellt werden. Auf diesem Nummernschild ist Werbung in einer Größe von 50 % der Gesamtfläche zugelassen. Die Grund- und Werbefarben sind unter Beachtung von L 1.6 beliebig.

3.11 Umfeld der Spielbox

Um den Spielraum herum ist innerhalb eines Abstandes von 2 Metern zur Umrandung (2-Meter-Zone) Werbung lediglich zugelassen:

- auf Schiedsrichtertischen (siehe L 3.3)
- auf Zählgeräten und Spielergebnisanzeigen (siehe L 3.4)
- auf den Außenseiten der Umrandungen (siehe L 3.7)
- auf Getränkeboxen (entsprechend L 3.7 auf maximal vier konstruktionsbedingt voneinander getrennten Flächen beliebiger Größe und unter Beachtung von L 1.6 beliebiger Farbe)
- in der Hallenwand, sofern sie dort ständig angebracht und gemäß L 1.6 zugelassen ist

Nachwort

Die vorliegende WSO des STTV ist auf der Grundlage der WO des DTTB, wie sie von den Bundestagen 2016 und [2017](#), erarbeitet worden, das heißt, ein Großteil des Textes dieser wurde übernommen und dort, wo es erforderlich oder möglich war, mit STTV-spezifischen Bestimmungen ergänzt bzw. es wurden Textteile allgemeiner Art den Bedingungen des STTV angepasst.

Die nachstehend genannten Abschnitte des „Handbuch des STTV“ sind im Zusammenhang mit der WSO zu beachten:

Abschnitt 4 Beitrags- und Gebührenordnung des STTV

Abschnitt 5 Werbebestimmungen des STTV

Abschnitt 18 Allg. Durchführungsbestimmungen für Pokalspiele

Abschnitt 23 Schiedsrichterordnung des STTV

Abschnitt 24 Richtlinie zur Spielberechtigung und Wechsel der Spielberechtigung

Abschnitt 26 Auslosungsbestimmungen

Abkürzungsverzeichnis

A	Ausländer
ADO	Anti-Doping-Ordnung des DTTB
BL	Bundesligen
BSK	Bundesspielklassen
BSO	Bundesspielordnung
DTTB	Deutscher Tischtennis-Bund
eA	europäischer Ausländer
gA	gleichgestellter Ausländer
ITTF	International Table Tennis Federation
ITTR	Internationale Tischtennisregeln
JEBM	Jugend-Ergänzungsspieler
LivePZ	Live-Punktwertzahl
OSR	Oberschiedsrichter
Q-TTR-Wert	Quartals-Tischtennis-Rating-Wert
Q-TTRL	Quartals-Tischtennis-Rangliste
RES	Reservespieler
SBE	Spielberechtigung für den Erwachsenenenspielbetrieb
SBEI	Spielberechtigung für den Erwachsenen-Individualspielbetrieb
SBEM	Spielberechtigung für den Erwachsenen-Mannschaftsspielbetrieb
SBNI	Spielberechtigung für den Nachwuchs-Individualspielbetrieb
SBNM	Spielberechtigung für den Nachwuchs-Mannschaftsspielbetrieb
SBSI	Spielberechtigung für den Senioren-Individualspielbetrieb
SBSM	Spielberechtigung für den Senioren-Mannschaftsspielbetrieb
SR	Schiedsrichter
TTLive	Tischtennis-Live
TTR-Wert	Tischtennis-Rating-Wert
WES	Weiblicher Ergänzungsspieler
WO	Wettspielordnung des DTTB
WSO	Wettspielordnung des STTV