

# Bezirk Heilbronn

## Leitfaden für Mannschaftsführer

Der folgende Leitfaden soll die Richtlinien zum Ablauf eines Punkt- oder Pokalspiels aufzeigen.

Als Grundlage dienen die folgenden gültigen Regelwerke:

- Tischtennisregeln A und B der ITTF
- Wettspielordnung des DTTB
- Ausführungsbestimmungen des TTVWH zur WO des DTTB
- Bezirksordnung des TT-Bezirks Heilbronn

Um ein Mannschaftskampf (Punkt-, Pokal- oder Freundschaftsspiel) ordnungsgemäß abwickeln zu können, müssen einige Punkte und Regeln beachtet und von den Mannschaftsführern überwacht werden (WO/AB G 11).

### Verantwortlichkeit (WO/AB G 11.1)

- Der Heimverein ist für die Spielvorbereitung, die Spielbedingungen und die Spielleitung verantwortlich.
- Der Heimverein stellt das Spiellokal, sowie die erforderlichen Materialien zur Verfügung.
- Sofern bei Mannschaftskämpfen keine geprüften Schiedsrichter eingesetzt sind, stellen beide Mannschaften abwechselnd die Schiedsrichter am Tisch.

**Anmerkung:** Dieser Zehlschiedsrichter hat dieselbe Entscheidungsvollmacht, wie ein geprüfter Schiedsrichter. Er hat z.B. über falsche und richtige Aufschläge oder bei Unsportlichkeiten während des Spiels zu entscheiden. Bei evtl. späteren Stellungnahmen gegenüber dem Klassenleiter ist seine Aussage verbindlich. Die Neutralität muss in allen Fällen gegeben sein!

### Spielbedingen und Materialien (WO/AB G 11.2)

Die Spielbedingungen müssen den Anforderungen der WO/AB A 13 genügen. Alle in einem Mannschaftskampf benutzten Materialien müssen die in den Int. Tischtennisregeln A genannten Kriterien erfüllen und von der ITTF zugelassen sein (WO A 6.2).

- **Spielbedingungen**
  - **Spielbox** (WO/AB A 13.1)  
Für jeden Tisch ist eine Spielbox vorgeschrieben. Die Mindestmaße im Bereich des TTVWH betragen 5 x 10 m. Die Spielfelder sind voneinander abzutrennen.
  - **Beleuchtung** (WO/AB A 13.2)  
Für ausreichende und blendfreie Lichtverhältnisse ist zu sorgen.
  - **Temperatur** (WO/AB A 13.3)  
Hallentemperatur muss mindestens 15° C betragen.
- **Tische** (WO A 6.2)
  - Die Tische eines Mannschaftskampfes müssen einheitlich sein. Sie dürfen keine unterschiedlichen Farben haben und müssen gleichmäßig dunkelfarbig und matt (grün oder blau) sein. Sie müssen vom Hersteller und Typ her gleich sein.
  - Die Mannschaftskämpfe werden an zwei oder drei Tischen ausgetragen. Bei Zweier- und Dreiermannschaften können die Spiele auch an einem Tisch ausgetragen werden. Die Zahl der Tische legt der Heimverein vor Spielbeginn fest und gibt dies dem Gastverein bei der Begrüßung bekannt. Dabei ist die Zahl der Tische im gesamten Mannschaftskampf beizubehalten (WO/AB D 5.2).
- **Netze** (WO A 6.2)
  - Die Netze müssen ebenfalls einheitlich (Hersteller und Typ) sein.

➤ **Bälle** (WO/AB A 6.2)

- Es dürfen nur vom DTTB genehmigt Bälle (Zelluloid oder Plastik) verwendet werden.
- An beiden Tischen dürfen nur einheitliche Bälle benutzt werden.
- Farbe (weiß oder orange) und Material (Zelluloid oder Plastik) der Bälle, die in den Spielen verwendet werden, sind für jede Mannschaft mit Abgabe der Terminwünsche zu melden. Es darf nur mit den gemeldeten Bällen gespielt werden. Änderungen während der Runde sind dem Klassenleiter zu melden, der alle Vereine der Liga per Rundschreiben hierüber informiert. Die Änderung des Spielmaterials wird 7 Tage nach Ergehen des Rundschreibens wirksam.
- Spielt eine Mannschaft mit einem anderen als mit dem gemeldeten Ball, so ist das auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

➤ **Spielkleidung** (WO A 5)

- Jede Mannschaft muss in einheitlicher und sportgerechter Kleidung antreten und während der gesamten Begegnung spielen. Trainingsanzüge, Radlerhosen, etc. gehören nicht zur Sportkleidung.
- Sollte eine Mannschaft nicht in einheitlicher Spielkleidung antreten, so ist das im Spielberichtsbogen zu vermerken. Es ist auch zu vermerken, wie viele Spieler mit einem anderen Trikot angetreten sind.

➤ **Schläger** (Int. TT-Regeln A 4)

- Es dürfen nur vom ITTF zugelassene Schlägermaterialien verwendet werden.
- Eine Seite des Schlägerblattes ist schwarz, die andere ist rot. Beide Seiten sind matt.
- Es muss mindestens eine Seite des Schlägers mit einem zugelassenen Belag belegt sein. Dieser Belag muss das „ITTF-Zeichen“, sowie den Belagnamen enthalten. Dieser muss in der derzeit gültigen Belagsliste der ITTF aufgeführt sein. Wird der Ball mit einem unzulässigen Belag geschlagen, erhält der Gegner einen Punkt.
- Während eines Spiels 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 (Int. TT-Regeln B 4.2).

**Einspielzeit** (WO/AB G 11.3)

- Das Spiellokal muss mindestens 30 Minuten vor der festgesetzten Anfangszeit geöffnet und in spielbereitem Zustand sein.
- Der Gastmannschaft ist während der gesamten 30 Minuten eine Trainingsmöglichkeit mit den Materialien zu gewährleisten, mit denen der Mannschaftskampf ausgetragen werden soll. Ist diese Möglichkeit trotz rechtzeitiger Anreise des Gastes nicht gegeben, kann die Gastmannschaft auf die 30-minütige Einspielzeit bestehen. Ggf. verschiebt sich dadurch der Spielbeginn.

**Mannschaftsführer** (WO/AB G 11.5)

- Jede Mannschaft hat vor Beginn des Mannschaftskampfs einen verantwortlichen Mannschaftsführer zu benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist.
- Er braucht nicht zu den beteiligten Spielern zu gehören.
- Die Mannschaftsführer sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- Erfolgt keine Benennung, ist dies die in der genehmigten Mannschaftsmeldung als Mannschaftskontakt ausgewiesene Person.

## Mannschaftsaufstellung und Spielberechtigungsliste (WO D 3 und 4)

### ➤ Kontrolle (WO/AB G 11.7)

- Die genehmigte Mannschaftsaufstellung und die Spielberechtigungsliste sind von beiden Mannschaften vor Spielbeginn in Papierform vorzulegen und durch die Mannschaftsführer zu prüfen. Bestehen Zweifel an der Identität eines Spielers, so kann der gegnerische Mannschaftsführer die Vorlage eines geeigneten Ausweispapiers verlangen.
- Spielberechtigt sind nur Spieler, die auf den genehmigten Mannschaftsaufstellungen stehen.
- Bei fehlender Mannschaftsaufstellung bzw. Spielberechtigungsliste ist ein entsprechender Vermerk auf dem Spielberichtsbogen anzubringen.

### ➤ Doppelaufstellung (WO D 4)

- Wenn ein/e Spieler/in nur Doppel spielt, darf er/sie in der Einzelaufstellung nicht aufgeführt werden, sondern nur bei den Doppelpaarungen.
- Bei Sechser-Mannschaften erhalten die im Doppel eingesetzten Spieler gemäß ihrer Rangfolge innerhalb ihrer Mannschaftsmeldung die Platzziffern 1 bis 6, unabhängig vom tatsächlichen Platz eines Spielers innerhalb dieser oder niedriger spielenden Mannschaft. Ein nur im Einzel eingesetzte Spieler scheidet bei der Platzzifferberechnung aus. Alle nach ihm benannten Spieler rücken somit auf.

Das Doppel 1 kann frei gewählt werden, die Doppel 2 und 3 müssen nach der Quersumme der Platzziffer aufgestellt werden, wobei das Paar mit der niedrigeren Summe als Doppel 2 spielt. Bei Quersummengleichheit entscheidet die niedrigste Platzziffer eines Spielers für Doppel 2 (WO D 4.2).

Können nicht alle Doppel gebildet werden, weil eine Mannschaft nur mit 5 oder 4 Spielern antritt, so bleibt zwingend Doppel 3 frei (WO D 4.3).

- Bei Vierer-Mannschaften (Damen- und Jugendmannschaften) können Doppel 1 und 2 frei gewählt werden.

Tritt eine Vierer-Mannschaft nur zu dritt an, so kann das verbleibende Doppel an Position 1 oder 2 gesetzt werden. Können aber **beide** Mannschaften nur ein Doppel stellen, so ist das verbleibende Doppel jeweils **zwingend** als Doppel 1 zu stellen. Das Doppel 2 bleibt dann jeweils frei (WO D 4.4).

- Bei Pokalspielen kann das Doppel erst nach Beendigung der Einzel aufgestellt werden.
- Die im Doppel eingesetzten Spieler müssen nicht zwingend auch Einzel spielen. D.h. bei Vierermannschaften können 8 Spieler, bei Sechsermannschaften 12 Spieler und bei einem Pokalspiel 5 Spieler teilnehmen (WO D 4.1).

### ➤ Einzelaufstellung (WO D 3)

- Bei Spielsystemen, die mit Doppel beginnen, erfolgt die endgültige Einzelaufstellung spätestens nach Beendigung des letzten Eingangsdoppels und **vor** Beginn des ersten Einzels. Die Änderung einer vorher abgegebenen Einzelaufstellung ist bei allen Spielsystemen, **die mit Doppeln beginnen**, noch möglich (WO D 3.2 und WO/AB G 11.6).
- Bei der Pokalaufstellung muss der bestplatzierte Spieler als Nr. 1 spielen, der Rest der Aufstellung ist frei wählbar (siehe Durchführungsbestimmungen für Pokalspiele => TT Bezirk Heilbronn).
- Ist ein Spieler im Spielbericht aufgeführt, obwohl er bei Spielbeginn noch nicht anwesend ist, muss er ein Spiel austragen, das auch in die Wertung kommt, ansonsten ist das gesamte Spiel als verloren zu werten (WO D 3.1 und WO/AB G 14.1).

**Bsp.:** Spieler 4 der Herrenmannschaft A wird eingetragen, obwohl er bei Spielbeginn nicht anwesend ist. Er erscheint beim Stande von 7:2 für Mannschaft A. Das Spiel endet 9:2 für Mannschaft A. Zu dem Spiel 4-4 kommt es nicht mehr. Spieler 4 gilt als ausgefallen nach WO D 3.1, da er am Spiel nicht mitgewirkt hat. Mannschaft A verliert somit 0:9.

### ➤ Ersatzstellung (WO/AB G 8)

- Jeder Spieler darf beliebig oft in allen **höheren** Mannschaften eingesetzt werden.

- Spieler mit einem Sperrvermerk dürfen nur in der Mannschaft spielen, in der sie aufgestellt sind.
- Ein Spieler darf nicht gleichzeitig an mehreren Spielen mitwirken. Wirkt ein Spieler gleichzeitig in mehreren Spielen mit, gilt er für das später beginnende Spiel als nicht spielberechtigt. Beginnen beide Spiele zum selben Zeitpunkt, ist er für beide Spiele nicht spielberechtigt. Es gilt der offizielle Spieltermin als Spielbeginn.
- **Jugendersatzspieler (JES) (WO/AB G 8.4)**
  - Es sind **maximal 4** Einsätze je Vor- und Rückrunde möglich. Beim 5. Einsatz wird das gesamte Spiel als verloren gewertet.
  - JES dürfen nur in der Mannschaft eingesetzt werden, in der sie gemeldet sind.
  - JES sind für die Pokalrunde nicht spielberechtigt.
  - Es dürfen **maximal 2** JES an einem Punktspiel teilnehmen.
- **Gemischte Mannschaften (WO/AB A 11.7.1)**
  - In einem Spiel einer Herrenmannschaft dürfen höchstens 2 Damen eingesetzt werden (WO/AB A 11.7.1 Buchst. e).
  - Der Einsatz von Damen ist **maximal** bis zur Bezirksklasse bei den Herren möglich.
  - Im Pokalspiel der Herren darf max. eine Dame eingesetzt werden (BO HN 3.5.5).
- **Falsche Aufstellung (WO/AB G 14.1)**
  - Bei falscher Aufstellung (falsche Einzel- und/oder Doppelaufstellung) wird das Spiel als verloren gewertet. Auch die falsche Aufstellung innerhalb eines Paarkreuzes führt zu einem Spielverlust.

#### **Spielberichtsbogen (WO/AB G 11.9)**

- Der Spielberichtsbogen ist von der Heimmannschaft zu führen.
- Das Mannschaftsspielformular muss sorgfältig ausgefüllt werden, d.h. alle Punkte die auf dem Spielformular anzukreuzen bzw. auszufüllen sind, müssen auch dementsprechend sorgfältig behandelt werden. Falsch oder nicht vollständig in gut leserlicher Schrift ausgefüllte Vordrucke können zu Strafen und Spielverlusten führen.
- Es dürfen nur die vom TTVWH in der aktuellen Fassung zugelassenen **Originalspielberichte** verwendet werden (zu erkennen an den Wappen der 3 Landesverbände TTV Baden, STTV und TTVWH und dem Wasserzeichen des aktuellen Werbepartners). Andere Spielberichtsvorlagen sind **nicht** erlaubt!
- Beide Mannschaftsführer haben die richtige Eintragung ihrer Mannschaft in den Spielberichtsbogen und die richtige Reihenfolge des Einsatzes ihrer Mannschaftsmitglieder zu überwachen (WO/AB G 11.10). Es dürfen keine falschen Angaben gemacht werden!!
- Die Spiele haben gemäß der für das jeweilige Spielsystem auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Reihenfolge stattzufinden. Eine Änderung der Reihenfolge ist nicht erlaubt (WO D 2.2).
- Versehentlich nicht der Reihenfolge nach gespielte Spiele des Spielsystems werden an der entsprechenden Position im Spielberichtsformular eingetragen. Nicht zum Mannschaftsspielsystem gehörende Spiele sind zu streichen (WO D 2.3).

Wurde z.B. D1 - D1 und D2 -D2 am Anfang gespielt, wird das Ergebnis des Spiels D1 -D1 als Schlussspiel eingetragen, ob es für das Gesamtergebnis eine Rolle spielt oder nicht. Das Ergebnis D2 -D2 wird gestrichen, da es nicht zum Spielsystem gehört. Dadurch müssen die D1 - D2 und D2 - D1 sofort nachgeholt werden.

Ebenso ist bei den Einzelspielen zu verfahren.
- Mindestens der Gegner muss einen von beiden Mannschaftsführern unterschriebenen Spielbericht unmittelbar nach Spielende erhalten haben (WO/AB G 11.9).
- Im Falle eines Protestes oder der falschen Erfassung von Einzelergebnissen ist der Spielbericht nach Aufforderung dem Klassenleiter zuzuleiten.
- Die Spielberichte sind auf jeden Fall von **beiden Vereinen bis zum Ende der Spielrunde** aufzubewahren.

### **Spielbeginn (WO/AB G 12)**

- Das Spiel beginnt pünktlich zur festgesetzten Anfangszeit mit dem ersten Ballwechsel.
- Verursacht eine Mannschaft einen verspäteten Spielbeginn, so ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- Erscheint eine verspätete Mannschaft innerhalb der Karenzzeit von 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn, ist das Spiel auszutragen. Beträgt die Verspätung mehr als 30 Minuten kann das Spiel nur dann noch ausgetragen werden, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.
- Die Mannschaft, die den verspäteten Spielbeginn verursacht hat, wird mit einer Geldstrafe belegt.
- Das Spiel wird als verloren gewertet,
  - wenn die Karenzzeit von 30 Minuten überschritten ist und die gegnerische Mannschaft nicht bereit ist, das Spiel auszutragen.
  - wenn eine Mannschaft den verspäteten Spielbeginn nur deshalb verursacht hat, um einen Spieler einzusetzen, der zuvor in einer anderen Mannschaft mitgespielt hat und dessen Einsatz bei einem pünktlichen Spielbeginn nicht möglich gewesen wäre. Dies gilt unabhängig davon, ob die 30-minütige Karenzzeit überschritten ist oder nicht.
- Trifft eine Mannschaft verspätet ein, so muss sofort mit dem Spiel begonnen werden.
- Ein Spiel kann begonnen werden, wenn beide Mannschaften in Mindeststärke anwesend sind. Dies sind
  - 4 Spieler bei 6er-Mannschaften
  - 3 Spieler bei 4er-Mannschaften
  - 2 Spieler bei 3er-Mannschaften
  - 2 Spieler bei 2er-Mannschaften
- Ein Unterschreiten der Mindeststärke gilt als Nichtantreten.

### **Spielstandsanzeige (WO/AB G 11.4)**

Der Spielverlauf ist mittels Spielstandsanzeige und Zählgeräte anzuzeigen.

### **Beratung („Coaching“) (Int. TT-Regeln B 5.1)**

- In einem Mannschaftswettbewerb darf sich jeder Spieler von jeder beliebigen Person beraten lassen.
- Beratungen dürfen nur während der Pausen zwischen den Sätzen oder während anderer erlaubter Spielunterbrechungen erfolgen, jedoch nicht zwischen dem Ende der Einspielzeit und dem Beginn des Spiels und nicht beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz.

### **Pausen (Int. TT-Regeln B 4.4.1)**

- Jeder Spieler hat das Recht auf eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Spiels.
- Er darf sich in dieser Zeit höchstens 3 m von der Spielbox entfernen.
- Handtuchunterbrechung zum Abtrocknen ist nach jeweils 6 Punkten von Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz zulässig.

### **Time-out (Int. TT-Regeln B 4.4.2)**

- Ein Spieler oder Paar kann eine "Time-out-Periode" (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Spiels verlangen.
- In einem Mannschaftswettbewerb können der Spieler, das Paar oder der jeweilige Mannschaftskapitän den Wunsch nach einem „Time-out“ äußern. Bei Uneinigkeit entscheidet der Mannschaftskapitän.
- „Time-out“ kann nur verlangt werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist; die Absicht wird durch ein „T-Zeichen“ mit den Händen angezeigt.
- Sobald der Spieler/das Paar, der/das „Time-out“ verlangte, bereit ist weiterzuspielen, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute, wird das Spiel wieder aufgenommen.

### **Proteste (WO A 16)**

- Proteste über Vorgänge, die sich unmittelbar auf das Spielgeschehen beziehen, sind sofort nach Bekanntwerden des Protestgrundes bei der dafür zuständigen Stelle einzulegen.
- Proteste, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen und die Spielmaterialien erstrecken, können nur berücksichtigt werden, wenn sie vor Beginn eines einzelnen Spiels oder des Mannschaftskampfes eingelegt wurden.
- Ein Protest ist eingelegt, wenn er auf dem Spielberichtsformular unter Angabe der Uhrzeit vermerkt und vom Mannschaftsführer der protestierenden Mannschaft unterzeichnet wurde.
- Verspätet eingelegte Proteste können **nicht** berücksichtigt werden.
- Ein Protest kann **nur** vom Mannschaftsführer eingelegt werden.
- Der Eintrag eines Protestes kann von der spielberichtsführenden Partei nicht verweigert werden.
- Die Begründung für den Protest, kann später nachgereicht werden.
- Ausführliche Stellungnahmen sind von beiden Vereinen, separat innerhalb von 3 Tagen an den Klassenleiter zu schicken.

### **Spielende (WO D 2.6)**

- Das Spiel ist beendet, wenn der zum Sieg notwendige Spielpunkt erreicht ist oder alle zum System gehörenden Spiele ausgetragen sind.
- Wurde gegen strittige Einzel- und/oder Doppelspiele Protest eingelegt, ist so lange weiterzuspielen, bis der Siegpunkt ohne Wertung der strittigen Spiele erreicht wird bzw. bis alle vorgesehenen Spiele ausgetragen sind. Bei Verweigerung des Weiterspielens sind alle nicht ausgetragene Spiele für die verweigernde Mannschaft als verloren zu werten (WO/AB G 14.2).
- Das Spielende ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- Nach Spielende muss der Spielberichtsbogen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden (WO/AB G 11.9).

### **Ergebnismeldung (WO D 14)**

- Nach Spielende hat der Heimverein das Mannschaftsergebnis / die Einzelspielergebnisse mittels CLICK-TT zu erfassen.
- Die Erfassung des Mannschaftsergebnisses hat für die Bezirksspielklassen, lt. der Regelung 2.2.4.4 der Bezirksordnung, bis spätestens Sonntag 17.00 Uhr zu erfolgen. Auf Ebene des TTVWH ist das Mannschaftsergebnis bei Samstagsspielen bis Sonntag 10:00 Uhr und bei Sonntagsspielen spätestens 2 Stunden nach Spielende zu erfassen.
- Die Einzelergebnisse müssen bis Montag 24:00 Uhr nach dem Spieltag gemeldet werden.
- Bei Ausfall der Verwaltungssoftware ist das Ergebnis trotzdem, in geeigneter Weise, termingerecht zu melden.
- Die Gastmannschaft hat die in CLICK-TT erfassten Eintragungen zu kontrollieren und fehlerhafte Eintragungen innerhalb von 7 Tagen nach Ende des Mannschaftskampfes dem Klassenleiter zu melden. Kommt sie dem nicht nach, ist sie haftbar (WO/AB D 14).

### **Nichtantreten (WO/AB G 13)**

- Die Mannschaft, die nicht antritt, hat vorher die gegnerische Mannschaft und den Klassenleiter darüber zu informieren – am besten per E-Mail! Die Meldung an den Klassenleiter führt aber nicht zum Wegfall der Strafe.
- Die antrittswillige Mannschaft trägt ihre Aufstellung in CLICK-TT ein oder meldet diese dem Klassenleiter (z.B. bei Auswärtsspielen).
- Eine inkorrekte Aufstellung der antrittswilligen Mannschaft führt zu einem Spielverlust.
- Die eingetragenen Spieler der antrittswilligen Mannschaft haben einen Einsatz. Dieser zählt für die Stammspielerregelung (WO/AB G 7.2) und ggf. auch für die Einsätze der JES (Anrechnung auf die max. 4 Einsätze).
- Die eingetragenen Spieler der antrittswilligen Mannschaft dürfen innerhalb eines Zeitraums von 60 Minuten nicht in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für den Beginn der Frist von 60 Minuten ist der Spielbeginn lt. Terminplan des ausgefallenen Spiels.

## **Spielverlegungen (WO/AB G 10.4)**

Eigenmächtig verlegte Spiele werden für **beide Vereine** als kampfflos verloren gewertet. Nach der WO sind Verlegungen in folgenden Fällen möglich:

### **1) Spielnachverlegungen**

- a) Nachverlegung im Einvernehmen beider Mannschaften
  - Ein Spiel kann bis zu **zwei Spieltage** nach dem angesetzten Spieltag ausgetragen werden.
  - Eine Nachverlegung über den Zeitpunkt (Datum und Uhrzeit) des **letzten** regulär angesetzten Spiels der Klasse ist **nicht** möglich.
  - Beide Mannschaften müssen einverstanden sein.
  - Die Nachverlegung **muss** dem Klassenleiter von **beiden** Mannschaften per E-Mail gemeldet werden.
  - Die Nachverlegung **bedarf** der Genehmigung des Klassenleiters
  - Der ursprünglich angesetzte Spieltermin ist so lange verbindlich, bis der offizielle Spieltermin in CLICK-TT geändert wurde.
- b) Spielneuansetzung
  - die Neuansetzung **kann** nur in den begründeten Fällen erfolgen:
    - ❖ **Ausfall der Halle** (nachzuweisen durch eine Bescheinigung der hallenverwaltenden Stelle)
    - ❖ **höherer Gewalt**
    - ❖ **Nominierungen** von Spielern/Betreuern/Schiedsrichter zu Veranstaltungen des DTTB/TTBW/ TTVWH/DBS/WBRS (nachzuweisen durch die Einladung). Nominierung als Spieler zu Lehrgängen des DBS und des WBRS,
    - ❖ **Fortbildungen und Schulungen** des DTTB, des TTBW oder des TTVWH, sofern **keine** vergleichbaren Veranstaltungen innerhalb eines Zeitraums von sechs Monaten angeboten werden,
    - ❖ **Sitzungen** des DTTB, des TTBW oder des TTVWH, zu denen schriftlich eingeladen wurden.
  - Die Beantragung erfolgt spätestens 14 Tage vor dem angesetzten Spieltag schriftlich beim Klassenleiter unter Vorlage von Belegen.
  - Die Neuansetzung erfolgt durch den Klassenleiter.
  - Der ursprünglich angesetzte Spieltermin ist so lange verbindlich, bis der offizielle Spieltermin in CLICK-TT geändert wurde.

### **2) Spielvorverlegungen**

- Ein Spiel kann bis zu **zwei Spieltage** vor dem angesetzten Spieltag ausgetragen werden. Montag bis Freitag zählen zu dem nachfolgenden Wochenende.
- Beide Mannschaften müssen einverstanden sein.
- Vorverlegungen sind dem Klassenleiter **immer** von **beiden** Mannschaften rechtzeitig vorher per E-Mail mitzuteilen.
- In Zweifelsfällen bleibt der ursprünglich angesetzte Spieltermin so lange verbindlich, bis der offizielle Spieltermin in CLICK-TT geändert wurde.