

Internationale Spielregeln Ringtennis (Version 07.2005)

| <u>Nummer</u> | <u>Beschreibung</u> | <u>Seite:</u> |
|-------------------------|---|---------------|
| Einführung | Charakteristik des Ringtennisports | 2 |
| Regelsektion I | Spielfeld und Spielausrüstung | 3 |
| Regel Nr. 1 | Spielfeldmaße | 3 |
| Regel Nr. 2 | Vorbereitung des Spielfeldes | 3 |
| Regel Nr. 3 | Das Netz | 4 |
| Regel Nr. 4 | Der Ring | 4 |
| Regelsektion II | Disziplinen des Ringtennis | 4 |
| Regel Nr. 5 | Einzel | 4 |
| Regel Nr. 6 | Doppel | 4 |
| Regel Nr. 7 | Wettkämpfe | 5 |
| Regelsektion III | Dauer eines Ringtennispiels | 5 |
| Regel Nr. 8 | Spielzeit und Verlängerungen | 5 |
| Regel Nr. 9 | Handhabung von Unterbrechungen | 6 |
| Regelsektion IV | Punktgewinne und Spielresultate | 6 |
| Regel Nr. 10 | Punktgewinne | 6 |
| Regel Nr. 11 | Spielstand und Resultat | 7 |
| Regel Nr. 12 | Spielwertung | 7 |
| Regelsektion V | Elemente des Spiels und Spielverlauf | 8 |
| Regel Nr. 13 | Spielvorbereitung | 8 |
| Regel Nr. 14 | Spielaktionen – Aufgabe | 8 |
| Regel Nr. 15 | Spielaktionen – Das Werfen des Ringes | 9 |
| Regel Nr. 16 | Spielaktionen – Das Fangen des Ringes | 11 |
| Regel Nr. 17 | Spielaktionen – Ringwechsel | 12 |
| Regel Nr. 18 | Spielaktionen – Spielreihenfolge im Doppel | 13 |
| Regel Nr. 19 | Spielaktionen – Andere Spielelemente | 13 |
| Regel Nr. 20 | Fehlverhalten von Spielern und anderen beteiligten Personen | 13 |
| Regel Nr. 21 | Regeln für das Spielende und danach | 14 |
| Regelsektion VI | Autorität und Verpflichtungen des Schiedsrichters | 15 |
| Regel Nr. 22 | Autorität des Schiedsrichters | 15 |
| Regel Nr. 23 | Verpflichtungen vor dem Spiel | 15 |
| Regel Nr. 24 | Verpflichtungen während des Spiels | 15 |
| Regel Nr. 25 | Verpflichtungen nach dem Spiel | 16 |
| Grafik 1 | Court Measurements (Spielfeldmaße) | 17 |

Einführung: Charakteristik des Ringtennisports

Das grundlegende Ziel beim Ringtennis ist es, einen Gummiring mit einer Hand über ein Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte so zu werfen, dass der Ring den Boden berührt oder der Gegner den Ring nicht fangen, kontrollieren oder zurückwerfen kann.

Beim kontinuierlichen Wechsel von Werfen und Fangen des Ringes während eines Spiels, kombinieren Ringtennispieler eine Vielzahl von verschiedenen Wurftechniken, defensive und offensive Würfe mit geschicktem Fangen des ankommenden Ringes mit einer Hand.

Ein typischer Angriffswurf ist zum Beispiel ein langer Wurf mit Drall, der im Bogen in den hinteren Teil der gegnerischen Spielfeldhälfte geworfen wird oder ein kurzer Wurf mit Drall der knapp über das Netz in eine vordere Ecke der gegnerischen Spielfeldhälfte geworfen wird. Ein typischer Verteidigungswurf ist zum Beispiel ein hoher Wurf ohne Drall, der in den hinteren Teil der gegnerischen Spielfeldhälfte geworfen wird, um den Gegner vom Netz fernzuhalten.

Um ein attraktives, schnelles und faires Spiel präsentieren zu können, müssen alle Aktionen der Spieler in fließenden Bewegungen ohne unerlaubte Verzögerungen im Zeitraum zwischen Fangen und Zurückwerfen des Ringes erfolgen.

Um das Spiel zu dominieren, ist es von grundsätzlicher Bedeutung, eine vorteilhafte Position nahe am Netz zu gewinnen, von wo der Spieler fähig ist, mit erfolgsversprechenden Würfen anzugreifen. Die Bewegung zum Netz wird dadurch realisiert, dass der Spieler den hoch und lang geworfenen Ring des Gegners beim Vorwärtssprung mit gestrecktem Arm über dem Kopf oder hinter dem Körper fängt. Ein Spiel zwischen Angriffsspielern ist charakterisiert durch den Kampf um eine günstige Feldposition und dem ständigen gegenseitigen Versuch, den Gegner unter Druck zu setzen und Räume in den Ecken der gegnerischen Spielfeldhälfte für Punktgewinne zu schaffen.

Aus taktischen Gründen kann es ebenso erfolgsversprechend für einen Spieler sein, die Hauptanstrengungen darauf zu legen, den Ring zu fangen und mit einem defensiven Wurf in den hinteren Teil der gegnerischen Spielfeldhälfte zurückzuwerfen. Damit kann ein Defensivspieler seinen Gegner zu Fehlern zwingen oder Punktgewinne durch Konterattacken erzielen.

Tenniquoits, das auch als Ringtennis bekannt ist, beinhaltet alle Elemente eines anspruchsvollen Sportes: Technische und taktische Aspekte genauso wie Anforderungen an die Kondition, Geschicklichkeit und Kreativität seiner Spieler.

Die Internationalen Ringtennis Spielregeln sind für alle internationalen Wettkämpfe unter der Federführung der World Tenniquoits Federation bindend. Darüber hinaus sollen diese Regeln ein hilfreicher Ratgeber für andere Länder sein, die diesen Sport noch nicht organisiert betreiben, um Ringtennis in ihre Sportlandschaft einzuführen und ein Spielpartner und Mitglied der World Tenniquoits Federation zu werden.

Regel-Sektion I: Spielfeld und Spielausrüstung

Regel Nr. 1: Spielfeldmaße (Grafik 1: Seite 17)

1.1 Doppelfeld: Das Doppelfeld ist ein Rechteck von 12,20 m Länge und 5,50 m Breite. Die beiden 12,20 m langen Linien werden Seitenlinien und die beiden 5,50 m langen Linien werden Grundlinien genannt. Die Linie, die das Spielfeld in zwei gleiche Hälften von 6,10 m Länge teilt, wird Mittellinie genannt.

1.2 Einzelfeld: Das Einzelfeld ist ein Rechteck von 12,20 m Länge und 4,60 m Breite. Die beiden 12,20 m langen Linien werden Seitenlinien und die beiden 4,60 m langen Linien werden Grundlinien genannt. Die Linie, die das Spielfeld in zwei gleiche Hälften von 6,10 m Länge teilt, wird Mittellinie genannt.

1.3 Neutrale Zone: Die zwei parallelen Linien mit einer Entfernung von 0,90 m von der Mittellinie werden Neutrallinien genannt. Die Zone zwischen der Mitte der Mittellinie und der Neutrallinie von 0,90 m Länge und 5,50 m Breite (Doppelfeld) oder 4,60 m Breite (Einzelfeld) wird neutrale Zone genannt. Beide neutrale Zonen der Spielfeldhälften zusammen, haben eine Größe von 1,80 m Länge und 5,50 m (Doppelfeld) Breite oder 4,60 m (Einzelfeld) Breite, werden aber als unendlich hinsichtlich der Breite gemäss der Bedeutung der Regel 19.2 definiert. Die Neutrallinie gehört nicht zur neutralen Zone.

1.4 Spielzone: Die Zone zwischen Seitenlinien, Grundlinien und Neutrallinie auf jeder Spielfeldhälfte von 5,20 m Länge und 5,50 m (Doppelfeld) Breite oder 4,60 m (Einzelfeld) Breite wird Spielzone genannt. Die Seitenlinie, die Grundlinie und die Neutrallinie sind Teil der Spielzone.

1.5 Sicherheitszone: Eine Zone mit einer Größe von mindestens 2,00 m von der Spielfeldbegrenzung (gemessen vom äußeren Rand der Seitenlinie und Grundlinie) wird Sicherheitszone genannt und muss durch eine Linie, ein Absperrband oder vergleichbare Begrenzung gekennzeichnet werden.

1.6 Linien:

1.6.1 Alle angegebenen Linien mit der Ausnahme der Mittellinie und der Seitenlinie der neutralen Zone müssen klar in der gleichen Farbe und im Kontrast zum Bodenbelag des Spielfeldes gekennzeichnet werden. Die Breite aller Linien muss zwischen 3 cm und 5 cm betragen.

1.6.2. Die Mittellinie und die Seitenlinien der neutralen Zone können weggelassen werden. In diesem Fall wird die Mittellinie als imaginäre Linie angesehen.

1.6.3 Die neutrale Linie kann bis zu einem Maximum von 2,00 m jenseits des Spielfeldes verlängert werden und wird als unendlich gemäss der Bedeutung der Regel 19.2. angesehen, ob markiert oder nicht.

Regel Nr. 2: Vorbereitung des Spielfeldes

2.1 Beschaffenheit: Die Beschaffenheit des Spielfeldes kann aus den Materialien Kunststoff, Beton oder anderen Zementmaterialien, Asche oder rotem Sand bestehen. Es muss garantiert sein, dass der Bodenbelag für schnelle und energische Bewegungen geeignet ist und eben ist, um Verletzungen zu vermeiden.

2.2 Spielort: Internationale Ringtenniswettkämpfe können auf Feldern im Freien oder in Hallen gespielt werden.

2.3 Flutlicht: Wenn internationale Ringtenniswettkämpfe im Freien zu Zeiten angesetzt sind, wo gar kein oder nicht genug Tageslicht vorhanden ist, ist es notwendig, das Spielfeld mit Flutlicht zu beleuchten.

Regel Nr. 3: Das Netz

3.1 Höhe und Position: Das Netz hat eine Höhe von 1,65m über der Mittellinie und teilt das Spielfeld in zwei gleiche Hälften. Die oben spezifizierte Höhe muss an jedem Punkt der Netzoberkante vorhanden sein, gemessen vom Boden aus.

3.2 Qualität und Maße: Das Netz ist ein engmaschiges Netz aus Baumwolle oder Kunstfaser mit einer Länge zwischen 5,50 m und 6,10 m (Maschenbereich) und einer Höhe zwischen 0,40 m und 0,70 m. Sollte der Maschenbereich des Netzes länger als 5,50 m sein, so muss die Erweiterung jenseits der Seitenlinien zu beiden Seiten gleich sein. Die Netzoberkante muss eine andere Farbe als der Rest des Netzes haben.

3.3 Befestigung: Das Netz muss mit einer Schnur oder Haken an zwei vertikalen festen Stahlpfosten befestigt werden, jeweils einer auf jeder Seite entlang der markierten oder imaginären Mittellinie, ungefähr 0,30 m von der Seitenlinie entfernt. Die Pfosten sollten die Höhe von 1,70 m Höhe (vom Boden gemessen) nicht übersteigen und müssen ein straff gespanntes Netz gemäss Regel 3.1. garantieren.

Regel Nr. 4: Der Ring

4.1 Material und Qualität: Der Ring wird aus weißem oder gelbem festem Gummi ohne Luftfüllung produziert und hat eine ebene und feste Oberfläche, die eine schnelle Rotation ohne Stabilitätsverlust beim Flug durch die Luft garantiert.

4.2 Gewicht und Maße: Der von der World Tenniquoits Federation genehmigte Ring muss ein Gewicht zwischen 190 und 220 Gramm, einen inneren Durchmesser zwischen 11 und 12 cm und einen äußeren Durchmesser zwischen 17 und 18 cm und eine Dicke von 3 cm (Durchmesser) haben. Die Dicke darf um plus oder minus 0,5 cm variieren.

Regelsektion II: Disziplinen des Ringtennis

Regel Nr. 5: Einzel

5.1 Männereinzel: Die Disziplin Männereinzel wird von zwei männlichen Spielern gespielt, die sich auf einem Einzelfeld gegenüber stehen.

5.2 Fraueneinzel: Die Disziplin Fraueneinzel wird von zwei weiblichen Spielern gespielt, die sich auf einem Einzelfeld gegenüber stehen.

Regel Nr. 6: Doppel

6.1 Männerdoppel: Die Disziplin Männerdoppel wird von zwei Parteien gespielt, die sich auf einem Doppelfeld gegenüberstehen. Jede Partei besteht aus zwei männlichen Spielern.

6.2 Frauendoppel: Die Disziplin Frauendoppel wird von zwei Parteien gespielt, die sich auf einem Doppelfeld gegenüberstehen. Jede Partei besteht aus zwei weiblichen Spielern.

6.3 Mixed: Die Disziplin Mixed wird von zwei Parteien gespielt, die sich auf einem Doppelfeld gegenüberstehen. Jede Partei besteht aus einem männlichen und einem weiblichen Spieler.

Regel Nr. 7: Wettkämpfe

7.1 Einzelwettkämpfe: Internationale Einzelwettkämpfe werden im Männereinzeln und Fraueneinzeln durchgeführt. Die Einzelwettkämpfe werden auf der Basis der Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil I) der World Tenniquoits Federation ausgetragen.

7.2 Teamwettkämpfe: Internationale Teamwettkämpfe werden mit Teams von 10 Spielern (fünf Männern und 5 Frauen) durchgeführt und beinhalten die Disziplinen Männereinzeln, Fraueneinzeln, Männerdoppel, Frauendoppel und Mixed. Die Teamwettkämpfe werden auf der Basis der Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil II) der World Tenniquoits Federation ausgetragen.

7.3 Internationale Begegnungen: Internationale Begegnungen ohne Meisterschaftscharakter können Test Matches (Länderspiele) zwischen nationalen Auswahlmannschaften oder Einzelturniere im Männereinzeln oder Fraueneinzeln sein. Diese Veranstaltungen werden auf der Basis der Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil III) der World Tenniquoits Federation ausgetragen.

7.4 Altersklassen: Wettkämpfe wie in Regel Nr. 7.1 und 7.2 spezifiziert, werden nur in einer Klasse ohne Altersbegrenzung angeboten. Wettkämpfe, wie in Regel Nr. 7.3 spezifiziert, dürfen für Junioren und Erwachsene durchgeführt werden. Die Altersbegrenzung für die Juniorenklasse wird durch Vereinbarung im Vorfeld der Veranstaltung festgelegt. Die Erwachsenenklasse hat keine Altersbeschränkung.

Regelsektion III: Dauer eines Ringtennispiels

Regel Nr. 8: Spielzeit und Verlängerung

8.1 Spielzeit: Die reguläre Spielzeit dauert 20 Minuten und ist in zwei Halbzeiten von jeweils 10 Minuten geteilt. Die Spielzeit ist für alle oben angegebenen Disziplinen und Klassen (Altersklassen) gleich.

8.2 Verlängerung: Wenn ein Wettkampf im K.O.-System ausgetragen wird und unentschieden endet, wird die reguläre Spielzeit verlängert. Die Verlängerung dauert 10 Minuten und ist in zwei Halbzeiten von jeweils 5 Minuten geteilt. Die Verlängerung ist für alle oben angegebenen Disziplinen und Klassen (Altersklassen) gleich.

8.3 Letzte Verlängerung: Wenn die Verlängerung unentschieden endet, wird das Spiel ein zweites und letztes Mal verlängert. Die letzte Verlängerung ist ohne Zeitbegrenzung, sie endet aber wenn ein Spieler oder eine Partei zwei Punkte mehr als sein Gegner oder seine gegnerische Partei erzielt hat.

8.4 Pausen: Die Zeit zwischen zwei Halbzeiten, zwischen regulärer Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung und zwischen Verlängerung und letzter Verlängerung wird Pause genannt. Die Dauer einer Pause soll 3 Minuten nicht übersteigen.

8.5 Akustisches Signal: Die Dauer des akustischen Signals, das durch Worte oder Töne signalisiert wird, um eine Halbzeit zu beginnen oder zu beenden, gehört nicht zur Spielzeit oder Verlängerung. Das bedeutet, dass es nicht möglich ist, während der Dauer des akustischen Signals Punkte zu erzielen.

Regel Nr. 9: Handhabe bei Unterbrechungen

9.1 Unterbrechungen mit Anhalten der Zeit: Durch höhere Gewalt (z.B. Unwetter oder Ausfall der Beleuchtung) bedingte Umstände, die ein Fortsetzen des Spiels auf reguläre Weise unmöglich machen, führen zu einer Unterbrechung mit Anhalten der Zeit (time-out) Die Unterbrechung wird durch die Wettkampfleitung oder durch den Schiedsrichter bestimmt und signalisiert.

9.2 Unterbrechung ohne Anhalten der Zeit: Situationen (z.B. ein zweiter Ring fällt in das Spielfeld), die ein Spiel behindern, die aber sofort innerhalb eines kurzen Zeitraums behoben werden können, führen zu einer Unterbrechung ohne Anhalten der Spielzeit. Die Unterbrechung wird durch den Schiedsrichter bestimmt und signalisiert, während die Spielzeit weiterläuft.

9.3 Verletzungen: Verletzungen führen nur zu einer Unterbrechung mit Anhalten der Zeit, wenn ein Spieler blutet. Das Spiel darf durch den Schiedsrichter um maximal 3 Minuten unterbrochen werden, damit Spieler und Ring vom Blut gereinigt oder eine medizinische Versorgung erfolgen kann, um die blutende Wunde zu stillen. Bei anderen Verletzungen muss der Spieler das Spiel sofort fortsetzen oder aufgeben.

9.4 Spielfortsetzung: Die Spielfortsetzung nach einer Unterbrechung mit Anhalten der Zeit muss unter Berücksichtigung der bereits abgelaufenen Spielzeit erfolgen. Die Wettkampfleitung oder der Schiedsrichter legt die verbleibende Zeit in Fällen gemäss Regel 9.1 und der Schiedsrichter nur in Fällen gemäss Regel Nr. 9.3 fest.

Regelsektion IV: Punktgewinne und Spielergebnis

Regel Nr. 10: Punktgewinne

10.1 Definition: Punktgewinne sind aktiv oder passiv möglich. Aktiver Punktgewinn bedeutet, dass die Hauptaktion, die zum Punktgewinn führt, vom Spieler ausgeht, der den Punkt gewinnt. Passiver Punktgewinn bedeutet, dass die Aktion, die zum Punktgewinn führt, durch einen Eigenfehler des Gegners oder der gegnerischen Partei verursacht wird.

10.2 Aktiver Punktgewinn:

10.2.1 Ein Spieler, dem es gelingt, den Ring auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes ohne die Spielregeln zu verletzen, zu plazieren, gewinnt einen Punkt. Jede erfolgreiche Aktion in diesem Sinne wird mit einem Punkt durch den Schiedsrichter belohnt.

10.2.2 Ein Spieler, dem es gelingt, den Gegner zu einem Fehler zu zwingen, gewinnt einen Punkt. Jede erfolgreiche Aktion in diesem Sinne wird mit einem Punkt durch den Schiedsrichter belohnt..

10.3 Passiver Punktgewinn: Ein Spieler oder eine Partei, deren Gegner einen Eigenfehler begeht, gewinnt einen Punkt.

10.4 Direkter Punktgewinn: Die Chance einen Punkt zu gewinnen, hängt nicht vom Aufgaberecht ab. Beide Seiten, die angehende Seite und die annehmende Seite haben die Möglichkeit, einen Punkt zu gewinnen.

10.5 Fehler: Jeder Fehler, wie unten in den Spielregeln spezifiziert, muss vom Schiedsrichter bestraft werden, indem ein Punkt der gegnerischen Seite zugeschrieben wird.

Regel Nr. 11: Spielstand und Resultat

11.1 Spielstand: Der Schiedsrichter muss den Spielstand nach jedem Punktgewinn laut und deutlich ansagen. Zunächst den Punktestand des angehenden Spielers oder der angehenden Partei und als zweites den Punktestand des annehmenden Spielers oder der annehmenden Partei.

11.2 Endstand:

11.2.1 Der Spieler oder die Partei mit den meisten Punkten am Ende des Spiels ist der Gewinner des Spiels. Wenn beide Seiten den gleichen Punktestand am Ende des Spiels, welches nicht im K.O.-System (gemäss Regel Nr. 8.2) ausgetragen wurde, haben, ist der Endstand unentschieden.

11.2.2 Sollte ein Spieler oder eine Partei nicht in der Lage sein, ein Spiel rechtzeitig zu beginnen oder muss das Spiel durch Verletzung oder Fehlverhalten eines Spielers oder anderer beteiligten Personen abgebrochen werden, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Endstand von 20:0 Punkten für den verbliebenen Spieler oder verbliebenen Partei beenden.

Regel Nr. 12: Spielwertung

12.1 K.O.-System für Einzelwettkämpfe: Das K.O.-System ist die bevorzugte Wettkampfform für die Austragung von Einzelwettkämpfen und verpflichtend für die Einzel-Weltmeisterschaften. Die Spielwertung ist hierfür in den Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil I) verbindlich geregelt.

12.2 Gruppensystem für Mannschaften: Das Gruppensystem ist die bevorzugte Wettkampfform für die Austragung von Mannschaftswettkämpfen und verpflichtend für die Team-Weltmeisterschaften. Die Spielwertung ist hierfür in den Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil II) verbindlich geregelt.

12.3 K.O.-System für Mannschaften: Das K.O.-System ist nur in Ausnahmefällen für Mannschaftswettkämpfe erlaubt. Wenn die Organisatoren einer internationalen Ringtennisveranstaltung einen kompletten Mannschaftswettkampf oder Teile eines Mannschaftswettkampfes im K.O.-System austragen, dann ist die Spielwertung vergleichbar mit den Bestimmungen für im K.O.-System ausgetragene Einzelwettkämpfe.

12.4 Gruppensystem für Einzelwettkämpfe: Wenn Organisatoren von internationalen Ringtennisveranstaltungen einen Einzelwettkampf im Gruppensystem (ein Wettkampf wie in Art. 24 der Internationalen Wettkampfbestimmungen erwähnt), wird ein gewonnenes Spiel mit 2 Punkten bewertet, ein unentschiedenes Spiel für jeden Spieler (Partei) mit 1 Punkt und ein verlorenes Spiel mit 0 Punkten. Der Spieler mit den meisten Spielpunkten ist der Gewinner der Gruppe oder des Wettkampfes. Das Gruppensystem ist nicht bei Einzel-Weltmeisterschaften erlaubt.

12.5 Länderspiele: Die Spielwertung von Spielen innerhalb von Test Matches (Länderspielen) ist in den Internationalen Wettkampfbestimmungen (Teil III) verbindlich geregelt.

Regelsektion V: Elemente des Spiels und Spielverlauf

Regel Nr. 13: Spielvorbereitung

13.1 Beteiligte Personen: Die betreffenden Spieler, ein Schiedsrichter, ein Betreuer pro Seite und bis zu zwei Linienrichter sind berechtigt am Spiel teilzunehmen. Keine anderen Personen als Spieler, Schiedsrichter, Betreuer, Linienrichter und in Ausnahmefällen Personen der Wettkampfleitung oder medizinische Betreuer dürfen die Spielzone (inklusive Sicherheitszone) vor oder während des Spiels betreten.

13.2 Spielkleidung: Alle Spieler müssen Sportkleidung und Sportschuhe in einwandfreien Zustand tragen. Das Trikot jedes Spielers muss einen Schriftzug oder Emblem tragen, das die Nationalität des Spielers identifiziert. Spieler der gleichen Partei oder Mannschaft müssen identische Kleidung tragen.

13.3 Platzwahl:

13.3.1 Bevor das Spiel beginnt, führt der Schiedsrichter eine Platzwahl zwischen den zwei Spielern oder Parteien (z.B. durch Münzwurf) durch. Der Gewinner der Platzwahl darf sich die Spielfeldhälfte aussuchen, wo er zuerst spielen möchte. Der Verlierer der Platzwahl beginnt das Spiel mit der ersten Angabe von der anderen Spielfeldhälfte aus. Der Ring wird durch den Schiedsrichter gestellt.

13.3.2 Sollte eine Verlängerung oder letzte Verlängerung notwendig sein, muss der Schiedsrichter eine erneute Platzwahl in der gleichen Weise und Bedeutung wie in Regel Nr. 13.3.1 beschrieben, durchführen.

13.4 Benennung eines Betreuers: Jeder der beiden Spieler oder Parteien ist berechtigt, einen Betreuer zu benennen. Die Betreuer, die das Spiel begleiten, müssen vor dem Spielbeginn vom Schiedsrichter namentlich auf dem Schiedsrichterzettel notiert werden.

13.5 Positionen: Alle beteiligten Spieler nehmen unmittelbar nach der Seitenwahl ihre Startposition für das Spiel ein. Die Betreuer müssen ihre Position auf der Seite ihrer Spieler oder Parteien mit einem Abstand von mindestens 1 m hinter der Grundlinie einnehmen.

Regel Nr. 14: Spielaktionen – Die Angabe

14.1 Definition: Die Angabe ist ein einhändiger Ringwurf, der hinter der Grundlinie über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte abgeworfen wird, mit dem Ziel, die Spielzeit, die Verlängerung bzw. die letzte Verlängerung zu beginnen oder das Spiel nach einem Punktgewinn fortzusetzen. Mit Ausnahme der ersten Angabe der Spielzeit, der Verlängerung und letzten Verlängerung, die durch den Verlierer der Platzwahl ausgeführt wird, werden alle anderen Angaben durch den Spieler ausgeführt, der den vorherigen Punktgewinn erzielt hat.

14.2 Angaben im Doppel: Beide Spieler einer Partei sind berechtigt, die Angabe ohne Festlegung einer Reihenfolge oder Begrenzung der Anzahl ausführen. Es gibt keine Einschränkung für den angehenden Spieler, die Angabe auf einen bestimmten Gegner oder Teil des gegnerischen Spielfeldes zu werfen. Beide Spieler der gegnerischen Partei sind berechtigt die Angabe anzunehmen ohne eine Festlegung der Reihenfolge oder Begrenzung der Anzahl. Diese Regel gilt für alle Doppeldisziplinen (Männerdoppel, Frauendoppel, Mixed).

14.3 Angabefehler I (Übertritt, engl. "Passover"): Der angehende Spieler berührt die Spielzone mit dem Fuß oder einem anderen Körperteil während der Ring die Hand verlässt.

14.4 Angabefehler II (Fußfehler, engl. „Foot fault“): Der angebende Spieler springt während der Ausführung der Angabe. Mindestens ein Fuß muss den Boden hinter der Grundlinie berühren, während der Ring die Hand verlässt.

14.5 Angabefehler III (Netz, engl. „Net“): Der Ring berührt das Netz oder den Netzpfeiler während der Angabe.

14.6 Angabefehler IV (Verzögerte Angabe, engl. „Delayed service“): Der angebende Spieler muss die Angabe unmittelbar nach dem Punktgewinn ausführen. Durch angebende Spieler oder Parteien verursachte, nicht notwendige Verzögerungen und demonstrative Langsamkeit ist nicht erlaubt.

14.7 Wiederholung der Angabe: Wenn die Angabe zu schnell nach einem Punktgewinn ausgeführt worden ist, sodass der Schiedsrichter die Korrektheit der Angabe nicht kontrollieren konnte, hat der Schiedsrichter das Recht, die Wiederholung der Angabe zu verlangen.

14.8 Position während der Angabe: Alle Spieler mit Ausnahme des angebenden Spielers, müssen mit beiden Füßen in ihrer Spielfeldhälfte (gemäß Regel Nr. 1.4) stehen, während die Angabe ausgeführt wird.

Regel Nr. 15: Spielaktionen – Das Werfen des Ringes

15.1 Definition: Der komplette Prozess des Wurfes enthält das Führen des Ringes bis zum Abwurf und den Flug des Ringes durch die Luft. Der Prozess beginnt direkt nach dem Fangen des Ringes und endet mit dem Fangen des Ringes durch den Gegner oder mit dem Berühren des Ringes auf den Boden, wenn der Gegner den Wurf nicht erreichen kann. Jeder Wurf muss in einer fließenden Bewegung erfolgen mit dem Ziel den Ring mit einer Hand über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte zu befördern.

15.2 Wurffehler I (Außerhalb, engl. „Outside“): Der geworfene Ring berührt den Boden außerhalb des Spielfeldes (gemäß der Regel Nr. 1.4) ohne dass er vorher von einem gegnerischen Spieler berührt wurde. Maßgeblich für die Entscheidung des Schiedsrichters, ob ein Wurf außerhalb oder nicht ist, ist der erste Kontakt des Ringes zwischen Ring und Boden.

15.3 Wurffehler II (Fehlerhafter Wurf, engl. „Faulty Release“):

15.3.1 Der Spieler benutzt nicht die Hand, um den Ring über das Netz zu befördern.

15.3.2 Der Spieler benutzt beide Hände gleichzeitig, um den Ring über das Netz zu befördern.

15.3.3 Der Spieler benutzt beide Hände nacheinander oder braucht mehr als ein Versuch, um den Ring über das Netz zu befördern.

15.3.4 Der Ring berührt den Boden der eigenen Spielfeldhälfte während der Spieler den Wurf ausführt.

15.3.5 Der Spieler wechselt den Ring nach dem Fangen einmal oder mehrfach von einer Hand in die andere.

15.3.6 Beide Partner eines Doppels sind dabei beteiligt, den Ring gleichzeitig oder nacheinander über das Netz zu werfen.

15.4 Wurffehler III (Wackelring, engl. „Wobble“): Der Ring hat keinen ruhigen Flug durch die Luft und wackelt oder flattert mit mehr als 3 cm Ringbreite.

15.5 Wurffehler IV (Netz, engl. „Net“): Der Ring fängt nach der Netzberührung zu wackeln an. (Spezielle Handhabung für die Angabe: Regel Nr. 14.5)

15.6 Wurffehler V (Pfeiler, „Posts“): Der Ring berührt die Netzpfeiler während des Wurfes.

15.7 Wurffehler VI (von oben, engl. „Downward shot“): Der Spieler wirft den Ring direkt abwärts, indem der Ring mit der Hand von oben geschmettert oder gestoßen wird. Maßgeblich für die Entscheidung des Schiedsrichters, ob ein Ring von oben geworfen wurde oder nicht, ist die Bewegung des Ringes im ersten Moment, nachdem der Ring die Hand verlassen hat. Wenn der Ring keine Aufwärtstendenz hat oder im ersten Moment nicht die gleiche Höhe beibehält, aber eine prompte Abwärtsbewegung hat, dann muss der Wurf strikt als Wurffehler „von oben“ bestraft werden.

15.8 Wurffehler VII (Angehalten, engl. „Delayed shot“): Der Spieler unterbricht oder verzögert die fließende Bewegung des Ringwurfs direkt nach dem Fangen oder des weiteren Bewegungsablaufes bis zum Abwurf. In allen Fällen wo die Bewegung eine Unterbrechung hat oder mit demonstrativer Langsamkeit verzögert wird, muss der Wurf als angehalten vom Schiedsrichter bestraft werden. Es gibt keinen Unterschied darin, ob die Unterbrechung durch eine fehlerhafte Technik verursacht wird oder ob eine bewusste Aktion ist, um den Gegner zu täuschen.

15.9 Wurffehler VIII (Zwei Bewegungen, engl. „Two way movement“): Der Spieler ändert die gegenwärtig beabsichtigte und zu sehende Bewegungssequenz abrupt und beginnt eine neue Richtung für seinen Wurf oder bewegt Arm oder Handgelenk vor und zurück, während der Ring zum Abwurf geführt wird. Diese Bewegungssequenzen, die nicht mit dem Prinzip des fließend ausgeführten Wurfes entsprechen, können den Gegner irritieren oder täuschen und müssen vom Schiedsrichter als Zwei Bewegungen bestraft werden.

15.10 Wurffehler IX (Körperberührung, engl. „Body Touch“):

15.10.1 Der Ring berührt während des Wurfes einen Teil des Körpers mit Ausnahme der Hand, mit der der Wurf ausgeführt wird. Der Begriff Hand beschreibt die Zone zwischen Fingerspitzen und Vorderarm (ohne den Ellbogen)

15.10.2 Beim Doppel berührt der Ring den Körper des Partners während des Wurfes.

15.11 Wurffehler X (Schrittfehler, engl. „Steps“):

15.11.1 Wenn der Spieler beim Fangen des Ringes den Boden mit beiden Füßen berührt, ist es nicht erlaubt, die Vorwärtsbewegung mit mehr als einem Schritt fortzusetzen, bevor der Ring die Hand zum Abwurf verlässt. Ein Schritt bedeutet einen Bodenkontakt mit einem Fuß und kann ein Sprung oder eine einfache Berührung sein.

15.11.2 Wenn der Spieler beim Fangen des Ringes den Boden mit einem Fuß berührt, ist es nicht erlaubt, die Vorwärtsbewegung mit mehr als einem Schritt fortzusetzen, bevor der Ring die Hand zum Abwurf verlässt. Ein Schritt bedeutet einen Bodenkontakt mit einem Fuß und kann ein Sprung oder eine einfache Berührung sein.

15.11.3 Wenn der Spieler beim Fangen des Ringes keinen Bodenkontakt hat, ist es nicht erlaubt, die Vorwärtsbewegung mit mehr als zwei Schritten fortzusetzen, bevor der Ring die Hand zum Abwurf verlässt. Ein Schritt bedeutet einen Bodenkontakt mit einem Fuß und kann ein Sprung oder eine einfache Berührung sein.

15.12 Wurffehler XI (Turn around):

15.12.1 Der Spieler führt mit dem Ring in der Hand eine komplette oder nahezu komplette Drehung seines Körpers um die Längsachse aus.

15.12.2 Nachdem der Spieler den Ring seitlich oder mit dem Rücken zum Netz fängt, setzt der Spieler seine Drehung in die gleiche Richtung fort und wirft ihn ab, während die vordere Körperfront wieder zum Vorschein kommt.

15.13 Wurffehler XII (Decke, engl. „Ceiling“): Der Ring berührt die Decke während eines Wurfes.

15.14 Beschleunigung des Ringes: Der Armschwung des Spielers, der den Ring beschleunigen soll, kann vor dem Körper, seitlich des Körpers, über dem Kopf oder hinter dem Körper ausgeführt werden und soll in einer Art Kreisbewegung bewerkstelligt werden.

15.15 Drallen des Ringes: Der Spieler darf den Ring durch Drallen per Handgelenk und Hand beschleunigen. Durch das Pressen des Ringes zwischen Zeigefinger und Daumen und nach einer schnellen Vor- und Zurückbewegung des Handgelenkes während des Wurfes, erhält der Ring eine schnelle Rotation und Drall.

15.16 Wurfarten: Ein Spieler darf das ganze Spektrum verschiedener Wurfarten benutzen, die als Angriffsringe oder Verteidigungswürfe, hohe oder flache Würfe, Würfe mit oder ohne Drall, Rückhand- oder Vorhandwürfe klassifiziert werden können. Jeder Wurf kann zu jeder Zeit gespielt werden, mit der Einschränkung der Regel Nr. 19.3 und 19.4 und ohne dass die Regeln bezüglich der Wurf Fehler, wie weiter oben in den Spielregeln angegeben, verletzt werden.

15.17 Gültigkeit für die Angabe: Die Regel Nr. 15.2, 15.3.1, 15.3.2, 15.3.3, 15.3.4, 15.3.6, 15.4, 15.7, 15.8, 15.9, 15.10, 15.12.1, 15.13, 15.14, 15.15 und 15.16 sind auch für die Angabe gültig.

Regel Nr. 16: Spielaktionen – Das Fangen des Ringes

16.1 Definition: Das Fangen des Ringes muss mit einer Hand erfolgen, mit dem Ziel, dass eine Bodenberührung des Ringes im Spielfeld des verteidigenden Spielers oder der verteidigenden Partei vermieden wird. Der komplette Prozess des Fangens beginnt mit dem ersten Kontakt zwischen Ring und Hand und endet mit der sicheren Kontrolle des Ringes. Der Prozess des Fangens ist spätestens dann vorüber, wenn der Spieler die Wurfbewegung einleitet.

16.2 Fangfehler I (innerhalb, engl. „Inside“): Der annehmende Spieler kann den Ring nicht fangen und der Ring berührt den Boden innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte (gemäß Regel Nr. 1.4.) ohne ihn vorher zu berühren. Maßgeblich für die Entscheidung des Schiedsrichters, ob ein Ring innerhalb ist oder nicht, ist der erste Kontakt zwischen Ring und Boden.

16.3 Fangfehler II (Fehlerhaftes Fangen, engl. „Faulty Reception“):

16.3.1 Der Spieler benutzt nicht die Hand, um den Ring zu fangen.

16.3.2 Der Spieler benutzt beide Hände gleichzeitig, um den Ring zu fangen.

16.3.3 Der Spieler benutzt beide Hände nacheinander, um den Ring zu fangen.

16.4 Fangfehler III (berührt, engl. „Touched“): Der annehmende Spieler berührt den Ring, kann ihn aber nicht fangen oder kontrollieren und der Ring fällt innerhalb oder außerhalb seines Spielfeldhälfte zu Boden.

16.5 Fangfehler IV (Körperfang, engl. „Body Touch“):

16.5.1 Der Ring berührt während des Fangens einen anderen Körperteil als die Hand. Der Begriff „Hand“ beschreibt die Zone zwischen Fingerspitzen und Unterarm (ohne Ellbogen)

16.5.2 Beim Doppel berührt der Ring während des Fangens den Körper des Partners.

16.6 Fangfehler V (Verzögertes Fangen, engl. „Delayed catch“): Der Spieler unterbricht oder verzögert die Bewegung während des Fangens des Ringes, gemessen von dem Zeitpunkt, wenn der Spieler den Ring berührt, bis zum Zeitpunkt, wenn der Spieler mit der Wurfbewegung beginnt. In allen Fällen, wo die Bewegung mit nicht notwendiger oder demonstrativer Langsamkeit verzögert wird, muss der Schiedsrichter das verzögerte Fangen bestrafen.

16.7 Wiederfangen eines Ringes: Wenn der annehmende Spieler den Ring berührt ohne ihn festzuhalten oder kontrollieren zu können, darf er mit der gleichen Hand einmal nachfassen. Im Mixed und Frauendoppel darf der Partner den berührten Ring nur einmal fangen oder beide Spieler dürfen den berührten Ring nur einmal gleichzeitig fangen.

16.8 Gleichzeitiges Fangen im Doppel: Im Mixeds und Frauendoppel dürfen die annehmenden Spieler den Ring gleichzeitig fangen, aber nur ein Spieler darf den Ring zurückwerfen. Ein gleichzeitiges Fangen ist nur in Ausnahmefällen erlaubt (z.B. einen überraschenden Angriffsring zu fangen oder in einer Situation wie in Regel 16.7 erwähnt).

16.9 Schwierige Fangsituation

16.9.1 Bei schwierigen Fangsituationen, wenn der Spieler gezwungen wird zum Ring zu hechten und deshalb zu Boden fällt, darf er aufstehen bevor er den Ring zurückwirft.

16.9.2 Bei schwierigen Fangsituationen, wenn der Spieler stolpert und nach dem Fangen kurzzeitig die Balance nicht halten kann oder wenn er nach dem Hinterherlaufen und Fangen des Ringes nicht sofort abstoppen kann, darf er eine sichere Haltung einnehmen, bevor der Ring zurückgeworfen wird.

16.9.3 Es muss offensichtlich sein, dass die schwierige Fangsituation notwendig ist, um den Ring noch zu erreichen und das kein Zeitspiel vorliegt. Das Korrigieren der Haltung und das Zurückwerfen des Ringes muss sofort ohne weitere Verzögerungen ausgeführt werden.

16.9.4 Bei schwierigen Fangsituationen sind die Regeln 15.8. und 16.6 nicht bindend. Eine kurze Verzögerung, die in der Natur der o. a. Situation liegt, wird akzeptiert.

Regel Nr. 17: Spielaktionen – Ringwechsel

17.1 Definition: Der abwechselnde Prozess von Fangen (Annehmen des Ringes) und Werfen (Zurückwerfen des Ringes) zwischen gegnerischen Spielern wird Ringwechsel genannt. Ein Ringwechsel beginnt mit der Angabe und dauert bis zu einer Unterbrechung gemäss Regel Nr. 9 oder bis einer der o. a. Fehler begangen wird. Sollte es keine Unterbrechung und keine Fehler geben, wird der Ringwechsel durch die Spielzeit oder Verlängerungszeit, die durch ein akustisches Signal gemäß Regel Nr. 8 signalisiert wird, begrenzt.

17.2 Ring im Spiel: Während eines Ringwechsels ist der Ring im Spiel.

Regel Nr. 18: Spielaktionen – Spielreihenfolge im Doppel

18.1 Freie Reihenfolge im Frauendoppel: Die Spieler eines Frauendoppels sind nicht an einer Festlegung der Reihenfolge im Bezug auf das Spielen des Ringes während der Ringwechsel gebunden.

18.2 Freie Reihenfolge im Mixed: Die Spieler eines Mixeds sind nicht an einer Festlegung der Reihenfolge im Bezug auf das Spielen des Ringes während der Ringwechsel gebunden.

18.3 Abwechselnde Reihenfolge im Männerdoppel: Die Spieler eines Männerdoppels sind an einer abwechselnden Reihenfolge im Bezug auf das Spielen des Ringes während der Ringwechsel gebunden. Ein Spieler darf den Ring nicht zweimal nacheinander während eines Ringwechsels spielen. Das bedeutet, dass die Spieler von zwei gegnerischen Parteien während eines Ringwechsels den Ring untereinander abwechselnd spielen müssen. Ein Verstoß gegen die abwechselnde Reihenfolge wird von Schiedsrichter als Fehler (Fehlerhafte Reihenfolge, engl. „Faulty succession“) behandelt.

Regel Nr. 19: Spielaktionen – Andere Spielelemente

19.1 Wechsel der Spielfeldhälften: Nach der ersten Halbzeit der Spielzeit oder Verlängerung müssen die Spieler die Spielfeldhälften wechseln. Der Gewinner der Seitenwahl eröffnet die zweite Halbzeit mit der ersten Angabe. Es gibt bei der letzten Verlängerung keinen Wechsel der Spielfeldhälfte.

19.2 Übertritt: Die Spieler dürfen während der Ringwechsel (Angabe eingeschlossen) nicht mit den Füßen oder anderen Körperteilen (Kleidung eingeschlossen) über die Neutrallinie treten. Ein Übertritt wird vom Schiedsrichter als Fehler (Übertritt, engl. „pass over“) behandelt.

19.3 Einfaches Hochspiel: Nach einem Wiederfangen gemäss Regel 16.7, einem gleichzeitigen Fangen gemäss Regel Nr. 16.8 oder einer schwierigen Fangsituation gemäss Regel 16.9.1 und 16.9.2 muss der Spieler den Ring hoch und ohne Drall in das hintere Drittel des gegnerischen Spielfeldes werfen, sonst liegt ein Fehler vor (Fehlerhaftes Zuspiel, engl. „faulty return“).

19.4 Zweifaches Hochspiel: Bei Unterbrechung gemäss Regel Nr. 9.1, 9.2 und 9.3 muss der Ring hoch und ohne Drall geworfen werden, jeweils einmal von jedem Spieler oder jeder Partei in das hintere Drittel der gegnerischen Spielfeldhälfte, um das Spiel nach der Unterbrechung fortzusetzen, anderenfalls ist es ein Fehler (Fehlerhafte Wiederaufnahme, „faulty resumption“). Der benachteiligte Spieler oder die benachteiligte Partei zu dem Zeitpunkt als die Unterbrechung passierte, wird vom Schiedsrichter benannt und beginnt mit dem ersten Zuspiel.

19.5 Wiederholung der Angabe: Wenn die Ursache für die Unterbrechung direkt nach der Angabe bevor der Ring zum ersten Mal über das Netz geworfen worden ist, auftritt, muss der Schiedsrichter eine Wiederholung der Angabe anordnen, damit das Spiel nach der Unterbrechung fortgesetzt werden kann.

19.6 Wiederaufnahme mit Angabe: Wenn die Ursache für eine Unterbrechung zwischen zwei Ringwechseln auftritt, dann wird das Spiel mit der Angabe des Spielers oder der Partei fortgesetzt, der bzw. die den letzten Punkt erzielt hat.

19.7 Betreuung:

19.7.1 Der Betreuer darf dem Spieler oder der Partei während der laufenden Spielzeit oder während der Verlängerung oder letzten Verlängerung keine Hinweise geben. Der Betreuer darf nur während der Pausen Hinweise an Spieler oder Parteien geben. Darüber hinaus darf der Betreuer dem Spieler oder der Partei während der gesamten Spielzeit die noch verbleibende Spielzeit mitteilen, ohne dass er seine Position gemäss Regel Nr. 13.5 verlässt. Ein Fehlverhalten des Betreuers wird mit einem Fehler bestraft (Verbotenes Coaching, engl. „forbidden coaching“).

19.7.2 Der Betreuer darf nach Erklärungen für Entscheidungen des Schiedsrichters oder der Wettkampfleitung erst in der Pause oder nach dem Spiel fragen.

Regel Nr. 20: Fehlverhalten von Spielern und anderen beteiligten Personen

20.1 Unsportliches Verhalten:

20.1.1 Ein Spieler oder Betreuer, der Entscheidungen des Schiedsrichters oder Linienrichters kritisiert oder diskutiert, verhält sich in einer unsportlichen Weise.

20.1.2 Ein Spieler oder Betreuer, der das Spiel mit Absicht verzögert, während der Ring nicht im Spiel ist, verhält sich in einer unsportlichen Weise.

20.1.3 Ein Delegationsmitglied, der einem Spieler oder eine Partei seines Verbandes Hinweise während des Spiels gibt, verhält sich in einer unsportlichen Weise.

20.2 Beleidigendes Verhalten: Ein Spieler oder Betreuer, der Schiedsrichter, Linienrichter, gegnerische Spieler oder Zuschauer mit beleidigenden Worten oder Gesten anspricht, verhält sich in einer beleidigenden Weise.

20.3 Aggressives Verhalten: Ein Spieler oder Betreuer, der Schiedsrichter, Linienrichter, gegnerische Spieler oder Zuschauer physisch attackiert, verhält sich in einer aggressiven Weise.

20.4 Sanktionen:

20.4.1 Der Spieler oder die Partei, in dessen Namen das unsportliche Verhalten geschieht, muss vom Schiedsrichter verwarnet werden, ohne mit einem Fehler bestraft zu werden. Bei weiteren Fällen unsportlichen Verhaltens muss der Spieler oder die Partei mit einem Fehler bestraft werden.

20.4.2 Der Spieler oder die Partei, in dessen Namen das beleidigende Verhalten geschieht, muss in jedem Fall ohne Verwarnung mit einem Fehler bestraft werden.

20.4.3 Wenn ein Spieler oder eine Partei wegen unsportlichen oder beleidigenden Verhaltens dreimal während eines Spiels mit einem Fehler sanktioniert worden ist, muss das Spiel abgebrochen werden und der gegnerische Spieler oder die gegnerische Partei hat das Spiel gewonnen.

20.4.4 Ein Spieler oder Betreuer, der sich aggressiv verhält, wird mit Ausschluss vom Spiel bestraft, das Spiel muss sofort abgebrochen und der gegnerische Spieler oder die gegnerische Partei gewinnt das Spiel. Bei schweren Aggressionen muss die betreffende Person von allen weiteren Spielen eines internationalen Teamwettkampfes, Turniers oder Meisterschaft ausgeschlossen werden.

Regel Nr. 21: Regeln für das Spielende und danach

21.1 Einspruch:

21.1.1 Der Betreuer ist autorisiert, einen Einspruch gegen Entscheidungen des Schiedsrichters bei der Wettkampfleitung einzulegen. Der Einspruch muss direkt nach Spielende vom Schiedsrichter auf dem Schiedsrichterzettel mit der Angabe des Grundes und Unterschrift des Einspruch einlegenden Betreuers vermerkt werden.

21.1.2 Ein Ad-hoc-Gericht sollte sofort einberufen werden, die den Protest durch einfache Mehrheit zulässt oder abweist.

21.1.3 Das Ad-hoc-Gericht besteht aus drei Personen, die über großes Expertenwissen über den Ringtennisport verfügen. Mindestens eine Person muss einem nationalen Verband angehören, die nicht am Einspruchsverfahren beteiligt ist. Sollte es nicht möglich sein, ein unparteiliches Berufungsgericht einzuberufen, wird der Einspruch an das Schiedsgericht der World Tennis Federation (vgl. Satzung der WTF Art. 34) verwiesen und das Endergebnis des betreffenden Spiels bleibt in Bezug auf den gegenwärtigen Wettkampf bestehen.

21.2 Händeschütteln: Der Spieler oder die Spieler der Partei, die das Spiel verloren haben, sollten dem Spieler oder den Spielern der Partei, die das Spiel gewonnen haben, gratulieren. Alle beteiligten Spieler und Betreuer sollten sich als ein Zeichen von Sportlichkeit gegenseitig die Hände schütteln und auch dem Schiedsrichter durch Händeschütteln für die Spielleitung danken.

Regelsektion VI: Autorität und Verpflichtungen des Schiedsrichters

Regel Nr. 22: Die Autorität des Schiedsrichters

22.1 Hauptautorität: Der Schiedsrichter ist von der World Tenniquoits Federation autorisiert, das Spiel in unparteilicher Weise von Beginn bis zum Ende zu leiten und ist nur den Internationalen Spielregeln und den Internationalen Wettkampfbestimmungen verpflichtet. Des Schiedsrichters Interpretation der Spielregeln muss respektiert werden und soll nicht die Ursache von Diskussionen während des Spiels sein. Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind für alle beteiligten Personen bindend und das notierte Spielergebnis ist gültig mit der Ausnahme, dass ein regulär erhobener Einspruch von dem Ad-hoc-Gericht zugelassen wird.

22.2 Spezielle Autorität: Der Schiedsrichter ist autorisiert, auf der Basis seiner Erfahrungen und seines Expertenwissens in Situationen und Fällen zu entscheiden, die nicht in den Internationalen Spielregeln oder Internationalen Wettkampfbestimmungen geregelt sind. Darüber hinaus darf der Schiedsrichter Entscheidungen der Wettkampfleitung überstimmen, die seiner Meinung nach nicht akzeptabel im Bezug auf einen ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels sind.

Regel Nr. 23: Verpflichtungen vor dem Spiel

23.1 Linienrichter: Der Schiedsrichter darf (ist aber nicht verpflichtet) bis zu zwei Linienrichter bestimmen und positionieren, um Entscheidungen im Bezug auf innerhalb und außerhalb zu unterstützen.

23.2 Spielfelder und Ausrüstung: Der Schiedsrichter muss den regelgerechten Zustand der Spielfelder, des Netzes und des Ringes kontrollieren. Der Schiedsrichterzettel, der von der World Tenniquoits Federation gestellt wird, muss im Bezug auf Namen der Spieler und Betreuer geprüft werden.

23.3 Seitenwahl: Der Schiedsrichter ist für eine rechtzeitige Seitenwahl vor dem Spiel verantwortlich.

23.4 Kleidung: Der Schiedsrichter muss eine angemessene Kleidung tragen, die von der World Tenniquoits Federation genehmigt wird und muss die Kleidung der beteiligten Spieler gemäss Regel Nr. 13.2 kontrollieren.

23.5 Zeitnahme: Der Schiedsrichter muss simultan zur Wettkampfleitung eine Stoppuhr benutzen, die es ihm möglich macht, die Zeitnahme zu übernehmen, wenn es notwendig ist (z.B. Unterbrechungen mit Anhalten der Zeit).

Regel Nr. 24: Verpflichtungen während des Spiels

24.1 Position: Der Schiedsrichter soll nahe zu einem der Netzpfeiler stehen, ohne das Spielfeld (wie in Regel Nr. 1.1, 1.2 und 1.3 definiert) zu betreten und ohne die Spieler während des Spiels zu behindern.

24.2 Ansage der Entscheidungen: Der Schiedsrichter muss seine Entscheidungen mit lauter und klarer Stimme ansagen und dabei die technischen Begriffe verwenden, wie sie in den Spielregeln angegeben sind.

24.3 Ansage des Spielstands: Der Schiedsrichter muss den Spielstand laut und klar in englischer Sprache gemäss Regel Nr. 11.1 ansagen.

24.4 Handhabe bei Unterbrechungen: Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Ursachen für Unterbrechungen so schnell wie möglich festzustellen. Wenn ein hinreichender Grund für eine Unterbrechung mit Anhalten der Zeit gegeben ist und die Unterbrechung ist nicht von der Wettkampfleitung verkündet worden, dann ist der Schiedsrichter dafür verantwortlich, die Unterbrechung mit Anhalten der Zeit gemäss Regel Nr. 9.1 anzusagen.

24.5 Handhabe von Fehlverhalten: Das Erkennen und Klassifizieren von Fehlverhalten gemäss Regel Nr. 20 liegt im Ermessen des Schiedsrichters, der versuchen sollte, die beteiligten Personen zu beruhigen und der mit kühlem Kopf entscheiden soll, welche Art von Fehlverhalten vorliegt und welche Art der Bestrafung notwendig ist.

24.6 Erklärung von Entscheidungen: Um zu vermeiden, dass Spielzeit vergeudet wird, ist der Schiedsrichter verpflichtet, Erklärungen im Bezug auf seine Entscheidungen oder Interpretationen der Spielregeln erst in der Pause oder am Ende des Spiels gemäss Regel Nr. 19.7.2 zu geben.

Regel Nr. 25: Verpflichtungen nach dem Spiel

25.1 Unterschrift auf dem Schiedsrichterzettel: Ein Spieler oder Betreuer von jeder Seite und der Schiedsrichter sind verpflichtet, das Endergebnis des Spiels auf dem Schiedsrichterzettel zu unterschreiben.

25.2 Handhabe von Einsprüchen: Wenn ein Einspruch ordnungsgemäß eingelegt worden ist, dann ist der Schiedsrichter zusammen mit der Wettkampfleitung verantwortlich, ein Ad-hoc-Gericht einzuberufen. Darüber hinaus muss der Schiedsrichter für Nachfragen im Bezug auf den Einspruch verfügbar sein.

Cut Measurements

