



# **Internationale Tischtennisregeln B**

Stand: Juli 2026

zuletzt bearbeitet: 2. September 2026

## Bestimmungen für internationale Veranstaltungen (Auszug)

Die nachfolgenden Regeln und Bestimmungen der ITTF gelten, soweit nicht ausdrücklich anders festgelegt, für den Bereich des DTTB. Alle über diesen Rahmen hinausgehenden Bestimmungen dieses Abschnittes wurden nicht mit aufgenommen; sie können im Abschnitt 3 des ITTF-Handbuches nachgeschlagen werden.

### 1 Anwendungsbereich der Regeln und Bestimmungen

#### 1.1 Veranstaltungsarten

- 1.1.1 Eine *internationale Veranstaltung* ist eine Wettkampfveranstaltung, an der Spieler von mehr als einem Nationalverband teilnehmen können.
- 1.1.2 Ein *Länderkampf* ist ein Wettkampf zwischen zwei Mannschaften, die Nationalverbände vertreten.
- 1.1.3 Ein *offenes Turnier* ist ein Turnier, für das Spieler aller Nationalverbände melden können.
- 1.1.4 Ein *beschränktes Turnier* ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte Gruppen – keine Altersgruppen – beschränkt ist.
- 1.1.5 Ein *Einladungsturnier* ist ein Turnier, bei dem die Teilnahme auf bestimmte, einzeln eingeladene Nationalverbände oder Spieler beschränkt ist.

#### 1.2 Anwendbarkeit

- 1.2.1 Abgesehen von der in 1.2.2 festgelegten Ausnahme gelten die Regeln (Abschnitt A) für Welt-, Kontinental-, Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, offene Turniere und, sofern nicht von den teilnehmenden Nationalverbänden anders vereinbart, für Länderkämpfe.
- 1.2.2 Das Executive Board kann den Veranstalter eines offenen Turniers dazu ermächtigen, vorübergehende Abweichungen von den Internationalen Tischtennisregeln festzulegen.
- 1.2.3 Die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen gelten für
  - 1.2.3.1 Welt-, Olympische und Paralympische Titelwettbewerbe, sofern nicht vom ITTF Council anders genehmigt und den teilnehmenden Nationalverbänden vorher mitgeteilt;
  - 1.2.3.2 Kontinental-Titelwettbewerbe, sofern nicht vom zuständigen Kontinentalverband anders genehmigt und den teilnehmenden Nationalverbänden vorher mitgeteilt;
  - 1.2.3.3 Offene Internationale Meisterschaften, sofern nicht vom Executive Board anders genehmigt und den Teilnehmern nach 1.2.4 vorher mitgeteilt;
  - 1.2.3.4 offene Turniere (Ausnahme: 1.2.4).
- 1.2.4 Soll in einem offenen Turnier irgendeine Bestimmung nicht angewandt werden, so sind Art und Ausmaß der Abweichung im Meldeformular anzugeben. Wer das Meldeformular ausfüllt und einschickt, erklärt damit sein Einverständnis mit den Bedingungen für die Veranstaltung, und zwar einschließlich solcher Abweichungen.
- 1.2.5 Die Regeln und Bestimmungen werden für alle internationalen Veranstaltungen empfohlen. Unter der Voraussetzung, dass die Satzung beachtet wird, dürfen jedoch internationale Einladungs- und beschränkte Turniere sowie anerkannte internationale Veranstaltungen, die von nicht angeschlossenen Organisationen durchgeführt werden, nach Regeln gespielt werden, die von der ausrichtenden Organisation aufgestellt wurden.

- 1.2.6** Die Regeln und die Bestimmungen für internationale Veranstaltungen sind anzuwenden, sofern nicht Abweichungen vorher vereinbart oder in den veröffentlichten Bestimmungen einer Veranstaltung klar herausgestellt wurden.
- 1.2.7** Detaillierte Erläuterungen und Regelauslegungen einschließlich Materialbeschreibungen für internationale Veranstaltungen werden als Technische oder Administrative Broschüren vom ITTF Council veröffentlicht. Praktische Anweisungen und Durchführungsbestimmungen können als Handbücher oder Richtlinien vom Executive Board herausgegeben werden. Diese Veröffentlichungen können sowohl verbindliche Inhalte als auch Empfehlungen oder Richtlinien enthalten.

## **2 Spielmaterial und Spielbedingungen**

### **2.1 Zugelassenes und genehmigtes Spielmaterial**

- 2.1.1** Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des ITTF Council, das Equipment Committee zuständig. Das Executive Board kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen; in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das ITTF Council zurückgenommen werden.
- 2.1.2** Meldeformular oder Ausschreibung für ein offenes Turnier müssen Marken und Farben der zu verwendenden Tische, Netzgarnituren, des Bodenbelags und der Bälle angeben. Die Auswahl der Tische, Netzgarnituren und Bälle richtet sich nach den Festlegungen der ITTF oder des Verbandes, in dessen Gebiet die Veranstaltung stattfindet, beschränkt sich jedoch auf solche Marken und Typen, die eine gültige ITTF-Zulassung besitzen. Für ausgewählte, von der ITTF genehmigte Turniere muss ein Bodenbelag benutzt werden, dessen Fabrikat und Marke eine gültige ITTF-Zulassung besitzen.
- 2.1.3** Auf dem Schläger befestigtes gewöhnliches Noppen- oder Sandwich-Gummi muss eine gültige ITTF-Zulassung besitzen und muss so auf dem Schlägerblatt angebracht sein, dass das ITTF-Logo, die ITTF-Nummer (sofern vorhanden) sowie Hersteller- und Markenname möglichst nah am Griff deutlich sichtbar sind.
- Das ITTF-Büro führt Listen aller zugelassenen und genehmigten Materialien. Einzelheiten sind auf der ITTF-Website einzusehen.
- 2.1.4** Die Tischbeine müssen für Spieler im Rollstuhl mindestens 40 cm von der Grundlinie des Tisches entfernt sein.

### **2.2 Spielkleidung**

- 2.2.1** Die Spielkleidung besteht aus kurzärmeligem oder ärmellosem Hemd und Shorts bzw. Röckchen oder einteiligem Sportdress, Socken und Hallenschuhen. Andere Kleidungsstücke, z. B. ein Trainingsanzug (ganz oder teilweise), dürfen im Spiel nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters getragen werden.
- 2.2.2** Die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts muss sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden. Ausnahmen hiervon sind Ärmel und Kragen des Trikots.
- 2.2.3** Auf der Kleidung dürfen angebracht sein: Nummern oder Buchstaben auf der Rückseite des Trikots zur Kennzeichnung des Spielers, seines Verbandes oder – bei Vereinswettkämpfen – seines Klubs sowie Werbung im Rahmen von 2.5.9. Falls der Spielernamen auf der Rückseite des Trikots angebracht ist, muss sich dieser direkt unterhalb des Kragens befinden.
- 2.2.4** Vom Veranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern dürfen maximal 600 cm<sup>2</sup> groß sein (das entspricht DIN A4).

- 2.2.5** Verzierungen, Einfassungen o.ä. vorn oder an der Seite eines Kleidungsstücks sowie Gegenstände – z.B. Schmuck –, die ein Spieler an sich trägt, dürfen nicht so auffällig oder glänzend-reflektierend sein, dass sie den Gegner blenden könnten.
- 2.2.6** Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten.
- 2.2.7** Während eines Mannschaftskampfes müssen die daran teilnehmenden Spieler einer Mannschaft einheitlich gekleidet sein. Das gleiche gilt bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben für die Spieler eines Doppels, sofern sie dem gleichen Nationalverband angehören. Von dieser Bestimmung sind Socken, Schuhe sowie Anzahl, Größe, Farbe und Design von Werbung auf der Spielkleidung ausgenommen.
- 2.2.8** Gegnerische Spieler und Paare müssen Trikots deutlich unterschiedlicher Farben tragen, damit sie von den Zuschauern leicht auseinandergehalten werden können.
- 2.2.9** Haben Spieler oder Mannschaften ähnliche Trikots und können sich nicht darüber einigen, wer sie wechselt, entscheidet der Schiedsrichter durch das Los.
- 2.2.10** Spieler, die an Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben teilnehmen, müssen von ihrem Nationalverband genehmigte Trikots und Shorts bzw. Röckchen tragen. Spieler, die an diesen Wettbewerben teilnehmen, müssen den Spielernamen auf der Rückseite des Trikots tragen.

### **2.3 Spielbedingungen**

- 2.3.1** Die Form des Spielraums (der Box) ist beliebig, solange sie mindestens einen Quader von 14 m Länge, 7 m Breite und 5 m Höhe einschließt. Für Rollstuhl-Veranstaltungen kann der Spielraum verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein. Für Senioren-Veranstaltungen kann der Spielraum ebenfalls verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 10 m lang und 5 m breit sein.
- 2.3.2** Die folgenden Materialien und Gegenstände gelten als Bestandteil des Spielraums (der Box): der Tisch einschließlich der Netzgarnitur, gedruckte Tischnummern, der Boden, Schiedsrichtertische und -stühle, Zählgeräte, Handtuch- und Ballbehälter, Umrandungen, Schilder mit den Namen der Spieler oder Verbände auf den Umrandungen sowie kleine technische Vorrichtungen, die so angebracht sein müssen, dass sie das Spiel nicht stören.
- 2.3.3** Der Spielraum (die Box) muss von einer mindestens 50 cm und höchstens 100 cm hohen Umrandung umgeben sein, deren Ecken nicht geschlossen sein müssen. Alle Umrandungselemente müssen dieselbe dunkle Hintergrundfarbe haben.
- 2.3.3.1** Werden LEDs oder andere Lichteffekte auf den Umrandungen genutzt, dürfen diese nicht so hell sein, dass sie die Spieler während des Spiels stören könnten und dürfen nicht wechseln, solange der Ball im Spiel ist.
- 2.3.4** Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben sowie bei anderen größeren Wettbewerben muss die Beleuchtungsstärke über der gesamten Spielfläche gleichmäßig mindestens 1.800 Lux EV (vertikal) und 2000 Lux EH (horizontal) betragen. Über den Tischen in der Aufwärm- und Trainingshalle muss die Beleuchtungsstärke mindestens 1000 Lux betragen.
- 2.3.5** Wird an mehreren Tischen gespielt, muss die Beleuchtungsstärke für alle Tische gleich sein. Die Hintergrundbeleuchtung in der Halle darf nicht stärker sein als die schwächste Beleuchtungsstärke in den Spielfeldern (den Boxen).
- 2.3.6** Kein Beleuchtungskörper darf niedriger als 5 m über dem Fußboden angebracht sein.

- 2.3.7** Der Hintergrund muss im Allgemeinen dunkel sein. Im Hintergrund sind helle Beleuchtung und durch nicht abgedunkelte Fenster oder andere Öffnungen hereinfallendes Tageslicht unzulässig.
- 2.3.8** Der Boden darf weder hellfarbig noch glänzend-reflektierend oder rutschig sein, und er muss elastisch sein. Rollstuhl-Veranstaltungen können auf einem harten Boden durchgeführt werden.
- 2.3.8.1** Bei Welt-, Olympischen und Paralympischen Titelwettbewerben muss der Fußboden aus Holz oder einem rollbaren Kunststoff bestehen, dessen Marke und Typ von der ITTF genehmigt wurden.
- 2.3.9** Technische Vorrichtungen an der Netzgarnitur gelten als Teil der Netzgarnitur.

## **2.4 Schlägertests**

- 2.4.1** Es liegt in der Verantwortlichkeit jedes Spielers zu gewährleisten, dass Schlägerbeläge mit Klebstoffen auf dem Schlägerblatt befestigt werden, die keine schädlichen flüchtigen Lösungsmittel enthalten.
- 2.4.2** Bei allen ITTF-Welttitel- sowie Olympischen und Paralympischen Wettbewerben wie auch bei ausgewählten ITTF-Veranstaltungen muss ein Schläger-Testzentrum eingerichtet werden; bei kontinentalen und regionalen Veranstaltungen kann es eingerichtet werden.
- 2.4.2.1** Das Schläger-Testzentrum testet – nach den auf Empfehlung des ITTF Equipment Committee sowie ITTF Umpires and Referees Committee vom Executive Board festgelegten Richtlinien und Verfahrensweisen – Schläger, um sicherzustellen, dass diese allen ITTF-Bestimmungen entsprechen. Dazu gehören unter anderem Ebenheit, Dicke der Schlägerbeläge, gleichmäßige Dicke und Durchgängigkeit der Schichten sowie etwaiges Vorhandensein gesundheitsschädlicher oder flüchtiger Substanzen.
- 2.4.2.2** Grundsätzlich wird der Schlägertest vor dem Spiel durchgeführt. Schlägertests nach dem Spiel werden nur dann durchgeführt, wenn der Spieler den Schläger nicht rechtzeitig zum Test vor dem Spiel vorgelegt hat, oder um Tests oder Untersuchungen durchzuführen, die nicht vor dem Spiel durchgeführt werden konnten.
- 2.4.2.3** Schläger, die vor dem Spiel positiv getestet werden, können nicht verwendet werden, dürfen jedoch durch einen zweiten Schläger ersetzt werden, der (sofern es die Zeit erlaubt) sofort, ansonsten nach dem Spiel getestet wird. Wird ein Schläger bei einer Stichprobe nach dem Spiel positiv getestet, wird der betreffende Spieler sanktioniert.
- 2.4.2.4** Alle Spieler haben das Recht, ihre Schläger freiwillig und ohne Straffolge vor dem Spiel testen zu lassen.
- 2.4.3** Hat ein Spieler in einem Zeitraum von vier Jahren zum vierten Mal einen Schlägertest in beliebiger Hinsicht nicht bestanden, kann er die Veranstaltung zwar zu Ende spielen. Anschließend wird er jedoch vom Executive Board für 12 Monate gesperrt.
- 2.4.3.1** Die ITTF muss den betreffenden Spieler schriftlich über seine Sperre informieren.
- 2.4.3.2** Der gesperrte Spieler kann innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt der schriftlichen Sperrverfügung Einspruch beim ITTF-Tribunal einlegen. Dieser Einspruch hat jedoch keine aufschiebende Wirkung, d.h. die Sperre bleibt in Kraft.
- 2.4.4** Mit Wirkung vom 01. September 2010 führt die ITTF ein Verzeichnis aller positiven Schlägertests.

## 2.5 Werbung und Beschriftungen

- 2.5.1** Innerhalb des Spielraums (der Box) darf Werbung nur auf dem in 2.3.2. aufgeführten Spielmaterial oder Zubehör oder auf Spiel- oder Schiedsrichterkleidung oder auf Rückennummern angebracht sein. Weitere Werbung ist nicht zulässig.
- 2.5.1.1** Werbung oder Beschriftungen innerhalb des Spielraums (der Box) oder in seiner unmittelbaren Nähe, auf Spielkleidung, Rückennummern und auf Schiedsrichterkleidung dürfen sich weder auf Tabakwaren, alkoholische Getränke, gesundheitsschädigende Drogen oder illegale Substanzen noch im negativen Sinne auf Rasse, Staatsangehörigkeit, Geschlecht, Religion, Behinderungen oder anderes beziehen. Für Veranstaltungen, die nicht explizit für Teilnehmer unter 18 Jahren ausgeschrieben sind, kann die ITTF jedoch Werbung oder Beschriftungen für nicht destillierte alkoholische Getränke auf Materialien und Gegenständen innerhalb des Spielraums oder in seiner unmittelbaren Nähe zulassen, sofern dies den geltenden gesetzlichen Vorschriften des Spielortes entspricht.
- 2.5.2** Bei Olympischen und Paralympischen Spielen muss die Werbung auf Spielmaterial, Spiel- und Schiedsrichterkleidung den Bestimmungen des IOC bzw. des IPC entsprechen.
- 2.5.3** Mit der Ausnahme von durch LED und ähnlichen Techniken erzeugter Werbung auf den Umrandungen des Spielraums dürfen nirgendwo im Spielraum (der Box) fluoreszierende, leuchtende oder glänzende Farben verwendet werden. Die Hintergrundfarbe der Umrandungen muss dunkel bleiben.
- 2.5.3.1** Werbung auf den Umrandungen darf sich während eines Spiels nicht von dunkel zu hell oder umgekehrt verändern.
- 2.5.3.2** Werbung auf LED-Anzeigen oder ähnlichen Geräten darf nicht ohne ITTF-Genehmigung verwendet werden.
- 2.5.4** Buchstaben oder Symbole auf der Innenseite der Umrandungen müssen sich eindeutig von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden, dürfen nicht mehr als zwei Farben aufweisen und müssen in einer Gesamthöhe von 40 cm enthalten sein.
- 2.5.5** Der Fußboden des Spielraums (der Box) darf bis zu sechs Werbeflächen aufweisen; diese Flächen
- 2.5.5.1** sollen so positioniert sein, dass sich zwei auf der Schmalseite in einer Fläche von je 5 m<sup>2</sup> und je eine auf jeder Längsseite in einer Fläche von je 2,5 m<sup>2</sup> befindet;
- 2.5.5.2** dürfen an der Schmalseite nicht weniger als 3 m von der jeweils näheren Grundlinie des Tisches entfernt sein;
- 2.5.5.3** müssen eine einheitliche Farbe aufweisen, die sich von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden muss, sofern nicht im Vorfeld andere Farben mit der ITTF vereinbart wurden
- 2.5.5.4** dürfen die Rutschfestigkeit des Bodens nicht in nennenswerter Weise verändern;
- 2.5.5.5** dürfen nur aus einem Logo, Schriftzug oder anderen Bildzeichen bestehen und keinerlei Hintergrund beinhalten.
- 2.5.6** Werbung am Tisch muss die folgenden Bedingungen erfüllen:
- 2.5.6.1** Zulässig ist je eine dauerhaft angebrachte Werbefläche mit Namen oder Logo des Herstellers oder Ausrüsters an den Seiten der jeweiligen Tischhälfte sowie den Schmalseiten des Tisches.
- 2.5.6.2** Zulässig ist je eine temporär angebrachte Werbefläche, die ebenfalls den Namen oder das Logo des Herstellers oder Ausrüsters beinhalten kann, an den Seiten der jeweiligen Tischhälften sowie an den Schmalseiten des Tisches.

- 2.5.6.3** Jede dauerhafte oder temporär angebrachte Werbefläche darf eine Gesamtlänge von 60 cm nicht überschreiten.
- 2.5.6.4** Temporär angebrachte Werbeflächen müssen von dauerhaft angebrachten Werbeflächen deutlich getrennt sein.
- 2.5.6.5** Es darf nicht für andere Ausrüster für Tischtennis-Materialien geworben werden.
- 2.5.6.6** Das Untergestell darf weder Werbung noch die Bezeichnung des Tisches, den Namen oder das Logo des Herstellers oder des Ausrüsters aufweisen, es sei denn, der Hersteller oder Ausrüster ist der Titelsponsor des Turniers.
- 2.5.7** Auf Netzen dürfen auf jeder Seite des Tisches zwei temporäre Werbeflächen angebracht sein, die sich klar von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden und einen Mindestabstand von 3 cm zum Streifen entlang der oberen Netzkante aufweisen müssen. Werbung innerhalb der vertikalen Verlängerung der Seitenlinien darf nur ein Logo, eine Wortmarke oder andere Symbole darstellen.
- 2.5.8** Werbung auf Schiedsrichtertischen oder anderen Gegenständen innerhalb des Spielraums (der Box) darf eine Gesamtgröße von 750 cm<sup>2</sup> je Fläche nicht überschreiten.
- 2.5.9** Werbung auf der Spielkleidung ist beschränkt auf
- 2.5.9.1** normales Warenzeichen, Symbol oder Name des Herstellers in einer Gesamtfläche von 24 cm<sup>2</sup>;
- 2.5.9.2** bis zu sechs klar voneinander getrennte Werbeflächen in einer Fläche von insgesamt 600 cm<sup>2</sup>, auf der Vorderseite, der Seite oder der Schulter des Trikots, davon jedoch nicht mehr als vier auf der Vorderseite;
- 2.5.9.3** bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 400 cm<sup>2</sup> auf der Rückseite des Trikots;
- 2.5.9.4** bis zu zwei Werbeflächen von insgesamt 120 cm<sup>2</sup> ausschließlich vorn oder an den Seiten von Shorts oder Röckchen.
- 2.5.10** Werbung auf Rückennummern ist auf eine Gesamtfläche von 100 cm<sup>2</sup> beschränkt. Werden keine Rückennummern getragen, kann zusätzliche Werbung für Turniersponsoren auf einer Gesamtfläche von 100 cm<sup>2</sup> angebracht werden.
- 2.5.11** Werbung auf der Schiedsrichterkleidung ist auf eine Gesamtfläche von 40 cm<sup>2</sup> beschränkt.

## **2.6 Doping-Kontrolle**

- 2.6.1** Alle an internationalen Wettbewerben – einschließlich Jugendveranstaltungen – teilnehmenden Spieler unterliegen den während einer Veranstaltung durchgeführten Tests durch die ITTF, ihren jeweiligen Nationalverbänden und jeglichen anderen Antidoping-Organisationen, die die Tests bei der jeweiligen Veranstaltung verantworten.

## **2.7. Table Tennis Review**

- 2.7.1** Ein elektronisches Table Tennis Review-System (TTR) kann eingesetzt werden; es kommt dann zur Anwendung, wenn ein Spieler gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters Protest einlegt. TTR ermöglicht einen Videobeweis der Umstände, die zu der beanstandeten Entscheidung geführt haben. Die endgültige Entscheidung über den Protest obliegt dem TTR-Offiziellen.
- 2.7.2** Bei Wettbewerben, bei denen das Table Tennis Review-System (TTR) eingesetzt wird, müssen die Kameras des Systems an den geeignetsten Positionen platziert werden, um die für Entscheidungen im Spiel bestmöglichen Videoaufnahmewinkel zu ermöglichen. Dieser Grundsatz genießt stets Vorrang gegenüber allen anderen Erwägungen hinsichtlich Fernseh- und Medienanforderungen.

### 3 Zuständigkeit von Offiziellen

#### 3.1 Oberschiedsrichter

- 3.1.1** Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt zu geben sind.
- 3.1.2** Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:
- 3.1.2.1** die Durchführung der Auslosung;
  - 3.1.2.2** die Aufstellung des Zeitplans;
  - 3.1.2.3** den Einsatz von Schiedsrichtern, Schiedsrichter-Assistenten und Schlagzählern;
  - 3.1.2.4** die Einweisung der Schiedsrichter vor Beginn des Turniers;
  - 3.1.2.5** das Überprüfen der Spielberechtigung von Spielern;
  - 3.1.2.6** die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;
  - 3.1.2.7** die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;
  - 3.1.2.8** die Entscheidung, ob die festgelegten Einspielzeiten verlängert werden dürfen;
  - 3.1.2.9** die Entscheidung, ob während des Spiels Trainingsanzüge getragen werden dürfen;
  - 3.1.2.10** die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;
  - 3.1.2.11** die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;
  - 3.1.2.12** das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.
- 3.1.3** Falls, mit Zustimmung der Turnierleitung, Aufgaben des Oberschiedsrichters auf andere Personen delegiert werden, so müssen deren genauer Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Mannschaftskapitänen bekannt gegeben werden.
- 3.1.4** Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.
- 3.1.5** Wenn der Oberschiedsrichter es für erforderlich hält, kann er einen Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Schlagzähler jederzeit austauschen. Eine zuvor von dem Abgelösten innerhalb seiner Zuständigkeit getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.
- 3.1.6** In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

#### 3.2 Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent, Schlagzähler und Table Tennis Review (TTR)-Offizier

- 3.2.1** Für jedes Spiel werden ein Schiedsrichter und ein Schiedsrichter-Assistent eingesetzt.
- 3.2.2** Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes, und der Schiedsrichter-Assistent sitzt ihm direkt gegenüber auf der anderen Seite des Tisches.
- 3.2.3** Der Schiedsrichter ist verantwortlich dafür,
- 3.2.3.1** Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;

- 3.2.3.2** aufs Geratewohl einen Ball auszuwählen (siehe 4.2.1.1–2);
- 3.2.3.3** Auf-, Rückschlag oder Seite wählen zu lassen;
- 3.2.3.4** zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufschlagregel gelockert werden können;
- 3.2.3.5** die Aufschlag-, Rückschlag- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;
- 3.2.3.6** jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (ohne Wertung) zu entscheiden;
- 3.2.3.7** nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;
- 3.2.3.8** zur gegebenen Zeit die Wechselmethode einzuführen;
- 3.2.3.9** für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;
- 3.2.3.10** bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten einzuschreiten;
- 3.2.3.11** durch Los zu ermitteln, welcher Spieler, welches Paar oder welche Mannschaft das Trikot wechseln muss, wenn die Gegner ähnliche Trikots tragen und sich nicht einigen können, wer seins wechselt;
- 3.2.3.12** sicherzustellen, dass nur berechtigte Personen am Spielraum (der Box) sind.
- 3.2.4** Der Schiedsrichter-Assistent
  - 3.2.4.1** entscheidet darüber, ob der Ball im Spiel die Kante der Spielfläche an der ihm zugewandten Seite des Tisches berührt hat oder nicht;
  - 3.2.4.2** informiert den Schiedsrichter über Verstöße gegen die Bestimmungen über Beratung und Verhalten.
- 3.2.5** Entweder der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent dürfen
  - 3.2.5.1** entscheiden, dass der Aufschlag eines Spielers falsch ist;
  - 3.2.5.2** entscheiden, dass in einem sonst korrekten Aufschlag der Ball die Netzgarnitur berührt;
  - 3.2.5.3** entscheiden, dass ein Spieler den Ball aufhält;
  - 3.2.5.4** entscheiden, dass die Spielbedingungen auf eine Art gestört wurden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte;
  - 3.2.5.5** die Dauer des Einspielens, des Spiels und der Pausen abstoppen.
- 3.2.6** Entweder der Schiedsrichter-Assistent oder ein zusätzlicher Offizieller kann als Schlagzähler fungieren, um bei Anwendung der Wechselmethode die Schläge des rückschlagenden Spielers oder Paares zu zählen.
- 3.2.7** Eine nach 3.2.5 vom Schiedsrichter-Assistenten getroffene Entscheidung kann vom Schiedsrichter nicht überstimmt werden.
- 3.2.8** Bei Anwendung von Table Tennis Review (TTR) kann eine vom Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten getroffene Tatsachen-Entscheidung, die zur Wertung eines Punktes führt, vom TTR-Offiziellen gemäß 2.7.1 überstimmt werden.
- 3.2.9** In der Zeit zwischen dem Eintreffen am Spielraum (der Box) und dem Entfernen vom Spielraum (der Box) nach Ende des Spiels fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Schiedsrichters.

### 3.3 Proteste

- 3.3.1** Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Individualwettbewerb oder zwischen Mannschaftskapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters bzw. Schiedsrichter-Assistenten, eine Entscheidung in Fragen der Regeln oder Bestimmungen des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung der verantwortlichen Turnierleitung in irgendeiner anderen Frage der Turnier- oder Spielabwicklung ändern.
- 3.3.2** Gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten kann kein Protest beim Oberschiedsrichter und gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann kein Protest bei der verantwortlichen Turnierleitung eingelegt werden.
- 3.3.3** Bei Anwendung von Table Tennis Review (TTR) kann gegen eine Tatsachenentscheidung des verantwortlichen Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten Protest beim TTR-Offiziellen eingelegt werden. Die Entscheidung des TTR-Offiziellen ist endgültig.
- 3.3.4** Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder Schiedsrichter-Assistenten in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.
- 3.3.5** Gegen eine Entscheidung des Oberschiedsrichters in Fragen der Turnier- oder Spielabwicklung, die in den Regeln oder Bestimmungen nicht fest umrissen sind, kann Protest bei der Turnierleitung eingelegt werden. Deren Entscheidung ist endgültig.
- 3.3.6** In einem Individualwettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer an dem betreffenden Spiel beteiligten Mannschaft einen Protest einlegen.
- 3.3.7** Eine Auslegungsfrage zu einer Regel oder Bestimmung, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage zur Turnier- oder Spielabwicklung, die sich aus der Entscheidung einer Turnierleitung ergibt, kann von dem protestberechtigten Spieler oder Kapitän über seinen zuständigen Nationalverband dem ITTF Rules Committee vorgelegt werden.
- 3.3.8** Das Rules Committee trifft dann eine Entscheidung als Richtlinie für künftige Fälle. Diese Entscheidung kann auch zum Gegenstand eines Protestes gemacht werden, den ein Nationalverband beim ITTF Council oder bei einer Generalversammlung einlegt. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des verantwortlichen Oberschiedsrichters oder der Turnierleitung für den vergangenen Fall berührt.

## 4 Spielabwicklung

### 4.1 Spielstandansage und -anzeige

- 4.1.1** Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.
- 4.1.1.1** Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufschlagenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.
- 4.1.1.2** Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufschlagwechsel deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufschläger und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufschlägers nennen.
- 4.1.1.3** Bei Satzende nennt der Schiedsrichter die erzielten Punkte des Satzgewinners, dann die des Gegners. Anschließend kann er den (die) Namen des siegreichen Spielers oder Paares nennen.
- 4.1.2** Der Schiedsrichter kann, zusätzlich zur Spielstandansage, seine Entscheidungen durch Handzeichen unterstreichen.
- 4.1.3** Der Spielstand und bei der Wechselmethode die Zahl der Schläge werden in Englisch oder einer beliebigen anderen Sprache angesagt, die für beide Spieler (Paare) und den Schiedsrichter akzeptabel ist.
- 4.1.4** Der Spielstand muss auf mechanischen oder elektronischen Spielstandsanzeigen angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.
- 4.1.5** Wird ein Spieler wegen Fehlverhaltens förmlich verwarnet, wird eine gelbe Markierung am Zählgerät oder in dessen Nähe platziert.

### 4.2 Spielgerät

- 4.2.1** Die Spieler dürfen die Bälle nicht im Spielraum (der Box) auswählen.
- 4.2.1.1** Wenn möglich, sollte den Spielern Gelegenheit gegeben werden, einen oder mehrere Bälle auszuwählen, bevor sie in den Spielraum (die Box) kommen. Für das Spiel muss der von den Spielern ausgewählte Ball verwendet werden
- 4.2.1.2** Wurde kein Ball ausgewählt, bevor die Spieler in den Spielraum (die Box) kommen, oder können sich die Spieler nicht einigen, mit welchem Ball gespielt werden soll, muss mit einem Ball gespielt werden, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgeschriebenen Bällen nimmt.
- 4.2.1.3** Wird während des Spiels der Ball beschädigt, muss er durch einen anderen der vor dem Spiel ausgesuchten Bälle ersetzt werden. Ist kein solcher Ball verfügbar, wird mit einem Ball weitergespielt, den der Schiedsrichter wahllos aus einer Schachtel mit den für diese Veranstaltung vorgesehenen Bällen nimmt.
- 4.2.2** Das Belagmaterial muss so verwendet werden, wie es von der ITTF genehmigt wurde, d.h. ohne irgendeine physikalische, chemische oder andere Behandlung, welche die Spieleigenschaften, Reibung, Aussehen, Farbe, Struktur, Oberfläche usw. verändert. Insbesondere dürfen keine Zusätze verwendet werden.
- 4.2.3** Ein Schläger muss alle Parameter des Schlägertests erfolgreich durchlaufen.
- 4.2.4** Während eines Einzels oder Doppels darf ein Schläger nur dann gewechselt werden, wenn er unabsichtlich so schwer beschädigt wird, dass er nicht mehr benutzt werden kann. In einem solchen

Fall muss der Spieler ihn unverzüglich durch einen anderen ersetzen, den er mitgebracht hat oder der ihm in den Spielraum (die Box) gereicht wird.

- 4.2.5** In den Pausen während eines Spiels lassen die Spieler ihren Schläger auf dem Tisch liegen, sofern ihnen nicht der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt. In allen Fällen, wo der Schläger an der Hand festgebunden ist, muss der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, den Schläger auch während der Pausen an der Hand festgebunden zu lassen.

### **4.3 Einspielen**

- 4.3.1** Die Spieler haben das Recht, sich unmittelbar vor Spielbeginn, jedoch nicht in den normalen Pausen, am Spieltisch bis zu zwei Minuten lang einzuspielen. Die vorgegebene Einspielzeit kann nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters verlängert werden.
- 4.3.2** Bei einer Spielunterbrechung wegen eines Notfalls kann der Oberschiedsrichter den Spielern erlauben, an einem beliebigen Tisch zu trainieren; das kann auch der Spieltisch sein.
- 4.3.3** Den Spielern ist Gelegenheit zu geben, während einer überschaubaren Zeitspanne das zu verwendende Spielmaterial zu prüfen und sich damit vertraut zu machen. Das gibt ihnen jedoch nicht automatisch das Recht, sich mehr als ein paar Ballwechsel lang einzuspielen, nachdem ein beschädigter Ball oder Schläger ersetzt wurde.

### **4.4 Pausen und Unterbrechungen**

- 4.4.1** Grundsätzlich wird ein Individualspiel (d.h. Einzel oder Doppel) ohne Unterbrechungen geführt. Jedoch hat jeder Spieler das Recht auf
- 4.4.1.1** eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Individualspiels;
- 4.4.1.2** kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels.
- 4.4.2** Ein Spieler oder Paar kann ein Time-out von bis zu 1 Minute während eines Individualspiels verlangen.
- 4.4.2.1** In einem Individualwettbewerb können der Spieler, das Paar oder der benannte Berater den Wunsch nach einem Time-out äußern, in einem Mannschaftswettbewerb der Spieler, das Paar oder der Mannschaftskapitän.
- 4.4.2.2** Wenn ein Spieler oder Paar und ein Berater oder Mannschaftskapitän sich nicht einig sind, ob ein Time-out genommen werden soll, liegt die endgültige Entscheidung in einer Individualkonkurrenz beim Spieler oder Paar, in einer Mannschaftskonkurrenz beim Mannschaftskapitän.
- 4.4.2.3** Time-out kann nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; die Absicht wird durch ein „T“-Zeichen mit den Händen angezeigt.
- 4.4.2.4** Bei einem berechtigten Wunsch auf Time-out unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und hält mit der Hand auf der Seite des Spielers (Paars), der (das) Time-out verlangt hatte, eine weiße Karte hoch. Die weiße Karte oder eine andere geeignete Markierung wird auf das Spielfeld des betreffenden Spielers (Paars) gelegt.
- 4.4.2.5** Sobald der Spieler (das Paar), der (das) Time-out verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf einer Minute, wird die Karte bzw. Markierung entfernt und das Spiel wieder aufgenommen.
- 4.4.2.6** Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren oder in ihrem Interesse geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare

spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses einzelnen Spiels hat dann keiner der Spieler (keines der Paare) Anspruch auf ein weiteres Time-out.

- 4.4.3** Zwischen aufeinanderfolgenden Individualspielen eines Mannschaftskampfes finden keine Pausen statt. Falls jedoch ein Spieler in direkt aufeinanderfolgenden Spielen antreten muss, kann er zwischen diesen Spielen eine Pause von höchstens 5 Minuten verlangen.
- 4.4.4** Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.
- 4.4.5** Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Fitnesszustand des Spielers oder durch den Spielverlauf, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.
- 4.4.6** Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person medizinisch behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.
- 4.4.7** Die Spieler müssen während des gesamten (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters. Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Time-outs dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

## **5 Disziplin**

### **5.1 Beratung**

- 5.1.1** In einem Mannschaftswettbewerb dürfen sich die Spieler von beliebigen Personen beraten lassen, die am Spielraum (der Box) zugelassen sind.
- 5.1.2** Im Spiel eines Individualwettbewerbs darf sich ein Spieler oder Paar jedoch nur von einer einzigen, dem Schiedsrichter vor dem Spiel benannten Person beraten lassen. Nur wenn die Spieler eines Doppels verschiedenen Nationalverbänden angehören, kann jeder von ihnen einen Berater benennen; diese beiden werden in Bezug auf 5.1 und 5.2 als Einheit betrachtet. Sollte eine nicht dazu berechnete Person als Berater tätig werden, zeigt ihr der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist sie vom Spielraum (der Box).
- 5.1.3** Außer während eines Ballwechsels dürfen Spieler jederzeit beraten werden, sofern dadurch das Spiel nicht verzögert wird (vgl. 4.4.1). Falls eine dazu berechnete Person Spieler unerlaubt berät, zeigt der Schiedsrichter eine gelbe Karte, um ihn oder sie zu warnen, dass ein weiterer Verstoß dieser Art zu einem Verweis vom Spielraum (der Box) führt.
- 5.1.4** Wenn nach einer Verwarnung im selben Mannschaftskampf oder im selben Spiel eines Individualwettbewerbs jemand unzulässigerweise berät, zeigt ihm der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box), und zwar unabhängig davon, ob es sich bei dieser Person um den zuvor Verwarnten handelt oder nicht.
- 5.1.5** In einem Mannschaftskampf darf der fortgeschickte Berater nur dann vor Ende dieses Mannschaftskampfes zurückkommen, wenn er selbst spielen muss, und er kann nicht durch einen anderen

Berater ersetzt werden. In einem Individualwettbewerb darf er vor Ende des betreffenden Spiels nicht zurückkommen.

- 5.1.6** Weigert sich der fortgeschickte Berater, der Aufforderung nachzukommen oder kommt er vor Ende des Spiels zurück, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und informiert unverzüglich den Oberschiedsrichter.
- 5.1.7** Diese Bestimmungen beziehen sich lediglich auf Ratschläge zum Spiel. Sie sollen einen Spieler bzw. Mannschaftskapitän nicht daran hindern, einen berechtigten Protest einzulegen; ebenso wenig soll dadurch die Kommunikation mit einem Dolmetscher oder Verbandsrepräsentanten verhindert werden, die der Erklärung einer Schiedsrichterentscheidung dient.

## **5.2 Fehlverhalten**

- 5.2.1** Spieler und Betreuer oder andere Berater sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfairer Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Tischtennissport in Misskredit bringen könnten. Hierzu gehören Bedrohungen, Beleidigungen, ausfällige Ausdrucksweise, das absichtliche Zerstören des Balls, das Wegschlagen des Balls über die Umrandung hinweg, Tritte gegen den Tisch oder gegen die Umrandung und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern.
- 5.2.2** Falls ein Spieler, Betreuer oder anderer Berater zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und informiert unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim ersten Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne.
- 5.2.3** Begeht ein Spieler, der verwarnet wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel oder im selben Mannschaftskampf einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen (Ausnahmen: 5.2.2 und 5.2.5).
- 5.2.4** Setzt ein Spieler, gegen den im selben Individual- oder Mannschaftsspiel bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und informiert unverzüglich den Oberschiedsrichter.
- 5.2.5** Wechselt ein Spieler während eines Spiels seinen Schläger, obwohl dieser nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und informiert den Oberschiedsrichter.
- 5.2.6** Die gegen einen der beiden Spieler eines Doppels verhängte Verwarnung oder Strafe gilt für das Paar, jedoch nicht für den „unschuldigen“ Spieler in einem folgenden Einzel im selben Mannschaftskampf; zu Beginn eines Doppels wird die jeweils höhere Verwarnung oder Strafe zugrunde gelegt, die gegen einen der beiden Spieler ausgesprochen wurde.
- 5.2.7** Begeht ein Betreuer oder anderer Berater, der verwarnet wurde, im selben Spiel oder im selben Mannschaftskampf einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn bis zum Ende des Mannschaftskampfes oder, in einem Individualwettbewerb, bis zum Ende des betreffenden Spiels vom Spielraum (der Box) (Ausnahme: 5.2.2).
- 5.2.8** Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifikation kann für das einzelne Spiel, einen Wettbewerb oder die gesamte Veranstaltung ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte. Bei leichteren Vergehen, die eine Disqualifikation

nicht rechtfertigen, hat der Oberschiedsrichter die Möglichkeit, diese an die ITTF Integrity Unit zu melden.

- 5.2.9** Wird ein Spieler für zwei Spiele desselben Mannschafts- oder Individualwettbewerbs disqualifiziert, so ist er automatisch für den gesamten Mannschafts- oder Individualwettbewerb disqualifiziert.
- 5.2.10** Der Oberschiedsrichter kann jemanden für den Rest einer Veranstaltung disqualifizieren, der während dieser Veranstaltung bereits zweimal vom Spielraum (der Box) verwiesen wurde.
- 5.2.11** Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund für einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, so büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen, Preisgelder oder Ranglistenpunkte ein.
- 5.2.12** Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen dem Nationalverband des Betreffenden gemeldet werden.
- 5.2.13** Bei schwerwiegenden, wiederholten oder anhaltenden Verletzungen der in 5.2 aufgeführten Bestimmungen kann die ITTF Integrity Unit die Verhängung einer oder mehrerer Sanktionen gemäß den ITTF Integrity Regulations oder den ITTF Tribunal Regulations veranlassen.

### **5.3 Gute Präsentation / Darbietung**

- 5.3.1** Spieler, Betreuer und Funktionäre sollen das Ziel einer guten Darbietung des Tischtennisports hochhalten, seine Integrität schützen und die Elemente eines Wettbewerbs nicht auf eine Art beeinflussen, die der sportlichen Ethik widerspricht:
  - 5.3.1.1** Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.
  - 5.3.1.2** Spieler, Betreuer und Funktionäre dürfen in keiner Form an Wetten oder Glücksspielen teilnehmen, die sich auf ihre eigenen Spiele und Wettbewerbe beziehen, oder diese unterstützen.
- 5.3.2** Jeder Spieler, der diese Prinzipien vorsätzlich verletzt, wird in Preisgeldturnieren mit dem völligen oder teilweisen Verlust des Preisgeldes und/oder einer Sperre für ITTF-Veranstaltungen sanktioniert.
- 5.3.3** Wird einem Berater oder Funktionär Mittäterschaft nachgewiesen, wird erwartet, dass auch der betreffende Mitgliedsverband diese Person sanktioniert.
- 5.3.4** Bei schwerwiegenden, wiederholten oder anhaltenden Verletzungen der in 5.3 aufgeführten Bestimmungen kann die ITTF Integrity Unit die Verhängung einer oder mehrerer Sanktionen gemäß den ITTF Integrity Regulations oder den ITTF Tribunal Regulations veranlassen.