

TISCHTENNIS

Der Breitensport



DEUTSCHER
TISCHTENNIS
BUND

Kaltenkirchener Rundlaufmeisterschaft 2019

veranstaltet von der

**Tischtennis-Abteilung der
Kaltenkirchener Turnerschaft**

Spielregeln (1/2)

Aufstellung

- Auf jeder Kopfseite des Tischtennistisches stellen sich die 4 bis 8 Spieler* einer Spielrunde in der ausgelosten Reihenfolge auf; Spieler mit ungeraden Platzziffern auf der einen Seite, mit geraden Platzziffern auf der anderen Seite.

Aufschlag

- Der Spieler mit der Platzziffer 1 darf zuerst aufschlagen. Im weiteren Verlauf schlägt der Spieler auf, auf dessen Seite mehr Spieler stehen. Stehen auf beiden Seiten gleich viele Spieler, wird von derselben Seite wie beim vorherigen Ballwechsel aufgeschlagen.
- Aufschlag hat der Spieler, der an der Tischecke rechts steht.
- Der Aufschlag muss aus der rechten Hälfte der eigenen Spielfläche diagonal in die rechte Tischhälfte auf der anderen Seite des Netzes ausgeführt werden.
- Der Ball muss so aufgeschlagen werden, dass er zuerst in der eigenen Spielhälfte aufspringt und nach Überqueren des Netzes die andere Tischhälfte berührt.

Spielablauf

- Nach dem Aufschlag wechselt der Spieler gegen den Uhrzeigersinn auf die andere Spielhälfte und stellt sich hinter dem letzten auf der Tischseite an.
- Die weiteren Spieler spielen den Ball jeweils einmal zurück und laufen danach ebenfalls auf die andere Spielhälfte, um sich in der Reihe anzustellen.
- Die anderen Spieler dürfen beim Laufen und beim Schlag nicht behindert werden.
- Der Spieler, der einen Spielfehler begeht, scheidet aus der Spielrunde aus.
- Die beiden letzten in der Spielrunde verbliebenen Spieler spielen ein Endspiel.
- Gewonnen hat der Spieler, der die Spielrunde / das Endspiel für sich entscheidet.

Spielfehler

Einen Spielfehler begeht, wer

- den Ball nicht mehr zurückspielen kann,
- den Ball nicht auf die gegnerische Tischhälfte platzieren kann,
- den Ball in seiner Hälfte mehr als einmal aufspringen lässt,
- den Ball mehrmals hintereinander spielt,
- den Ball annimmt, wenn dieser seine Tischhälfte noch nicht berührt hat,
- sich während des Ballwechsels mit der Hand auf der Platte abstützt,
- absichtlich eine hohe Vorlage zum Schmettern gibt,
- einen Doppelfehler begeht (siehe Aufschlagwiederholung)

Aufschlagwiederholung

- Der Aufschlag wird wiederholt, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz oder die Netzpfeiler berührt, bevor er in der gegnerischen Hälfte aufspringt.
- Der Aufschlag wird einmal wiederholt, wenn die Diagonalregel nicht beachtet wird. Begeht der Spieler diesen Fehler zweimal hintereinander (= Doppelfehler), scheidet er aus dem Rundlauf aus.
- Der Aufschlag wird einmal wiederholt, wenn der Spieler den Ball höher als 40 cm über die Netzkante spielt, in der Absicht dem anderen Spieler eine Vorlage zum Schmettern zu geben. Begeht der Spieler diesen Fehler zweimal hintereinander (= Doppelfehler), scheidet er aus dem Rundlauf aus.

Spielregeln (2/2)

Endspiel und Wertung einer Spielrunde

- Die beiden letzten verbliebenen Spieler spielen bis ein Spieler drei Punkte erreicht hat (Endstände z.B. 3:1, 3:2).
- Die Aufschlagrichtung ist im Endspiel beliebig. Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel. Wer den ersten Aufschlag hat, wird ausgelost.
- Der Sieger einer Runde erhält 3 Siegpunkte, der Zweite (Gegner im Endspiel) 2 Siegpunkte, der Dritte (der Spieler, der als letzter vor dem Endspiel ausgeschieden ist) 1 Siegpunkt; alle anderen Spieler der Runde erhalten keine Punkte.

Spielfolge

- Die Vorrunde besteht aus 10 bis 12 Runden*.
- Die Zusammensetzung der jeweiligen Runde mit 4 bis 8 Spielern* wird für jede Runde aus allen Teilnehmern neu ausgelost. Ebenso die Reihenfolge, d.h. die Platzziffer der Spieler am Tisch.
- Die 8 (16*) Spieler mit den meisten Siegpunkten aus allen Runden der Vorrunde ziehen in das Viertelfinale (Achtelfinale*) ein; alle anderen Spieler in die Trostrunde.
- Das Viertelfinale (Achtelfinale*) wird in zwei Gruppen (vier Gruppen) mit je 4 Spielern pro Tisch gespielt. Analog der Vorrunde werden 8 Runden gespielt, für die der jeweilige Sieger je 3 Siegpunkte, der Zweite 2 Siegpunkte und der Dritte 1 Siegpunkt erhält. Die besten vier (acht Spieler) ziehen in das Halbfinale (Viertelfinale) ein.
- Das Halbfinale wird mit den vier besten Spielern analog der Vorrunde über 8 Runden gespielt, für die der jeweilige Sieger je 3 Siegpunkte, der Zweite 2 Siegpunkte und der Dritte 1 Siegpunkt erhält.
- Die besten zwei Spieler aus dem Halbfinale ermitteln mit einem normalen Tischtennispiel über zwei Gewinnsätze den Gewinner der ersten Kaltenkirchener Rundlaufmeisterschaften bzw. den Zweitplatzierten; die anderen 2 Spieler aus dem Halbfinale ermitteln auf die gleiche Weise den 3. und 4. Platz.

*) abhängig von der Teilnehmeranzahl, die sich für die Rundlaufmeisterschaften anmelden

Änderungen zu diesen Regelungen sind durch die Spielleitung vor Ort am Wettkampftag möglich.

Begriffsdefinitionen

(Spiel-)Runde: Gespielter Rundlauf bis zum Ausscheiden der anderen Spieler am Tisch bis auf die letzten zwei. Beendigung der Runde durch ein Endspiel.

Endspiel: Entscheidung um den Gewinn einer Runde bei zwei verbliebenen Spielern.