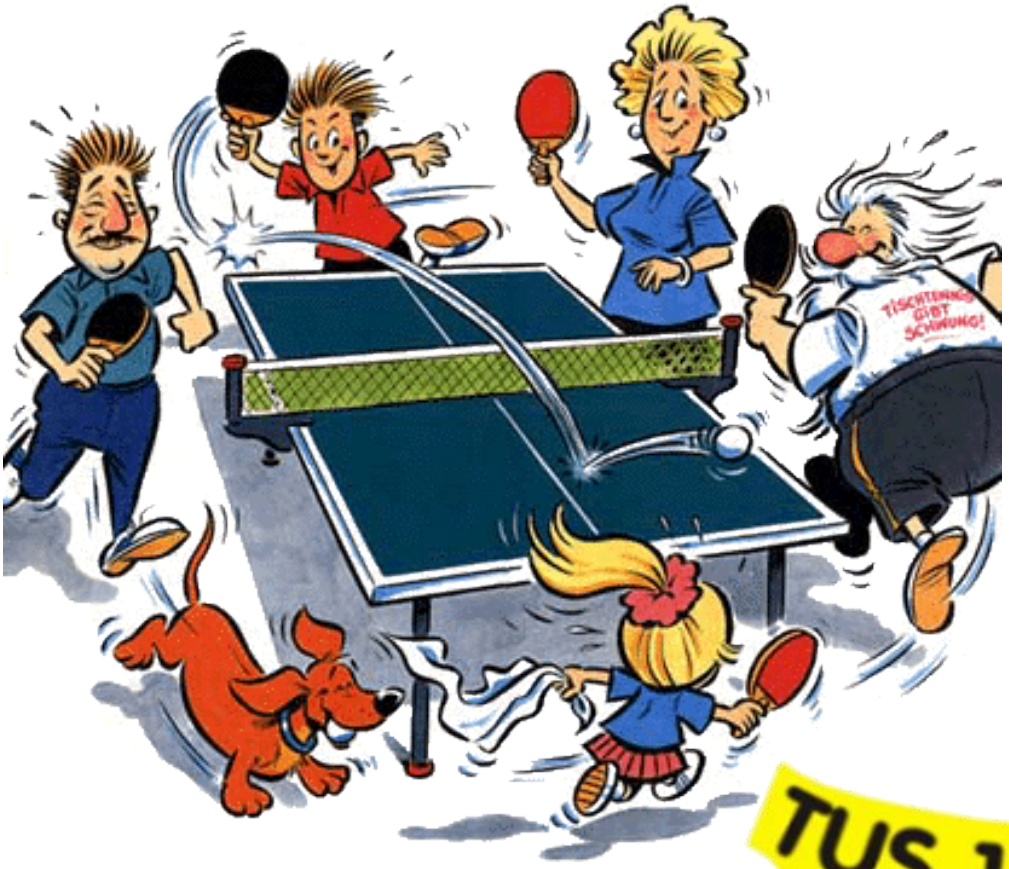
Tischtennis-Wissen



für Spieler und Betreuer des

TUS 1886 SUNDERN

Inhaltsverzeichnis

Tischtennisregeln:

Die Kleidung ..... Seite 3

Der Aufschlag ..... Seite 3

Der Ballwechsel ..... Seite 4

Das Spiel ..... Seite 4

Doppel ..... Seite 5

Vor dem Spiel ..... Seite 7

Mannschaftsaufstellungen ..... Seite 8

Ersatzspieler ..... Seite 9

Spielsysteme und Spielberichte ..... Seite 10

www.wttv.click-tt.de ..... Seite 12

TTR-Punkte ..... Seite 14

Wichtige Links ..... Seite 15

Tischtennisregeln

Die Kleidung

Bei einem Meisterschaftsspiel oder Turnier sind Tischtennis-**Shorts** Pflicht (bei Mädchen sind auch Röcke erlaubt). Wenn ihr ein Spiel mit eurer Mannschaft habt, müsst ihr auch einheitliche **Trikots** tragen, sonst muss der Verein eine Strafe zahlen. Weiße Trikots und Hosen sind tabu, weil man sonst den Ball nicht gut sehen kann!

Stop!

Im Falle einer Störung während des Ballwechsels, z. B. durch einen fremden Ball im Spielfeld, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel durch das Wort „Stop“ oder ein deutliches Handzeichen. Der Ballwechsel wird dann wiederholt.

Dies sind zunächst die Regeln für das Einzel. Im Doppel gelten manchmal besondere Regeln. Die Ausnahmen werden später erklärt.

Der Aufschlag

Der Tischtennisball muss beim Aufschlag aus der flachen Hand hochgeworfen werden und muss für den Gegner sichtbar sein. Der Ball muss hinter der weißen Grundlinie getroffen werden. Wenn du ihn nach dem **Hochwerfen** nicht triffst, bekommt dein Gegner einen Punkt. Du musst den Ball mit dem Schläger so treffen, dass er ein Mal auf deiner Tischhälfte aufspringt, und dann auf der Tischhälfte deines Gegners aufkommt. Der Ball darf beim Aufschlag nicht das **Netz** streifen. Streift er das Netz, und kommt danach auf der Tischhälfte des Gegners auf, so ist es ein Netzaufschlag, der nicht als Fehler gilt. Du musst den Aufschlag wiederholen. Streift der Ball beim Aufschlag das Netz, und kommt anschließend nicht auf der Tischhälfte deines Gegners auf, dann ist es ein Fehler. Dein Gegner erhält einen Punkt.

Jeder Spieler hat zwei Aufschläge (Netzaufschläge nicht mitgezählt). Danach hat der andere Spieler 2 Aufschläge, also immer 2 Aufschläge abwechselnd.

Bei **Satzverlängerung** ab 10:10 hat jeder Spieler jeweils nur einen Aufschlag. Einmal du, einmal dein Gegner, einmal du, einmal dein Gegner, usw.

Auslosung

Wer in einem Spiel als erstes aufschlagen darf, wird vor dem Spiel ausgelost. Dazu hält der Schiedsrichter oder einer der Spieler den Ball unter den Tisch, und gibt ihn von einer Hand zur anderen, so dass der Gegner nicht erkennen kann, wo sich der Ball befindet. Der Spieler, der nicht in der Mannschaft des Schiedsrichters ist, zeigt auf eine der beiden ausgestreckten Hände. Liegt er richtig, darf er sich aussuchen, wer zuerst aufschlägt oder alternativ die Tischseite wählen. Der andere Spieler hat dann die jeweils andere Wahlmöglichkeit. Liegt er falsch, darf der andere zuerst wählen.

Tischtennisregeln

Ballwechsel

Der **Ball** des Gegners darf nur einmal auf deiner Tischhälfte aufticken, und muss dann auf die gegnerische Tischhälfte zurückgeschlagen werden. Der Tischtennisball darf nicht wie beim Tennis "volley" genommen werden, sondern muss einmal **AUFTICKEN**. Nimmst du einen Ball, der vorher noch nicht aufgetickt ist, über dem Tisch an, ist das ein Punkt für den Gegner. Fängst du den Ball oder nimmst ihn hinter dem Tisch an, wenn er sowieso nicht mehr aufticken könnte, verlierst du den Punkt nicht. Da der Ball nicht aufgetickt ist, ist es dein Punkt.

Du darfst den Ball mit dem Tischtennisschläger nur einmal berühren. Streift der Ball (außer beim Aufschlag) das **TISCHTENNISNETZ** oder den Netzpfosten und kommt anschließend auf der gegnerischen Tischhälfte auf, dann ist der Schlag gültig. Das Spiel geht ganz normal weiter.

Wenn du den Tischtennisball beim Schlag versehentlich mit einem Teil der Schlaghand (die **HAND**, in der der Tischtennisschläger gehalten wird) berührst, dann ist dies kein Fehler. Das Spiel geht weiter. Mit der freien Hand darf dagegen weder der Ball noch der Tisch berührt werden. Wenn der Ball auf der gegnerischen Tischhälfte die **TISCHKANTE** (von oben) berührt, dann ist dies kein Fehler. Das Spiel geht normal weiter. Der Ball darf jedoch nicht die Seite des Tischtennistisches treffen; dies wäre ein Fehler und ein Punkt für den Gegner.

Sorry!

Hat man das Glück einen Netzroller oder Kantenball zu spielen, ist es ein ungeschriebenes Gesetz der Höflichkeit sich beim Gegner kurz zu entschuldigen. Auch die Zuschauer halten sich in diesem Fall mit Applaus zurück.

Timeout

Jeder Spieler hat einmal im Spiel die Möglichkeit, eine einminütige Auszeit zu nehmen. Sie dient dazu, sich zu sammeln oder den Lauf des Gegners zu stören. Die Auszeit darf auch vom Coach genommen werden. Beide Spieler können in dieser Zeit etwas trinken oder sich Tipps von ihrem Coach geben lassen.

Das Spiel

Ein Spiel besteht aus maximal 5 Sätzen und es gewinnt der, der zuerst 3 Sätze gewonnen hat (**3 GEWINNSÄTZE**). Ein Spiel kann also bei 3:0 oder 3:1 oder 3:2 zu Ende sein.

Ein **SATZ** geht bis 11 Punkte. Wer zuerst 11 Punkte erreicht, hat den Satz gewonnen. Zum Beispiel bei 11:0 oder 11:5 oder 11:9...

Wenn es 10:10 im Satz steht gibt es eine **SATZVERLÄNGERUNG**. Mit 11:10 Punkten ist der Satz also nicht zu Ende. Es gewinnt nun derjenige Spieler den Satz, der zuerst 2 Punkte Vorsprung hat. Mögliche Ergebnisse sind demnach: 12:10 oder 13:11 oder 14:12.

Nach jedem Satz wechseln die Tischtennisspieler die Tischseite. Kommt es zum 5. Satz, wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler fünf Punkte erreicht hat. Dadurch hat niemand einen Nachteil, falls es sich auf einer Seite besser spielen lässt.

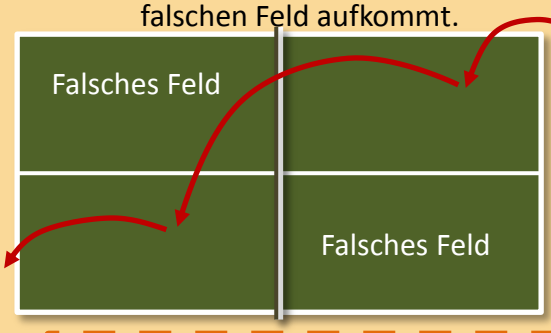
Nicht vergessen auf dem Zählbrett die Punktzahlen zu tauschen!

Tischtennisregeln - Doppel

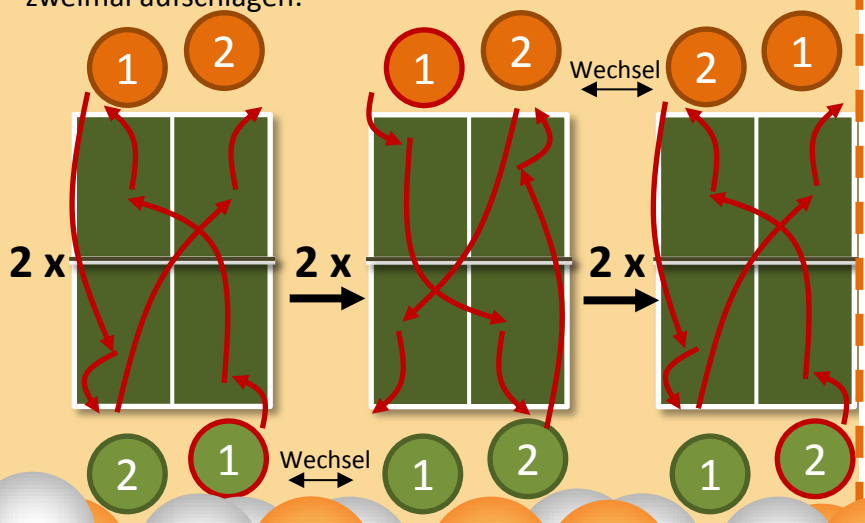
Bei einem Doppelmatch bilden jeweils zwei Tischtennisspieler ein Team und Spielen gegen ein anderes Team aus zwei Spielern.
Die Ballwechsel erfolgen allgemein wie bei einem Einzel, nur dass jetzt die einzelnen Spieler eines Teams abwechselnd den Ball spielen. Wird nicht abgewechselt, d.h. spielt ein Spieler 2 mal nacheinander, so erhält das Gegnerteam einen Punkt.

Aufschläge

Bei den Aufschlägen im Doppel ist zu beachten, dass **DIAGONAL** von der rechten Seite der eigenen Tischhälfte auf die linke Seite der gegnerischen Tischhälfte gespielt wird (aus Sicht des Aufschlägers). Springt der Ball ins falsche Feld, so bekommt das Gegnerteam einen Punkt (**FEHLAUFSCHLAG**). Das gilt auch im Falle eines Netzaufschlages, der im falschen Feld aufkommt.



Während eines Satzes spielt ein Spieler immer auf den gleichen Gegner und nimmt immer die Bälle des anderen Gegners an. Wer zuerst Aufschlag hat, wird wie im Einzel ausgelost und dieses Recht wechselt nach jedem Satz. Welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt und wer zuerst annimmt ist frei wählbar. **AUFSCHLAGWECHSEL** ist alle zwei Aufschläge. Hat ein Spieler zweimal aufgeschlagen, wechseln die beiden Spieler dieses Teams die Position, während die Spieler des anderen Teams so stehen bleiben. Die andere Mannschaft schlägt also jetzt auf und der Spieler, der eben nicht aufgeschlagen hat, nimmt jetzt den Aufschlag an. Nachdem er zwei Aufschläge angenommen hat, ist er selbst an der Reihe und darf zweimal aufschlagen.



Beispiel

Spieler 1 des grünen Teams schlägt zuerst zweimal auf Spieler 1 des orangen Teams auf. Anschließend wechseln die Spieler des grünen Teams die Position und Spieler 1 des orangen Teams schlägt zweimal auf Spieler 2 des grünen Teams auf. Dann wechseln die Spieler des orangen Teams die Positionen und Spieler 2 des grünen Teams schlägt zweimal auf Spieler 2 des orangen Teams auf.
Die Pfeile zeigen mögliche Ballwege und der aufschlagende Spieler ist rot umrandet.

Tischtennisregeln - Doppel

Mit jedem Satz wechselt das Aufschlagsrecht, das heißt es darf die Mannschaft zuerst aufschlagen, die im letzten Satz zuerst angenommen hat.
Welcher Spieler eines Teams zu Beginn eines neuen Satzes aufschlägt, entscheiden die beiden Spieler selbst. Nun muss aber der gegnerische Spieler den Ball annehmen, der zuvor auf diesen Spieler aufgeschlagen hat.
Wie im Einzel wechseln sich die beiden Teams ab einem Spielstand von 10:10 nach jedem Ballwechsel ab mit Aufschlagen.

5. Satz

Im fünften Satz beim 5. Punkt eines Teams (also bei 5:0, 5:1, 5:2, 5:3 oder 5:4) werden auch im Doppel die Seiten gewechselt. Für das Team, das nun an der Reihe mit Aufschlagen ist, gibt es nichts besonderes zu beachten. Die Spieler des anderen Teams müssen jedoch die Position wechseln, so dass nun der andere Spieler den Ball des Aufschlägers annimmt. In der zweiten Hälfte des fünften Satzes nimmt also jeder Spieler die Bälle von einem anderen Spieler an als zu Beginn des Satzes.

★★★

Bei offiziellen Meisterschaftsspielen spielt man mit 3-Sterne-Bällen, weil diese eine besser Qualität aufweisen als Trainingsbälle. Sie sind im Schrank in der Lehrerumkleide zu finden. Wenn einmal ein Ball kaputt gehen sollte, muss er ausgetauscht werden.

Checkliste
für Training, Turniere und Spiele

- Tischtennisschläger
- Wasser oder Apfelschorle
- Shorts
- Turnschuhe
- Trikot
- Haargummi bei langen Haaren
- Handtuch
- Mannschaftsaufstellung

Coaching-Tipps

Zwischen zwei Sätzen gibt es immer eine Minute Pause. In dieser Pause hat der Spieler die Möglichkeit, etwas zu trinken, kurz zu verschnaufen und sich von seinem Betreuer Tipps geben zu lassen. Besonders wichtig ist es, einen nervösen Spieler zu beruhigen und ihn aufzubauen. Generell ist es nie falsch, den Spieler daran zu erinnern, die Bälle gut zu platzieren, so dass sich der Gegner bewegen muss. Man kann zum Beispiel in die Ecken oder auf den Ellbogen spielen. Außerdem kann man während des Spiels darauf achten, nach welchen Schlägen (auch Aufschlägen) besonders viele Punkte gemacht wurden und den Spieler ermuntern, diese öfter zu wiederholen.

Bevor das Spiel beginnt, schütteln sich beide Spieler die Hand und wünschen sich ein „Schönes Spiel“. Nach dem Spiel gibt man sich ebenfalls die Hand und sagt „Schön gespielt“.

Vor dem Spiel...

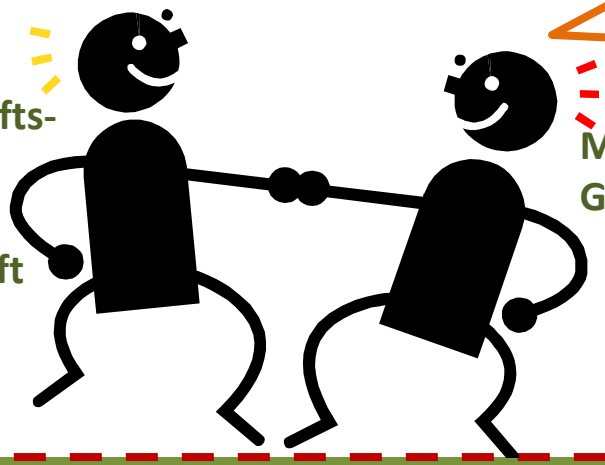
Zum heutigen Meisterschaftsspiel begrüßen wir unsere Gäste aus *„Ort wo die Mannschaft herkommt“* recht herzlich. Ihr spielt in der Aufstellung: *„Einzelaufstellung der Gegner vorlesen“* und im Doppel mit *„Doppelaufstellung der Gegner vorlesen“*. Wir halten dagegen mit *„eigene Einzelaufstellung“* und im Doppel mit *„eigene Doppelaufstellung“*. Wir hoffen auf faire und spannende Spiele, die der bessere für sich entscheiden möge und begrüßen euch mit einem…

Begrüßung

Vor jedem Spiel begrüßen sich die beiden Mannschaften und lesen die Mannschaftsaufstellungen vor. Das übernehmen meistens die Mannschaftsführer.

Wir bedanken uns für die freundliche Aufnahme hier in *„Ort, wo gespielt wird“*, hoffen ebenfalls auf faire und spannende Spiele, die der bessere gewinnen möge, und begrüßen euch mit einem …

Mannschaftsführer der Heimmannschaft



Mannschaftsführer der Gastmannschaft

Nach dem „begrüßen euch mit einem…“ sagt der Mannschaftsführer einen Spruch, auf den sich alle vorher geeinigt haben und der Rest der Mannschaft antwortet darauf. Man kann zum Beispiel sagen:

Mannschaftsführer		Mannschaft
Gut	-	Schlag
Top	-	Spin
Guten	-	Morgen
Fair	-	Play

Ihr dürft euch aber auch einen Spruch selbst ausdenken oder jeder sagt seinen Namen– also z.B. „es begrüßen euch Lukas, Robin und Henrik“. Wichtig ist nur, dass ihr euch vorher einig seid und nicht zu leise sprecht.

Mannschaftsaufstellungen

! Wenn ihr einen Ersatz aus einer anderen Mannschaft einsetzen wollt, schreibt eine kurze Info-Mail an JENSHEINEMANN@GMX.DE

I. Jungen Bezirksliga
- Sanchez, Luca
- König, Robin
- Steeg, Bastian
- Finger, Gordian

II. Jungen Kreisklasse
- Drölle, Lukas (SPV)
- Girbes, Lukas
- Hustadt, Sebastian
- Lapuschkin, Dennis
- Glasnovic, Michael
- Ricke, Felix

I. Schüler Bezirksliga
- Fortmann, Maximilian
- König, Lukas
- Triwer, Anton
- Högelow, Leon
- Lübke, Niklas

I. B-Schüler Kreisliga
- Steeg, Julian
- Bauermeister, Nicolai
- Lang, Marlon
- Lang, Nicolai

II. B-Schüler Kreisliga
- Hoffmann, Kevin
- Schumacher, Luca
- Schumacher, Nils
- Rebronja, Amil

III. B-Schüler Kreisliga
- Schreiber, Torben
- Hemsath, Alexander
- Werthschulte, Alex
- Pingel, Ben
- Batilovic, Ermin
- Capristo, Tony

I. C-Schüler Kreisliga
- Rebronja, Anes
- Simon, Paul-Louis
- Franz, Eric
- Paulek, Malte

II. C-Schüler Kreisliga
- Otto, Jannis
- Sander, Bastian
- Blöink, Nico
- Xhigoli, Luan
- Stellpflug, Kai

Im Einzel muss man sich bei der Mannschaftsaufstellung an die Reihenfolge, die auf www.wttv.click-tt.de angegeben ist, halten (und natürlich nur die Spieler aufschreiben, die mitspielen; die anderen Spieler rücken dann auf). Die Doppel dürfen frei aufgestellt werden und es ist auch denkbar, dass jemand nur Doppel und jemand anders nur Einzel spielt.

Mannschaftsaufstellungen

Damen Bezirksliga

- Unland, Melanie
- Ließ, Claudia
- Liepach, Kyra (SBE)
- Sommer, Patricia
- Willmes, Isabell
- Brauner, Corinna
- Kerstholt, Janna (SBE)
- Wehmeier, Julia (SBE)

I. Mädchen Bezirksliga

- Liepach, Kyra
- Kerstholt, Janna
- Wehmeier, Julia

II. Mädchen Kreisliga

- Hormuth, Christina
- Schumacher, Kim
- Greptsiou, Christina

Schülerinnen Mädchen-Kreisliga

- Stellpflug, Julia
- Lübke, Paula
- Hering, Marie

B-Schülerinnen Kreisliga

- Ronnacker, Celine
- Guarino, Marcella
- Randelhoff, Julia
- Wilmes, Chiara
- L'Abbate, Amelie

Nur Spieler, die in Herren- oder Damenmannschaften gemeldet sind, dürfen dort Ersatz spielen. Wer dort gemeldet ist, erkennt man an dem Kürzel „SBE“ für **SENIOREN-BERECHTIGUNG**.

ERSATZSPIELER

Ersatz darf nur aus unteren, nie aus höheren Mannschaften gestellt werden (die roten Pfeile zeigen an, aus welchen Mannschaften Ersatz geholt werden darf). Fehlt ein Spieler, rücken die nachfolgenden Spieler auf – die **REIHENFOLGE** bleibt also erhalten. Der Ersatzspieler wird also an unterster Position in der Mannschaft aufgestellt.

Hat ein Spieler 4 mal während einer Halbserie Ersatz in einer bestimmten Mannschaft gespielt, spielt er sich dort fest. Das heißt, dass er nur noch in dieser Mannschaft spielen darf, nicht aber in seiner alten Mannschaft.

Deshalb sagt auf jeden Fall Jens oder Roland bescheid, bevor ihr Ersatzspieler einsetzt.

BEISPIEL

Fehlen in der 2. Mädchen-Mannschaft Kim und Christina – und Julia und Paula spielen deshalb Ersatz, lautet die Aufstellung für dieses Spiel:

Greptsiou, Christina
Stellpflug, Julia
Lübke, Paula

Spielsysteme und -berichte

Braunschweiger System

Alle Jugendmannschaften außer der 1. Jungen, 1. Mädchen und 1. Schüler spielen nach dem Braunschweiger System.
Die Mannschaften dürfen sich aussuchen, ob sie zu dritt oder zu viert antreten. Also gibt es vier mögliche Kombinationen:

4 gegen 4	4 gegen 3
3 gegen 4	3 gegen 3

Es werden immer 10 Spiele gespielt.
Für einen Sieg gibt es 2 Punkte und 1 Punkt für ein Unentschieden.
Der Spielberichtsbogen sieht so aus:

Mannschaftsspiel
Modifizierte Spielsysteme
3er-3er-, 4er-3er-, 3er-4er und 4er-4er-Mannschaft (Aufstellung jeweils nach Spielstärke)

in der Spielklasse in Sundern am Datum

Anfangs- und Endzeit notieren

Mannschaft A	Mannschaft B
TuS Sundern	Name des Gegners

Bei Namensgleichheit Vornamen ergänzen

Mannschaft A — Einzel

A1	Namen der eigenen Spieler (nach Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung)
A2	
A3	
A4	

Mannschaft B — Einzel

B1	Namen der Gegner (nach Reihenfolge der Mannschaftsaufstellung)
B2	
B3	
B4	

Nur bei „4 gegen 4" werden zwei Doppel gespielt

Doppel

DA1	Eigene Doppelaufstellung
DA2	

Doppel

DB1	Doppelaufstellung der Gegner
DB2	

davon Ersatzspieler aus unteren Mannschaften	Mannschaft	Platz

Ersatzspieler eintragen

davon Ersatzspieler aus unteren Mannschaften	Mannschaft	Platz

OSR

Stand: Mai 2003

3er - 3er Variante 1	4er - 3er Variante 2	3er - 4er Variante 3	4er - 4er Variante 4	Mannschaft A	Mannschaft B	1. Satz	2. Satz	3. Satz	4. Satz	5. Satz	Sätze	Spiele
DA1 : DB1	DA1 : DB1	DA1 : DB1	DA1 : DB1	König, L./ Just	Meier/Schmidt	11:9	8:11	14:12	11:5	/	3:1	1:0
A1 : B2	A3 : B3	A3 : B3	DA2 : DB2	König, L.	Schneider	4:11	9:11	10:12	/	/	0:3	0:1
A2 : B1	A1 : B2	A2 : B1	A1 : B1			:	:	:	:	:	:	:
A3 : B2	A2 : B1	A1 : B2	[illegible]			:	:	:	:	:	:	:
A2 : B3	A4 : B2	A2 : B4	A3 : B[illegible]			:	:	:	:	:	:	:
A1 : B1	A1 : B1	A1 : B1	A4 : B4			:	:	:	:	:	:	:
A3 : B3	A4 : B3	A3 : B4	A1 : B2			:	:	:	:	:	:	:
A2 : B2	A2 : B2	A2 : B2	A2 : B1			:	:	:	:	:	:	:
A3 : B1	A1 : B3	A3 : B1	A3 : B4			:	:	:	:	:	:	:
A1 : B3	A3 : B1	A1 : B3	A4 : B3			:	:	:	:	:	:	:
										Endergebnis	:	:

Je nachdem, ob man zu dritt oder zu viert antritt, ergibt sich eine andere Abfolge von Spielen.

Unterschriften der Mannschaftsführer

Heimverein — Gastverein

Sieger: _____ mit : Punkten und : Sätzen
bzw. Unentschieden

Spiele und Sätze zählen und Endergebenis und Sieger eintragen

Der Spielbericht muss bei jedem Spiel von der Heimmannschaft ausgefüllt werden. Von den Gegnern sollte man sich eine Mannschaftsaufstellung geben lassen, damit keine Fehler unterlaufen. Es werden immer zwei Bögen ausgefüllt (einfach zwei Blätter des Durchschreibepapiers nehmen). Den einen bekommt die Gastmannschaft und das Original muss der TuS Sundern aufbewahren.

Spielsysteme und -berichte

1. Mädchen, 1. Jungen, 1. Schüler

Diese Mannschaften spielen ihre Spiele nach dem Werner-Scheffler-System. Sie treten immer in Vierermannschaften an und spielen 2 Doppel. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst 8 Punkte erreicht hat. Maximal können demzufolge 14 Spiele gespielt werden und der Sieger gewinnt mit 8:6. Eine Mannschaft kann aber auch schon nach 8 Spielen mit 8:0 gewinnen. Bei einem Unentschieden lautet der Endstand 7:7.
Für einen Sieg gibt es 2 Punkte und ein Unentschieden bringt jeder Mannschaft 1 Punkt.

TT.NRW
Westdeutscher Tischtennis-Verband e.V.

Meldung | Ergebniserfassung | Verein | Mitglieder | Spielberechtigungen | Seminar

Admin Home >

Ergebniserfassung
TuS Sundern

Spielberichte suchen

Mannschaft -
Zeitraum Nächste 31 Tage
von bis
zu erfassende Spielberichte mit anzeigen
Suchen

22 gefunden | Seite 1 von 2 1 2

Tag	Datum Zeit	(Halle)	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spiele	Spielbericht	
Di.	23.10.2012 18:00	(1)	MKL	TTV Kneblinghausen	TuS Sundern	0:0	schnellerfassen	(pdf)
Sa.	27.10.2012 15:00	(1)	JBK	DJK Erwitte	TuS Sundern	0:0	schnellerfassen	(pdf)
Sa.	27.10.2012 15:30	(1)	HKL	TuRa Freienohl II	TuS Sundern	0:0	schnellerfassen	(pdf)
So.	28.10.2012 10:00	(1)	SKK	TTV Ense 1975 II	TuS Sundern II (mJ)	0:0	schnellerfassen	(pdf)
So.	28.10.2012 10:00	(1)	H1KK	TuS Sundern II	TTV Neheim-Hüsten III	0:0	schnellerfassen erfassen	(pdf)
So.	28.10.2012 10:00	(1)	DBK	TuS Sundern	TTC DJK Lendringsen II	0:0	schnellerfassen erfassen	(pdf)
So.	28.10.2012 13:00	(1)	CSKL	TuS Sundern II	SV BW Eickelborn	0:0	schnellerfassen erfassen	(pdf)

Spielbericht eingeben

Es ist die Aufgabe der Heimmannschaft, die Spielergebnisse auf der Seite www.wttv.click-tt.de einzugeben. Bis Sonntag 18 Uhr muss das Endergebnis dort eingetragen sein (also z.B. 8:2). Dies geht über die Funktion „Schnellerfassen“. Bis 48 Stunden nach Spielende müssen über die Funktion „Erfassen“ auch sämtliche Spieldetails eingetragen worden sein.

1. Mannschaftsaufstellung | 2. Erfassung | 3. Kontrolle | 4. Druckbare Fassung

Abbrechen | << Zurück | Weiter >>

1. Mannschaftsaufstellung

TuS Sundern II

Position	Einzel	Rang	Spieler	Doppel	Löschen
1	1	2.1	Rebronja, Anes	-	
2	2	2.2	Franke, Lennart	-	
3	3	2.3	Werthschulte, Alex	-	

2.4 Simon, Paul-Louis
2.5 Schumacher, Nils
2.6 Lang, Nicolai
wCS 1.1 Lübke, Paula
wCS 1.2 Randelhoff, Julia
wCS 1.3 Wilmes, Chiara
wCS 1.4 Stellpflug, Julia
wCS 1.5 Hering, Marie
wCS 2.1 Guarino, Marcella
wCS 2.2 Just, Nele

Löschen | << Einfügen

SV BW Eickelborn

Position	Einzel	Rang	Spieler	Doppel	Löschen
1	1	1.1	Steinert, Max	-	
2	2	1.2	Oettinger, Timo	-	
3	3	1.3	Patti, Niclas	-	

1.4 Starosta, Christian

Löschen | << Einfügen

Hier kann man einen Spieler löschen, der falsch eingetragen wurde.

Hat ein Spieler mitgespielt, der links nicht aufgeführt wird, muss dieser in der rechten Liste markiert und dann mit einem Klick auf „Einfügen“ zur Mannschaftsaufstellung hinzugefügt werden.

Hier muss angegeben werden, ob der Spieler an Nr. 1, 2, 3 oder ggf. 4 in diesem Spiel aufgestellt ist. Hat ein Spieler gar nicht im Einzel mitgespielt, muss hier „-“ eingetragen werden.

Hier wird eingetragen, ob ein Spieler Doppel 1 oder ggf. 2 gespielt hat. Hat der Spieler kein Doppel gespielt, wird hier „-“ eingetragen.

Wenn irgendetwas nicht stimmt oder vergessen wurde, erscheinen rote Fehlermeldungen.

Uhrzeiten eintragen!

2.1. Allgemeines

Spieltag	28.10.2012	
Spielbeginn	13:00	Uhr
Spielende		Uhr

Sind beide Mannschaften zum Spiel angetreten, muss dieses Feld nicht weiter beachtet werden.

2.2. Spielergebnis

Sollte eine der beiden Mannschaften nicht zur Begegnung angetreten sein, wählen Sie bitte hier den **Sieger wegen Nichtantretens des Gegners**: - . In einem solchen Fall muss untenstehendes Formular nicht ausgefüllt werden, die Berechnung des Endergebnisses erfolgt automatisch mit Einstieg auf den Kontrollschritt der Ergebniseingabe.

	TuS Sundern II	SV BW Eickelborn	1. Satz	2. Satz	3. Satz	4. Satz	5. Satz
D1-D1	Rebronja, Anes	Steinert, Max	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
	Franke, Lennart	Oettinger, Timo					
1-2	Rebronja, Anes	Oettinger, Timo	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2-1	Franke, Lennart	Steinert, Max	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3-2	Werthschulte, Alex	Oettinger, Timo	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2-3	Franke, Lennart	Patti, Niclas	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
1-1	Rebronja, Anes	Steinert, Max	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3-3	Werthschulte, Alex	Patti, Niclas	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2-2	Franke, Lennart	Oettinger, Timo	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
3-1	Werthschulte, Alex	Steinert, Max	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
1-3	Rebronja, Anes	Patti, Niclas	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0

Hier werden die Ergebnisse der einzelnen Sätze eingegeben.

2.3. Bemerkungen

-	Ja	Nein	Heimmannschaft in einheitlichen Trikots
-	Ja	Nein	Gastmannschaft in einheitlichen Trikots
-	Ja	Nein	Spielfeldabgrenzungen vorhanden
-	Ja	Nein	Zählgeräte vorhanden

Hier muss das Betreffende angekreuzt werden. Wenn die Trikots die gleiche Farbe haben, genügt das.

ACHTUNG!

Auf dieser Seite sollte man möglichst nicht scrollen, sondern den Balken rechts benutzen, da man sonst schnell ungewollt die Mannschaftsaufstellung ändert.

TTR-Punkte

Was ist das?

„TTR“ steht für Tischtennis-Rating, und bildet die Basis für die bundesweite Tischtennis-Rangliste. Die Zahl der TTR-Punkte repräsentiert die Spielstärke eines Spielers. Gewinnt man ein Einzel, werden je nach Spielstärke des Gegners Punkte hinzuaddiert. Verliert man hingegen, werden Punkte abgezogen.

Es gibt auch einen „QTTR-Wert“ (für Quartals-TTR). An vier Stichtagen im Jahr wird dieser errechnet und bildet die Grundlage für die Mannschaftsaufstellungen der nächsten Halbserie. Auch auf Turnieren erfolgt die Klassenaufteilung häufig nach QTTR-Punkten.

Rang	D-Rang	Spieler	Verein	Q-TTR
1	45941	Melanie **Unland** [...]	TuS Sundern	1477
2	59801	Claudia **Ließ** [...]	TuS Sundern	1431
3		Muriel **Perriat** [...]	TuS Sundern	1211
4	154043	Isabell **Willmes** [...]	TuS Sundern	1192
5	170096	Corinna **Brauner** [...]	TuS Sundern	1152
6	227810	Christina **Hormuth** [...]	TuS Sundern	993
7	233176	Julia **Wehmeier** [...]	TuS Sundern	975
8	242079	Maike **Britten** [...]	TuS Sundern	944
9	268648	Viktoria **Wenzel** [...]	TuS Sundern	821
10	275514	Veronike **Manes** [...]	TuS Sundern	754
11	278999	Paula **Lübke** [...]	TuS Sundern	635

Auf der Seite http://tt-jesteburg.de/ttttr.html gibt es einen TTR-Rechner, mit dem man sich ausrechnen kann, wie viele Punkte man bei einem Sieg oder einer Niederlage gegen einen bestimmten Spieler gewinnen oder verlieren würde.

MyTischtennis

Auf www.mytischtennis.de kann man sich kostenlos registrieren und den QTTR-Wert aller Spieler (natürlich auch seinen eigenen) und weitere Statistiken nachsehen. Will man die täglich aktualisierten TTR-Werte einsehen, muss man aber kostenpflichtiges Mitglied werden.

Wichtige Links

www.tt-sundern.de/

→ Die Homepage unserer Tischtennisabteilung

www.wttv.click-tt.de

→ Spielberichte, Mannschaftsaufstellungen, Bilanzen

www.wttv.de

→ Die Homepage des Westdeutschen Tischtennis-Verbands

www.tt-bezirk-arnsberg.de

→ Der Tischtennisbezirk Arnsberg

www.tt-karli.de

→ Der Tischtenniskreis Arnsberg-Lippstadt

www.mytischtennis.de

→ QTTR-Werte, Bilanzen, Statistiken