

Spielregeln der Sportart Ringtennis im DTB

Stand: 01.05.2026

Inhaltsverzeichnis

1	Grundsätzliches.....	3
2	Spielfeld und Spielgerät.....	3
2.1	Spielfeld.....	3
2.2	Spielgerät.....	4
3	Spielzeit.....	4
3.1	Reguläre Spielzeit.....	4
3.2	Unterbrechung.....	5
4	Spieldurchführung.....	5
4.1	Beteiligte Personen.....	5
4.2	Spielvorbereitung/Spielbeginn.....	6
5	Wertung.....	7
6	Spielhandlungen.....	7
6.1	Allgemeines.....	7
6.2	Aufgaben (Eröffnung des Ringwechsels).....	8
6.3	Fangen des Rings.....	9
6.4	Werfen des Rings.....	10
6.5	Weitere Spielhandlungen.....	12
7	Unsportliches Verhalten.....	13

1 Grundsätzliches

- 1.1 Das grundlegende Ziel von Ringtennis besteht darin, einen Ring aus Moosgummi mit einer Hand über ein Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte zu werfen, so dass der Ring den Boden berührt oder der Gegner nicht in der Lage ist, den Ring kontrolliert zu fangen und zurückzuwerfen.
- 1.2 Während eines Ringwechsels im Spiel kombinieren die Spieler diverse Techniken, um verschiedene Arten von offensiven und defensiven Würfeln auszuführen.
- 1.3 Ein Ring kann gleichzeitig nur mit einer Hand gefangen und geworfen werden.
- 1.4 Die Bestimmungen der vorliegenden Regeln gelten in gleicher Weise für Spieler jeden Geschlechts.

2 Spielfeld und Spielgerät

2.1 Spielfeld

2.1.1 Größe & Aufteilung

2.1.1.1 Das Spielfeld ist 12,20 Meter lang und wird in der Mitte durch das Netz in zwei Hälften geteilt. Für eine Skizze siehe Anhang.

2.1.1.2 Das Spielfeld hat folgende Breite je nach Altersklasse oder Disziplin:

- a) 3,70 Meter
 - Einzel, Schüler
 - Einzel AK 19-29/30/40/50/60
 - alternierendes Doppel, Schüler
- b) 4,60 Meter
 - Einzel, Jugend
 - Einzel, Meisterklasse
 - alternierendes Doppel, Jugend
 - alternierendes Doppel, Meisterklasse
- c) 5,50 Meter
 - sonst

2.1.1.3 In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein 1,80 Meter langer Sperrraum, der in seiner Breite unbegrenzt ist. Er darf nicht betreten werden.

2.1.1.4 Rings um das Spielfeld ist ein Sicherheitsabstand von 3,00 m freizuhalten, der nicht von am Spiel unbeteiligten Personen betreten werden darf.

2.1.2 Linien

2.1.2.1 Die Linien gehören zum Spielfeld.

2.1.2.2 Die längs verlaufenden Linien heißen Seitenlinien.

2.1.2.3 Die außen quer verlaufenden Linien heißen Grundlinien.

- 2.1.2.4 Die innen quer verlaufenden Linien heißen Neutrallinien.
- 2.1.2.5 Alle Linien des Spielfeldes müssen deutlich markiert sein (2 bis 6 Zentimeter).

2.1.3 Netz

- 2.1.3.1 Das Netz ist 1,65 Meter hoch.
- 2.1.3.2 Das Netz muss straff gespannt sein.
- 2.1.3.3 Das Netz ist 6,00 Meter lang, reicht also mind. um 25 cm über die Seitenlinien hinaus.

2.1.4 Beschaffenheit

- 2.1.4.1 Die Beschaffenheit des Spielfelds darf aus den Materialien Kunststoff, Kunstrasen, Beton oder anderen zementierten Materialien, Ton oder rotem Sand bestehen. Es muss gewährleistet sein, dass die Oberfläche für schnelle und energische Bewegungen geeignet ist und Verletzungen vermieden werden können.
- 2.1.4.2 Wenn Spiele im Freien zu Zeiten ohne ausreichendes Tageslicht stattfinden, ist es erforderlich, das Spielfeld mit Flutlicht zu beleuchten.

2.2 Spielgerät

- 2.2.1 Gespielt wird mit einem vom DTB freigegebenen Gummiring.
- 2.2.2 Sein Gewicht beträgt 210 bis 230 Gramm.
- 2.2.3 Der Durchmesser des Rings beträgt etwa 2,9 cm, die lichte Weite etwa 11,0 cm.
- 2.2.4 Der Ring trägt den Aufdruck „Offizieller Wettkampfring laut FGO/DTB“.

3 Spielzeit

3.1 Reguläre Spielzeit

- 3.1.1 Es wird nach Zeit gespielt. Die reguläre Spielzeit beträgt:
 - a) 2x 10 Minuten Meisterklasse Einzel
 - b) 2x 6 Minuten Schüler (alle Disziplinen)
 - c) 2x 8 Minuten sonst
- 3.1.2 Für die Zeitnahme ist die Wettbewerbsleitung oder alternativ der Schiedsrichter verantwortlich.
- 3.1.3 Die Zeit zwischen den beiden Halbzeiten oder vor einer Verlängerung wird als Pause bezeichnet.

3.2 Unterbrechung

3.2.1 Das Spiel darf nur vom Schiedsrichter, jedoch nicht von den Spielern unterbrochen werden. Die Spieler können jedoch den Schiedsrichter darauf hinweisen, das Spiel zu unterbrechen.

3.2.2 Unterbrechung ohne Auszeit

3.2.2.1 Situationen, die ein Spiel irritieren oder behindern, aber innerhalb kurzer Zeit sofort behoben werden können (z. B. ein zweiter Ring fällt auf das Spielfeld), führen zu einer Unterbrechung ohne Stillstand der Zeit. Die Unterbrechung muss vom Schiedsrichter signalisiert und beendet werden.

3.2.3 Unterbrechung mit Auszeit

3.2.3.1 Wenn einer der Spieler blutet oder verletzt ist, muss das Spiel vom Schiedsrichter für maximal 3 Minuten unterbrochen werden, um den Spieler zu behandeln/versorgen. Bei einer Verunreinigung des Ringes in Folge einer Verletzung mit Blut muss der Ring gereinigt oder ersetzt werden. Nach der Unterbrechung muss der Spieler sofort den Spielbetrieb wieder aufnehmen oder das Spiel kampflos aufgeben.

3.2.3.2 Pro Spieler ist in einem Spiel nur eine Unterbrechung mit Auszeit aufgrund einer nicht blutenden Verletzung erlaubt.

3.2.3.3 Durch Unterbrechung verlorene Zeit muss im direkten Anschluss an die betroffene Halbzeit nachgespielt werden. Für diese Zeitnahme ist der Schiedsrichter verantwortlich.

4 Spieldurchführung

4.1 Beteiligte Personen

- 4.1.1 Am Spiel dürfen teilnehmen:
- a) die Spieler der beteiligten Mannschaften
 - b) ein Betreuer pro Mannschaft
 - c) ein Schiedsrichter
 - d) vier Linienrichter
 - e) ein Anschreiber

4.1.2 Zugang zum Spielfeld

- 4.1.2.1 Das Spielfeld (sowie die Sicherheitszone) darf nur von am Spiel beteiligten Personen betreten werden.
- 4.1.2.2 Von § 4.1.2.1 ausgenommen ist die Wettbewerbsleitung oder medizinisches Personal während einer Unterbrechung des Spiels.
- 4.1.2.3 Betreuer müssen einen Mindestabstand von 1 Meter zur Grundlinie ihrer Mannschaft einhalten.

4.1.3 Betreuer

- 4.1.3.1 Betreuer müssen vor Spielbeginn auf dem Schiedsrichterzettel namentlich eingetragen werden.
- 4.1.3.2 Der Betreuer darf jederzeit die verbleibende Spielzeit ansagen.
- 4.1.3.3 Während eines Ringwechsels ist es dem Betreuer nicht gestattet, den Spielern seiner Mannschaft Anweisungen zu geben.
- 4.1.3.4 Ruht der Ring (d.h. kein aktiver Ringwechsel), darf der Betreuer Anweisungen geben.
- 4.1.3.5 *Verbotenes Coaching*: Ein Fehlverhalten des Betreuers (Nichteinhaltung des Mindestabstandes, verbotene Anweisungen) muss bestraft werden.

4.1.4 Spieler

- 4.1.4.1 Alle Spieler müssen sportliche Kleidung und geeignetes Schuhwerk tragen.
- 4.1.4.2 Das Trikot jedes Spielers muss eine Aufschrift oder ein Emblem enthalten, das den Verein des Spielers kennzeichnet.
- 4.1.4.3 Spieler derselben Partei oder Mannschaft müssen ein gleiches Vereinstrikot tragen.
- 4.1.4.4 Jegliche Art von langer Sporthose, kurzer Sporthose oder Sportröcken sind erlaubt und müssen nur in der Farbe jedoch nicht in Form, Länge, Modell oder Marke mit dem Partner übereinstimmen.

4.2 Spielvorbereitung/Spielbeginn

4.2.1 Allgemeines

- 4.2.2 Der Ring wird vom Schiedsrichter zur Verfügung gestellt.
- 4.2.3 Tritt bei Spielbeginn eine Mannschaft nicht vollständig an, so gilt das Spiel als kampflos verloren (siehe Wettkampfordnung, § 1.6.1.3).

4.2.4 Seitenwahl

- 4.2.4.1 Die Seitenwahl wird vor Spielbeginn durchgeführt.
- 4.2.4.2 Der Schiedsrichter entscheidet die Platzwahl mittels eines Münzwurfs (wobei der Spielring die Münze ersetzt).
- 4.2.4.3 Der Schiedsrichter legt vor dem Münzwurf fest, ob der Gewinner des Münzwurfs die Spielfeldhälfte auswählen darf oder mit der ersten Aufgabe das Spiel eröffnet. Dem Verlierer des Münzwurfs fällt die andere Aufgabe zu.
- 4.2.4.4 Pro Verlängerung wird eine neue Seitenwahl durchgeführt.

5 Wertung

- 5.1 Jeder Fehler bringt dem Gegner einen Punkt und wird mit einem „Ring“ bewertet. Jeder Ring ist auf dem Schiedsrichterzettel zu notieren.
- 5.2 Gewonnen hat die Mannschaft, die über die gesamte Spielzeit die meisten Ringe erzielt hat.
- 5.3 Erzielen beide Mannschaften gleich viele Ringe, bedeutet dies unentschieden.
- 5.4 Weiteres regelt die Wettkampfordnung (§ 1.6).

6 Spielhandlungen

6.1 **Allgemeines**

6.1.1 Ringwechsel

- 6.1.1.1 Unter einem Ringwechsel wird der abwechselnde Prozess des Fangens und Werfens zwischen den Spielern der gegnerischen Mannschaften verstanden.
- 6.1.1.2 Ein Ringwechsel beginnt mit der Aufgabe und dauert bis zu einer Unterbrechung oder bis ein Spieler einen Fehler begeht.
- 6.1.1.3 Bei fehlender Unterbrechung und ohne Fehler ist der Ringwechsel durch die Spielzeit oder die Verlängerung begrenzt, die durch ein akustisches Signal angekündigt wird.

6.1.2 Ring im Spiel

- 6.1.2.1 Während eines Ringwechsels befindet sich der Ring „im Spiel“.

6.1.3 Spielaktion

6.1.3.1 Eine Spielaktion wird durch einen einzelnen Spieler ausgeführt und beginnt in dem Moment, in dem er den Ring (nach dem Wurf des Gegners) erstmals berührt und endet, wenn der Kontakt mit dem Ring infolge des Abwurfs beendet wird.

6.1.4 Kontakt zwischen Ring und Boden

6.1.4.1 Bei einem Kontakt zwischen Ring und Boden ist der erste Kontaktpunkt des Rings entscheidend für die Bewertung der Situation und eines möglichen Fehlers.

6.2 Aufgaben (Eröffnung des Ringwechsels)

6.2.1 Die Aufgabe ist ein Wurf des Rings zur Eröffnung eines Ringwechsels und erfolgt von hinter der Grundlinie.

6.2.2 Die Aufgabe wird vom Gewinner des vorherigen Ringwechsels durchgeführt. Davon ausgenommen sind:

a) Die erste Aufgabe der regulären Spielzeit oder der Verlängerungen, welche durch den Verlierer der Seitenwahl durchgeführt wird.

b) Die erste Aufgabe der zweiten Hälfte der regulären Spielzeit oder der ersten Verlängerung, welche durch den Sieger der Seitenwahl durchgeführt wird.

6.2.3 Der Schiedsrichter eröffnet den Ringwechsel mit jeder Aufgabe neu. Dies geschieht durch Blickkontakt, Handzeichen oder die Aufforderung: „Bitte Aufgabe!“

6.2.4 Wenn die Aufgabe zu eilig ausgeführt wurde, sodass der Schiedsrichter ihre Korrektheit nicht kontrollieren konnte, kann dieser die Aufgabe wiederholen lassen.

6.2.5 Alle Spieler müssen bei der Ausführung spielbereit sein. Ob sie innerhalb des Feldes oder lediglich der Sicherheitszone stehen, ist ihnen freigestellt.

6.2.6 Aufgabe im Doppel

6.2.6.1 Beide Spieler einer Mannschaft dürfen die Aufgabe ohne Festlegung einer Reihenfolge oder einer Begrenzung der Anzahl pro Spieler ausführen.

6.2.6.2 Es besteht keine Einschränkung für den Spieler, die Aufgabe an einen bestimmten gegnerischen Spieler oder Spielfeldbereich in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu werfen.

6.2.6.3 Beide Spieler der gegnerischen Partei dürfen die Aufgabe ohne Festlegung einer Reihenfolge oder einer Begrenzung der Anzahl empfangen.

6.2.6.4 Die Regeln zu § 6.2.6 gelten für alle Doppelwettbewerbe.

6.2.7 Aufgabenfehler

- 6.2.7.1 Alle Wurf Fehler (§ 6.4.4) sind auch auf Aufgaben anwendbar. Zusätzlich gibt es folgende spezifische Fehler.
- 6.2.7.2 *Übertritt*: Der ausführende Spieler berührt die Spielfläche mit einem Körperteil, bevor der Ring die Hand verlassen hat.
- 6.2.7.3 *Sprungaufgabe*: Der ausführende Spieler hat mit keinem Fuß mehr Kontakt mit dem Boden hinter der Grundlinie.
- 6.2.7.4 *Verzögerung der Aufgabe*: Der ausführende Spieler verzögert die Aufgabe ohne Grund zu seinem eigenen Vorteil.
- 6.2.7.5 *Unsportliches Verhalten*: Wiederholtes Ausführen von § 6.2.4 kann bestraft werden, sofern vorher dafür eine Verwarnung ausgesprochen wurde.

6.3 **Fangen des Rings**

- 6.3.1 Der Fang des Rings erfolgt einhändig durch einen Spieler mit dem Ziel zu verhindern, dass der Ring den Boden innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte berührt. Der gesamte Prozess des Fangens beginnt mit dem ersten physischen Kontakt von Hand und Ring und endet mit der sicheren Kontrolle des Rings.

6.3.2 Fangfehler

- 6.3.2.1 *Doppelfang*: Der Ring wird von beiden Händen eines Spielers während einer Spielaktion berührt. Als Hand gilt der Bereich von den Fingerspitzen bis zum Ellenbogen.
- 6.3.2.2 *Innerhalb*: Der Ring berührt den Boden der Spielfeldhälfte des empfangenden Spielers, ohne vorher gefangen oder berührt zu werden.
- 6.3.2.3 *Berührt*: Der empfangende Spieler berührt den Ring, kann ihn jedoch nicht kontrolliert fangen, sodass der Ring den Boden berührt.
- 6.3.2.4 *Angehalten*: Der Spieler unterbricht oder verzögert die Bewegung während des Fangens. In allen Fällen, in denen die Bewegung in diesem Zeitraum mit unnötiger oder demonstrativer Langsamkeit verzögert ist, muss der Fehler geahndet werden.

6.3.3 Besondere Fangsituation

- 6.3.3.1 Der Ring darf jederzeit unter Zuhilfenahme des Körpers, jedoch nicht einer zweiten Hand, probiert werden zu fangen.
- 6.3.3.2 Der empfangende Spieler darf beliebig oft pro Spielaktion probieren, den Ring zu fangen, bevor dieser den Boden berührt. Dafür darf er jedoch immer nur dieselbe Hand nutzen. Mehrere Fangversuche gelten als schwierige Fangsituation.

6.3.3.3 Im Falle von Mixed-Doppeln und klassischen Doppeln dürfen die empfangenden Spieler den Ring gleichzeitig fangen, aber nur ein Spieler der Partei darf den Ring zurückwerfen. In diesem Falle handelt es sich um eine schwierige Fangsituation.

6.3.4 Schwierige Fangsituation

6.3.4.1 Erlaubt sind Unterbrechungen des Bewegungsablaufes nur bei schwierigen Fangsituationen, wie z.B.:

- a) durch Erlaufen eines Ringes
- b) beim Sturz eines Spielers, um den Ring zu fangen
- c) durch leichte Verletzungen eines Spielers
- d) durch Nachfangen des Ringes
- e) durch Fangen des Ringes mit Hilfe des Körpers
- f) wenn beide Spieler in einem Mixed/klassischen Doppel den Ring gleichzeitig oder nacheinander fangen/berühren

6.3.4.2 Es muss offensichtlich sein, dass der schwierige Fang notwendig ist, um den Ring zu erreichen und nicht auf Zeit gespielt wird. Nach Erreichen der sicheren Position muss der Ring ohne weitere Verzögerungen oder Schritte ausgeführt werden.

6.3.4.3 Nicht notwendige Verzögerungen können bestraft werden („*Verzögerung des Abwurfs*“).

6.3.4.4 Im Falle eines schwierigen Fangs ist § 6.4.7 nicht verbindlich. Eine kurze Verzögerung, die in der Natur einer schwierigen Fangsituation liegt, ist akzeptabel.

6.4 Werfen des Rings

6.4.1 Der Wurf besteht aus der Bewegung, um den Ring zum Abwurf zu bringen und dem Flug des Rings durch die Luft. Der Prozess beginnt direkt nach dem Fangen des Rings und endet durch den Fangversuch des Gegners oder durch einen Kontakt des Rings mit dem Boden.

6.4.2 Ziel eines Wurfes ist es, den Ring über das Netz in die gegenüberliegende Spielfeldhälfte zu werfen. Der Wurf muss dabei eine fließende Bewegung sein und mit der Hand ausgeführt werden.

6.4.3 Ein Spieler ist frei, das gesamte Spektrum verschiedener Wurfarten zu verwenden, die als offensiv oder defensiv, lang oder kurz, hoch oder flach, entlang der Linie oder quer über das Feld, mit oder ohne Spin und mit Vor- oder Rückhand kategorisiert werden können, solange sie keinen Fehler nach § 6.4.4, § 6.5.3 oder § 6.5.4 begehen.

6.4.4 Wurffehler

6.4.4.1 *Außerhalb*: Der geworfene Ring berührt den Boden außerhalb der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte, ohne zuvor von einem gegnerischen Spieler berührt zu werden.

6.4.4.2 *Fehlerhafter Wurf*:

- a) Der Ring wird nicht mit der Hand über das Netz geworfen.
- b) Der Spieler verwendet beide Hände gleichzeitig beim Wurf.
- c) Der Spieler verwendet beide Hände nacheinander oder benötigt mehrere Versuche, um den Ring über das Netz zu werfen.
- d) Der Ring berührt den Boden der eigenen Spielfeldhälfte, während der Spieler den Wurf ausführt.
- e) Bei Doppeln: Beide Partner sind am Wurf beteiligt.

6.4.4.3 *Wackelring*: Der Ring überschlägt sich oder wackelt mehr als eine Ringbreite.

6.4.4.4 *Netz*: Der Ring überquert nicht das Netz oder bleibt darin hängen. (Die Änderung der Flugrichtung in Folge einer Netzberührung ist kein Fehler).

6.4.4.5 *Pfosten*:

- a) Der Ring berührt die Pfosten während des Wurfs.
- b) Der Ring wird nicht zwischen den zwei eigenen Netzpfeosten hindurchgeworfen.

6.4.4.6 *Von Oben*: Der Ring steigt nach dem Verlassen der Hand nicht und fliegt direkt in Richtung Boden (d.h. der Ring hat keine Aufwärtstendenz).

6.4.4.7 *Angehalten*: Der Spieler unterbricht die fließende Bewegung während des Führens durch Änderung der Beschleunigung. (In allen Fällen, in denen die Bewegung deutlich gestoppt, verzögert, verlangsamt oder beschleunigt wird, muss der Wurf geahndet werden.)

6.4.4.8 *Zwei Bewegungen*: In der Führphase wird der Ring, nachdem er erstmalig nach vorne Richtung Netz bewegt wurde, deutlich nach hinten bewegt, oder es gibt eine abrupte Richtungsänderung (auch seitwärts).

6.4.4.9 *Decke*: Der Ring berührt die Decke während des Wurfs. Eine genaue Definition der Decke (z.B. Sportgeräte anderer Sportarten oder Lüftungsanlagen) wird von der Wettbewerbsleitung vor Spielbeginn festgelegt und mitgeteilt. Berührt der Ring andere Objekte, die als *Gerät* durch die Wettbewerbsleitung definiert sind, folgt *Zweimal Hoch* und es wird nicht als Fehler gewertet.

6.4.5 Wurfsituation „Drehung“

- 6.4.5.1 Eine Drehung ist im Allgemeinen erlaubt, aber ein Fehler, wenn der Spieler mehr als die erlaubte Anzahl von Bodenkontakten hat.
- 6.4.5.2 Nachdem der Spieler eine Drehung ohne *Angehalten* oder *Schrittfehler* abgeschlossen hat, darf er einen Angriffsring werfen. Andernfalls gilt die Situation als *schwierige Fangsituation*.
- 6.4.5.3 Eine Drehung nach einem schwierigen Fang ist erlaubt.

6.5 Weitere Spielhandlungen

6.5.1 Fehler

- 6.5.1.1 *Schrittfehler*: Ein Spieler hat mehr als zwei Bodenkontakte ab der Fangbewegung bis zum Abwurf des Rings. Als Bodenkontakt zählt die Berührung des Bodens durch einen Fuß.
- 6.5.1.2 *Übertritt*: Den Spielern ist es nicht gestattet, die Neutrallinien mit ihren Füßen oder anderen Körperteilen (einschließlich Kleidung und Haare) während eines Ringwechsels zu übertreten und somit die Sperrzone zu berühren.

6.5.2 Reihenfolge des Spiels im Doppel

- 6.5.2.1 Die Spieler des Mixed- und klassischen Doppels sind nicht an eine festgelegte Reihenfolge für das Spiel des Rings während eines Ringwechsels gebunden.
- 6.5.2.2 Die Spieler des alternierenden Doppels sind an eine abwechselnde Reihenfolge gebunden, was das Spielen des Rings während eines Ringwechsels betrifft. Ein Spieler darf den Ring während eines Ringwechsels nicht zweimal hintereinander spielen (sonst: „*Fehlerhafte Reihenfolge*“).

6.5.3 Schwierige Fangsituation (Einmal Hoch)

- 6.5.3.1 Im Falle eines Nachgreifens, eines gleichzeitigen Fangs oder eines schwierigen Fangs muss der werfende Spieler den Ring defensiv hoch in das hintere Drittel der Spielfeldhälfte des Gegners werfen (sonst: „*Fehlerhaftes Hochspiel*“).

6.5.4 Zweimal Hoch

- 6.5.4.1 Im Falle einer Unterbrechung muss der Ring zweimal defensiv hoch (d.h. einmal pro Mannschaft), in das hintere Drittel der Spielfeldhälfte des Gegners geworfen werden, um das Spiel nach der Unterbrechung fortzusetzen (sonst: „*Fehlerhaftes Hochspiel*“).

Unter einem defensiven Zuspiel wird hierbei verstanden, dass es dem Gegner zeitlich möglich ist, sich auf den Ring einzustellen.

6.5.4.2 Der benachteiligte Spieler oder die benachteiligte Partei zu dem Zeitpunkt, zu dem der Grund für die Unterbrechung auftritt, wird vom Schiedsrichter aufgefordert und muss mit dem ersten Hochspiel beginnen.

6.5.4.3 Alternierendes Doppel: Die Fangreihenfolge wird bei einem *Zweimal Hoch* aufgehoben und wird neu begonnen.

6.5.4.4 Tritt der Grund der Unterbrechung direkt nach der Aufgabe auf, wird die Aufgabe wiederholt statt eines *Zweimal Hochs*.

6.5.5 Seitenwechsel

6.5.5.1 Nach der ersten Halbzeit der Spielzeit oder der Verlängerung müssen die Mannschaften die Spielfeldseiten wechseln. Die Mannschaft, die die erste Halbzeit nicht mit der Aufgabe eröffnet haben, eröffnen die zweite Halbzeit mit einer Aufgabe.

6.5.5.2 Während der zweiten Verlängerung (d.h. 2 Ringe Vorsprung) wird nach erzielten Ringpunkt die Seite gewechselt.

7 Unsportliches Verhalten

7.1.1 Ein Spieler zeigt unsportliches Verhalten, wenn durch ihn eine ordnungsgemäße Durchführung des Spiels nicht mehr gewährleistet ist. Dieses Fehlverhalten wird bestraft („*unsportliches Verhalten*“).

7.1.2 Jegliches unsportliche Verhalten, dass vom Schiedsrichter als solches empfunden wird, kann er ahnden, z.B.:

- a) respektloses Verhalten gegenüber am Spiel Beteiligten
- b) Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen
- c) jede Form von Angriffen auf den Schiedsrichter oder Gegner
- d) absichtliche Verzögerung der Aufgabe oder des Spielbetriebs
- e) störendes Eingreifen eines Betreuers

(Verwarnung des Betreuers oder Strafpunkt für die betreute Mannschaft)

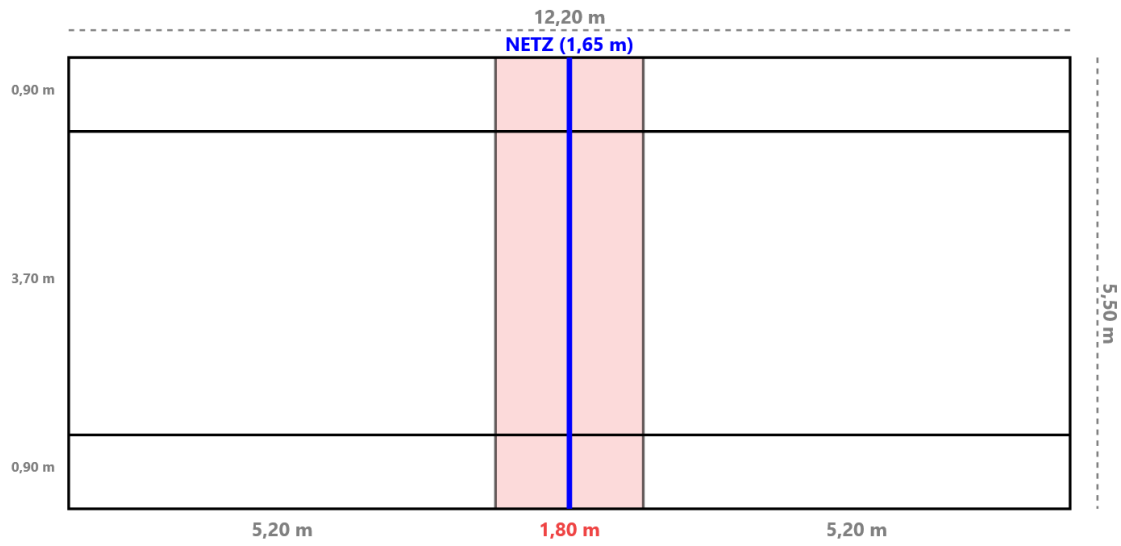
7.1.3 Der Schiedsrichter *kann* eine Verwarnung aussprechen oder direkt ein unsportliches Verhalten als Fehler ahnden.

7.1.4 Ab dem zweiten Fehler wegen unsportlichem Verhalten erfolgt ein Feldverweis.

7.1.5 Bei einem groben Verstoß kann der Feldverweis sofort erfolgen.

Spielfeld

2D-Ansicht



3D-Ansicht

