



Einsatz Schiedsrichter am Tisch



Langfassung
Stand: Oktober 2022

Empfehlungen an den Schiedsrichter und seinen Schiedsrichter-Assistenten bei der Leitung eines Einzel- oder Doppelspiels.

1.) Aufgaben vor Spielbeginn

1. Überprüft vor eurem Einsatz als Schiedsrichter (SR) und als Schiedsrichter-Assistent zunächst euch selbst und eure SR-Kleidung. Es empfiehlt sich, dass sich SR und SR-Assistent gegenseitig kontrollieren und auf Kleinigkeiten aufmerksam machen, die man leicht selbst übersehen kann. Prüft danach, ob eure Ausrüstung, die ihr am Tisch benötigt, wie Netzlehren, Wählmarke, Spielbälle, Kugelschreiber, Stoppuhr, gelbe, rote und weiße Karten, vollständig ist. Der SR holt den SR-Zettel beim dafür Verantwortlichen (je nach Festlegung kann dies die SR-Einsatzleitung oder der OSR selbst sein) rechtzeitig ab. Falls ihr als Team zum ersten Mal zusammenarbeitet, nehmt euch vorher unbedingt die Zeit, euch über die Verfahren bei der Leitung des Spieles abzustimmen, damit ihr möglichst in jeder Situation übereinstimmend agiert. Bei der Frage der Zeitnahme der Spielzeit empfehlen wir, dass diese Aufgabe der SR-Assistent übernimmt.
2. Betrete als SR den Spielraum (Box) mit deinem SR-Assistent rechtzeitig soweit möglich; auf jeden Fall vor den Spielern. Überprüfe den Tisch auf Standfestigkeit, die Spielfläche auf Sauberkeit und Unebenheiten, das Netz auf richtigen und festen Sitz und ausreichende Spannung. Richte die Umrandungselemente, den SR-Tisch, die Handtuchboxen aus, falls sie verrückt worden sind. Achte auf vergessene Gegenstände vom vorhergehenden Spiel, wie leere Trinkflaschen, Handtücher, Schlägerhüllen usw. und gebe sie bei der Turnierleitung ab. Der SR-Assistent kann den SR bei seinen Überprüfungen behilflich sein. Wenn die Überprüfungen abgeschlossen sind, setzt sich der SR-Assistent auf den ihm zugedachten Platz.
3. Achte darauf, dass alle Zählgeräte auf "**Ohne Anzeige (blank)**" stehen, solange die Spieler die Box noch nicht betreten haben. Wenn die Spieler den Spielraum betreten, lasse die Spieler sich zunächst untereinander begrüßen, gehe erst danach als Schiedsrichter auf die Spieler zu, begrüße sie persönlich, möglichst mit Händedruck und nenne deinen Namen. Frage die Spieler nach ihren Namen und erforderlichenfalls nach der richtigen Aussprache der Namen. Der SR-Assistent bleibt in dieser Phase an seinem SR-Tisch sitzen, damit den Spielern sofort klar wird, wer der Schiedsrichter ist und wer assistiert.
4. Stelle das Zählgerät auf **Satzanzeige "0 - 0"**, sobald alle Spieler in der Spielbox sind. Überprüfe als SR zunächst die **Schläger** und die Schlägerbeläge der Spieler. Benutze dabei die aktuelle Liste der zugelassenen Beläge der ITTF (LARC). Da im Spitzensport manche Spieler ihre Beläge häufiger auf das Blatt kleben, kommt es vor, dass der Belag das Blatt nicht vollständig bedeckt bzw. übersteht. Wir akzeptieren eine Toleranz von maximal zwei Millimetern. Bei Problemen ist der OSR als Entscheidungsinstanz hinzuzuziehen.
5. Überprüfe danach die **Spielkleidung**, ob sie sportgerecht ist, ob die Spieler die richtige Rückennummer tragen und ob diese korrekt angebracht ist. Achte bei Doppeln darauf, dass Spieler des gleichen Verbandes und der gleichen Mannschaft einheitlich gekleidet sind. Voraussetzung ist natürlich, dass die Spieler vor Betreten des Spielraumes ihre Trainingsanzüge abgelegt haben. Ist dies nicht der Fall, sind die Spieler unverzüglich aufzufordern, ihre Spielkleidung zu zeigen.
6. Frage die Spieler nach ihren **Betreuern**. Bei einem Individualwettbewerb müssen die Spieler vor dem Spiel ihren jeweiligen Betreuer dem Schiedsrichter benennen. Die Betreuer sollten in unmittelbarer Nähe der Box auf vorher zugewiesenen Plätzen sitzen. Beim Mannschaftswettkampf ist die Zahl der Betreuer nicht begrenzt.

7. Führe nun die **Aufschlag- und Seitenwahl** durch. Werfe - im Beisein beider Spieler (Doppelpaarungen) - eine Wählmarke in die Höhe. Fange sie mit der Hand auf und öffne die Hand. Vermeide es dabei, die Wählmarke auf die Tischoberfläche oder auf den Boden fallen zu lassen. Wenn beide Spieler oder Doppelpaarungen ihre Wahl getroffen haben (Aufschlag / Rückschlag oder Seite), notiere den ersten Aufschläger und beim Doppelspiel unbedingt auch den ersten Rückschläger auf deinem Schiedsrichterzettel.
8. Gebe den Spielern den vorher ausgewählten Ball als **Spielball**. Falls die Spieler vorher keine Bälle ausgewählt haben, gibst du ihnen wahllos einen der Bälle, die du mitgebracht hast.
9. Der SR-Assistent überwacht die **Einspielzeit**. Nach Ablauf der maximal Zwei-Minuten-Einspielzeit unterbricht der SR-Assistent das Einspielen mit dem Ruf "Zeit". Das Spiel hat nun unverzüglich zu beginnen. Achte jetzt noch einmal darauf, dass kein Spieler sein Handtuch unter den Spieltisch oder über die Umrandung hängt, sondern in den Handtuchbehälter legt. Alle anderen Gegenstände (Sporttaschen, Schlägerhüllen, Trainingsanzug, Trinkflasche, usw.) müssen außerhalb des Spielraums aufbewahrt werden.



2.) Spielabwicklung und richtige Zählweise

10. Das Spiel kann nun beginnen. Beachte bitte: Handelt es sich um ein Doppel leitet der SR das Spiel im Stehen, es sei denn, dass sein Sitz erhöht ist. Ein Einzel wird im Sitzen geleitet. Der SR-Assistent sitzt in jedem Fall. Wenn die Spieler spielbereit sind, sagt der SR den ersten Aufschläger an und zeigt mit gestreckter Hand in dessen Richtung. Bei einem Einzelwettbewerb ist folgende **Ansage** üblich: „**Erster Satz, Aufschlag Maier, 0 : 0**“ Die Zählgeräte werden jetzt auf die Punktanzeige "0 - 0" gestellt. Der SR-Assistent startet die Stoppuhr und hält sie immer dann an, wenn das Spiel erkennbar unterbrochen wird; wie z. B. dann, wenn sich die Spieler abtrocknen oder dann, wenn der Ball außerhalb der Box ist. Nach einer Unterbrechung lässt der SR-Assistent die Uhr weiterlaufen, wenn der Aufschläger den Ball zum Aufschlag hochwirft.
11. Der SR entscheidet jeden Ballwechsel entweder als "Punkt" oder als "Let". Der SR sagt unmittelbar nach Beendigung eines Ballwechsels den Spielstand laut und deutlich an, so dass er von den Spielern, Betreuern und Zuschauern verstanden wird. Der SR hat seine Entscheidung für die Zuschauer dadurch zu verdeutlichen, dass er zusätzlich zur Ansage des neuen Spielstandes den Unterarm hebt und die Hand zur Faust ballt. Der SR-Assistent sollte das Zählgerät erst dann umstellen, wenn der SR das Ergebnis angesagt hat. Wenn er allerdings merkt, dass der SR unsicher ist, wie er den Ballwechsel zu entscheiden hat, kann der SR-Assistent dem SR, durch leichtes Anheben des entsprechenden Blattes am Zählgerät, eine Entscheidungshilfe geben. Wenn der SR sich "verzählt" oder der SR-Assistent den Ballwechsel anders gesehen hat, dann hebt der SR-Assistent die Hand und macht den SR darauf aufmerksam.
12. Am Ende eines Satzes, sagt der Schiedsrichter den Endstand des Satzes und Namen des Gewinners an und zeigt mit geöffneter Hand auf den Sieger. Beispiel für eine Ansage: "**11:8 Maier**". Falls es notwendig ist, erinnert der SR die Spieler daran, dass sie ihre Schläger während der Pause zwischen den Sätzen auf dem Tisch liegen lassen müssen. Der SR überwacht die Einhaltung der Pausenzeit mittels Stoppuhr. Der SR trägt das Ergebnis des ersten Satzes in den SR-Zettel ein. Der SR sollte dann den Spielball einsammeln und ihn an sich nehmen. Damit werden unnötige Spielverzögerungen vermieden, weil der Spielball nach Ende der Pause erst noch gesucht werden muss. Die Zählgeräte bleiben nun mit dem Endergebnis des ersten Satzes solange stehen, bis die Spieler zurückkommen. Erst danach werden die Zählgeräte auf den Satzstand nach dem Seitenwechsel zurückgestellt.

Die Punktanzeige wird zurückgestellt auf "**Ohne Anzeige (blank)**". SR und SR-Assistent bleiben während der Pause stets auf ihren Plätzen sitzen, außer es ereignet sich etwas, was den SR fordert. Der SR beendet die Satzpause mit dem Ruf "Zeit". Wenn die Spieler wieder an den Tisch zurückgekehrt und spielbereit sind, eröffnet der SR den zweiten Satz mit der Ansage: „**Zweiter Satz, Aufschlag Müller, 0 : 0**“.
13. Für die weiteren Sätze wird das bisher Ausgeführte analog angewendet. Am Ende des Spiels sagt der Schiedsrichter das Ergebnis des gerade beendeten Satzes und das Gesamtergebnis, wie folgt an: „**11:9 Maier; Maier gewinnt 3:2**“. Der SR vervollständigt die Eintragungen in seinem SR-Zettel und unterschreibt ihn. Die Zählgeräte sollten mit dem Endergebnis des Spieles jetzt noch als Service für die Zuschauer mindestens eine ½ Minute stehen bleiben. SR und SR-Assistent nutzen die Zeit dazu, den Spielraum aufzuräumen. Der SR stellt den Spielball sicher, rückt verschobene Umrandungselemente und SR-Tische zurecht, beseitigt vergessene Ausrüstungsgegenstände der Spieler, usw. Der SR-Assistent unterstützt ihn dabei. Bevor SR und SR-Assistent den Spielraum endgültig verlassen, achten beide besonders darauf, dass alle Zählgeräte in und außerhalb der Box auf "**Ohne Anzeige (blank)**" zurückgestellt sind. Der vorbildliche Zustand einer "freien Box" stellt so etwas wie die Visitenkarte des dort vorher eingesetzten Schiedsrichterteams dar. Macht euch dies bitte zu Eigen!

3.) Besondere Hinweise

14. Zum Aufschlag:

Der Aufschlag hat in der heutigen Spieltaktik eine immens große Bedeutung. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, wenn viele Spieler die Grenzen der Aufschlagregel ausreizen und alles unternehmen, sich mit einem trickreichen Aufschlag entscheidende Vorteile zu verschaffen. Dieses Verfahren ist ja zu akzeptieren, solange der Aufschlag regelgerecht ist. Manche Spieler bewegen sich dabei aber außerhalb der Norm eines regelgerechten Aufschlags. Hier setzt die Aufgabe des Schiedsrichters an, diese Regelverstöße zu erkennen und entsprechend zu ahnden. Um die Neigung zu "falschen" Aufschlägen einzudämmen, sind die SR aufgefordert, die Einhaltung der Aufschlagregel streng zu überwachen. Unser Ziel muss es sein, den Spieler zu schützen, der regelgerecht spielt und den Spieler, der nicht bereit ist, korrekte Aufschläge zu machen, zu sanktionieren. Wir sollten dabei wie folgt verfahren: Beide, SR und SR-Assistent, beobachten und beurteilen die **Aufschlagsituation**. Bei der Beurteilung des Aufschlags empfiehlt sich eine flexible Aufgabenteilung, ausgerichtet an der Aufschlagposition des Aufschlägers. Der SR, der den Aufschläger von vorne sieht, beurteilt den Ballwurf und den Balltreffpunkt. Der SR, dem der Aufschläger den Rücken zukehrt, konzentriert sich auf das Netz und beurteilt, ob der Ball nach dem Aufschlag das Netz berührt. Insbesondere bei der Aufschlagsituation wird deutlich, wie wichtig es ist, dass sich SR und SR-Assistent vorher gegenseitig abstimmen. SR und SR-Assistent müssen sich in solchen Spielsituationen "blind" verstehen. Beide können einen Aufschlag als "nicht regelgerecht" entscheiden. Bei einem "zweifelhaften Aufschlag" hat der SR oder SR-Assistent das Recht, eine Verwarnung zu erteilen. Reagiert bitte von Anfang an konsequent auf einen eindeutig regelwidrigen Aufschlag und entscheidet auf "Fehler" für den Aufschläger. Je länger ihr die Antwort auf die Frage, ob der Aufschlag zweifelhaft, vielleicht falsch, ein bisschen falsch oder ganz sicher falsch war, hinauszögert, umso schwieriger wird es für euch im weiteren Verlauf des Spiels. Die Spieler merken, wenn ein SR unsicher ist und nutzen diese Situation erst recht zu ihrem Vorteil aus. Je näher wir dem Ende eines Satzes zugehen, um so "falscher" werden die Aufschläge. Beim Spielstand 9 : 9 macht es keinen Sinn mehr zu reagieren. Wer dann zum ersten Mal im Spiel einen Aufschlag als "Fehler" entscheidet, schadet mehr seinem Ansehen, als dass es nutzt.

Fazit: Wir wollen nicht, dass ihr überreagiert. Es geht auch nicht darum, ob der Spieler beim Ballwurf den Ball nur 15 cm statt 16 cm hochgeworfen hat. Es geht darum, bei der Beachtung der Aufschlagregel eine konsequente Linie von Anfang an einzuhalten und letztendlich durchzusetzen, so dass die Entscheidungen der SR für die Spieler nachvollziehbar und einsichtig sind.

15. Zum Verhalten der Spieler und Betreuer:

Tischtennis ist ein Sport, der die Akteure psychisch unterschiedlich stark belasten kann. Erfolg und Misserfolg hängen oft von einem einzigen Ballwechsel ab. Emotionen helfen diese Belastungen, die auf den Spieler wirken, zu kompensieren. Es ist nicht die Aufgabe des Schiedsrichters Gefühle und Gemütsbewegungen der Spieler zu unterdrücken. Das soll heißen: Ausdruck der Freude und Enttäuschung gehören zum Spiel. Dies wollen auch die Zuschauer sehen. Aber wenn sich diese Gefühlsäußerungen gegen den oder die Gegner, die Schiedsrichter, Betreuer oder Zuschauer richten, dann muss der SR reagieren. Oft hilft schon ein beruhigendes Wort oder eine besänftigende Geste in Richtung des Spielers (oder des Betreuers). Wenn diese Maßnahmen keinen Erfolg zeigen, dann wird der Spieler oder der Betreuer verwarnet. Was nicht heißen soll, dass ein SR bei einem entsprechend schweren Verstoß nicht sofort eine Verwarnung aussprechen oder erforderlichenfalls den OSR informieren darf.

16. Sanktionsmöglichkeiten des Schiedsrichters:

Um ein regelwidriges Verhalten von Spielern und / oder Betreuern zu sanktionieren, hat der SR folgende abgestufte Möglichkeiten:

- >> **Situation beruhigen** durch Gesten und die richtigen Worte
- >> **Verwarnung** in Verbindung mit dem Zeigen einer **gelben Karte**
- >> **Strafpunkt** in Verbindung mit dem Zeigen einer **gelben und roten Karte**
- >> **Zwei Strafpunkte** in Verbindung mit dem Zeigen einer **gelben und roten Karte**

Der DTTB-SRA hat für einen Mannschaftskampf folgendes Verfahren festgelegt:

- a) Der SR, der in einem Einzel- oder Doppelspiel eines Mannschaftskampfes einen Spieler und / oder Betreuer verwarnt, vermerkt dies auf dem SR-Zettel und informiert nach Beendigung des Spiels den OSR.
- b) Der OSR hat dann vor dem nächsten Spiel des bereits mit einer Verwarnung belasteten Spielers den betreffenden SR darüber zu unterrichten.
- c) Der SR sollte dann den betroffenen Spieler vor dem Beginn dieses Spiels darauf hinweisen, dass bei einem weiteren Verstoß gegen die ITTR B 5.2 keine Verwarnung mehr erfolgt, sondern seinem Gegner ein Punkt zugesprochen wird.
- d) Das gleiche Verfahren wird angewandt, wenn ein Spieler in seinem ersten Spiel bereits eine gelb / rote Karte erhält.
- e) Wird ein Betreuer verwarnt, so behält diese Verwarnung bis zur Beendigung des Mannschaftskampfes seine Gültigkeit (für die komplette Bank). Bei einem weiteren Verstoß, egal in welchem Spiel, wird der Betreuer von der Box verwiesen und darf bis zum Ende des Mannschaftskampfes nicht mehr zurückkommen.

17. Unerlaubte Beratung:

Schiedsrichter und SR-Assistent überwachen die Regel. Beide achten gleichermaßen auf die Betreuer. Allerdings kann nur der SR eine Verwarnung aussprechen oder einen Berater von der Box verweisen. Wenn der SR-Assistent feststellt, dass ein Betreuer auf unzulässige Weise berät, ruft er "**STOPP**" und meldet dem SR den Regelverstoß. Der SR verwarnt dann den Betreuer oder verweist ihn von der Box.

18. Verfahren beim TIME-OUT:

Nachdem der Spieler, das Paar oder der jeweilige Betreuer eine Auszeit verlangt haben, hält der Schiedsrichter eine weiße Karte ca. 10 Sekunden deutlich sichtbar über den Kopf und überwacht mit seiner Stoppuhr (oder Armbanduhr) die Dauer der Auszeit. Danach legt der SR-Assistent die weiße Karte oder falls vorhanden ein Time-Out-Schild auf den Tisch (auf die Mittellinie der Seite des Spielers oder Paares, der/das Time-Out genommen hat, ca. 15 cm von der Grundlinie entfernt) und übergibt den Spielball an den Schiedsrichter. Der SR-Assistent bleibt dann seitlich von seinem Zählgerät auf der Seite des Time-Out beantragenden Spielers oder Paares stehen. Spätestens nach Ablauf von 1 Minute fordert der SR die Spieler zum Weiterspielen auf. Der SR-Assistent entfernt die weiße Karte / das Time-Out-Schild vom Spieltisch und stellt eine weiße Karte an das Zählgerät (links bzw. rechts unterhalb der Punktanzeige).