

Leitfaden für Mannschaftsführer bei der OÖ-Mannschaftsmeisterschaft im Tischtennis

ASKÖ TTC-Steyr

<https://www.ttc-steyr.at>

Inhaltsverzeichnis

1.	<u>Vorbereitung</u>	3
1.1.	<u>Utensilien</u>	3
1.2.	<u>Spielbeginn</u>	3
1.2.1.	<u>Zuspätkommen</u>	4
1.2.2.	<u>Nur drei oder zwei Spieler</u>	4
1.3.	<u>Spielbericht ausfüllen</u>	4
1.4.	<u>Begrüßung</u>	5
1.4.1.	<u>Begrüßung Heimspiel</u>	5
1.4.2.	<u>Begrüßung Auswärtsspiel</u>	5
2.	<u>Spielablauf</u>	6
2.1.	<u>Ergebnis einschreiben</u>	6
2.2.	<u>Eine oder beide Mannschaften sind nicht komplett</u>	7
2.2.1.	<u>Bei 4 gegen 3</u>	7
2.2.2.	<u>Bei 4 gegen 2</u>	8
2.2.3.	<u>Bei 3 gegen 3</u>	10
2.2.4.	<u>Bei 3 gegen 2</u>	11
2.2.5.	<u>Bei 2 gegen 2</u>	12
2.2.6.	<u>Wenn kein Gegner oder nur ein Spieler kommt</u>	13
2.3.	<u>Spielende</u>	13
2.4.	<u>Nach dem Spiel</u>	13
2.4.1.	<u>Eingabe des Ergebnisses im Internet</u>	13
3.	<u>Tipps für die Aufstellung</u>	15
3.1.	<u>Spielerreihung</u>	15
3.2.	<u>Aufstellung bei drei Spielern</u>	15
3.3.	<u>Aufstellung bei zwei Spielern</u>	16
4.	<u>Organisatorisches</u>	17
4.1.	<u>Spielverlegung</u>	17

Ziel des Dokumentes

Diese Beschreibung soll eine **Hilfestellung für Mannschaftsführer** sein, um die Spiele innerhalb der OÖ-Mannschaftsmeisterschaft möglichst regelkonform, korrekt und innerhalb der üblichen Usancen abwickeln zu können.

1. Vorbereitung

Gespielt wird normalerweise auf **zwei Tischen**, jeder Mannschaft steht ein Tisch zum Einspielen zur Verfügung.

Die **Matchbälle** müssen bereits zum Einspielen von der Heimmannschaft zur Verfügung gestellt werden. Der Mannschaftsführer hat dafür Sorge zu tragen, dass genügend Bälle vorhanden sind, auch wenn mehrere Bälle im Lauf des Matches defekt werden.

Die **Heimmannschaft** ist zuständig für das **Aufstellen und Abbauen der Tische** und des Equipments (Schiedsrichtersessel und -tische, Zählgeräte, Banden, Bälle usw.). Das sollte spätestens eine halbe Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn **fertig zur Verfügung** stehen.

1.1. Utensilien

Der Mannschaftsführer **muss** folgende Unterlagen dabeihaben:

- **Spielbericht** (nur bei Heimspiel)
- Interne **Spielerreihung mit Spielernummer** (ab Saison 2017/2018 gibt es **keine Spielerpässe** mehr!). Diese Liste kann aus dem Internet heruntergeladen werden: www.ttc-steyr.at -> „Sonstiges“ -> „Links“ -> „Spielerreihung beim Verband“
- **Spielbälle** (nur bei Heimspiel) - ab der Saison 2016/17 sind nur noch die neuen **Plastikbälle** erlaubt, empfohlen wird Bälle ohne Naht (seamless) zu verwenden.
 - Die Liste der **zugelassenen Bälle** kann im Internet heruntergeladen werden unter: www.ittf.com -> „More ♥“ -> „Equipment“ -> „Balls“ (erlaubt sind nur noch Bälle mit der Bezeichnung „**plastic seamless**“ oder „**plastic with seam**“), hier gibt es ein Icon um die Liste als Excel- oder PDF-Datei zu speichern.
- Liste der **zugelassenen Beläge** (um beweisen zu können, dass die verwendeten Beläge regelkonform sind).
 - Diese Liste kann im Internet heruntergeladen werden: www.ittf.com -> „More ♥“ -> „Equipment“ -> „Coverings“ -> “), auch hier gibt es ein Icon um die Liste als Excel- oder PDF-Datei zu speichern.
- Eine **Liste aller Mannschaftsführer** dieser Klasse, um im Falle von Nichterscheinen Kontakt aufnehmen zu können. Diese findet man unter: <https://oettv.xttv.at/ed/index.php?oid=191> -> Klasse auswählen -> bei „Ansicht“ bitte „Mannschaftsführer“ auswählen, dann Anmelden!
- Eine **Liste aller Vereinsverantwortlichen** von OÖ, diese findet man unter: https://oettv.xttv.at/public/ausgabe_vereine.php?oid=191
- **Diesen Leitfaden** um unvorhergesehene Ereignisse meistern zu können.

1.2. Spielbeginn

Die Gastmannschaft hat nach der offiziellen Beginnzeit noch eine **halbe Stunde** (plus max. 2 Minuten Einspielzeit) Zeit bis sie spielfertig sein muss.

1.2.1. Zuspätkommen

Wenn der Gegner bis eine halbe Stunde nach der offiziellen Beginn Zeit nicht da ist, so ist ein 10:0 einzuschreiben. Der Spielbericht ist normal auszufüllen und im Internet einzugeben.

Fairness: zumindest **eine Stunde** zuwarten, respektive versuchen den gegnerischen Mannschaftsführer am Handy zu erreichen, um den Grund der Verzögerung zu hinterfragen. Nicht kleinlich sein! Es wird empfohlen auch die Einspielzeit großzügig zu handhaben.

1.2.2. Nur drei oder zwei Spieler

Ist die gegnerische Mannschaft bis eine halbe Stunde nach der offiziellen Beginnzeit nur zu dritt oder zu zweit, so wird trotzdem begonnen. Die Mannschaft muss jetzt die entsprechenden Parteien der nicht anwesenden Spieler w.o. geben.

Fairness: wenn bekannt ist, dass der fehlenden Spieler unterwegs ist, dann wird er namentlich eingeschrieben, und wenn sein erstes Spiel an der Reihe ist, und er ist noch immer nicht da, wird sein Spiel als 0:3 gegen ihn eingetragen. Wenn er dann später im Laufe des Meisterschaftsspiels eintrifft, darf er diese Partie NICHT nachspielen, aber die noch ausstehenden Spiele darf er natürlich spielen.

1.3. Spielbericht ausfüllen

Der Mannschaftsführer der **Heimmannschaft** muss den Spielbericht ausfüllen.

Als erstes wird ausgelost welche Mannschaft (bezogen auf den Spielbericht) oben (A-D), oder seitlich (1-4) spielen soll.

Fairness: Das darf sich immer die **Auswärtsmannschaft aussuchen**, also zuerst den gegnerischen Mannschaftsführer fragen wo er spielen will.

Wie stellt man auf? Siehe Punkt 3: „Tipps für die Aufstellung“

Beide Mannschaftsführer legen die Positionen ihrer Spieler nach der vermuteten oder wirklichen Spielstärke fest (ab der Saison 2017/2018 gibt es keine Spielerpässe mehr, daher gibt es auch keine Ausweispflicht mehr).

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft trägt jetzt (möglichst unbeobachtet) die Spielerpassnummern und die Namen der eigenen Spieler in der Reihenfolge (von oben nach unten bei 1-4 und von links nach rechts bei A-D) für die Heimmannschaft ein und verdeckt diese. Anschließend sagt der Mannschaftsführer der Auswärtsmannschaft seine Aufstellung an, wenn diese eingetragen ist, kann die Eintragung der Heimmannschaft aufgedeckt werden.

Es können auch zwei Spieler je Position eingetragen werden und einer dann gestrichen werden, wenn das Einzelspiel zur Austragung kommt (das ist eigentlich nicht üblich und kommt so nicht zur Anwendung, erlaubt wäre es!).

Die Doppel **können** auch sofort eingetragen werden, **müssen aber nicht**. Man darf zuwarten bis zum Beginn des ersten Doppels, dann sind die Doppel analog zu oben einzutragen. Dies lässt einige taktische Varianten zu, da man zu diesem Zeitpunkt den Ausgang der ersten vier Spiele bereits kennt!

Wird ein 5. oder 6. Spieler im Doppel eingesetzt so muss dies am Anfang bekanntgegeben werden.

Die Liste der Namen darf der gegnerische Mannschaftsführer jederzeit zur Hand nehmen und kontrollieren.

1.4. Begrüßung

Wenn die Namen der Spieler im Spielbericht eingetragen sind, und wenn beide Mannschaften mit dem Einspielen fertig sind, signalisiert man dem Gegner, dass begonnen werden kann. Zur Begrüßung stellen sich die Spieler der beiden Mannschaften gegenüber der Reihe nach auf.

Die beiden Mannschaftsführer machen jetzt die Begrüßung und zwar immer zuerst die Heimmannschaft.

1.4.1. Begrüßung Heimspiel

Die Begrüßung kann mit folgendem Wortlaut durchgeführt werden:

„Wir begrüßen die gegnerische Mannschaft ASX Sowieso X auf das Allerherzlichste zum heutigen Meisterschaftsspiel. Wir hoffen auf spannende und faire Spiele, und begrüßen Euch mit einem einfachen Sport FREI!“

Selbstverständlich ist das nur ein Vorschlag welcher beliebig abgewandelt werden kann.

1.4.2. Begrüßung Auswärtsspiel

Die Begrüßung kann mit folgendem Wortlaut durchgeführt werden:

„Wir bedanken uns für die nette Begrüßung, hoffen ebenfalls auf spannende und faire Spiele und begrüßen den ASX Sowieso X mit einem einfachen Sport FREI!“

Auch das ist nur ein Vorschlag welcher beliebig abgewandelt werden kann.

Im Anschluss an die Begrüßung gehen die Mannschaften aneinander vorbei, sodass jeder jeden per Handschlag begrüßen kann.

2. Spielablauf

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft muss die Spiele sowohl ansagen, als auch einschreiben.

Gespielt werden die Spiele in der Reihenfolge, die am Spielbericht angegeben ist. Sollte im Laufe des Meisterschaftsspiels ein Spiel nicht möglich sein, da der benötigte Spieler gerade spielt, so kann das nächste Spiel vorgezogen werden, falls beide Spieler damit einverstanden sind (*Fairness*: man ist damit einverstanden!).

Am Spielbeginn sagt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft die ersten beiden Spiele LAUT und DEUTLICH an, indem er die Namen der Spieler vorliest, die gegeneinander spielen. Diese Spielansage muss auch bei **allen kommenden Spielen** so gehandhabt werden. Sollte der Mannschaftsführer gerade selbst spielen, kann er einen Mitspieler ersuchen das nächste Spiel anzusagen oder auch einzuschreiben.

Zielführend ist es auch, wenn man am Spielbericht bei den bereits angesagten Spielen den Doppelpunkt in Vorbereitung für den Ergebniseintrag bereits macht. Damit ist am Spielbericht jederzeit sichtbar, wer gerade gegeneinander spielt oder spielen sollte.

Jede Mannschaft muss auf einen Tisch einen **Schiedsrichter** stellen, in der Folge bleibt das dann immer dieselbe Mannschaft am selben Tisch die den Schiedsrichter stellt. Schiedsrichter sollte immer der sein, der am spätesten zu seinem nächsten Spiel an der Reihe ist, also z.B. beim ersten Spiel ist das der Spieler, der das vierte Spiel hat.

Fairness: bevor man zum Tisch geht, begrüßt man seinen Gegner nochmals mit Handschlag.

Nach einer kurzen Einspielzeit (lt. Regulativ max. 2 Minuten) macht entweder der Schiedsrichter die Auslosung wer als erstes das Service hat, oder der Spieler der Mannschaft welche den Schiedsrichter stellt macht die Auslosung. Der Spieler der diese Auslosung verliert hat automatisch die Seitenwahl.

Gespielt wird auf **3 gewonnene Sätze bis 11** mit zwei Punkten Unterschied, Servicewechsel nach jedem zweitem Service, alles **nach den internationalen TT-Regeln**.

Fairness: nach dem Spiel gratuliert man dem Gegner mit Handschlag und bedankt sich beim Schiedsrichter ebenfalls mit Handschlag.

Doppel: Mit der Eintragung der Doppelspieler darf man bis nach dem Spiel 4 warten. In der Namenspalte des Spielberichts brauchen beim Doppel nicht die beiden Namen eingetragen werden es genügen die Nummern. Also z.B. 1+4 oder A+C!

Fairness: Da seit 2015/16 beide Doppel zwingend gespielt werden müssen, hat es sich bei vielen Vereinen eingebürgert die **beiden Doppel parallel zu spielen**. Da dies von der Zeit her die sparsamste Variante ist, wird empfohlen diesem Ansinnen zuzustimmen und das auch bei Heimspielen selbst so zu handhaben). Werden die Doppel nicht parallel gespielt, so muss das Spiel 6 parallel gespielt werden. Wenn einer der am Spiel 6 beteiligten Spieler bereits im Doppel (Spiel 5) im Einsatz ist, kann gewartet werden, es ist aber auch möglich im gegenseitigen Einvernehmen ein Spiel (7, 8 oder 9) vorzuziehen.

2.1. Ergebnis einschreiben

Nach jedem Spiel schreibt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft das Ergebnis SOFORT in den Spielbericht ein, und sagt das nächste Spiel laut und deutlich an.

Wenn der Spieler seitlich am Spielbericht gewonnen hat z.B. 3:0, wird 3:0 eingeschrieben und ein Strich in der Spalte 1-4 gemacht. Hat der Spieler oben z.B. 3:1 gewonnen, dann wird 1:3 eingeschrieben und ein Strich in der Spalte A-D gemacht.

Anhand der Striche kann jederzeit der Spielstand ermittelt werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn insgesamt mindestens 10 Partien gespielt sind UND eine Mannschaft 8 Siege hat. Ein Spiel kann also frühestens bei 10:0, 9:1 oder 8:2 enden! Wenn 10 Partien gespielt sind und keine Mannschaft acht Siege hat, wird weitergespielt bis entweder eine Mannschaft 8 Siege hat oder alle Spiele gespielt sind (Unentschieden bei 7:7).

2.2. Eine oder beide Mannschaften sind nicht komplett

Wenn **weniger als 4 Spieler** bei einer Mannschaft antreten, ist es sinnvoll den letzten Spielplatz leer zu lassen (also D oder 4)!

2.2.1. Bei 4 gegen 3

In einer Spalte steht anstatt des Namens w.o., das ist der fehlende Spieler.

Die einzelnen Spiele dieses Spielers sind nicht w.o., sondern gehen 3:0 für den Gegner aus! So sind sie auch einzutragen.





Eintragen darf man diese 3:0 Spiele erst zu dem Zeitpunkt an dem sie stattfinden würden.

Dann natürlich sofort, weil das Spiel fällt ja aus und das nächstfolgende Spiel kann sofort gespielt werden, auch der Strich beim 3:0 Sieger muss zu diesem Zeitpunkt gemacht werden.

Nur ein Doppel ist möglich, das zweite Doppel ist w.o. muss also mit 3:0 eingetragen werden! Beide Mannschaften **MÜSSEN** das erste Doppel mit zwei Spieler besetzen!

Das Spiel ist zu Ende bei 8 Siegen (ausgenommen es steht 8:0 oder 8:1, dann muss die neunte Partie noch gespielt werden und die zehnte Partie (das zweite Doppel) kann nur ein w.o. Punkt sein und ist mit 3:0 einzutragen), ein 7:7 ist trotzdem möglich!

Beispiel:

 Tel. 0 76 76 / 76 76 – office@higra.at		 www.langgruppe.com		 1. LINZER TISCHTENNIS-SHOP	
		Herren <input type="checkbox"/> U 21 <input type="checkbox"/> Heim-Mannschaft <input checked="" type="checkbox"/>	U 18 <input type="checkbox"/> 1-4 <input checked="" type="checkbox"/>		Resultat 8:6
		Damen <input type="checkbox"/> U 15 <input type="checkbox"/> A-D <input type="checkbox"/>	U 13 <input type="checkbox"/> Gast-Mannschaft <input checked="" type="checkbox"/>		Sieger <input checked="" type="checkbox"/>
		Cup <input type="checkbox"/>	1-4 <input type="checkbox"/>		
		A-D <input checked="" type="checkbox"/>	A-D <input checked="" type="checkbox"/>		
Klasse 531		A (x) Pass-Nr. Hans	B (y) Pass-Nr. Bert	C (z) Pass-Nr. Alois	D Pass-Nr. w.o.
Gruppe					
1 (a) Pass-Nr. xxxx Ernst	3:1	11 A I	3:2	4 D IX	8 V
2 (b) Pass-Nr. Wolf	3:0	6 E IV	0:3	12 B II	3:0 VII
3 (c) Pass-Nr. Walter	2:3	2 VIII		13 C III	3:0 7
4 Pass-Nr. Karl			2:3	9 VI	0:3 3
Doppel 1 - 4 1+2		A - D	A + C	0:3	5
Doppel 1 - 4 3+4		A - D	w.o.	3:0	10
Team 1 - 4		Team A - D		Schiedsrichter	

2.2.2. Bei 4 gegen 2

In zwei Spalten steht anstatt des Namens w.o., das sind die fehlenden Spieler.

Die einzelnen Spiele dieser Spieler sind nicht w.o., sondern gehen 3:0 für den Gegner aus! So sind sie auch einzutragen.





Eintragen darf man diese 3:0 Spiele erst zu dem Zeitpunkt an dem sie stattfinden würden.

Dann natürlich sofort, weil das Spiel fällt ja aus und das nächstfolgende Spiel kann sofort gespielt werden, auch der Strich beim 3:0 Sieger muss zu diesem Zeitpunkt gemacht werden.

Nur ein Doppel ist möglich, das zweite Doppel ist w.o. muss also mit 3:0 eingetragen werden! Beide Mannschaften MÜSSEN das erste Doppel mit zwei Spieler besetzen!

Das Spiel ist zu Ende bei 8 Siegen (ausgenommen es steht 8:0 und 8:1 dann muss die neunte Partie noch gespielt werden und die zehnte Partie (das zweite Doppel) kann nur ein w.o. Punkt sein und ist mit 3:0 einzutragen), ein 7:7 ist möglich!

Beispiel:

 <p>Tel. 0 76 76 / 76 76 – office@higra.at</p>		 <p>www.langgruppe.com</p>		 <p>1. LINZER TISCHTENNIS-SHOP</p>	
		Herren <input type="checkbox"/> U 21 <input type="checkbox"/> Heim-Mannschaft Damen <input type="checkbox"/> U 18 <input type="checkbox"/> 1-4 <input checked="" type="checkbox"/> X Senioren <input type="checkbox"/> U 15 <input type="checkbox"/> A-D <input type="checkbox"/> Cup <input type="checkbox"/> U 13 <input type="checkbox"/>	Gast-Mannschaft Y 1-4 <input type="checkbox"/> A-D <input checked="" type="checkbox"/>		Resultat 9:1 Sieger X
Runde		Datum			
Klasse 531	A (x) Pass-Nr. Wolf	B (y) Pass-Nr. Hans	C (z) Pass-Nr. w.o.	D Pass-Nr. w.o.	1-4 A-D
Gruppe					a-c x-z
1 (a) Pass-Nr. xxxxx Ernst	11 A I	3:1	4 D IX	3:0 8 V	11
2 (b) Pass-Nr. Walter	3:1 6 E IV		12 B II	3:0 VII	11
3 (c) Pass-Nr. Alois	1:3 2 VIII		VI	3:0 13 C III	7 1 1
4 Pass-Nr. Karl		3:2	9	3:0 3	14 11A
Doppel 1-4 1+2	A-D	A+B		3:0	5 1
Doppel 1-4 3+4	A-D	w.o.		3:0	10 1
Team 1-4	Team A-D			Schiedsrichter	

2.2.3. Bei 3 gegen 3

In jeder Mannschaft gibt es eine Spalte in der steht anstatt des Namens w.o., das sind die fehlenden Spieler.

Im Kreuzungspunkt der beiden w.o. Spieler, da wo sie gegeneinander gespielt hätten wird nichts eingetragen, das wird mit einem großen X durchgestrichen.

Nur ein Doppel ist möglich, das zweite Doppel muss gestrichen werden! Beide Mannschaften MÜSSEN das erste Doppel mit zwei Spieler besetzen!

Das Spiel ist zu Ende bei 7 Siegen, ein Unentschieden mit 6:6 ist möglich!

Beispiel:

higra Tel. 0 76 76 / 76 76 – office@higra.at		LANG GRUPPE www.langgruppe.com		Ping Pong 1. LINZER TISCHTENNIS-SHOP	
		Herren <input type="checkbox"/>	U 21 <input type="checkbox"/>	Heim-Mannschaft	Resultat
		Damen <input type="checkbox"/>	U 18 <input type="checkbox"/>	1-4 <input checked="" type="checkbox"/>	6:6
		Senioren <input type="checkbox"/>	U 15 <input type="checkbox"/>	A-D <input type="checkbox"/>	
		Cup <input type="checkbox"/>	U 13 <input type="checkbox"/>	Gast-Mannschaft	Sieger
Runde		Datum		1-4 <input type="checkbox"/>	X/Y
				A-D <input checked="" type="checkbox"/>	
Klasse	531	A (x) Pass-Nr.	B (y) Pass-Nr.	C (z) Pass-Nr.	D Pass-Nr.
Gruppe		Wolf	Walter	Alois	w.o.
1 (a) Pass-Nr.		11	4	8	
Hans	3:1	A I	3:2	1:3	V
2 (b) Pass-Nr.		6	12		1
Karl	2:3	E IV	3:1		VII
3 (c) Pass-Nr.		2		13	7
Ernst	1:3	VIII		1:3	C III
4 Pass-Nr.			9	3	14
w.o.			0:3	0:3	X IIIA
Doppel 1-4	1+3	A-D	A+B	3:2	5
Doppel 1-4	w.o.	A-D	w.o.	X	10
Team 1-4		Team A-D		Schiedsrichter	

2.2.4. Bei 3 gegen 2

In einer Mannschaft gibt es eine Spalte in der steht anstatt des Namens w.o., bei der anderen Mannschaft sind dies zwei Spalten mit w.o., das sind die fehlenden Spieler.

Im Kreuzungspunkt der beiden w.o. Spieler, da wo sie gegeneinander gespielt hätten wird nichts eingetragen, das wird mit einem großen X durchgestrichen.

Nur ein Doppel ist möglich, das zweite Doppel muss gestrichen werden! Beide Mannschaften MÜSSEN das erste Doppel mit zwei Spieler besetzen!

Die anderen Spiele dieser Spieler sind nicht w.o., sondern gehen 3:0 für den Gegner aus, und sind auch so einzutragen.

Eintragen darf man diese 3:0 Spiele erst zu dem Zeitpunkt an dem sie stattfinden würden. Dann natürlich sofort, weil das Spiel fällt ja aus und das nächstfolgende Spiel kann sofort gespielt werden, auch der Strich beim 3:0 Sieger muss zu diesem Zeitpunkt gemacht werden.

Das Spiel ist zu Ende bei 6 Siegen, ein Unentschieden mit 5:5 ist möglich!

Beispiel:

higra Tel. 0 76 76 / 76 76 – office@higra.at		LANG GRUPPE www.langgruppe.com		pingpong 1. LINZER TISCHTENNIS-SHOP	
	Herren <input type="checkbox"/>	U 21 <input type="checkbox"/>	Heim-Mannschaft		Resultat
	Damen <input type="checkbox"/>	U 18 <input type="checkbox"/>	1-4 <input checked="" type="checkbox"/>		6:4
	Senioren <input type="checkbox"/>	U 15 <input type="checkbox"/>	A-D <input type="checkbox"/>		
	Cup <input type="checkbox"/>	U 13 <input type="checkbox"/>	Gast-Mannschaft		Sieger
Runde	Datum	1-4 <input checked="" type="checkbox"/>		X	
		A-D <input checked="" type="checkbox"/>		Y	
Klasse 531	A (x) Pass-Nr.	B (y) Pass-Nr.	C (z) Pass-Nr.	D Pass-Nr.	1-4 A-D
Gruppe	Karl	Wolf	w.o.	w.o.	a-c x-z
1 (a) Pass-Nr.	1:3	3:1	3:0		11 1
Hans					
2 (b) Pass-Nr.	3:2	3:1		3:0	1 111
Walter					
3 (c) Pass-Nr.	1:3			3:0	7 1 1
Alois					
4 Pass-Nr.		0:3	X	X	14 1
					III A
Doppel 1-4	1+3	A-D A+B		2:3	5 1
Doppel 1-4	w.o.	A-D w.o.		X	10
Team 1-4		Team A-D		Schiedsrichter	

2.2.5. Bei 2 gegen 2

In jeder Mannschaft gibt es zwei Spalten in der stehen anstatt des Namens w.o., das sind die fehlenden Spieler.

Im Kreuzungspunkt der vier w.o. Spieler, da wo sie gegeneinander gespielt hätten wird nichts eingetragen, das wird mit einem großen X durchgestrichen.





Die anderen Spiele dieser Spieler sind nicht w.o. sondern gehen 3:0 für den Gegner aus, und sind auch so einzutragen.

Nur ein Doppel ist möglich, das zweite Doppel muss gestrichen werden! Beide Mannschaften MÜSSEN das erste Doppel mit zwei Spieler besetzen!

Eintragen darf man diese 3:0 Spiele erst zu dem Zeitpunkt an dem sie stattfinden würden. Dann natürlich sofort, weil das Spiel fällt ja aus und das nächstfolgende Spiel kann sofort gespielt werden, auch der Strich beim 3:0 Sieger muss zu diesem Zeitpunkt gemacht werden.

Das Spiel ist zu Ende bei 5 Siegen, ein Unentschieden ist NICHT möglich!

Beispiel:

 Tel. 0 76 76 / 76 76 – office@higra.at		 www.langgruppe.com		 1. LINZER TISCHTENNIS-SHOP		
		Herren <input type="checkbox"/> Damen <input type="checkbox"/> Senioren <input type="checkbox"/> Cup <input type="checkbox"/>	U 21 <input type="checkbox"/> U 18 <input type="checkbox"/> U 15 <input type="checkbox"/> U 13 <input type="checkbox"/>	Heim-Mannschaft 1-4 <input checked="" type="checkbox"/> A-D <input type="checkbox"/>		Resultat 5:4
Runde _____ Datum _____		Gast-Mannschaft 1-4 <input type="checkbox"/> A-D <input checked="" type="checkbox"/>		Sieger <input checked="" type="checkbox"/>		
Klasse 531 Gruppe _____	A (x) Pass-Nr. Alois	B (y) Pass-Nr. Ernst	C (z) Pass-Nr. w.o.	D Pass-Nr. w.o.	1-4 a-c	A-D x-z
1 (a) Pass-Nr. Haug	1:3 A I	3:2 D IX	3:0 8 V		1 11	1
2 (b) Pass-Nr. Walter	3:1 E IV	3:2 B II	3:0 12 VII		1 111	
3 (c) Pass-Nr. w.o.	0:3 VIII		X VI III	X 13 III	7	1
4 Pass-Nr. w.o.		0:3 9	X	X 3 IIIA	14	1
Doppel 1-4 1+2		A-D A+B		2:3 5		1
Doppel 1-4 w.o.		A-D w.o.		X 10		
Team 1-4		Team A-D		Schiedsrichter		

2.2.6. Wenn kein Gegner oder nur ein Spieler kommt

In diesem Fall ist der Spielbericht nur mit den Namen der Heimmannschaft auszufüllen. Beim Gegner bitte überall w.o. eintragen und alle Partien mit 3:0 für den Heimverein bis zum 10:0 einschreiben und den Spielbericht zur Gänze fertig ausfüllen, unterschreiben und im XTTV eingeben.

2.3. Spielende

Wenn eine Mannschaft 8 Spiele gewonnen hat UND mindestens 10 Partien gespielt sind, oder wenn alle Partien gespielt sind, ist das Meisterschaftsspiel zu Ende.

Man kontrolliert zur Sicherheit anhand der Ergebnisse der einzelnen Spiele nochmals ob die Striche überall richtig gemacht wurden.

Der Spielbericht wird fertig ausgefüllt, indem das Endergebnis und der Sieger in die dafür vorgesehenen Felder eingetragen werden. Beide Mannschaftsführer unterschreiben den Spielbericht. Einen Durchschlag bekommt die Auswärtsmannschaft, das Original bleibt beim Heimverein.

Fairness: unmittelbar nach Überreichen des Durchschlags gratuliert der unterlegene Mannschaftsführer dem siegreichen Mannschaftsführer mittels Handschlag!

Der Spielbericht ist bis zum Beginn der nächsten Spielsaison im Original aufzubewahren.

2.4. Nach dem Spiel

Nach dem Spiel geht man mit dem Gegner kurz auf einen Drink oder eine Kleinigkeit essen.

Auswärts: man wird vom gastgebenden Verein gefragt ob man noch mitgeht. Es ist kein Muss aber normalerweise sollte man schon mitgehen.

Heimspiel: An jedem normalen Spieltermin ist im Gasthaus „**Schwechater**“ ein Tisch für uns reserviert, respektive die Küche hat noch geöffnet bis wir kommen. Das Schwechater ist unser Vereinslokal und lässt sich das auch bei der Weihnachtsfeier was kosten, es ist daher selbstverständlich, dass wir nach **JEDEM Spiel mit dem Gegner ins „Schwechater“ gehen.**

Sollte es sich um eine Spielverlegung handeln, so ist das „Schwechater“ vorher zu informieren um uns einen Tisch freihalten zu können, respektive um gewährleisten zu können, dass die Küche noch offen ist.

Nach dem Spiel sollten die Ergebnisse am besten gleich noch im „Schwechater“ (die haben auch WLAN) eingegeben werden.

Sollte das „Schwechater“ geschlossen sein, so hat man die freie Wahl des Lokals.

2.4.1. Eingabe des Ergebnisses im Internet

Die Ergebniseingabe erfolgt ausschließlich über **XTTV**.

Das Ergebnis muss bis **spätestens Samstag 17.00 Uhr** eingegeben werden.

Für **Android** gibt es im Play-Store eine kostenlose **App** namens „**XTTV**“, auf allen anderen Geräten (z.B. iPhone) kann man unter der URL <https://oettv.xttv.at/ed/> die Ergebnisse über das **Internet** eingeben.

Die Ergebniseingabe ist nur für die **Heimmannschaft** möglich, die **Auswärtsmannschaft** muss das Ergebnis **via XTTV explizit bestätigen**. Sollte bis Montag keine Bestätigung erfolgen so wird das Ergebnis automatisch gültig.

Vor der Eingabe muss man sich mit **Benutzerkennung und Passwort** anmelden, die Kennung ist meist das Vereinskürzel, das Passwort wird vom Vereinsverantwortlichem zur Verfügung gestellt. Der Verein kann auch für jede Mannschaft eine eigene Benutzerkennung einrichten, in diesem Fall werden dann nur die Heimspiele der betreffenden Mannschaft zur Ergebniseingabe angeboten.

Sowohl die App als auch die Internetversion sind weitgehend **selbsterklärend**, einfach die Felder ausfüllen und den Vorgaben folgen.

Eine genaue **Anleitung** zum Ergebnisdienst findet man unter:

https://oettv.xttv.at/public/Anleitung_XTTV-Ergebnisdienst.pdf

3. Tipps für die Aufstellung

Für die Aufstellung ist immer die Reihungsnummer des **letzten** Spiels das jeder Spieler hat maßgeblich. Am Spielbericht kann man das sehr schön sehen, das sind die Spiele 11, 12, 13 und 14 diagonal gesehen von links unten nach rechts oben.

Das Bestreben muss immer sein, dass der beste Spieler seine Spiele so schnell wie möglich absolviert um die Punkte zu sichern. Die Wahrscheinlichkeit, dass der beste Spieler gewinnt ist am Höchsten.

Es sollte also immer der beste Spieler auf die Spielnummer 11 gestellt werden (egal ob man oben oder seitlich spielt!), der Zweitbeste auf die 12, der Drittbeste auf die 13 und der Viertbeste auf die 14. Also einfach von oben nach unten der Beste oben, respektive von A nach D der Beste auf A wenn man A-D spielt!

3.1. Spielerreihung

Der Mannschaftsführer legt **alleinverantwortlich** bei jedem Meisterschaftsspiel fest, wer der Beste, Zweitbeste usw. ist. Welche Kriterien er dabei anlegt ist seine Sache.

Empfehlung: Man sollte immer nach denselben Kriterien vorgehen und diese Kriterien bereits im Vorfeld den Mitspielern kommunizieren, um jede Missstimmung zu vermeiden.

Man könnte z.B. immer nach der vermuteten Tagesform aufstellen (eher ungünstig), oder nach der vereinsinternen Rangliste oder nach der Rangliste der Klasse oder nach der RC-Rangliste.

Empfehlung: Aufstellung nach der RC-Rangliste. Die RC-Wertung stellt eine halbwegs sichere Bewertung der Spielstärke der einzelnen Spieler dar. Diese Vorgehensweise ist für alle Mannschaftsmitglieder die vermutlich fairste Variante und bietet auch einen Vergleich, wenn Spieler aus anderen Mannschaften aushelfen.

Achtung: die RC-Rangliste ändert sich nach jeder Runde, der Mannschaftsführer sollte immer einen entsprechend aktuellen Ausdruck der Reihenfolge bei seinen Unterlagen haben um Streitigkeiten zu vermeiden.

Die Ranglisten kann man auf der Website des ÖTTV erstellen: www.oettv.org -> „Service“ -> „Ranglisten“ -> „Österreichische Ranglisten“ -> „Ranglisten erstellen/abfragen“. Hier dann bitte bei „abfrageform:“ -> "Allgemeine Abfrage kurz" wählen und Verband "OÖTTV" wählen (Maske wechselt!) und das bei „Verein (am Stichtag):“ das Vereinskürzel (ASTY) wählen, die restlichen Auswahlkriterien unberücksichtigt lassen, erst bei Bedarf ausfüllen.

3.2. Aufstellung bei drei Spielern

Wenn man nur 3 Spieler zu Verfügung hat muss man die Partien für **einen** Spieler w.o. geben. Das sollte **immer** der auf der Spielnummer **14** sein und zwingend das zweite Doppel (Spiel 10).

3.3. Aufstellung bei zwei Spielern

Wenn man nur 2 Spieler zu Verfügung hat, muss man die Partien für **zwei** Spieler w.o. geben. Das sollen immer die Spielnummern 13 und 14 sein und zwingend das zweite Doppel (Spiel 10)! Das bestmögliche Ergebnis ist in diesem Fall ein Unentschieden, aber nur wenn die beiden Spieler alle Partien gewinnen!

Achtung: Wenn nur ein Spieler anwesend ist, kommt es zu KEINEM Meisterschaftsspiel, ein Spieler ist keine Mannschaft und kann daher auch nicht spielen, in diesem Fall endet das Meisterschaftsspiel 10:0 für den Gegner.

4. Organisatorisches

4.1. Spielverlegung

Eine Spielverlegung muss mindestens 14 Tage vor dem neuen Spieltermin erfolgen. Diese Verlegung kann nur der Heimverein machen. Dafür ist zwingend der XTTV zu verwenden!

Auszug aus dem OÖTTV-Handbuch:

Eine Pflichttagänderung für eine einzelne Meisterschaftsrunde kann vom Heimverein ohne besondere Begründung vorgenommen werden. Die Änderung ist dem Gastverein über XTTV spätestens 14 Tage vor dem neuen Termin zur Kenntnis zu bringen. Eine von der Heimmannschaft eingetragene Spielverlegung ist spätestens 8 Tage vor dem neuen Austragungstermin vom Gastverein zu bestätigen. Bei Unterlassung bestätigt der Landesverband die Verlegung und es erfolgt nochmals eine Verständigung des Gastvereins. Dafür wird eine Bearbeitungsgebühr verrechnet.

Spielverlegung über XTTV:

Bei XTTV einloggen und den entsprechenden Punkt anklicken. Die neuen Spiel-Daten eingeben und absenden. Es wird ein E-Mail an den gegnerischen Mannschaftsführer gesendet, das dieser allerdings bestätigen muss, damit die Spielverlegung gültig wird. Kommt keine Bestätigung, so ist der OÖTTV zu informieren.

Antwort vom Gegner über XTTV an Gastmannschaft:

Die Gastmannschaft hat den Erhalt der **Spielverlegung** der Heimmannschaft zu bestätigen und zwar mit "**Allen Antworten**" (Nur "Antworten" reicht nicht!).

Parallel dazu muss mittels des im E-Mail der Spielverlegung enthaltenen **Links** die Spielverlegung auch **elektronisch über XTTV** vom Gastverein bestätigt werden (einloggen in den XTTV, im Bereich „Ergebnisse“ und dann im oberen blauen Bereich nachsehen!).

Fairness: wenn der Heimverein eine elektronische Beantragung vornimmt, so sollte der Auswärtsverein diese Spielverlegung auch zeitgerecht elektronisch bestätigen!