TISCHTENNIS
Regeln für die Schule

KZS
Kantonalverband Zürich
für Sport in der Schule
www.kzs.ch

Tischtennis ist eines der weltweit am meisten verbreiteten Rückschlagspiele, bei dem in der Regel zwei Einzelspieler oder zwei Doppelpaarungen gegeneinander antreten. Das Spiel eignet sich für Mädchen und Knaben aller Schulstufen. Nebst technischer Fertigkeiten sind auch Übersicht, Koordination, Reaktion, Beweglichkeit und Schnelligkeit gefragt. Gespielt wird mit reglementierten Rackets, die mit Gummibelägen verschiedenster Struktur und Aufbau überzogen sind. Ein Zelluloidball wird mit diesen über ein gespanntes Netz auf die andere Seite des Tisches befördert. Charakteristisch für diesen Sport ist, dass beim selbständigen Zählen durch die jeweils beteiligten Spieler Fairness oberstes Gebot ist. In der Schule wie auch im Verein gilt Tischtennis nicht nur als Einzel-, sondern vielmehr auch als Teamsport.

Die wichtigsten Regeln

1. Der Aufschlag (Service)

- Ein einzelner Ballwechsel beginnt mit dem Aufschlag, wobei der Ball hinter der Grundlinie mit der flachen Hand hochgeworfen wird.
- Die Aufschlagende muss den Ball mit dem Schläger so spielen, dass diese zuerst auf der eigenen und dann auf der gegnerischen Tischhälfte aufspringt.
- Es gibt jeweils nur einen Versuch. Ausnahme: Berührt der Ball das Netz und springt danach auf die gegnerische Spielhälfte, dann muss der Service wiederholt werden.
- Jede Spielerin schlägt je zweimal auf, dann wechselt das Aufschlagsrecht zur Gegnerin. Ausnahme bei Satzverlängerung: Ab 10 zu 10 wird abwechselnd aufgeschlagen!
- Beim Doppel muss die Aufschlägerin den Ball anfangs diagonal von der rechten Seite auf die gegnerische Seite gespielt werden; beim Einzel gibt es keine Einschränkung.

2. Ballwechsel

- Anders als beim Aufschlag muss der Ball direkt auf die gegnerische Tischhälfte retourniert werden.
- Bevor der Ball gespielt wird, darf er nur einmal auf der eigenen Tischhälfte aufgesprungen sein.
- Es ist nicht erlaubt, den Ball wie beim Tennis direkt("volley") zu retournieren.
- Bevor der Ball auf die gegnerische Tischhälfte auftrifft, darf er nur das Netz oder den Netzpfosten berühren. Berührt der Ball aber andere Gegenstände wie Kleidung, die Decke oder die Wand, gilt dies als Fehler.
- Ein Ball, der die gegnerische Tischhälfte berührt, bleibt nur dann weiter Im Spiel, wenn er die Spielfläche berührt hat (inkl. Kanten). Die Seiten des Tisches gehören nicht zur Spielfläche.
- Im Doppel muss der Ball abwechslungsweise gespielt werden.

3. Satz

- Ein Satz wird von der Spielerin gewonnen, die zuerst 11 Punkte erzielt hat.
- Haben beide Spielerinnen 10 Punkte erreicht, geht es in die Satzverlängerung: Es gewinnt diejenige den Satz, die zuerst mit 2 Punkten Vorsprung führt, z.B. 12:10, 13:11 etc.
- Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Im entscheidenden letzten Satz findet der Seitenwechsel statt, sobald einer der Spielerinnen 5 Punkte erreicht hat.

4. Spiel

- Ein Spiel besteht in der Regel aus drei Gewinnsätzen. Im Höchstfall können also 5 Sätze gespielt werden, wenn nach 2:2-Satzgleichstand ein Entscheidungssatz nötig wird.

5. Übungsformen

- Siehe unter SwissPing (http://www.swisstabletennis.ch/images/ shop/SwissPing_Pass.pdf)

Schulsportmeisterschaften

1. Teilnahmebedingungen

Ein Team besteht aus 2 oder 3 Schülerinnen, bzw. Schülern der gleichen Klasse oder derselben Sportabteilung. Eine Schülerin, bzw. ein Schüler darf nur in einem Team eingesetzt werden. Pro Klasse dürfen mehrere Teams gemeldet werden.

2. Modus

Die Meisterschaft beginnt in der Regel mit Gruppenspielen und kann im Cup-System weitergeführt werden. Das Spielsystem wird nach Möglichkeit der Zahl der Anmeldungen angepasst (möglichst viele Spielgelegenheiten).

3. Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Teams entscheidet:

1. direkte Begegnung(en):
   a) Spiel
   b) Satz
   c) Punkteverhältnis
2. Losentscheid

4. Teamaufstellung

Die gemeldeten Spielerinnen oder Spieler werden auf die Positionen A und B bzw. X und Y gesetzt und bestreiten je zwei Einzel.

5. Doppel

Für das Doppel kann eine(r) der beiden im Einzel eingesetzten Spieler(innen) durch das dritte Teammitglied ersetzt werden. Die für das Doppel nominierten Schülerinnen und/oder Schüler dürfen bis Spielende nicht mehr gewechselt werden – auch nicht bei Verletzung eines Spielers oder einer Spielerin.

6. Spielreihenfolge

Der Wettkampf wird in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. A – X
2. B – Y
3. A – Y
4. B – X
5. Doppel

7. Entscheidung

Der Teamwettkampf ist dann beendet,

a) wenn nach Austragung der Einzel ein Team mindestens drei Punkte hat.

b) wenn –bei Gleichstand nach den Einzeln– das Doppel ausgetragen worden ist.

8. Teamrückzug

Wird ein Team zurückgezogen oder disqualifiziert, so werden sämtliche bereits ausgetragenen und/oder noch ausstehenden Partien als verloren gewertet (0:3).