

# Wettspielreglement

1.	Die Sektion und ihre Organe	4
1.1.	Technische Kommission (TKTT)	4
1.2.	Regionalobmann	4
1.4.	Turnierleiter	4
1.5.	Trainer	4
1.6.	Klassierungsführer	4
1.7.	Kassier	4
1.8.	Aktuar	4
1.9.	Clubobmännerversammlung	5
1.10.	Revisoren	5
1.11.	Der Arbeitsstab	5
1.12.	Schiedsrichter	5
2.	Versicherung und Haftung	5
3.	Allgemeines	5
3.1	Wettspielreglement	5
3.2	Integrierende Bestandteile	5
3.3	Endgültiger Entscheid	5
3.4	Härtefälle	5
3.5	Publikationswirkung	6
3.6	Aufliegen des Wettspielreglementes	6
4.	Qualifikationen	6
4.1	Neue Mitglieder und Teilnahme an Spielen	6
4.2	Folgende Spieler können gemeldet werden:	6
4.3	E-Spieler	6
4.4	EA-Spieler	6
4.5	EZ-Spieler	6
4.6	Z-Spieler	6
5.	Lizenzen	6
5.1	Meldeberechtigung	6
5.2	Teilnahmeberechtigung	7
5.3	Widerhandlung	7
5.4	Vorweisen der Lizenz	7
5.5	Angaben auf der Lizenz	7
5.6	Gültigkeitsdauer	7
5.7	STTV-Turnierlizenz	7
6.	Klassierung	7
6.1	Massgebend für Klassierung	7
6.2	Auswertung	7
6.3	Grenzfälle	7
6.4	Neueintritte	8
6.5	Provisorische Klassierung	8
7.	Spielbetrieb	8
7.1	Saisondauer	8
7.2	Konkurrenzen	8
8.	Mannschaftsmeisterschaft (MM)	8
8.1	Durchführungsmodus	8
8.2	Mannschaftszusammensetzung	8
8.3	Ersatzspieler	8

# Wettspielreglement

8.4 Ersatzspieler ohne Mannschaftszugehörigkeit	9
8.5 Ersatzspieler aus Mannschaft höherer Liga	9
8.6 Ausschreibung	9
8.7 Angaben in der Anmeldung	9
8.8 Einteilung der Ligen	9
8.9 Einteilung Neueintritte	9
8.10 Einteilung zusätzliche Mannschaft	9
8.11 Rechnung	9
8.12 MM-Spiel	10
8.13 Gewinnsätze	10
8.14 Punktegutschrift	10
8.15 Gewinn des MM-Spiels	10
8.16 Unentschieden	10
8.17 Reihenfolge der Spiele	10
8.18 Kontrolle der Lizenzen	10
8.19 Angabe Ersatzspieler	10
8.20 Verantwortlichkeit Platzclub	11
8.21 Matchverschiebung	11
8.22 Fehlen eines Spielers	11
8.23 Nichterscheinen	11
8.24 Rangliste	11
9. Mannschaftscup (MC)	11
9.1 Modus	11
9.2 Mannschaftszusammensetzung	11
9.3 Z-Spieler	11
9.4 Spielerwechsel	12
9.5 Ausschreibung	12
9.6 Eintragen auf Formular	12
9.7 Startgebühren	12
9.8 Beschränkung Anzahl Mannschaften	12
9.10 Gültigkeit der Mannschaftsaufstellung	12
9.11 Paarungen	12
9.12 MC-Spiel	12
9.13 Gewinn	12
9.14 Punktevorgabe	12
9.15 Handicapsystem	12
9.16 Kontrolle der Lizenzne	13
9.17 Spielbericht	13
9.18 Matchverschiebung	13
9.19 Spielbeginn	13
9.20 Nichterscheinen	13
10. Regionale Einzel- und Doppelmeisterschaften	13
10.1 Kategorien	13
10.2 Mindestanzahl	13
10.3 Teilnahmeberechtigung	13
10.4 Teilnahmeverpflichtung	13
10.5 Anmeldung	14
10.6 Startgelder	14

# Wettspielreglement

10.7 Austragungsmodus	14
11. Schweizerische MM- und MC-Endrunden	14
11.1 Rechte und Pflichten	14
11.2 Entschuldigungen	14
11.3 Unentschuldigtes Fernbleiben	14
11.4 Stellvertretung	14
12. Preise	14
12.1 Allgemeines	15
12.2 Persönliche Preise	15
12.3 Mannschaftspreise	15
12.4 Wanderpreise	15
13. Sanktionen	15
13.1 Allgemeines	15
13.2 Bussen	15
13.3 Nichterscheinen	15
13.4 w.o. Niederlagen	15
13.5 Verweis	16
13.6 Suspendierung	16
13.7 Boykott	16
14. Proteste	16
14.1 Verstoss	16
14.2 Formalität	16
14.3 Entscheid	16
15. Schlussbestimmungen	16
15.1 Aenderungsanträge	17
15.2 Aenderungsbeschlüsse	17
15.3 Stichentscheid	17
15.4 Ausnahmefälle	17
15.5 Inkraftsetzen	17

## 1. Die Sektion und ihre Organe

### 1.1. Technische Kommission (TKTT)<sup>1</sup>

Der Technischen Kommission obliegt die Führung der Sektion Tischtennis im Regional-Verband Olten / Zofingen. Die Mitglieder der TKTT werden jährlich von der Club-Obmännerversammlung gewählt. Die TKTT konstituiert sich selbst und nimmt die Funktionen gemäss Art. 1.2 – 1.8 wahr.

### 1.2. Regionalobmann

Der Regionalobmann hält Kontakt zu den angeschlossenen Vereinen und zum STTV. Er vertritt die Sektion im Regionalvorstand sowie im gesamtschweizerischen Sektionsvorstand und pflegt die Öffentlichkeitsarbeit.

### 1.3. Spielleiter

Der Spielleiter organisiert die Mannschaftsmeisterschaft sowie den Pokalwettbewerb und ist für die Ergebnisliste verantwortlich. Er legt die Gruppeneinteilung zum Anfang der Saison fest und nimmt die Auslosung vor.

### 1.4. Turnierleiter

Der Turnierleiter richtet die Regionalmeisterschaft und weitere Tischtennisveranstaltungen aus.

### 1.5. Trainer

Der Trainer führt einen regionalen Trainingstag durch und berät die Clubs und Spieler über Training und Material. Ihm obliegt der Vorschlag für die Ausbildung von Nachwuchstrainern.

### 1.6. Klassierungsführer

Der Klassierungsführer wertet die Ergebnisse der Mannschaftsmeisterschaft aus und legt die persönliche Klassierung der Spieler fest. Der Besuch der gesamtschweizerischen Klassierungssitzung gibt Gelegenheit, den Index mit den anderen Regionen abzustimmen.

### 1.7. Kassier

Der Kassier führt die Kasse und schafft damit den finanziellen Rahmen für den geordneten Spielbetrieb.

### 1.8. Aktuar

Der Aktuar erstellt die Protokolle der TKTT-Sitzungen und der Obmännerversammlung.

---

<sup>1</sup> 1.1 und 1.10 geändert anlässlich der Obmännerversammlung vom 25.06.2003

## **1.9. Clubobmännerversammlung**

Die Clubobmännerversammlung ist das tragende Gremium der Sektion. Die Versammlung wird jährlich durchgeführt. Von ihr wird die TKTT gewählt und entlastet, Satzungsänderungen vorgenommen und die Sektionsarbeit für die neue Saison festgelegt. Der Besuch der Obmännerversammlung ist obligatorisch.

## **1.10. Revisoren**

Die Clubobmännerversammlung wählt 1 Revisor zur unabhängigen Kontrolle der Kassenführung und des Vermögensnachweises.

## **1.11. Der Arbeitsstab**

Jeder Club delegiert eine Spielerin oder einen Spieler in den Arbeitsstab. Dieser Stab sthet der TK zum Ausrichten von Veranstaltungen zur Verfügung. Die Delegation ist obligatorisch.

## **1.12. Schiedsrichter**

In der Region muss mindestens ein geprüfter Schiedsrichter vorhanden sein.

## **2. Versicherung und Haftung**

Die Teilnahme an den Spielrunden und Veranstaltungen der TKTT erfolgen auf Risiko der Aktiven. Allfällige Versicherungen sind Sache der Teilnehmer, eine Haftung der TKTT oder des SFS ist ausgeschlossen.

## **3. Allgemeines**

### **3.1 Wettspielreglement**

Das Wettspielreglement (nachfolgend WR genannt) ist Bestandteil der Statuten des SFS, Regionalverband Olten/Zofingen.

### **3.2 Integrierende Bestandteile**

Als integrierende Bestandteile gelten:

- a) die jeweils gültigen Spielregeln des Schweizerischen Tischtennisverbandes STTV
- b) Das Reglement des SFS über die Aufnahme von Mitgliedern und die Teilnahme an Verbandsspielen.

### **3.3 Endgültiger Entscheid**

Über Fälle, die das WR nicht regelt, entscheidet die Technische Kommission Tischtennis (TKTT) endgültig.

### **3.4 Härtefälle**

In ausgesprochenen Härtefällen kann die TKTT Entscheidungen gegen das WR fällen, wenn sie im firmensportlichen Geiste begründet werden können.

## **3.5 Publikationswirkung**

Die Clubleitung hat das WR jedem Spieler zur Kenntnis zu bringen.

## **3.6 Aufliegen des Wettspielreglementes**

In jedem Spiellokal muss das WR aufliegen.

## **4. Qualifikationen**

### **4.1 Neue Mitglieder und Teilnahme an Spielen**

Die Aufnahme von Mitgliedern und die Teilnahme an Verbandsspielen ist in den Verbandsstatuten des SFS geregelt. Diese Regelungen werden nachstehend sinngemäss übernommen und für unsere Region ergänzt

### **4.2 Folgende Spieler können gemeldet werden:**

#### **4.3 E-Spieler**

Mitglieder eines Clubs, die zum Personal der eigenen Firma gehören, werden als E-Spieler bezeichnet. Dazu zählen auch die in den Ruhestand tretenden dieser Firma, sofern sie nicht bei einem anderen Arbeitgeber tätig sind, der im Rahmen des SFS dieselbe Sportart betreibt.

#### **4.4 EA-Spieler**

Ehegatten und Kinder, die im Haushalt von Aktiv- oder Passivmitgliedern leben, werden als EA-Spieler bezeichnet.

#### **4.5 EZ-Spieler**

- a) Mitglieder eines Clubs, welche die Firma verlassen, bleiben während zwei Jahren EZ-Spieler. Besteht in der neuen Firma des EZ-Spielers ein dem SFS angeschlossener Tischtennisclub, so ist von diesem die Zustimmung einzuholen.
- b) Mitglieder eines Clubs bleiben beim Weggang aus der Firma unbefristet EZ-Spieler, wenn sie mindestens 3 Jahre als E-Spieler gemeldet waren.
- c) Mitglieder eines Clubs werden EZ-Spieler, wenn sie während 3 Jahren als Z-Spieler gemeldet waren.

#### **4.6 Z-Spieler**

Mitglieder eines Clubs, die nicht zum Personal der eigenen Firma gehören und nicht als EA- oder EZ-Spieler gemeldet sind, werden als Z-Spieler bezeichnet. Besteht in der Firma des Z-Spielers ein dem SFS angeschlossener Tischtennisclub, so ist von diesem die Zustimmung einzuholen.

## **5. Lizenzen**

### **5.1 Meldeberechtigung**

Nur qualifizierte Spieler (E, EA, EZ, Z) können gemeldet und lizenziert werden.

## **5.2 Teilnahmeberechtigung**

Nur lizenzierte Spieler sind zur Teilnahme an Verbandsspielen berechtigt.

## **5.3 Widerhandlung**

Bei Einsatz von unqualifizierten oder nicht spielberechtigten Spielern werden die Spiele forfait gewertet, überdies kann der Club mit einer Busse belegt werden.

## **5.4 Vorweisen der Lizenz**

Die Lizenz ist bei jedem Verbandsspiel vorzuweisen. Ohne vorliegende Lizenz keine Startberechtigung. Das Fehlen der Lizenz muss im Matchformular vermerkt werden.

## **5.5 Angaben auf der Lizenz**

Die Lizenz wird aufgrund des Anmeldeformulars ausgestellt. Es müssen folgende Angaben enthalten sein.

- Name des Clubs
- Name, Vorname, Strasse, Hausnummer, PLZ und Wohnort
- Geburtsdatum des Spielers
- Spielerstatus (E, EA, EZ, Z)
- Club und Klassierung STTV (wenn STTV-Lizenz vorhanden ist)
- Vorschlag Klassierung SFS des Clubobmannes
- Mannschaft, in der der Spieler eingesetzt werden soll
- Ort, Datum und Unterschrift des Clubobmannes

## **5.6 Gültigkeitsdauer**

Die Lizenz hat jeweils für eine Saison Gültigkeit

## **5.7 STTV-Turnierlizenz**

Neben der SFS-Saisonlizenz ist auch eine STTV-Turnierlizenz erhältlich. Ein entsprechendes Gesuch hat durch einen Club an den Vorstand zu erfolgen, der es an den Zentralpräsidenten TT weiterleitet.

# **6. Klassierung**

## **6.1 Massgebend für Klassierung**

Für die Klassierung der Spieler sind die Ergebnisse der MM-Spiele als auch alle übrigen Verbandsspiele massgebend.

## **6.2 Auswertung**

Die Auswertung wird nach dem Klassierungsreglement des SFS Abteilung Tischtennis (Ausgabe 1989) vorgenommen.

## **6.3 Grenzfälle**

Über Grenzfälle entscheidet die TKTT.

## **6.4 Neueintritte**

Bei Neueintritten ist eine STTV-Klassierung zu berücksichtigen

## **6.5 Provisorische Klassierung**

Der Clubobmann muss bei Neueintritten eine provisorische Klassierung auf der Anmeldung eintragen. (Abschätzen nach der Leistung des Spielers)

## **7. Spielbetrieb**

### **7.1 Saisondauer**

Die Saison beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des darauffolgenden Jahres.

### **7.2 Konkurrenzen**

Die TKTT führt in jeder Saison nach Möglichkeit folgende Konkurrenzen durch:

- Mannschaftsmeisterschaft (MM)
- Mannschaftscup (MC)
- Regionale Einzel- und Doppelmeisterschaften

Die TKTT kann einzelne Konkurrenzen streichen oder weitere hinzufügen.

## **8. Mannschaftsmeisterschaft (MM)**

### **8.1 Durchführungsmodus**

Die Mannschaftsmeisterschaft wird nach Möglichkeit in 4 Ligen durchgeführt. Sind genügend Mannschaften in einer Liga, so können diese auf mehrere Gruppen verteilt werden.

### **8.2 Mannschaftszusammensetzung**

Eine Mannschaft besteht aus höchstens 5 Spielern. Von diesen werden vor jedem MM\_Spiel 3 Spieler aufgestellt, wobei jedoch nur ein Z-Spieler eingesetzt werden darf. Das doppel muss aus den 3 nominierten Spielern zusammengestellt werden. Ein Spielerwechsel während des MM-Spieles ist nicht gestattet. Nachmeldungen können nur erfolgen, wenn die Mannschaft aus weniger als 5 Spielern besteht. Über Ausnahmen entscheidet die TKTT auf Antrag des Clubs.

### **8.3 Ersatzspieler**

Eine Mannschaft kann als Ersatz jeden Spieler einer anderen Mannschaft des gleichen Clubs einmal in der Vorrunde und einmal in der Rückrunde einsetzen, wenn diese andere Mannschaft der gleichen oder tieferen Liga angehört.

## **8.4 Ersatzspieler ohne Mannschaftszugehörigkeit**

Eine Mannschaft kann als Ersatz jeden Spieler des gleichen Clubs einmal einsetzen, wenn dieser Spieler bei keiner Mannschaft gemeldet ist.

## **8.5 Ersatzspieler aus Mannschaft höherer Liga**

Eine Mannschaft kann als Ersatz keinen Spieler einer anderen Mannschaft des gleichen Clubs einsetzen, wenn diese andere Mannschaft einer höheren Liga angehört.

## **8.6 Ausschreibung**

Zu Beginn jeder Saison erfolgt die Ausschreibung zur Anmeldung der MM durch die TKTT.

## **8.7 Angaben in der Anmeldung**

In der Anmeldung muss enthalten sein:

- a) Name und Adresse des Clubs
- b) Name, Adresse und Telefon (Privat und Geschäft) des Mannschaftsleiters
- c) Von sämtlichen Spielern Name, Vorname, Spielerstatus (E, EA, EZ, Z), Klassierung SFS wenn vorhanden STTV-Klassierung
- d) Mannschaftszugehörigkeit
- e) Adresse des Spiellokals
- f) Spieltage

## **8.8 Einteilung der Ligen**

Die Einteilung in die einzelnen Ligen erfolgt nach der vorhergegangenen MM unter Berücksichtigung der Auf- und Absteiger.

## **8.9 Einteilung Neueintritte**

Jeder neueintretende Club kann auf Antrag mit einer Mannschaft in eine höhere Liga eingeteilt werden. Die definitive Entscheidung liegt bei der TKTT

## **8.10 Einteilung zusätzliche Mannschaft**

Jede neueintretende Mannschaft eines Clubs, der bereits mit einer oder mehreren Mannschaften vertreten ist, wird in die unterste Liga eingeteilt. Über Ausnahmen entscheidet die TKTT.

## **8.11 Rechnung**

In der laufenden Saison werden den Clubs Rechnung über die teilnehmenden Mannschaften gestellt. Die Gebühren setzen sich wie folgt zusammen:

# Wettspielreglement

- a) Sportarteinsatz
- b) Lizenzgebühr
- c) Gebühr je Mannschaft

Die Höhe der Gebühren werden von der TKTT festgesetzt und müssen durch die Obmännerversammlung bestätigt werden.

## **8.12 MM-Spiel**

Ein MM-Spiel besteht aus 9 Einzelspielen und einem Doppelspiel.

## **8.13 Gewinnsätze**

Jedes Einzel- oder Doppelspiel wird auf 2 Gewinnsätze ausgetragen.

## **8.14 Punktegutschrift**

Für ein gewonnenes Spiel wird der Mannschaft ein Punkt gutgeschrieben.

## **8.15 Gewinn des MM-Spiels<sup>2</sup>**

Für ein gewonnenes MM-Spiel werden die Punkte wie folgt verteilt:

Resultat	Punkte Gewinner	Punkte Verlierer
10:0	4	0
9:1	4	0
8:2	4	0
7:3	3	1
6:4	3	1

## **8.16 Unentschieden**

Bei einem MM-Spiel, das unentschieden 5:5 endet, erhalten beide Mannschaften 2 Punkte.

## **8.17 Reihenfolge der Spiele**

Die Reihenfolge der Spiele ist auf dem Matchformular vorgeschrieben und darf nicht geändert werden. Der Platzclub muss als erste seine Spieler auf dem Matchformular setzen.

## **8.18 Kontrolle der Lizenzen**

Vor jedem MM-Spiel kontrollieren die Spielführer gegenseitig die Lizenzen.

## **8.19 Angabe Ersatzspieler**

Ersatzspieler sind unter der Rubrik „Bemerkungen“ namentlich aufzuführen. Liegt die Lizenz nicht vor, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

---

<sup>2</sup> Artikel 8.15, 8.16 und 8.23 geändert an der Obmännerversammlung vom 27. Juni 1997

## **8.20 Verantwortlichkeit Platzclub**

Der Platzclub hat das Matchformular 3-fach auszufüllen und das Original innert 2 Tagen an den Spielleiter zu senden. Die Kopien sind für die beiden Mannschaften bestimmt. Bei Nichteinhaltung der Fristen kann die TKTT Bussen verfügen.

## **8.21 Matchverschiebung**

Kann ein Spiel nicht zum vereinbarten Termin ausgetragen werden, so müssen die Beteiligten Clubs spätestens am Vortag verständigt werden. Kann ein MM-Spiel nicht in der von der TKTT angegebenen Zeitspanne ausgetragen werden, so muss es in der Nachspielzeit-Runde nachgeholt werden. Werden die beiden Mannschaften nicht einig, müssen sie sich mit dem Spielleiter über einen neuen Termin absprechen. Die Verantwortung liegt immer beim Heimclub.

## **8.22 Fehlen eines Spielers**

Fehlt ein Spieler 10 Minuten nach der festgesetzten Zeit, so wird das Spiel mit den anwesenden Spielern ausgetragen. Die Spiele des fehlenden Spielers werden w.o. gewertet. Erscheint der fehlende Spieler während des Spiels, so kann er die noch ausstehenden Spiele bestreiten. Die übersprungenen Spiele bleiben w.o. In Härtefällen müssen sich die betreffenden Clubs ovr dem Spiel einigen.

## **8.23 Nichterscheinen**

Erscheint eine Mannschaft nicht zur vereinbarten Zeit, so wird das MM-Spiel mit 10:0 w.o. gewertet.

## **8.24 Rangliste**

Die Rangliste wird nach folgenden Gesichtspunkten erstellt:

- a) Punkten
- b) Sätzen
- c) Satzpunkten

## **9. Mannschaftscup (MC)**

### **9.1 Modus<sup>3</sup>**

Der MC wird im Corbillon System ausgetragen. Der Sieger des MC erhält einen Pokal.

### **9.2 Mannschaftszusammensetzung**

Eine Mannschaft besteht aus 2 bis 4 Spielern. Zwei vor dem MC-Spiel namentlich aufgeführte Spieler bestreiten die Einzelspiele. Für das Doppel können zwei weitere Spieler, die beiden Einzelspieler oder eine Kombination derselben antreten.

### **9.3 Z-Spieler**

Es darf nur ein Z-Spieler eingesetzt werden

---

<sup>3</sup> Geändert anlässlich der Obmännerversammlung vom 25.06.2003

## **9.4 Spielerwechsel**

Während eines MC-Spiels ist ein Spielerwechsel nicht gestattet

## **9.5 Ausschreibung**

Zu Beginn jeder Saison erfolgt die Ausschreibung zur Anmeldung durch die TKTT

## **9.6 Eintragen auf Formular**

Die teilnehmenden Spieler müssen auf dem gleichen Anmeldeformular der MM in der Rubrik Pokal mit der Mannschaftszugehörigkeit eingetragen werden. Maximal 4 Spieler je Mannschaft

## **9.7 Startgebühren**

Die Startgebühren werden unter der Punkt 8.11 c) verrechnet

## **9.8 Beschränkung Anzahl Mannschaften**

Pro Club können maximal 2 Mannschaften gemeldet werden.

## **9.10 Gültigkeit der Mannschaftsaufstellung**

Die gemeldete Mannschaftsaufstellung hat für alle Cuprunden Gültigkeit.

## **9.11 Paarungen**

Die Mannschaften, die gegeneinander zu spielen haben, werden durch Losentscheid bestimmt.

## **9.12 MC-Spiel**

Ein MC-Spiel besteht aus 4 Einzelspielen und einem Doppelspiel. Die Reihenfolge ist auf dem Matchformular vorgegeben und muss eingehalten werden.

## **9.13 Gewinn**

Diejenige Mannschaft, die 3 Punkte erreicht, hat das MC-Spiel gewonnen und kommt eine Runde weiter. Der Verlierer scheidet aus.

## **9.14 Punktevorgabe**

Entsprechend der Punktevorgabe beginnt ein Satz nicht bei 0:0, sondern z.B. bei 0:2 oder 0:4, usw.

## **9.15 Handicapsystem**

Die Punktevorgabe richtet sich nach der Klassierung der Spieler nach folgendem Handicapsystem:

- a) bei Einzelspielen: Je eine Stufe höher in der Klassierung = 1 Punkt Vorgabe, bis maximal höchstens 12 Punkte
- b) bei Doppelspielen: Es wird die Vorgabedifferenz gemäss dem Einzel addiert und durch 2 geteilt.

## **9.16 Kontrolle der Lizenzen**

Vor jedem MC-Spiel kontrollieren die Mannschaftsleiter gegenseitig die Lizenzen. Die Lizenznummer ist in das Matchformular einzutragen

## **9.17 Spielbericht**

Für Spielberichte gilt sinngemäss 8.20

## **9.18 Matchverschiebung**

Kann ein Spiel nicht zum vereinbarten Termin ausgetragen werden, so müssen die beteiligten Clubs spätestens am Vortag verständigt werden. Kann ein MC-Spiel nicht in der von der TKTT angegebenen Zeitspanne ausgetragen werden, müssen sie sich mit dem Spielleiter über einen neuen Termin absprechen. Die Verantwortung liegt immer beim Heimclub.

## **9.19 Spielbeginn**

Für den Spielbeginn gilt sinngemäss 8.22

## **9.20 Nichterscheinen**

Erscheint eine Mannschaft nicht zur vereinbarten Zeit, so wird das MC-Spiel mit 0:3 w.o. gewertet

# **10. Regionale Einzel- und Doppelmeisterschaften**

## **10.1 Kategorien**

Von der TKTT werden nach Möglichkeit folgende Kategorien ausgeschrieben:

- a) Damen – Einzel B, C, D
- b) Damen – Doppel C/D
- c) Herren – Einzel A, B, C, D
- d) Herren – Doppel A/B, C/D
- e) Mixed – Doppel

## **10.2 Mindestanzahl**

Für die Durchführung einer Kategorie müssen im Doppel mindestens 4 Paare und im Einzel 5 Teilnehmer gemeldet sein.

## **10.3 Teilnahmeberechtigung**

Jeder in der Region lizenzierte Spieler ist spielberechtigt.

## **10.4 Teilnahmeverpflichtung**

Ist ein Spieler angemeldet, so ist er auch verpflichtet, an den Spielen teilzunehmen. Entschuldigungen können nur bis 2 Tage vor den Wettkämpfen, 18 Uhr, von der TKTT entgegengenommen werden. Unentschuldigtes Fernbleiben wird mit Fr. 10.00 gebüsst.

## **10.5 Anmeldung**

Die Anmeldung erfolgt mit dem entsprechenden Formular und enthält:

- ✓ Name und Adresse des Clubs
- ✓ Name der Spieler und Kategorie, in der sie spielen wollen

## **10.6 Startgelder**

Für die Startgelder erfolgt Rechnungsstellung

## **10.7 Austragungsmodus**

Der Austragungsmodus und Austragungsort wird von der TKTT bestimmt.

## **11. Schweizerische MM- und MC-Endrunden**

### **11.1 Rechte und Pflichten**

Der Sieger der 1. Liga (Regional-Meister) und der Sieger des Mannschaftscups (MC) haben das Recht und die Pflicht, an der Endrunde auf schweizerischer Ebene teilzunehmen.

### **11.2 Entschuldigungen**

Kann eine Mannschaft aus einem entschuldbaren Grund an den Endrunden nicht teilnehmen, so muss dies spätestens 2 Wochen vor den Wettkämpfen der TKTT mitgeteilt werden.

### **11.3 Unentschuldigtes Fernbleiben**

Bei unentschuldigtem Fernbleiben einer Mannschaft von den Endrunden kann die TKTT Spielersperren und Bussen verfügen. Ausserdem ist mit Sanktionen des Zentralverbandes zu rechnen, z.B. Sperre von Spielern oder Mannschaften für alle Verbandsspiele des SFS.

### **11.4 Stellvertretung**

Die TKTT kann im Eventualfall die zweitplatzierten Mannschaften an die Endrunden delegieren.

## **12. Preise**

## **12.1 Allgemeines**

An den von der TKTT durchgeführten Wettbewerben werden entsprechend den Möglichkeiten Preise abgegeben.

## **12.2 Persönliche Preise**

Darunter versteht man Bar- oder Naturalpreise, die in den Besitz des Spielers übergehen.

## **12.3 Mannschaftspreise**

Darunter versteht man Preise, die in den Besitz des Clubs übergehen.

## **12.4 Wanderpreise**

Sind Naturalpreise, die nach Gewinn dem Spieler oder der Mannschaft für 1 Jahr überlassen werden. Nach dreimaligem Gewinn in beliebiger Reihenfolge gehen die Wanderpreise endgültig in den Besitz des Gewinners über. Wanderpreise sind rechtzeitig graviert und in sauberem Zustand wieder zurückzugeben.

## **13. Sanktionen**

### **13.1 Allgemeines**

Ueber Sanktionen entscheidet die TKTT endgültig. Eine oder mehrere Sanktionen können gegen einen Spieler, eine Mannschaft oder einen Club verhängt werden. Sie sind der Schwere des Vergehens anzupassen.

### **13.2 Bussen**

Die TKTT kann Bussen aussprechen. Die Höhe wird durch die TKTT festgelegt je nach Schwere des Vergehens.

### **13.3 Nichterscheinen**

Erscheint ein gemeldeter Spieler nicht bei einer von der TKTT durchgeführten Veranstaltung, so wird der Club mit Fr. 10.00 gebüsst.

### **13.4 w.o. Niederlagen**

Die TKTT kann w.o. Niederlagen aussprechen

## **13.5 Verweis**

Ein Verweis ist dem betroffenen Club schriftlich mitzuteilen.

## **13.6 Suspendierung**

Bei schweren Vergehen kann von der TKTT eine Suspendierung eines Spielers iener Mannschaft oder eines Clubs ausgesprochen werden. Sie ist zeitlich zu begrenzen und dem betroffenen Club mit eingeschriebenem Brief mitzuteilen.

## **13.7 Boykott**

Ein von der TKTT verfügter Boykott verbietet jede sportliche Tätigkeit innerhalb des SFS, Abt. Tischtennis. Von einem Boykott müssen verständigt werden:

- a) der oder die Betroffenen
- b) der Zentralpräsident Tischtennis
- c) Die Regionalverbände Tischtennis

Ausserdem muss ein Boykott im offiziellen Organ des SFS publiziert werden.

## **14. Proteste**

### **14.1 Verstoss**

verstösst eine Mannschaft gegen das Wettspielreglement oder beanstandet eines der beiden Teams eine Unzulänglichkeit, so ist das Matchformular mit dem Vermerk „Unter Protest“ zu versehen. Der gegnerische Mannschaftsleiter ist davon in Kenntnis zu setzen.

### **14.2 Formalität**

Ein Protest hat schriftlich innerhalb von 3 Tagen unter Angabe von Gründen an die TKTT zu erfolgen.

### **14.3 Entscheid**

Die TKTT entscheidet über Proteste endgültig.

## **15. Schlussbestimmungen**

## **15.1 Aenderungsanträge**

Aenderungsanträge des Wettspielreglementes an die Obmännerversammlung müssen mindestens 30 Tage vor derselben schriftlich an die TKTT eingereicht werden.

## **15.2 Aenderungsbeschlüsse**

Aenderungen des Wettspielreglementes dürfen nur durch die Obmännerversammlung beschlossen werden, wenn sie als Traktandum angekündigt sind. Zu ihrer Gültigkeit bedarf es einer Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmberechtigten.

## **15.3 Stichentscheid**

Bei Stimmgleichheit dat der Vorsitzende den Stichentscheid.

## **15.4 Ausnahmefälle**

Ueber alle in diesem Wettspielreglement nicht vorgesehenen Fälle entscheidet die TKTT.

## **15.5 Inkraftsetzen**

vorliegendes Wettspielreglement tritt sofort nach Genehmigung durch die Obmännerversammlung in Kraft, und es sind von diesem Tage an alle früheren Reglemente ungültig.