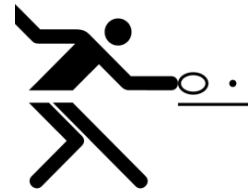




Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics



Tischtennis

<u>Wettkampfklassen</u>	<u>Jahrgänge</u>	<u>Mädchen</u>	<u>Jungen</u>	<u>gemischt</u>
I	2000 - 2004			
II	2003 - 2006	✓	✓	
III	2005 - 2008	✓	✓	
IV	2007 - jünger	✓	✓	✓

Gemischte Mannschaften der WK IV werden der Jungen-Klasse zugeordnet.

Meldeschluss: 04. Oktober 2019

Es werden maximal zwei Spieltage pro Wettkampfklasse stattfinden. Alle Wettbewerbe werden in der Halle 80 (Multifunktionshalle) an der Hermann-Neuberger-Sportschule in Saarbrücken ausgetragen.

Wettkampfbestimmungen:

1. Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln des Internationalen Tischtennis-Verbandes und der Wettspielordnung des Deutschen Tischtennis-Bundes (DTTB). Bezugsquelle (gegen Gebühr): Deutscher Tischtennis-Bund, Generalsekretariat, Otto-Fleck-Schneise 12, 60528 Frankfurt/Main, Telefon: 069/69 5019 -0. Sie stehen als Download im Internet unter: <https://www.tischtennis.de/dttb/regelnsatzung/offizielle-regeln.html>
2. Hinweis zum Schläger: Beide Schlägerseiten – unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht – müssen matt sein, auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen Seite schwarz.
3. Gespielt wird mit einem Kunststoff-Tischtennisball mit 40 mm Durchmesser.
4. Eine Mannschaft besteht einschließlich eines Ersatzspielers aus maximal 7 Spielern, von denen jeweils 6 während des Wettkampfes eingesetzt werden müssen. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn zu Beginn einer Begegnung weniger als 6 Spieler spielbereit sind. Über Ausnahmen vor Ort (z. B. Auftreten von Verletzungen, Krankheiten etc.) entscheidet die Turnierleitung.
5. Die Spieler – einschließlich des Ersatzspielers – sind der Spielstärke nach (QTTR) aufzustellen. Die Einzelaufstellung gilt für das gesamte Tagesturnier. Vor

Beginn einer Begegnung gibt der Mannschaftsbetreuer bekannt, welche 6 Spieler der Rangliste die Einzelspiele bestreiten (Eintragung auf dem Spielbogen). Für das gesamte Turnier gilt der QTTR Wert des ersten Turniertages.

6. Die Doppelaufstellung kann unter Beachtung der nachfolgenden Bestimmungen von Spiel zu Spiel geändert werden. Die in einem Spiel auf den Plätzen 1 bis 4 ein- gesetzten Spieler müssen in den Doppeln 1 und 2 eingesetzt werden. Im Doppel 3 dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der jeweiligen Begegnung ab Platz 5 der Einzelaufstellung benannt sind. Jeder Spieler darf nur einmal im Doppel einge- setzt werden.
7. Es wird auf 3 Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte gespielt. Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Punkt für das Gesamtergebnis gewertet. Eine Mannschaft gewinnt, wenn der 5. Punkt erreicht ist.
8. Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
 - Punktdifferenz
 - Spieldifferenz
 - Satzdiffereenz
 - Balldifferenz

Es werden 6 Einzel- und 3 Doppelspiele ausgetragen.

Spielfolge:	Mannschaft A	:	Mannschaft B
1. Spiel:	D 1 (A)	:	D 1 (B)
2. Spiel:	D 2 (A)	:	D 2 (B)
3. Spiel:	A 5	:	B 5
4. Spiel:	A 6	:	B 6
5. Spiel:	A 1	:	B 1
6. Spiel:	A 2	:	B 2
7. Spiel:	A 3	:	B 3
8. Spiel:	A 4	:	B 4
9. Spiel:	D 3 (A)	:	D 3 (B)

9. Bei Bedarf kann zeitgleich auf 3 Tischen gespielt werden.

Für WK IV gilt abweichend:

1. Die Altersklasse WK IV endet mit dem Landesfinale. Ein Bundesfinale wird nicht ausgetragen.
2. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielerinnen oder Spielern. Gemischte Mannschaften sind zulässig. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn zu Beginn einer Begegnung weniger als 4 Spieler spielbereit sind.
3. Eine Mannschaft gewinnt, wenn sie den 4. Punkt erreicht hat.

4. Es ist zulässig, Ersatzspieler im Doppel einzusetzen. Der Doppelspieler mit der höchsten Spielstärke (Mannschaftsaufstellung) muss im Doppel 1 spielen.
5. Es werden 4 Einzel- und maximal 3 Doppelspiele ausgetragen.
Das Spiel 7 wird nur beim Stand von 3:3 nach dem 6. Spiel ausgetragen.

Spielfolge:	Mannschaft A	:	Mannschaft B
1. Spiel:	D 1 (A)	:	D 2 (B)
2. Spiel:	D 2 (A)	:	D 1 (B)
3. Spiel:	A 4	:	B 4
4. Spiel:	A 3	:	B 3
5. Spiel:	A 2	:	B 2
6. Spiel:	A 1	:	B 1
7. Spiel:	D 2 (A)	:	D 2 (B)

Hinweis

Der endgültige Spielmodus richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und wird vor Turnierbeginn bekannt gegeben.

Üblicherweise werden alle Spiele durchgespielt, auch wenn der Siegpunkt bereits erreicht ist. Über Änderungen entscheidet die Turnierleitung je nach Spielmodus.

Fahrtkostenübernahme auf Antrag für WK II, III, IV