

Ringtennis

Spielregeln des Fachgebiets Ringtennis
im DTB



DTB 
DEUTSCHER TURNER-BUND

Stand: April 2019

Um der besseren Lesbarkeit Willen werden in der Schiedsrichterordnung nur die männlichen Bezeichnungen verwendet. Darunter sind Menschen jeden Geschlechts zu verstehen.

INHALT

1	Spielgedanke.....	2
2	Spielfeld und -gerät.....	2
3	Spielzeit.....	3
4	Verletzungen	3
5	Spielvorbereitungen.....	3
6	Spiel-Eröffnung durch die Aufgabe.....	3
7	Wertung.....	4
8	Fehler und deren Fachausdrücke	4
9	Unsportliches Verhalten.....	5

1 Spielgedanke

1.1 Sinn des Ringtennisspiels:

Der Ring sollte so über das Netz ins gegnerische Feld geworfen werden, dass ihn der Gegner nicht fangen und zurückwerfen kann.

2 Spielfeld und -gerät

2.1 Das Spielfeld für das Einzelspiel ist 12,20m lang und 3,70m breit. In der Meisterklasse ist das Spielfeld 12,20 m lang und 4,60m breit. Das Spielfeld wird in der Mitte durch einen 1,80 m breiten Sperrraum in zwei Felder geteilt.

2.2 Das Spielfeld im Mixed und klassischen Doppel ist 12,20 m lang und 5,50m breit. Die Maße für den Sperrraum entsprechen dem Einzelfeld.

2.3 Das Spielfeld im alternierenden Doppel ist 12,20m lang und 4,60m breit. In der Klasse Jugend 14 beträgt die Breite des Spielfelds 3,70 m. Die Maße für den Sperrraum entsprechen dem Einzelfeld.

2.4 Der Sperrraum ist in der seitlichen Verlängerung unbegrenzt.

2.5 Die Linien gehören zum Spielfeld. Die längeren Seiten heißen Seitenlinien, die schmalen Seiten Grundlinien. Alle Linien des Spielfeldes müssen deutlich markiert und 2 bis 6 cm breit sein.

2.6 Über der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein an zwei senkrechten Pfosten aufgehängtes Netz.

2.6.1 Die Höhe des Netzes beträgt 1,55 m in allen Disziplinen außer im Einzel der Meisterklasse sowie im alternierenden Doppel der Jugend 15-18 m/w und der Meisterklasse. Hier beträgt die Höhe des Netzes 1,65m.

2.6.2 Das Netz muss straff gespannt sein.

2.6.3 Das Netz ist 6,00 m lang, reicht also um 25 cm über die Seitenlinien hinaus.

2.7 Rings um das Spielfeld ist ein Sicherheitsabstand von 3,00 m freizuhalten.

2.8 Gespielt wird mit einem vom DTB freigegebenen Gummiring.

2.8.1 Sein Gewicht beträgt 210 bis 230g.

2.8.2 Der Durchmesser des Rings beträgt etwa 2,9 cm, die lichte Weite etwa 11,0 cm.

2.8.3 Der Ring trägt den Aufdruck "Turnier-Ring DTB".

2.9 Die Bestimmungen der vorliegenden Regeln gelten in gleicher Weise für Spieler jeden Geschlechts.

3 Spielzeit

3.1 Es wird nach Zeit gespielt.

3.1.1 Die Spielzeit beträgt:

- Zweimal 10 Minuten im Einzel der Meisterklasse
- Zweimal 6 Minuten in der Jugend 14
- Zweimal 8 Minuten für alle übrigen Spiele

3.1.2 Für die Zeitnahme ist die Turnierleitung verantwortlich.

3.2 Durch Unterbrechung verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. Für diese Zeitnahme ist der Schiedsrichter verantwortlich.

3.3 Bei Punktgleichheit und Entscheidungsspielen gelten die Bestimmungen der SpORt.

4 Verletzungen

4.1 Eine Verletzung zählt nicht als Spielunterbrechung. Bei einer Verletzung hat der Schiedsrichter den Spieler aufzufordern, das Spiel fortzusetzen. Ist dies nicht möglich, so gilt das Spiel als verloren.

4.2 Treten während des Spiels bei einem Spieler blutende Wunden auf, so muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, um eine die Blutung stoppende Behandlung zu ermöglichen. Für die durch die Unterbrechung verlorene Zeit gilt Ziffer 3.2. Vor Wiederaufnahme des Spiels muss der Ring gesäubert oder ausgetauscht werden.

5 Spielvorbereitungen

5.1 Der Ringtennispieler soll zweckmäßige, sportgerechte Kleidung tragen.

5.1.1 Die Spieler einer Mannschaft müssen in einheitlicher Vereinskleidung antreten: Vereinstrikot mit Vereinswappen oder Vereinsaufdruck.

5.1.2 Lange Trainingshosen oder Strumpfhosen sind als Vereinskleidung erlaubt, jedoch müssen diese bei einem Mixed, alternierenden Doppel oder Doppel einheitlich sein.

5.2 Die Spielfeldseiten werden ausgelost (Seitenwahl).

5.2.1 Wer die Seitenwahl verliert, hat die erste Aufgabe und Ringwahl.

5.2.2 Nach der Halbzeit wechseln Platz, Aufgabe und Ringwahl.

5.3 Tritt bei Spielbeginn zu einem Doppel oder Mixed nur ein Spieler einer Mannschaft an, so gilt das Spiel als verloren, Ziffer 7.4

5.4 Während des Spieles ist ein Betreuer (Trainer) hinter dem Spielfeld erlaubt.

5.4.1 Der Abstand zum Feld muss dabei mindestens 1 Meter betragen.

5.4.2 Der Betreuer (Trainer) muss sich vor Spielbeginn namentlich vom Schiedsrichter auf dem Schiedsrichterzettel notieren lassen.

5.4.3 Der Betreuer (Trainier) darf seiner Mannschaft während der laufenden Spielzeit nur die Zeit mitteilen. Eingreifen in das Spielgeschehen durch optische und akustische Zeichen oder das Vornehmen einer Entscheidung sind nicht erlaubt und können mit einem Fehler „Unsportliches Verhalten“ (Ziffer 9) geahndet werden.

6 Spiel-Eröffnung durch die Aufgabe

6.1 Der Ring muss von dem Spieler bzw. einem Spieler der Paarung (Doppel/alternierendes Doppel/Mixed), die den letzten Punkt erzielt hat, neu aufgegeben werden.

6.2 Die Aufgabe hat unverzüglich und hinter der Grundlinie zu erfolgen.

6.2.1 Während der Aufgabe muss mindestens ein Fuß hinter der Grundlinie den Boden berühren. Das andere Bein darf über die Grundlinie schwingen, jedoch nicht den Boden berühren, bevor die Aufgabe abgeschlossen ist, d.h. der Ring die Wurfhand verlassen hat.

6.2.2 Im Doppel/Mixed/ alternierenden Doppel dürfen sich die Spieler beliebig in der Aufgabe abwechseln.

6.3 Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel mit jeder Aufgabe neu.

- 6.3.1 Das geschieht durch Blickkontakt, Handzeichen oder die Aufforderung: "Bitte Aufgabe!"
 6.3.2 Wird die Aufgabe ausgeführt, ohne die Freigabe durch den Schiedsrichter abzuwarten, so kann dieser die Aufgabe wiederholen lassen.

7 Wertung

- 7.1 **Jeder Fehler bringt dem Gegner einen Punkt und wird mit einem "Ring" bewertet. Jeder "Ring" ist auf dem Schiedsrichterzettel zu notieren.**
 7.2 **Gewonnen hat der Spieler/die Paarung (Doppel/Mixed/ alternierendes Doppel), der/die über die gesamte Spielzeit die meisten "Ringe" erzielt hat.**
 7.3 **Erzielen beide Spieler/Paarungen gleich viele „Ringe“, bedeutet dies unentschieden.**
 7.4 **Die für einen Spielabbruch verantwortliche Mannschaft verliert das Spiel mit 0:20 „Ringen“.**
 7.5 **Spieler und Schiedsrichter bestätigen den Endstand mit ihrer Unterschrift auf dem Schiedsrichterzettel.**

8 Fehler und deren Fachausdrücke

8.1 Fangfehler

Ein Spieler begeht einen Fangfehler,

- 8.1.1 wenn der Ring den Boden des eigenen Spielfelds berührt (Fachausdruck „innerhalb“)
 8.1.2 wenn der gefangene Ring an beliebiger Stelle den Boden berührt (Fachausdruck „innerhalb“)
 8.1.3 wenn der Spieler den Ring zuletzt berührt, der im Sperrraum oder außerhalb des Spielfelds zu Boden fällt (Fachausdruck „berührt“)
 8.1.4 wenn der Spieler mit beiden Händen fängt, gleichzeitig oder nacheinander (Fachausdruck „Doppelfang“)

Als Hand gilt der Bereich von den Fingerspitzen bis zum Ellenbogen. Nachfangen mit der gleichen Hand und mit Hilfe des Körpers ist erlaubt.

Beim Fangen in einem Doppel/Mixed dürfen beide Spieler beteiligt sein. "Doppelfang" begehen die beiden Spieler erst dann, wenn einer von ihnen den Ring mit beiden Händen berührt.

- 8.1.5 wenn im alternierenden Doppel der Spieler, der nicht an der Reihe ist, den Ring berührt (Fachausdruck „falsche Reihenfolge“).
 Im alternierenden Doppel müssen sich die Spieler beim Fangen und Werfen des Rings immer abwechseln.

8.2 Wurf Fehler

Ein Spieler begeht einen Wurf Fehler,

- 8.2.1 wenn er den Ring so wirft, dass er außerhalb des gegnerischen Spielfelds zu Boden fällt (Fachausdruck „außerhalb“)
 8.2.2 wenn der Ring nicht mit der Hand über das Netz geworfen wird (Fachausdruck „fehlerhafter Wurf“)
 8.2.3 wenn der Ring nach dem Abwurf die Fluglage nicht beibehält und sich überschlägt oder stark wackelt – um mehr als Ringbreite (Fachausdruck „Wackelring“)
 8.2.4 wenn er den Ring von oben wirft, d. h. der Ring nach unten gezogen, gestoßen oder geschleudert wird (Fachausdruck „von oben“)
 8.2.5 wenn der Bewegungsablauf an irgendeiner Stelle der Führungs- oder Wurfphase angehalten/unterbrochen wird (Fachausdruck „angehalten“)
 8.2.5.1 Das Fangen des Ringes ist mit dem Schließen der Hand um den Ring beendet.
 8.2.5.2 Der Ring muss nach dem Fangen unverzüglich in die Führungsphase gebracht werden und relativ zum Körper gesehen immer in Bewegung sein.
 8.2.5.3 Erlaubt sind Unterbrechungen des Bewegungsablaufes nur bei schwierigen Fangsituationen
- durch Erlaufen eines Ringes,
 - beim Sturz eines Spielers, um den Ring zu fangen,
 - durch leichte Verletzungen eines Spielers,

- durch Nachfangen des Ringes,
- durch Fangen des Ringes mit Hilfe des Körpers,
- wenn beide Spieler in einem klassischen Doppel/Mixed den Ring gleichzeitig oder nacheinander fangen (berühren).

8.2.5.4 Nach einer erlaubten Spielunterbrechung muss der Spieler, der diese verursacht hat, den Ring hoch in das hintere Drittel des gegnerischen Feldes werfen. Bei Spielunterbrechungen durch den Schiedsrichter (Fachausdruck "Stopp") muss zweimal hoch in das hintere Drittel gespielt werden. Dabei beginnt der benachteiligte Spieler.

8.2.5.5 Im alternierenden Doppel wird bei einer erlaubten Spielunterbrechung die Aufgabe wiederholt.

8.2.6 wenn der Ring nach einer Unterbrechung nicht hoch in das hintere Drittel bzw. nach einer Unterbrechung durch den Schiedsrichter nicht zweimal hoch in das hintere Drittel gespielt wird (Fachausdruck "fehlerhaftes Hochspiel")

8.2.6.1 Nach einer schwierigen Fangsituation im Sinne von Ziffer 8.2.5.3 muss nur einmal hoch gespielt werden, auch wenn in dieser Situation eine zusätzliche Störung von außen eintritt, wie z.B. ein Fremdring.

8.2.6.2 Nach einer schwierigen Fangsituation im Sinne von Ziffer 8.2.5.3 muss der Ring nach 3 Sekunden hoch in das hintere Drittel der gegnerischen Spielhälfte geworfen werden. Sonst liegt ein Wurf Fehler vor (Fachausdruck "fehlerhaftes Hochspiel").

8.2.7 wenn der Ring bei Hallenspielen die Decke berührt (Fachausdruck "Decke")

8.3 Sonstige Fehler

Ein Spieler begeht einen Fehler,

8.3.1 wenn er nach dem Fangen mit dem Ring in Richtung Netz läuft, dribbelt oder geht (Fachausdruck "Schrittfehler").

Nachdem der Ring gefangen wurde, sind mit beiden Füßen zwei Bodenkontakte erlaubt. Der Ring muss abgespielt werden, bevor der dritte Bodenkontakt erfolgt. Dabei zählt jeder den Boden berührende Fuß als Bodenkontakt.

8.3.2 wenn die Aufgabe nicht hinter dem Spielfeld erfolgt oder bei der Aufgabe das Spielfeld betreten wird (Fachausdruck "Übertritt")

8.3.3 wenn er den Sperrraum oder dessen seitliche Verlängerung betritt (Fachausdruck "Übertritt")

9 Unsportliches Verhalten

9.1 Definition

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

Als unsportliches Verhalten gilt z.B.

- respektloses Anreden des Schiedsrichters,
- Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen,
- jede Form von Angriffen auf den Schiedsrichter oder Gegner,
- absichtliche Verzögerung der Aufgabe,
- störendes Eingreifen eines Betreuers (Verwarnung des Betreuers oder Bestrafung des betreuten Spielers mit einem Fehler)

9.2 Sanktionen

9.2.1 Nach dem dritten Fehler wegen unsportlichem Verhalten erfolgt ein Feldverweis.

9.2.2 Bei einem groben Verstoß kann der Feldverweis sofort erfolgen.