

## TISCHTENNIS REGELN

### AUSZUG AUS DEN OFFIZIELLEN TISCHTENNISREGELN

#### 1. Der Aufschlag

1.1 Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufschlägers liegt.

1.2 Der Aufschläger wirft dann den Ball, ohne ihm dabei einen Effet zu versetzen, nahezu senkrecht so hoch, dass er nach Verlassen des Handtellers der freien Hand mindestens 16 cm aufsteigt und dann herab fällt, ohne etwas zu berühren, bevor er geschlagen wird.

1.3 Wenn der Ball herab fällt, muss der Aufschläger ihn so schlagen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann über die Netzgarnitur oder um sie herum 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. Vorschriftsmäßiger Rückschlag

2.1 Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herum in das gegnerische Spielfeld springt oder es berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

#### 3. Reihenfolge im Spiel

3.1 Im Einzel beginnt der Aufschläger das Spiel mit einem Aufschlag, den der Rückschläger retourniert. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.

3.2 Im Doppel beginnt der Aufschläger mit dem Aufschlag, den dann 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.

## **4. Let (Wiederholung)**

4.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

4.2 wenn der Ball beim Aufschlag auf seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt, vorausgesetzt, dass der Aufschlag sonst gut ist oder vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten wird;

4.3 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;

4.4 wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht auf- oder zurückschlagen oder sonst wie eine Regel nicht einhalten kann.

## **5. Zählbare Punkte**

5.1 Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,

5.2 wenn seinem Gegner kein korrekter Aufschlag gelingt;

5.3 wenn seinem Gegner kein korrekter Rückschlag gelingt;

5.4 wenn der Ball, nachdem er ihn auf- oder zurückgeschlagen hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner geschlagen wird;

5.5 wenn der Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner geschlagen wurde;

5.6 wenn sein Gegner den Ball aufhält;

5.7 wenn sein Gegner den Ball zweimal hintereinander schlägt;

5.8 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt;

5.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;

5.10 wenn sein Gegner mit der freien Hand die Spielfläche berührt;

5.11 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufschläger und ersten Rückschläger festgelegten Reihenfolge schlägt.

## **6. Ein Satz**

6.1 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.

## **7. Ein Spiel**

7.1 Einzel- und Doppelspiele bestehen aus drei Gewinnsätzen. Mögliche Ergebnisse: 3:0, 3:1, 3:2

7.2 Abgesehen von erlaubten Pausen wird ohne Unterbrechung gespielt.

## **8. Auf- und Rückschlag – sowie Seitenwahl**

8.1 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.

8.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückschlag oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.

8.3 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 Wechselmethode eingeführt, so bleibt zwar die Auf- und Rückschlagreihenfolge unverändert, jedoch schlägt jeder Spieler abwechselnd für nur einen Punkt auf.

## TABLE TENNIS RULES

### EXCERPT FROM THE I.T.T.F. TABLE TENNIS RULES

#### Service

Service shall start with the ball resting freely on the open palm of the server's stationary free hand.

The server shall then project the ball near vertically upwards, without imparting spin, so that it rises at least 16cm after leaving the palm of the free hand and then falls without touching anything before being struck. As the ball is falling the server shall strike it so that it touches first his court and then, after passing over or around the net assembly, touches directly the receiver's court; in doubles, the ball shall touch successively the right half court of server and receiver.

The ball and the racket must be above the level of the playing surface during the service toss.

From the start of service until it is struck, the ball shall be above the level of the playing surface and behind the server's end line, and it shall not be hidden from the receiver by the server or his doubles partner or by anything they wear or carry.

Any subsequent service of doubtful legality of that player or his doubles partner will result in a point to the receiver. Whenever there is a clear failure to comply with the requirements for a correct service, no warning shall be given and the receiver shall score a point.

#### A good return

The ball, having been served or returned, shall be struck so that it passes over or around the net assembly and touches the opponent's court, either directly or after touching the net assembly.

## The order of play

In singles, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return and thereafter server and receiver alternately shall each make a return.

In doubles, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return, the partner of the server shall then make a return, the partner of the receiver shall then make a return and thereafter each player in turn in that sequence shall make a return.

## In Play

The ball shall be in play from the moment the ball is served until:

- a) It touches anything other than the playing surface, the net assembly, the racket held in the hand or the racket hand below the wrist, or
- b) The rally is otherwise decided as a let or point.

## Let

The rally shall be a let

- a) If in service the ball, in passing over or around the net assembly, touches it, provided the service is otherwise correct or the ball is obstructed by the receiver or his partner
- b) If the service is delivered when the receiving player or pair is not ready, provided that neither the receiver nor his partner attempts to strike the ball
- c) If the service is delivered when the receiving player or pair is not ready, provided that neither the receiver nor his partner attempts to strike the ball.

## Point

If the service is delivered when the receiving player or pair is not ready, provided that neither the receiver nor his partner attempts to strike the ball

- a) If an opponent fails to make a correct return
- b) If an opponent obstructs the ball
- c) If an opponent strikes the ball twice successively
- d) If, except in service, the ball touches one's court before touching one's opponent's court
- e) If one strikes the ball with a side of the racket whose surface does not comply with ITTF regulations
- f) if an opponent, or anything an opponent wears or carries, moves the playing surface
- g) if an opponent, or anything an opponent wears or carries, touches the net assembly
- h) if an opponent's free hand touches the playing surface

## Game

A game shall be won by the player or pair first scoring 11 points unless both players or pairs score 10 points, when the game shall be won by the first player or pair subsequently gaining a lead of 2 points.