



Informationen für Schiedsrichter

(Briefing, ohne SR-Assistent)

EINHEITLICHKEIT!

Wenn wir als SR unsere **Aufgaben** (Überwachung der Einhaltung und Durchsetzung der Regeln) erfüllen wollen, so kann dies nur funktionieren, wenn wir in unseren **Aktionen/Reaktionen** den **Spielern/Coaches**, dem Publikum sowie den Medien gegenüber eine **Einheit** bilden.

Es ist klar, dass jeder SR sein eigenes Temperament und seine persönliche Note ins Spiel bringt. Dies sollte jedoch nicht dazu führen, dass in einem Spiel dem Spieler/Coach so manches durchgelassen und im nächsten Spiel (**mit anderem SR**) alles regelkonform sowie disziplinar gewürdigt wird.

Diese **Uneinheitlichkeit verunsichert** und schafft **Enttäuschung** bei **Spielern/Coaches**. Sie kann zur Folge haben, dass dadurch der **Spielverlauf** oder gar das **Verhalten** der Spieler **negativ beeinflusst** wird, womit das Spannungsbarometer auf "**Aggression**" steigt,

UND DAS WOLLEN WIR NICHT!

Wir wollen/sollen mit unserer Arbeit den Spielern/Coaches und Zuschauern **garantieren**, dass in **jedem Spiel**, in **jeder Box** die **gleichen Regeln gelten** und die **gleichen Fehler geahndet** werden.

Dies führt zu mehr **Sicherheit** für alle Beteiligten und fördert einen **harmonischen Spielverlauf**.

Seid einheitlich in Bezug auf

- **Auslosung** (erster Auf-/Rückschläger bzw. Seitenwahl),
- Ankündigung des **nächsten Aufschlägers** (auch) mittels Handzeichen,
- Überprüfung der **Korrektheit** bzw. seid überzeugt bezüglich des korrekten **Aufschlages**,
- **Anzählen** eines unkorrekten Aufschlages,
- **Ahndung** eines Spielers für unsportliches Benehmen,
- **Beobachtung und Verwarnung**, ggf. Wegschicken des/der Coaches,
- **Ankündigung** eines "Let" (Wiederholung) plus **Handzeichen**,
- Zeigen der **weißen** (auf die richtige Tischhälfte legen), **gelben, gelb/roten bzw. roten Karten**,
- **Ankündigung** von Spiel-/Satzbeginn und Spiel-/Satzende,

kurz: in allen wichtigen Entscheidungen und Anweisungen.





Einheitlichkeit heißt, dass **wir alle in ähnlichen Situationen gleich agieren/ reagieren sollten, und zwar:**

1. **Vor dem Spiel**
2. **Während dem Spiel**
3. **Nach dem Spiel**

1. Vor dem Spiel

- **Kontrolle:** Weiße/gelbe/rote Karten/Stoppuhr/Netzlehre – Plastik- und 100 g Netzlehre/ Chip/Schreibgerät/Papier für Notizen (Auf- oder Rückschläger)/SR-Zettel – Spielunterlage/Belagstabelle/Starterliste mit Rückennummern.
- SR-Zettel bei der Turnierleitung holen, Ballschachtel mit 3 Bällen oder sortiert nach selektierter Vorwahl (außerhalb der Box) der Spieler.

1.1. Kontrolle der Box

- **Der Spielraum** muss **sauber** sein (keine leeren Flaschen, vergessene Handtücher oder andere liegengebliebene Gegenstände).
- **Wasser** auf dem Tisch oder in der Box muss **weggewischt** werden (**Unfälle!**).
- **Zählgerät** auf **blank** gestellt.
- **Netzkontrolle** (Höhe und Spannung **vor jedem Spiel** prüfen).
- Alle **Umrandungen** (Banden) **geschlossen** und ausgerichtet.
- **Keine Handtücher** über der Boxenumrandung oder am Untergestell des Tisches **hängend** (regelkonform im Handtuchhalter).
- **Sporttaschen** sowie **Wasserflaschen** müssen **außerhalb** der Box aufbewahrt werden (z. B. beim Coach).

1.2. Begrüßung der Spieler

- Begrüßt die Spieler mit **Handschlag**.
- Fordert sie auf, falls sie noch den Trainingsanzug tragen, sich in der Spielkleidung (kurzärmeliges oder ärmelloses Hemd/Leibchen sowie Röckchen oder Shorts) zum Einspielen zu begeben - **keine weitere Verzögerung nach der Einspielzeit!**

1.3. Bekleidungskontrolle

(Beachte: nicht in allen LTTV gleiche Vorgaben!)

- Gegnerischen Spieler/ Paare müssen deutlich **unterschiedliche Leibchen-Farben** tragen. Ist dies nicht der Fall, muss ein **Spieler/ Paar wechseln**; weigern sich beide Spieler/ Paare zu wechseln, muss das Los entscheiden. **Beachte:** in der **ÖTTV Bundesliga** hat der Heimverein das Vorrecht auf die Stammbekleidung!
- Kontrolliert, ob die richtigen Rückennummern (**int. die Spielernamen**) getragen werden.





- **Leibchen** und **Shorts** müssen dem Reglement entsprechen und dürfen **keine unerlaubte Werbung** (für Alkohol, Tabakwaren, Drogen etc.) oder **anstößige Aufschriften** enthalten.
- Die Hauptfarbe der Sportbekleidung muss sich eindeutig von der Farbe des Balles unterscheiden, **glänzende Gegenstände oder Verzierungen, die den Gegner stören, dürfen nicht getragen werden** (definitive Entscheidung liegt beim OSR).

1.4. Schlägerkontrolle (in ÖTTV Bundesliga in der Box, int. in Call Area)

- Vergleicht die Beläge mit der aktuellen Belagsliste: sie müssen **durchgehend unbeschädigt**, schwarz bzw. nicht schwarz und **nicht reflektierend** (matt) sein sowie das ITTF-Logo bzw. die Nummer so nahe wie möglich in der Nähe des Griffes aufweisen.
- Wird ein Schläger von einem **Penholder-Spieler** nur auf der einen Seite zum Schlagen benutzt, so kann die **andere Seite** mit der entsprechenden **anderen Farbe (leuchtend rot oder schwarz) bemalt** sein, jedoch **nicht reflektierend**.
- **Belagstoleranz** an den Rändern **bis zu + / - 2 mm** über bzw. weniger als das Schlägerblatt, **Marke** und **Typ des Belages** müssen jedoch **vollständig lesbar sein**.
- Im Zweifelsfall den **OSR** rufen.
- Das **Kleben** (mit legalen Klebern nur im vorgesehenen Klebebereich erlaubt) ist in der **ganzen Halle verboten!** Zuwiderhandelnde müssen dem **OSR gemeldet** werden.
- Wird ein **Schläger während dem Spiel unabsichtlich so beschädigt**, dass er nicht mehr den Bestimmungen entspricht, so liegt es in der Verantwortung des Spielers, das Spiel mit einem legalen **Ersatzschläger unverzüglich** fortzusetzen - kein Kleben, **keine Spielunterbrechung!** Der Ersatzschläger muss dem SR und dem/den Gegner/n gezeigt werden und auch alle Parameter der Schlägerkontrolle erfüllen.

1.5. Auslosung (für ersten Auf-/Rückschläger bzw. Seitenwahl)

- Die Auslosung muss **vor der 2-minütigen Einspielzeit** stattfinden.
- Einen **Chip aufwerfen** und mit der **Hand auffangen** (nicht auf den Tisch fallen lassen und nicht nochmals umdrehen, z.B. auf den anderen Handrücken), dann den **Gewinner** seine **Wahl treffen** lassen (Auf-, Rückschlag oder Seitenwahl) und den **1. Aufschläger** (im Doppel auch den Rückschläger) **auf dem SR-Zettel** mit der entsprechenden **Seite** (z. B. **R oder L**) vermerken.

Beachte: der **Verlierer** des Loses hat das **Recht**, die **Seite** (**oder**, falls die vom Gewinner gewählt wurde, den **Auf- oder Rückschlag**) zu wählen.

- Den Spielern den **Spielball geben** und sie informieren, dass ab jetzt die **2 Minuten** Einspielzeit zu laufen beginnen, **Stoppuhr** starten - nach 2 Minuten "**Zeit**" rufen.





- Danach ohne Verzögerung (keine Beratung mehr nach dem Einspielen) das Spiel beginnen.

1.6. Spielbeginn

- Achtet darauf, dass ihr die **Ansagen korrekt** (und mit lauter Stimme) macht, nämlich:
 „**A gegen X** (nur bei Spielbeginn, Spieler- bzw. Mannschaftsnahmen),
1. Satz, Aufschlag A / X; 0 - 0“ („Null - Null“, nicht „Null zu Null“!),
 mit Handbewegung zum ersten Aufschläger.

Für die Gesamtübersicht bzgl. „richtiger“ Ansagen, Zählweise, Handzeichen, Handhabung des Zählgerätes etc. sei an dieser Stelle auf die „Zählweise“ auf der ÖTTV Homepage (Service->Dokumente) verwiesen!

2. Während dem Spiel

2.1. Verhalten des Schiedsrichters

Zeigt den Spielern, dass ihr (in **jedem Moment**) **aufmerksam** seid, indem ihr:

- Eine entsprechende **Körperhaltung** einnehmt.
- Deutliche **Handzeichen** gebt.
- "**Let**" (Wiederholung): über Kopfhöhe gestreckten Arm.
- **Aufschlag: Kein Verdecken des Balles vor dem Rückschläger.**
- Die erzielten **Punkte, Wiederholungen (Lets), Verwarnungen/Strafen**, den **nächsten Aufschläger** und **Seitenwechsel** etc. **unverzüglich und bestimmt anzeigt** und dabei **mit lauter und deutlicher Stimme** spricht.
- Auch **zwischen den Ballwechseln** „im Geschehen bleibt“ (Beobachtung des **Verhaltens** der Spieler/Coaches).
- Beim **Doppel steht** (Überprüfen der Mittellinie beim Aufschlag).





2.2. Der Aufschlag

Beobachtet den **Aufschlag** gut und überprüft ihn auf seine **Korrektheit!**

- Falls ein Spieler **zweifelhafte Aufschläge** ausführt, die durch den SR nicht zu überprüfen sind (z. B. Sicht durch den Körper verdeckt) kann ein Spieler **einmal mündlich verwarnt** (ohne gelbe Karte!) und darauf aufmerksam gemacht werden, dass er seinen Aufschlag **so ausführen muss**, dass der **SR von der Korrektheit des Aufschlages überzeugt sein kann**.
- Bei jedem **weiteren Zweifel** müssen die Aufschläge als **Fehler gezählt** werden (Punkt für den Gegner).
- Falls ihr in **Sachen Aufschlagregel** nicht sicher seid, lest sie vor eurem Einsatz noch einmal im Handbuch (**Nummerierung 2.6.x**) nach, denn es ist wichtig, dass wir gerade in diesem Punkt **einheitliches Handeln** zeigen.
- **Falsche Aufschläge müssen sofort** (keine mündliche Verwarnung!) **angezählt werden** (Punkt für den Gegner). Für den SR-Bericht müssen die falschen Aufschläge notiert werden, ebenso der Grund der falschen Aufschläge (gleich bei nächster Gelegenheit, wie z. B. in der darauffolgenden Satz- oder Spielpause, notieren!).

2.3. Zeitnehmung und Spiel nach der Wechselmethode („Zeitspiel“)

Seid **während des ganzen** Spiels mit eurer Stoppuhr "**verbunden**", so dass ihr am Schluss die **effektive Spielzeit** (= „**Netto-Spielzeit**“) auf der Uhr habt - bei hohem Punktestand könnte es sonst zu einem **ungerechtfertigten "Zeitspiel"** führen.

- **Stoppt die Zeit**, wenn der **Ball aus der Box** fliegt und während der "**Handtuch-**" oder anderer **erlaubter Pausen**.
- Falls nach **10 Minuten Netto-Spielzeit** weniger als **18 Punkte gespielt sind**, wird **unverzüglich** die **Wechselmethode** eingeführt:
Spiel unterbrechen (OSR rufen, der ggf. einen **Schlagzähler** in die **Box schickt**).
- Ab **18 gespielten Punkten und 10 Minuten Nettospielzeit** lasst ihr die Uhr weiterlaufen, **kein Handlungsbedarf**.
- Die **Wechselmethode** kann auch zu **irgendeinem früheren Zeitpunkt** eingeführt werden, vorausgesetzt, dass **beide Spieler/Paare damit einverstanden** sind.
- **Einmal eingeführt** muss sie **bis zum Spielende** angewandt/weitergeführt werden.
- Bei Zweifeln: Vor dem Einsatz das Spiel nach der Wechselmethode nochmals im Handbuch (**Nummerierung 2.15.x**) nachlesen.





2.4. **Verhalten der Spieler - Verwendung der gelben/roten Karten**
(im SR-Bericht vermerken!)

Achtet darauf, dass während des gesamten Spielverlaufs in der Box eine **sportliche Atmosphäre** herrscht. Dies soll nicht heißen, dass absolute Ruhe gefordert ist. **Emotionen** gehören zum Sport und **dürfen gezeigt werden! Freude, Enttäuschung sind erlaubte Gefühlsäußerungen**; wenn ausgelebte Gefühle aber darauf abzielen, den Gegner oder den Spielverlauf zu **beeinflussen**, wenn **Aggressionen** hochkommen und **unser Sport in Misskredit gerät, müssen wir eingreifen!**

- Beim **1. Vorkommnis**: **gelbe** Karte (Verwarnung).
- Beim **2. Vorkommnis**: **gelbe/rote** Karte und **ein Punkt** für den Gegner.
- Beim **3. Vorkommnis**: **gelbe/rote** Karte und **zwei Punkte** für den Gegner.

und **spätestens jetzt den OSR rufen** (ggf. Disqualifikation)

Beachte!

Strafpunkte, die **zwischen zwei Sätzen** vergeben werden, sind auf den nächsten Satzbeginn zu **übertragen** (der Satz beginnt z. B. mit 0:1 oder 0:2).

2.5. **Regeln für „die Bank“- Verwendung der gelben und roten Karten**
(im SR-Bericht vermerken)

- Ein Spieler/Pair darf jederzeit, **außer während der Ballwechsel und soferne keine weitere Spielverzögerung erfolgt**, beraten werden.
- Im **Mannschaftskampf** kann der Spieler **von jeder beliebigen Person** beraten werden, **die zum Spielraum (der Box) zugelassen ist**.
- Erteilt die „Bank“ zu **unerlaubten Zeiten Ratschläge** (auch Handzeichen), zeigt der SR die **gelbe Karte** und **verwarnt** die „Bank“.
- Falls jemand von der „Bank“ im **selben (gesamten) Mannschaftsspiel erneut unerlaubte Ratschläge** erteilt, zeigt der SR **sofort die rote Karte** und **fordert den Betreffenden** auf, den **unmittelbaren Spielbereich** zu **verlassen** (der frei gewordene Platz auf der Bank bleibt dann leer!).
- Falls ein Coach/Spieler dieser Aufforderung **nicht nachkommen will** ist das **Spiel zu unterbrechen** und sofort der **OSR** zu rufen.
- Falls ein Coach/Spieler die rote Karte erhält, ist dies dem OSR (bei der nächst besten Gelegenheit) mitzuteilen.



2.6. Spielunterbrechungen und Time-out

Unterbrecht das Spiel:

- Bei Situationen wie: **fremder Ball** (oder andere Gegenstände) **in der Box, Umstürzen** der **Umrandung** oder anderer **außerordentlicher Störeffekte** (offensichtliche Störung eines Spielers durch z. B. ein Blitzlicht, störende Lärmentwicklung usw.).
- Bei **Verletzung** eines **Spielers** während dem Spiel muss es **sofort unterbrochen** und der **OSR** gerufen werden (max. 10 Minuten Verletzungspause).
- **Bluten in der Box - Fortsetzung** des Spieles **erst**, wenn alle **Blutungen gestillt** und die **Blutspuren entfernt** worden sind!
- **Bei einem Time-out:** Jeder Spieler/jedes Paar hat während **einem Spiel** die Möglichkeit, **eine** erlaubte Pause von **maximal 1 Minute** zu verlangen. **Spieler und Coaches** können ein Time-out fordern (z. B. **indem sie mit den Händen ein "T" formen**). Wenn ein Coach ein Time-out verlangt, so liegt die **endgültige Entscheidung im Mannschaftsspiel nicht beim Spieler**, dem Time-out nachzukommen.
- **Während des Time-outs** wird die **offizielle Spielzeit gestoppt**.
- **Variante 1:** Die **weiße Karte** wird auf der Seite des betreffenden Spielers in die **Höhe (über Kopfhöhe des SR) gehalten** - SR bleibt sitzen.
- **Variante 2:** Die **weiße Karte** wird auf der Seite des betreffenden Spielers kurz in die **Höhe (über Kopfhöhe des SR) gehalten** - danach wird sie oder ein anderer geeigneter Marker **auf die Mittellinie der Spielfeldhälfte** des **betreffenden Spielers** gelegt, der das Time-out verlangt hat (nachdem der SR den Ball geholt hat steht er, mit der Stoppuhr wartend, neben dem SR-Tisch).
- Spätestens nach Ablauf der Minute (oder wenn der Spieler, der das Time-out verlangt hat, zum Tisch zurückkehrt) **ruft** der **SR "Zeit"** und fordert die Spieler zum **Weiterspielen** auf. Die weiße Karte wird vom Tisch genommen und **vorne ans Zählgerät** gelegt (auf der Seite des Spielers/des Paares, welcher/s das Time-out verlangte). Das Time-out wird entsprechend auf dem **SR-Zettel** vermerkt.
- **Beachte!** Das Spiel geht **unverzüglich** weiter, wenn der Spieler, der das Time-out verlangt hat, **zum Tisch zurückkehrt!**



2.7. Am Ende des Satzes

- Wenn in einem Satz der letzte Punkt erzielt wurde, sagt der SR das Satzende folgendermaßen an: „**11:6, Satz für „Siegername“ (Mannschaft oder Spieler)**“.

Der SR hat nun auf mehrere Punkte zu achten! Oft sieht man beim SR, dass er sofort das Ergebnis einträgt. Dies ist natürlich auch wichtig, aber er soll noch warten, um die Spieler und Coaches zumindest die ersten paar Sekunden nach Satz-/Spielende beobachten zu können.

- **Zwischen den Sätzen** müssen die **Schläger** auf den **Tisch** gelegt werden.
- **Spielstand ca. 30 Sekunden stehen lassen**, je nach Arbeit (Verwarnungen, Time out, in weiterer Folge auch Satzstand).
- Wenn der erste Spieler schon vorher zurückkommt, sofort mit dem **Richtigstellen** des Zählgerätes beginnen (zuerst Punktstand auf „blank“, nicht 0-0, dann den richtigen Satzstand +Verwarnungen, Time out !!!).
- **Kommt der/kommen die Spieler nach 1 Minute noch nicht zurück**, Handzeichen (einen Arm senkrecht hoch, wie beim „Let“) und „Zeit“ rufen!

Allgemeine Anmerkungen:

- **Bei Spielstand 20:20** (30:30 bei älteren Zählgeräten) soll das Zählgerät **auf 10:10** zurückgestellt werden.
- Wenn das Zählgerät vor Spielbeginn nicht kontrolliert wurde und **25:25** ist z.B. **die letzte mögliche Anzeige** → **Rückstellung auf 15:15**.

Folgende Aufgaben sind nun zu erledigen:

- 1) Der Spielstand wird bekanntgegeben.
- 2) Feststellen, wo sich der Spielball ungefähr befindet.
- 3) Die Stoppuhr bedienen (Satzdauer beenden und die Pausenzeit stoppen).
- 4) Beobachtung der Spieler: werden die Schläger auf den Tisch gelegt?
- 5) Benehmen der Spieler (speziell Verlierer), v. a. bis zum Eintreffen beim Betreuer.
- 6) Spielball holen.
- 7) Während man den Spielball holt: Tischoberfläche kontrollieren (Schweißtropfen?).
- 8) Eintragung des Satzergebnisses.
- 9) Pausenzeit beachten und Zählgerät richtig stellen.
- 10) Nach Ende der Pausenzeit deutlich für alle vernehmbar „Zeit“ rufen.





2.8. Am Ende des Spieles

- Wenn in einem Spiel der letzte Punkt erzielt wurde, sagt der SR das Spielende folgendermaßen an: „**11:6, Satz und Spiel für „Siegername“ (Mannschaft oder Spieler)“**“.

3. Nach dem Spiel

- **Den Spielball holen.**
- Beobachtet auch **unmittelbar nach dem Spielende** das **Verhalten der Spieler**. Bei **sehr schwerem Fehlverhalten** des Spielers könnte dieser auch zu diesem Zeitpunkt noch durch den **OSR disqualifiziert** werden.
- Schreibt das **korrekte Endergebnis** auf den **SR-Zettel (Name des Siegers nicht vergessen!)**
- Vergewissert euch, dass auch die im Spiel vergebenen **Verwarnungen/ Strafpunkte (gelb/rot)** vermerkt sind.
- Setzt das **Zählgerät auf "blank"** zurück.
- In manchen Spielen (ÖTTV Bundesliga, aber auch bei internationalen Turnieren) ist zusätzlich die Bedienung der Spielstandanzeige erforderlich.
- Versichert euch, dass die Box in **einwandfreiem Zustand** ist.
- Bringt den **SR-Zettel so schnell** wie möglich zur **Turnierleitung** zurück.

In jedem Fall gilt:

- Wenn ihr zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels eine **Konfliktsituation in der Box** erlebt, der ihr euch nicht gewachsen fühlt, so zögert nicht, ggf. den **OSR zu rufen!**
- In der Zeit **zwischen Betreten und Verlassen des Spielraumes** (der Box) fallen die Spieler unter die **Zuständigkeit des Schiedsrichters**.
- In der Zeit **zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle** fallen die Spieler unter die **Zuständigkeit des Oberschiedsrichters**.
- Falls ihr bei einem Mannschaftsspiel alleine vor Ort zählt und Oberschiedsrichter-Befugnisse benötigt, so sind diese im ÖTTV Handbuch unter 3.3.1 nachzulesen.

Abschließende Bemerkung:

Was ihr mitbringen solltet ist ein aufmerksamer und fairer Geist sowie viel

Freude an der Sportlichkeit.

