

INTERNES REGLEMENT - Nr 18

Bestimmungen und Richtlinien zur Organisation der Mannschaftsspiele der Top-Mannschaftskompetitionen

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

Zu diesem Zweck werden u.a. die Spieltage und Spielzeiten der Top-MK so festgelegt, dass deren MSp, soweit dies nur möglich ist, nicht mit MSp anderer MK zusammenfallen. Zudem ist der Austragungsmodus der AUDI League sowie der National-Division der Damen-MM solchermaßen gestaltet worden, dass es sowohl in der Teiltrunde 1 (Hinrunde) als auch in der Teiltrunde 2 (Rückrunde) immer wieder zu neuen Phasen mit entscheidenden, und demzufolge sehr spannenden MSp kommt wo, einerseits, um den Titel des Mannschafts-Landesmeisters und, andererseits, um den Aufstieg in die nächsthöhere Ebene der Nationalliga gekämpft wird. Des Weiteren werden sowohl in der AUDI League als auch in der Damen-MM Meistertrophäen vergeben, die nach außen den hohen Wert des Mannschafts-Landesmeistertitels darstellen und vermitteln sollen.

Mittels spezifisch auf die Top-MK ausgerichteter Communiqués, aktueller News auf der FLTT-Webseite sowie Livestreams der MSp der Top-MK, wird gezielt versucht eine permanente Bindung und Kommunikation zu den potenziellen Zuschauern dieser MSp herzustellen bzw. aufrecht zu erhalten.

Dank all der vorerwähnten Maßnahmen ist es dem Verband denn auch gelungen, mit den Firmen **AUDI** und **LOTERIE NATIONALE** renommierte Titelsponsoren für zwei seiner Top-MK zu finden.

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

Im Folgenden sind die wichtigsten (obligatorischen) Bestimmungen sowie die (empfohlenen) Richtlinien aufgeführt, deren Beachtung und Einhaltung zur Sicherstellung einer hohen Qualität bei den MSp der Top-MK unerlässlich bzw. (was die Bestimmungen angeht) verbindlich ist. Sie sollen den betroffenen Vereinen als Vorlage und Hilfsmittel dienen für die Planung und die Durchführung der Heimspiele ihrer Mannschaft(en).

Vorbemerkungen und Begriffsbestimmungen

- ▶ Dieses Interne Reglement wird mit [**IR-18**] bezeichnet.
- ▶ Im Zusammenhang mit diesem [IR] sind alle Bestimmungen der FLTT-Reglemente, und insbesondere jene in deren Art. 0 aufgeführten und erläuterten Begriffsbestimmungen, anwendbar.

Für dieses IR gelten (ggf. zusätzlich) die folgenden Begriffsbestimmungen :

MK	Mannschaftskompetition
Top-MK	MM SEN : NL1 PK-CL : ab ¼-Finale MM DAM : NDIV
MM	Mannschaftsmeisterschaft
PK PK-CL	Pokal-Kompetition Pokal-Kompetition 'Coupe de Luxembourg' ('Seniors' & 'Dames')
MSp	Mannschaftsspiel
GM	Golden Match
NL	Nationalliga der MM 'Seniors'
AUDI League	NL1 der MM 'Seniors'
NL1 (R1)	Spielgruppe 'R1' der NL1 der MM 'Seniors' (= Teiltrunde 1 bzw. Hinrunde)
NL1-PO-	Play-Off-
QR VFR HFR FR	Qualifikations-● Viertelfinal-● Halbfinal-● Final-● ● Runde der NL1 der MM 'Seniors'
NL1-PD	Play-Down-Runde der NL1 der MM 'Seniors'
NDIV	Nationaldivision der MM 'Dames'
NDIV (R1)	Spielgruppe 'R1' der NDIV der MM 'Dames' (= Teiltrunde 1 bzw. Hinrunde)
NDD-PO- HFR FR	Play-Off- Halbfinal-● Final-● ● Runde der MM 'Dames'
OSR SR	Oberschiedsrichter Schiedsrichter
ITTF-approved	ein von der ITTF genehmigtes Fabrikat bzw. genehmigter Typ
Spielsaal-Verein	jener Verein, in dessen Spielsaal ein MSp effektiv ausgetragen wird

Zum SPIELSAAL

Im Spielsaal müssen die nachfolgend aufgeführten Anforderungen, wie hier angegeben, erfüllt sein

➡➡ **E** = empfohlen | **O** = obligatorisch ◀◀

NL	NL1-PO	alle anderen MSp
PK-CL	½-Fin Fin	
NDIV	NDD-PO	

Spielsaal vom Verband genehmigt	O	O
Spielsaal = Sporthalle mit Zuschauertribüne	O	E
(Tribünen)- Sitzplätze für Zuschauer ^(1a) ^(1b) <ul style="list-style-type: none"> • 20-30 Plätze • 100 Plätze • 400 Plätze 	-- O (VFR/HFR) O (FR)	O E --
Reservierte VIP-Sitzplätze für Ehrengäste	O	E
Arbeitsplätze für Presse -Korrespondenten	O (4 Pl.)	E (2 Pl.)
Mindesttemperatur im Spielsaal : 18°C	O	O

Spezial-Ausrüstung (pro Spieltisch)

♦ mindestens ein (vzgw. zwei) für die Zuschauer gut einsehbare(s) Anzeigegerät(e) , zwecks Anzeige des aktuellen Spielstands	O	O
♦ eine für die Zuschauer gut einsehbare Stoppuhr , zwecks Anzeige der (jeweils verbleibenden) Zeit bei Time-outs, Satzpausen, ...	E	E

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

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

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

Zu den SPIELBOXEN ('Playing areas')

Der Spielsaal-Verein ist verantwortlich für die Einrichtung jener für ein MSp benötigten Spielbox(en).

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

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

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

Empfehlung: Bei zwei Spielboxen sollten diese, soweit dies vom verfügbaren Platz her möglich ist, durch einen mindestens 1 m (vzgw. 2 m) breiten Zwischengang getrennt werden, um solchermaßen einen freien Zugang zu den Spielboxen (für u.a. OSR, SR, Fotografen, Kameraleute) zu gewährleisten.

- ♦ Eine Spielbox muss mindestens die folgenden Maße aufweisen :

Ausdehnung	NL1-PO : HFR FR PK-CL : ½-Fin Fin	NL1 : R1 QR VFR PK-CL : 1/8-Fin ¼-Fin	NDIV	alle anderen MSp
Länge	12,00 m	11,00 m	10,00 m	9,00 m
Breite	6,00 m	5,50 m	5,00 m	4,00 m
Höhe ^(e)	4,00 m	3,50 m	3,00 m	3,00 m

(e) = freie Höhe, ab dem Fußboden, über der gesamten Spielbox

- ♦ Für die MSp der Top-MK muss die Lichtstärke über der gesamten Spielfläche eines Spieltisches mindestens **600 LUX** (*empfohlen: 800 LUX*) und überall sonst innerhalb der Spielbox mindestens 400 LUX (*empfohlen: 600 LUX*) betragen. Für alle anderen MSp muss die Lichtstärke überall in der Spielbox mindestens **400 LUX** (*empfohlen: 600 LUX*) betragen.
- ♦ Der Bodenbelag der Spielbox darf weder hellfarbig noch rutschig⁽²⁾ sein; dies gilt (ggf.) auch für jene auf dem Bodenbelag der Spielbox angebrachten Beschriftungen bzw. Werbungen.
 - (2) Bei einem **übermäßig** rutschigen (= gefährlichen) Bodenbelag müssen zwei (2) befeuchtete Lappen ('torchons') ausgelegt werden, und zwar jeweils ein Lappen seitlich neben jeder Handtuchbox. Bei nicht rutschigem Bodenbelag ist das Auslegen von Lappen nicht zulässig.
- ♦ Jedwede Beschriftung bzw. Werbung innerhalb der Spielbox sowie um die Spielbox herum (d.h. auf dem Spielmaterial, den Umrandungen, dem Bodenbelag, usw.) muss, was Anzahl, Größe, Farbe, Beschaffenheit, Anbringung usw. anbelangt, den Bestimmungen des IR-30 entsprechen.
- ♦ In unmittelbarer Nähe der Spielbox(en) müssen, mittels Bänken und/oder Stühlen, für jede der am MSp beteiligten Mannschaft bis zu sieben (7) Sitzplätze^(3a) ^(3b) eingerichtet werden.
 - (3a) Sitzplätze, die sich hinter Umrandungen befinden, die höher als 85 cm sind (z.B. LED-Banden), müssen (ggf.) auf einem ausreichend gesicherten Podest von ± 20 cm Höhe eingerichtet werden.
 - (3b) Diese Plätze dürfen ausschließlich von den folgenden Personen eingenommen werden: die Spieler der Mannschaft (max. vier), deren Betreuer (max. zwei) sowie (ggf.) deren nichtspielender Kapitän.
- ♦ In zentraler Lage und in unmittelbarer Nähe zu der (den) Spielbox(en) muss eine separate, von den Zuschauern abgetrennte Box für das SR-Team eingerichtet werden (= SR-Box), von der aus der OSR einen uneingeschränkten Überblick hat über all jene für das MSp benutzten Spieltisch(e).
 - Mindestmaße der SR-Box : 2.00 m x 1.50 m
 - Mindestausrüstung der SR-Box : zwei (2) Tische^(3c) und drei (3) Stühle
 - (3c) wovon einer für die Aufbewahrung der Schläger

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

Zum PLAYING-GROUND

Hinsichtlich der Zulassung von Personen anlässlich einer NTKK zum **Playing-Ground** gelten die folgenden Bestimmungen :

1. Es werden nur und ausschließlich jene Teilnehmer an der betreffenden TTK im Playing-Ground zugelassen, die dort für deren (ordnungsgemäßen) Ablauf erforderlich bzw. unentbehrlich sind :
 - jene Spieler, die selbst aktiv an der TTK teilnehmen;
 - der anlässlich der TTK amtierende OSR bzw. Spielleiter;
 - jener (jene) die Spiele der TTK leitende(n) Schiedsrichter;
 - offiziell mandatierte Vertreter der FLTT oder einer amtlichen Behörde, wie z.B. der ALAD;
 - jenes für medizinisch erforderliche Eingriffe erforderliche Personal;
 - Pressevertreter und Fotografen.
2. Während eines **MSp** dürfen sich im Playing-Ground nur und ausschließlich die hier nachfolgend aufgeführten Teilnehmer aufhalten, die überdies gehalten sind, jene ihnen zugewiesenen Sitzplätze einzunehmen :
 - pro Mannschaft :
 - die Spieler-Normzahl, d.h. je nach Spielsystem, drei oder vier, sowie (ggf.) zusätzlich jene(r) Reserve-Spieler, den (die) jenes für dieses MSp maßgebende Reglement vorschreibt
 - ein Coach bzw. ein Betreuer pro jedem für dieses MSp benutzten Spieltisch
 - der nichtspielende Kapitän (ggf.)
 - ein mit dem üblichen medizinischen Material ausgerüsteter medizinischer Betreuer
 - ein Techniker für die Einrichtung und Betreuung der Video-Aufnahmegeräte (ggf.)
 - anlässlich eines MSp der NL der MM SEN bzw. der NDIV der MM DAM, zusätzlich vom Spielsaal-Verein :
 - zwei (2) administrative Hilfskräfte, für die durchgehende Eingabe der Resultate ins Livestream- und/oder ins FLTT-Intranet-System
 - wenn für ein MSp, bei dem normalerweise neutrale SR amtierend sollten, keine neutralen SR genannt worden sind: zwei Tisch-SR^(3d);
 - (3d) Falls eine Mannschaft einen Reservespieler begreift, so übernimmt dieser (verbindlich) die Aufgabe eines Tisch-SR

Mannschaftsbank^(#) und Coaching

Da die MSp der Top-Events generell auf zwei Spieltischen gleichzeitig ausgetragen werden, ist es in dem Fall kaum möglich, dass das Coaching des (der) Spieler bei einem Einzel- oder Doppel-Spiel fachgerecht ausschließlich von der Mannschaftsbank aus erfolgen kann.

In Abweichung zu jenen diesbezüglich maßgebenden ITTF-Bestimmungen darf demzufolge bei einem MSp, das auf zwei Spieltischen ausgetragen wird, pro Spielbox **EIN (1)** Coach pro Mannschaft abseits der Mannschaftsbank, auf einem speziell für das Coaching vorgesehenen bzw. eingerichteten Stuhl, Platz nehmen und von dort aus -nebst jenen Personen auf der Mannschaftsbank - den (die) sich in der Spielbox befindlichen Spieler coachen.

(#) eine Mannschaftsbank darf auch durch die Zusammenstellung von Einzelstühlen gebildet werden

3. Sollte sich herausstellen, dass in Bezug auf jene in den Abschnitten **1.** und **2.** hier voran aufgeführten maximalen Anwesenheitsquoten im Playing-Ground augenscheinlich bzw. offensichtlich Missbrauch betrieben wird, so kann der OSR bzw. der SpL all jene ihm als geeignet erscheinenden Maßnahmen zur Eindämmung eines solchen Missbrauchs treffen, einschließlich insbesondere des Verweises aus dem Playing-Ground jedweder Person, deren dortiger Aufenthalt weder erlaubt, noch angezeigt, noch unentbehrlich ist.

Zum MATERIAL in der SPIELBOX

Für offizielle MSp dürfen nur jene vom Spielsaal-Verein beim Verband gemeldeten und in der offiziellen Spielmaterial-Liste ^(4a) aufgeführten (und somit vom Verband genehmigten) Materialien benutzt werden.

In der NL sowie in der NDIV dürfen Änderungen am Spielmaterial ^(4a), außer in ausreichend begründeten 'Notfällen', nur zwischen dem Abschluss der Teilrunde 1 und dem Beginn der Teilrunde 2 vorgenommen werden. Eine solche Änderung wird erst wirksam ab dem 10. Werktag, nachdem dieselbe vom Verband offiziell veröffentlicht worden ist.

^(4a) diese Liste kann auf der FLTT-Webseite eingesehen werden : <https://www.fltt.lu/sport-national/infos-importantes>

Empfehlung: Jedwede veröffentlichungspflichtige Änderung am Spielmaterial soll vom Verein mindestens vierzehn (14) Werktage vor dem beabsichtigten Materialwechsel im FLTT-Sekretariat gemeldet werden.

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

- ◆ ein 'ITTF-approved'-Spieltisch ^(4b) ^(4c)
 - ^(4b) Die Spieltische in den beiden Spielboxen (sowie ggf. auch der Trainingstisch) müssen vom selben Fabrikat, vom selben Typ und von gleicher Farbe sein.
 - ^(4c) Es dürfen nur Spieltische jenes Fabrikats, jenes Typs und jener Farbe benutzt werden, die in der (jeweils aktuellen) offiziellen Spielmaterial-Liste ^(4a) aufgeführt sind.
- ◆ eine fachgerecht am Spieltisch angebrachte 'ITTF-approved'-Netzgarnitur ⁽⁵⁾
 - ⁽⁵⁾ in der NL1 müssen (ggf.) die von der FLTT zur Verfügung gestellten Netze und -Einsätze benutzt werden
- ◆ ein SR-Tisch ^(6a) ^(6b) mit Stuhl ^(6a) ^(6b) ^(6c)
 - ^(6a) Gibt es Zuschauerplätze nur an einer Längsseite einer Spielbox, so muss der SR-Tisch an jener den Zuschauern gegenüberliegenden Längsseite dieser Spielbox aufgestellt werden.
 - ^(6b) Der SR-Tisch muss auf Höhe der Mittellinie des Spieltischs, in direkter Nähe zu den Umrandungen der Spielbox, aufgestellt werden, vzw. in einer Distanz von min. 1,50 m zur Tisch-Seitenlinie
 - ^(6c) Wird ein Spiel von zwei SR geleitet, so muss ein zweiter SR-Stuhl, auf Höhe der Mittellinie des Spieltischs, an der dem SR-Tisch gegenüberliegenden Längsseite des Spieltischs, aufgestellt werden.
- ◆ auf dem SR-Tisch: eine Stoppuhr (*Empfehlung*), sowie ein Zählgerät ^(6d) begreifend :
 - zwei Zahlensätze von 0 bis mindestens 20, für die Anzeige der gewonnenen Punkte
 - zwei Zahlensätze von 1 bis mindestens 3, für die Anzeige der gewonnenen Sätze
 - zwei Karten, von weißer Farbe, für die Anzeige (ggf.) der 'Time-outs'
 - ^(6d) jene von der CdA für ein MSp nominierten (neutralen) SR benutzen, im Prinzip, ihre eigenen Zählgeräte und ihre eigenen weißen Karten bzw. Time-out-Ballboxen

Empfehlung: Damit alle Zuschauer den Spielstand am Spieltisch durchgehend einsehen können, sollen zusätzliche Zählgeräte außerhalb der Spielbox (z.B. an deren Ecken) aufgestellt und bedient werden, wozu vorzugsweise Jugendspieler des Spielsaal-Vereins eingesetzt werden sollen.

- ◆ mindestens zwölf (12) 'ITTF-approved'-Spielbälle ^(7a) ^(7b)
 - ^(7a) es dürfen ausschließlich Spielbälle benutzt werden der Klasse *** sowie jenes Fabrikats, jenes Typs und jener Farbe, die in der (jeweils aktuellen) offiziellen Spielmaterial-Liste ^(4a) aufgeführt sind
 - ^(7b) bis spätestens fünfzehn (15) Minuten vor der planmäßigen Anfangszeit des MSp dürfen Spielbälle von den M-Kapitänen ausgewählt und müssen spätestens dann dem OSR übergeben werden
- ◆ zwei Kästen oder Körbe für die Handtücher der Spieler, die folgendermaßen, entlang der Umrandungen, aufgestellt werden :
 - bei zwei SR : links und rechts neben dem SR-Tisch, in einer Entfernung zum SR-Tisch von je etwa 1.50 M
 - bei nur einem SR : auf jener dem SR-Tisch gegenüberliegenden Seite, links und rechts, in einer Entfernung zum Netz von je etwa 1,50 M
- ◆ bei übermäßig rutschigem (= gefährlichem) Bodenbelag : zwei befeuchtete Lappen ('torchons'), und zwar jeweils ein Lappen seitlich neben jeder Handtuchbox ^(7c).
 - ^(7c) Die Benutzung der Lappen durch die Spieler darf zu keiner Spielverzögerung Anlass geben, und ist generell nur im Rahmen der Handtuchpausen bzw. während diesen Pausen erlaubt.

Zur SPIELKLEIDUNG

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

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

- ◆ Jedwede Werbung⁽⁸⁾ auf jener von Spielern während Spielen getragenen Sportkleidung muss den Bestimmungen des IR-30 entsprechen.

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

- der auf dem Spielhemd (z.B. auf dessen Rückseite oder Kragen) angebrachte bzw. aufgedruckte Name des Spielers und/oder dessen Vereins
- der Name, die Bezeichnung sowie das Markenzeichen (Logo) des Herstellers der betreffenden Sportkleidung, insofern diese eine Gesamtläche von 24 cm² nicht überschreiten

- ◆ Das Tragen von Hallen-Sportschuhen, einer kurzen Sporthose oder einem Sportröckchen sowie einem kurzärmeligen Sporthemd ist verbindlich vorgeschrieben.

- ◆ Außer einem Stirnband (ohne Beschriftung !!) darf keine andere Kopfbedeckung getragen werden.

- ◆ In einem MSp muss die Oberbekleidung (d.h. das Sporthemd) aller Spieler derselben Mannschaft, einschließlich der Werbung(en), jedoch mit Ausnahme des Spielernamens⁽⁹⁾, einheitlich sein und während der Gesamtdauer des MSp einheitlich bleiben⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾

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

(10) In einem MSp der NL1-PO- | VFR | HFR | FR |, der NDD-PO sowie der PK-CL-½-Finalspiele und der PK-CL-Finalspiele müssen die von den Spielern der beiden Mannschaften im Spiel getragenen Sporthemden von so deutlich unterschiedlichen Farben bzw. Farbtönen sein, dass die Zugehörigkeit der Spieler zu den verschiedenen Mannschaften für die Zuschauer eindeutig ersichtlich ist; diesbezüglich hat die im Spielbogen des betreffenden MSp als 'Heimmannschaft' eingetragene Mannschaft die Erst-Wahl in Sachen Sporthemden, während die im Spielbogen als 'Auswärtsmannschaft' eingetragene Mannschaft sich danach (ggf.) anpassen muss.

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

(Beispiel: Wechsel eines verschwitzten oder beschädigten Sporthemds).

NB: Bezüglich der MSp in der NL, der NDIV sowie der PK-CL 'Seniors' und 'Dames' wird vorausgesetzt, dass ein Spieler im Prinzip immer mindestens ein konformes Ersatz-Sporthemd verfügbar hat.

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

Die beiden in einem MSp involvierten Vereine sollten sich jeweils im Vorfeld des betreffenden MSp über die Farbe jener von den Mannschaften im betreffenden MSp zu benutzenden Sporthemden absprechen.

Zum SCHLÄGER

Jedweder anlässlich eines MSp benutzte Schläger muss, in puncto Holz und Beläge, all jenen diesbezüglich von der ITTF für internationale Kompetitionen erlassenen Bestimmungen entsprechen. Überdies dürfen nur solche Beläge benutzt werden, die in der jeweils aktuellen '**LARC**' (= '**List of (ITTF) Approved Racket Coverings**') mit einer (am betreffenden Spieltermin) gültigen Genehmigung aufgeführt sind.

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

- ◆ All jene für ein MSp zum Spielen vorgesehene bzw. zu benutzende Schläger werden ab zehn (10) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit dieses MSp⁽¹²⁾ einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterzogen.
 - (12) Außer in begründeten Ausnahmefällen werden keine Schlägerkontrollen am Spieltisch durchgeführt.
 - (13) Eine Schlägerkontrolle begreift u.a. die folgenden Kontrollpunkte :
 - die ITTF-Zulassung der Beläge ('ITTF-approval')
 - die vorschriftsmäßige Anbringung der Beläge auf dem Schlägerblatt
 - der vorschriftsmäßige Zustand der Beläge
 - die Ebenheit der Beläge ('flatness')
 - die Dicke der Beläge ('thickness')

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

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

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

Wenn bei einem MSp ein SR-Team amtiert, dann werden vor jedem Einzel oder Doppel die Schläger all jener an diesem Spiel beteiligten Spieler von einem Tisch-SR mit zum Spieltisch gebracht. Nach Beendigung dieses Spiels werden alle Schläger von den Tisch-SR eingesammelt, außer für jene Spieler, die im betreffenden MSp definitiv nicht mehr anzutreten brauchen.

Wenn bei einem MSp kein SR-Team eingesetzt wird, dann werden die kontrollierten Schläger vom OSR auf einem Tisch neben der SR-Box verwahrt, wo die Spieler sie dann vor jedem Spiel selbst abholen und sofort nach Abschluss dieses Spiels wieder dorthin zurückbringen müssen.

- ◆ Wenn ein Spieler vor der Beendigung seines letztmöglichen Einzels oder Doppels im laufenden MSp seinen Schläger zurückbehält oder dessen Rückgabe beim OSR einfordert, dann muss der Schläger dieses Spielers vor dessen nächsten Einzel oder Doppel erneut einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterzogen werden. In diesem Fall ist diesbezüglich vom Spieler dann die gleiche Prozedur wie für die Schlägerkontrolle vor Beginn des MSp zu beachten und einzuhalten.
- ◆ Wenn ein Schläger bei der Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ vor Beginn eines MSp bzw. vor Beginn eines Einzels oder Doppels als nicht regelgerecht beurteilt wird, so wird folgendermaßen verfahren :
 - (1) der nicht regelgerechte Schläger wird 'disqualifiziert' und darf demzufolge für keines der ggf. noch verbleibenden Einzel bzw. Doppel des betreffenden MSp mehr benutzt werden; ein solcher Schläger wird bis zum Ende des MSp vom OSR einbehalten;
 - (2) der betreffende Spieler kann einen zweiten Schläger zwecks einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ beim OSR einreichen; wird auch dieser Schläger als nicht regelgerecht beurteilt, so kann der Spieler für sein nächstes Einzel bzw. Doppel einen anderen (dritten) Schläger benutzen, der dann nach Beendigung dieses Einzels bzw. Doppels einer Schlägerkontrolle⁽¹³⁾ unterzogen wird.

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

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

Sollte bei der im vorherigen Abschnitt visierten (nachträglichen) Kontrolle ein Schläger aus irgendeiner Ursache als nicht regelgerecht beurteilt werden, so wird in dem Fall folgendermaßen verfahren :

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

Zum SR-WESEN

- ◆ In der NL1 wird, im Prinzip und so weit wie nur möglich, für die Leitung eines jeden MSp ein neutrales SR-Team, bestehend aus einem OSR und zwei Tisch-SR, von der CdA genannt.
- ◆ Gemäß den ITTF-Bestimmungen (Art. 3.5.2.8) kann der OSR einem Spieler bei Fehlverhalten im Prinzip keine gelbe Karte zeigen, sondern er kann den betreffenden Spieler nur - bei grob unfairer oder beleidigendem Verhalten desselben - mittels Zeigen einer roten Karte disqualifizieren, wobei es in einem solchen Fall unerheblich ist, ob das betreffende Fehlverhalten des Spielers von einem Tisch-SR bemerkt bzw. an den OSR gemeldet worden ist oder nicht.

Die Disqualifikation eines Spielers kann vom OSR entweder nur für das laufende Spiel (Einzel bzw. Doppel) oder aber für das laufende und alle verbleibenden Spiele (Einzel und Doppel) des jeweiligen MSp ausgesprochen werden. Bei einer Disqualifikation erfolgt überdies eine zusätzliche Sanktionierung des disqualifizierten Spielers wie folgt :

- (a) eine für alle verbleibenden Spiele eines MSp ausgesprochene Disqualifikation wird gemäß der Strafskala als drei gegen den betreffenden Spieler verhängte gelbe Karten ^(#) gewertet;
 - (b) eine nur für das laufende Spiel ausgesprochene Disqualifikation wird gemäß der Strafskala als zwei gegen den betreffenden Spieler verhängte gelbe Karten ^(#) gewertet.
- ◆ Abweichend zu den ITTF-Bestimmungen kann bzw. darf der OSR in einem MSp einer nationalen Top-MK auch dann eingreifen, wenn er ein Fehlverhalten eines Spielers bemerkt, welches der Tisch-SR nicht bemerkt hat, und das keine rote, sondern nur eine schwarze Karte oder eine gelbe Karte ^(#) bedingt. In diesem Fall unterbricht der OSR das Spiel und berät sich kurz mit dem Tisch-SR, wobei letzterer dann das Fehlverhalten des Spielers nachträglich mit der hierfür fälligen schwarzen, gelben oder gelb-roten Karte ^(#) sanktioniert.

(#) in punkto "schwarze, gelbe und rote Karten": siehe Art. 166 der Strafskala (IR-04) bzw. Anhang 2

- ◆ Ist bei einem MSp kein komplettes SR-Team vor Ort, sondern nur ein neutraler OSR allein, so kann dieser OSR, neben seinen Aufgaben als OSR, zusätzlich auch die Aufgaben und Zuständigkeiten des Tisch-SR wahrnehmen, d.h. er kann jeden Augenblick ins Spielgeschehen eingreifen, um :
 - einen Spieler 'disziplinarisch' zu sanktionieren, der sich nicht entsprechend den Vorschriften verhalten hat
 - eine nicht regelkonforme Situation zu beheben, wie z.B. einen nicht regelkonformen Aufschlag, die Benutzung von unzulässigem Spielmaterial oder unzulässiger Spielkleidung, die Auswechslung eines Spielers, der die Aufgabe als Tisch-SR nicht den Regeln entsprechend ausübt, die Berichtigung eines Spielstandes, usw.
- ◆ Ist für ein MSp weder ein SR-Team noch ein neutraler OSR genannt worden oder ist aus einer anderen Ursache kein OSR vor Ort, so wird für dieses MSp ein **Spielleiter** ⁽¹⁵⁾ eingesetzt.

Das Amt des Spielleiters ⁽¹⁵⁾ bei einem MSp kann - gemäß den Bestimmungen von Art. 5.3.363. - entweder vom Kapitän der Heimmannschaft ausgeübt werden oder von einem anderen, beim Spielsaal-Verein lizenzierten Vereinsmitglied, das in diesem MSp weder in der Heimmannschaft aufgestellt ist noch in dieser mitspielt.

Alternative: die Kapitäne der beiden in einem MSp involvierten Mannschaften können sich im gegenseitigen Einverständnis auf eine Drittperson als Spielleiter ⁽¹⁵⁾ dieses MSp einigen, unter der Bedingung, dass diese Drittperson (1) bei der FLTT lizenziert und (2) weder als Spieler noch als Betreuer in diesem MSp involviert ist.

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

- ◆ Wird in einem MSp irgendeine einer Mannschaft zugehörige Person wegen regelwidrigen 'Coachings' oder eines anderen regelwidrigen Verhaltens mit einer gelben Karte ^(#) sanktioniert, so gilt diese gelbe Karte als solche für alle Mitglieder der betreffenden Mannschaft (Coach am zweiten Tisch (ggf.), Spieler, Kapitän, usw.), in ihrer Eigenschaft als Betreuer bzw. Coach.

Zur ORGANISATION und PRAKTISCHEN DURCHFÜHRUNG eines MSp

Hinsichtlich der Organisation und Durchführung eines offiziellen MSp zeichnet immer der Spielsaal-Verein verantwortlich, der denn auch zuständig und verantwortlich ist für die Einhaltung aller in diesem Dokument aufgeführten Bestimmungen sowie (ggf.) für alle Folgen, die sich aus der Nichtbeachtung dieser Bestimmungen oder aus der Zuwiderhandlung hiergegen ergeben.

- ◆ Alle anwendbaren gesetzlichen Sicherheitsvorschriften sind zu beachten und einzuhalten ⁽¹⁶⁾.
(16) Es muss unbedingt vermieden werden, dass der TT-Sport durch einen Vorfall in die Schlagzeilen gerät, der auf eine Nichtbeachtung von Sicherheitsvorschriften zurückzuführen wäre.
Insbesondere dürfen in einen Spielsaal nicht mehr Personen bzw. Zuschauer eingelassen werden bzw. sich in diesem aufhalten als aus Sicherheitsgründen - gemäß entweder den diesbezüglich geltenden gesetzlichen Bestimmungen oder der von den hierfür zuständigen amtlichen Stellen ausgestellten Genehmigung - für diesen Spielsaal erlaubt bzw. zugelassen sind.
- ◆ In jedwedem Spielsaal, in dem ein offizielles MSp ausgetragen wird, gilt absolutes Rauchverbot.
- ◆ Spätestens neunzig (90) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit eines MSp (= Spielbeginn eines MSp) muss die Spielhalle bzw. der Spielsaal (insbesondere für die Auswärtsmannschaft) zugänglich sein.
Spätestens neunzig (90) Minuten vor Spielbeginn eines MSp soll und spätestens sechzig (60) Minuten vor Spielbeginn muss mindestens eine Spielbox spielgerecht eingerichtet sein und der Auswärtsmannschaft zum Einspielen zur Verfügung gestellt werden.
- ◆ Bis spätestens zwanzig (20) Minuten vor Spielbeginn eines MSp muss jeder Mannschaftskapitän den Aufstellungszettel seiner Mannschaft erstellt und dem OSR überreicht haben.
- ◆ Bis spätestens zehn (10) Minuten vor Spielbeginn eines MSp muss der Spielbogen dieses MSp von einem Verantwortlichen des Spielsaal-Vereins über das INTRANET-System erstellt worden sein.
- ◆ Spätestens fünf (5) Minuten vor Spielbeginn eines MSp muss ein Einmarsch und eine Vorstellung der Mannschaften sowie jenes (jener) das MSp leitenden OSR (und SR) organisiert werden ⁽¹⁷⁾.

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

(17) In Absprache mit dem OSR kann auf Einmarsch und Vorstellung verzichtet werden (bei z.B. nur sehr wenigen Zuschauern) oder eine Vorstellung in vereinfachter Form vorgenommen werden

- ◆ Werden zwei Spiele (Einzel bzw. Doppel) gleichzeitig auf zwei Spieltischen begonnen, so hat der Kapitän der Heimmannschaft die Wahl, welches Spiel auf welchem Spieltisch ausgetragen wird. Ansonsten obliegt dem OSR (in letzter Instanz) die Entscheidung über die Festlegung des Spieltisches für die einzelnen Spiele, wobei er jenen diesbezüglich vom Kapitän der Heimmannschaft geäußerten Wünschen (ggf.) so weit wie möglich Rechnung tragen soll, sofern diese Wünsche einer korrekten und regelkonformen Austragung der Spiele nicht entgegenstehen.
- ◆ Der Spielsaal-Verein soll unbedingt einen Livestream ⁽¹⁸⁾ ⁽¹⁹⁾ des MSp organisieren bzw. betreiben, so dass alle TT-Freunde den Ablauf des MSp 'live' übers Internet verfolgen können.

In der NL1 ist bei jedem MSp das Betreiben eines Livestreams obligatorisch.

(18) Die Livestream-Übertragung soll vorzugsweise über die hierfür von der FLTT zur Verfügung gestellte Plattform erfolgen. Sollte dies - aus berechtigtem Grund - nicht möglich sein, dann muss der Spielsaal-Verein das FLTT-SEKR spätestens zwei Tage vor dem betreffenden MSp darüber informieren, auf welcher Plattform er die Livestream-Übertragung seines Heim-MSp vornehmen wird, so dass eine korrekte Verlinkung auf die Webseite der FLTT vorgenommen werden kann.

(19) Anlässlich einer jeden Livestream-Übertragung muss unbedingt durchgehend sowohl der Gesamt-Spielstand im MSp als auch der Spielstand des jeweils laufenden Spiels (Einzel bzw. Doppel) ersichtlich sein, sei es durch manuelle Eingabe, sei es durch Anzeigen der (eindeutig lesbaren) Zählgerät-Angabe.

- ◆ Der Spielsaal-Verein muss laufend während eines MSp, und mindestens jeweils **direkt nach Abschluss** eines Einzels bzw. Doppels, das Resultat dieses Spiels sowie die Ergebnisse dessen einzelner Sätze ins INTRANET-System eingeben ⁽²⁰⁾.

(20) Beim Ausfall des INTRANET-Systems oder bei einer Computer-Panne, muss der Spielsaal-Verein schnellst-möglich nach Beendigung des MSp eine Kopie des Spielbogens dieses MSp per E-Mail an jene im *Annuaire* als hierfür zuständig aufgeführte Verbandspermanenz übermitteln.

- ◆ Prinzipiell wird anlässlich eines MSp keine Pause eingelegt, mit jedoch den folgenden zwei Ausnahmen:

a) wenn es hierfür einen besonderen oder einen zwingenden Grund gibt (wie z.B. eine sehr große Anzahl von Zuschauern, schlechte Luftverhältnisse im Spielsaal, ...); darüber ob eine solche Pause angebracht oder notwendig ist kann bzw. darf allein der OSR entscheiden, der (ggf.) die Dauer der Pause festlegt, indem er hierbei insbesondere auch eventuelle zeitliche Zwänge (ggf.) gebührend mitberücksichtigt;

b) anlässlich der MSp der NL1-PO- | VFR | HFR | FR | hat der Spielsaal-Verein das Recht beim OSR das Einlegen einer Pause (von maximal 15 Minuten) nach dem vierten (4.) Einzel einzuverlangen.

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

Die Kapitäne der in einem MSp involvierten Mannschaften müssen bis zum vorgenannten Zeitpunkt im Spielsaal verbleiben, und dürfen denselben erst verlassen, nachdem sie, zusammen mit dem OSR, den offiziellen Spielbogen des MSp unterschrieben haben, in dem (ggf.) auch die im Rahmen des MSp festgestellten und/oder sanktionierten Verfehlungen (u.a. die gelben Karten) aufgeführt werden bzw. aufgeführt sind.

- ◆ Wenn ein Verein zu einem Spiel seiner Mannschaft Flugblätter ('Flyers') erstellt und verteilt und/oder Einladungen verschickt, so muss er darauf bzw. darin - gut ersichtlich - sowohl das Logo der FLTT als auch (ggf.) das Logo des Titelsponsors der Liga mit aufnehmen.

- ◆ Der Spielsaal-Verein eines MSp hat das Recht auf Führung der Eintrittskasse.

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

| NL1-PO- | VFR | HFR | FR | : **8.00- EUR** || alle anderen MSP : **freier Eintritt** |

ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN für die MSp in der NL1 der MM 'Seniors'

GM = Golden Match

- Alle MSp werden auf 2 Spieltischen, gemäß dem Doppelparkreuz-System, ausgetragen, mit zwei abschließenden Doppeln in allen Runden :

Runde 1:	Einzel	H1 gegen A2		Einzel	H2 gegen A1
Runde 2:	Einzel	H3 gegen A4		Einzel	H4 gegen A3
Runde 3:	Einzel	H1 gegen A1		Einzel	H2 gegen A2
Runde 4:	Einzel	H3 gegen A3		Einzel	H4 gegen A4
Runde 5:	Doppel	D-H1 gegen D-A1		[Doppel	D-H2 gegen D-A2]

- Für die Zusammensetzung der Mannschaften eines Vereins ist ausschließlich die Reihenfolge der Spieler gemäß deren aktuellem Klassement maßgebend, d.h. die Vereinsmannschaften müssen immer solchermaßen zusammengesetzt werden, dass die höher klassierten Spieler vor den niedriger klassierten Spielern in diesen Mannschaften eingesetzt werden.

Hinsichtlich der Aufstellung einer Mannschaft müssen, außer (ggf.) in einem GM, die Spieler innerhalb dieser Mannschaft, ab Platz 1 nach unten, in der Reihenfolge ihrer Platzierung in jener jeweils aktuell maßgebenden VB-RGL aufgestellt werden, wobei jedoch jeweils jene zwei (2) sich in der betreffenden VB-RGL-Platzierung direkt folgenden Spieler - unabhängig von ihren Klassementen - untereinander 'gedreht' werden dürfen, d.h. der Spieler auf Platz 1 kann mit dem Spieler auf Platz 2, der Spieler auf Platz 2 kann mit dem Spieler auf Platz 3 und der Spieler auf Platz 3 kann mit dem Spieler auf Platz 4 'gedreht' werden.

- In jedem MSp, inklusive (ggf.) in einem GM, kann (können) das (die) Doppel beliebig zusammengestellt werden, wobei in einem Doppel jedoch immer nur Spieler eingesetzt werden dürfen, die auch für die Einzelspiele dieses MSp aufgestellt worden sind. Die Aufstellung des (der) Doppel(s) braucht immer erst nach Abschluss aller Einzelspiele oder Sätze vorgenommen und dem OSR zur Kenntnis gebracht zu werden.
- Die Abgabe der Mannschaftsaufstellung, der Zusammensetzung des (der) Doppel(s) sowie der Aufstellung für die Einzel eines GM muss gemäß jener in Art. 5.3.355. beschriebenen Prozedur erfolgen, und zwar :
 - spätestens zwanzig (20) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des betreffenden MSp, was die Aufstellung der Spieler für die Einzelspiele des Basis-MSp betrifft;
 - innerhalb von fünf (5) Minuten nach Abschluss jenes Satzes, der als letzter endet, was (ggf.) die Zusammensetzung des (der) Doppel(s) sowie die Aufstellung für die Einzel eines GM anbetrifft.

Für die Abgabe der Mannschaftsaufstellung, der Zusammensetzung des (der) Doppel(s) sowie der Aufstellung für die Einzel eines GM muss der offizielle Mannschaftszettel benutzt werden.

- Prinzipiell werden in jedem MSp die Einzelspiele durchlaufend gestartet ^{(21a) (21b)}, d.h. sobald ein Einzelspiel auf einem Spieltisch abgeschlossen ist, wird dort das nächste Einzelspiel gestartet, und zwar zu jenem Zeitpunkt wo auf dem anderen Spieltisch die nächste Satzpause anfällt.

(21a) Auf diesbezügliche Anfrage der beiden Mannschaftskapitäne beim OSR kann dieser, unter Berücksichtigung eventueller zeitlicher Zwänge, sein Einverständnis dazu geben, dass die Einzelspiele (insbesondere die beiden letzten) paarweise zusammen gestartet werden.

(21b) In den MSp der NL1-PO- | VFR | HFR | FR | werden alle Spiele jeweils paarweise zusammen gestartet.

- Zwecks eines geregelten Starts eines jeden Spiels müssen sich die an diesem Spiel beteiligten Spieler bzw. Paare spätestens zwei (2) Minuten nachdem jene(r) für dieses Spiel zuständige(n) Tisch-SR jene für dieses Spiel vorgesehene Spielbox betreten hat (haben), spielbereit am Spieltisch eingefunden haben. Für die Spiele eines GM beträgt diese Frist nur eine (1) Minute.
- Ein MSp gilt vorzeitig als beendet und wird demzufolge abgebrochen, sobald eine Mannschaft den Gewinn-Spielstand erreicht (hat) ^{(22) (23)}, d.h. mindestens sechs (6) Spiele gewonnen hat; ein Spielabbruch erfolgt demnach beim Spielstand von 6-0, 0-6, 6-1, 1-6, 6-2, 2-6, 6-3 oder 3-6.
- Falls sich in einer - gemäß dem 'Golden-best-of-two'-Spielverfahren ausgetragenen - Spielgruppe der Play-Off-Runde ein Gleichstand ergibt nach Punkten, so entscheidet in dem Fall ein GM, das aus vier Einzel-Sätzen und (eventuell) einem Doppel-Satz besteht.

◆ Die Bestimmungen zur Austragung eines 'GOLDEN MATCH'

- Das GM gilt als integraler Bestandteil jenes MSp, in dessen Rahmen bzw. als dessen Abschluss es ausgetragen wird.
- Die Spiele bzw. Sätze des GM werden alle auf ein und demselben Spieltisch ausgetragen, wobei die Spieler einer selben Mannschaft zu allen Spielen bzw. Sätzen an derselben Tischseite antreten.
Vor Beginn des GM können die beiden Mannschaftskapitäne sich auf den zu benutzenden Spieltisch sowie auf Aufteilung der Tischseiten einigen. Kommt eine solche Einigung nicht zustande, so nimmt der OSR, in Anwesenheit der Kapitäne der beiden Mannschaften, eine entsprechende Verlosung vor.
- Für das GM muss ein Einspieltisch zur Verfügung stehen, der solchermaßen aufgestellt sein muss, dass der Verlauf der GM-Spiele durch das Einspielen nicht gestört wird.
- Im GM dürfen nur jene vier (CH SEN) bzw. drei (CH DAM) Spieler eingesetzt werden, die auch in den vorherigen Spielen des betreffenden MSp eingesetzt worden sind.
- Die Aufstellung bzw. die Reihenfolge der Spieler für die Einzel-Spiele bzw. Sätze des GM darf vollkommen frei gewählt bzw. festgelegt werden, d.h. ohne Berücksichtigung weder der Klassemente der Spieler noch derer Plätze in der VB-RGL.
- Im GM bestreitet jeder Spieler jeder Mannschaft einen Einzel-Satz.
- Wenn sich im GM zwischen Vierermannschaften nach den vier Einzel-Sätzen ein Gleichstand nach Sätzen ergibt, so wird in dem Fall zusätzlich ein Doppelsatz ausgetragen. Das Doppel hierfür kann beliebig aus zwei der vier Mannschaftsspieler zusammengestellt werden.
- Jedweder GM-Satz wird (ggf.) von den zwei vor Ort amtierenden SR zusammen geleitet.
- Abweichend zu den TT-Regeln wird vor jedem Satz des GM nur der Aufschlag verlost, nicht jedoch die Tischseite.
- Abweichend zu den TT-Regeln ist die Einspielzeit vor jedem GM-Satz auf eine (1) Minute begrenzt.
- In einem GM-Satz gibt es keinen Seitenwechsel, auch nicht im Doppel.
Im Doppel-Satz muss jedoch, wenn das erste Paar fünf (5) Punkte erzielt hat, jenes zu jenem Zeitpunkt rückschlagende Paar, vor dem dann folgenden Ballwechsel, die Rückschlagreihenfolge ändern.
- In einem GM-Satz kann kein Time-Out einverlangt werden.
- Spätestens eine (1) Minute nach Abschluss eines Einzel-Satzes muss jener Spieler, der den nächstfolgenden Einzel-Satz bestreiten wird, spielbereit auf 'seiner' Tischseite 'seines' Spieltischs bereitstehen.
- Das GM wird bei Erfall der (unwiderruflich definitiven) Entscheidung bzw. des Gewinn-Spielstands als beendet gewertet und demzufolge dann sofort abgebrochen.
- Die Resultate des GM werden im Spielbogen (im Intranet) im Feld 'Commentaires' erfasst.
- Jene im jeweiligen MSp vor Beginn des GM verhängenen Gelben bzw. Roten Karten werden integral ins GM mit übernommen. Jedwede im GM selbst verhängene Gelbe bzw. Rote Karte wird (ggf.) gewertet wie (ggf.) jedwede vorher im betreffenden MSp verhängene Gelbe bzw. Rote Karte.
- In den Einzel-Sätzen des GM werden weder Plus-/Minus-Punkte vergeben, noch werden diese Sätze für die Berechnung der Spieler-Performance-Werte mitberücksichtigt.

ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN für die MSp in den PK

- ◆ Alle MSp werden auf zwei Spieltischen, gemäß dem Spielsystem '6 Einzel mit Schlusssoppel', ausgetragen :

Runde 1:	Einzel	H1 gegen A2		Einzel	H2 gegen A1
Runde 2:	Einzel	H3 gegen A3		Einzel	H1 gegen A1
Runde 3:	Einzel	H3 gegen A2		Einzel	H2 gegen A3
Runde 4:	Doppel	DH gegen DA			

- ◆ Die Einzelspiele werden jeweils paarweise gestartet.
- ◆ Ein MSp wird bei Erreichen des Gewinn-Spielstands, d.h. sofort, nachdem eine Mannschaft vier (4) Punkte erspielt hat, als beendet gewertet und demzufolge dann sofort abgebrochen ^{(22) (23)}.
 - (22) Wird der Gewinn-Spielstand erreicht während zwei Spiele (Einzel oder Doppel) auf zwei Spieltischen gleichzeitig laufen, so gilt das MSp sofort als beendet, wenn eine Mannschaft den Gewinn-Spielstand erreicht hat, egal welches der beiden gleichzeitig ausgetragenen Spiele als erstes zu Ende gekommen ist. Jenes zu diesem Zeitpunkt noch laufende (zweite) Spiel wird beim Erreichen des Gewinn-Spielstands ebenfalls sofort abgebrochen und nicht mehr gewertet, wobei jene bis dahin im abgebrochenen Spiel erzielten Punkte jedoch im Spielbogen eingetragen werden sollen.
 - (23) Bei Abbruch eines MSp bei Erreichen des Gewinn-Spielstands wird jedes in diesem MSp beendete Spiel (Einzel oder Doppel) im Gesamtergebnis dieses MSp mit gewertet
Beispiel: wenn in einem MSp der NL beim Spielstand von z.B. 5-3 die Auswärtsmannschaft das nächste Spiel (Einzel oder Doppel) gewinnt, bevor jenes gleichzeitig auf dem anderen Spieltisch laufende Spiel beendet ist, dann wird das Resultat dieses zuerst beendeten Spiels im Gesamtergebnis (GR) des MSp mitgewertet, egal ob anschließend das als letztes endende Spiel auch von der Auswärtsmannschaft gewonnen wird (➔ Gesamtergebnis = 5:5) oder von der Heimmannschaft (➔ Gesamtergebnis = 6:4).
- ◆ In jedwedem MSp einer PK, das zentral in einer größeren Halle ausgetragen wird, muss mindestens ein Ersatzspieler in der Mannschaftsaufstellung vorgesehen bzw. angegeben werden.
NB: Die Prozedur (d.h. die Bedingungen sowie die Modalitäten) zum Einsatz des Ersatzspielers in einem MSp der PK-CL ist im Abschnitt 4. von Art. 5.3.365. festgelegt.
- ◆ Innerhalb einer Mannschaft müssen die Spieler, ab Platz 1 nach unten, in der Reihenfolge ihres **aktuellen Klassements** aufgestellt bzw. eingesetzt werden.
Wenn für Platz 1 einer Mannschaft zwei oder drei Spieler in Frage kommen, die alle im selben eines der Klassemente A1, A2, A3, B1, B2 oder B3 eingestuft sind, dann muss jener Spieler, der in der jeweils aktuell maßgebenden VB-RGL den besten (= vordersten) Platz belegt, auf Platz 1 der Mannschaft aufgestellt bzw. eingesetzt werden. Bei gleich klassierten Spielern für die Plätze 2 und 3 in einer Mannschaft dürfen diese Spieler frei auf den Plätzen 2 und 3 aufgestellt bzw. eingesetzt werden.
- ◆ Das Doppel kann beliebig zusammengestellt werden, wobei im Doppel jedoch immer nur Spieler eingesetzt werden dürfen, die auch für die Einzelspiele des betreffenden MSp aufgestellt worden sind⁽²⁴⁾. Die Aufstellung des Doppels braucht immer erst nach Abschluss aller Einzel vorgenommen und dem OSR auch erst dann zur Kenntnis gebracht zu werden.
 - (24) Im Doppel darf demnach auch der (gemeldete) Ersatzspieler aufgestellt bzw. eingesetzt werden.
- ◆ Die Abgabe der Mannschaftsaufstellung, sowie die Abgabe der Zusammensetzung des Doppels, muss gemäß der in Art. 5.3.355. beschriebenen Prozedur erfolgen, und zwar :
 - spätestens zwanzig (20) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des betreffenden MSp, was die Aufstellung der Spieler für die Einzelspiele betrifft
 - innerhalb von fünf (5) Minuten nach Abschluss jenes Einzelspiels das als letztes endet, was die Zusammensetzung des Doppels (ggf.) betrifft

Für die Abgabe sowohl der Mannschaftsaufstellung als auch (ggf.) der Zusammensetzung des Doppels muss der offizielle Mannschaftszettel ('feuille d'équipe') benutzt werden

ALLGEMEINE TECHNISCHE BESTIMMUNGEN für die MSp in der NDIV der MM 'Dames'

- ◆ Alle MSp werden auf zwei Spieltischen, gemäß dem Spielsystem '6 Einzel', ausgetragen :

Runde 1:	Einzel	H1 gegen A2		Einzel	H2 gegen A1
Runde 2:	Einzel	H3 gegen A3		Einzel	H1 gegen A1
Runde 3:	Einzel	H3 gegen A2		Einzel	H2 gegen A3

- ◆ Die Einzelspiele werden jeweils paarweise gestartet.
- ◆ In jedem MSp werden alle vorgesehenen Einzel ausgetragen, d.h. ein solches MSp wird nicht bei Erreichen des Gewinn-Spielstands abgebrochen.
- ◆ Innerhalb einer Mannschaft müssen die Spielerinnen, ab Platz 1 nach unten, in der Reihenfolge ihres **aktuellen Klassements** aufgestellt bzw. eingesetzt werden.

Wenn für Platz 1 einer Mannschaft zwei oder drei Spielerinnen in Frage kommen, die alle im selben eines der Klassemente A1, A2, A3, B1, B2 oder B3 eingestuft sind, dann muss jene Spielerin, die in der jeweils aktuell maßgebenden VB-RGL den besten (= vordersten) Platz belegt, auf Platz 1 der Mannschaft aufgestellt bzw. eingesetzt werden. Bei gleich klassierten Spielerinnen für die Plätze 2 und 3 in einer Mannschaft dürfen diese Spielerinnen frei auf den Plätzen 2 und 3 aufgestellt bzw. eingesetzt werden.

- ◆ Die Abgabe der Mannschaftsaufstellung für ein MSp muss gemäß der in Art.5.3.355. beschriebenen Prozedur erfolgen, und zwar spätestens zwanzig (20) Minuten vor der offiziellen Anfangszeit dieses MSp.

Für die Abgabe der Mannschaftsaufstellung muss der offizielle Mannschaftszettel ('feuille d'équipe') benutzt werden.

- ◆ Falls sich in einer - gemäß dem 'Golden-best-of-one'-Spielverfahren ausgetragenen - Spielgruppe der Play-Off-Runde ein **Gleichstand** ergibt nach Punkten, so entscheidet in dem Fall ein **GM**⁽²⁵⁾, das aus drei Einzel-Sätzen besteht.

(23) betr. jene für die Austragung eines GM maßgebenden Bestimmungen: siehe Seite 13

ANHANG 1 : Sanktionen im Fall der Nicht-Beachtung der Bestimmungen betreffend Die Organisation von MSp der Top-MK

Auszug aus dem IR-04 (Strafskala)

Art 149	Jedwede unter diesem Artikel aufgeführte Verfehlung darf nur dann als 'Verfehlung bzw. Verstoß <u>administrativer Art</u> ' geahndet werden, wenn sie entweder von einem neutralen OSR bzw. SR oder von einem (neutralen) Mitglied einer Verbandsinstanz festgestellt worden ist. Ansonsten unterliegt die diesbezügliche Sanktionierung dem VG .
--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------|-------------|------|
| a) Nicht konforme Einrichtung des <u>Spielsaals</u>
(Zuschauer-Sitzplätze, Temperatur, Defibrillator, Spielstand-Anzeige, SR-Box, ...) | <i>pro Verstoß</i> | a) | 25,00 € | [+] |
| b) Nicht konforme <u>Spielbox</u>
(Maße, Umrandungselemente, Beleuchtung, befeuchtete Lappen (ggf.), Handtuch-Kasten/Körbe, Abwischpapier, Mannschaf ts-Sitzplätze, SR-Tisch, Coaching-Stühle, ...) | <i>pro Verstoß</i> | b) | 25,00 € | [+] |
| c) Nicht konformes <u>Spielmaterial</u>
(Spieltisch, Netzgarnitur, Spielbälle, Werbe-Netzeinsatz, Zählgerät, ...) | <i>pro Verstoß</i> | c) | 25,00 € | [+] |
| d) Nicht konforme <u>Spielkleidung</u>
(Sportschuhe, Einheitlichkeit der Oberbekleidung, Beschriftungen/Werbungen, ...) | <i>pro Verstoß</i> | d) | 25,00 € | [+] |
| e) Nicht konforme <u>Durchführung eines Top-MSp</u> | | | | |
| ▪ Nicht-Beachtung der Sicherheitsvorschriften oder des Rauchverbots | | e.1) | 50,00 € | [+] |
| ▪ Verspätete Verfügbarkeit einer vollständig ausgerüsteten Spielbox für die Auswärtsmannschaft | | e.2) | 25,00 € | [+] |
| ▪ Verspätete Abgabe des Mannschaftsaufstellungszettels | | e.3) | Art. 135 d) | |
| ▪ Mangelhafte, fehlerhafte oder verspätete Erstellung des Spielbogens | | e.4) | Art. 135 d) | |
| ▪ Fehlen des (obligatorischen) Ersatzspielers (ggf.) | | e.5) | 25,00 € | [+] |
| ▪ Nicht-Vorstellung der Mannschaften und SR vor dem Spiel | | e.6) | 25,00 € | [+] |
| ▪ Nicht (ausreichend) begründete Unterlassung einer (obligatorischen) Live-Stream-Übertragung (u.a. NL1 der MM 'Seniors') | e.7) | | 100,00 € | [+] |
| ▪ Nicht- bzw. fehlerhafte Erfassung der Resultate im Intranet | e.8) | | 25,00 € | [+] |
| ▪ Andere Verfehlung oder anderer Verstoß gegen die Bestimmungen | e.9) | | 25,00 € | [+] |
| [+] bei wiederholtem Fehlverhalten bzw. bei wiederholtem Verstoß gegen eine Bestimmung: Meldung an das VG | | | | [++] |
| [++] (zusätzliche) Sanktionierung (durch das VG) gemäß Kapitel D.3 . | | | | |

Art 135	Ausfüllung / Erstellung eines Formulars oder Dokuments
--------------------	--------------------------------------------------------

- | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------|-----|
| d) Mangelhafte, fehlerhafte oder verspätete Erstellung eines Mannschafts-Aufstellungszettels oder des Spielbogens eines MSp | d.1) | 5,00 € | [+] |
| ▶ bei MSp der NL1 der MM 'Seniors' | d.2) | 30,00 € | [+] |
| <u>Verspätung</u> = | | | |
| ▪ weniger als 10 Minuten vor der Anfangszeit des MSp | | | |
| ▪ mehr als 5 Minuten nach Beendigung des MSp | | | |
| [+] Verdoppelung, Verdreifachung usw. des Betrags bei Wiederholung im Lauf einer selben Saison | | | |

ANHANG 2 : Sanktionierung von Fehlverhalten anlässlich von TT-Spielen

Auszug aus dem IR-04 (Strafskala)

Ein **Fehlverhalten** (eines Spielers, Coaches, Betreuers, ...) gegen bestehende Regeln, Vorschriften, Verbote oder sonstige Bestimmungen kann immer nur wie folgt geahndet werden :

- **entweder** durch einen **neutralen (Ober)-Schiedsrichter**, vor Ort einer TT-Kompetition^(#);
 - **oder** durch die **Gerichtsinstanzen**, im Nachhinein einer TT-Kompetition^(#), aufgrund einer entsprechenden Meldung
- (#) Allein der jeweils amtierende (O)SR bzw. die jeweils zuständige Gerichtsinstanz ist dazu befugt, auf ein Fehlverhalten zu schließen sowie, kraft seines (ihres) Ermessensspielraums, die **Gravität** dieses Fehlverhaltens einzustufen und zu sanktionieren oder es, insbesondere bei einem ersten Fehlverhalten, bei einer mündlichen Verwarnung zu belassen

Art. 166-A : Gravierendes Fehlverhalten

Als **gravierend**^(#) gelten insbesondere, jedoch nicht ausschließlich^(#), die folgenden Fehlverhalten:

- Ball mit Absicht aus der Box schlagen oder kaputt machen
- fest gegen Spielmaterial (Tisch, Abtrennungen, ...) treten oder schlagen
- Netz anfassen oder verstellen
- Beleidigung (auch gegen Zuschauer)
- aggressive Gesten (auch gegen Zuschauer)
- wiederholte Spielverzögerung
- Spucken auf den Boden oder auf bzw. gegen das Spielmaterial
- Schläger auf den Tisch werfen
[*Schläger* : berührt das Netz / fällt vom Tisch / bewegt sich mehr als nur wenige cm auf der Tischplatte]
- TT-Sport in Misskredit bringen (z.B. unsportliches Verhalten)
- Respektlosigkeit gegenüber einem Schiedsrichter
- Spieler ist, ab der Ankunft des SR in der Spielbox, erst nach mehr als drei Minuten spielbereit

Ein **gravierendes Fehlverhalten** kann durch das Verhängen einer **gelben Karte (GK)** oder einer **roten Karte (RK-S^(@) / RK-K^(@))** sanktioniert werden^(#).

- (@) **RK-S** = rote Karte + Disqualifikation für das laufende **Spiel** (Einzel bzw. Doppel) = zwei (2) **GK**
RK-K = rote Karte + Disqualifikation für alle verbleibenden Spiele der betr. **Kompetition** = drei (3) **GK**

Die verhängten **GK** werden Spiel-, Wettbewerbs- und Saison- übergreifend gewertet.

GK	Geldstrafe	automatische Sperre
1.	10,00 €	keine
2.	25,00 €	keine
3.	40,00 €	ein (1) Spieltag der MM 'Seniors'

Art. 166-B : Geringfügiges Fehlverhalten

Als **geringfügig**^(#) gelten insbesondere, jedoch nicht ausschließlich^(#), die folgenden Fehlverhalten:

- Handabwischen am Spielmaterial
- vom SR nicht genehmigtes Abwischen der Tischplatte, insbesondere mit einem bereits benutzten Handtuch
- leichter Wurf des Schlägers auf die Tischplatte
- leichter Stoß mit Fuß oder Hand gegen Spielmaterial (Tisch, Umrandungen, ...)
- geringfügige Spielverzögerung (durch z.B. nicht ordnungsgemäßes Abtrocknen oder Schuhe Abwischen)
- Hinterlassen von Abfall in oder neben einer Spielbox (Bananenschalen, Müslipapier, Wasserflasche, ...)
- Spieler ist, ab der Ankunft des SR in der Spielbox, erst nach zwei jedoch in weniger als drei Minuten spielbereit

Ein **geringfügiges Fehlverhalten** kann durch das Verhängen einer schwarzen Karte (**SK**) sanktioniert werden^(#).

SK	Sanktion
1.	10,00 €
2.	25,00 €
3.	40,00 €
4.	Gelbe Karte

+ Sanktionierung gemäß Artikel 166-A

- ➔ Die verhängten **SK** 1., 2. und 3. werden immer nur im Rahmen des jeweiligen Spiels (Einzel oder Doppel) gewertet und demnach nicht in das nächste Spiel mitübernommen