

Tischtennisregeln

Tischtennisregeln

Gemäss Handbuch ITTF, gültig auf dem ganzen Verbandsgebiet von STT

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 fallengelassen 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 senkrechtes, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleichgrosse «Spielfelder» geteilt und darf im gesamten Bereich des 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

Tischtennisregeln

des Netzes müssen von oben bis unten an den Pfosten befestigt sein.

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 Plastikmaterial und ist mattweiss oder mattenfarben.

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 Balles benutzte Seite des Blattes muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi, Noppen nach aussen, Gesamtdicke einschliesslich Klebstoff weniger als 2.05 mm oder mit Sandwich-Gummi, Noppen nach innen oder nach aussen, Gesamtdicke einschliesslich Klebstoff weniger als 4.05 mm bedeckt sein. Vorbehaltlich einer etwaigen Toleranzspanne, die in dem entsprechenden Dokument (Technisches Merkblatt ITTF) über die technische Ausrüstung angegeben ist. *(Gültig ab 1.1.25)*
- 2.4.3.1 Gewöhnlicher Noppengummi ist eine einzelne Schicht aus nicht zellhaltigem homogenem Gummi – natürlich oder synthetisch – mit Noppen, die gleichmässig über seine Oberfläche verteilt sind, und zwar in einer Dichte von mindestens 10 und höchstens 30 pro cm².
- 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 2,0 mm betragen.
- 2.4.4 Das Blatt selbst, jede Schicht innerhalb des Blattes und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf einer zum Schlagen des Balles benutzten Seite müssen durchgehend und gleichmässig dick sein. Material,

Tischtennisregeln

das geeignet ist, einen Griff zum Halten des Schlägers zu verändern, kann hinzugefügt werden.

- 2.4.5 Das Belagmaterial muss das Blatt völlig bedecken, darf jedoch nicht über die Ränder hinausstehen. Der dem Griff am nächsten liegende Teil des Blattes, der von den Fingern erfasst wird, darf unbedeckt oder mit einem beliebigen Material belegt sein.
- 2.4.6 Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt. Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige helleuchtende Farbe ausweisen, die sich jedoch deutlich von der schwarzen Seite und der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden muss.
- 2.4.7 Schlägerbeläge müssen ohne jegliche physikalische, chemische oder andere Behandlung verwendet werden.
- 2.4.7.1 Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit des Belags oder der Gleichmässigkeit seiner Farbe, sowie hilfreiche oder schützende Vorrichtungen, können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht entscheidend verändern.
- 2.4.8 Vor Spielbeginn und jedesmal, 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 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; der freie Arm ist der Arm der freien Hand.

Tischtennisregeln

- 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, und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt vom Gegner geschlagen wurde.
- 2.5.9 Der Aufschläger ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als erster schlagen muss.
- 2.5.10 Der 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 Der Ausdruck Grundlinie schliesst ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

2.6 Der 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 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 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 den Aufschläger oder

Tischtennisregeln

seinen Doppelpartner und durch etwas, das sie an sich oder bei sich tragen, für den Rückschläger nicht verdeckt werden.

- 2.6.5 Sobald der Ball hochgeworfen wurde, muss der freie Arm und die Hand des Aufschlägers aus dem Raum zwischen dem Ball und dem Netz entfernt werden.

Dieser Raum wird definiert durch den Ball, das Netz und dessen imaginäre, unbegrenzte Ausdehnung nach oben.

- 2.6.6 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzuschlagen, dass der Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent sicher sein kann, dass der Aufschlag in allen Punkten den Forderungen der Regel entspricht, und jeder von den beiden kann entscheiden, dass er Aufschlag nicht korrekt ist.

- 2.6.6.1 Falls der Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent Zweifel an der Zulässigkeit eines Aufschlags hat, kann er beim ersten Vorkommnis in einem Spiel, das Spiel unterbrechen und den Aufschläger warnen; doch jeder folgende Aufschlag dieses Spielers oder seines Doppelpartners, der nicht eindeutig regelkonform ist, wird als nicht korrekt betrachtet.

- 2.6.7 In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Erfordernisse für einen korrekten Aufschlag lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

2.7 Der Rückschlag

- 2.7.1 Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er 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 Aufschlag, den der Rückschläger retourniert. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.

- 2.8.2 Im Doppel (Ausnahme: siehe 2.8.3) beginnt der Aufschläger mit einem Aufschlag, den der Rückschläger retourniert. 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.

- 2.8.3 Wenn ein oder beide Spieler eines Doppelpaars aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen, schlägt zuerst der Auf-

Tischtennisregeln

schläger auf und der Rückschläger schlägt zurück. Danach kann jeder Spieler dieses Paares zurückschlagen.

2.9 Let (Wiederholung)

- 2.9.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,
- 2.9.1.1 wenn der Ball beim Aufschlag auf seinem Weg die Netzgarnitur 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 auf- oder zurückschlagen oder sonst wie eine Regel nicht einhalten kann;
- 2.9.1.4 wenn der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent das Spiel unterbricht;
- 2.9.1.5 wenn der Rückschläger wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzt und der Ball beim Aufschlag, falls dieser sonst korrekt ist,
- 2.9.1.5.1 nach Berühren der Seite des Rückschlägers in Richtung auf das Netz zurückfliegt;
- 2.9.1.5.2 auf der Seite des Rückschlägers liegen bleibt;
- 2.9.1.5.3 im Einzel nach Berühren der Seite des Rückschlägers diese über eine der Seitenlinien verlässt;
- 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 oder Berater zu warnen 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 einem Gegner kein korrekter Aufschlag gelingt;
- 2.10.1.2 wenn einem Gegner kein korrekter Rückschlag gelingt;
- 2.10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn auf- oder zurückgeschlagen hat, irgend etwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von einem Gegner geschlagen wird;

Tischtennisregeln

- 2.10.1.4 wenn der Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von einem Gegner geschlagen wurde;
- 2.10.1.5 wenn der Ball, nachdem er von dem Gegner geschlagen wurde, durch die Netzmaschen, zwischen Netz und Netzpfeosten oder zwischen Netz und Tischoberfläche hindurchfliegt;
- 2.10.1.6 wenn ein Gegner den Ball aufhält;
- 2.10.1.7 wenn ein Gegner absichtlich den Ball mehr als einmal hintereinander schlägt;
- 2.10.1.8 wenn ein 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;
- 2.10.1.9 wenn ein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;
- 2.10.1.10 wenn ein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;
- 2.10.1.11 wenn ein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;
- 2.10.1.12 wenn im Doppel ein Gegner den Ball ausserhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt;
- 2.10.1.13 wie unter 2.15.4 (Wechselmethode) vorgesehen;
- 2.10.1.14 wenn beide Spieler oder Paare wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen und
 - 2.10.1.14.1 ihr Gegner nicht einen minimalen Kontakt zwischen dem Hinterteil der Oberschenkel und dem Sitz oder dem (den) Kissen aufrechterhält, wenn der Ball geschlagen wird;
 - 2.10.1.14.2 ihr Gegner den Tisch mit einer der Hände berührt, bevor er den Ball schlägt;
 - 2.10.1.14.3 die Fussstütze oder der Fuss des Gegners während des Ballwechsels den Boden berührt;
- 2.10.1.15 falls, wo in einem gegnerischen Paar mindestens ein Spieler im Rollstuhl sitzt, irgendein Teil vom Rollstuhl eines Spielers oder der Fuss eines stehenden Spielers die gedachte Verlängerung der Mittellinie überquert.

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.

Tischtennisregeln

2.12 Ein Spiel

- 2.12.1 Ein Spiel besteht aus zwei, drei, vier oder mehr Gewinnsätzen.

2.13 Auf- und 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 zuerst Aufschlag hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner beiden Spieler zuerst zurückschlägt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufschläger gewählt. Erster Rückschläger ist dann der Spieler, der im Satz zuvor 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 zurückschlagendes 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 5 Punkte erreicht

2.14 Unrichtige Reihenfolge beim Auf- oder Rückschlag, unterlassener Seitenwechsel

Tischtennisregeln

- 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 Mit Ausnahme des Art. 2.15.2, muss die Wechselmethode eingeführt werden, nach 10 Minuten Spieldauer in einem Satz oder zu einem beliebigen früheren Zeitpunkt, wenn es von beiden Spielern oder Paaren verlangt wird.
- 2.15.2 Die Wechselmethode wird in einem Satz nicht eingeführt, wenn mindestens 18 Punkte erzielt worden sind.
- 2.15.3 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; ist der Ball bei Einführung der Wechselmethode nicht im Spiel, so schlägt bei Wiederaufnahme des Spiels der Rückschläger des in diesem Satz unmittelbar vorangegangenen Ballwechsels zuerst auf.
- 2.15.4 Danach schlägt jeder Spieler abwechselnd bis zum Ende des Spiels für nur einen Punkt auf. Gelingen dem rückschlagenden Spieler oder Paar 13 Rückschläge in einem Ballwechsel, erzielt der Rückschläger den Punkt.
- 2.15.5 Die Einführung der Wechselmethode darf die Reihenfolge im Spiel, wie sie in 2.13.6 definiert ist, nicht beeinflussen.
- 2.15.6 Wenn die Wechselmethode einmal eingeführt ist, werden alle folgenden Sätze dieses Spiels nach der Wechselmethode gespielt.