

offizielles Regelwerk Tambourelli



DTSV – Deutscher Tamburello Sportverband e. V.
Rosa-Luxemburg-Straße 44, 01809 Heidenau
info@tamburello-sportverband.de
www.tamburello-sportverband.de



3. Ausgabe
Dresden 12.09.2022

Veröffentlicht durch:

Vizepräsident für Wettkampf des DTSV
Philipp Bahner

Mitwirkende:

Daniela Gutheins, Jana Lüttjohann, Ringo Sobiella, Sebastian Rose,
Amt für Schiedsrichterwesen des DTSV - Daniel Hüller, Laszlo Hadas

Alle Rechte vorbehalten:

DTSV - Deutscher Tamburello Sportverband e.V.
Kommerzielle Verwendung, Veröffentlichung, Verarbeitung,
Vervielfältigung oder Verbreitung,
auch unter Verwendung elektronischer/ digitaler Systeme
nur mit schriftlicher Genehmigung des DTSV erlaubt.

Handzeichen, Bilder und Texte: © Deutscher Tamburello Sportverband e. V.

Inhalt

Vorwort.....	5
Charakteristik des Spiels.....	6
Erster Abschnitt - Das Spiel	7
Kapitel I Spielanlage und Ausrüstung.....	7
1 Spielareal.....	7
1.1 Spielfläche	7
1.2 Bodenoberfläche.....	8
1.3 Linien.....	8
1.4 Netz.....	8
1.5 Beleuchtung.....	9
2 Ausrüstung	9
2.1 Schläger	9
2.2 Federball.....	10
3 Spielkleidung.....	11
3.1 Kleidung.....	11
3.2 Kleidungswechsel	11
3.3 Verbotene Gegenstände	12
3.4 Sehhilfen.....	12
Kapitel II Spieler.....	13
1 Spielvarianten.....	13
2 Altersklassen.....	13
2.1 Einteilung	13
2.2 Wechsel zur nächsten AK.....	13
Kapitel III Spielbestandteile	14
1 Punktesystem	14
2 Einspielphase.....	14
3 Wahl.....	14
4 Aufschlag	15
4.1 Fußstellung.....	15
4.2 Schlägerhaltung	15
4.3 Verzögerung	15
4.4 Netzberührung.....	15
4.5 Zweiter Versuch	15
4.6 Aufschlagsbewegung	15
4.7 Besonderheiten im Doppel und Mixed.....	16
4.8 Reihenfolge	16

5	Wechsel der Spielfeldseiten	17
6	Fehler	17
7	Wiederholungen.....	18
8	Reguläre Spielpausen.....	18
8.1	Taktische Auszeit - Timeout.....	18
8.2	Zwischen den Sätzen.....	19
8.3	Medizinische Auszeit	19
8.4	Technische Auszeit	19
9	Einflussnahme von Nichtspielbeteiligte	19
9.1	Beabsichtigte Einflussnahme.....	19
9.2	Beratung von Betreuern - coachen.....	20
10	Nichtantreten	20
	Kapitel IV Disziplinarmaßnahmen	21
1	Ermahnungen (mündlich).....	21
2	Verwarnung (Punktverlust)	21
3	Spielabbruch.....	22
	Zweiter Abschnitt - Der Spielbetrieb	23
	Kapitel V Spielsaison	23
	Kapitel VI Spielerlisten	23
	Kapitel VII Turnierausrichter.....	23
	Kapitel VIII Verantwortlichkeiten.....	24
1	Die Turnierleitung.....	24
1.1	Zusammensetzung.....	24
1.2	Aufgaben.....	24
2	Das Schiedsgericht.....	24
2.1	Zusammensetzung.....	24
2.2	Aufgaben.....	24
3	Spielschiedsrichter	25
3.1	Zusammensetzung.....	25
3.2	Aufgaben.....	25
3.3	Aufgaben der assistierenden Linienrichter	26
	Dritter Abschnitt - Verhaltenskodex	27
	Kapitel IX Grundsatz	27
	Kapitel X Fair Play.....	27
1	Verständnis	27
2	Zweck.....	27
3	Umsetzung.....	27
	Kapitel XI Spielverlauf.....	28

1	Vor dem Wettkampf.....	28
2	Wettkampfbeginn	28
3	Spielbeginn	28
4	Während dem Spiel	28
5	Spielende.....	28
Vierter Abschnitt - Anhänge.....		29
Kapitel XII Spielberichtsbogen		29
1	Für Spiele bis 12 oder 15 Punkte.....	29
2	Für Spiele bis 21 Punkte.....	30
Kapitel XIII Turnierberichtsbogen.....		32
Kapitel XIV Bogen für Einspruch		33
Kapitel XV Abbildungen zum Spielfeld		34
Kapitel XVI Einteilung der Altersklassen.....		36

Vorwort

Dieses Regelwerk tritt zum 01.09.2018 in Kraft.

Der Deutsche Tamburello Sportverband e. V., nachfolgend seiner offiziellen Abkürzung „DTSV“ genannt, verpflichtet sich und seine Mitglieder, alle Wettkampfspiele nach diesem Regelwerk auszulegen.

Das bedeutet, bei allen offiziellen Turnieren gelten folgende Spielregeln und ersetzen alle früheren Versionen. Ausnahmen können abhängig der örtlichen Gegebenheiten unter Absprache und schriftlicher Zustimmung vom Vizepräsident für Wettkampf akzeptiert werden.

Änderungen und Ergänzungen werden erst nach Abschluss einer Saison durch den Vizepräsidenten für Wettkampf vorgenommen.

In diesem Regelwerk unterliegen bei offiziellen Turnieren mehrere Entscheidungen einem lizenzierten Schiedsrichter. Bis auf Weiteres ist dafür das gesamte Schiedsgericht zuständig, welche sich zu diesem Zeitpunkt aus drei Personen der Turnierleitung zusammensetzt. Es ist darauf zu achten, dass im Schiedsgericht mindestens zwei Vereine vertreten sind.

Mit in Kraft treten der Wettkampfordnung des DTSV sind alle Regeln aus diesem Regelwerk, welche in Widerspruch zur Wettkampfordnung stehen, als ungültig anzusehen.

Anmerkungen

Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für weibliche und männliche Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen die männliche Form benutzt. Die Regeln sind jedoch für weibliche und männliche Teilnehmer gleichgeltend.

Danksagung

Der DTSV möchte sich bei allen Mitwirkenden für die Erarbeitung dieses Regelwerkes bedanken. Besonderer Dank geht hierbei an Daniel Hüller.

Charakteristik des Spiels

Tamburello ist eine Rückschlagsportart, welche durch unterschiedliche Disziplinen die Vielseitigkeit des Sports für jedermann zugänglich macht. Je nach Spielvariante stehen sich zwei Mannschaften beziehungsweise Einzelspieler oder Doppelpaarungen auf einem durch eine Mittellinie, Mittelbalken oder ein Netz geteiltem Spielfeld gegenüber. Der Schläger ist ähnlich einer Handtrommel. Der kreisrunde Rahmen ist mit einer Membran aus Nylongeflecht bespannt und wird durch ein Lederband, welches über den Handrücken verläuft, sicher geführt. Der Spielball ist je nach Variante ein Methodikball (druckloser Tennisball), ein Hartgummiball oder ein Federball.

Tambourelli bezeichnet eine Variante des eigentlichen Spieles Tamburello, die mit einem Federball gespielt wird.

Sie ist die jüngste aller Varianten und stammt aus Schottland. Diese kann im Einzel sowie im Doppel gespielt werden. Das Spielfeld misst 9.45 m in der Länge und 4.10 m in der Breite. Beide Spielfeldhälften sind durch ein 1.75 m hohes Netz voneinander getrennt. Die Schläger haben einen Durchmesser von 26 cm und die Schlagfläche ist mit einer Zugkraft von bis zu 2 Tonnen bespannt. Der Ball ist ein gängiger Federball.

Der Spieler oder das Doppel hat die Aufgabe, den ihr über das Netz zugespielten Ball wieder zurückzuspielen und zwar so, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird. Zuspiele sind nicht Bestandteil eines Spiels, nur der direkte Rückschlag ist regelkonform. Der Ball wird durch einen Aufschlag in das Spiel gebracht, wobei mindestens ein Fuß hinter der eigenen Grundlinie stehen muss. Der Ballwechsel gilt solange als gültig, bis der Ball die Spielfläche des Gegners berührt, eine feste Einrichtung trifft, den ersten Bodenkontakt außerhalb des gegnerischen Spielfeldes hat oder ein regelkonformer Rückschlag nicht erreicht wird.

Im Tambourelli entspricht die Zählweise dem Rallypoint-Prinzip. Das heißt, jeder gewonnene Ballwechsel bedeutet 1 Punkt. Das Aufschlagsrecht wechselt nach jedem 5. gespielten Punkt. Im Doppel tauschen die Partner ihre Spielfeldseite, welche nach 20 gespielten Punkten zuletzt Aufschlag hatten. Den Satz gewinnt wer zuerst 21 Punkte für sich entscheiden kann. Das Spiel zählt mit 2 Gewinnsätzen als gewonnen.

Erster Abschnitt - Das Spiel

Kapitel I Spielanlage und Ausrüstung

1 Spielareal

Das Spielareal umfasst die Spielfläche und sämtliche Flächen herum, welche eine direkte Verbindung zur Spielfläche haben. Im Spielareal können sich mehrere Spielflächen befinden. (siehe Vierter Abschnitt - Kapitel XV, Seite 34)

1.1 Spielfläche

Als Spielfläche wird die Gesamtheit aus Spielfeld und dessen umlaufende Sicherheitszone bezeichnet. Diese muss rechteckig und symmetrisch sein.

Die hindernisfreie Höhe der Halle muss mindestens 7,00 m betragen, gemessen von der Bodenoberfläche bis zum niedrigsten Deckenelement über dem Spielfeld.

1.1.1 Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck mit den Maßen 9,45 m Länge und 4,10 m Breite. Beide Spielhälften werden mittig durch das Netz und die Netzlinie voneinander getrennt. Längs wird das Feld durch eine Mittellinie geteilt.

Beim Anlegen eines Spielfeldes ist unter allen Umständen darauf zu achten, dass mit den Außenkanten der Grund- und Seitenlinien den Spielfeldmaßen entsprochen wird. Die Linien sind Teil des Spielfeldes, welches sie begrenzen. Die Netzlinie muss im Spielfeld nicht gekennzeichnet werden.

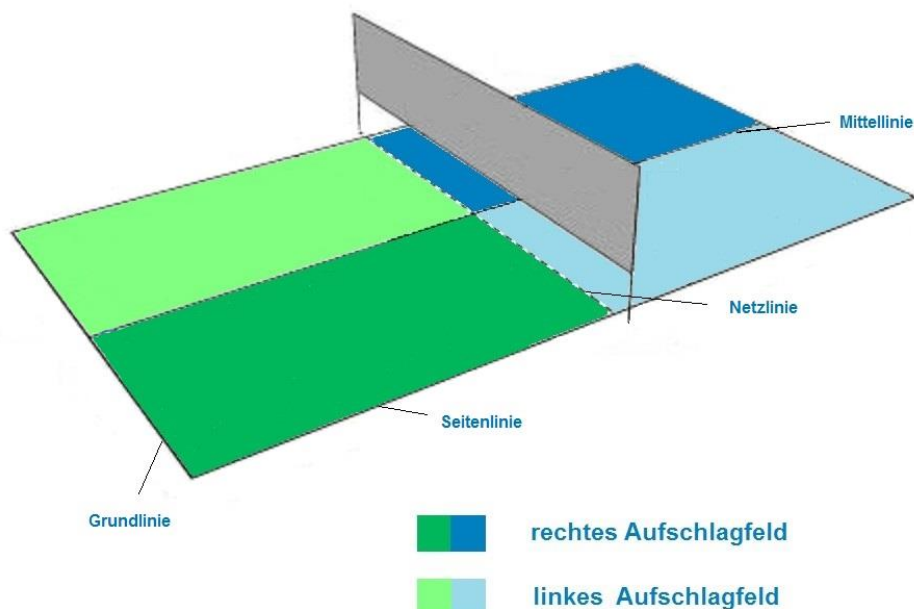


Abbildung 1 Spielfeld mit Kennzeichnung der Linien

1.1.2 Sicherheitszone

Die Sicherheitszone beschreibt den hindernisfreien Raum um das Spielfeld. Nur das Netz, seine Befestigungen und eine Erhöhung für den Schiedsrichter dürfen innerhalb dieser Zone als feste Einrichtung stehen. Gemessen von den Außenkanten des Spielfeldes sind folgende Maße einzuhalten

- a) 0,75 m von der Seitenlinie und
- b) 1,25 m von der Grundlinie

bis zur Sicherheitszone des nächsten Spielfeldes oder der Hallenwand (siehe Abbildung 10 Seite 34). Nur Feldspieler und der Schiedsrichter dürfen diese Zone betreten

1.2 Bodenoberfläche

Der Hallenboden muss auf der Spielfläche eben, waagrecht und trocken sein. Dieser darf aus Parkett, Linoleum, PUR, oder PVC bestehen. Spiegelungen oder Reflektionen sollten vermieden werden.

Um Verletzungen vorzubeugen, dürfen keine potenziellen Gefahrenstellen auf der Spielfläche vorhanden sein. Darunter zählen lose liegende oder lockere Bodenteile, Beschädigungen im Hallenboden oder hervorstehende Kanten. Solche sind entsprechend zu beseitigen oder wenn nicht anders möglich, auszubessern.

1.3 Linien

Alle Linien sind 3 cm breit, durchgezogen dargestellt und müssen deutlich erkennbar gemalt oder geklebt sein, dürfen jedoch nicht lose liegen. Die Farbe der Linien ist:

- a) einheitlich,
- b) im Kontrast zum Hallenboden,
- c) vorzugsweise weiß,
- d) weder spiegelnd oder reflektierend.

Die vorhandene Linie einer anderen Sportart, welche gleichzeitig auch Feldlinie des Tambourelli Spielfeldes ist, muss mit einer 3 cm breiten Linie in der Farbe der restlichen Markierungen der Feldlinien überklebt werden. Nahegelegene Linienverläufe anderer Sportarten müssen sich deutlich unterscheiden oder mit einer anderen Farbe überklebt werden. Die Überprüfung dessen ist Aufgabe der Turnierleitung.

1.4 Netz

1.4.1 Form und Farbe

Das Netz ist 0,76 m hoch und mindestens 4,10 m breit. Es ist aus einer feinen dunkelfarbigem Kordel von gleichmäßiger Stärke hergestellt. Die Maschen dürfen nicht kleiner als 15 mm und nicht größer als 20 mm sein - (siehe Abbildung 12; Seite 35)

Die Netzerkante wird mit einem 75 mm breiten, gedoppelten weißen Band eingefasst, durch das eine Kordel oder ein Kabel (Seil) gezogen wird. Das Band ist so anzubringen, dass von den Spielfeldseiten her nur ein 37,5 mm breiter Netzkantenabschluss zu sehen ist. Dabei ist eine Toleranz von 5 mm zulässig.

1.4.2 Lage und Befestigung

Die Netzoberkante muss über das gesamte Spielfeld, vom Boden des Spielfeldes gemessen in einer Höhe von 1,75 m sein. Eine Toleranz aufgrund des Eigengewichtes von maximal 3 cm nach unten ist zulässig. (siehe auch Abbildung 12 Seite 35)

Zwischen den seitlichen Netzabschlüssen und den Pfosten darf keine Lücke sein. Falls erforderlich, sollten diese Abschlüsse in der gesamten Höhe mit den Pfosten befestigt werden.

1.5 Beleuchtung

Das Tages- und Kunstlicht muss den Spielraum ausreichend, gleichmäßig und blendungsfrei ausleuchten. Die in Spielrichtung liegenden Fenster sind gegebenenfalls abzudunkeln. Es muss über den gesamten Wettkampf ein eindeutiges Erkennen des Spielballes gewährleistet sein.

2 Ausrüstung

2.1 Schläger

2.1.1 Form

Der Schläger ist kreisrund, hat einen Durchmesser von 26 cm und keinen Schaft. Der Rahmen besteht aus ABS - Kunststoff und ist mit einer engmaschigen Bespannung (auch Membran genannt) bezogen. Am Spielgerät sind eine Handlasche, Griffverdickungen (Inlays) oder Stoffpolster (Pads) erlaubt, jedoch dürfen diese nicht die Schlageigenschaften des Schlägers beeinträchtigen.



Abbildung 2 Schlägerbeispiel

2.1.2 Handlasche

Die Handlasche ist eine ein- oder mehrlagige Textil- oder Lederlasche, welche am Rand des Schlägers mit zwei Schrauben, gekontert durch je eine Flügel- oder Hutmutter, an der Außenseite des Rahmens angebracht ist. Diese Handlasche ist nicht obligatorisch und obliegt dem Spieler frei, diese zu nutzen.

2.1.3 Membran

Die Membran aus Nylongeflecht ist über die Oberkante gespannt und an der Außenseite des Rahmens mithilfe einer mehrlagigen Schicht aus reißfestem Klebeband und Heftklammern befestigt. Die Fläche oberhalb des Rahmens wird als Hauptschlagfläche („Vorhand“) bezeichnet. Die Rückseite, welche von dem Rahmen umgeben ist, gilt als Nebenschlagfläche („Rückhand“).

Der Schläger darf nicht lautlos sein. Eine unterschiedlich dichte Bedruckung der Membran hat einen leisen, typischen Schlagton zu erzeugen.

Schläger mit einem Durchmesser von 28 cm von anderen Spielvarianten des Tamburello sind nicht zugelassen.

2.1.4 Schlaghand

Die Hand, welche den Schläger festhält wird als Schlaghand bezeichnet. Wird der Schläger mit beiden Händen gehalten, gelten beide Hände als Schlaghand. Beim Schlagen des Federballs ist eine Berührung der Schlaghand bis einschließlich des Handgelenkes oder der Handgelenke zugelassen.

2.2 Federball

2.2.1 Material

Der Federball im Tambourelli besteht aus Nylon. Die Basis ist aus Kork und mit einer dünnen Leder- oder Kunstlederschicht überzogen.

2.2.2 Größe und Gewicht

Der Federball ist gemessen von den Spitzen bis zur Basis maximal 80 mm. Die aus synthetischem Material nachgebildeten Federn haben eine einheitliche Länge. Der Korb bildet einen Kreis mit einem Durchmesser von maximal 68 mm. Die Basis muss einen Durchmesser von maximal 28 mm haben und unten abgerundet sein. Der Federball muss zwischen 4,5 und 5,5 Gramm wiegen. Eine Toleranz der Maße und Gewichte ist nach den Angaben der Hersteller zulässig.

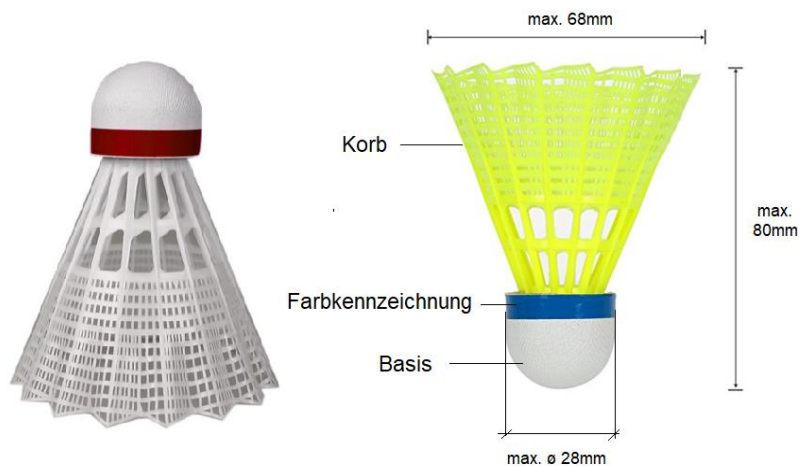


Abbildung 3 Federball mit Maßen

2.2.3 Farbe

Für offizielle Turniere sind weiße oder gelbe Bälle zu verwenden. Um eine optimale Sichtbarkeit auf jedem Spielfeld zu garantieren dürfen auch beide Farben bei einem Turnier verwendet werden. Die Entscheidung liegt in Verantwortung des Schiedsgerichtes in Absprache mit den Spielern.

2.2.4 Fluggeschwindigkeit

Die Fluggeschwindigkeit ist durch einen Farbring an der Basis gekennzeichnet.

- a) rot - die Höchste,
- b) blau - die Mittlere,
- c) grün - die Geringste.

Ausschlaggebend für die Wahl ist die Altersklasse der Spieler sowie die Temperatur, bei der der Wettkampf ausgetragen wird. Zur Entscheidung sollten die Angaben des Herstellers beachtet werden. Bei einem offiziellen Turnier ist in jeder Disziplin und Altersklasse eine einheitliche Fluggeschwindigkeit zu wählen. Die Entscheidung trifft das Schiedsgericht.

2.2.5 Austausch des Federballes

Während eines Spieles darf nur ein Ball verwendet werden. Ein Austausch unterliegt der Zustimmung eines lizenzierten Schiedsrichters und ist nur gestattet, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- a) Der Ball ist stark beschädigt.
- b) Nach längerer Unterbrechung eines Spieles ist ein deutlicher Temperaturunterschied erkennbar.
- c) Deutliche Temperaturänderung während eines Wettkampftages.

3 Spielkleidung

3.1 Kleidung

Alle Spieler müssen während eines Spieles Sportkleidung tragen. Dazu gehören:

- a) Trikot (Shirt oder Polo) oder Sporttop mit erkennbarer Vereinszugehörigkeit
- b) Sporthose oder Sportrock
- c) feste Sportschuhe mit abriebfester Sohle

Alternativ dürfen weibliche Spieler auch Sportkleider tragen.

3.2 Kleidungswechsel

Ein Kleidungswechsel während eines Spieles ist nur unter folgenden Punkten gestattet und unterliegt der Zustimmung des Spielschiedsrichters.

3.2.1 Temperaturbedingt

Sollte aufgrund kühler Temperaturen in der Spielstätte das Tragen einer Trainingsjacke und/ oder einer Trainingshose gewünscht werden, so ist dies möglich. Das oberkörperfreie Spielen ist nicht gestattet.

3.2.2 Beschädigung

Stark beschädigte Kleidung darf nach einem Ballwechsel gewechselt werden.

3.3 Verbotene Gegenstände

Das Tragen verletzungsgefährdender Gegenstände ist verboten. Dies beinhaltet Dinge, welche sich verhaken, brechen oder festklemmen bzw. keinen fixierten Halt gewährleisten können. Zur eigenen Sicherheit sollten alle Spieler Schmuck (Armbänder, Uhren, Ohrringe, Piercings jeglicher Art, Ketten) ablegen oder abkleben.

3.4 Sehhilfen

Brillen werden auf eigene Verantwortung getragen. Sie sollten vor jedem Spiel auf einen sicheren Halt geprüft werden, um Verletzungen der Mitspieler und der eigenen Person zu vermeiden.

Kapitel II Spieler

1 Spielvarianten

Tambourelli kann in drei verschiedenen Spielvarianten ausgetragen werden.

- a) Einzel - es stehen sich zwei Spieler gleichen Geschlechts gegenüber
- b) Doppel - es stehen sich zwei Spielpaare gleichen Geschlechts gegenüber
- c) Mixed - ein weiblicher und ein männlicher Spieler bilden ein Spielpaar und stehen einem weiteren Spielerpaar gegenüber

2 Altersklassen

2.1 Einteilung

Um eine Austragung auf möglichst gleichem Spielniveau zu gewährleisten werden die Spieler in folgende Altersklassen (AK) eingeteilt (siehe Abbildung 14, Seite 36):

- a) U 8 - Spieler bis zum vollendetem 8. Lebensjahr
- b) U 10 - Spieler bis zum vollendetem 10. Lebensjahr
- c) U 12 - Spieler bis zum vollendetem 12. Lebensjahr
- d) U 15 - Spieler bis zum vollendetem 15. Lebensjahr
- e) U 18 - Spieler bis zum vollendetem 18. Lebensjahr
- f) 18 + - Spieler ab Beginn des 19. Lebensjahr - 18 Jahre und älter
- g) 40 + - Spieler ab Beginn des 41. Lebensjahr - 40 Jahre und älter
- h) 50 + - Spieler ab Beginn des 51. Lebensjahr - 50 Jahre und älter

2.2 Wechsel zur nächsten AK

2.2.1 Einzel

Der Übergang von einer zur nächsten AK vollzieht sich immer zum Beginn der Saison am 01.10. des jeweiligen Jahres. Entscheidend ist das Alter des Spielers, welches er in der Saison am 01.01. hat.

Spieler bis zur AK 18 + können grundsätzlich in einer höheren AK antreten und behalten diese über die komplette Saison. Ein Wechsel innerhalb der Saison ist nur mit ausreichender Begründung beim Vizepräsidenten für Wettkampf schriftlich zu beantragen und unterliegt seiner Zustimmung.

Spieler der AK 40 + und 50 + starten in der entsprechenden AK. Sind weniger als 4 Teilnehmer gemeldet, erfolgt der Start in der darunter liegenden AK, aber wird separat gewertet. Dabei ist die Platzierung in der angetretenen AK entscheidend. Wurden nicht alle Platzierungen ausgespielt so ist zuerst die erreichte Turnierrunde entscheidend. Ist auch diese identisch, so werden die Platzierungen für die AK 40+ und 50 + zusätzlich ausgespielt.

2.2.2 Doppel und Mixed

Die Spielpartner sollten vorzugsweise in der kompletten Saison beibehalten werden.

Die AK eines Spielers darf sich bei den Spielvarianten während einer Saison unterscheiden. Das bedeutet, dass zum Beispiel ein Spieler im Einzel U 15 spielt, im Doppel U 18 und im Mixed 18 +.

Bei Spielern über 40 Jahren ist ein Übergang zu den unteren AK -mindestens 18+ - ohne Einschränkung möglich. Jedoch ist die AK über die komplette Saison zu halten. Ein Wechsel innerhalb der Saison ist nur mit ausreichender Begründung beim Vizepräsidenten für Wettkampf schriftlich zu beantragen und unterliegt seiner Zustimmung.

Kapitel III Spielbestandteile

1 Punktesystem

Der Federball wird abwechselnd vom den Spielern über das Netz geschlagen, bis ein Fehler gemacht wird. Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Ein Ballwechsel wird gewonnen, wenn der Ball im Feld des Gegners zu Boden geht oder die Gegenseite einen Fehler begeht. Ein Spiel besteht aus bis zu drei Sätzen mit jeweils 12, 15 oder 21 Punkten. Das ist abhängig von:

- a) der jeweiligen Altersklasse - je jünger die Spieler, desto geringer die Punkte - sowie die Satzanzahl
- b) der Turnierrunde
- c) der Turnierwertung
- d) dem Turniersystem

Hat ein Spieler die entsprechenden Gewinnpunkte erzielt, ist der Satz gewonnen. Es ist darauf zu achten, dass spätestens ab Halbfinale zwei Gewinnsätze ausgetragen werden.

Das Aufschlagsrecht wechselt in einem Satz wie folgt:

- a) bei 12 oder 15 Punkten - aller 3 Ballwechsel
- b) bei 21 Punkten - aller 5 Ballwechsel

2 Einspielphase

Vor Spielbeginn ist den teilnehmenden Spielern eine Einspielzeit auf dem Feld zu gewähren. Diese ist abhängig vom Turnierverlauf und der Turnierrunde, beträgt aber mindestens drei Minuten. Nach der Hälfte der Zeit ist vom Spielschiedsrichter ein Seitenwechsel zu veranlassen. Eine Verkürzung der Einspielzeit ist nur in Abstimmung aller beteiligten Spieler und dem Spielschiedsrichter möglich. Der Spielschiedsrichter muss in dieser Zeit den Spielberichtsbogen vorbereiten, alle für das Spiel notwendigen Kontrollen durchführen und diese auf dem Spielberichtsbogen vermerken.

3 Wahl

Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, die die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen:

- a) Auf- oder Rückschlag,
oder
- b) Spielbeginn auf einer gewünschten Spielfeldseite.

Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden. Zu Beginn des 2. Satzes wechselt das Aufschlagsrecht. Bei einem Stand von 1:1 Gewinnsätzen wird im 3. und letzten Satz erneut das Seiten- und Aufschlagsrecht ausgelost.

Die Art, wie die Wahl durchzuführen ist, ist beliebig. Sie kann beispielsweise mittels Aufsetzen des Federballs auf das Netz durchgeführt werden. Die Basis des zu Boden gefallenen Balles zeigt auf die Seite, die das Vorrecht besitzt. Bleibt der Ball auf den Federn stehen, wird die Wahl wiederholt.

Für das Doppelspiel gilt darüber hinaus: Erst wenn der erste Aufschläger benannt ist, entscheidet die rückschlagende Seite, welcher Spieler der erste Rückschläger wird. Die Reihenfolge der Aufschläger, innerhalb des Spielpaares, bleibt beim zweiten Satz erhalten. Erst im dritten Satz darf diese geändert werden.

4 Aufschlag

Der Aufschlag erfolgt beim Tambourelli von Grundlinie. Der Aufschläger hat zwei Versuche den Federball in das gegnerische Feld zu schlagen. Dabei ist zu beachten:

4.1 Fußstellung

Der Aufschläger steht mit einem Fuß hinter der Grundlinie außerhalb des Spielfeldes und der zweite Fuß steht im oder hinter dem Feld. Spielern der AK U 10 ist es erlaubt den Aufschlag 1m vor der Grundlinie und Spielern der AK U 8 Jahren 2m vor der Grundlinie durchzuführen. Diese Linien sind nach im Feld zu kennzeichnen. (Siehe Abbildung 13, Seite 36)

Aufschläger und Rückschläger befinden sich beim Aufschlag in Ruhestellung, wobei eine geringfügige Bewegung der Füße erlaubt ist. Das bedeutet, dass zum Zeitpunkt des Aufschlages (Schläger berührt den Ball) beide Füße Bodenkontakt haben müssen.

Wird der Fuß vor dem Schlag des Balls vom Boden gehoben, erfolgt eine einmalige Ermahnung im Spiel durch den Spielschiedsrichter. Hebt der Spieler nach der Ermahnung wieder den Fuß zu zeitig, so zählt das als Fehler. Nach jedem weiteren Vergehen dieser Art wird der Ballwechsel für den Spieler oder das Spielpaar als Fehler gewertet. Je nach Spielsituation bedeutet das den zweiten Versuch des Aufschlages oder den Punktverlust.

4.2 Schlägerhaltung

Der gesamte Federball hat sich im Moment der Berührung mit dem Schläger unterhalb der Schulter des Aufschlägers zu befinden. Wird dies nicht beachtet, erfolgt eine einmalige Ermahnung im Spiel durch den Spielschiedsrichter. Ist der Schläger wiederholt über Schulterhöhe, so zählt das als Fehler. Nach jedem weiteren Vergehen dieser Art wird dieser Aufschlag als Fehler gewertet. Je nach Spielsituation bedeutet das den zweiten Versuch oder den Punktverlust.

4.3 Verzögerung

Der Aufschläger darf erst dann mit dem Aufschlag beginnen, wenn der Spielschiedsrichter den Schlag verbal oder mit einem Handzeichen freigegeben hat und der Rückschläger somit spielbereit in seinem Feld steht. Jedoch hat keine Seite die Ausführung des Aufschlages unzulässig zu verzögern. Als Verzögerung ist eine Zeitspanne von mehr als 10 Sekunden anzusehen und liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

4.4 Netzberührung

Beim Aufschlag darf der Federball das Netz beim Überqueren nicht berühren. Der Aufschlag ist zu wiederholen, wenn der aufgeschlagene Ball das Netz berührt und im richtigen Feld bzw. Spielsegment landet. Im Fall eines zu wiederholenden Aufschlags zählt dieser Aufschlag nicht, und der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen. Ein zweiter Netzroller infolge bedeutet Fehler. Befindet sich der Aufschläger bereits beim zweiten Versuch so bedeutet das den Punktverlust.

4.5 Zweiter Versuch

Hat der Aufschläger den Federball beim ersten Versuch nicht gültig in das gegnerische Feld geschlagen oder einen Fehler begangen, so erfolgt der zweite Versuch ohne Verzögerung. Sollte auch dieser Aufschlag ungültig sein, so bedeutet das den Punktverlust

4.6 Aufschlagsbewegung

Die Aufschlagbewegung ist in dem Augenblick beendet, in dem der Schläger des Aufschlägers den Ball trifft oder verfehlt.

4.7 Besonderheiten im Doppel und Mixed

4.7.1 Aufschlagende und Rückschlagende Seite

- a) der Aufschlag wird diagonal ausgeführt - siehe Abbildung 4, Seite 16
- b) der Aufschläger darf dabei nur aus seinem Aufschlagsfeld die Angabe ausführen
- c) zu Beginn eines Satzes wird immer von rechts aufgeschlagen
- d) nur der Rückschläger darf den Aufschlag annehmen. Sollte der Federball den Partner des Rückschlägers berühren oder von diesem geschlagen werden, ist dies als Fehler anzusehen und die aufschlagende Seite gewinnt diesen Punkt.

4.7.2 Spielablauf und Positionen

Der jeweilige Partner des Aufschlägers und Rückschlägers kann jede Position - ohne Sichtbehinderung für den Rückschläger - auf seiner Spielfeldseite einnehmen. Für den Schiedsrichter und die Spieler muss erkennbar sein, wer der Rückschläger ist. Im Zweifel kann der Spielschiedsrichter oder Spieler vor der Angabe nachfragen.

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen ist, kann jeder Spieler den Federball, von jeder Position auf seiner Spielfeldseite aus schlagen und dann ein Spieler auf der rückschlagenden Seite - und so weiter, bis der Ballwechsel beendet ist.

Ein Positionstausch der beiden Spieler der nicht aufschlaggebenden Seite wird durchgeführt nach:

- a) 12 Punkten - bei Sätzen bis 12 oder 15 Punkten
- b) 20 Punkten - bei Sätzen bis 21 Punkten

Die Reihenfolge der Aufschläger bleibt bestehen. Das bedeutet, dass der erste Aufschläger nun auf den zweiten Rückschläger aufschlägt.

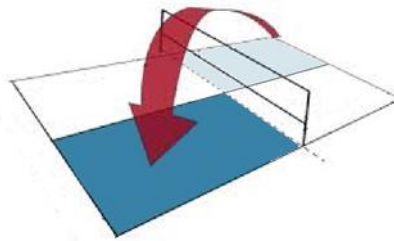


Abbildung 4 Aufschlag für Doppel und Mixed

4.8 Reihenfolge

Im zweiten Satz ist die Reihenfolge des Aufschlägers innerhalb der Spielpaarung aus dem ersten Satz beizubehalten. Nur für den dritten Satz wird neu gewählt.

Die Reihenfolge der Aufschläger ist genau zu beachten. Wird ein Fehler erkannt, erfolgt der Wechsel unmittelbar. Voraussetzung ist, dass der Ballwechsel beendet ist. Es zählt der letzte gültige Punktstand.

5 Wechsel der Spielfeldseiten

Die Spieler wechseln die Spielfeldseiten:

- a) nach Beendigung des ersten Satzes;
- b) bei einem Spiel in dem nur ein Satz gespielt wird, nach der Hälfte der zu spielenden Punkte
- c) vor dem dritten Satz, wenn das die erneute Wahl so ergeben hat.

Wenn Spieler und Schiedsrichter es versäumen, die Spielfeldseiten zu wechseln, wie unter b) angegeben, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Ballwechsel beendet ist. Es zählt der letzte gültige Punktstand.

6 Fehler

Es ist ein Fehler und gleichzeitig ein Punktgewinn für die Gegenseite, wenn:

- a) der Federball nach einem Schlag außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt
- b) der Federball nach einem Schlag durch das Netz oder unter dem Netz hindurch fliegt
- c) der Federball nach einem Schlag das Netz nicht überquert
- d) der Federball einen Gegenstand berührt, der sich in dem Raum über dem Spielfeld unterhalb 7,00 m befindet (Lampen, Lautsprecher, Sportgerät u.Ä. einschließlich Halterungen und Deckenkonstruktion)
- e) der Aufschlag nicht korrekt durchgeführt wurde (siehe Kapitel 4 Seite 15)
- f) der Spieler mit einem deutlich beschädigten Federball aufschlägt
- g) ein Spieler während des Ballwechsels das Netz oder dessen Halterung mit seinem Schläger, dem Körper oder seiner Bekleidung berührt
- h) ein Spieler während des Ballwechsels mit seinem Schläger, dem Körper oder seiner Bekleidung über das Netz in die gegnerische Spielfeldseite eindringt
- i) ein Spieler während des Ballwechsels mit seinem Schläger, dem Körper oder seiner Bekleidung unter dem Netz in die gegnerische Spielfeldseite eindringt und den Gegner dadurch in seiner Bewegung behindert. Die Entscheidung liegt dabei im Ermessen des Schiedsrichters
- j) ein Spieler während des Ballwechsels den Federball mit dem Körper oder der Kleidung berührt
- k) ein Spieler oder Spielpaar während des Ballwechsels zweimal hintereinander den Federball berührt
- l) ein Spieler während des Ballwechsels den Gegner vorsätzlich durch Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt
- m) der Schiedsrichter einen Fehler als Mittel der Strafe wählt

7 Wiederholungen

Wiederholung wird vom Schiedsrichter ausgerufen, um den Ballwechsel anzuhalten und neu ausspielen zu lassen, wenn:

- a) der Aufschläger den Aufschlag so ausführt, dass er wiederholt werden muss;
- b) der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Federball gefallen ist und der Schiedsrichter keine Entscheidung treffen kann;
- c) der Federball sich derart auf dem Netz verfängt, dass er auf der Oberkante hängen bleibt, oder nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt,
- d) während des Ballwechsels der Federball auseinanderfällt und sich die Basis vollständig vom übrigen Federball löst;
- e) ein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis eintritt.

Eine Wiederholung auf Grund eines Ereignisses (a-e) ist nur zulässig, wenn dieses zufällig und ungewollt eingetreten ist. Eine Behinderung durch den eigenen Partner kann dabei keine Berücksichtigung finden. Wenn sich eine ‚Wiederholung‘ ergibt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel erfolgte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der den Aufschlag hatte, wiederholt den Aufschlag.

8 Reguläre Spielpausen

Das Spiel wird, sobald es ausgerufen ist, auf dem dafür bereitstehenden Spielfeld, ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen davon sind folgende Spielpausen. Nach den jeweiligen regelgerechten Unterbrechungen wird das Spiel mit dem letzten Punktestand weitergeführt.

8.1 Taktische Auszeit - Timeout

Jeder Spieler oder jedes Spielpaar darf pro Satz eine taktische Auszeit von zwei Minuten nehmen. Ein Spieler signalisiert dies, indem er den Schläger auf den Boden legt. Die taktische Auszeit kann zu jeder Zeit in einem Satz genommen werden, solange kein Ballwechsel stattfindet, ist jedoch durch den Spielschiedsrichter zu bestätigen. Erst nach der Bestätigung beginnen die zwei Minuten. Die taktische Auszeit wird vom Spielschiedsrichter im Spielberichtsbogen vermerkt. Er bittet die Spieler nach Ablauf der Zeit wieder auf das Spielfeld.

8.1.1 Verspätung

Nach dem der Schiedsrichter den Spielern das Ende der taktischen Auszeit signalisiert hat, ist das Spiel sofort weiterzuführen. Sollte ein Spieler oder eine Spielpaarung nach 10 Sekunden noch immer nicht auf dem Feld stehen, so ist eine Ermahnung auszusprechen. Wird diese missachtet, so ist dies mit einem Punktverlust zu ahnden. Wird die taktische Auszeit ohne triftigen Grund von einem Spieler deutlich überzogen, so ist ein lizenzierter Schiedsrichter zu informieren. Dieser entscheidet situationsgerecht ob weitere Punktverluste zu geben sind, oder ob der Satz bzw. das Spiel als verloren gilt.

8.1.2 Entfernung vom Spielfeld

Möchte sich ein Spieler innerhalb der taktischen Auszeit von der Spielfläche entfernen, so muss er es dem Schiedsrichter signalisieren. Es liegt in der eigenen Verantwortung des Spielers, nach Ablauf der zwei Minuten wieder auf dem Spielfeld zu stehen. Ist der Spieler nach Ablauf der Zeit nicht auf dem Spielareal, so wird nach 8.1.1 verfahren.

8.2 Zwischen den Sätzen

Eine Pause erfolgt für mindestens eine und maximal drei Minuten zwischen dem ersten und zweiten Satz und mindestens zwei und maximal fünf Minuten zwischen dem zweiten und dritten Satz. Ausschlaggebend ist dafür:

- a) die Länge der einzelnen Sätze
- b) die Temperatur in der Spielstätte
- c) der Turnierverlauf

Die Entscheidung liegt im Ermessen des Schiedsrichters (in Absprache mit allen Spielbeteiligten) und ist von ihm deutlich nach Beendigung des Satzes beiden Spielern oder Spielpaaren mitzuteilen.

8.3 Medizinische Auszeit

Den Spielern oder Spielpaaren steht im Falle einer Verletzung eines Spielers eine medizinische Auszeit von maximal 2 Minuten zur Verfügung. Ist im Anschluss daran, nach Ermessen des Schiedsrichters, der Spieler nicht spielfähig, so ist das Schiedsgericht zu informieren. Dieses entscheidet ob das Spiel weiterhin unterbrochen oder abgebrochen wird. Wird das Spiel abgebrochen, verliert der verletzte Spieler das Spiel, aber behält seine gewonnenen Spielpunkte. Der Gewinner erhält auch für die Sätze, welche noch nicht begonnen wurden, die volle Punktzahl.

Es ist dabei zu beachten das offene Wunden abgedeckt sein müssen, eine Spielweiterführung ist sonst nicht gestattet.

8.4 Technische Auszeit

Der Schiedsrichter kann eine technische Auszeit zwischen den Ballwechseln ausrufen, wenn:

- a) die Spielfläche nicht mehr bespielbar ist, zum Beispiel durch Sonnenlicht oder Schmutz
- b) das Netz nicht mehr den Anforderungen gerecht wird
- c) der Federball zu tauschen ist
- d) er durch die Turnierleitung mit einem triftigen Grund, um eine Unterbrechung gebeten wird.
- e) Umstände auftreten, welche einen regelkonformen Spielablauf nicht (mehr) ermöglichen
- f) eine Reparatur am Schläger eines Spielers durchzuführen oder dieser auszutauschen ist
- g) eine Reparatur an der Sportkleidung durchzuführen oder diese auszutauschen ist
- h) er Rücksprache mit einem lizenzierten Schiedsrichter nehmen muss

Eine technische Auszeit ist nicht an eine feste Zeit gebunden. Sie ist solange zu gewähren bis das bestehende Problem behoben ist oder das Spiel durch einen lizenzierten Schiedsrichter unterbrochen oder abgebrochen wird.

9 Einflussnahme von Nichtspielbeteiligte

Jeder Spieler, jedes Spielpaar und jeder Schiedsrichter hat das Recht sich ausschließlich auf sein Spiel zu konzentrieren. Zu Einflussnahmen zählen sowohl beabsichtigte als auch unbeabsichtigte Einflüsse von nichtspielbeteiligten Personen.

9.1 Beabsichtigte Einflussnahme

Beabsichtigte Einflussnahme von nicht Spielbeteiligten Personen sind vom Schiedsrichter zu unterbinden. Ist eine Person auch nach mehrmaligen Bitten nicht davon abzubringen das Spiel weiterhin zu stören, so kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und in Absprache und mit

Hilfe der Turnierleitung die Person vom Spielareal entfernen. Ist die jeweilige Person Teilnehmer am Turnier, so kann Sie auch vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen werden.

9.2 Beratung von Betreuern - coachen

Die Beratung von Spieler und Spielpaaren ist ausschließlich in regulären Spielpausen erlaubt (siehe Punkt 8 Seite 18). Bekommt der Spieler oder das Spielpaar außerhalb der regulären Spielpausen taktische Hinweise, gibt es eine einmalige Ermahnung im Spiel. Jedes weitere Vergehen dieser Art wird als Fehler gewertet und bedeutet den Punktverlust des jeweiligen Ballwechsels.

Ist die Beratung von der Spielseite unerwünscht, so kann ein Spieler dies beim Spielschiedsrichter erklären. Der Spielschiedsrichter kann im Anschluss die betreffende Person darum bitten, die Beratung zu unterlassen oder sie in Absprache und mit Hilfe der Turnierleitung vom Spielareal entfernen. Dem Spieler oder dem Spielpaar droht kein Punktverlust.

10 Nichtantreten

Wenn sich ein Spieler oder ein Spielpaar bewusst nach der Bekanntgabe des Spieles widersetzt, dieses Spiel zu beginnen, so ist das Spiel als „nicht angetreten“ zu deklarieren und als verloren zu 0 zu werten. Der Gewinner erhält für die erforderlichen Gewinnsätze die volle Punktzahl. Diese Entscheidung kann nur durch einen Lizenzierten Schiedsrichter getroffen werden.

Kapitel IV Disziplinarmaßnahmen

Disziplinarmaßnahmen sind Verwarnungen und Verweise, um ein Spiel entsprechend dem Verhaltenskodex zu führen. Maßregelungen können gegen Spieler, Spielpaare und ihre Trainer ausgesprochen werden. Je nach der Schwere des Vergehens, sowie auch deren Häufigkeit, werden verschiedene Sanktionen angewendet und im Spielberichtsbogen vermerkt. Der Schiedsrichter hat jeden Verstoß gegen die Regeln wie folgend zu behandeln.

1 Ermahnungen (mündlich)

Eine Ermahnung ist eine mündliche Verwarnung eines Spielers oder eines Spielpaares. Diese gilt als Hinweis auf ein leichtes Vergehen. Eine Ermahnung zieht keine Folgen mit sich.

Es wird eine Ermahnung ausgesprochen, wenn eines der folgenden Vergehen **erstmalig** begangen wird:

- a) unsportliches Verhalten (provozierende Gesten...)
- b) ein Spieler das Spielgeschehen oder die Spielwiederaufnahme bewusst verzögert
- c) übermäßiges Protestieren oder Reklamieren durch Worte oder Handlungen
- d) ein Spieler, obgleich aus Frustration oder anderen niederen Beweggründen, Spielutensilien wirft
- e) Beratung durch eine außenstehende Person (siehe Kapitel III9.2 Seite 20)

2 Verwarnung (Punktverlust)

Eine Verwarnung eines Spielers oder ein Spielpaare wird vom Spielschiedsrichter mit einem Punktverlust geahndet.

Es wird eine Verwarnung ausgesprochen, wenn eine Regel das so vorsieht oder eines der folgenden Vergehen mehrfach begangen wird:

- a) unsportliches Verhalten (provozierende Gesten...)
- b) ein Spieler das Spielgeschehen oder die Spielwiederaufnahme bewusst verzögert
- c) ein Spieler Entscheidungen des Schiedsgerichtes missachtet oder Diskussionen stets fördert
- d) übermäßiges Protestieren oder Reklamieren durch Worte oder Handlungen
- e) ein Spieler, obgleich aus Frustration oder anderen niederen Beweggründen, Spielutensilien wirft

Es wird eine letztmalige Verwarnung gezeigt, wenn:

- f) ein Spieler ein Mitglied, den Schiedsrichter oder die gegnerische Seite verbal anstößig oder schmähend angreift
- g) ein Spieler gegen Bestandteile der Spielfeldeinrichtung mutwillig schlägt oder tritt

3 Spielabbruch

Ein Spielabbruch ist das letzte Disziplinar middel des Schiedsrichters und ist nur mit Zustimmung eines lizenzierten Schiedsrichters möglich. Ein Spielabbruch ist anzuwenden, wenn ein Spieler:

- a) wiederholt gegnerische Spieler, den Schiedsrichter oder Zuschauer verbal anstößig oder schmähend angreift.
- b) mutwillig Bestandteile der Spielfeldeinrichtung oder der Spielstätte beschädigt.
- c) gegenüber einem gegnerischen Spieler, den Schiedsrichter oder Zuschauer eine Tätigkeit begeht.

Alle Sätze des Spiels werden infolge zu null gegen den Verursacher gewertet. Je nachdem, wie schwerwiegend das Vergehen war, ist auch ein Turnierausschluss möglich. Der Gewinner erhält für die erforderlichen Gewinnsätze die volle Punktzahl.

Diese Entscheidung kann nur das Schiedsgericht gemeinsam treffen. Vor dieser Entscheidung ist eine Anhörung aller beteiligten Personen erforderlich.

Zweiter Abschnitt - Der Spielbetrieb

Der Zweite Abschnitt dieses Regelwerkes ist die Übergangsregelung bis zur Veröffentlichung der Wettkampfordnung des DTSV.

Kapitel V Spielsaison

Die Spielsaison im Tambourelli beginnt am 01.10. des jeweiligen Jahres und endet am 31.09. des darauffolgenden Jahres.

Kapitel VI Spielerlisten

Teilnahmeberechtigt sind Vereinsmitglieder von Vereinen die dem DTSV angehören, die:

- a) das 18. Lebensjahr vollendet haben oder
- b) eine unterschriebene Einverständniserklärung der/des Erziehungsberechtigten vorlegen.

Des Weiteren bringt der Teilnehmer mit seiner Anmeldung zum Ausdruck, dass er für die Teilnahme ausreichend trainiert hat, körperlich gesund ist und der Gesundheitszustand ggf. ärztlich bestätigt wurde.

Kapitel VII Turnierausrichter

Turniere können von allen dem DTSV angeschlossenen Vereinen ausgerichtet werden. Sie bedürfen der Genehmigung. Einladung und Ausschreibung dürfen auf keinen Fall veröffentlicht, an Vereine oder Einzelpersonen versandt werden, solange nicht dem Antrag von der zuständigen Stelle des DTSV die Genehmigung erteilt ist.

Zeitplan:

- a) Internationale Turniere müssen mind. 9 Monate vor Austragung beantragt werden
- b) Nationale Turniere müssen spätestens 6 Monate vor Austragung beantragt werden

Der DTSV hat maximal einen Monat Zeit, um den Termin zu bestätigen oder ggf. einen neuen Termin mit dem ausrichtenden Verein zu finden. Im Anschluss erfolgt eine sofortige Info über die Homepage des DTSV und die Einladungen dürfen ab diesem Zeitpunkt vom Turnierausrichter versendet werden (Inhalt vom DTSV)

Hat der Veranstalter immer die gleichen Hallen zur Verfügung, sollten diese vom DTSV vorab gutachterlich geprüft werden. Ist trotz Abweichungen vom Regelwerk ein Spielbetrieb erlaubt oder mit Auflagen erlaubt, wird dies schriftlich festgehalten und muss nicht in jeder Ausschreibung erwähnt werden. Die Genehmigung mit den gestellten Auflagen ist am Wettkampftag für jeden Teilnehmer zur Einsicht bereit zu legen.

Kapitel VIII Verantwortlichkeiten

1 Die Turnierleitung

1.1 Zusammensetzung

Die Turnierleitung besteht aus einem oder mehreren Mitgliedern des DTSV und hat eine Berechtigung bekommen ein offizielles Turnier auszurichten. Stellvertretend ist mindestens eine Person am Wettkampftag vor Ort und namentlich den Turnierteilnehmern bekannt zu geben.

1.2 Aufgaben

Die Turnierleitung hat die Gesamtverantwortung für das Turnier. Sie ist verantwortlich für:

- a) die Ausschreibung und Anmeldungen des Turniers
- b) die Aufstellung eines Schiedsgerichtes
- c) die Durchführung der Spielerauslosung
- d) die Aufstellung des Zeitplans und der Spielpaarungen
- e) die Bereitstellung ausreichend neuer Bälle und die Auswahl deren Fluggeschwindigkeit
- f) die Bereitstellung eines gedruckten Regelwerkes in jeder Wettkampfhalle
- g) die Bekanntgabe der Spielergebnisse während des Turniers
- h) den Einsatz von Schiedsrichtern und Linienrichter
- i) die Vorbereitung der Spielberichtsbögen
- j) die laufende Kontrolle der Spielberichtsbögen
- k) die Siegerehrung

Nach Abschluss des Turniers sind die vollständigen Ergebnisse innerhalb von 4 Wochen dem DTSV digital zur Verfügung zu stellen.

2 Das Schiedsgericht

2.1 Zusammensetzung

Das Schiedsgericht setzt bei offiziellen Turnieren aus zwei lizenzierten Schiedsrichtern und einer Person der Turnierleitung zusammen. Diese sind mit dem Regelwerk vertraut, um alle Unklarheiten bei Regelanwendungen sicher klären können. Diese drei Personen sind den Turnierteilnehmern namentlich zu nennen, im Turnierberichtsbogen einzutragen und während des gesamten Wettkampftages vor Ort. Im Schiedsgericht müssen mindestens zwei Mitglieder des DTSV vertreten sein.

2.2 Aufgaben

Das Schiedsgericht ist verantwortlich für einen regelkonformen Ablauf des Wettkampfes und die Unterstützung der Spielschiedsrichter.

In erster Linie treffen die vom Verband geschulten lizenzierten Schiedsrichter alle Entscheidungen, welche das Regelwerk betreffen. Nur bei einer unterschiedlichen Auslegung oder Unklarheiten ist die dritte Person von der Turnierleitung zu Rate zu ziehen, um einen gemeinsame Lösung zu finden.

Die lizenzierten Schiedsrichter sind zu rufen:

- a) zur Kontrolle der Spielfelder vor Beginn der ersten Spiele;
- b) bei Unklarheiten bezüglich der Regelauslegungen;
- c) bei Unklarheiten bezüglich der Turnierausschreibung (z.B. Kleiderordnung);
- d) bei schweren Verletzung eines Spielers;
- e) bei Nichterscheinen eines Spielers;
- f) bei wiederholtem oder gravierendem unsportlichem Verhalten eines Spielers;
- g) bei Fehlverhalten von Betreuern (z.B. unerlaubte Beratung);
- h) bei Forderung nach Ablösung von Spielfeldoffiziellen;
- ij) beim Eintreten von unvorhergesehenen Ereignissen.

Bei zweifelhaften Entscheidungen kann bei der Turnierleitung Protest eingelegt werden. Nach Anhörung der Spielschiedsrichter, sowie der Spieler trifft das Schiedsgericht die endgültige Entscheidung. Diese Entscheidung kann nicht mehr angefochten werden.

3 Spielschiedsrichter

3.1 Zusammensetzung

Jeder Spieler ab 16 Jahren kann verpflichtet werden, das Amt eines Spielschiedsrichters zu übernehmen. Bei Weigerung darf der Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden. Dabei ist darauf zu achten das der Spielschiedsrichter folgende Bedingungen erfüllt, soweit das im Turnierverlauf möglich ist. Der Spielschiedsrichter ist:

- a) unparteiisch
- b) von beiden Seiten akzeptiert
- c) aus einem anderen Verein, als die Spieler
- d) nach seiner letzten Spielbeteiligung als Spieler mindestens 15 Minuten spielfrei.

Zur Unterstützung des Spielschiedsrichters können bei jedem Spiel, bis zum Halbfinale, zwei assistierende Linienrichter eingesetzt werden. Ab dem Halbfinale müssen zwei assistierende Linienrichter eingesetzt werden. Diese werden im Spielberichtsbogen mit Vor- und Nachname vermerkt.

3.2 Aufgaben

Der für ein Spiel eingesetzte Spielschiedsrichter ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für die Spielfläche und die unmittelbare Spielflächenumgebung.

Dafür ist eine uneingeschränkte Sicht notwendig und deshalb sollte der Schiedsrichter nach Möglichkeit eine erhöhte Position haben. Ablenkungen des Schiedsrichters jeglicher Art sind zu unterlassen.

Ein Spielschiedsrichter muss:

- a) die Korrektheit des Balles und des Spielfeldes vor dem Spiel prüfen;
- b) die Einhaltung der Tambourelli-Spielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem 'Fehler' oder 'Wiederholung' ausrufen, wenn diese eingetreten sind;
- c) den Spielberichtsbogen während des gesamten Spieles sorgfältig führen und nach dem Spiel von beiden Spielseiten unterschreiben lassen, um das Ergebnis zu bestätigen;
- d) eine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen;
- e) dafür sorgen, dass Spieler über den fortlaufenden Spielstand informiert werden;
- f) nach Rücksprache mit dem Schiedsgericht assistierende Linienrichter einsetzen oder absetzen;
- g) wenn einem eingesetzten Linienrichter die Sicht versperrt ist, die Entscheidung für ihn treffen oder auf 'Wiederholung' entscheiden;
- h) alle regelwidrigen und unerwarteten Vorkommnisse auf dem Spielberichtsbogen notieren und der Turnierleitung übergeben.

Die Tatsachenentscheidung eines Spielschiedsrichters ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit und kann auch von dem Schiedsgericht nicht geändert werden.

3.3 Aufgaben der assistierenden Linienrichter

Ein assistierender Linienrichter zeigt an, ob ein Federball 'In' oder 'Aus' ist, bezogen auf die ihm vom Spielschiedsrichter zugewiesene(n) Linie(n). Er unterstützt den Spielschiedsrichter und hilft ihm bei schwierigen Entscheidungen. Die assistierenden Linienrichter zeigen jeden Fehler an. Die Entscheidung darüber liegt jedoch beim Spielschiedsrichter.

Trifft ein Linienrichter durch Unaufmerksamkeit Fehlentscheidungen, kann er nach Rücksprache mit einem lizenzierten Schiedsrichter ausgetauscht werden. Ein entsprechender Vermerk ist auf dem Spielberichtsbogen zu erstellen.

Dritter Abschnitt - Verhaltenskodex

Kapitel IX Grundsatz

Alle Teilnehmer müssen das offizielle Regelwerk kennen, akzeptieren und dieses auch befolgen. Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind im Sinne des Sportsgeistes anzuerkennen. Das Schiedsgericht verpflichtet sich, jede Begegnung und jeden Wettkampf nach bestem Wissen und Gewissen zu führen. Es ist unparteiisch und achtet auf die Chancengleichheit der Kontrahenten. Es handelt stets regeltreu und beugt Vergehen mit dem nötigen Maß vor.

Kapitel X Fair Play

1 Verständnis

Fair Play ist ein Grundwert des Wettkampfsports und gilt als Selbstverständlichkeit bei allen Wettkampfteilnehmern. Respekt, Gerechtigkeit, Unbestechlichkeit, Zuverlässigkeit, Objektivität und Loyalität gegenüber sich selbst und gegenüber anderen sind dessen Fundament und sind stets zu achten. Sportliche Fairness steht immer vor dem eigenen bedingungslosen Erfolg.

2 Zweck

Den Teilnehmern und dem Schiedsgericht hat es ein Anspruch zu sein, dass der Sport um seines selbst willen betrieben wird. Anerkennung, Rücksicht, Ethik, Unvoreingenommenheit und Vorurteilslosigkeit sind Bestandteile eines gesunden Wettbewerbes und haben bei allen Beteiligten zum Tragen kommen.

3 Umsetzung

Die Teilnehmer haben sich im Geist des Fair Play respektvoll gegenüber dem Schiedsgericht, den Spielfeldoffiziellen, als auch gegenüber den gegnerischen Spielern und den Zuschauern zu verhalten. Einzig die Achtung der Grundwerte und Bestandteile des Fair Play prägen ein vertrauensvolles Klima unter allen Beteiligten und dem Publikum eines Wettkampfes.

Kapitel XI Spielverlauf

1 Vor dem Wettkampf

Zur Grundlage für einen flüssigen und problemlosen Ablauf eines Wettkampfes gehört die Pünktlichkeit aller Teilnehmer und des Schiedsgerichtes gleichermaßen. Ein Verantwortlicher jedes Vereins hat bis 30 Minuten vor Beginn des Turniers sämtliche Teilnehmer (mit Spiellizenz) der Turnierleitung als anwesend zu melden. Er kontrolliert alle Angaben im Turnierbogen und bestätigt diese mit seiner Unterschrift.

2 Wettkampfbeginn

Bei offiziellen Wettkämpfen stellt sich das Schiedsgericht am Rande der Spielflächen nebeneinander auf. Nach der Vorstellung erfolgen noch Informationen zum Spiel- und Tagesablauf. Zum Abschluss werden die ersten Spiele aufgerufen.

3 Spielbeginn

Jeder Spieler der nicht aktiv ein Spiel bestreitet, sollte sich als Schiedsrichter zur Verfügung stellen. Der Schiedsrichter gibt den Spielern einen angemessenen Zeitraum zum Einspielen. In dieser Zeit hat er den Spielberichtsbogen auf die Richtigkeit der Angaben zu prüfen und zu ergänzen.

Ist die Wahl erfolgt, stellen sich die Spieler an der Grundlinie auf. Sie können sich traditionell zueinander verbeugen, als Zeichen für Respekt und Fairplay und um dem Schiedsrichter die Spielbereitschaft zu signalisieren.

4 Während dem Spiel

Es hat kein Spieler das Spiel zu verzögern oder ohne Erlaubnis zu unterbrechen. Jedoch ist unbedingt darauf zu achten, dass der Spielschiedsrichter erst seine Ergebnisse notiert und dann das Spiel für den weiteren Verlauf wieder verbal frei gibt.

Es darf nur mit einem Schläger pro Spieler gespielt werden, bei Spielunterbrechungen darf er auch gegen einen anderen getauscht werden.

5 Spielende

Nach Spielende begeben sich die Spieler zum Spielschiedsrichter. Sie bedanken zuerst sich bei einander, üblicherweise mit Berührung der Schlägerrahmen und danach beim Schiedsrichter. Die Spieler/ Teamverantwortlichen und der Spielschiedsrichter bestätigen das offizielle Spielergebnis mit ihrer Unterschrift unmittelbar nach Spielende auf dem Spielberichtsbogen. Dieser wird danach sofort vom Spielschiedsrichter bei der Turnierleitung abgegeben.

Vierter Abschnitt - Anhänge

Kapitel XII Spielberichtsbogen

1 Für Spiele bis 12 oder 15 Punkte


offizieller Tambourelli-Spielberichtsbogen																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
<p>Ausrichter : Name des ausrichtenden Vereins</p> <p>Spieldstätte : Name / Adresse</p> <p>lizenzierte Schiedsrichter : (1) Name, Vorname Einzel / Doppel / Mix Damen / Herren</p> <p>Altersklasse : U. / 18+ / 40+</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Wettkampf und Spielprinzip Vorrunde / Gruppenphase Achtel-/Viertel-/Halbfinale Spiel um Platz:</p> <p>ein Satz / zwei Sätze bis 12 / 15 3. Satz bis 12 / 15</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
<p>Spielfeldnummer : Name, Vorname</p> <p>Spielschiedsrichter : (1) Name, Vorname</p> <p>Linienrichter : (1)</p> <p>Spieler / Spielpaarung 1 : (1) Name, Vorname</p> <p>Spieler / Spielpaarung 2 : (1) Name, Vorname</p>	<p>Spielfeldnummer : (2) Name, Vorname</p> <p>Spielnummer : Spielfeldnummer:</p> <p>Datum : TTT.MM.JJJJ</p> <p>Aufschläger Reihenfolge</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Satz</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Reihenfolge</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Satz	1	2	3	Reihenfolge																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Satz	1	2	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Reihenfolge																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
<p>Kontrollen zu Spielbeginn</p> <p>1. Spielfeldaufbau i.o. : ja / nein</p> <p>2. Federball i.o. : ja / nein</p>	<p>Bemerkungen zum Spiel:</p> <p>3. Spielzeitung i.o. : ja / nein</p> <p>4. Schläger i.o. : ja / nein</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">Aufschlag</th> <th colspan="6">1. Satz</th> <th colspan="6">2. Satz</th> <th colspan="6">3. Satz</th> <th colspan="6">4. Satz</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th> <th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th> <th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th><th>17</th><th>18</th> <th>19</th><th>20</th><th>21</th><th>22</th><th>23</th><th>24</th> <th>25</th><th>26</th><th>27</th><th>28</th><th>29</th> </tr> <tr> <td>Spieler 1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Spieler 2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Spieler 1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Spieler 2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Spieler 1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Spieler 2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Aufschlag</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>	Aufschlag	1. Satz						2. Satz						3. Satz						4. Satz						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Spieler 1																														Spieler 2																														Aufschlag																														Aufschlag																														Spieler 1																														Spieler 2																														Aufschlag																														Aufschlag																														Spieler 1																														Spieler 2																														Aufschlag																														Aufschlag																														<p>Ergebnis : : :</p> <p>Satz 1 : : :</p> <p>Satz 2 : : :</p> <p>Satz 3 : : :</p>
Aufschlag		1. Satz						2. Satz						3. Satz						4. Satz																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Spieler 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Spieler 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Spieler 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Spieler 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Spieler 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Spieler 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Aufschlag																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
<p>Unterschrift Spieler 1 : _____</p> <p>Unterschrift Spieler 2 : _____</p> <p>Unterschrift Spielschiedsrichter : _____</p>	<p>Einpruch : ja / nein</p> <p>Eintragung : ja / nein</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

Abbildung 5 Spielberichtsbogen für Spiele bis 12 oder 15 Punkte

Kapitel XIV Bogen für Einspruch

Bogen für nachträglichen Einspruch		
Einspruch von	: Spieler	Verein
Grund	:	Spielnummer
Aussagen		
Spieler / Spielpaarung 1 :		
Spieler / Spielpaarung 2 :		
Spielschiedsrichter:		
Entscheidung und Begründung		
Unterschrift lizensierter Schiedsrichter 1	Unterschrift lizensierter Schiedsrichter 2	
Zur Kenntnis genommen		
Unterschrift Spieler 1	Unterschrift Spielschiedsrichter	Unterschrift Spieler 2

Abbildung 9 Bogen für nachträglichen Einspruch

Kapitel XV Abbildungen zum Spielfeld

a) Spielfläche mit Maßen

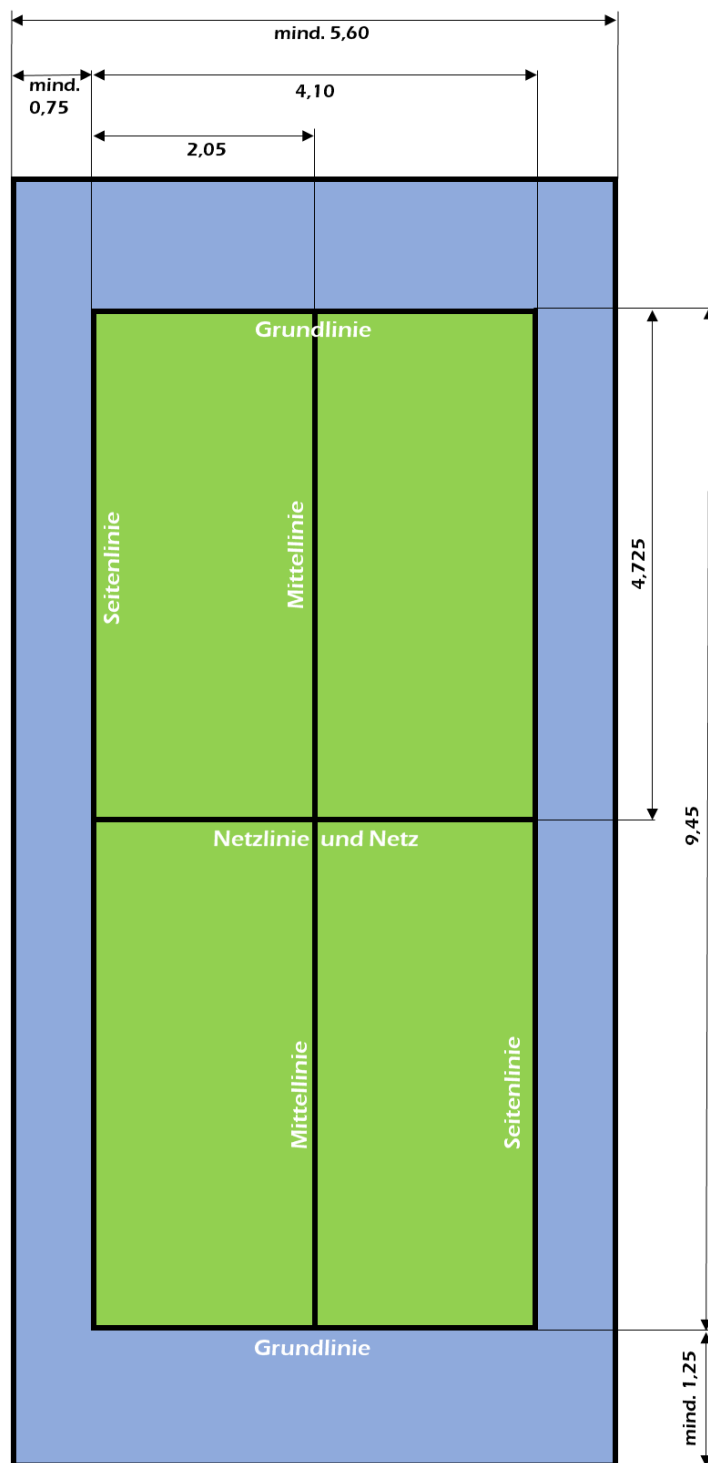


Abbildung 10 Spielfläche mit Maßen, Zeichnung in Meter - nicht Maßstabsgetreu

b) Spielzonen

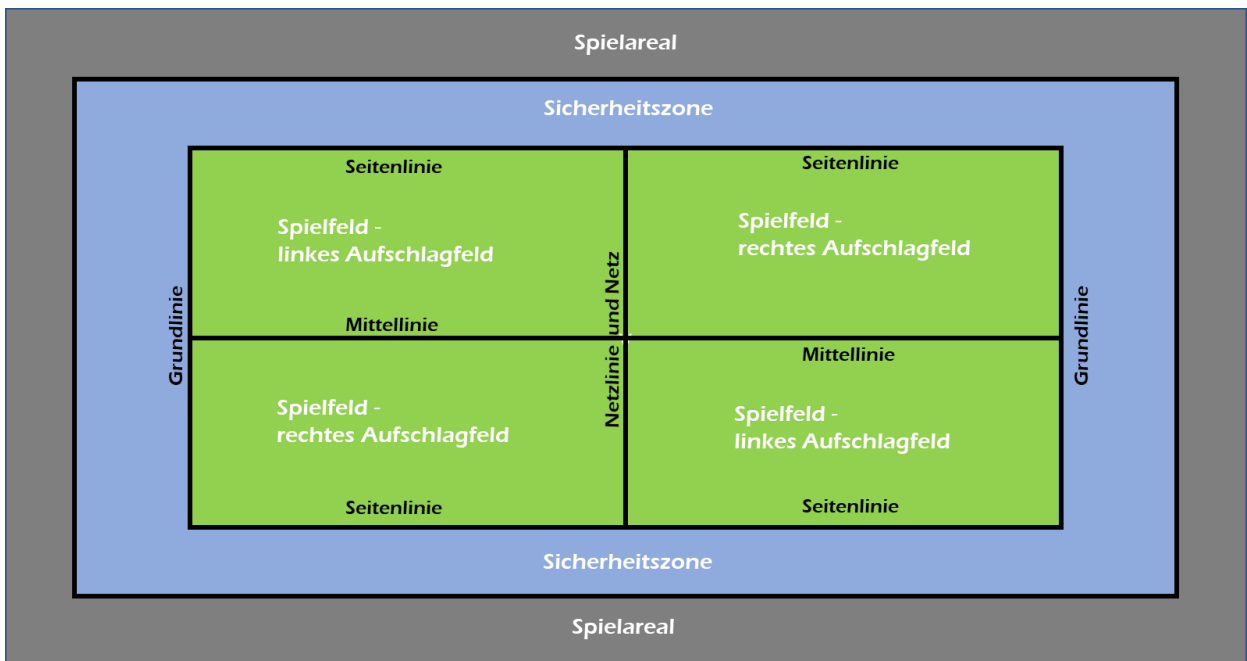


Abbildung 11 Benennung der Spielzonen

c) Netz mit Maßen

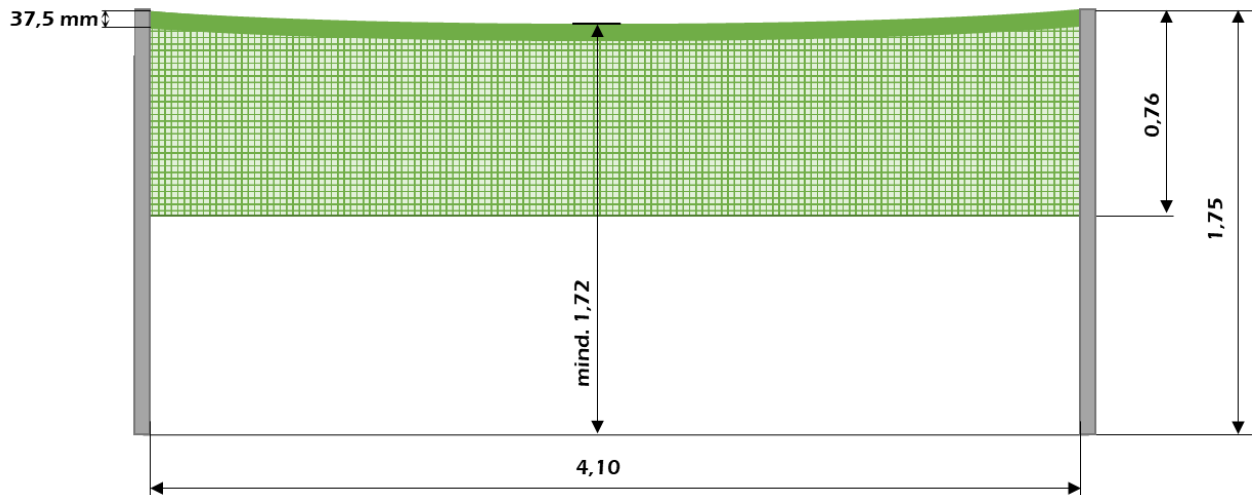


Abbildung 12 Netz mit Maßen, Zeichnung in Meter – nicht maßstabsgetreu

d) Feld mit Aufschlagslinien für U 8 und U 10

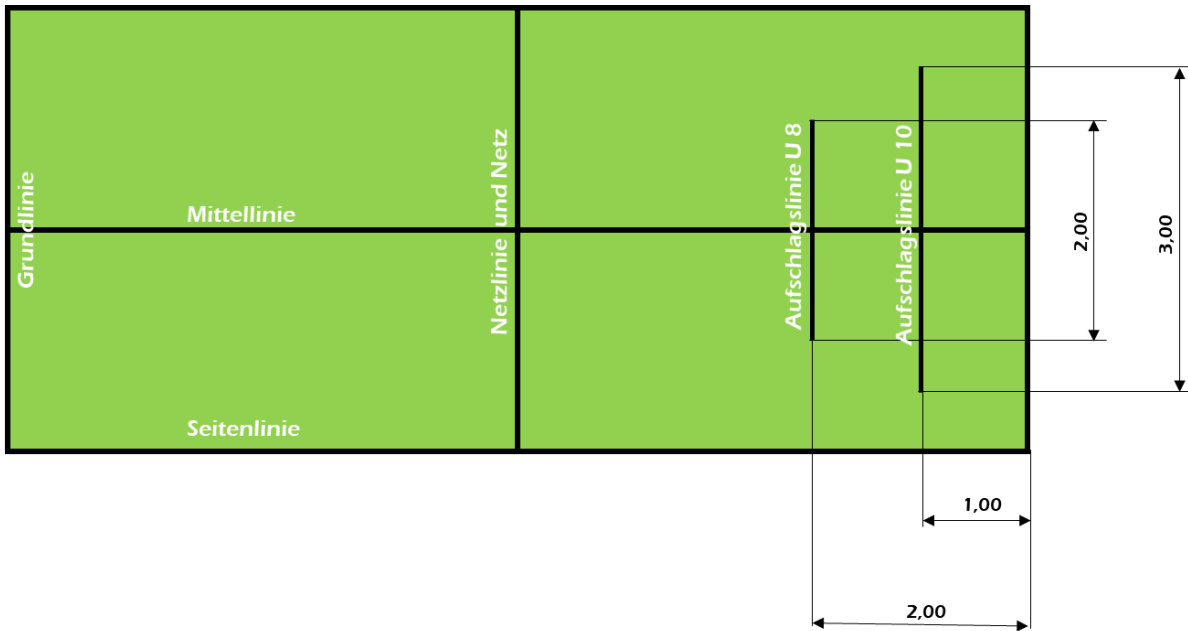


Abbildung 13 Spielfeld mit Maß für die Aufschlagslinien U 8 und u 10

Kapitel XVI Einteilung der Altersklassen

Altersklasse	Jahrgänge für Spielzeit		
	2021/22	2022/23	2023/24
U8	ab 2014 und jünger	ab 2015 und jünger	ab 2016 und jünger
U10	2012, 2013	2013, 2014	2014, 2015
U12	2010, 2011	2011, 2012	2012, 2013
U15	2007, 2008, 2009	2008, 2009, 2010	2009, 2010, 2011
U18	2004, 2005, 2006	2005, 2006, 2007	2006, 2007, 2008
18+	1982 - 2003	1983 - 2004	1984 - 2005
40+	1972 - 1981	1973 - 1982	1974 - 1983
50+	1971 und älter	1972 und älter	1973 und älter

Abbildung 14 Hilfe zur Einteilung der Altersklassen