



- REGELWERK -

Stand: 3. Mai 2012

Inhalt

1	Allgemeine Richtlinien.....	4
1.1	Disziplinen.....	4
1.1.1	Soloplay Freestyle.....	4
1.1.2	Soloplay Gruppe.....	4
1.1.3	Multiplay miteinander.....	4
1.1.4	Multiplay gegeneinander.....	4
1.1.5	Multiplay Doppel.....	4
1.2	Teilnahmebedingungen.....	4
1.3	Startgeld.....	5
1.4	Teilnehmergebung in den Disziplinen.....	5
1.5	Ablauf der einzelnen Wettbewerbe.....	5
1.6	Spielfeld.....	6
1.6.1	Soloplay.....	6
1.6.2	Multiplay.....	6
1.7	Ball und Racket.....	6
1.7.1	Ball.....	6
1.7.2	Racket.....	7
1.8	Schiedsrichter.....	7
1.8.1	Soloplay Schiedsrichter.....	7
1.8.2	Multiplay Schiedsrichter.....	7
2	Soloplay.....	8
2.1	Freestyle.....	8
2.1.1	Bewertung.....	8
2.1.2	Zeit.....	8
2.1.3	Allgemeiner Bewertungsstandard.....	8
2.1.4	Technische Schwierigkeiten – 20 Punkte.....	8
2.1.5	Ganzheitliche Choreographie und Ablauf – 30 Punkte.....	8
2.1.6	Ausführung – 40 Punkte.....	9
2.1.6.1	Schwingen, U-Schwingen.....	9
2.1.6.2	Kreisen, Spiegel.....	9
2.1.6.3	Ball -Herauslassen und Einfangen.....	9
2.1.6.4	Rotation.....	9
2.1.6.5	Racketdrehungen.....	9
2.1.6.6	Gesamteindruck der Ausführung.....	10
2.1.7	Gesamteindruck – 10 Punkte.....	10
2.2	Gruppe.....	10
2.2.1	Teilnehmeranzahl.....	10
2.2.2	Bewertung.....	10
2.2.3	Zeit.....	10
2.2.4	Allgemeiner Bewertungsstandard.....	10
2.2.5	Technische Schwierigkeiten – 20 Punkte.....	11
2.2.6	Ganzheitliche Choreographie und Ablauf – 30 Punkte.....	11
2.2.7	Ausführung – 40 Punkte.....	12
2.2.8	Gesamteindruck – 10 Punkte.....	12

3	Multiplay.....	12
3.1	Allgemeine Regeln	12
3.1.1	Allgemeines.....	12
3.1.2	Fehler während des Spiels	12
3.2	Wettkampffregeln „Gegeneinander“	13
3.2.1	Wettkampf-Vorbereitung und Durchführung.....	13
3.2.1.1	Platzwahl und Aufwärmphase.....	13
3.2.1.2	Standposition Aufschwung	13
3.2.1.3	Aufschwungrecht.....	13
3.2.1.4	Aufschwungwechsel	13
3.2.1.5	Pause zwischen den Sätzen und Seitenwechsel	13
3.2.2	Wettkampf Entscheidungsregeln	13
3.2.2.1	Punktgewinn	13
3.2.2.2	Satzgewinn.....	13
3.2.2.3	Matchgewinn.....	13
3.2.3	Aufschwung	14
3.2.3.1	Fehlerfreier Aufschwung	14
3.2.3.2	Aufschwung Erlaubnis	14
3.2.3.3	Fehlerhafter Aufschwung	14
3.2.3.4	Störungen der Return-Seite.....	14
3.2.3.5	Wiederholung des Aufschwungs	14
3.2.4	Schwungtechniken.....	14
3.2.4.1	Erlaubte Schwungtechniken	14
3.2.4.2	Erlaubte Anzahl der Schwünge.....	15
3.2.4.3	Fehlerhafte Schwungtechniken	15
3.2.4.4	Angriffsballdefinition	15
3.2.4.5	Schwungtechniken im Front Area (beinhaltet die Trennlinie)	15
3.3	Wettkampffregeln „Miteinander“	15
3.3.1	Aufstellung.....	15
3.3.2	Punktezähler	15
3.3.3	Bewertung.....	15
3.3.4	Spielzeit und Punktstand	16
3.3.5	Aufschwung-Position	16
3.3.6	Technische Fehler in der Ausführung	16
3.3.7	Schwierigkeitsbewertung.....	16
3.3.8	Gleichstände	16

1 Allgemeine Richtlinien

Bei Meisterschaften werden fünf Disziplinen und vier Altersstufen angeboten. Hierdurch werden einige Regeländerungen nötig, die hier genauer erläutert werden.

1.1 Disziplinen

Folgende vier Disziplinen sind zugelassen.

1.1.1 Soloplay Freestyle

Ein Athlet präsentiert zur selbst ausgesuchten Musik seine Soloplay-Kür. Drei Schiedsrichter bewerten den Technischen Schwierigkeitsgrad, Choreographie und Ablauf, Ausführungsgenauigkeit der jeweiligen Techniken und Gesamteindruck.

Die genaue Regelbeschreibung steht unter 2.1.

1.1.2 Soloplay Gruppe

Zwei bis fünf Athleten präsentieren zur selbst ausgesuchten Musik ihre Soloplay-Formation. Dabei können Standardformen oder selbst kreierte Formationen aufgeführt werden. Drei Schiedsrichter bewerten den Technischen Schwierigkeitsgrad, Choreographie und Ablauf, Ausführungsgenauigkeit der jeweiligen Techniken und Gesamteindruck.

Die genaue Regelbeschreibung steht unter 2.2.

1.1.3 Multiplay miteinander

Innerhalb von 2 Minuten versuchen zwei Athleten Punkte zu sammeln. Die Punkte werden durch Punkte-Schiedsrichter vergeben, die die kategorisierten Techniken jedes Athleten mit einem, zwei oder drei Punkte bewerten. Ein Hauptschiedsrichter vergibt jedem Athleten einen Qualitätsfaktor. Mit diesem Qualitätsfaktor werden die Punkte des jeweiligen Athleten gewichtet, danach werden die Punkte beider Athleten summiert.

Die genaue Regelbeschreibung steht unter 3.3.

1.1.4 Multiplay gegeneinander

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze. Mit 15 Punkten gewinnt man einen Satz, wobei mindestens ein zwei Punkte Abstand gewährleistet sein muss. Erreicht ein Athlet aber zuerst 20 Punkte, so gilt ein Satz als gewonnen. Es gibt im Multiplay-Gegeneinander ein Zielkonflikt zwischen Spielfluss und Qualität. Der Hauptschiedsrichter hat die Vorgabe, anhand des Vergleichs beider Spieler im Laufe des Spiels, den technisch sauberen Spieler zu schützen und damit mehr Gewichtung auf die Qualität zu setzen. Sind beide Athleten technisch gleichwertig, so sollte dem Spielfluss Vorrang gewährt werden.

Die genaue Regelbeschreibung steht unter 3.2.

1.1.5 Multiplay Doppel

Regeln entspricht den Regeln des Mutliplay gegeneinander. Mit den Zusätzen:

- Die Aufschwünge werden in der Reihenfolge A1-B1-A2-B2-A1-.... Ausgeführt.
- Der frei stehende Athlet des aufschwunggebenen Teams darf sich frei im Feld aufhalten.

1.2 Teilnahmebedingungen

Jeder Athlet, unabhängig von seiner Nationalität und Wohnsitz, kann bei einer TBBA-Meisterschaft teilnehmen.

Jeder Teilnehmer und Zuschauer haftet während der Veranstaltung bei Verletzungen und Sachschäden für sich selbst.

1.3 Startgeld

Die Höhe des Startgeldes legt das jeweilige Organisationskomitee (OK) fest, und orientiert sich an folgende Werte:

Startgeld	Normal	TBBA-Mitglied
– AS I (1 Monat vor Beginn)	€ 20,-	€ 15,-
– AS II und III (1 Monat vor Beginn)	€ 40,-	€ 30,-
– Tagespreis	€ 50,-	€ 50,-
– Zuschauer	kostenlos	

1.4 Teilnehmeraufteilung in den Disziplinen

Es gibt vier Altersstufen geben:

Altersstufe I [AS I] – bis 16 Jahre

Altersstufe II [AS II] – 17 bis 55 Jahre

Altersstufe III [AS III] – ab 56 Jahre

Altersstufe Mixed [AS M] – Teilnehmer aus mindestens zwei Altersstufen

Die genaue Aufteilung dieser Stufen in den Wettbewerben richtet sich nach der angemeldeten Teilnehmerzahl (spätestens 1 Monat vor Beginn).

Bei weniger als sechs Meldungen in den Altersstufen I, II oder III, werden diese in die Altersstufe Mixed integriert. Die jeweilige Altersstufe wird dann aus dem Wettbewerb entfernt. Wenn die Altersstufe Mixed ohne oder nach dem Zusammenführen mit anderen Altersstufen die erforderliche Mindestanzahl von sechs Meldungen nicht erreicht, wird auch diese Altersstufe entfernt.

Bei weniger als sechs Meldungen in einer Disziplin über alle Altersstufen wird diese vom Wettbewerb gestrichen.

Wenn durch die Zusammenführung von mehreren Altersstufen beim Soloplay Gruppe oder Multiplay Miteinander ein Athlet mehrfach in einer Disziplin gemeldet ist, muss er sich für eine Meldung entscheiden.

Beispiel: Ein Athlet A meldet sich bei Multiplay Miteinander einmal mit einem Athleten B in der AS I (beide sind 15 Jahre alt) und einmal mit einem Athleten C, der 58 Jahre alt ist, in der AS M an. Da nur 3 Meldungen in der AS I sind, werden sie in die AS M integriert. Jetzt ist Athlet A doppelt gemeldet. Er muss sich jetzt entscheiden, ob er mit Athlet B oder C antreten will.

Die letzte Entscheidung wird vom OK nach Anmeldeschluss gefällt und bekanntgegeben.

1.5 Ablauf der einzelnen Wettbewerbe

Die Art und Weise, wie die Wettbewerbe ablaufen, hängt von der Anzahl der Meldungen ab.

Grundsätzlich sollen alle Wettbewerbe am Samstag eine Vorentscheidung herbeirufen, die dann am

Sonntag zum Finale geführt wird. Das OK trifft die endgültige Entscheidung 2 Wochen vor Beginn, wenn alle Teilnehmer feststehen.

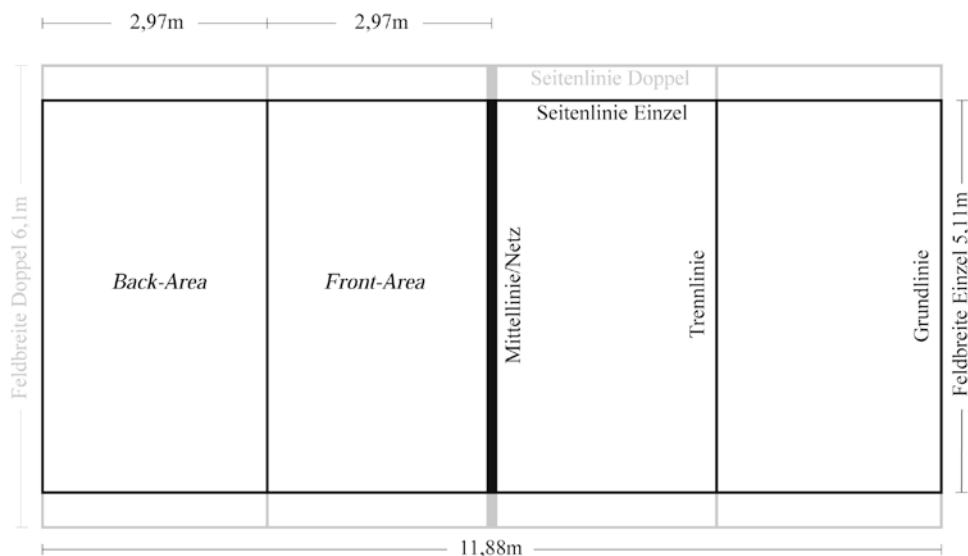
1.6 Spielfeld

1.6.1 Soloplay

Der Aktionsraum für das Soloplay beträgt:

Freestyle 10m x 10m
Gruppe 20m x 15m

1.6.2 Multiplay



Das Einzel-Spielfeld hat eine Gesamtgröße von: 11,88m lang, 5,11m breit

Das Doppel-Spielfeld hat eine Gesamtgröße von: 11,88m lang, 6,10m breit

Der Court sollte im Umkreis von mindestens 1m freistehend sein. Die Deckenhöhe muss mindestens 6m betragen.

Sämtliche Liniestärken betragen mindestens 2cm

- Die Mittellinie trennt den Court in zwei gleich große Hälften.
- Die Front-Back Trennlinie ist parallel zur Mittellinie und 2,97m von ihr entfernt. Die Front-Back Trennlinie gehört zur Front Area. Diese Linie trennt die Attack Area vom eingeschränkten Bereich (Limited Area).
- Der Aufschwung Bereich ist hinter der Front-Back Trennlinie in der Back Area.

Das Netz ist über der Mittellinie gespannt, und die Netzhöhe beträgt in der Netzmitte 1,75m und darf an den Außenkanten maximal 1,80m betragen.

1.7 Ball und Racket

Es dürfen nur vom OK (Organisationskomitee) geprüfte und zugelassene Rackets und Bälle eingesetzt werden.

1.7.1 Ball

Alle Spielbälle müssen rund sein und einen Durchmesser von 6,8cm +/- 0,2cm haben und das Gewicht muss 54g +/- 2g sein. Der Ballkörper und das Gesamtgewicht der Sandkörnchen sollten je ein Gewicht von ca. 27g haben.

Soloplay:

- Die Altersstufe II muss entweder den Filz- oder den Lederball verwenden
- Die Altersstufen I, III und Mixed(Gruppe) können frei zwischen Gummi-, Filz- und Lederball wählen

Multiplay:

- Für alle Multiplay-Wettbewerbe wird der Gummiball verwendet

Spielbälle werden von der OK gestellt.

1.7.2 Racket

Die Gesamtlänge des Rackets muss zwischen 46cm und 54cm liegen, die Rahmenhöhe des Racket-Kopfes darf maximal 10mm betragen. Der Racket-Kopf muss kreisrund sein und einen Innendurchmesser von 20,7cm +/- 0,3cm haben.

Die Bespannung des Rackets muss aus Silikon oder Gummi-Kautschuk sein. **Bei horizontal ausgerichtetem Racket darf die Bespannung maximal 5mm durchhängen.** Der Racket-Rahmen darf aus allen Materialien, wie Kunststoff, Edelstahl, Aluminium oder Carbon hergestellt sein. Eigenkreationen müssen vorher von der OK geprüft und zugelassen werden. Erfüllen Rackets nicht den Standard, so können diese von der OK gestellt werden.

TeilnehmerInnen in den Altersgruppen I und III dürfen für das Soloplay Rackets mit Bespannung benutzen, welche maximal 15mm durchhängen.

1.8 Schiedsrichter

Die Funktion des Schiedsrichters darf nur von Personen ausgeführt werden, die den Trainer- oder Assistenten-Schein nach TBBA-Standard inne haben. Schiedsrichter werden in zwei Kategorien eingestuft, Haupt- und Assistenz-Schiedsrichter (HS und AS). Ihre Aufgaben sind je nach Disziplin genau definiert.

1.8.1 Soloplay Schiedsrichter

Für das Soloplay werden ein HS und zwei AS eingesetzt. Die Bewertungen des HS wird höher eingestuft (siehe Bewertung).

1.8.2 Multiplay Schiedsrichter

Für das Multiplay werden je nach Disziplin ein HS und ein bis zwei AS eingesetzt.

Beim Multiplay Miteinander werden neben dem HS noch zwei AS benötigt. Der HS ist für den korrekten Spielablauf sowie die Vergabe des Technischen Gewichtungsfaktors (siehe Bewertung) zuständig. Die AS sind für das Zählen der Schwierigkeitsgrad-Punkte (siehe Bewertung) zuständig.

Beim Multiplay Gegeneinander werden ein HS und ein AS benötigt. Der HS ist für den korrekten Spielablauf, die Beurteilung der Spieltechnik sowie die Wahrung des Spielflusses zuständig. Der AS ist hauptsächlich als Linienrichter und als Spielstand-Zähler zuständig.

2 Soloplay

2.1 Freestyle

2.1.1 Bewertung

Die Endpunktzahl ergibt sich aus der Formel:

Punktezahl $(2 \times HS + AS1 + AS2) / 4$

2.1.2 Zeit

Eine Soloplay-Freestyle Darbietung muss eine Länge von 3 bis 3,5 Minuten haben.

2.1.3 Allgemeiner Bewertungsstandard

Die Höchstpunktzahl von 100 Punkten werden wie folgt verteilt:

- Technische Schwierigkeiten: 20 Punkte
- Ganzheitliche Choreographie und Ablauf: 30 Punkte
- Ausführung: 40 Punkte
- Gesamteindruck: 10 Punkte

Zusatzpunkte können erreicht werden durch das Verwenden von:

- einer unbekanntem Technik 5 Punkte
- mehreren unbekanntem Techniken 10 Punkte
- zwei Rackets und einem Ball (Beidhändig) 5 Punkte
- zwei Rackets und zwei Bällen (Beidhändig) 5-15 Punkte

Unbekannte Techniken müssen vorher vom Athleten dem OK gezeigt und vom OK als unbekannt eingestuft werden.

Bei dem Verwenden von zwei Rackets und zwei Bällen ist der Umgang für die Vergabe der Zusatzpunkte maßgeblich. Wenn beide Bälle überwiegend mit einem Racket geführt werden, werden nur 5 Zusatzpunkte vergeben. Die beidhändige Verwendung der Rackets mit jeweils einem Ball kann mit bis zu 15 Zusatzpunkten bewertet werden.

2.1.4 Technische Schwierigkeiten – 20 Punkte

Eine Freestyle-Form sollte folgende Elemente beinhalten:

- Schwingende, Ball herauslassende und einlassende Techniken – bis 5 Punkte
- Kreisende Techniken – bis 5 Punkte
- Rotierende Techniken (sowohl Körper als auch Racket) – bis 10 Punkte

2.1.5 Ganzheitliche Choreographie und Ablauf – 30 Punkte

Die Choreographie und die darin enthaltenen Bewegungen müssen den Grundprinzipien des TBB entsprechen. Die Bewegungen müssen harmonisch, aufrecht und ausgedehnt, Kraftanwendung aus dem Yao-Bereich, durchgehend und fließend sein. Außer bei Bewegungen mit Ball heraus lassen, muss der Ball auf dem Racketblatt sein. Die angewendeten Bewegungen müssen im Kontext von Alter, Leistungsvermögen und Rhythmus/Melodie miteinander harmonisieren. Die Bewegungen sollten durchgängig-fließend, kompakt, großzügig und elegant, sowie das Zusammenspiel von Hart und Weich verdeutlichen.

- 5 Punkte Abzug gibt es, wenn die Bewegungen nicht den Grundprinzipien des TBB entsprechen
- 1 Punkt Abzug gibt es, wenn die Bewegungen die Gesundheit mehr schädigen, als das sie diese fördern

- Bis 5 Punkte Abzug gibt es, wenn Bewegungen in der ganzen Darbietung zu eintönig und oft hintereinander wiederholt werden
- Bis 5 Punkt Abzug gibt es, wenn die Verkettungen der Bewegungen nicht harmonisch sind
- Bis 5 Punkt Abzug gibt es, wenn es keine Harmonie zwischen Musik und Bewegungen gibt
- TBB-Freestyle sollte grundsätzlich (außer beim Anfang und Ende) mit Ball auf dem Racket ausgeführt werden; wird der Fluss einer Form nicht gestört, so dürfen Posen gestellt werden, die max. 3 Sekunden betragen dürfen, wird die Zeit verletzt, so gibt es 1 Punkt Abzug
- Je 2 Punkte Abzug, wenn mehr als 4 Takte ohne Ball gespielt wird
- 2/5 Punkte Abzug gibt es, wenn der Ball auf den Boden fällt (einmal/mehrfach)
- 5 Punkte Abzug gibt es wenn die Freestyle-Darbietung dem Ablauf der Standardformen entspricht
- der Aktionsraum sollte voll ausgefüllt werden , aber nicht verlassen werden. Ein Verstoß oder Nichteinhaltung kann mit Punkteabzug von 2 Punkten geahndet werden
- maximal dürfen 30 Punkte abgezogen werden

2.1.6 Ausführung – 40 Punkte

Bei der Ausführungsbewertung werden die demonstrierten Techniken anhand ihrer ausgeführten Korrektheit und Vollendung bewertet. Die Bewertungsrichtlinien richten sich nach folgenden Bewegungskategorien.

2.1.6.1 Schwingen, U-Schwingen

Leichte Fehler: Racket-Position, -Stellung ist nicht exakt, keine aufrechte Haltung, Schrittfolge ist nicht exakt.

Beachtliche Fehler: zu viele Armbeugungen, das Runde wird nicht ausgefüllt, dynamische Verlagern des Gewichtes geschieht nicht auf einer horizontalen Ebene.

Schwerwiegende Fehler: U-Schwingen ist nicht zu erkennen, Ball verlässt das Racket, das Schwingen wird zu „Pfannkuchen in der Pfanne halten“.

2.1.6.2 Kreisen, Spiegel

Leichte Fehler: Beim Kreisen ist der Kreis nicht rund, nicht auf der korrekten Laufbahn, keine aufrechte Haltung.

Beachtliche Fehler: Ball verlässt das Racket, Kraftanwendung ist nicht harmonisch durch Beine und Lenden (Yao-Bereich).

Schwerwiegende Fehler: Kreisen ist nicht zu erkennen, „Pfannkuchen-Haltung“, Ball wird aus dem Handgelenk und Ellenbogen gespielt, unharmonische Kraftanwendung.

2.1.6.3 Ball -Herauslassen und Einfangen

Leichte Fehler: keine aufrechte Haltung, großer Kreis wird verkleinert

Beachtliche Fehler: Ball wird aus dem Handgelenk und Ellenbogen gespielt

Schwerwiegender Fehler: Beschleunigungsweg und Ball-Rauslass/Einlass-Phase stimmen nicht überein, plumpes Abwarten des Balles beim Einfangen

2.1.6.4 Rotation

Leichte Fehler: keine volle Drehung oder Überdrehung

Beachtliche Fehler: kein Gleichgewicht (sowohl horizontal als auch vertikal), fehlendes Ausgedehntsein im Schultergürtel und Arm-Bereich

Schwerwiegender Fehler: Bei der Horizontal-Drehung oder Diagonal-Drehung wird die Drehachse und Umlaufbahn verlassen.

2.1.6.5 Racketdrehungen

Leichte Fehler: keine durchgängige und runde Racketdrehung

Beachtliche Fehler: unharmonische Kraftanwendung, Racketdrehungsposition ist falsch oder nicht rund.

Schwerwiegender Fehler: Ball verlässt das Racket, Kraft kommt nicht ganzheitlich aus Beinen und Yao-Bereich.

2.1.6.6 Gesamteindruck der Ausführung

Der Gesamteindruck bewertet die Form im Ganzen. Wichtige Kriterien sind die Grundregeln des TBB (rund, „Rou“, ganzheitlich und ausgedehnt), die Harmonie zwischen Ansage und Bewegung, die Ästhetik sowie das Alter des Spielers.

2.1.7 Gesamteindruck – 10 Punkte

Der Gesamteindruck beinhaltet:

- Eintritt und Abtritt (Minus 1 Punkt möglich)
- Kraft und Umfang (Minus 2 Punkt möglich)
- Präsentation, Präsenz, Ausdruck (Minus 2 Punkt möglich)
- Körperbeherrschung (Minus 5 Punkt möglich)

2.2 Gruppe

Bei Soloplay Gruppe können sowohl Basisformen und Standardformen wie auch eigene Choreografien vorgeführt werden. Die Bewertungsrichtlinien lehnen sich an die vom Freestyle an.

2.2.1 Teilnehmeranzahl

Eine Soloplay Gruppe besteht aus zwei bis fünf Athleten.

2.2.2 Bewertung

Die Endpunktzahl ergibt sich aus der Formel:

Punktezahl $(2xHS + AS1 + AS2) / 4$

2.2.3 Zeit

Bei eigener Choreografie muss eine Soloplay-Gruppen Darbietung eine Länge von 3 bis 3,5 Minuten haben. Bei Darbietung von der Basisform oder einer der Standardformen ist die Länge der Darbietung vorgegeben.

2.2.4 Allgemeiner Bewertungsstandard

Die Höchstpunktzahl von 100 Punkten werden wie folgt verteilt:

- Technische Schwierigkeiten: 20 Punkte
- Ganzheitliche Choreografie und Ablauf: 30 Punkte
- Ausführung: 40 Punkte
- Gesamteindruck: 10 Punkte

Zusatzpunkte je nach Darbietung

- Standardform 1 5 Punkte
- Standardform 2 10 Punkte
- Standardform 3+ 15 Punkte
- Eigene Choreografie 20 Punkte

Zusatzpunkte könne erreicht werden durch das Verwenden von:

- einer unbekanntem Technik 5 Punkte
- mehreren unbekanntem Techniken 10 Punkte
- zwei Rackets und einem Ball (beidhändig) 5 Punkte
- zwei Rackets und zwei Bällen (beidhändig) 5-15 Punkte

Unbekannte Techniken müssen vorher vom Athleten dem OK gezeigt und vom OK als unbekannt eingestuft werden.

Bei dem Verwenden von zwei Rackets und zwei Bällen ist der Umgang für die Vergabe der Zusatzpunkte maßgeblich. Werden beide Bälle überwiegend mit einem Racket geführt, werden nur 5 Zusatzpunkte vergeben. Die beidhändige Verwendung der Rackets mit jeweils einem Ball kann mit bis zu 15 Zusatzpunkten bewertet werden.

Diese Zusatzpunkte werden nochmal mit einem Berechnungsschlüssel versehen. Alle Zusatzpunkte werden den einzelnen Teilnehmern zugeordnet und anschließend durch die Anzahl der Gruppenmitglieder geteilt.

Beispiel: In einer Gruppe von 5 Personen werden zwei mit zwei Rackets und zwei Bällen spielen. Die Schwierigkeit wurde mit 10 Punkten bewertet. Das ergibt dann folgende Zusatzpunkte:

$10 \text{ Punkte} \times 2 \text{ Spieler} / 5 \text{ Spieler} = 4 \text{ Punkte}$

2.2.5 Technische Schwierigkeiten – 20 Punkte

Die Choreografie sollte folgende Elemente beinhalten:

- Schwingende, Ball herauslassende und einlassende Techniken – bis 5 Punkte
- Kreisende Techniken – bis 5 Punkte
- Rotierende Techniken (sowohl Körper als auch Racket) – bis 10 Punkte

2.2.6 Ganzheitliche Choreographie und Ablauf – 30 Punkte

Die Choreographie und die darin enthaltenen Bewegungen müssen den Grundprinzipien des TBB entsprechen. Die Bewegungen müssen harmonisch, aufrecht und ausgedehnt, mit Kraftanwendung aus dem Yao-Bereich, durchgehend und fließend sein. Außer bei Bewegungen mit Ball herauslassen, muss der Ball auf dem Racketblatt sein. Die angewendeten Bewegungen müssen im Kontext von Alter, Leistungsvermögen und Rhythmus/Melodie miteinander harmonisieren. Die Bewegungen sollten durchgängig-fließend, kompakt, großzügig und elegant, sowie das Zusammenspiel von „Hart und Weich“ verdeutlichen.

- 5 Punkte Abzug gibt es, wenn die Bewegungen nicht den Grundprinzipien des TBB entsprechen
- 1 Punkt Abzug gibt es, wenn die Bewegungen die Gesundheit mehr schädigen, als dass sie diese fördern
- Bis 5 Punkte Abzug gibt es, wenn Bewegungen in der ganzen Darbietung zu eintönig und oft hintereinander wiederholt werden
- Bis 5 Punkt Abzug gibt es, wenn die Verkettungen der Bewegungen nicht harmonisch sind
- Bis 5 Punkt Abzug gibt es, wenn es keine Harmonie zwischen Musik und Bewegungen gibt
- Die Choreografie sollte grundsätzlich den Fluss nicht stören. Es dürfen Posen gestellt werden, die max. 3 Sekunden betragen dürfen, wird die Zeit verletzt, so gibt es 1 Punkt Abzug
- Je 2 Punkte Abzug, wenn mehr als 4 Takte ohne Ball gespielt wird
- 2/5 Punkte Abzug gibt es, wenn der Ball auf den Boden fällt (einmal/mehrfach)
- Bis 20 Punkte Abzug gibt es, wenn die Gruppen-Darbietung dem Ablauf der Standardformen entspricht (bei eigener Choreografie)
- der Aktionsraum sollte voll ausgefüllt werden, aber nicht verlassen werden. Ein Verstoß oder Nichteinhaltung kann mit Punkteabzug von 2 Punkten geahndet werden
- maximal dürfen 30 Punkte abgezogen werden

2.2.7 Ausführung – 40 Punkte

Bei der Ausführungsbewertung werden die demonstrierten Techniken anhand ihrer ausgeführten Korrektheit und Vollendung bewertet. Die Bewertungsrichtlinien richten sich nach folgenden Bewegungskategorien. (Siehe 2.1.6)

2.2.8 Gesamteindruck – 10 Punkte

Der Gesamteindruck beinhaltet:

- Eintritt und Abtritt (Minus 1 Punkt möglich)
- Kraft und Umfang (Minus 2 Punkt möglich)
- Präsentation, Präsenz, Ausdruck (Minus 2 Punkt möglich)
- Körperbeherrschung (Minus 5 Punkt möglich)

3 Multiplay

3.1 Allgemeine Regeln

3.1.1 Allgemeines

- In-Bälle sind gute Bälle, die innerhalb oder auf den Court-Begrenzungen auf der gegnerischen Seite aufkommen.
- Berührt der Ball das Netz und wird zum guten Ball, so zählt es als ein Netzroller und wird gut gezählt.
- Tote Bälle sind Bälle, die den Boden berühren oder durch Fehler hervorgerufene Spielzüge.
- Ein Spielball wird wiederholt, wenn die Schiedsrichter keine Entscheidung über den Punkt fallen können oder beide Spielparteien es wünschen. Ein Match wird wiederholt, wenn wegen unvorhergesehener Ereignisse das Match unterbrochen wurde und eine Fortsetzung nicht möglich ist.

3.1.2 Fehler während des Spiels

Es gilt als Fehler, wenn

- der Ball außerhalb der Court-Begrenzungen auf der gegnerischen Seite aufkommt (Out Ball).
- der Ball nicht über das Netz kommt, unter dem Netz oder durch das Netz fliegt, oder gegen den Netzständer kommt.
- der Ball durch das Racket nicht auf der eigenen Spielseite eingefangen oder herausgespielt wird.
- der Ball in einem Ballwechsel etwas anderes als das Racketblatt oder das Netz berührt (z.B. Bekleidung, Körperteile, Netzständer, etc.).
- das Racket während des Schwung-Prozesses den Boden streift/berührt.
- der Athlet mit dem Racket ein Körperteil oder die Bekleidung .das Netz oder den Netzständer berührt.
- der Athlet auf oder über die Mittellinie tritt.
- ein unerlaubter Angriffsball in der Front oder Limited Area gespielt wird.
- im Doppel sich die Rackets beider Spieler eines Teams berühren oder bei einem Schwungprozess eines Spielers das Racket ein Körperteil des Mitspielers berührt.
- nach dem Einlass des Balles in das Racketblatt, der Spieler mehr als einen Schritt macht.
- die Beschleunigungsstrecke bzw. die Schwungstrecke mehr als 360° beträgt.

3.2 Wettkampffregeln „Gegeneinander“

3.2.1 Wettkampf-Vorbereitung und Durchführung

3.2.1.1 Platzwahl und Aufwärmphase

Vor jedem Wettkampf leitet der Hauptschiedsrichter eine Auslosung. Die Auslosung kann mit einer Münze zwischen den antretenden Athleten entschieden werden. Der Gewinner der Auslosung erhält das Recht zwischen dem Aufschwungrecht und dem Platzwahlrecht zu wählen.

Nach der Platzwahl haben die Athleten auf Wunsch max. 2 Minuten Zeit sich miteinander aufzuwärmen.

3.2.1.2 Standposition Aufschwung

Der Athlet mit Aufschwungrecht kann eine für ihn frei wählbare Position in der Back-Area zur Ausführung des Aufschwunges wählen. Der Athlet der den Ball erwartet kann eine für ihn frei wählbare Position im Spielfeld einnehmen.

3.2.1.3 Aufschwungrecht

Den ersten Aufschwung des ersten Satzes macht die Partei, die das Aufschwungrecht hat. Den ersten Aufschwung der nachfolgenden Sätze werden fortan abwechselnd begonnen.

3.2.1.4 Aufschwungwechsel

Ein Aufschwungwechsel geschieht nach je 2 Punkten. Ab dem Gleichstand 14:14 wird nach einem Punkt abwechselnd aufgeschwungen.

3.2.1.5 Pause zwischen den Sätzen und Seitenwechsel

Die Pause zwischen den Sätzen beträgt max. 2 Minuten. Je nach einem Satz wird die Platzseite gewechselt.

3.2.2 Wettkampf Entscheidungsregeln

3.2.2.1 Punktgewinn

Ein Punktgewinn wird durch einen Aufschlag, Return oder das Hervorrufen eines Fehlers bzw. des Nichterreichens des Gegners erreicht.

Um den Spielfluss zu wahren, hat der Hauptschiedsrichter das Recht, einen Spieler mit fehlerhaften Bewegungen im Spiel mit Zuruf zu verwarnen oder bei groben Fehlern dem Gegner direkt einen Punkt zuzusprechen. Nach drei Verwarnungen gibt es automatisch einen Punkt für die gegnerische Partei. Grundsatz: Bei gravierenden technischen Unterschieden zwischen zwei Parteien, ist der Vorteil immer dem Spieler zuzusprechen, der die saubere Technik spielt.

3.2.2.2 Satzgewinn

Gewonnen hat, wer als erster 15 Punkte erspielt hat. Im ersten und zweiten Satz wird bis max. 20 Punkte gespielt, wenn der Zwei Punkte Vorsprung nicht geschafft wurde. Hier gewinnt der, der die 20 Punkte als erster erreicht. Kommt ein dritter Satz zustande, wird weitergespielt, bis der Zwei Punkte Abstand erreicht wurde.

3.2.2.3 Matchgewinn

Die Partei, die zuerst zwei Sätze gewinnt, gewinnt auch das Match. Tritt eine Partei nicht an oder scheidet die Partei aus, so zählt das Match als 2:0 Sätze und je 15:0 Punkte für die angetretene Mannschaft/Spieler.

3.2.3 Aufschwung

3.2.3.1 Fehlerfreier Aufschwung

Der Aufschwunggeber steht im Aufschwungsbereich, ein Fuß darf den Bodenkontakt nicht verlieren. Eine Hand wirft den Ball deutlich hoch nach hinten, wobei der Ball mind. 30cm Distanz zurücklegen muss, die andere Hand mit dem Racket geht dem Ball entgegen, durch eine korrekte Ausführung des runden Schwungprozesses wird der Ball über das Netz auf die andere Seite gespielt. Erlaubt ist ausschließlich der hocheingeworfene und tiefherausfliegende Aufschwungball (Hohe Vor- und Rückhand).

3.2.3.2 Aufschwung Erlaubnis

Jeweils nach einem Pfiff oder Anweisung des Hauptschiedsrichters kann ein Aufschwungprozess begonnen werden.

3.2.3.3 Fehlerhafter Aufschwung

Fehlerhafte Aufschwünge sind, wenn:

- der Athlet nicht im Aufschwung-Bereich steht bzw. auf der Bereich-Abgrenzungslinie steht.
- der Athlet den Ball nicht deutlich über 30cm hinauswirft.
- der Athlet während des Aufschwung Prozesses beide Füße bewegt und vom Boden abhebt, hochspringt oder eine Drehtechnik angewendet wird.
- nach dem Balleinlass in das Racket eine falsche Schwungtechnik bis zur Ballausgabe angewendet wird; Zu den falschen Schwungtechniken gehören: Anwendung von unterbrochenen Schwüngen, schiebenden, schüttelnden oder hebenden Kräften.
- der Ball nach dem Einwurfprozess das Racketblatt nicht erreicht oder der Ball nicht aus dem Racketblatt herausgeschwungen werden kann.
- der Ball nicht über das Netz kommt oder vom Netz gestoppt wird.
- der Ball außerhalb des vorgeschriebenen Bereiches den Boden berührt.
- der Ball nach dem Aufschwung Gegenstände außer des Netzes, Körper- und Bekleidungsstücke des eigenen Teams berührt.
- nicht die hoch einwerfende und tief herauslassende Schwungtechnik angewendet wird.

3.2.3.4 Störungen der Return-Seite

Der Athlet, der den Aufschwung erwartet, darf nicht absichtlich das Racket herum schwingen, laut Schreien oder auf seinem Spielfeld herum turnen und dadurch den Aufschwung des Kontrahenten stören.

3.2.3.5 Wiederholung des Aufschwungs

Eine Wiederholung des Aufschwungs ist durchzuführen, wenn:

- nach dem Hochwerfen, das Racket nicht bewegt wird, und der Ball nicht die Hand oder das Racket berührt. In diesem Fall wird der Aufschwung als ungültig erklärt, und erneut ausgeführt.
- das Signal des Hauptschiedsrichter zur Freigabe des Aufschwungs noch nicht ertönt ist.
- die Aufschwung-Reihenfolge verletzt wird.
- auf beiden Seiten Störungen während des Aufschwungs auftreten.
- streift der Ball nach dem Aufschwung das Netz und landet er im gültigen Bereich, so zählt das als Punkt; landet er in einem ungültigen Bereich, so gilt der Punkt als verloren.

3.2.4 Schwungstechniken

3.2.4.1 Erlaubte Schwungstechniken

Der Ball muss im Moment der Berührung mit dem Racketblatt, durch vorhergehende korrekte Stellung des Rackets zum Ball und zur Laufbahn, sowie adäquate Empfangsgeschwindigkeit, in das

Racketblatt eingelassen werden, und anschließend fließend durch eine komplette durchgängige runde Schwungbewegung herausgelassen werden. Nachdem der Ball das Racket berührt hat darf man höchstens einen Schritt machen.

3.2.4.2 Erlaubte Anzahl der Schwünge

Jeder sich gegenüberstehende Spieler darf nur einen Schwung zur Beförderung des Balls über das Netz anwenden.

3.2.4.3 Fehlerhafte Schwungtechniken

Schwungtechniken sind fehlerhaft, wenn:

- der Ball direkt und hart gegen das Racketblatt stößt (z.B. aufspringt oder einen deutlichen „puff“-Ton macht).
- der kurvenförmige Ballweiterleitungsprozess unterbrochen oder zwischendurch in der Richtung umgewandelt wurde.
- eine zweifache Kraftanwendung im Schwungprozess angewendet wurde.
- der Ball im Schwungprozess das Racketblatt zwischendurch verlässt.
- eine Umkehr des Schwunges während des Balleinlass- und Ballauslassprozesses stattfindet. Bsp. nicht erlaubt: Für das Einfangen des Balles führt man das Racket im Uhrzeigersinn, und für das Ball-Herauspielen wird gegen den Uhrzeigersinn geschwungen.
- eine Kraftentfaltung durch Drücken, Schieben und Schmettern hervorgerufen wird oder der Ball durch eine ruckartige Handgelenksbewegung gespielt wird.
- der Ball mehrfach auf das Racketblatt springt.

3.2.4.4 Angriffsballdefinition

Ein Ball gilt als Angriffsball, wenn er das Racket in einer Abwärtsbewegung verlässt oder wenn der Ball unten eingefangen und über abgestützte oder eingesprungene Techniken durch progressive Beschleunigung und Kraftzugabe oben herausgespielt wird. Der Angriffsball darf nur innerhalb der Back-Area beendet werden, dabei dürfen die Füße am Anfang noch in der Front-Area sein, müssen aber beim Auslassen des Balles in der Back-Area sein.

3.2.4.5 Schwungtechniken im Front Area (beinhaltet die Trennlinie)

Ein Angriffsball im Front Area darf nicht progressiv beschleunigend und kraftzugebend ausgeführt werden. Der Ball muss das Racket immer zuerst nach oben hin oder mindestens horizontal verlassen (die Flugkurve ist eine umgekehrte Parabel). Treffen diese Punkte nicht zu, so gilt es als Schwungfehler.

3.3 Wettkampffregeln „Miteinander“

3.3.1 Aufstellung

Auf einem Court stehen sich zwei Spieler aus einem Team gegenüber. Der Wettkampf mit Zeitnahme beginnt mit einem Signal des Hauptschiedsrichters.

3.3.2 Punkteähler

Es werden zwei Punkt-Schiedsrichter mit Punkteähler benötigt.

3.3.3 Bewertung

Die Punkt-Schiedsrichter bewerten die Bewegungen der jeweiligen Spieler nach Schwierigkeitsgraden mit 1, 2 oder 3 Punkten. Der Aufschwung wird nicht gezählt. Jede Seite wird separat gezählt.

Es werden auch die Anzahl der Bälle, die auf dem Boden aufkommen, gezählt. Bei einem Gleichstand der Punkte gewinnt, wer weniger Ballverluste hatte.

Der Hauptschiedsrichter bewertet die Bewegungen der Spieler mit einem Qualitäts-Faktor.

Bewertungsrichtwerte:

– Sehr saubere Technik	100%
– Kleine Fehler	90%
– Einige regelwidrige Bewegungen	80%
– Überwiegend regelwidrige Bewegungen	60%

3.3.4 Spielzeit und Punktestand

Ein Spiel dauert 2 Minuten. Die Endpunktzahl ergibt sich aus der Summe der mit dem Technik-Faktor gewichteten Punktesumme jeder Seite:

Spieler A x Technik A + Spieler B x Technik B

3.3.5 Aufschwung-Position

Beim Aufschwung muss mindestens ein Fuß hinter der Trennlinie sein. Sollten beide Füße beim Herausspielen in der Front Area sein, so zählt es als „Fehler“. Dann wird das Spiel unterbrochen und ein neuer Aufschwung gefordert. Das Einlassen/Einfangen des des Balls kann in beiden Areas geschehen. Bis auf die Fußstellung gelten die gleichen Regeln des Aufschwungs wie beim Matchplay Gegeneinander (siehe 3.2.4).

3.3.6 Technische Fehler in der Ausführung

Enthält der Schwungprozess und die Schwungtechnik gravierende Fehler in Form von Schütteln, Heben, Schieben, Schlagen, Handgelenkskraft, unterbrochener Schwung usw., so zählt es als „Fehler“ und wird von den Punkt-Schiedsrichtern nicht gezählt. Auch Schwünge, bei denen der Ball nicht über das Netz und im Feld der gegenüberliegenden Seite ankommt, werden nicht gezählt. Alle anderen Schwünge werden gezählt, denn diese werden hinterher über den Qualitätsfaktor eingestuft.

3.3.7 Schwierigkeitsbewertung

1 Punkt: Grundtechniken (Hohe und Tiefe Vorhand, Hohe und Tiefe Rückhand, Hohe und Tiefe Rückhand mit der schmalen Griffseite, Links - und Rechts ziehender Schwung vor dem Körper)

2 Punkte: Versteckte Techniken (Links und Rechts hinter dem Kopf, Links und Rechts hinter der Schulter, Hinter dem Körper, Unter den Armen, Unter den Beinen, Linke und Rechte Rotationen, die auf beiden Beinen ausgeführt werden, eingesprungene tiefe Vor- und Rückhand)

3 Punkte: Advanced Techniken (Linke und Rechte Rotationen [360°], die gesprungen oder auf einem Stützbein ausgeführt werden, Gesprungene Schwünge hinter dem Körper, hinter der Schulter oder hinter dem Kopf)

3.3.8 Gleichstände

Sollten Teams den gleichen Endpunktstand aufweisen, so wird nach der folgenden Reihenfolge die Platzierung bestimmt:

1. Die wenigsten Ballverluste
2. Der höhere Qualitätsfaktor (=Technik A + Technik B)

Sollte nach den zwei Kriterien immer noch Gleichstand sein, so entscheidet ein erneutes Spiel über 2 Minuten aller Mannschaften, die Gleichstand haben, über die Platzierung.

- ENDE -

Gez. Mai 2012
Vorstand TBBA e.V.

Ausarbeitung:
Richard Meier-Windhorst (TBB-Assistent)
Xiaofei Sui (TBB-Instructor)

Lektorat:
Gabriele Horn (TBB-Trainer)
Thomas Lindemann (TBB-Trainer i.A.)