



The International Table Tennis Federation

REGELN

2003-2004

Deutsche Ausgabe

Die "International Table Tennis Federation" wurde 1926 gegründet und besteht heute aus den Tischtennisverbänden von 195 Ländern – mehr als in jeder anderen Rückschlagsportart.

Die ITTF beaufsichtigt die ab 2003 jährlich stattfindenden Weltmeisterschaften – mit über 800 Spielern aus allen Erdteilen – und vier weitere Welttitelveranstaltungen. Hauptaufgabe der ITTF ist die Verantwortung für den Tischtennissport zum Nutzen von über 30 Millionen Spielern in der ganzen Welt.

Tischtennis ist olympische Sportart und im Programm der Olympischen Sommerspiele enthalten.

| | |
|------------|------|
| 1. Auflage | 1989 |
| 2. Auflage | 1993 |
| 3. Auflage | 1995 |
| 4. Auflage | 1997 |
| 5. Auflage | 1999 |
| 6. Auflage | 2001 |
| 7. Auflage | 2002 |
| 8. Auflage | 2003 |

Dieses Büchlein ist ein auszugsweiser Nachdruck des ITTF-Handbuchs für 2003 – 2004 in verkleinerter Größe. Das vollständige Handbuch und andere ITTF-Veröffentlichungen sind beim ITTF-Sekretariat (Anschrift siehe unten) erhältlich.

Impressum

The International Table Tennis Federation
Avenue Mon Repos 30
CH-1005 Lausanne
Schweiz

Übertragung: Hans Giesecke

REGELN

Seite

4 Tischtennisregeln
(Abschnitt 2 des Handbuchs)

**12 Bestimmungen für internationale
Veranstaltungen**
(Abschnitt 3 des Handbuchs)

Schattierungen kennzeichnen alle vom **Board of Directors 2003** oder von der **Generalversammlung 2003** beschlossenen Neuerungen oder wesentlichen Änderungen.

Die grundsätzlich verwendete männliche Form kann sich auf Männer oder Frauen beziehen.

TISCHTENNISREGELN

2.1 DER TISCH

- 2.1.1 Die Oberfläche des Tisches, die "Spielfläche", ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Sie ist 76 cm vom Boden entfernt und liegt völlig waagrecht auf.
- 2.1.2 Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur Spielfläche.
- 2.1.3 Die Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball, der aus einer Höhe von 30 cm fallen gelassen wird, muss überall etwa 23 cm hoch aufspringen.
- 2.1.4 Die Spielfläche muss gleichmäßig dunkelfarbig und matt sein, jedoch entlang der beiden 2,74 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße „Seitenlinie“ und entlang der beiden 1,525 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße „Grundlinie“ aufweisen.
- 2.1.5 Die Spielfläche wird durch ein senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleichgroße „Spielfelder“ geteilt und darf im gesamten Bereich eines Spielfeldes nicht unterbrochen sein.
- 2.1.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine 3 mm breite weiße „Mittellinie“, die parallel zu den Seitenlinien verläuft, in zwei gleichgroße „Spielfeldhälften“ geteilt; die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten Spielfeldhälften.

2.2 DIE NETZGARNITUR

- 2.2.1 Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.
- 2.2.2 Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt, die an jedem Ende an einem senkrechten, 15,25 cm hohen Pfosten befestigt ist. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.
- 2.2.3 Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von 15,25 cm zur Spielfläche haben.
- 2.2.4 Der untere Rand des Netzes muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die Spielfläche anschließen, und die Seiten des Netzes müssen sich so dicht wie möglich an die Pfosten anschließen.

2.3 DER BALL

- 2.3.1 Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt 40 mm.
- 2.3.2 Das Gewicht des Balls beträgt 2,7 g.
- 2.3.3 Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist mattweiß oder mattorange.

2.4 DER SCHLÄGER

- 2.4.1 Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Das Blatt muss jedoch eben und unbiegsam sein.
- 2.4.2 Mindestens 85% des Blattes, gemessen an seiner Dicke, müssen aus natürlichem Holz bestehen. Eine Klebstoffschicht innerhalb des Schlägerblattes darf durch Fasermaterial wie Karbonfaser, Glasfaser oder komprimiertes Papier verstärkt sein. Sie darf jedoch nicht mehr als 7,5 % der Gesamtdicke oder mehr als 0,35 mm ausmachen - je nachdem, was geringer ist.
- 2.4.3 Eine zum Schlagen des Balls benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi (Noppen nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 2 mm) oder mit Sandwich-Gummi (Noppen nach innen oder nach außen, Gesamtdicke einschließlich Klebstoff höchstens 4 mm) bedeckt sein.
- 2.4.3.1 *Gewöhnlicher Noppengummi* ist eine einzelne Schicht aus nicht zellhaltigem (d.h. weder Schwamm- noch Schaum-) Gummi – natürlich oder synthetisch – mit Noppen, die gleichmäßig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar mindestens 10 und höchstens 30 pro Quadratzentimeter.
- 2.4.3.2 *Sandwich-Gummi* ist eine einzelne Schicht aus Zellgummi (d.h. Schwamm- oder Schaumgummi), die mit einer einzelnen äußeren Schicht aus gewöhnlichem Noppengummi bedeckt ist. Dabei darf die Gesamtdicke des Noppengummis nicht mehr als 2 mm betragen.
- 2.4.4 Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausragen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein.
- 2.4.5 Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchlaufend und von gleichmäßiger Dicke sein.
- 2.4.6 Beide Schlägerseiten – unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht – müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen schwarz.
- 2.4.7 Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmäßigkeit seiner Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblassen zurückzuführen sind, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.
- 2.4.8 Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels den Schläger wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter den Schläger zeigen, mit dem er spielen will, und muss ihnen gestatten, den Schläger zu untersuchen.

2.5 DEFINITIONEN

- 2.5.1 Ein *Ballwechsel* ist die Zeit, während der der Ball im Spiel ist.
- 2.5.2 Der Ball ist *im Spiel* vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufschlag hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als *Let* (Wiederholung) oder als *Punkt* entschieden wird.
- 2.5.3 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als *Let* (Wiederholung).
- 2.5.4 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als *Punkt*.
- 2.5.5 Die *Schlägerhand* ist die Hand, die den Schläger hält.
- 2.5.6 Die *freie Hand* ist die Hand, die nicht den Schläger hält.
- 2.5.7 Ein Spieler *schlägt* den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Schläger oder mit der Schlägerhand unterhalb des Handgelenks berührt.
- 2.5.8 Ein Spieler *hält den Ball auf*, falls er oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt, seine Grundlinie noch nicht passiert und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt vom Gegner geschlagen wurde.
- 2.5.9 *Aufschläger* ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als erster schlagen muss.
- 2.5.10 *Rückschläger* ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als zweiter schlagen muss.
- 2.5.11 Der *Schiedsrichter* ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.
- 2.5.12 Der *Schiedsrichter-Assistent* ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, den Schiedsrichter mit bestimmten Entscheidungen zu unterstützen.
- 2.5.13 Etwas, das ein Spieler *an sich oder bei sich trägt*, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.
- 2.5.14 Als *über die Netzgarnitur oder um sie herum* gilt auch, wenn der Ball das Netz irgendwo anders als zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche passiert.
- 2.5.15 Der Ausdruck *Grundlinie* schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

2.6 VORSCHRIFTSMÄßIGER AUFSCHLAG

- 2.6.1 Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.
- 2.6.2 Der Aufschläger wirft dann den Ball, ohne ihm dabei einen Effekt zu versetzen, nahezu senkrecht hoch, so dass er nach Verlassen des Handtellers der freien Hand mindestens 16 cm aufsteigt und dann herabfällt, ohne etwas zu berühren, bevor er geschlagen wird.
- 2.6.3 Wenn der Ball herabfällt, muss der Aufschläger ihn so schlagen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann über die Netzgarnitur oder um sie herum direkt in das Spielfeld des Rückschlägers springt oder es berührt. Im Doppel muss der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann die des Rückschlägers berühren.
- 2.6.4 Der Ball muss sich vom Beginn des Aufschlags bis er geschlagen wird oberhalb der Ebene der Spielfläche und hinter der Grundlinie des Aufschlägers befinden und darf durch keinen Körper- oder Kleidungsstück des Aufschlägers oder seines Doppelpartners für den Rückschläger verdeckt werden. Sobald der Ball hochgeworfen wurde, muss der freie Arm des Aufschlägers aus dem Bereich zwischen seinem Körper und dem Netz entfernt werden.
- 2.6.5 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzuschlagen, dass der Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent sehen kann, ob der Aufschlag in allen Punkten der Aufschlagregel entspricht.
- 2.6.5.1 Falls der Schiedsrichter Zweifel an der Zulässigkeit eines Aufschlags hat, kann er beim ersten Vorkommnis dieser Art in einem Spiel auf "Let" (Wiederholung) erkennen und den Aufschläger verwarnen.
- 2.6.5.2 Bei jedem folgenden zweifelhaften Aufschlags dieses Spielers oder seines Doppelpartners erhält der Rückschläger den Punkt.
- 2.6.5.3 Verstößt der Aufschläger jedoch eindeutig gegen die Bestimmungen über einen vorschriftsmäßigen Aufschlag, so wird er nicht verwarnet, sondern der Rückschläger erhält den Punkt.
- 2.6.6 In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Bestimmungen der Aufschlagregel lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

2.7 VORSCHRIFTSMÄßIGER RÜCKSCHLAG

- 2.7.1 Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herum in das gegnerische Spielfeld springt oder es berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

2.8 REIHENFOLGE IM SPIEL

- 2.8.1 Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem vorschriftsmäßigen Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.
- 2.8.2 Im Doppel beginnt der Aufschläger mit einem vorschriftsmäßigen Aufschlag, den der Rückschläger vorschriftsmäßig zurückschlägt. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des Rückschlägers. Dann muss der Aufschläger zurückschlagen, und danach schlagen alle Spieler abwechselnd.

2.9 LET (WIEDERHOLUNG)

- 2.9.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,
- 2.9.1.1 wenn der Ball beim Aufschlag auf seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst gut ist oder vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;
- 2.9.1.2 wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger oder sein Partner spielbereit ist; Voraussetzung ist allerdings, dass weder der Rückschläger noch sein Partner versuchen, den Ball zu schlagen;
- 2.9.1.3 wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht vorschriftsmäßig auf- oder zurückzuschlagen oder sonstwie eine Regel nicht einhalten kann;
- 2.9.1.4 wenn der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent das Spiel unterbricht.
- 2.9.2 Das Spiel kann unterbrochen werden,
- 2.9.2.1 um einen Irrtum in der Aufschlag-, Rückschlag- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;
- 2.9.2.2 um die Wechselmethode einzuführen,
- 2.9.2.3 um einen Spieler zu verwarnen oder zu bestrafen;
- 2.9.2.4 wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

2.10 ZÄHLBARE PUNKTE

- 2.10.1 Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,
 - 2.10.1.1 wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Aufschlag gelingt;
 - 2.10.1.2 wenn seinem Gegner kein vorschriftsmäßiger Rückschlag gelingt;
 - 2.10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn vorschriftsmäßig auf- oder zurückgeschlagen hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird;
 - 2.10.1.4 wenn der Ball seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner geschlagen wurde;
 - 2.10.1.5 wenn sein Gegner den Ball aufhält;
 - 2.10.1.6 wenn sein Gegner den Ball zweimal hintereinander schlägt;
 - 2.10.1.7 wenn sein Gegner den Ball mit einer Seite des Schlägerblatts schlägt, deren Oberfläche nicht den Bestimmungen unter 2.4.3, 2.4.4 und 2.4.5 entspricht;
 - 2.10.1.8 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;
 - 2.10.1.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;
 - 2.10.1.10 wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;
 - 2.10.1.11 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt;
 - 2.10.1.12 wie unter 2.15.2 (Wechselmethode) vorgesehen.

2.11 EIN SATZ

- 2.11.1 Ein Satz ist von dem Spieler (oder Paar) gewonnen, der (das) zuerst 11 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler oder Paare 10 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend zuerst zwei Punkte führt.

2.12 EIN SPIEL

- 2.12.1 Einzel- oder Doppelspiele bestehen aus 2,3,4 oder mehr Gewinnsätzen.

2.13 AUF-, RÜCKSCHLAG- SOWIE SEITENWAHL

- 2.13.1 Das Recht der Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenwahl wird durch das Los entschieden. Der Gewinner des Loses kann sich für Auf- oder Rückschlag entscheiden oder eine Seite wählen.
- 2.13.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückschlag oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.
- 2.13.3 Nach jeweils **2** Punkten wird der rückschlagende Spieler (das rückschlagende Paar) Aufschläger bzw. aufschlagendes Paar und so weiter bis zum Ende des Satzes. Wird jedoch der Spielstand 10:10 erreicht oder die Wechsellmethode eingeführt, so bleibt zwar die Auf- und Rückschlagreihenfolge unverändert, jedoch schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf.
- 2.13.4 In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das die ersten 2 Aufschläge auszuführen hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner Spieler zuerst zurückschlägt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufschläger gewählt. Erster Rückschläger ist dann der Spieler, der im Satz davor zu ihm aufgeschlagen hat.
- 2.13.5 Im Doppel schlägt bei jedem Aufschlagwechsel der bisherige Rückschläger auf, und der Partner des bisherigen Aufschlägers wird Rückschläger.
- 2.13.6 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz zuerst aufgeschlagen hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger. Im letztmöglichen Satz eines Doppels muss das als nächstes zurückschlagende Paar seine Rückschlagreihenfolge ändern, wenn zuerst eines der beiden Paare **5** Punkte erreicht hat.
- 2.13.7 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begonnen hat, spielt im unmittelbar folgenden Satz dieses Spiels auf der anderen Seite. Im letztmöglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler oder Paar zuerst den Spielstand von **5** Punkten erreicht.

2.14 UNRICHTIGE REIHENFOLGE BEIM AUF- ODER RÜCKSCHLAG, UNTERLASSENER SEITENWECHSEL

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

2.15 WECHSELMETHODE

- 2.15.1 Außer wenn beide Spieler oder Paare mindestens **9 Punkte** erreicht haben, muss die Wechselmethode angewandt werden, wenn ein Satz nach **10 Minuten** Spieldauer noch nicht beendet ist. Auf Verlangen beider Spieler oder Paare kann die Wechselmethode jedoch auch zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt eingeführt werden.
 - 2.15.1.1 Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze im Spiel, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Anschließend schlägt derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war.
 - 2.15.1.2 Ist der Ball bei Erreichen der Zeitgrenze nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des in diesem Satz unmittelbar voraufgegangenen Ballwechsels zuerst auf.
- 2.15.2 Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 vorschriftsmäßige Rückschläge, erzielt der Rückschläger einen Punkt.
- 2.15.3 Wenn die Wechselmethode einmal eingeführt ist, werden alle folgenden Sätze dieses Spiels nach der Wechselmethode gespielt.

3 BESTIMMUNGEN FÜR INTERNATIONALE VERANSTALTUNGEN

3.1 ANWENDUNGSBEREICH DER REGELN UND BESTIMMUNGEN

3.1.1 Veranstaltungsarten

- 3.1.1.1 Eine *internationale Veranstaltung* sind Wettkämpfe, an denen Spieler von mehr als einem Verband teilnehmen können.
- 3.1.1.2 Ein *Länderkampf* ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Verbände vertreten.
- 3.1.1.3 Ein *offenes Turnier* ist ein Turnier, für das Spieler aller Verbände melden können.
- 3.1.1.4 Ein *beschränktes Turnier* ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.
- 3.1.1.5 Ein *Einladungsturnier* ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Spieler beschränkt ist.

3.1.2 Anwendbarkeit

- 3.1.2.1 Abgesehen von der in 3.1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt 2) für Welt, Erdteil- und Olympische Titelwettbewerbe, Offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Verbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.
- 3.1.2.2 Das *Board of Directors* (der Aufsichtsrat) ist berechtigt, den Veranstalter eines offenen Turniers zu autorisieren, vom Exekutivkomitee festgelegte Abweichungen von den Regeln zu übernehmen.
- 3.1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für
 - 3.1.2.3.1 Welt- und Olympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom Board of Directors anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 3.1.2.3.2 Erdteil-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Verbänden vorher mitgeteilt;
 - 3.1.2.3.3 Offene Internationale Meisterschaften (3.7.1.2), sofern nicht vom Exekutivkomitee anders genehmigt und von den Teilnehmern nach 3.1.2.4 akzeptiert;
 - 3.1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 3.1.2.4).

- 3.1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.
- 3.1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle anderen internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt werden.
- 3.1.2.6 Im Allgemeinen ist davon auszugehen, dass die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen angewandt werden, sofern nicht Abweichungen davon vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen für diese Veranstaltung klar herausgestellt wurden.
- 3.1.2.7 Detaillierte Erläuterungen der Bestimmungen, einschließlich technischer Beschreibungen von Spielmaterial, werden in Form Technischer Broschüren veröffentlicht, die das Board of Directors genehmigt, sowie in Handbooks for Match Officials and Tournament Referees (Handbücher für Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten und Oberschiedsrichter).

3.2 SPIELMATERIAL UND SPIELBEDINGUNGEN

3.2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial

- 3.2.1.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des Board of Directors, das Materialkomitee zuständig. Das Board of Directors kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit zurücknehmen, wenn ihr Fortbestehen für den Tischtennisport schädlich wäre.
- 3.2.1.2 Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu verwendenden Tische, Netzgarnituren und Bälle angeben. Die Materialauswahl richtet sich nach den Festlegungen des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF - Zulassung besitzen.
- 3.2.1.3 Auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Schlägerseite dürfen nur Beläge verwendet werden, die eine gültige ITTF-Genehmigung besitzen. Sie müssen so auf dem Schläger angebracht sein, dass am Rand der Schlagfläche Warenzeichen und ITTF-Symbol deutlich zu erkennen sind.

3.2.2 Spielkleidung

- 3.2.2.1 Die Spielkleidung besteht normalerweise aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts oder Röckchen oder einteiligem Sportdress (sog. „Body“), Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z.B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.
- 3.2.2.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots, muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.
- 3.2.2.3 Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von 3.2.4.9. Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers tragen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.
- 3.2.2.4 Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm² Fläche (das entspricht DIN A4) enthalten sein.
- 3.2.2.5 Alle Verzierungen, Einfassungen o.ä. vorn oder an der Seite eines Kleidungsstücks sowie irgendwelche Gegenstände (z.B. Schmuck), die ein Spieler an sich trägt, dürfen nicht so auffällig oder glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner ablenken könnten.
- 3.2.2.6 Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.
- 3.2.2.7 Die Entscheidung über die Zulässigkeit von Spielkleidung trifft der Oberschiedsrichter.
- 3.2.2.8 Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt für die Spieler eines Doppels, sofern sie dem gleichen Verband angehören. Von dieser Bestimmung können Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen werden.
- 3.2.2.9 Gegnerische Spieler und Paare müssen Hemden/Trikots solcher Farben tragen, die so voneinander abweichen, dass die Zuschauer sie leicht unterscheiden können.
- 3.2.2.10 Haben gegnerische Spieler oder Mannschaften ähnliche Spielkleidung und können sich nicht darüber einigen, wer seine Kleidung wechselt, entscheidet das Los.
- 3.2.2.11 Spieler, die an Welt- oder Olympischen Titelwettbewerben oder an Offenen Internationalen Meisterschaften teilnehmen, müssen von ihrem Verband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen.

3.2.3 Spielbedingungen

- 3.2.3.1 Die Mindestmaße für den Spielraum pro Tisch betragen 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe.
- 3.2.3.2 Der Spielraum (die Box) muss von einer etwa 75 cm hohen Umrandung umgeben sein, die ihn von den benachbarten Boxen und den Zuschauern abgrenzt. Alle Umrandungsteile müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.
- 3.2.3.3 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss die Beleuchtungsstärke, gemessen in Höhe der Spielfläche, über der gesamten Spielfläche mindestens 1.000 Lux und im restlichen Spielraum (der Box) mindestens 500 Lux betragen. Bei anderen Veranstaltungen muss die Beleuchtungsstärke mindestens 600 bzw. 400 Lux betragen.
- 3.2.3.4 Stehen in einer Halle mehrere Tische, muss die Beleuchtungsstärke für alle gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht stärker sein als die schwächste Beleuchtungsstärke in den Spielfeldern (den Boxen).
- 3.2.3.5 Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.
- 3.2.3.6 Der Hintergrund muss im Allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.
- 3.2.3.7 Der Fußboden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder glatt sein, und seine Oberfläche darf nicht aus Ziegelstein, Keramik, Beton oder Stein bestehen; bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder aus rollbarem Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.

3.2.4 Werbung

- 3.2.4.1 Innerhalb des Spielraums (der Box) darf nur auf Spielmaterial oder Zubehör geworben werden, das normalerweise dort vorhanden ist. Besondere, zusätzliche Werbung ist nicht zulässig.
- 3.2.4.2 Innerhalb des Spielraums (der Box) dürfen keine fluoreszierenden Farben oder Leuchtfarben verwendet werden.
- 3.2.4.3 Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandung dürfen weder weiß oder orange sein noch mehr als zwei Farben enthalten und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein. Es wird empfohlen, dass sie in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sind.
- 3.2.4.4 Markierungen bzw. Schriftzüge auf dem Fußboden sowie an den Längs- und Schmalseiten der Tische müssen schwarz oder in einer geringfügig helleren oder dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein.

- 3.2.4.5 Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu 4 Werbeflächen von je bis zu 2,5 m² aufweisen, und zwar eine an jeder Längs- und jeder Schmalseite des Tisches. Sie dürfen nicht weniger als 1 m, die an den Schmalseiten jedoch höchstens 2 m von der Umrandung entfernt sein.
- 3.2.4.6 Die Längsseiten der Tischplatte dürfen je Hälfte ebenso eine nicht ständig angebrachte Werbung enthalten wie jede Schmalseite. Sie müssen jeweils klar von der ständigen Werbung getrennt sein, dürfen nicht für andere Hersteller/Händler von Tischtennismaterialien sein und jeweils eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.
- 3.2.4.7 Werbung auf Netzen muss in einer etwas helleren oder etwas dunkleren Schattierung der Hintergrundfarbe gehalten sein. Sie muss einen Mindestabstand von 3 cm zur oberen Netzkante haben und darf die Sicht durch die Maschen nicht behindern.
- 3.2.4.8 Werbung auf Schiedsrichtertischen oder ähnlichen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm² je Fläche nicht überschreiten.
- 3.2.4.9 Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf:
 - 3.2.4.9.1 normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm²;
 - 3.2.4.9.2 bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen vorn, auf der Seite oder Schulter des Trikots - jedoch höchstens vier auf der Vorderseite - mit einer Gesamtfläche von 600 cm²;
 - 3.2.4.9.3 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm² auf der Rückseite des Trikots;
 - 3.2.4.9.4 bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 80 cm² auf Shorts oder Röckchen.
- 3.2.4.10 Werbung auf der Rückennummer ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm² beschränkt.
- 3.2.4.11 Werbung auf der Schiedsrichterkleidung muss in einer Gesamtfläche von 40 cm² enthalten sein.
- 3.2.4.12 Spielkleidung und Rückennummern dürfen keine Werbung für Tabakwaren, alkoholische Getränke und gesundheitsschädliche Drogen aufweisen.

3.3 ZUSTÄNDIGKEIT VON OFFIZIELLEN

3.3.1 Oberschiedsrichter

- 3.3.1.1 Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.3.1.2 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
 - 3.3.1.2.1 die Durchführung der Auslosung;
 - 3.3.1.2.2 die Aufstellung des Zeitplans;
 - 3.3.1.2.3 den Einsatz von Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten;
 - 3.3.1.2.4 die Einweisung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten vor Beginn des Turniers;
 - 3.3.1.2.5 das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
 - 3.3.1.2.6 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
 - 3.3.1.2.7 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
 - 3.3.1.2.8 die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
 - 3.3.1.2.9 die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
 - 3.3.1.2.10 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
 - 3.3.1.2.11 die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
 - 3.3.1.2.12 das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.
- 3.3.1.3 Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.3.1.4 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung anwesend sein.
- 3.3.1.5 Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler austauschen.
- 3.3.1.6 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

- 3.3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent und Schlagzähler**
- 3.3.2.1 Für jedes Spiel müssen ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt werden.
- 3.3.2.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.3.2.3 Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
- 3.3.2.3.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;
- 3.3.2.3.2 aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 3.4.2.1.1.-2);
- 3.3.2.3.3 Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;
- 3.3.2.3.4 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;
- 3.3.2.3.5 die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;
- 3.3.2.3.6 jeden Ballwechsel entweder als *Punkt* oder *Let (Wiederholung)* zu entscheiden;
- 3.3.2.3.7 nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
- 3.3.2.3.8 zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;
- 3.3.2.3.9 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
- 3.3.2.3.10 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten.
- 3.3.2.4 Der Schiedsrichter-Assistent entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht.
- 3.3.2.5 Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
- 3.3.2.5.1 entscheiden, ob der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
- 3.3.2.5.2 entscheiden, ob in einem sonst guten Aufschlag der Ball bei seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt;
- 3.3.2.5.3 entscheiden, ob ein Spieler einen Ball aufhält;
- 3.3.2.5.4 entscheiden, ob die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
- 3.3.2.5.5 die Dauer des Einschlagens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.3.2.6 Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als *Schlagzähler* fungieren, um bei der Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.
- 3.3.2.7 Eine nach 3.3.2.5-6 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht umgestoßen werden.
- 3.3.2.8 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen des Spielraumes (der Box) fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

3.3.3 Proteste

- 3.3.3.1 Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Einzelwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.
- 3.3.3.2 Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.
- 3.3.3.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.3.4 Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- 3.3.3.5 In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft Protest einlegen.
- 3.3.3.6 Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden.
- 3.3.3.7 Das Regelkomitee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim Board of Directors oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

3.4 SPIELABWICKLUNG

3.4.1 Spielstandansage und -anzeige

- 3.4.1.1 Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder sobald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.
 - 3.4.1.1.1 Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.
 - 3.4.1.1.2 Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufschlagwechsel deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufschlägers nennen.
 - 3.4.1.1.3 Bei Satzende nennt der Schiedsrichter zuerst den Namen des Satzgewinners, dann die von diesem Spieler oder Paar erzielten Punkte und schließlich die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- 3.4.1.2 Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandanzeige, seine Entscheidung durch Handzeichen unterstreichen.
 - 3.4.1.2.1 Wenn ein Punkt erzielt wurde, kann er seine dem betreffenden Spieler oder Paar zugewandte Hand bis Schulterhöhe heben.
 - 3.4.1.2.2 Muss ein Ballwechsel aus irgendeinem Grund wiederholt werden, kann der Schiedsrichter die Hand über den Kopf heben, um anzuzeigen, dass der Ballwechsel beendet ist.
- 3.4.1.3 Der Spielstand und - bei der Wechselmethode - die Zahl der Rückschläge werden in Englisch oder in einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die von beiden Spielern oder Paaren und dem Schiedsrichter akzeptiert wird.
- 3.4.1.4 Der Spielstand muss auf mechanischem oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 3.4.1.5 Wird ein Spieler förmlich verwahrt, wird – neben seinen Spielstand – eine gelbe Karte an das Zählgerät oder in dessen Nähe gelegt.

3.4.2 Spielgerät

- 3.4.2.1 Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.
- 3.4.2.1.1 Wenn möglich, sollte ihnen Gelegenheit gegeben werden, einen Ball oder mehrere Bälle auszusuchen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss dann einer dieser Bälle verwendet werden, der vom Schiedsrichter auf Geratewohl genommen wird.
- 3.4.2.1.2 Wurde kein Ball ausgewählt, bevor die Spieler in den Spielraum (die Box) kommen, muss mit einem Ball gespielt werden, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bällen nimmt.
- 3.4.2.1.3 Wird während des Spiels ein Ball beschädigt, muss er durch einen anderen der vor dem Spiel ausgesuchten Bälle ersetzt werden. Ist kein solcher Ball verfügbar, wird mit einem Ball weitergespielt, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bällen nimmt.
- 3.4.2.2 Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er unabsichtlich so schwer beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden kann. In einem solchen Fall muss der Spieler ihn unverzüglich durch einen anderen ersetzen, den er mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.
- 3.4.2.3 In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt.

3.4.3 Einspielen

- 3.4.3.1 Die Spieler haben das Recht, sich unmittelbar vor Spielbeginn, jedoch nicht in den normalen Pausen, an dem Tisch, der bei ihrem Spiel verwendet wird, bis zu zwei Minuten lang einzuspielen. Die angegebene Einspielzeit kann nur Genehmigung des Oberschiedsrichters verlängert werden.
- 3.4.3.2 Bei einer Spielunterbrechung wegen eines Notfalls kann der Oberschiedsrichter den Spielern nach seinem Ermessen erlauben, an einem beliebigen Tisch zu trainieren, auch an dem des betreffenden Spiels.
- 3.4.3.3 Den Spielern ist ausreichend Gelegenheit zu geben, das zu verwendende Spielmaterial zu prüfen und sich damit vertraut zu machen. Das gibt ihnen jedoch nicht automatisch das Recht, sich mehr als ein paar Ballwechsel lang einzuschlagen, nachdem ein beschädigter Ball oder Schläger ersetzt wurde.

3.4.4 Pausen und Unterbrechungen

- 3.4.4.1 Grundsätzlich wird ein Spiel ohne Unterbrechungen geführt, jedoch hat jeder Spieler das Recht auf
- 3.4.4.1.1 eine Pause von höchstens **1 Minute** zwischen aufeinanderfolgenden Sätzen eines Spiels;
 - 3.4.4.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils **6 Punkten** vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.
- 3.4.4.2 Ein Spieler oder Paar kann eine "Time-out"-Periode (Auszeit) von bis zu einer Minute während eines Spiels verlangen.
- 3.4.4.2.1 In einem Individualwettbewerb können der Spieler, das Paar oder der benannte Berater den Wunsch nach einem Time-out äußern, in einem Mannschaftswettbewerb der Spieler, das Paar oder der Mannschaftskapitän.
 - 3.4.4.2.2 Wenn ein Spieler oder Paar und ein Berater oder Kapitän sich nicht einig sind, ob ein Time-out genommen werden soll, liegt die endgültige Entscheidung in einer Individualkonkurrenz beim Spieler oder Paar, in einer Mannschaftskonkurrenz beim Kapitän.
 - 3.4.4.2.3 Time-out kann nur verlangt werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist; die Absicht wird durch ein „T“-Zeichen mit den Händen angezeigt.
 - 3.4.4.2.4 Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält eine weiße Karte hoch, die er dann auf das Spielfeld des betreffenden Spielers oder Paares legt.
 - 3.4.4.2.5 Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute, wird die Karte entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.
 - 3.4.4.2.6 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern oder Paaren bzw. für sie geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses Einzels oder Doppels hat dann keiner der Spieler / keines der Paare mehr Anspruch auf ein weiteres Time-out.
- 3.4.4.3 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als 10 Minuten gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.

- 3.4.4.4 Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, z.B. Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.
- 3.4.4.5 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person ärztlich behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.
- 3.4.4.6 Die Spieler müssen während des ganzen Einzels oder Doppels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters. Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Time-outs (Auszeiten) dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

3.5 DISZIPLIN

3.5.1 Beratung

- 3.5.1.1 In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.
- 3.5.1.2 Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen. Gehören die Spieler eines Doppels verschiedenen Verbänden an, kann jedoch jeder von ihnen einen Berater benennen, die aber in Bezug auf 3.5.1 und 3.5.2 als Einheit behandelt werden. Falls ein nicht dazu Berechtigter berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box).
- 3.5.1.3 Die Spieler dürfen sich nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen beraten lassen, jedoch nicht zwischen dem Ende der Einspielzeit und dem Beginn des Spiels. Falls ein Berechtigter zu anderen Zeiten berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn zu warnen, dass ein weiterer solcher Verstoß seine Entfernung vom Spielraum (der Box) zur Folge hat.
- 3.5.1.4 Wenn nach einer Warnung im selben Mannschaftskampf oder im selben Spiel eines Individualwettbewerbs jemand unzulässigerweise berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box), und zwar unabhängig davon, ob es sich bei ihm um den zuvor Verwarnten handelt oder nicht.
- 3.5.1.5 In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkommen, wenn er selbst spielen muss, und er kann nicht durch einen anderen Berater ersetzt werden. In einem Individualwettbewerb darf er vor Ende des betreffenden Spiels nicht zurückkommen.
- 3.5.1.6 Weigert sich der fortgeschickte Berater, der Aufforderung nachzukommen oder kommt er vor Ende des Spiels zurück, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.
- 3.5.1.7 Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Kapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebenso wenig soll dadurch die Beratung zwischen einem Spieler und dem Vertreter seines Nationalverbandes oder einem Dolmetscher verhindert werden, die der Erklärung einer Entscheidung dienen soll.

3.5.2 Fehlverhalten

- 3.5.2.1 Spieler und Betreuer sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairen Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen und den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinwegschlagen, gegen den Tisch oder die Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern oder Schiedsrichter-Assistenten.
- 3.5.2.2 Falls ein Spieler oder Betreuer zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könnte.
- 3.5.2.3 Begeht ein Spieler, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen (Ausnahmen: 3.5.2.2 und 3.5.2.5).
- 3.5.2.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.
- 3.5.2.5 Wenn ein Spieler in einem Einzel- bzw. Doppelspiel seinen Schläger wechselt, wenn dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet den Oberschiedsrichter.
- 3.5.2.6 Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den „unschuldigen“ Spieler in einem folgenden Einzel oder Doppel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 3.5.2.7 Begeht ein Betreuer, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, des betreffenden Spiels (Ausnahme: 3.5.2.2)
- 3.5.2.8 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob dieses Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifikation kann für das einzelne Spiel, einen Mannschaftskampf oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte.

- 3.5.2.9 Wird ein Spieler für 2 einzelne Spiele eines Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für diesen Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- 3.5.2.10 Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest eines Wettbewerbs disqualifizieren, der während dieses Wettbewerbs bereits zweimal vom Spielraum (der Box) verwiesen wurde.
- 3.5.2.11 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Verband des Betreffenden gemeldet werden.

3.5.3 Frischkleben

- 3.5.3.1 Zur Befestigung der Beläge auf dem Schlägerblatt dürfen nur selbstklebende Folien (PSA) oder Kleber verwendet werden, die keine verbotenen Lösungsmittel enthalten. Eine Liste verbotener Lösungsmittel ist beim ITTF-Sekretariat erhältlich.
- 3.5.3.2 Bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben sowie bei größeren Pro-Tour-Turnieren werden Schläger auf verbotene Lösungsmittel getestet. Ein Spieler, bei dem festgestellt wird, dass sein Schläger ein solches Lösungsmittel enthält, kann von dieser Veranstaltung disqualifiziert und seinem Heimatverband gemeldet werden.
- 3.5.3.3 Die Schlägerbeläge müssen in einem ordentlich belüfteten Raum bzw. einer entsprechenden Zone auf dem Schläger befestigt werden. Davon abgesehen, ist die Verwendung von Flüssigklebern in der gesamten Spielhalle nicht zulässig.

3.6 AUSLOSUNG FÜR WETTBEWERBE NACH DEM K.O. – SYSTEM

3.6.1 Freilose und Qualifikanten

- 3.6.1.1 Die Zahl der Rasterplätze in der ersten Hauptrunde eines nach dem K.O. - System ausgetragenen Wettbewerbs muss einer Potenz von 2 (also 4, 8, 16, 32, usw.) entsprechen.
 - 3.6.1.1.1 Ist die Zahl der Meldungen kleiner als die der Plätze, so müssen in der ersten Runde genügend Freilose eingebaut werden, damit die geforderte Anzahl erreicht wird.
 - 3.6.1.1.2 Ist die Zahl der Meldungen größer als die der Plätze, muss eine Qualifikation vorgeschaltet werden, und zwar so, dass die Zahl der Qualifikanten und die der direkt qualifizierten Nennungen zusammen die erforderliche Anzahl ergeben.
- 3.6.1.2 Freilose müssen möglichst gleichmäßig über die gesamte erste Runde verteilt werden. Dabei sind Freilose zunächst den Gesetzten – in der Reihenfolge, wie gesetzt wurde – zu geben.
- 3.6.1.3 Qualifikanten müssen möglichst gleichmäßig in den Hälften, Viertel, Achtel oder Sechzehntel gelost werden.

3.6.2 Setzen nach der Rangliste

- 3.6.2.1 Innerhalb eines Wettbewerbs sind die Nennungen mit den höchsten Ranglistenplätzen zu setzen, damit sie erst in den abschließenden Runden aufeinandertreffen.
- 3.6.2.2 Die Zahl der zu Setzenden darf die Zahl der Nennungen in der ersten Hauptrunde des Wettbewerbs nicht übersteigen.
- 3.6.2.3 Die an Nr.1 zu setzende Nennung wird auf den obersten Platz der ersten, die an Nr. 2 zu setzende Nennung wird auf den untersten Platz der zweiten Hälfte gesetzt; alle anderen zu setzenden Nennungen werden jedoch wie folgt auf die bestimmte Plätze des Rasters gelost:
 - 3.6.2.3.1 die als Nr. 3 und Nr. 4 zu setzenden Nennungen werden auf den untersten Platz der ersten und den obersten Platz der zweiten Hälfte des Rasters gelost;
 - 3.6.2.3.2 die als Nr. 5 bis 8 zu setzenden Nennungen werden auf die untersten Plätze der ungeraden sowie auf die obersten Plätze der geraden Viertel gelost;
 - 3.6.2.3.3 die als Nr. 9 bis 16 zu setzenden Nennungen werden auf die untersten Plätze der ungeraden sowie auf die obersten Plätze der geraden Achtel gelost;
 - 3.6.2.3.4 die als Nr. 17 bis 32 zu setzenden Nennungen werden auf die untersten Plätze der ungeraden sowie auf die obersten Plätze der geraden Sechzehntel gelost.

- 3.6.2.4 In einem Mannschaftswettbewerb nach dem K.O. – System hat nur die jeweils am höchsten eingestufte Mannschaft eines Verbandes Anspruch auf Setzen nach der Rangliste.
- 3.6.2.5 Das Setzen nach der Rangliste basiert auf der letzten von der ITTF veröffentlichten Rangliste.
- 3.6.2.5.1 Kommen alle zu setzenden Nennungen aus Verbänden des gleichen Kontinentalverbandes, so ist dessen zuletzt veröffentlichte Rangliste vorrangig.
- 3.6.2.5.2 Kommen alle zu setzenden Nennungen aus dem gleichen Verband, so ist dessen zuletzt veröffentlichte Rangliste vorrangig.

3.6.3 Setzen nach Aufstellung der Verbände

- 3.6.3.1 Nennungen aus dem gleichen Verband sind, soweit möglich, so voneinander zu trennen, dass sie erst in den abschließenden Runden des Wettbewerbs aufeinander treffen.
- 3.6.3.2 Ein Verband muss seine gemeldeten Spieler und Paare der Spielstärke nach aufführen. Etwaige Spieler der zum Setzen verwendeten Rangliste sind, in der Reihenfolge dieser Liste, zuerst aufzuführen.
- 3.6.3.3 Die als Nr. 1 und 2 aufgeführten Nennungen werden in verschiedene Hälften, die an Nr. 3 und 4 aufgeführten werden in andere Viertel als die ersten beiden gelost.
- 3.6.3.4 Die von 5 bis 8 aufgeführten Nennungen werden so gleichmäßig wie möglich in andere Achtel als die ersten vier gelost.
- 3.6.3.5 Die von 9 bis 16 aufgeführten Nennungen werden so gleichmäßig wie möglich in andere Sechzehntel als die höher eingestufte Spieler oder Paare gelost und so weiter, bis alle Nennungen verteilt sind.
- 3.6.3.6 Ein aus Spielern verschiedener Verbände gebildetes Herren- oder Damendoppel wird für den Verband berücksichtigt, dem der in der Welt-rangliste oder – falls keiner der beiden Spieler darin geführt wird – in der entsprechenden Erdteilrangliste höher eingestufte Spieler angehört. Ist keiner der beiden Spieler in einer solchen Liste aufgeführt, wird die Paarung für den Verband berücksichtigt, dessen Mannschaft in der entsprechenden Weltrangliste für Mannschaften höher eingestuft ist.
- 3.6.3.7 Ein Gemischtes Doppel aus Spielern verschiedener Verbände wird für den Verband berücksichtigt, dem der Herr angehört.
- 3.6.3.8 In einem Qualifikationswettbewerb werden die Nennungen eines Verbandes - bis zur Zahl der Qualifikationsgruppen - in getrennte Gruppen eingelost, und zwar so, dass die Qualifikanten soweit wie möglich nach den Grundsätzen unter 3.6.3.3-5 voneinander getrennt werden.
- 3.6.3.9 Ein Verband kann Spieler unter seiner Zuständigkeit für beliebige Einzelkonkurrenzen nominieren, für die sie qualifiziert sind. Ist jedoch ein Spieler berechtigt, einen anderen Verband zu vertreten, so kann er sich von diesem nominieren lassen.

3.6.4 Änderungen

- 3.6.4.1 Eine bereits fertige Auslosung kann nur mit Zustimmung der verantwortlichen Turnierleitung und gegebenenfalls mit dem Einverständnis der Vertreter der direkt betroffenen Verbände geändert werden.
- 3.6.4.2 Die Auslosung darf nur geändert werden, um Irrtümer und echte Missverständnisse bei der Übermittlung und Annahme einer Meldung zu korrigieren, um eine deutliche Unausgewogenheit zu beseitigen (siehe 3.6.5), oder um zusätzliche Spieler oder Paare einzufügen (siehe 3.6.6).
- 3.6.4.3 Abgesehen von notwendigen Streichungen, darf die Auslosung nach Spielbeginn in dem betreffenden Wettbewerb nicht geändert werden; ein Qualifikationswettbewerb kann im Sinne dieser Bestimmung als separate Konkurrenz angesehen werden.
- 3.6.4.4 Außer im Falle seiner Disqualifikation darf ein Spieler nur mit seinem Einverständnis aus der Auslosung gestrichen werden. Diese Einwilligung muss entweder der Spieler, falls er anwesend ist, persönlich geben oder sein bevollmächtigter Vertreter, wenn er selbst abwesend ist.
- 3.6.4.5 Keine Änderung darf bei einem Doppel erfolgen, wenn beide Partner anwesend und spielfähig sind. Verletzung, Krankheit oder Abwesenheit eines Partners können dagegen als rechtfertigende Gründe für eine Änderung akzeptiert werden.

3.6.5 Neuauslosung

- 3.6.5.1 Abgesehen von den Ausnahmen unter 3.6.4.2, 3.6.4.5 und 3.6.5.2 darf ein Spieler nicht von einem Platz der Auslosung auf einen anderen umgesetzt werden. Falls aus irgendeinem Grund die Auslosung zu unausgewogen ist, muss der Wettbewerb, falls irgend möglich, völlig neu ausgelost werden.
- 3.6.5.2 Beruht die Unausgewogenheit auf dem Ausfall mehrerer gesetzter Spieler oder Paare im selben Abschnitt des Rasters, so kann ausnahmsweise wie folgt verfahren werden: Die verbleibenden gesetzten Spieler oder Paare werden nach ihrer Rangfolge neu nummeriert und, soweit möglich, neu auf die Setzungsplätze gelost, wobei, soweit durchführbar, die Erfordernisse des Setzens nach Aufstellung der Verbände zu berücksichtigen sind.

3.6.6 Nachträgliche Aufnahme von Nennungen

- 3.6.6.1 Nach Ermessen der verantwortlichen Turnierleitung und mit Zustimmung des Oberschiedsrichters können Spieler, die zunächst nicht in der Auslosung enthalten sind, nachträglich aufgenommen werden.
- 3.6.6.2 Zuerst werden auf etwaige freie Setzungsplätze in Rangfolge die stärksten neuen Spieler oder Paare gelost. Alle weiteren Spieler oder Paare sind auf die durch Ausfall oder Disqualifikation freigewordenen Plätze zu losen, danach auf Freilose (außer solchen gegenüber von gesetzten Spielern oder Paaren).
- 3.6.6.3 Spieler oder Paare, die bei einer Aufnahme in die ursprüngliche Auslosung nach der Rangliste gesetzt worden wären, dürfen nur auf freie Setzungsplätze gelost werden.

3.7 DURCHFÜHRUNG VON VERANSTALTUNGEN

3.7.1 Berechtigung

- 3.7.1.1 Sofern die Satzung beachtet wird, kann jeder Verband offene, beschränkte oder Einladungsturniere in seinem Gebiet durchführen und genehmigen oder Länderkämpfe veranstalten.
- 3.7.1.2 Ein Verband kann in jeder Saison ein von ihm durchgeführtes offenes Erwachsenen-, Jugend- und Seniorenturnier als seine Offenen Internationalen Meisterschaften der Erwachsenen bzw. der Jugend bzw. der Senioren benennen. Ein Spieler darf an solchen Meisterschaften nur mit Erlaubnis seines Verbandes teilnehmen, die jedoch nicht ohne triftige Gründe verweigert werden darf.
- 3.7.1.3 An einem beschränkten oder Einladungsturnier dürfen Spieler nur mit Zustimmung ihrer Verbände teilnehmen, es sei denn, die ITTF oder – wenn alle Spieler vom gleichen Erdteil kommen – der zuständige Kontinentalverband hat eine generelle Zustimmung erteilt.
- 3.7.1.4 Von ihrem Verband gesperrte Spieler dürfen nicht an internationalen Veranstaltungen teilnehmen.
- 3.7.1.5 Welttitel dürfen für eine Veranstaltung nur mit Erlaubnis der ITTF, Erdteittitel nur mit Erlaubnis des zuständigen Kontinentalverbandes verwendet werden.

3.7.2 Vertretung

- 3.7.2.1 Vertreter aller Verbände, deren Spieler an einer Offenen Internationalen Meisterschaft teilnehmen, dürfen bei der Auslosung anwesend sein. Sie müssen bei allen Änderungen der Auslosung oder Protestentscheiden, die ihre Spieler direkt betreffen könnten, gehört werden.
- 3.7.2.2 Ein Gastverband ist berechtigt, mindestens einen Vertreter für die Turnierleitung eines Länderkampfes zu benennen, an dem er teilnimmt.

3.7.3 Meldungen

- 3.7.3.1 Meldeformulare für Offene Internationale Meisterschaften sind allen Verbänden spätestens zwei Kalendermonate vor Veranstaltungsbeginn und spätestens einen Kalendermonat vor Meldeschluss zuzuschicken.
- 3.7.3.2 Alle Meldungen der Verbände für offene Turniere müssen akzeptiert werden. Der ausrichtende Verband ist jedoch berechtigt, Spieler an Qualifikationsrunden teilnehmen zu lassen. Bei der Entscheidung dieser Zuweisung muss der ausrichtende Verband die einschlägigen Ranglisten der ITTF und der Kontinentalverbände sowie die spielstärke-mäßige Aufstellung der Nennungen durch den betreffenden Verband berücksichtigen.

3.7.4 Konkurrenzen

- 3.7.4.1 Offene Internationale Meisterschaften müssen folgende Konkurrenzen umfassen: Herreneinzel, Dameneinzel, Herrendoppel und Damendoppel. Darüber hinaus können ausgetragen werden: Gemischtes Doppel sowie internationale Mannschaftswettbewerbe für Mannschaften, die Verbände vertreten.
- 3.7.4.2 Bei Welttitelwettbewerben müssen die Spieler in Junioren-, Jugend- und Schülerkonkurrenzen am 31. Dezember unmittelbar vor Beginn des Kalenderjahres, in dem die Veranstaltung stattfindet, unter 21 bzw. unter 18 bzw. unter 15 Jahre alt sein. Für die entsprechenden Konkurrenzen anderer Veranstaltungen werden diese Altersgrenzen empfohlen.
- 3.7.4.3 Es wird empfohlen, Mannschaftskämpfe bei Offenen Internationalen Meisterschaften in einem der in 3.7.6 aufgeführten Systeme auszutragen; das jeweilige System ist im Meldeformular anzugeben.
- 3.7.4.4 Die Hauptrunden der Einzel- und Doppelkonkurrenzen werden nach dem K.O. - System gespielt. Mannschaftswettbewerbe und Qualifikationsrunden für Einzel und Doppel können jedoch entweder nach dem K.O. - oder nach dem Gruppensystem ausgetragen werden.

3.7.5 Gruppenwettbewerbe

- 3.7.5.1 In einem Gruppenwettbewerb spielt jedes Mitglied der Gruppe gegen jedes andere. Für den Sieg gibt es 2, für eine Niederlage in einem ausgetragenen Spiel 1 und für eine Niederlage in einem nicht ausgetragenen oder abgebrochenen Spiel 0 Punkte. Die Rangfolge wird zunächst durch die Zahl der erreichten Punkte bestimmt.
- 3.7.5.2 Haben zwei oder mehr Gruppenmitglieder die gleiche Anzahl von Punkten errungen, so entscheidet über ihre Platzierung untereinander in dieser Reihenfolge: die Punktzahl, dann das Spiel- (in einem Mannschaftswettbewerb), das Satz- und schließlich das Ballverhältnis. Dabei werden nur die Spiele der betroffenen Mannschaften untereinander berücksichtigt.
- 3.7.5.3 Wenn in irgendeiner Phase der Berechnungen die Position von Gruppenmitgliedern bestimmt wurde, während andere noch gleich sind, so werden die Ergebnisse der Spiele dieser Mitglieder für alle weiteren nach 3.7.5.1 und 3.7.5.2 erforderlichen Berechnungen nicht mehr berücksichtigt.
- 3.7.5.4 Ist es nicht möglich, bei Gleichstand die Platzierung nach 3.7.5.1 - 3 zu bestimmen, so wird sie durch das Los entschieden.

- 3.7.5.5 In den Qualifikationsstufen bei Welt- und Olympischen Titelwettbewerben sowie Offenen Internationalen Meisterschaften werden die Spieler in Gruppen gelost und in absteigender Ordnung ihrer aktuellen Weltranglistenplätze in Gruppenpositionen eingewiesen. Dabei ist die Trennung nach Verbänden soweit wie möglich zu beachten.
- 3.7.5.6 Sofern nicht von der Jury anders festgelegt, findet das letzte Spiel in der Gruppe zwischen den Spielern mit den Platzziffern 1 und 2 statt, wenn sich 1 Spieler qualifiziert. Bei 2 Qualifikanten tragen die Nummern 2 und 3 das letzte Spiel aus, usw.

3.7.6 Mannschaftsspielsysteme

- 3.7.6.1 3 Gewinnspiele (5 Einzel)
- 3.7.6.1.1 Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern.
- 3.7.6.1.2 Die Spielreihenfolge lautet:
A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X.
- 3.7.6.2 3 Gewinnspiele (4 Einzel und 1 Doppel)
- 3.7.6.2.1 Eine Mannschaft besteht aus 2, 3 oder 4 Spielern.
- 3.7.6.2.2 Die Spielreihenfolge lautet:
A-X, B-Y, Doppel, A-Y, B-X.
- 3.7.6.3 4 Gewinnspiele (6 Einzel und 1 Doppel)
- 3.7.6.3.1 Eine Mannschaft besteht aus 3, 4 oder 5 Spielern.
- 3.7.6.3.2 Die Spielreihenfolge lautet:
A-Y, B-X, C-Z, Doppel, A-X, C-Y, B-Z.
- 3.7.6.4 5 Gewinnspiele (9 Einzel)
- 3.7.6.4.1 Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern.
- 3.7.6.4.2 Die Spielreihenfolge lautet:
A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, B-Z, C-X, A-Y.

3.7.7 Verfahren bei Mannschaftskämpfen

- 3.7.7.1 Alle Spieler werden aus denen ausgewählt, die für den Wettbewerb gemeldet wurden.
- 3.7.7.2 Vor einem Kampf wird das recht, A, B, C oder X, Y, Z zu wählen, durch Los entschieden. Dann geben die Kapitäne dem Oberschiedsrichter oder seinem Vertreter ihre Mannschaftsaufstellung bekannt und fügen dem Namen jedes Einzelspielers den betreffenden Buchstaben hinzu.
- 3.7.7.3 Die Doppelpaarungen brauchen erst nach Ende des unmittelbar vorausgehenden Einzels benannt zu werden.
- 3.7.7.4 Ein Spieler, der mehrere Spiele hintereinander bestreiten muss, kann eine Pause von bis zu 5 Minuten zwischen solchen Spielen verlangen.
- 3.7.7.5 Ein Mannschaftskampf ist beendet, wenn eine Mannschaft den Siegpunkt (= die Mehrheit der möglichen Spiele) errungen hat.

3.7.8 Ergebnisse

- 3.7.8.1 Der ausrichtende Verband muss dem ITTF-Sekretariat und dem Sekretär des betreffenden Erdteilverbandes so bald wie möglich nach Ende der Veranstaltung, jedoch spätestens 7 Tage danach, die detaillierten Ergebnisse (einschließlich der genauen Satzresultate) zuschicken von: Länderkämpfen, sämtlichen Runden von Erdteil- und Offenen Internationalen Meisterschaften sowie von den Schlussrunden Nationaler Meisterschaften.

3.7.9 Fernsehen

- 3.7.9.1 Die Fernsehübertragung von Veranstaltungen außer Welt-, Erdteil- oder Olympischen Titelwettbewerben darf nur mit Zustimmung des Verbandes ausgestrahlt werden, in dessen Gebiet die Sendung gemacht wurde.
- 3.7.9.2 Die Teilnahme an einer internationalen Veranstaltung bedeutet automatisches Einverständnis des für die ausländischen Spieler zuständigen Verbands mit der Fernsehübertragung dieser Veranstaltung. Bei Welt-, Erdteil- oder Olympischen Titelwettbewerben wird dieses Einverständnis für alle Live- und aufgezeichneten Sendungen während der Meisterschaften und innerhalb eines Kalendermonats danach vorausgesetzt.

3.8 INTERNATIONALE SPIELBERECHTIGUNG

- 3.8.1 Die folgenden Bestimmungen gelten bei Welt-, Erdteil- und Olympischen Titelwettbewerben sowie für Mannschaftswettbewerbe bei Offenen Internationalen Meisterschaften.
- 3.8.2 Ein Spieler darf einen Verband nur dann vertreten, wenn er Staatsbürger des Landes ist, in dem dieser Verband zuständig ist. *Ausnahme:* Ein Spieler, der am 31.08.1997 nach Geburt oder Wohnsitz berechtigt war, einen Verband zu vertreten, dessen Staatsbürgerschaft er nicht besaß, kann diese Spielberechtigung behalten.
- 3.8.2.1 Ein Spieler, der gleichzeitig mehr als eine Staatsbürgerschaft besitzt, kann wählen, welchen der betreffenden Verbände er vertreten will.
- 3.8.2.2 Haben Spieler mehrerer Verbände dieselbe Staatsbürgerschaft, so kann jeder der Verbände seine eigenen Zusatzbestimmungen zur Spielberechtigung erlassen.
- 3.8.3 Ein Spieler darf innerhalb von 3 Jahren nicht verschiedene Verbände vertreten.
- 3.8.4 Ein Spieler gilt bereits dann als Repräsentativspieler eines Verbandes, wenn er nominiert wird und die Nominierung annimmt, unabhängig davon, ob er tatsächlich spielt oder nicht. Als Datum der Vertretung gilt das der Nominierung oder das des tatsächlichen Spielens, je nachdem, was später liegt.
- 3.8.5 Auf Verlangen des Oberschiedsrichters muss ein Spieler oder sein Verband die Spielberechtigung dokumentarisch nachweisen.
- 3.8.6 Ein Verband darf sich von einem Spieler vertreten lassen, der dazu berechtigt, aber im Gebiet eines anderen Verbands ansässig ist. Voraussetzung ist jedoch, dass der Spieler von dem letztgenannten Verband weder gesperrt noch ausgeschlossen wurde.
- 3.8.7 Einsprüche in Fragen der Spielberechtigung werden an das *Executive Board* (Vorstand) verwiesen. Dessen Entscheidung ist endgültig.