

Spielordnung der FVTT e.V.

(SpO)

vom 09.06.2026

Soweit nachfolgend die männliche Form benannt ist, gilt diese gleichermaßen für alle Geschlechter.

Zitierweise: § x Abs. x Ziffer x.x

- § 1 Allgemeines**
- § 2 Spielberechtigung**
- § 3 Durchführung von Rundenspielen**
- § 4 Aufstellung der Mannschaften**
- § 5 Spielsysteme und Klasseneinteilungen**
- § 6 Pokalmeisterschaft**
- § 7 Ranglistenturniere**
- § 8 Repräsentativspiele**
- § 9 Schlussbestimmungen**

§ 1 - Allgemeines

1. Grundsatz

Betriebssport ist Teil des Breiten-, Freizeit- und Gesundheitssports. Dabei geht es sowohl um sportliche Aspekte wie um die Pflege der sozialen Kontakte zur Verbesserung der Betriebsatmosphäre, um so auch ggf. Beeinträchtigungen des Arbeitsalltags zu kompensieren. Im Vordergrund steht insoweit nicht die sportliche Höchstleistung, sondern das sportliche und gesellschaftliche Miteinander. Diese (andere) Ausprägung findet sich in der Spielordnung mit teilweise gegenüber dem Leistungssport abweichenden Regelungen wieder.

Die Spielordnung regelt die Durchführung des Spielbetriebes. Sie ist bindend für alle Mitglieder der FVTT. Fairness und partnerschaftlicher Umgang bilden die Grundlage.

Gleichstellung der Geschlechter. Sämtliche Bestimmungen und Funktionsbezeichnungen dieser Spielordnung gelten -unbesehen der Formulierung- in gleicher Weise für alle Geschlechter.

2. Spielausschuss

2.1 Die Leitung und Abwicklung des Spielbetriebes obliegt dem Spielausschuss. Ihm gehören neben dem Sportwart der FVTT mindestens 8 von der Mitgliederversammlung zu wählende Angehörige von Mitgliedern der FVTT an. Der Sportwart ist Vorsitzender des Spielausschusses. Er wird von einem Angehörigen des Vorstandes oder einem beauftragten Mitglied des Spielausschusses vertreten.

Mitglieder des Spielausschusses sind insbesondere:

Sportwart/In

Staffelleiter/Innen

Verantwortliche/r für Pokalmeisterschaften

Verantwortliche/r für Seniorenspiele

Verantwortliche/r für Meldewesen

Verantwortliche/r für Proteste und Einsprüche

2.2 Zu den regelmäßigen Aufgaben des Spielausschusses gehören insbesondere

- das Meldewesen (vorrangig §§ 2 und 4 SpO)
- die Staffelleitung (vorrangig §§ 3 und 4 SpO)
- die Kontrolle der Einhaltung der Ersatzspielerregelungen (§ 4 SpO)
- die Durchführung der Pokalrunden und Turniere (§§ 5, 6 und 7 SpO)

Die Aufgaben werden in der Regel von Einzelpersonen verrichtet, welche die laufenden notwendigen Entscheidungen zur Abwicklung des Spielbetriebes jeweils allein treffen.

2.3 Sofern eine BSG mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist, ruft sie den Spielausschuss an. Dieser trifft im genannten Aufgabenfeld die Entscheidung. Das Entscheidungsgremium besteht aus mindestens 5 Mitgliedern des Spielausschusses. Hierzu sollen - insbesondere in Zweifelsfällen - die Beteiligten persönlich angehört werden.

Das Verfahren für Einsprüche gegen die Entscheidung des Spelausschusses ist in § 3 der Rechtsordnung geregelt.

2.4 Der Spelausschuss gibt sich zur Durchführung der Aufgaben eine Geschäftsordnung (siehe Anlage), die den Mitgliedern bekannt zu machen ist.

3. Die Abwicklung des Spielbetriebs erfolgt über die Internet-Plattform <http://fvtt.tischtennis-live.de/> (nachfolgend „TT-Live“ genannt). Ab Saison 2017/2018 wird die (LivePZ=LivePunktzahl) eingeführt und für die Reihenfolge innerhalb einer Mannschaft als Kriterium manifestiert.

4. Regelwerk

4.1 Für den Spielbetrieb gelten die „Internationalen Tischtennisregeln A“ und die Nummern 2.1.3, 2.4.1, 2.4.5, 4.2.2 und 4.2.4 der „Internationalen Tischtennisregeln B“ mit Ausnahme der besonderen Regelungen der FVTT. Diese sind Bestandteil der Spielordnung und als Anhang beigefügt.

4.2 In begründeten Ausnahmefällen kann der Spelausschuss abweichende Regelungen festlegen. Diese sind den Mitgliedern unverzüglich bekannt zu geben.

5. Die Spielzeit beginnt am 1.August des Jahres und endet am 31.Juli des folgenden Jahres.

§ 2 – Spielberechtigung

1. Allgemeines

- Entsprechend den nachfolgenden Regelungen sind alle Personen ab Vollendung ihres 16. Lebensjahres spielberechtigt.
- Kinder/Jugendliche unter 16 Jahren können als passive Mitglieder („Gastspieler“) aufgenommen werden, wenn ein enges Familienmitglied selbst Mitglied der BSG ist (Aufsichtsfunktion).

1.1 Die An- und Abmeldung von Spielern erfolgt gemäß den Bestimmungen von TT-Live.

- Für Neuanmeldungen ist zusätzlich die Einreichung des Formulars „Zugangsmeldung“ erforderlich; dies gilt auch für Passivmitglieder.
- Namens- oder Statusänderungen sind mittels des Formulars „Änderungsmeldung“ zu beantragen.
- Abmeldungen erfordern keine weiteren Schritte (sie werden ggf. erst nach Rechnungslegung wirksam).

Die Gültigkeit der Spielberechtigungen tritt erst nach Genehmigung durch das Meldewesen in Kraft.

- 1.2 Jede spielberechtigte Person muss durch Vorlage eines amtlichen Dokumentes mit Passbild identifizierbar sein. Es obliegt der Verantwortung des Spielers sicherzustellen, dass er bei allen Teilnahmen an Sportveranstaltungen der FVTT eindeutig identifizierbar ist.
 - 1.3 Die Spielberechtigung bzw. der Spielerstatus wird in der Mitgliederverwaltung durch die Hinzufügung von zwei weiteren Stellen zur bestehenden 6-stelligen Mitgliedsnummer (siehe tabellarische Zusammenfassung am Ende von §2) gekennzeichnet.
2. „Normalspieler“ (Betriebsangehörige Spieler)
 - 2.1 Spielberechtigt sind Personen, die in einem hauptberuflichen Beschäftigungs-/ Ausbildungsverhältnis zu dem Arbeitgeber stehen, dessen Betriebssportgruppe (BSG) Mitglied der FVTT ist. Personen in dualen Studiengängen stehen den Beschäftigten zur Berufsausbildung gleich.
 - 2.2 Gleiches gilt für die Betriebsinhaber bei Bestehen einer BSG sowie die Mitglieder der Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg.
 - 2.3 Rentner, Pensionäre, Arbeitslose und Studenten behalten, bei Verbleib in der BSG bzw. der Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg, die Spielberechtigung.

Aktiv gemeldete Spieler erhalten den Status „10“, passiv gemeldete Spieler erhalten den Spielerstatus „98“. Gehören die aktiven Spieler zugleich einem Verein des DTTB als aktive Mitglieder an, erhalten Sie den Spielerstatus „30“.
3. „Gastspieler“ (nicht betriebsangehörige Spieler)
 - 3.1 Alle nicht in Absatz 2 („Normalspieler“) genannten Personen sind als „Gastspieler“ unter den nachstehenden Bedingungen spielberechtigt.

Sofern nachfolgend nicht anderes geregelt ist, erhalten die aktiven Spieler den Status „20“ und die passiv gemeldeten Spieler den Status „99“.
 - 3.2 Ist der „Gastspieler“ in einem Betrieb beschäftigt, der eine eigene BSG bzw. Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg hat, bedarf er deren schriftlicher Freigabe, um als Gastspieler in einer anderen BSG bzw. Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg teilnehmen zu können. Auf Anforderung des Spielausschusses ist die Verweigerung einer Freigabe schriftlich zu begründen. Die verweigte Freigabe kann durch den Spielausschuss ersetzt werden. Die Spieler erhalten den Status „21“.
 - 3.3 Personen, die nach Absatz 3.1 spielberechtigt sind („Gastspieler“), dürfen einem Verein des DTTB oder der „wilden Liga Brandenburgs“ (Vereine, Spielgemeinschaften oder sonstiges, die ausschließlich auf Kreisebene spielen) als aktiv Sporttreibende angehören, wenn sie dort einen aktuellen QTTR-Wert bzw. QLivePZ beim Berliner Tisch-Tennis Verband e.V., je nachdem, wo der aktive Einsatz ist (dieser kann durchaus deutlich unterschiedlich zur LivePZ der FVTT sein), bis einschließlich max. 1850 haben. Diese Spielberechtigung muss beantragt und zum 01.07. bzw. 01.01. ohne Aufforderung durch Mitteilung, in welcher DTTB-Mannschaft gespielt wird, nachgewiesen werden. Die Person wird mit Status „33“ gekennzeichnet. Erfolgt keine Mitteilung, kann der Spielausschuss die Sondergenehmigung jederzeit, auch rückwirkend zum Nachweisterrmin, mit allen Konsequenzen entziehen.
 - 3.4 Treten aktive „Gastspieler“ mit Status „20/21“ in einen Verein des DTTB bzw. der „wilden Liga Brandenburgs“ ein, erhalten sie ebenfalls den Status „33“.

- 3.5 Waren vereinsangehörige Spieler zuvor in ihrer BSG bzw. ihrer Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg ununterbrochen länger als 5 Jahre als aktiver Spieler mit Status „20/21/33“ eingesetzt, erhalten sie auf Antrag den Status „32“. Dabei gilt die 5-Jahresfrist für Spieler mit einem QTTR bzw. einer QLivePZ per Quartaltstichtag über 1700; sie verkürzt sich für Spieler mit einem QTTR bzw. einer QLivePZ zwischen 1200 und 1700 auf 3 Jahre sowie für Spieler mit einem QTTR bzw. einer QLivePZ unter 1200 auf 1 Jahr.

Hinweis/Erläuterung:

„Aktiv“ bedeutet hierbei mindestens 4 aktive Teilnahmen an Rundenspielen pro Saison.

- 3.6 Steigt bei Spielern mit Status „32“ oder „33“ der QTTR-Wert bzw. die QLivePZ beim Berliner Tisch-Tennis Verband e.V. innerhalb der Saison über 1850, erlischt die Spielberechtigung mit sofortiger Wirkung. Sinkt sie später wieder unter diesen Wert, muss die Spielberechtigung erneut beantragt werden.

4. Besondere Regelungen

- 4.1 Nachmeldung: Während der laufenden Spielzeit ist die Nachmeldung von Spielern nur zulässig, wenn es sich um bisher nicht gemeldete Spieler handelt.

4.2 Arbeitgeberwechsel

- 4.2.1 Spieler, die den Arbeitgeber wechseln, behalten ihre Spielberechtigung/ihren Status für die BSG bis zum Ende der laufenden Spielzeit. Dies gilt auch, wenn der neue Arbeitgeber über eine eigene BSG verfügt; eine Freigabeerklärung ist hierfür nicht notwendig. Der Statuswechsel erfolgt mit Beginn der neuen Spielzeit. Abweichend von Absatz 4.3 ist ein nahtloser Wechsel mit Beginn der neuen Spielzeit möglich.

- 4.2.2 Wechseln DTTB-Vereinsangehörige „Normalspieler“ den Arbeitgeber, ändert sich die Spielberechtigung auf den Status „33“. Verbleiben die Spieler in der BSG (nunmehr „Gastspieler“), können sie auf Antrag nach länger als 3 Jahren ununterbrochener aktiver Spielzeit in derselben BSG oder Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg eine Ausnahmegenehmigung für die Spielberechtigung nach ihrem Ausscheiden aus dem Betrieb erhalten. Diese Spieler erhalten den Spielstatus „31“.

4.3 BSG-Wechsel

Spieler einer BSG bzw. Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg, die aus dem Spielbetrieb der FVTT ausscheiden bzw. ausgeschieden sind, können für eine andere BSG bzw. Tischtennisabteilung der BSG Berlin-Brandenburg erst nach Ablauf eines Jahres eine erneute Spielberechtigung erhalten.

Die Jahresfrist gilt nicht für Personen, die das 65. Lebensjahr vollendet haben und für Personen, die eine Altersrente bzw. beamtenrechtliche Ruhestandsbezüge (Pensionen) erhalten. Im Rahmen des Antrages auf Spielberechtigung für die neue BSG ist dem Spielausschuss, Bereich Meldewesen, ein entsprechender Nachweis vorzulegen. Sie erhalten ihre Spielberechtigung bereits zu Beginn der nächsten Spielzeit.

4.4 Abmeldung DTTB oder ähnliches

Personen, die als aktiv Sporttreibende (Status „30/31/32/33“) eines Vereins des DTTB abgemeldet worden sind, behalten bis zum Ende der Spielzeit ihren Status. Eine geänderte Spielberechtigung wird erst für die auf die Abmeldung folgende Spielzeit erteilt. Dies gilt auch für die Pokal- und Turnierwettbewerbe.

4.5 Besondere Einzelfälle

Auf Antrag eines Mitgliedes kann der Vorstand in besonderen Einzelfällen, abweichend von den geltenden Bestimmungen, nach Anhörung des Spielausschusses eine Spielberechtigung erteilen. Diese kann in begründeten Fällen auch wieder entzogen werden. Die Spieler erhalten den Spielerstatus „22“ (Nichtvereinsspieler) bzw. „33“ (Vereinsspieler).

Status	Erweiterung Mitglieds-Nr.	Erläuterung
NS	10	Mitarbeiter eines Betriebes mit eigener BSG ohne aktive Mitgliedschaft in einem Verein des DTTB (§ 2 Abs. 1 SpO).
ES	11	Ehegatten von Mitarbeitern (§ 2 Abs. 2 Ziffer 2.1 SpO)
KS	12	Kinder von Mitarbeitern (§ 2 Abs. 2 Ziffer 2.2 SpO)
GS	20	Rentner/Pensionäre, Arbeitslose, Selbständige/Freiberufler und Studenten sowie Spieler, die nicht einem Betrieb mit eigener BSG angehören ohne aktive Mitgliedschaft in einem Verein des DTTB (§ 2 Abs. 2 Ziffer 2.3 SpO).
GS	21	Spieler aus Betrieben mit eigener BSG, die Freigaben erhalten haben (§ 2 Abs. 2 Ziffer 2.4 SpO)
GS/VG	22	Spieler mit Sondergenehmigung (§ 2 Abs. 4 Ziffer 4.5 SpO)
VS	30	Mitarbeiter eines Betriebes mit eigener BSG mit aktiver Mitgliedschaft in einem Verein des DTTB (§ 2 Abs. 2 SpO)
VG	31	Spieler, welche aus dem Betrieb ausgeschieden sind, aber länger als 3 Jahre aktiv für diesen Betrieb gespielt haben (§ 2 Abs. 4 Ziffer 4.2.2 SpO)
VG	32	Gastspieler gemäß §2 Abs.3. Ziffer 3.2. SPO
VG	33	Gastspieler, die aktive Mitglieder in einem Verein des DTTB sind (§ 2 Abs. 3 Ziffer 3.5 SpO)
PN	98	Betriebsangehöriges Passivmitglied (§ 2 Abs. 2 SpO)
PG	99	Betriebsfremdes Passivmitglied (§ 2 Abs. 3 SpO)

§ 3 - Durchführung von Rundenspielen

1. Generelles

- 1.1 Von der FVTT werden in jeder Spielzeit Mannschaftsmeisterschaften in Form von Rundenspielen durchgeführt.
- 1.2 Hierzu haben die Vereine die teilnehmenden Mannschaften beim Spielausschuss anzumelden und über TT-Live zu beantragen.
- 1.3 Der Spielausschuss stellt vor Beginn jeder Spielzeit über TT-Live einen Spielplan auf, in dem die Spielwochen, die spielfreien Wochen sowie die Pokalwochen und das Heimrecht festgelegt werden.

2. Mannschaftsleiter, Spieltag

Jede an den Rundenspielen teilnehmende Mannschaft hat bis zum vom Sportwart festgelegten Meldeschluss einen Mannschaftsleiter und einen Vertreter sowie für ihre Heimspiele einen Werktag (Montag - Freitag) als Spieltag mit Uhrzeit des Beginns zu benennen, frühestens ab 17.30 Uhr. Der festgelegte Spieltag und die Uhrzeit sind für die Spielzeit bindend soweit keine abweichende Vereinbarung getroffen wurde (§ 3 Abs. 3 und 4 beachten).

3. Abweichender Spieltermin

- 3.1 Im beiderseitigen Einvernehmen kann
 - a) ein früherer oder späterer Uhrzeit-Beginn des Spiels vereinbart werden;
 - b) eine Änderung des Spieltages innerhalb der Spielwoche vorgenommen werden;
 - c) das Rundenspiel vorverlegt oder in der folgenden spielfreien Woche ausgetragen werden.
- 3.2 Darüber hinaus gehende Abweichungen sind nur in begründeten Ausnahmefällen möglich soweit hierdurch andere Mannschaften nicht benachteiligt werden.

4. Terminabstimmung

- 4.1 Bei einem von dem festgelegten Spieltag abweichenden Termin (einschließlich Uhrzeit) muss die Spielvereinbarung spätestens 8 Tage vor dem gewünschten Termin erfolgen; bei nach hinten verschobenen Terminen spätestens 8 Tage vor dem ursprünglichen Termin.
- 4.2 Bei den Senioren muss der monatliche Spieltag mit zwei Terminvorschlägen des Gastgebers im Vormonat mindestens 8 Tage vor dem ersten Spieltermin vorgeschlagen werden. Der Gast muss innerhalb von 5 Tagen einen Termin bestätigen. Mindestens einer der Terminvorschläge muss in einer spielfreien Woche liegen. Ferien, Brückentage und Feiertage sind nur bei beiderseitiger Zustimmung erlaubt.
- 4.3 Sobald eine Verlegung des Spieltermins (Herren, Damen und Senioren) vereinbart wurde, ist dieser zeitgleich in TT-Live von der Heimmannschaft über den Button „Spielverlegung beantragen“ zu melden und vom Staffelleiter zu bestätigen.

5. Durchführung des Rundenspiels

- 5.1 Eine Mannschaft ist angetreten, wenn ihre Aufstellung in den Spielbericht eingetragen worden ist. Voraussetzung hierfür ist, dass mindestens so viele Spieler anwesend sind,

SpO FVTT e.V. vom 09.06.2026

um mindestens noch ein Unentschieden erzielen zu können. Hierzu ist die Mannschaftskarte oder ein entsprechender Ausdruck aus TT-Live vorzulegen.

- 5.2 Die Spiele sind in der für das betreffende Spielsystem festgelegten Reihenfolge ausgetragen. Die Doppel sind vor Beginn des Spiels aufzustellen.

Die Mannschaften dürfen jedoch vor Beginn des Rundenspiels Abweichungen vereinbaren. Diese sind im Spielbericht zu vermerken.

- 5.3 Jedes Rundenspiel hat zur vereinbarten Zeit zu beginnen.

- 5.4 Jeder Spieler muss spätestens bei Aufruf seines Spiels spielbereit sein. Andernfalls geht das Spiel kampflos an die gegnerische Mannschaft. Sind beide Personen nicht spielbereit, so wird der Punkt nicht gewertet.

- 5.5 Besitzt eine BSG mindestens zwei oder mehr bespielbare Tische, so muss das Spiel mindestens an zwei Tischen ausgetragen werden.

- 5.6 Sollte der Spielraum nicht für das Heimspiel zur Verfügung stehen, so muss beim Gegner gespielt werden.

6. Nichtantritt einer Mannschaft

- 6.1 Abgesehen von den Regelungen in § 3 Abs. 5 Ziffer 5.1 ist eine Mannschaft nicht angetreten, wenn sie ohne rechtzeitige Benachrichtigung des Gegners einem vereinbarten oder angesetzten Spiel fernbleibt oder später als 30 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn erscheint. Rechtzeitig ist eine Benachrichtigung nur, wenn sie den Gegner spätestens 2 Werktage (Mo – Fr) vor dem vereinbarten oder angesetzten Spieltag erreicht.

- 6.2 Tritt eine Mannschaft ohne eine rechtzeitige Benachrichtigung nicht an, so muss sie dem Gegner die Fahrtkosten in der für öffentliche Verkehrsmittel aufzuwendenden Höhe erstatten.

- 6.3 Der Spielausschuss kann ein Spiel, zu dem eine Mannschaft aus betrieblichen Gründen oder aus Gründen höherer Gewalt nachweislich nicht antreten konnte oder für das eine Regelung nach § 3 Abs. 3 nicht möglich ist, neu ansetzen.

7. Besondere Regelungen bei Nichtantritt einer Mannschaft

- 7.1 Eine Mannschaft darf pro Halbserie nicht mehr als ein Rundenspiel, bei Senioren nicht mehr als zweimal in der gesamten Spielzeit, kampflos abgeben. Sie wird sonst gestrichen und muss absteigen. Die von ihr ausgetragenen Spiele werden für ungültig erklärt. Gleiches gilt für zurückgezogene Mannschaften.

- 7.2 Spieler von gestrichenen oder zurückgezogenen Mannschaften können ihre Spielberechtigung während der laufenden Spielzeit wiedererhalten, in dem sie auf der Meldekarte einer höheren Mannschaft angemeldet werden und die Änderung in TT-Live vollzogen wird.

8. Spielbericht

- 8.1 Über jedes Rundenspiel ist von der Heimmannschaft ein Spielbericht unter Verwendung der von der FVTT vorgegebenen Formulare oder in TT-Live zu erstellen.

- Der Spielbericht muss von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden, um die Richtigkeit der Mannschaftsaufstellung und die Ergebnisse zu bestätigen. Eine Durchschrift erhält die Gastmannschaft.
 - Original und weitere Durchschrift des Spielberichts sind aufzubewahren, damit sie im Falle eines Protestes bzw. auf Anforderung dem Spelausschuss (bzw. einem Mitglied des Spelausschusses, wie z.B. dem Staffelleiter) vorgelegt werden können.
- 8.2 Der Spielbericht/die Ergebnisse sind innerhalb von 3 Tagen nach dem Rundenspiel in TT-Live einzugeben. Ebenso ist die Bestätigung des Gastes umgehend vorzunehmen, so dass spätestens nach 6 Tagen ein vollständiger Spielbericht vorliegt. Dies gilt auch bei Spielen, die als kampflos gewonnen/verloren gemeldet werden. Ebenso ist ggf. ein Protest sofort im Spielbericht zu vermerken (zumindest in Kurzform).
- 8.3 Spiele, deren Spielberichte/deren Ergebnisse nicht termingerecht in TT-Live eingegeben wurden, werden eine Woche nach einmaligem Hinweis mit höchster Punktzahl gegen den Gastgeber gewertet. Nach dem dritten Mal innerhalb einer Spielzeit wird die Mannschaft gestrichen. Gleiches gilt für den Gast mit der Bestätigung.
- 8.4 Proteste sind schriftlich beim Spelausschuss einzureichen und müssen eine ausführliche Begründung enthalten. Proteste, die später als 10 Tage nach Erfassung in TT-Live eingehen, werden nicht berücksichtigt; die in TT-Live erfasste Spielwertung bleibt bestehen.
- Über den Protest muss der Spelausschuss zeitnah entscheiden, um sicher zu stellen, dass spätestens nach 4 Wochen nach dem Spieltermin das abschließende Spielergebnis festliegt. Eine Spielumwertung ist danach nicht mehr möglich.

§ 4 - Aufstellung der Mannschaften

1. Generelles

- 1.1 Vor Beginn der Spielzeit sind die Mannschaften dem Spelausschuss über TT-Live namentlich mitzuteilen.

Die Reihenfolge innerhalb einer Mannschaft ist entsprechend der Spielstärke ihrer Spieler aufzustellen. Als Kriterium der Spielstärke gilt die LivePZ (=LivePunktZahl aus TT-Live). Stichtag für die Mannschaftsaufstellung der folgenden Spielzeit ist der 11.05. des Jahres. Für die Entscheidung, ob Spieler A vor Spieler B gemeldet werden muss, ist der Unterschied der LivePZ beider Spieler ausschlaggebend. Bei einer Differenz von bis einschließlich 35 LivePZ-Punkten zwischen zwei Spielern, kann die BSG die Reihenfolge dieser Spieler frei wählen. Ist die Differenz größer als 35 LivePZ-Punkte, so muss der Spieler mit der größeren LivePZ in der Mannschaftsmeldung vor dem Spieler mit der geringeren LivePZ gemeldet werden. Dies gilt sinngemäß auch beim Zugang neuer Spieler.

- 1.2 Wird festgestellt, dass eine Mannschaftsaufstellung nicht der Spielstärke entspricht, hat der Spelausschuss das Recht, die Aufstellung zu korrigieren.

Erkennt eine Mannschaft, dass sie nicht in der Reihenfolge der Spielstärke aufgestellt ist, muss sie eine Änderung der Aufstellung über TT-Live beantragen. Hierüber entscheidet der Spelausschuss.

- 1.3 Jeder Spieler ist in jedem Mannschaftswettbewerb nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Es darf nur in der gemeldeten und genehmigten Reihenfolge gespielt werden. Ausnahme „Schwedisches Liga –System“.

2. Einsatz von Stamm- bzw. Ersatzspielern

2.1 Stammspieler sind die auf der Meldekarte und in TT-Live aufgeführten Personen. Fallen diese aus, können Angehörige der unteren Mannschaften (s.§4, Abs.2, Ziff. 2.2 der SpO) als Ersatzspieler eingesetzt werden.

2.2 In den Doppeln können andere Stammspieler als in den Einzeln teilnehmen, vorausgesetzt, dass auch alle notwendigen (bis zum 6.,7.,9, bzw.10. Spiel, je nach Spielsystem) Einzel durch Stammspieler gespielt werden. Spiele von anwesenden, in der Aufstellung erfassten Stammspielern, die aus welchem Grund auch immer nicht spielen, gelten als gespielt und werden im Spielbericht als „Aufgabe“ erfasst. **Kampflose Spiele gelten als nicht gespielt. Somit reduziert sich auch die Anzahl der möglichen, zu spielenden, Doppel.**

Soweit Ersatzspieler nicht im Einzel mitwirken, dürfen sie auch nicht im Doppel eingesetzt werden.

Als Stammspieler gelten alle in der Aufstellung (genehmigte Aufstellung in TT-Live) der entsprechenden Mannschaft erfassten Spieler.

Als Ersatzspieler gelten Spieler aus unteren Mannschaften.

Ersatzspieler müssen entsprechend ihrer LivePZ aufgestellt und in die Mannschaft integriert werden.

Grundlage ist die jeweilige LivePZ vom 11.05. jeden Jahres (s. §4, Abs. 1.1 der SpO).

Die LivePZ des Ersatzspielers sowie der Spieler über-und ggfs. unterhalb des Ersatzes müssen im Spielprotokoll vermerkt werden.

2.3 Spieler haben für die restliche Spielzeit ihre Spielberechtigung verloren, wenn sie in der Hin- oder Rückrunde jeweils mehr als zweimal als Ersatzspieler in höheren Mannschaften eingesetzt wurden. Spieler, die zum 3. Mal als Ersatzspieler eingesetzt werden, dürfen nicht am gleichen Tag als Stammspieler für ihre Mannschaft spielen.

2.4 Spieler der Seniorenmannschaft haben für die restliche Spielzeit ihre Spielberechtigung verloren, wenn sie in der Spielzeit mehr als zweimal als Ersatzspieler in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Spieler, die zum 3. Mal als Ersatzspieler eingesetzt werden, dürfen nicht am gleichen Tag als Stammspieler für ihre Mannschaft spielen.

2.5 Die verlorene Spielberechtigung kann nur für eine höhere Mannschaft neu beantragt werden. Die Änderung ist mindestens 4 Tage vor Spieleinsatz über TT-Live zu beantragen und erst nach der Genehmigung durch den Spelausschuss gültig.

3. Kampflös-Wertung

3.1 Kann eine Mannschaft in einem Rundenspiel ggf. auch unter Einsatz von Ersatzspielern nicht vollzählig antreten, müssen die dadurch nicht durchzuführenden Einzel- und Doppelspiele kampflos abgegeben werden.

3.2 Der Mannschaft steht es frei, nicht aufzurücken. Rückt die Mannschaft nicht auf, muss auf dem Spielbericht der nicht angetretene Spieler namentlich eingetragen sein. Leerfelder dürfen beim Einsatz von nur 4 Spielern nur an den Positionen 5 und 6 bzw. beim Einsatz von nur 5 Spielern nur an der Position 6 entstehen; bei den Senioren gilt dies sinngemäß für die Positionen 3 und 4, bei den Damen für die Position 3.

3.3 Spieler, die im Spielbericht aufgeführt sind und 2-mal in einer Spielzeit nicht angetreten sind, werden von der Meldekarte und in TT-Live gestrichen.

4. Besondere Regelungen

- 4.1.1 Nachgemeldete Personen (§ 2 Abs. 5 Ziffer 5.1) müssen nach ihrer Spielstärke (LivePZ=LivePunktZahl aus TT-Live) in eine Mannschaft eingestuft werden. In diesem Fall können die nachfolgenden Spieler entsprechend ihrer Spielstärke in die nächsttiefere Mannschaft aufgenommen werden.
- 4.1.2 Wird ein Spieler erstmalig im TT-Live aufgenommen, erhält er grundsätzlich gemäß seiner Ligazugehörigkeit eine „Basis-LivePZ“ der Liga.
- 4.1.3 In begründeten Ausnahmefällen darf der Spielausschuss die LivePZ eines Spielers jederzeit korrigieren.
- 4.2 Damen dürfen nur in Herrenmannschaften eingesetzt werden, wenn sie nicht für eine Damenmannschaft gemeldet sind.
- 4.3 Herren sind in Damenmannschaften nicht spielberechtigt.
- 4.4 Pro Mannschaft dürfen zwar mehrere Spieler mit Status VG/33 gemeldet, aber im Rundenspiel nur einer eingesetzt werden. Auch hier entscheidet die LivePZ über die Position innerhalb der Mannschaftsreihenfolge.

5. Besondere Regelverstöße

- 5.1 Verstößt eine Mannschaft gegen die Regelungen des § 3 Abs. 5 oder der vorstehenden Regelungen in § 4 Abs. 1 bis 4 wird das gesamte Rundenspiel mit der höchsten Punktzahl gegen diese Mannschaft gewertet.
- 5.2 Verstößt ein Spieler gegen die Nummern 2.1.3, 2.4.5, 4.2.2 und 4.2.4 der internationalen Tischtennisregeln B oder die besonderen Regelungen für die FVTT werden seine Spiele gegen ihn gewertet.

§ 5 - Spielsysteme / Klasseneinteilungen

1. Spielsystem

- 1.1 Die Rundenspiele werden nach folgenden Spielsystemen für Mannschaftswettkämpfe durchgeführt:
 - Damen Schwedisches Liga-System für Dreier-Mannschaften,
Doppel nach dem 4. Einzel
 - Herren Betriebssportsystem (siehe § 5 Abs. 2)
 - Senioren Dietze-Paarkreuz-System für Vierer-Mannschaften
- 1.2 Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Punkt gewertet. Die Rundenspiele sind abzubrechen:
 - bei den Damen nach dem 6. Gewinnpunkt,
 - bei den Herren nach dem 10. Gewinnpunkt,
 - bei den Senioren nach dem 7. Gewinnpunkt.

2. Erläuterung des Betriebssportsystems

- 2.1 Eine Mannschaft besteht aus 6 Einzelspielern. Grundsätzlich sind 12 Einzel und 6 Doppel auszutragen.

2.2 In den Doppeln können auch andere Stamm-Spieler als in den Einzeln eingesetzt werden.

2.3 In jedem Spiel entscheidet der Gewinn von drei Sätzen.

2.4 Die Heimmannschaft wird mit A, die Gastmannschaft mit B bezeichnet.

2.5 Die drei Doppelpaare sind vor Spielbeginn zu benennen.

2.6 Jedes Doppel muss seine beiden Spiele in derselben Aufstellung bestreiten.

2.7 Die Spiele werden in folgender Reihenfolge gespielt:

Doppel A1 gegen Doppel B2	→ Einzel A1 gegen Einzel B1
Doppel A2 gegen Doppel B1	Einzel A2 gegen Einzel B2
Doppel A3 gegen Doppel B3	Einzel A3 gegen Einzel B3
Einzel A1 gegen Einzel B2	Einzel A4 gegen Einzel B4
Einzel A2 gegen Einzel B1	Einzel A5 gegen Einzel B5
Einzel A3 gegen Einzel B4	Einzel A6 gegen Einzel B6
Einzel A4 gegen Einzel B3	Doppel A1 gegen Doppel B1
Einzel A5 gegen Einzel B6	Doppel A2 gegen Doppel B3
Einzel A6 gegen Einzel B5	Doppel A3 gegen Doppel B2

3. Klasseneinteilung

3.1 Für die Rundenspiele werden eingeteilt:

a) die Damenmannschaften in 1. und 2. Klasse

b) die Herrenmannschaften in

- 1. Liga / 1 Staffel
- 2. Liga / 2 Staffeln A + B
- ab der 1. Klasse / 4 Staffeln A – D

c) die Seniorenmannschaften in

- 1. Klasse / 1 Staffel
- 2. Klasse / 2 Staffeln A + B
- ab der 3. Klasse / 4 Staffeln A - D

3.2 In den einzelnen Klassen wird möglichst jede Staffel mit 8, bei den Senioren möglichst mit 10 Mannschaften besetzt.

Abweichungen hiervon können bei entsprechenden Mannschaftsmeldungen durch den Spelausschuss beschlossen werden.

3.3 Für Seniorenmannschaften sind Spieler ab dem vollendeten 45. Lebensjahr spielberechtigt.

3.4 In jeder Staffel dürfen höchstens zwei Mannschaften eines Mitglieds vertreten sein. Eine Ersatzstellung durch die untere Mannschaft ist in diesem Fall nicht zulässig. Beide Mannschaften müssen jeweils das erste Spiel (Hin + Rück) der Serie gegeneinander austragen.

3.5 Erstmals gemeldete Mannschaften werden, entsprechend ihrer Spielstärke, unter Berücksichtigung freier Plätze in die Klassen und Staffeln eingeordnet, jedoch müssen die 1. und 2. Liga der Herren und die 1. Klasse der Damen und Senioren erspielt werden.

⇒ Bei den Senioren steigen die Mannschaften auf Platz 9 und 10 ab.

7.2 Der Spielausschuss kann unter sportlichen Gesichtspunkten abweichende Auf- bzw. Abstiegsregelungen treffen.

§ 6 - Pokalmeisterschaft

1. Generelles

- 1.1 Neben den Rundenspielen (§ 5) veranstaltet die FVTT für Mannschaften Pokalmeisterschaften. Für Damen und Herren wird je ein Wanderpokal ausgespielt. Der Sieger des Pokals ist „Berliner Firmenpokalmeister“ der jeweiligen Spielzeit. Der Pokal der Herren ist der „Horst-Manthey-Pokal“, bei den Damen wird der „Carlheinz-Feye-Pokal“ ausgespielt.
- 1.2 Vereinsspieler sind von der Teilnahme an der Pokalmeisterschaft ausgeschlossen.
- 1.3 Für die Durchführung ist der Spielausschuss zuständig. Er benennt für die Pokalmeisterschaft verantwortliche Mitarbeiter.
- 1.4 Nach fünfmaligem Gewinn des Wanderpokals erhält die siegreiche Mannschaft von der FVTT einen Erinnerungspokal.
- 1.5 Daneben werden für alle Klassen, ausgenommen die 1. Damenklasse, die 1. Liga der Herren und die Seniorenklassen, Klassenpokale ausgespielt. Die Gewinner sind Pokalsieger ihrer Klasse.
- 1.6 In der Geschäftsstelle werden öffentlich ausgelost:
 - die 1. Pokalrunde nach vorheriger Terminbekanntgabe;
 - die weiteren Pokalrunden jeweils an dem auf die Pokalwoche folgenden Montag um 17.00 Uhr.
- 1.7 Nach der Auslosung werden die Spielpaarungen über TT-Live veröffentlicht und den Heimmannschaften telefonisch mitgeteilt. Diese haben ihren Gegner unverzüglich in Kenntnis zu setzen und mit ihm den Zeitpunkt für das Spiel zu vereinbaren.

2. Spielberechtigung

- 2.1 Spielberechtigt sind Mannschaften, die sich aus Spielern der an den Rundenspielen beteiligten Mannschaften zusammensetzen. Jede Mannschaft besteht aus 4 Spielern, die in der für Rundenspiele maßgebenden Aufstellung anzutreten haben. Damenmannschaften bestehen aus 2 Spielerinnen.
- 2.2 Im Doppel können andere Spieler eingesetzt werden.
- 2.3 Jeder Spieler ist nur in einer Mannschaft spielberechtigt.
- 2.4 Verliert ein Spieler seine Spielberechtigung aufgrund der Regelungen in § 4 Abs. 2 Ziffer 2.3 und erwirbt in einer höheren Mannschaft die Spielberechtigung, darf er im Pokalwettbewerb auch in der höheren Mannschaft nicht teilnehmen, sofern er in einer anderen Mannschaft bereits aktiv am Pokalwettbewerb teilgenommen hat. Hat dieser Spieler bisher nicht aktiv am Pokalwettbewerb teilgenommen, ist er in der „höheren“ Mannschaft für den Pokalwettbewerb spielberechtigt. Aktiv teilgenommen hat ein Spieler, sofern er im Spielbericht namentlich als Spieler aufgeführt wurde.

3. Spielsystem

SpO FVTT e.V. vom 09.06.2026

- 3.1 Gespielt wird bei den Herren nach dem „Vierer-Dietze-Paarkreuzsystem“. Bei gleichem Punkt- und Satzverhältnis am Ende des Spiels, ist ein bereits gespieltes Einzel auszulösen und als Entscheidungsspiel auszutragen.
- 3.2 Bei den Damen wird nach dem „Corbillon-Cup-System“ gespielt.
- 3.3 Die Pokalmeisterschaft wird im KO-System ausgespielt.
- 3.4 Für die Durchführung der Pokalspiele gilt die Spielordnung der FVTT, soweit die Regelungen des § 6 nichts anderes bestimmen.

4. Ablauf / Spielplan

- 4.1 Für jede Mannschaft ist der Geschäftsstelle ein Pokalmeldebogen einzureichen, die Mannschaft über TT-Live zu melden und eine Meldegebühr gemäß der Beitragsordnung der FVTT zu entrichten.
- 4.2 Der Spielplan in TT-Live regelt den Ablauf der einzelnen Pokalrunden. Eine Verlegung über die Pokalwoche hinaus ist nicht zulässig. Ein früherer Termin kann vereinbart und über TT-Live beantragt werden.
- 4.3 Über jedes Pokalspiel ist von der Heimmannschaft ein Spielbericht unter Verwendung der von der FVTT vorgegebenen Formulare zu erstellen. Hierfür gelten die in § 3 Abs.8 getroffenen Regelungen gleichermaßen, wobei die Eingabe bis spätestens Montag 15.00 Uhr nach der Spielwoche erfolgt sein muss.
- 4.4 An der Endrunde nehmen teil
 - bei den Damen: die Mannschaften der 1. Klasse
 - bei den Herren: die Mannschaften der 1. Liga sowie die Gewinner der einzelnen Klassenpokale.

Bei den Endrundenbegegnungen hat die Mannschaft der niedrigeren Klasse Heimrecht.

5. „Berliner Firmenpokalmeister“

Die „letzten“ vier Mannschaften der Endrunde (§ 6 Abs. 4 Ziffer 4.4) ermitteln möglichst an einem neutralen Spielort den „Berliner Firmenpokalmeister“. Den Spielort für die Endrunde legt der Sportwart fest.

§ 7 - Turniere

1. Generelles

- 1.1 Turniere können von der FVTT oder mit ihrer Einwilligung von ihren Mitgliedern veranstaltet werden.

Die FVTT veranstaltet jährlich Turniere im Einzel, Doppel und Mixed für Spieler(innen) der Betriebssportgruppen.

Hierbei wird ein Turnier als Berliner Meisterschaft ausgeschrieben.
- 1.2 Die Bedingungen für ein Turnier oder eine Meisterschaft regelt die jeweilige Ausschreibung. Mit der Anmeldung erkennt jeder Turnierteilnehmer die Anordnungen der Turnierleitung an.
- 1.3 Turniere werden ausgeschrieben für Damen-, Herren- und Mixed-Klassen.

Die Anzahl der jeweiligen Klassen wird durch den Spielausschuss vor jedem Turnier eigenständig und aufgrund der Erfahrungen aus vorherigen Turnieren festgelegt.

Die Klassen ergeben sich aus der LivePZ eines bestimmten Stichtags.

Damen haben die Möglichkeit entsprechend Ihrer LivePZ in den Herrenklassen anzutreten, wenn Sie dies wünschen. Sie dürfen nur in einer Klasse starten, entweder in der Damen-oder Herrenklasse.

Liegen bei den Damen weniger als 8 Meldungen vor, entfällt diese Klasse und die Damen werden entsprechend ihrer LivePZ in die Herrenklasse eingefügt.

2. Spielberechtigung

2.1 Spielberechtigt für die Turniere sind alle der FVTT gemeldeten Spieler.

Für die Einstufung in die jeweiligen Klassen sind die in der Ausschreibung genannten LivePZ maßgeblich.

2.2 Doppel und Mixed können aus Spielern verschiedener Klassen gebildet werden, sie müssen dann in der Klasse des höher eingestuften Spielers spielen.

3. Ablauf / Spielplan

3.1 Termin und Zeitplan werden für jedes Turnier in TT-Live veröffentlicht. Die Meldungen müssen gemäß Ausschreibung über Turniersoftware tt-turniercenter.de erfolgen, sie verpflichten zur Zahlung des Startgeldes.

Die Höhe des Startgeldes richtet sich nach der Beitragsordnung der FVTT.

3.2 Der jeweilige Spielmodus (Einzel, Doppel und Mixed) des Turniers wird durch den Spielausschuss vor jedem Turnier eigenständig und aufgrund der Erfahrungen aus vorherigen Turnieren festgelegt und im Rahmen der Ausschreibung veröffentlicht.

3.3 Die Anwesenheit der gemeldeten Spieler wird 15 Minuten vor Spielbeginn in der jeweiligen Klasse durch Eintragung auf der Meldeliste festgestellt. Alle bis dahin nicht anwesenden Spieler werden gestrichen.

3.4 Die Spieler haben das jeweils angesetzte Spiel unverzüglich aufzunehmen, anderenfalls können sie gestrichen werden.

3.5 In den Einzelkonkurrenzen und im Mixed erhalten jeweils die drei Erstplatzierten und in den Doppelkonkurrenzen jeweils die 2 Erstplatzierten je eine Urkunde.

4. Berliner Tischtennisfirmenmeister

Sieger im Einzel, Doppel und Mixed der obersten Klasse bei der Berliner Firmenmeisterschaft erhalten einen Pokal oder eine Medaille.

§ 8 - Repräsentativspiele

Die Durchführung von Auswahl- und Städtespielen obliegt ausschließlich der FVTT. Die einzusetzenden Mannschaften werden vom Spielausschuss im Einvernehmen mit dem Vorstand aufgestellt. Dabei ist neben der Spielstärke, die sportliche Haltung des Spielers zu berücksichtigen. Entsprechend dem Ziel des Betriebssports sollen für die Repräsentativ-Mannschaften Spieler der unteren Klassen mit einbezogen werden.

§ 9 - Schlussbestimmungen

1. Der Spielausschuss kann im Einvernehmen mit dem Vorstand der FVTT Sportgruppen oder Mannschaften wegen unsportlichen Verhaltens sowie wiederholten Verstoßes gegen die Spielordnung oder den allgemeinen Spielbetrieb
 - a) öffentlich rügen bzw. verwarnen,
 - b) abweichend von der Spielordnung durch Versagung
 - des Heimrechts bis zu drei Monaten
 - der Spielberechtigung für Neuzugänge innerhalb der Spielzeit
 - eines neutralen Spielortesbestrafen.
2. Einzelne Spieler können wegen ihres unsportlichen Verhaltens vom Spielausschuss im Einvernehmen mit dem Vorstand der FVTT öffentlich gerügt, verwarnet oder vom allgemeinen Spielbetrieb ausgeschlossen werden.
3. Der Einsatz eines Spielers unter falschem Namen zieht die Streichung der Mannschaft nach sich.
4. Jede Entscheidung nach den Absätzen 1 bis 3 bedarf der Schriftform. Sie soll innerhalb von 2 Wochen nach Bekanntwerden des Vorfalls getroffen werden.
5. In Zweifelsfällen über Sachverhalte muss der Spielausschuss vor seiner Entscheidung die Beteiligten anhören. Nach erfolgloser Einladung zur Anhörung entscheidet der Spielausschuss.

gez. FVTT e.V.

09.06.2026

Anhang zur Spielordnung der FVTT e.V.

Nach § 1 Ziffer 4.1 SpO gelten für den Spielbetrieb der FVTT e.V.

- die „Internationalen Tischtennisregeln A“ und
- die Nummern 2.1.3, 2.4.1, 2.4.5, 4.2.2 und 4.2.4 der „Internationalen Tischtennisregeln B“ mit Ausnahme der besonderen Regelungen der FVTT.

Diese Ausnahmen beziehen sich insbesondere auf:

⇒ Aufstellung der Mannschaften

- Der Grundsatz in § 4 Ziffer 1.1 SpO gilt nur für die Aufstellung innerhalb der jeweiligen Mannschaft.

⇒ Spieldurchführung

- kein Timeout
- kein Zeitspiel
- keine Schiedsrichter

⇒ Spielräumlichkeiten

- Spielfeldgröße, Hallenhöhe, Hallenbeleuchtung müssen nicht den Vorgaben des DTTB entsprechen
- keine Spielfeldabgrenzungen erforderlich

⇒ Spielbekleidung

- Spielbekleidung muss nicht einheitlich sein - aber nicht in Weiß

⇒ TT-Bälle

- Die Umstellung auf die neuen TT-Bälle 40+ (Plastik) erfolgt ab der Spielzeit 2019/2020.

Da es die (alten) Zelluloid-40mm-Bälle schon jetzt bzw. alsbald nicht mehr gibt, ist es jeder BSG freigestellt, auch vorzeitig umzustellen.

Wie sich gezeigt hat, spielen sich die neuen Plastikbälle doch deutlich anders. Der Fairness zuliebe werden deshalb alle Mannschaften gebeten, in TT-Live ihren Balltypen bei der Mannschaftsmeldung anzugeben, damit sich der Gegner ggf. darauf einstellen kann. Bei einer genehmigten Aufstellung kann dies nur noch vom Spelausschuss geändert werden.

gez. FVTT e.V.

17.05.2017

Ersatzspielerregelung (detaillierte Erläuterung/Auslegung zu §4, Abs.2, Ziff. 2.2 der SpO)

Datum: **21.08.24** Verfasser: **Andreas Grote**

Wenn ein Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft eingesetzt wird, muss er gemäß seiner LivePZ (vom 11. Mai des jeweiligen Jahres) in diese Mannschaft eingeordnet werden. Dabei darf nicht die übliche Regel angewendet, dass es eine „35-Punkte-Differenz“ geben kann. Der Ersatzspieler kann daher auf jeder Position von 1 bis 6 spielen müssen.

Wichtig ist, dass der Ersatzspieler immer eine höhere LivePZ haben muss als der Spieler unter ihm in der Aufstellung, auch wenn der Unterschied nur 1 Punkt beträgt. Ist ein LivePZ Gleichstand, muss er hinter dem "Stammspieler" eingesetzt werden.

Falls der Ersatzspieler am 11. Mai noch keine LivePZ hatte, zählt die vom System errechnete Start-LivePZ nach seinem ersten Einsatz.

Zu beachten ist, dass vermutlich viele Mannschaftsleiter weder die aktuellen LivePZ-Werte ihrer eigenen Spieler vom 11.5. griffbereit haben, noch diese "Neuregelung" auf dem Schirm haben. Dadurch könnten Verstöße passieren, die dann von den Staffelleitern "bestraft" werden, möglicherweise mit einer Wertung des Spiels "als verloren". Daher ist es sehr wichtig, dass ihr diese Information allen euren Spielern zur Verfügung stellt. Wir wollen definitiv verhindern, dass es zu gehäuften Spielumwertungen kommen wird. Auch appellieren wir an den Sportsgeist, sollte euch ein Fehler in der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft auffallen, würden wir uns sehr freuen, wenn ihr die Mannschaft vor Spielbeginn darauf hinweist.

Die neue Regelung soll den Spielbetrieb fairer gestalten, da starke Ersatzspieler nicht mehr einfach auf die hinteren Positionen (5 und 6) gesetzt werden können. Und nochmals, es könnte jedoch einige Zeit dauern, bis alle Mannschaftsleiter die Regelung verinnerlicht haben.

Wichtig: Wenn ein Spieler zum dritten Mal als Ersatzspieler eingesetzt wurde, verliert er weiterhin seine Spielberechtigung für seine ursprüngliche Mannschaft. Eine dauerhafte Aufnahme in eine höhere Mannschaft ist nur durch einen Antrag bei der FVTT und nach Genehmigung durch das Meldewesen möglich.

Dabei gilt weiterhin, dass der „neue“ Spieler keine höhere LivePZ haben darf als der Spieler auf der vorletzten Position der neuen Mannschaft.

Beispiele:

Beispiel 1: Ein Spieler hat eine LivePZ von 1500 Punkten. Er wird als Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft eingesetzt. Die LivePZ der Spieler in der höheren Mannschaft am 11. Mai sind wie folgt: Spieler 1: 1600, Spieler 2: 1580, Spieler 3: 1550, Spieler 4: 1530, Spieler 5: 1500, Spieler 6: nicht anwesend. Der Ersatzspieler mit einer LivePZ von 1500 kann in dieser Mannschaft nur auf Position 6 spielen.

Beispiel 2: Ein anderer Spieler mit einer LivePZ von 1520 wird als Ersatzspieler eingesetzt. Die LivePZ der Spieler in der höheren Mannschaft am 11. Mai sind: Spieler 1: 1600, Spieler 2: 1580, Spieler 3: 1550, Spieler 4: nicht anwesend, Spieler 5: 1500, Spieler 6: 1525. Der Ersatzspieler mit einer LivePZ von 1520 muss in dieser Mannschaft auf Position 4 eingesetzt werden, obwohl der Spieler 6 eine höhere LivePZ besitzt. Trotzdem muss er über dem Spieler eingesetzt werden, der eine niedrigere LivePZ besitzt. In diesem Beispiel ist es die Position 4, da der Spieler 5 eine niedrigere LivePZ hat.