



Reglement Tischtennis



Reglement Tischtennis, Version August 2018

Special Olympics
Switzerland





Inhalt

1	Allgemeine Bestimmungen	3
1.1	Teilnahmeberechtigung.....	4
1.2	Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung.....	4
1.3	Einschränkungen.....	4
2	Disziplinen	5
3	Wettkampffregeln	6
3.1	Ausrüstung und Aufbau.....	6
3.1.1	Der Tisch.....	6
3.1.2	Das Netz.....	6
3.1.3	Der Ball.....	7
3.1.4	Der Schläger.....	7
3.1.5	Definitionen.....	7
3.2	Wettkampffregeln.....	8
3.2.1	Grundregeln für Einzel und Doppel.....	8
3.2.2	Angepasste Regeln für Rollstuhlwettbewerbe.....	11
3.2.3	Individuelle Geschicklichkeitswettbewerbe.....	11
3.3	Low Ability Level.....	12
4	Advancement	13
5	Divisioning	13
5.1	Philosophie.....	13
5.2	Einteilungskriterien.....	13
5.3	Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz.....	14
5.4	Die Verantwortung des Coaches.....	14
6	Unified Sport	15
7	Reglement und Umsetzung	15



1 Allgemeine Bestimmungen

Special Olympics ist die weltweit grösste Sportbewegung für Menschen mit geistiger Beeinträchtigung¹. Die Vision von Special Olympics Switzerland (SOSWI) ist die Wertschätzung, Gleichstellung und Akzeptanz von Menschen mit geistiger Beeinträchtigung.

Special Olympics ist bemüht, für Athleten mit unterschiedlichem Leistungsvermögen geeignete Disziplinen mit verschiedenen stufengerechten Anforderungen anzubieten.

Bei Special Olympics basiert der Sport auf zwei zentralen Grundsätzen, die sich von anderen Sportorganisationen fundamental unterscheiden:

- Advancement – eine stufengerechte individuelle Entwicklung in Training und Wettkampf²
- Divisioning – die Einteilung der Athleten in homogene Leistungsgruppen³

Als allgemeine Grundlage von Special Olympics gilt der sogenannte „Article 1“ von SOI. Das Dokument ist zu finden unter: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Dasselbst sind auch Dokumente wie die „Sport Rules“ und „Coaching Guides“ zu finden.

Grundlage des Tischtennisreglements sind die offiziellen Regeln des internationalen Tischtennis-Dachverbandes ITTF (International Table Tennis Federation). Diese können unter www.ittf.com eingesehen werden.

Das Tischtennis-Reglement von SOSWI basiert auf den „Special Olympics Sports Rules for Table Tennis“ von SOI. Dieses ist auf der Internetseite von SOI (siehe oben) zu finden.

Bei Abweichungen und Zielkonflikten mit den offiziellen Regeln der ITTF gilt das Reglement von SOSWI und SOI.

Das vorliegende Reglement ist an sämtlichen Tischtennis Wettkämpfe von SOSWI gültig. An internationalen Wettkämpfen und Veranstaltungen gelten die Regeln der jeweiligen Länder beziehungsweise diejenigen von Special Olympics International (folgend: SOI).

Zur Vereinfachung und der Verständlichkeit wegen wird im Reglement immer die männliche Form verwendet. Wenn also von Athleten die Rede ist, sind stets auch die Athletinnen gemeint.

¹ Gemeint sind Menschen mit einer geistigen und/oder Beeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten.

² Siehe Kapitel 4

³ Siehe Kapitel 5



1.1 Teilnahmeberechtigung

Die Wettkämpfe von Special Olympics richten sich in erster Linie an:

- Menschen mit einer geistigen und/oder Lernbeeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten
- Jugendliche ab 8 Jahren

Grundsätzlich sind die Wettkämpfe von SOSWI aber für alle Sportler offen. Das heisst, es ist keine Mitgliedschaft in einem Verein, keine Zugehörigkeit zu einer Institution, einer Heilpädagogischen Schule oder sonstigen Einrichtungen nötig.

Für Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung gelten zusätzliche Bestimmungen, vgl. Kapitel 1.2.

1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung

Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung dürfen an Anlässen von Special Olympics teilnehmen. Falls sie im Wettkampf eine Unterstützung in Form einer Begleitung durch einen Guide benötigen oder materielle Hilfsmittel einsetzen möchten, müssen sie im Vorfeld von SOSWI eine Bewilligung einholen. Diese wird vom Sports Coordinator der entsprechenden Sportart erteilt und gilt fortan für sämtliche Anlässe. Der Sports Coordinator informiert die Sports Officials über diesen Entscheid. Diese wiederum vertreten den Entscheid an den entsprechenden Anlässen und erklären den anderen Teilnehmern und Coaches die Situation.

Eine Überprüfung der Bewilligung kann von beiden Parteien jederzeit beantragt werden. In diesem Fall erfolgt eine Neubeurteilung der Situation.

1.3 Einschränkungen

Ein kleiner Teil der Menschen mit Trisomie 21 (ungefähr 1.5%) haben eine Instabilität zwischen den Halswirbeln C1 und C2. Diese Instabilität, auch atlanto-axiale Instabilität (AAI) genannt, kann zu Unfällen führen, wenn die Halswirbelsäule extremen Extensionen oder Flexionen ausgesetzt ist.

Athleten mit Trisomie 21 und AAI müssen sich einer entsprechenden ärztlichen Untersuchung unterziehen, um das Risiko einer erhöhten Kompression der Halswirbelsäule auszuschliessen.

SOI hat 2015 neue Regeln herausgegeben, welche die Teilnahme an Special Olympics Anlässen definiert. Athleten mit Trisomie 21 und AAI dürfen demnach grundsätzlich nicht an Wettkämpfen von Special Olympics teilnehmen. Ausser wenn nach der ersten Diagnose vom Arzt eine weitere Untersuchung durch einen Neurologen erfolgt, der den Athleten sowie die Eltern oder den Vormund über die möglichen Konsequenzen informiert. Der Athlet sowie die Eltern oder der Vormund müssen ihre Kenntnis darüber schriftlich bestätigen und ihr Einverständnis zur Teilnahme mit einer Unterschrift abgeben.

Athleten, die bereits eine Röntgenuntersuchung gemacht haben und keine AAI haben, benötigen keine weiteren Untersuchungen. Athleten mit Trisomie 21, die ab 01.01.2016 erstmals an einem Wettkampf von SOSWI teilnehmen, müssen sich einer Untersuchung wie oben beschrieben unterziehen.

Vertiefte Informationen zu diesem Thema sind im Article 1 von SOI (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY) zu finden.



In der Sportart Tischtennis sieht SOSWI keine besondere Einschränkung für diese Athleten vor.

2 Disziplinen

In der Folge werden die Disziplinen aufgeführt, die an offiziellen Wettkämpfen von SOSWI ausgeschrieben und angeboten werden können. Die Übersicht ist nicht abschliessend und verpflichtend. Es steht den Veranstaltern frei, weitere von SOI aufgeführte offizielle Disziplinen anzubieten.

Offizielle Disziplinen:

- Einzel
- Doppel
- Gemischtes Doppel
- Rollstuhlwettbewerbe
- Unified Doppel
- Unified gemischtes Doppel
- Individuelle Geschicklichkeitswettbewerbe



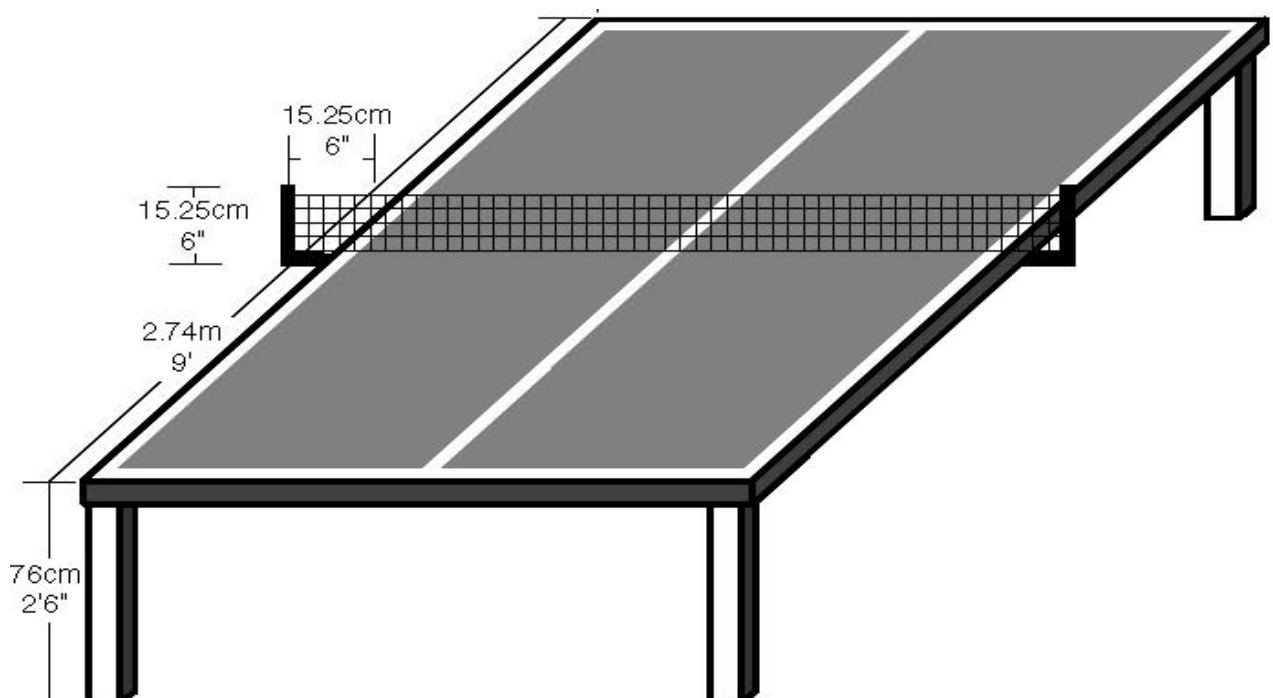
3 Wettkampffregeln

3.1 Ausrüstung und Aufbau

3.1.1 DER TISCH

- Die Tischfläche ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Die als «Spielfläche» bezeichnete Oberfläche befindet sich waagrecht in 76 cm Höhe über dem Boden.
- Sie kann aus jedem beliebigen Material bestehen und muss so beschaffen sein, dass ein aus 30,5 cm Höhe darauf fallender Ball mindestens 22 cm und höchstens 25 cm aufspringt.
- Eine 2 cm breite weisse Linie muss die Ränder der Tischfläche kennzeichnen. Die Linien an den Schmalseiten werden «Grundlinien» und diejenigen an den Längsseiten «Seitenlinien» genannt.
- Für das Doppel ist die Spielfläche durch eine parallel zu den Seitenlinien verlaufende, 3 mm breite, weisse Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Die Mittellinie gilt als Teil der rechten Spielfeldhälfte.
- Die Spielfläche schliesst die oberen Tischkanten ein, nicht jedoch die Seitenflächen des Tisches unterhalb dieser Kanten.
- Der Abstand um den Tisch beträgt im Minimum 5x10m

Schema:



3.1.2 DAS NETZ

- Die Spielfläche wird durch ein parallel zu den Grundlinien verlaufendes senkrechtetes Netz in zwei gleiche Hälften geteilt.
- Das Netz ist an einer Schnur aufgehängt, die mit jedem Ende an einem 15,25 cm hohen senkrechten Pfosten befestigt ist.



- Das Netz ist 183 cm lang und 15,25 cm hoch.
Die Unterkante des Netzes muss möglichst dicht an die Spielfläche und die seitlichen Enden müssen möglichst dicht an die Haltepfosten anschliessen.
- Die Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Haltepfosten einschliesslich der Zwingen zur Befestigung am Tisch.

3.1.3 DER BALL

- Der Ball ist vollkommen rund und hat einen Durchmesser von 40 mm.
- Der Ball wiegt 2,7 g.
- Der Ball besteht aus Zelluloid oder einem ähnlichen Kunststoff und ist weiss oder orange und matt.

3.1.4 DER SCHLÄGER

- Der Schläger kann beliebig gross und schwer und beliebig geformt sein.
- Das Blatt muss aus Holz, gleichmässig dick, eben und starr sein.
- Das Blatt muss zu mindestens 85 Prozent aus Naturholz bestehen.
- Eine Klebstoffschicht im Inneren des Blatts kann durch ein Fasermaterial wie Karbonfaser, Glasfiber oder gepresstes Papier verstärkt werden, wobei die Dicke nicht mehr als 7,5 Prozent der Gesamtstärke bzw. 0,35 mm (es gilt der kleinere Wert) betragen darf.
- Die zum Schlagen des Balls benutzte Blattseite muss entweder mit gewöhnlichem Noppengummi von höchstens 2 mm Dicke einschliesslich Klebstoff oder mit Sandwichgummi (Noppen nach innen oder nach aussen) von höchstens 4 mm Dicke einschliesslich Klebstoff bedeckt sein.
- Das Belagsmaterial muss bis zum Rand des Blatts reichen und darf nicht darüber hinausragen. Nur die Stelle nahe dem Griff, die von dem Fingern umfasst wird, kann bedeckt oder unbedeckt sein und gilt als zum Griff gehörend.
- Das Blatt, jede Schicht in seinem Inneren und jede Belag- oder Klebstoffschicht auf der zum Schlagen benutzten Seite müssen durchgehend und gleichmässig dick sein.
- Zu Beginn des Spiels und jedes Mal, wenn der Spieler während des Spiels seinen Schläger wechselt, muss er diesen seinem Gegner und dem Schiedsrichter vorzeigen und erlauben, dass sie ihn prüfen.
- Die Oberfläche des Blatts, ob mit oder ohne Belag, muss matt und auf der einen Seite leuchtend rot und auf der anderen schwarz sein. Der Rand des Blatts muss matt sein und darf an keiner Stelle weiss sein.
- Der Belag des Schlägers muss ohne physische oder chemische Behandlung verwendet werden.
- Leichte Abweichungen in der Gleichmässigkeit von Oberflächenbeschaffenheit oder Farbe aufgrund von zufälliger Beschädigung, Abnutzung oder Ausbleichen können zugelassen werden, sofern sie die Eigenschaften der Oberfläche nicht wesentlich verändern.

3.1.5 DEFINITIONEN

- Ein Ballwechsel ist der Zeitraum, in dem sich der Ball im Spiel befindet.
- Ein «Let» ist ein Ballwechsel, dessen Ergebnis nicht gewertet wird.
- Ein Punkt ist ein Ballwechsel, dessen Ergebnis gewertet wird.
- Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält.
- Die freie Hand ist die Hand, die nicht den Schläger hält.
- Ein Spieler schlägt den Ball, wenn er ihn mit dem Schläger in der Hand berührt.
- Ein Spieler hält den Ball auf, wenn er oder irgendetwas, das er an oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich noch über der Spielfläche befindet, die Grundlinie noch nicht passiert und das Spielfeld noch nicht berührt hat, seit er vom Gegner geschlagen wurde.



- Der Aufschläger ist der Spieler, der den Ball bei einem Ballwechsel als Erster schlägt.
- Der Rückschläger ist der Spieler, der den Ball bei einem Ballwechsel als Zweiter schlägt.
- Der Schiedsrichter ist die zur Leitung des Spiels eingesetzte Person.
- Was der Spieler an oder bei sich trägt, umfasst alles, was er zu Beginn des Ballwechsels an oder bei sich trug.
- Der Ball bleibt im Spiel, wenn er über die Netzgarnitur, darunter hindurch oder ausserhalb des Tisches um sie herum passiert oder wenn er geschlagen wird, nachdem er über oder um das Netz zurückgesprungen ist.
- Die Grundlinie gilt auch in ihrer unbegrenzten gedachten Verlängerung in beide Richtungen.

3.2 Wettkampffregeln

3.2.1 GRUNDREGELN FÜR EINZEL UND DOPPEL

Satz:

- Ein Satz wird von dem Spieler oder dem Paar gewonnen, der bzw. das zuerst 11 Punkte erreicht – es sei denn, beide Spieler oder Paare haben zuvor 10 Punkte erreicht.
- In diesem Fall gewinnt, wer zwei Punkte Vorsprung vor dem Gegner erreicht.
- Ein Spiel sollte am besten aus einer ungeraden Anzahl von Sätzen bestehen.

Seitenwahl und Aufschlag:

- Die Seitenwahl und das Recht auf den ersten Auf- bzw. Rückschlag in einem Spiel werden ausgelost.
- Der Gewinner der Auslosung hat folgende Möglichkeiten:
 - a) Er kann sich für den ersten Auf- oder Rückschlag entscheiden, worauf der Gegner die Spielseite wählen darf.
 - b) Er kann die Spielseite wählen, worauf der Gegner den ersten Auf- oder Rückschlag wählen darf.
 - c) Beim Doppel bestimmt das Paar mit dem Recht auf den ersten Aufschlag, welcher der beiden Spieler aufschlägt.
 - Im ersten Satz eines Spiels muss daraufhin das gegnerische Paar bestimmen, wer zuerst zurückschlägt.
 - In den folgenden Sätzen wählt das aufschlagende Paar seinen ersten Aufschläger, und der erste Rückschläger ergibt sich automatisch entsprechend dem ersten Aufschläger.
- Seitenwechsel: Der Spieler oder das Paar, der bzw. das in einem Satz auf einer Seite begonnen hat, spielt im darauffolgenden Satz des Spiels auf der anderen Seite. Im letzten Satz des Spiels wechseln die Spieler oder Paare die Seite, sobald ein Spieler oder Paar fünf Punkte erreicht hat.

Spielreihenfolge:

- Beim Einzel schlägt der Aufschläger zunächst vorschriftsmässig auf, der Rückschläger schlägt vorschriftsmässig zurück und anschliessend schlagen beide abwechselnd zurück.
- Beim Doppel schlägt der Aufschläger zunächst vorschriftsmässig auf, der Rückschläger spielt vorschriftsmässig zurück, dann spielt der Partner des Aufschlägers zurück und darauf der Partner des Rückschlägers, und schliesslich spielen alle Spieler in dieser Abfolge weiter.

Aufschlagwechsel:

- Nach zwei Punkten bekommt der Rückschläger (Spieler oder Paar) den Aufschlag und so wird weiter gewechselt bis zum Ende des Spiels, es sei denn, beide Spieler oder Paare erreichen 10



Punkte oder es tritt die Wechsellmethode in Kraft (die Auf- und Rückschlagreihenfolge bleibt die gleiche, aber jeder Spieler schlägt nur für einen Punkt auf).

- Doppel:
 - a) Die ersten beiden Aufschläge werden von dem dazu bestimmten Spieler des Paares mit dem Aufschlagrecht ausgeführt und von einem Spieler des gegnerischen Paares angenommen.
 - b) Die nächsten zwei Aufschläge werden vom Rückschläger der ersten beiden Aufschläge ausgeführt und vom Partner des ersten Aufschlägers angenommen.
 - c) Die dritten zwei Aufschläge werden vom Partner des ersten Aufschlägers ausgeführt und vom Partner des ersten Rückschlägers angenommen.
 - d) Die vierten zwei Aufschläge werden vom Partner des ersten Rückschlägers ausgeführt und vom Partner des ersten Aufschlägers angenommen.
 - e) Die fünften zwei Aufschläge werden wie die ersten beiden ausgeführt und zurückgeschlagen, und so weiter bis zum Ende des Satzes oder bis zum Spielstand 20:20.
 - f) In jedem Satz eines Doppelspiels muss die anfängliche Rückschlagreihenfolge gegenüber dem vorangegangenen Satz umgedreht werden.
- Beträgt der Spielstand 10:10, so bleibt die Auf- und Rückschlagreihenfolge die gleiche, aber jeder Spieler schlägt bis zum Ende des Spiels jeweils nur einmal auf.
- Derjenige (Spieler oder Paar), der in einem Satz zuerst aufschlägt, schlägt im darauffolgenden Satz zuerst zurück und so weiter bis zum Ende des Spiels.

Falsche Reihenfolge bei Auf- oder Rückschlag oder bei anderen Abläufen:

- Haben die Spieler vergessen, zum richtigen Zeitpunkt die Seiten zu wechseln, so muss das Spiel unterbrochen werden, sobald der Irrtum bemerkt wird, und die Spieler wechseln die Seiten.
- Wenn ein Spieler aus Versehen ausserhalb der Reihenfolge auf- oder zurückschlägt, wird das Spiel unterbrochen und mit dem Auf- oder Rückschlag desjenigen Spielers fortgesetzt, der gemäss der zu Beginn festgelegten Reihenfolge an der Reihe ist.
- In jedem Fall sind alle vor der Entdeckung eines Irrtums erreichten Punkte gültig.

Vorschriftsmässiger Aufschlag:

- Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der freien Hand des Aufschlägers liegt.
- Die freie Hand und der Schläger befinden sich von dem Moment an, wo der Ball ruhig auf dem freien Handteller liegt, bis zum Aufschlag oberhalb der Spielfläche.
- Der Aufschläger wirft nun den Ball nur mit der Hand und ohne ihm einen Effekt zu verleihen so hoch, dass er von der Handfläche nahezu senkrecht in mindestens 16 cm Höhe aufsteigt.
- Wenn der Ball herabfällt, muss ihn der Aufschläger so schlagen, dass er zuerst in seinem eigenen Spielfeld auftrifft und dann über die Netzgarnitur springt und das Spielfeld des Rückschlägers berührt.
- Beim Doppel muss der Ball zuerst die rechte Spielfeldhälfte des Aufschlägers und dann diejenige des Rückschlägers berühren.
- Trifft ein Spieler den im Spiel befindlichen Ball beim Aufschlagversuch nicht, so verliert er einen Punkt.
- Sobald der Ball hochgeworfen wurde, muss der Aufschläger seinen freien Arm und die freie Hand aus dem Raum zwischen Ball und Netz entfernen. Der Raum zwischen Ball und Netz wird bezeichnet durch den Ball, das Netz und dessen unbegrenzte Verlängerung nach oben.
- Bei einem eindeutigen Verstoss gegen die Aufschlagsvorschriften wird keinerlei Verwarnung erteilt und der Gegner erhält einen Punkt.
 - a) Wenn es sich nicht um einen Hilfsschiedsrichter handelt, kann der Schiedsrichter beim ersten



Mal in einem Spiel, wo er Zweifel an der Korrektheit des Aufschlags eines Spielers hat, das Spiel unterbrechen und den Spieler verwarnen, ohne einen Punkt zu vergeben. In allen weiteren Fällen während desselben Spiels, in denen aus demselben oder aus anderen Gründen Zweifel an der Aufschlagtechnik desselben Spielers aufkommen, verliert dieser sofort einen Punkt.

b) Die strikte Befolgung der Aufschlagtechnik kann aufgehoben werden, wenn diese wegen einer körperlichen Behinderung nicht möglich ist und der Schiedsrichter vor Beginn des Spiels darüber informiert wird.

Vorschriftsmässiger Rückschlag:

- Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muss so geschlagen werden, dass er über die Netzgarnitur oder um sie herumspringt und das gegnerische Spielfeld berührt, wobei er zuvor das Netz berührt haben kann.
- Springt der auf- oder zurückgeschlagene Ball aufgrund seines Effets über das Netz zurück, dann darf er so geschlagen werden, dass er das gegnerische Spielfeld direkt berührt.

Ball im Spiel:

Der Ball ist von dem Moment an im Spiel, in dem er die freie Hand des Aufschlägers verlässt, bis er etwas anderes berührt als die Spielfläche, das Netz, den Schläger in der Hand oder die Schlägerhand unterhalb des Handgelenks, oder bis der Ballwechsel als «Let» oder Punkt gewertet wird.

«Let» (Wiederholung):

- a) Ein Ballwechsel ist in folgenden Fällen zu wiederholen:
- b) wenn der aufgeschlagene Ball auf seinem Weg über oder um die Netzgarnitur diese berührt, vorausgesetzt, der Aufschlag ist vorschriftsmässig oder wurde vom Rückschläger oder seinem Partner aufgehalten.
- c) wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger nach Ansicht des Schiedsrichters bereit war, vorausgesetzt, dass weder der Rückschläger noch sein Partner versucht, den Ball zu schlagen.
- d) wenn nach Ansicht des Schiedsrichters der Fehler beim Auf- oder Rückschlag oder sonstige Regelverstoss auf eine Störung zurückzuführen ist, die sich der Kontrolle des Spielers entzieht.
- e) wenn der Ballwechsel unterbrochen wird, um einen Irrtum in der Spielreihenfolge oder beim Seitenwechsel zu berichtigen.
- f) wenn der Ballwechsel unterbrochen wird, um einen Spieler wegen eines zweifelhaften Aufschlags zu verwarnen.
- g) wenn die Spielbedingungen in solcher Weise gestört werden, dass dies nach Ansicht des Schiedsrichters das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

Punktverlust:

- a) Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, verliert ein Spieler einen Punkt:
- b) wenn ihm kein vorschriftsmässiger Aufschlag gelingt.
- c) wenn ihm kein vorschriftsmässiger Rückschlag gelingt.
- d) wenn er den Ball aufhält.
- e) wenn er den Ball mit einer nicht vorschriftsmässigen Oberfläche des Schlägerblatts schlägt.
- f) wenn er oder etwas, das er an oder bei sich trägt, die Spielfläche bewegt, während der Ball im Spiel ist.
- g) wenn seine freie Hand die Spielfläche berührt, während der Ball im Spiel ist.
- h) wenn er oder etwas, das er an oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt, während der Ball im Spiel ist.



- i) wenn er beim Doppel den Ball ausserhalb der Reihenfolge schlägt, es sei denn, es handelt sich um einen grundsätzlichen Irrtum in der Spielreihenfolge.

3.2.2 ANGEPASSTE REGELN FÜR ROLLSTUHLWETTBEWERBE

Alle Teilnehmer müssen das Spiel im Rollstuhl austragen.

- Es dürfen Kissen jeder Form und Grösse aus beliebigen Schaumstoff- oder Gummizusammensetzungen verwendet werden.
- Der Rollstuhl muss keine Rückenlehne haben.

Der Tisch darf keinerlei physisches Hindernis für die normale und regelgemässe Bewegung der Rollstühle aufweisen.

Beim Aufschlag muss der Rückschläger einen vorschriftsmässigen Rückschlag ausführen. Wenn der Rückschläger den Ball schlägt, bevor er die Seitenlinie des Spielfelds passiert oder ein zweites Mal auf seiner Spielfeldseite auftrifft, ist der Aufschlag als gültig anzusehen und es findet keine Wiederholung statt.

- Beim Aufschlag müssen Spieler im Rollstuhl den Ball nicht vom Handteller der freien Hand nach oben werfen. In dieser Disziplin dürfen die Spieler den Ball in der Hand halten und auf irgendeine Art hochwerfen. Dabei darf dem Ball jedoch kein Effet verliehen werden. Dem Aufschläger obliegt es, seinen Aufschlag stets so auszuführen, dass dessen Korrektheit jederzeit vom Schiedsrichter überprüft werden kann.

Spieler im Rollstuhl dürfen ohne Punktverlust die Spielfläche mit ihrer freien Hand berühren, sich jedoch nicht beim Schlagen damit auf dem Tisch abstützen. Ausserdem darf die Spielfläche durch die Berührung nicht bewegt werden.

Die Füsse und die Fussstützen des Teilnehmers dürfen während des Spiels nicht den Boden berühren.

Die Teilnehmer dürfen sich während des Spiels nicht von ihren Sitzkissen erheben.

Beim Aufschlag im Doppel darf der Ball über die Seitenlinie der rechten Spielhälfte des Rückschlägers ins Aus gehen. Der Aufschläger muss zuerst vorschriftsmässig aufschlagen und der Rückschläger vorschriftsmässig zurückschlagen, dann kann einer der Spieler jedes Paares zurückschlagen. Der Rollstuhl eines Spielers darf nicht über die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches ragen. Anderenfalls vergibt der Schiedsrichter einen Punkt an den Gegner.

3.2.3. INDIVIDUELLE GESCHICKLICHKEITSWETTBEWERBE

Mit der Hand werfen:

Der Athlet wirft den Ball mit einer oder beiden Händen 30 Sekunden lang in die Luft. Er kann den Ball fangen oder hochschlagen und erhält für jede Berührung des Balls mit der Hand einen Punkt. Verliert der Athlet die Kontrolle über den Ball, bekommt er einen neuen Ball und es wird weitergezählt.

Auf dem Schläger springen lassen:

Der Athlet lässt den Ball 30 Sekunden lang auf seinem Schläger in die Luft springen und erhält einen Punkt für jede Berührung des Balls mit dem Schläger. Verliert der Athlet die Kontrolle über den Ball, bekommt er einen neuen Ball und es wird weitergezählt.

Vorhand-Volley:

Der Athlet steht auf einer Seite des Tisches und ein Zuspieler auf der anderen Seite. Der Zuspieler spielt nacheinander fünf Bälle zur Vorhandseite des Athleten. Der Athlet bekommt einen Punkt, wenn es ihm



gelingt, den Ball auf die richtige Spielfeldseite des Zuspielers zurückzuschlagen. Für den Punkt muss der Ball den Tisch berühren. Jeder Athlet hat fünf Versuche.

Rückhand-Volley:

Ablauf wie beim Vorhand-Volley, nur dass der Zuspieler zur Rückhandseite des Athleten spielt.

Aufschlag:

Der Athlet muss fünf Bälle von der rechten Seite und fünf Bälle von der linken Seite des Tisches spielen. Für jeden Ball, der in der richtigen Spielfeldhälfte auftrifft, gibt es einen Punkt.

Endergebnis:

Das Endergebnis eines Spielers wird bestimmt, indem die Ergebnisse aller fünf Teilaufgaben des individuellen Geschicklichkeitswettbewerbs addiert werden.

Aufschlag ins Ziel:

Der Athlet muss fünf Bälle von der rechten Seite und fünf Bälle von der linken Seite des Tisches spielen. Für jeden Ball, der in der richtigen Spielfeldhälfte auftrifft, gibt es einen Punkt.

Auf dem Schläger springen lassen:

- Der Athlet versucht, den Ball in 30 Sekunden so oft wie möglich auf seinem Schläger in die Luft springen zu lassen.
- Verliert der Athlet die Kontrolle über den Ball, kann der Schiedsrichter ihm einen neuen Ball geben und weiterzählen.
- Der Athlet hat zwei Versuche zu je 30 Sekunden. Das höhere Ergebnis aus den beiden Versuchen wird gewertet.

Rückschlag:

- Der Athlet steht auf einer Seite des Tisches und der Schiedsrichter als Zuspieler auf der anderen.
- Der Zuspieler spielt den Ball zur Vorhandseite des Athleten.
- Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er den Ball erfolgreich auf die Tischseite des Zuspielers zurückschlägt. Für den Punkt muss der Ball den Tisch auf dessen Seite berühren. Berührt der Ball die Netzgarnitur und fällt auf die Seite des Athleten zurück, wird kein Punkt vergeben.
- Der Athlet erhält fünf Punkte, wenn er den Ball in die richtige Hälfte zurückspielt. In diesem Fall erhält er keinen zusätzlichen Punkt für das Auftreffen des Balls auf der Tischseite des Zuspielers.
- Der Athlet versucht insgesamt fünf Bälle zurückzuspielen.
- Das maximal erreichbare Ergebnis beträgt somit 25 Punkte.

3.3 Low Ability Level

Diese Disziplinen werden im Allgemeinen für Sportler des Leistungsniveaus Low Ability Level (LAL) angeboten. Wer in einer LAL-Disziplin eingeschrieben ist, kann im Normalfall am gleichen Wettkampf in keiner anderen Kategorie teilnehmen und in keiner Staffel starten.

Die LAL-Disziplinen werden im Allgemeinen für Athleten mit mittleren bis stark eingeschränkten oder gering ausgebildeten motorischen Fähigkeiten angeboten. Athleten mit weniger starker Einschränkung sollen motiviert werden, sich in anderen Disziplinen anzumelden (siehe Kapitel 4 Advancement). SOI kann bei internationalen Wettkämpfen Höchstleistungsgrenzen für die LAL-Disziplinen festlegen, welche für eine Teilnahme an diesen Wettkämpfen nicht überschritten werden dürfen.



Beim Tischtennis gilt der Geschicklichkeitswettbewerb als LAL-Disziplin.

4 Advancement

Die Coaches sind für ein Training, das den Fähigkeiten der Athleten entspricht, und für eine entsprechende Wahl der Disziplinen verantwortlich. Dabei wird auf eine individuelle Entwicklung geachtet und eine solche entsprechend gefördert. Ziel ist es zudem, die Athleten in ihrer Selbständigkeit bestmöglich zu fördern.

In der Regel ist es sinnvoll, dass die Athleten zuerst an lokalen und regionalen Wettkämpfen teilnehmen, erst dann an nationalen und allenfalls internationalen Wettkämpfen. Dabei gilt das Training als Grundlage für den Erfolg des Athleten, denn im Training kann er zeigen, ob er die notwendigen Fähigkeiten hat, um an Wettkämpfen der entsprechenden Stufe teilzunehmen.

Die Teilnahme an internationalen Anlässen unterliegt in der Regel einer Selektion, welche in der Verantwortung der Kommission Sport von SOSWI liegt. Grundsätzlich dürfen alle Athleten an internationalen Anlässen teilnehmen, wobei die Leistung nicht als limitierender und einschränkender Faktor gilt. Die Kommission Sport definiert die Teilnehmerrichtlinien und die Selektionskriterien und gibt diese auf der Internetseite von SOSWI bekannt: www.specialolympics.ch

5 Divisioning

5.1 Philosophie

Im Divisioning unterscheidet sich Special Olympics grundsätzlich von allen anderen Sportorganisationen. Philosophie und Konzept von Special Olympics ermöglichen Athleten aller Leistungsstufen faire und spannende Wettkämpfe. Es gibt keine Ausscheidungswettkämpfe, sondern ausschliesslich Divisioning-Runden und Finals in verschiedenen Leistungsgruppen. Alle Athleten messen sich in den Finals entsprechend in einer homogenen Leistungsgruppe, das heisst nur mit Athleten mit einem vergleichbaren Leistungsniveau. Die Zusammenstellung dieser Leistungsgruppen, das sogenannte Divisioning, erfolgt in der Regel aufgrund der vor Ort in der Vorrunde erbrachten Leistung. Wird an einem Anlass aus zeitlichen Gründen auf eine Divisioning-Runde verzichtet (zum Beispiel an eintägigen Wettkämpfen), wird die Einteilung in die Leistungskategorien aufgrund der Meldelistungen vorgenommen.

Sieger und Rangierungen werden für jede einzelne Leistungsgruppe ermittelt.

5.2 Einteilungskriterien

Innerhalb einer Disziplin erfolgt die Einteilung in Leistungsgruppen nach den folgenden Kriterien:

1. **Leistungsvermögen**
Anhand der Meldeleistung oder anhand der Resultate aus der Divisioning-Runde.
2. **Geschlecht**
Wenn möglich werden die Athleten nach Geschlecht getrennt. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf eine Trennung der Geschlechter verzichtet werden.
3. **Alter**
Bei einer genügend grossen Meldezahl können die offiziellen Alterskategorien angewendet werden: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 und älter**. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf die Einteilung in Alterskategorien verzichtet werden.



Die homogenen Leistungsgruppen sollen wenn immer möglich mindestens 3 und maximal 8 Athleten umfassen. Der Leistungsunterschied innerhalb der Final-Gruppe soll im Regelfall nicht mehr als 15% betragen. Der Sport Official⁴ hat dabei die Möglichkeit, die Einteilungskriterien flexibel anzuwenden, wenn dadurch leistungsgerechtere Kategorien gebildet werden können. Je nach Grösse des Teilnehmerfeldes, der Organisation eines Wettkampfs und im Sinne von homogenen Leistungsgruppen kann auf einzelne Einteilungskriterien, namentlich Kriterium 2 (Geschlecht) und 3 (Alter), verzichtet werden. Eine diesbezügliche Entscheidung liegt beim Sport Official.

5.3 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz

Die Athleten sind gefordert, sich in ihrer Aktivität zu verbessern. Steigerungen in der Leistung zwischen Vorrunde (oder Meldeleistung) und Final sind erwünscht.

Die Athleten sind jedoch verpflichtet, bereits in der Divisioning-Runde ihre bestmögliche Leistung zu zeigen. Nur so können sie in den ihrer wahren Leistung und entsprechend richtigen Final eingeteilt werden. Die Leistungssteigerung ist zwar erwünscht und möglich, doch darf sie nicht mehr als folgende Werte betragen:

- 15% in allen Tischtennis-Disziplinen
- 20% in allen Low Level Ability Disziplinen

Ist die Leistungszunahme grösser, widerspricht dies der üblicherweise möglichen sportlichen Leistungssteigerung, das heisst der Athlet wurde der falschen Kategorie zugeteilt. Wird die maximale Leistungstoleranz überschritten, wird der Athlet disqualifiziert (Maximum Effort Rule).

In der Verantwortung stehen der Athlet selber und sein Coach. Sie sind dafür zuständig, dass sowohl bei der Anmeldung wie auch in der Vorrunde realistische Leistungen erfasst werden.

Materielle Hilfen, Sportutensilien oder allfällige Begleitperson von Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung müssen in der Divisioning-Runde wie im Final gleichermassen eingesetzt und genutzt werden, so dass der ganze Wettkampf unter den gleichen Bedingungen absolviert wird (vgl. Article 1, SOI).

5.4 Die Verantwortung des Coaches

Ist ein Athlet nach Einschätzung seines Coaches in einer nicht seinem potentiellen Leistungsvermögen entsprechenden Final-Serie eingeteilt, liegt es in der Verantwortung des Coaches, die Fehleinteilung der Jury zu melden. Er hat dies mittels eines „Performance Improvement Form“ zu tun, das im Wettkampfbüro erhältlich ist.

Liegt ein entsprechendes Formular nicht auf, hat der Coach die Fehleinteilung bei der Bekanntgabe der Final-Einteilung dem Sport Official (also dem Wettkampfverantwortlichen) sofort zu melden.

⁴ Der Sport Official ist technischer Leiter eines Anlasses, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.



6 Unified Sport

Special Olympics bietet in vielen Sportarten „Unified Sport“ an – die Idee: Athleten mit und ohne geistiger Beeinträchtigung nehmen gemeinsam als Team teil. Im Idealfall haben die Sportler mit und ohne Beeinträchtigung ähnliche Fähigkeiten und sind gleich alt.

SOSWI kann folgende Unified-Disziplinen für je einen Athleten und einen Partner anbieten:

- Unified Doppel
- Unified gemischtes Doppel

7 Reglement und Umsetzung

Die Verantwortung des Reglements liegt beim Technical Coordinator Tischtennis⁵, in Absprache mit dem Sport Director von Special Olympics Switzerland.

Die Umsetzung des Reglements an einem Meeting obliegt dem jeweiligen Sport Official, dem technischen Leiter.

Bei Abweichungen im Reglement in den verschiedenen Sprachen gilt die französische Version.

SOSWI wird die Reglemente im Bedarfsfalle veränderten Gegebenheiten anpassen und auf allfällige Entwicklungen reagieren. Es besteht die Möglichkeit, Vorschläge für Regeländerungen einzureichen. In diesem Fall sollen diese per Email an folgende Adresse geschickt werden: sport@specialolympics.ch.

⁵ Der Technical Coordinator ist der Sportartenverantwortliche, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.