

Pan-Pong-Regeln

Stand: Juni 2017

Inhaltsverzeichnis	Seite
1 Die Pfanne – Die Pan.....	2
2 Der Tisch und der Spielraum pro Tisch.....	2
3 Die Netzgarnitur.....	3
4 Der Ball.....	3
5 Definitionen.....	4
6 Der Aufschlag – Der Aufpan.....	5
7 Der Rückschlag – Der Rückpan.....	6
8 Reihenfolge im Spiel.....	6
9 Let (Wiederholung).....	6
10 Zählbare Punkte.....	7
11 Ein Satz.....	8
12 Ein Spiel.....	8
13 Auf- und Rückpan sowie Seitenwahl.....	8
14 Spielmaterial und Bedingungen.....	9
15 Spielkleidung.....	10
16 Oberschiedsrichter und Schiedsrichter.....	10
17 Pausen und Unterbrechungen.....	12
18 Disziplin.....	13
19 Turniermodus und Qualifikation.....	14

Begriffserläuterungen:

to pan = mit der Pfanne schlagen
 IPPF = International Pan-Pong Federation
 PaPoMaKo = Pan-Pong-Materialkomitee

1 Die Pfanne – Die Pan

- 1.1** Größe, Form und Gewicht der Pfanne sind beliebig. Es kann auch ein Wok sein.
- 1.2** Es gibt keinen prozentualen Mindestanteil für den echten Metallgehalt der Pfannen.
- 1.3** Eine zum Pannen des Balls benutzte Seite der Pfanne muss entweder eine gewöhnliche Pfannenbeschichtung (Antihafbeschichtung, PTFE-freie Beschichtung, DLC Beschichtung, Emaille Beschichtung) oder eine andere haushalts- bzw. bratgerechte Beschichtung aufweisen. Hinsichtlich der Gesamtdicke der Pfanne gibt es keine Einschränkung.
- 1.4** Ein ergänzendes temporäres Beschichtungsmaterial darf nicht verwendet werden. Öle oder Fette zum Beschmieren der Pfanne dürfen nur bis 60 Minuten vor Spielbeginn verwendet werden. Abnutzungsspuren wie Kratzer, aber auch Brat- und Speisereste dürfen auf dem Pfannenblatt erkennbar sein.
- 1.5** Beide Pfannenseiten können unterschiedlich geformt sein. Sie dürfen sowohl matt als auch glänzend sein. Die Farbe der Pfanne ist frei.
- 1.6** Geringfügige Abweichungen von der Vollständigkeit der Pfanne, der Beschichtung oder der Gleichmäßigkeit ihrer Farbe, die auf zufällige Beschädigung, auf Abnutzung oder Verblässen zurückzuführen sind, sind zugelassen, egal ob sie die Eigenschaften der Oberfläche entscheidend verändern.
- 1.7** Vor Spielbeginn und jedes Mal, wenn er während des Spiels die Pfanne wechselt, muss der Spieler seinem Gegner und dem Schiedsrichter, falls vorhanden, die Pfanne zeigen, mit der er spielen will, und muss ihnen gestatten, die Pfanne zu untersuchen.

2 Der Tisch und der Spielraum am Tisch

- 2.1** Die Oberfläche des Pan-Pong-Tisches, die "PP-Spielfläche", ist rechteckig, 2,74 m lang und 1,525 m breit. Sie ist 76 cm vom Boden entfernt und liegt völlig waagrecht auf.
- 2.2** Die senkrechten Seiten der Oberfläche gehören nicht zur PP-Spielfläche.
- 2.3** Die PP-Spielfläche kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball, der aus einer Höhe von 30 cm darauf fallen gelassen wird, muss überall gleichmäßig etwa 23 cm hoch aufspringen.
- 2.4** Die PP-Spielfläche muss gleichmäßig dunkelfarbig matt oder glänzend sein, jedoch entlang der beiden 2,74 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Seitenlinie"



und entlang der beiden 1,525 m langen Kanten eine 2 cm breite weiße "Grundlinie" aufweisen.

2.5 Die PP-Spielfläche wird durch ein senkrecht, parallel zu den Grundlinien verlaufendes Netz in zwei gleich große "Spielfelder" geteilt und darf im gesamten Bereich eines Spielfeldes nicht unterbrochen sein.

2.6 Für Doppelspiele ist jedes Spielfeld durch eine 3 mm breite weiße "Mittellinie", die parallel zu den Seitenlinien verläuft, in zwei "PP-Spielfeldhälften" geteilt; die Mittellinie gilt als Teil der beiden rechten PP-Spielfeldhälften.

2.7 Der PP-Spielraum pro Tisch (um den Tisch herum) ist rechteckig und seine Mindestmaße betragen 9 m Länge, 4 m Breite und 3 m Höhe. Die Ecken können jedoch durch maximal 1,50m lange Umrandungselemente verdeckt werden. Für Rollstuhl-Veranstaltungen kann der Spielraum (die Box) verkleinert werden, darf jedoch nicht weniger als 8 m lang und 6 m breit sein.

3 Die Netzgarnitur

3.1 Die PP-Netzgarnitur besteht aus dem Netz, seiner Aufhängung und den Pfosten einschließlich der Zwingen, mit denen sie am Tisch angebracht sind.

3.2 Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt, die an jedem Ende an einem senkrechten, 15,25 cm hohen Pfosten befestigt ist. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.

3.3 Der obere Rand des Netzes muss in seiner ganzen Länge einen Abstand von 15,25 cm zur PP-Spielfläche haben.

3.4 Der untere Rand des Netzes muss sich in seiner ganzen Länge so dicht wie möglich an die PP-Spielfläche anschließen, und die Seiten des Netzes müssen von oben bis unten an den Pfosten befestigt sein.

4 Der Ball

4.1 Der Ball ist gleichmäßig rund. Sein Durchmesser beträgt 40 mm.

4.2 Das Gewicht des Balls beträgt 2,7 g.

4.3 Der Ball besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist matt-weiß oder matt-orange.



5 Definitionen

5.1 Ein Ballwechsel ist die Zeit, während der Ball im Spiel ist.

5.2 Der Ball ist im Spiel vom letzten Moment an, in dem er – bevor er absichtlich zum Aufpan hochgeworfen wird – auf dem Handteller der freien Hand ruht, bis der Ballwechsel als Let (Wiederholung) oder als Punkt entschieden wird.

5.3 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gewertet, so bezeichnet man das als Let (Wiederholung).

5.4 Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gewertet, so bezeichnet man das als Punkt.

5.5 Die Panhand ist die Hand, die die Pfanne hält.

5.6 Die free hand ist die Hand, die nicht die Pfanne hält; der free arm ist der Arm der freien Hand.

5.7 Ein Spieler pannt den Ball, wenn er ihn im Spiel mit dem in der Hand gehaltenen Pfanne oder mit der Panhand unterhalb des Handgelenks berührt.

5.8 Ein Spieler hält den Ball auf, falls er oder irgendetwas, das er an sich oder bei sich trägt, den Ball im Spiel berührt, wenn dieser sich über der PP-Spielfläche befindet oder auf sie zufliegt und sein Spielfeld nicht berührt hat, seit er zuletzt von seinem Gegner gepannt wurde.

5.9 Der Aufpanner ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Erster schlagen muss.

5.10 Der Rückpanner ist der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als Zweiter schlagen muss.

5.11 Der Schiedsrichter ist die Person, die dafür eingesetzt wurde, das Spiel zu leiten.

5.12 Etwas, das ein Spieler an sich oder bei sich trägt, schließt alles ein, was er zu Beginn des Ballwechsels an sich oder bei sich trug, mit Ausnahme des Balles.

5.13 Der Ausdruck Grundlinie schließt ihre gedachte Verlängerung in beide Richtungen ein.

6 Der Aufschlag – der Aufpan

6.1 Der Aufpan beginnt damit, dass der Ball frei auf dem geöffneten Handteller der ruhig gehaltenen freien Hand des Aufpanners liegt.

6.2 Der Aufpanner wirft dann den Ball, ohne ihm dabei einen Effekt zu versetzen, nahezu senkrecht so hoch, dass er nach Verlassen des Handtellers der freien Hand mindestens 2 cm aufsteigt und dann herabfällt, ohne etwas zu berühren, bevor er gepannt wird.

6.3 Wenn der Ball herabfällt, muss der Aufpanner ihn so pannen, dass er zunächst sein eigenes Spielfeld berührt und dann direkt in das Spielfeld des Rückpanners springt oder es berührt. Im Doppel muss der Ball zuerst die rechte PP-Spielfeldhälfte des Aufpanners und dann die des Rückpanners berühren.

6.4 Der Ball muss sich vom Beginn des Aufpanns, bis er gepannt wird, oberhalb der Ebene der PP-Spielfläche und hinter der Grundlinie des Aufpanners befinden und darf durch den Aufpanner oder seinen Doppelpartner oder durch etwas, das sie an sich oder bei sich tragen, für den Rückpanner nicht verdeckt werden.

6.5 Sobald der Ball hochgeworfen wurde, müssen der free arm und die free hand des Aufpanners aus dem Raum zwischen dem Ball und dem Netz entfernt werden.

Anm.: Dieser Raum wird definiert durch den Ball, das Netz und dessen imaginäre, unbegrenzte Ausdehnung nach oben.

6.6 Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, so aufzupannen, dass der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter-Assistent überzeugt sein kann, dass er die Bedingungen der Regeln erfüllt, und jeder der beiden kann entscheiden, dass ein Aufpan unzulässig ist.

6.7 Wenn der Schiedsrichter über die Zulässigkeit eines Aufpans nicht sicher ist, kann er, beim ersten Vorkommnis in einem Spiel, das Spiel unterbrechen und den Aufpanner warnen. Jeder folgende nicht eindeutig zulässige Aufpan dieses Spielers oder seines Doppelpartners gilt jedoch als unzulässig.

6.8 In Ausnahmefällen kann der Schiedsrichter die Erfordernisse für einen korrekten Aufpan lockern, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler sie wegen einer Körperbehinderung nicht einhalten kann.

7 Der Rückschlag – der Rückpan

Ein auf- oder zurückgepannter Ball muss so gepannt werden, dass er das gegnerische Spielfeld berührt, und zwar entweder direkt oder nach Berühren der Netzgarnitur.

8 Reihenfolge im Spiel

8.1 Im Einzel beginnt der Aufpanner das Spiel mit einem Aufpan, den der Rückpanner retourniert. Danach pannen Auf- und Rückpanner abwechselnd.

8.2 Im Doppel (Ausnahme: siehe 8.3) beginnt der Aufpanner mit dem Aufpan, den dann der Rückpanner retourniert. Diesen Ball hat der Partner des Aufpanners zurückzupannen, auf der anderen Seite der Partner des Rückpanners. Dann muss der Aufpanner zurückpannen, und danach pannen alle Spieler abwechselnd.

8.3 Wenn ein oder beide Spieler eines Doppelpaares aufgrund einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen, pannt zuerst der Aufpanner auf und der Rückpanner pannt zurück. Danach kann jeder Spieler dieses Paares zurückpannen. Wenn jedoch irgendein Teil vom Rollstuhl eines Spielers oder der Fuß eines stehenden Spielers die gedachte Verlängerung der Mittellinie des Tisches überquert, erzielt das gegnerische Paar einen Punkt.

9 Let (Wiederholung)

9.1 Ein Ballwechsel muss wiederholt werden,

9.1.1 wenn der Ball beim Aufpan die Netzgarnitur berührt, vorausgesetzt, dass der Aufpan sonst korrekt ist oder vom Rückpan oder seinem Partner aufgehalten wird;

9.1.2 wenn aufgepannt wird, bevor der Rückpanner oder sein Partner spielbereit ist; -Voraussetzung ist allerdings, dass weder der Rückpanner noch sein Partner versuchen, den Ball zu pannen;

9.1.3 wenn ein Spieler aufgrund einer Störung, die außerhalb seiner Kontrolle liegt, nicht auf- oder zurückpannen oder sonst wie eine Regel nicht einhalten kann;

9.1.4 wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht;

9.1.5 wenn der Rückpanner wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzt und der Ball beim Aufpan, falls der Aufpan sonst korrekt ist,

- a. nach Berühren der Seite des Rückpanners in Richtung auf das Netz zurückkehrt;
- b. auf der Seite des Rückpanners liegen bleibt;
- c. im Einzel nach Berühren der Seite des Rückpanners diese über eine der Seitenlinien verlässt.

9.2 Das Spiel kann unterbrochen werden,

9.2.1 um einen Irrtum in der Aufpan-, Rückpan- oder Seitenreihenfolge zu berichtigen;

9.2.2 um einen Spieler zu verwarnen oder zu bestrafen;

9.2.3 wenn die Spielbedingungen auf eine Art gestört werden, die das Ergebnis des Ballwechsels beeinflussen könnte.

10 Zählbare Punkte

10.1 Sofern der Ballwechsel nicht wiederholt wird, erzielt der Spieler einen Punkt,

10.1.1 wenn seinem Gegner kein korrekter Aufpan gelingt;

10.1.2 wenn seinem Gegner kein korrekter Rückpan gelingt;

10.1.3 wenn der Ball, nachdem er ihn auf- oder zurückgepannt hat, irgendetwas anderes als die Netzgarnitur berührt, bevor er von seinem Gegner gepannt wird;

10.1.4 wenn der Ball sein Spielfeld oder seine Grundlinie passiert, ohne sein Spielfeld zu berühren, nachdem er von seinem Gegner gepannt wurde;

10.1.5 wenn der Ball, nachdem er vom Gegner gepannt wurde, entweder durch das Netz, zwischen Netz und Pfosten oder zwischen Netz und Spielfläche hindurch geht;

10.1.6 wenn sein Gegner den Ball aufhält;

10.1.7 wenn sein Gegner den Ball absichtlich zweimal in Folge pannt;

10.1.8 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt,

die Spielfläche bewegt;

10.1.9 wenn sein Gegner oder etwas, das dieser an sich oder bei sich trägt, die Netzgarnitur berührt;

10.1.10 wenn sein Gegner mit der free hand die PP-Spielfläche berührt;

10.1.11 wenn im Doppel ein Gegner den Ball außerhalb der durch den ersten Aufpanner und ersten Rückpanner festgelegten Reihenfolge pannt;

10.1.12 wenn beide Spieler oder Paare wegen einer Körperbehinderung im Rollstuhl sitzen und

a. sein Gegner, wenn der Ball gepannt wird, mit der Rückseite des Oberschenkels keinen Minimalkontakt zu Sitz oder Kissen hält;

b. sein Gegner, bevor er den Ball pannt, den Tisch mit der rechten oder linken Hand berührt;

c. die Fußstütze oder der Fuß seines Gegners im Spiel den Boden berührt

11 Ein Satz

Ein Satz ist von dem Spieler (oder Paar) gewonnen, der (das) zuerst **17 Punkte** erzielt. Haben beide Spieler oder Paare 16 Punkte erreicht, so gewinnt den Satz, wer anschließend den nächsten Punkt erzielt.

12 Ein Spiel

Ein Spiel besteht aus **2 Gewinnsätzen**.

13 Auf- und Rückpan- sowie Seitenwahl

13.1 Das Recht der Aufpan-, Rückpan- und Seitenwahl wird durch das Los entschieden. Der Gewinner des Loses kann sich für Auf- oder Rückpan entscheiden oder eine Seite wählen.

13.2 Wenn ein Spieler (Paar) sich für Auf- bzw. Rückpan oder Seitenwahl entscheidet, hat der andere Spieler (das andere Paar) die jeweils andere Wahlmöglichkeit.

13.3 Nach jeweils 2 Punkten wird der rückpannende Spieler (das rückpannende Paar) Aufpanner bzw. aufpannendes Paar und so weiter bis zum Ende des Satzes.

13.4 In jedem Satz eines Doppels bestimmt das Paar, das die ersten 2 Aufpans auszuführen hat, welcher der beiden Spieler zuerst aufpannt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar, welcher seiner beiden Spieler zuerst zurückpannt. In den folgenden Sätzen wird zunächst der erste Aufpanner gewählt. Erster Rückpanner ist dann der Spieler, der im Satz davor zu ihm aufgepannt hat.

13.5 Im Doppel pannt bei jedem Aufpanwechsel der bisherige Rückpanner auf, und der Partner des bisherigen Aufpanners wird Rückpanner.

13.6 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz zuerst aufgepannt hat, ist im nächsten Satz zuerst Rückpanner. Im letztmöglichen Satz eines Doppels muss das als nächstes zurückpannende Paar seine Rückpannreihenfolge ändern, wenn zuerst eines der beiden Paare **8 Punkte** erreicht hat.

13.7 Der Spieler (das Paar), der (das) in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begonnen hat, spielt im unmittelbar folgenden Satz dieses Spiels auf der anderen Seite. Im letztmöglichen Satz eines Spiels wechseln die Spieler die Seiten, sobald ein Spieler oder Paar zuerst 8 Punkte erreicht.

13.8 Wenn ein Spieler außerhalb der Reihenfolge auf- oder zurückpannt, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Danach pannt der Spieler auf oder zurück, der nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge auf- oder zurückpannen müsste. Im Doppel gilt die Aufpanreihenfolge, die von dem im fraglichen Satz zuerst aufpannenden Paar gewählt wurde.

13.9 Wenn der Seitenwechsel vergessen wurde, wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen, sobald der Irrtum bemerkt wird. Das Spiel wird dann so fortgesetzt, dass die Spieler auf die Seite wechseln, auf der sie nach der zu Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand sein sollten.

13.10 Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung eines Irrtums erzielt wurden, gezählt.

14 Spielmaterial und Spielbedingungen

14.1 Für Genehmigung und Zulassung von Spielmaterial ist, im Auftrag des IPPF, das **PaPoMaKo** zuständig. Das Exekutiv-Komitee kann eine Genehmigung oder Zulassung jederzeit außer Kraft setzen; in der Folge kann die Zulassung oder Genehmigung durch das IPPF zurückgenommen werden.

14.2 Auf der Pfanne kann eine gültige IPPF-Zulassung angebracht sein. Dieses erkennt man durch das „IPPF-Logo“

15 Spielkleidung

15.1 Die Spielkleidung ist frei wählbar. Hallenschuhe sind Pflicht.

15.2 Abgesehen von Ärmeln oder Kragen des Trikots, muss sich die Hauptfarbe von Trikot, Röckchen oder Shorts eindeutig von der Farbe des verwendeten Balls unterscheiden.

15.2.1 Falls die Rückseite des Trikots den Namen des Spielers zeigen soll, muss er dicht unter dem Kragen angebracht sein.

15.2.2 Vom Turnierveranstalter geforderte Rückennummern zur Kennzeichnung der Spieler haben Vorrang gegenüber Werbung auf dem mittleren Teil der Rückseite des Trikots. Rückennummern müssen in einem Feld von höchstens 600 cm² Fläche (das entspricht DIN A 4) enthalten sein.

15.2.3 Die Spielkleidung darf keine Muster oder Schriftzeichen aufweisen, die Anstoß erregen oder den Pan-Pong-Sport in Misskredit bringen könnten.

16. Oberschiedsrichter und Schiedsrichter

Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name den Teilnehmern bekannt zu geben sind. Dieses ist bei Pan-Pong Turnieren standardmäßig der Turnierleiter. Üblicherweise wird bei Pan-Pong Vorrunden und Gruppenspielen auf einen Schiedsrichter verzichtet. Die Schiedsrichtereinsatzplanung liegt in der Verantwortung der Turnierleitung.

16.1 Der Oberschiedsrichter ist verantwortlich für:

16.1.1 die Durchführung der Auslosung;

16.1.2 die Aufstellung des Zeitplans;

16.1.3 den Einsatz von Schiedsrichtern;

16.1.4 die Einweisung der Schiedsrichter vor Beginn des Turniers;

16.1.5 die Entscheidung über eine Spielunterbrechung bei Notfällen;

16.1.6 die Entscheidung, ob Spieler den Spielraum (die Box) während des Spiels verlassen dürfen;

16.1.7 die Entscheidung in allen Fragen der Auslegung von Regeln und Bestimmungen, einschließlich der Zulässigkeit von Spielkleidung, Spielmaterial und Spielbedingungen;

16.1.8 die Entscheidung, ob und wo die Spieler während einer Unterbrechung wegen eines Notfalls trainieren dürfen;

16.1.9 das Ergreifen von Disziplinarmaßnahmen bei Fehlverhalten oder anderen Verstößen gegen Bestimmungen.

16.1.10 Der Oberschiedsrichter – oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt – muss während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.

16.1.11 In der Zeit zwischen Betreten und Verlassen der Spielhalle fallen die Spieler unter die Zuständigkeit des Oberschiedsrichters.

16.2 Der Schiedsrichter sitzt oder steht in Höhe des Netzes. Er ist verantwortlich dafür,

16.2.1 Spielmaterial und Spielbedingungen zu überprüfen und den Oberschiedsrichter über etwaige Mängel zu informieren;

16.2.2 Auf-, Rückpan oder Seite wählen zu lassen;

16.2.3 zu entscheiden, ob bei einem körperbehinderten Spieler die Bestimmungen der Aufpanregel gelockert werden können;

16.2.4 die Aufpan-, Rückpan- und Seitenreihenfolge zu überwachen und etwaige Irrtümer zu berichtigen;

16.2.5 jeden Ballwechsel entweder als Punkt oder Let (Wiederholung) zu entscheiden;

16.2.6 nach dem festgelegten Verfahren den Spielstand anzusagen;

16.2.7 für ununterbrochenes Spiel zu sorgen;

16.2.8 bei Verstößen gegen die Bestimmungen über Verhalten einzuschreiten;

16.3 Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters in Fragen der Auslegung von Regeln oder Bestimmungen kann beim Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden. Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig.

16.4 In einem Pan-Pong-Wettbewerb kann nur ein an dem betreffenden Spiel beteiligter Spieler einen Protest einlegen.

16.5 Spielabwicklung

16.5.1 Unmittelbar, nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Ballwechsel beendet wurde, oder so bald wie möglich danach gibt der Schiedsrichter den Spielstand bekannt.

16.5.2 Bei der Spielstandansage während eines Satzes nennt der Schiedsrichter zuerst die erzielten Punkte des im nächsten Ballwechsel dieses Satzes aufpannenden Spielers oder Paares, danach die des gegnerischen Spielers oder Paares.

16.5.3 Zu Beginn eines Satzes und vor jedem Aufpanwechsel deutet der Schiedsrichter auf den nächsten Aufpanner und kann zusätzlich zur Spielstandansage auch den Namen des nächsten Aufpanners nennen.

16.5.4 Der Spielstand sollte auf mechanischen oder elektronischen Zählgeräten angezeigt werden, die für die Spieler und für die Zuschauer klar zu erkennen sind.

17 Pausen und Unterbrechungen

17.1 Grundsätzlich wird ein Individualspiel (d.h. Einzel oder Doppel) ohne Unterbrechungen geführt. Jedoch hat jeder Spieler das Recht auf

17.1.1 eine Pause von höchstens 1 Minute zwischen aufeinander folgenden Sätzen eines Individualspiels;

17.1.2 kurze Unterbrechungen zum Abtrocknen nach jeweils 6 Punkten vom Beginn jedes Satzes an sowie beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz eines Individualspiels.

17.1.3 Ein Spieler oder Paar kann ein Time-out (Auszeit) von bis zu 1 Minute während eines Individualspiels verlangen.

17.1.4 Time-out kann nur zwischen zwei Ballwechseln in einem Satz verlangt werden; die Absicht wird durch ein "T"-Zeichen mit den Händen angezeigt.

17.1.5 Wird ein berechtigter Wunsch auf Time-out gleichzeitig von beiden Spielern/Paaren oder in ihrem Interesse geäußert, wird das Spiel wieder aufgenommen, wenn beide Spieler oder Paare spielbereit sind, spätestens jedoch nach Ablauf von 1 Minute. Im weiteren Verlauf dieses einzelnen Spiels hat dann keiner der Spieler (keines der Paare) Anspruch auf ein weiteres Time-out.

17.1.6 Der Oberschiedsrichter kann eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich, jedoch keinesfalls mehr als zehn Minuten, gewähren, falls ein Spieler durch einen Unfall vorübergehend behindert ist. Voraussetzung dafür ist, dass die

Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler oder das gegnerische Paar nicht übermäßig benachteiligt.

17.1.7 Eine Spielunterbrechung darf nicht bei einer Spielunfähigkeit gewährt werden, die schon zu Beginn des Spiels bestand oder vernünftigerweise von da an erwartet werden musste oder wenn sie auf die normalen Anstrengungen des Spiels zurückzuführen ist. Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt eine solche Unterbrechung nicht, die nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, zum Beispiel Verletzung durch einen Sturz, gewährt werden darf.

17.1.8 Wenn jemand im Spielraum (der Box) blutet, muss das Spiel sofort unterbrochen und darf erst wieder aufgenommen werden, wenn diese Person behandelt wurde und alle Blutspuren aus dem Spielraum (der Box) entfernt wurden.

17.1.9 Die Spieler müssen während des ganzen (Einzel- oder Doppel-) Spiels im Spielraum (der Box) oder in dessen Nähe bleiben; Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Oberschiedsrichters. Während der Pausen zwischen den Sätzen und während Time-outs dürfen sich die Spieler nicht mehr als drei Meter vom Spielraum (der Box) entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten.

18 Disziplin

18.1 Fehlverhalten

18.1.1 Spieler sollen alle Unsitten und Verhaltensformen unterlassen, die den Gegner in unfaire Weise beeinflussen, die Zuschauer beleidigen oder den Pan-Pong-Sport in Misskredit bringen könnten. Dazu gehören u.a.: den Ball absichtlich zerbrechen oder über die Umrandung hinweg pannen, gegen Tisch oder Umrandung treten sowie ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten gegenüber Schiedsrichtern u.ä.

18.1.2 Falls ein Spieler zu irgendeiner Zeit einen schwerwiegenden Verstoß begeht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und unterrichtet unverzüglich den Oberschiedsrichter. Bei weniger schweren Verstößen kann der Schiedsrichter beim 1. Mal die gelbe Karte zeigen und den betreffenden Spieler warnen, dass jeder folgende Verstoß Bestrafungen nach sich ziehen könne..

18.1.3 Begeht ein Spieler, der verwart wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel einen zweiten Verstoß, spricht der Schiedsrichter seinem Gegner einen Punkt und bei einem weiteren Verstoß zwei Punkte zu. Dabei zeigt er jedes Mal eine gelbe und eine rote Karte zusammen.

18.1.4 Setzt ein Spieler, gegen den bereits drei Strafpunkte verhängt wurden, sein Fehlverhalten fort, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und berichtet unverzüglich dem Oberschiedsrichter.

18.1.5 Falls ein Spieler während eines Einzels oder Doppels seine Pfanne wechselt, wenn diese nicht beschädigt wurde, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verständigt den Oberschiedsrichter.

18.1.6 Begeht ein Betreuer oder anderer Berater, der verwarnt wurde, im selben Einzel- oder Doppelspiel einen weiteren Verstoß, zeigt der Schiedsrichter eine rote Karte und verweist ihn vom Spielraum (der Box) bis zum Ende des betreffenden Spiels.

18.1.7 Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen grob unfairen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren, wobei es unerheblich ist, ob diese Angelegenheit vom Schiedsrichter vorgetragen wurde oder nicht. Eine solche Disqualifikation kann für das einzelne Spiel, einen Wettbewerb oder die gesamte Pan-Pong-Turnierserie ausgesprochen werden. Wenn der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, zeigt er eine rote Karte. .

18.1.8 Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund für einen Wettbewerb oder eine Veranstaltung disqualifiziert wird, büßt er automatisch damit verbundene Titel, Medaillen oder Pan-Pong-Ranglistenpunkte ein.

18.1.9 Fälle von sehr schwerwiegendem Fehlverhalten müssen der Pan-Pong GbR gemeldet werden.

18.2 Gute Präsentation / Darbietung

18.2.1 Spieler sollen das Ziel einer guten Darbietung des Pan-Pong-Sports hochhalten, seine Integrität schützen und sollten nicht versuchen, die Elemente eines Wettbewerbs auf eine Art zu beeinflussen, die der sportlichen Ethik widerspricht.

18.2.2 Die Spieler müssen ihr Äußerstes geben, um ein Spiel zu gewinnen und dürfen nur wegen Krankheit oder Verletzung aufgeben.

18.2.3 Jeder Spieler, der sich absichtlich nicht an diese Prinzipien hält, wird mit einer Sperre für die Pan-Pong-Turnierserie bestraft.

19 Austragungsmodus und Qualifikation

19.1. Austragungsmodus Qualifikationsturnier für die Deutschen Pan-Pong-Meisterschaften, durchgeführt von Pan-Pong-Partnern

Es wird ausschließlich Einzel gespielt. Es gibt nur eine Spielklasse, in der sowohl Männer als auch Frauen gemeinsam spielen.



In der Vorrunde wird in Dreier- und/oder Vierergruppen nach dem System Jeder gegen Jeden gespielt. Für die Hauptrunde qualifizieren sich jeweils der Erst- und Zweitplatzierte. Bei Punkt- und Satzgleichheit werden die gespielten Bälle ausgezählt. Danach entscheidet der direkte Vergleich. Die Hauptrunde wird im einfachen KO-System durchgeführt. Die Plätze 3 bis 8 werden ausgespielt.

Die Gruppen werden zufällig durch die Turnier-Software ausgelost. Es erfolgt keine Setzung.

19.2. Qualifikation für die Deutschen Pan-Pong-Meisterschaften

Die Deutschen Pan-Pong-Meisterschaften finden einmal pro Jahr in 31832 Springe OT Bennigsen statt. Hierfür qualifizieren sich der/die Sieger(in) und der/die Zweitplatzierte eines jeden Qualifikationsturniers. Sind die Qualifizierten für die Teilnahme an den Deutschen Pan-Pong-Meisterschaften verhindert oder durch ein anderes, bereits durchgeführtes Qualifikationsturnier qualifiziert, können die freien Plätze durch die dahinter platzierten Spieler in der Reihenfolge bis zum max. 8. Platz seitens des Pan-Pong-Partners nachgemeldet werden.

Die Pan-Pong GbR hat das Recht, Wildcards für die Deutschen Pan-Pong-Meisterschaften auszustellen.