

# Taiji Bailong Ball Multiplay

Taiji Bailong Ball Multiplay – Variante „Gegeneinander“ .....	3
1 Wettkampffregeln „Gegeneinander“ .....	3
1.1 Anforderung an Court und Equipment.....	3
1.1.1 Courtbelag.....	3
1.1.2 Senioren Court .....	3
1.1.3 Junioren Court.....	3
1.1.4 Court-Linien.....	4
1.1.5 Netz und Netzständer .....	4
1.1.6 Ball und Racket.....	4
1.1.7 Schiedsrichterstuhl .....	5
1.1.8 Punktestand-Tafel .....	5
1.2 Wettkampfkategorien.....	5
1.2.1 Damen- und Herren-Einzel .....	5
1.2.2 Damen- und Herren-Doppel.....	5
1.2.3 Mixed-Doppel .....	5
1.2.4 Damen- und Herren-Mannschaftswettbewerb .....	5
1.3 Wettkampfklassen.....	5
1.3.1 Juniorinnen bzw. Junioren Klasse: jünger als 36 Jahre .....	5
1.3.2 Seniorinnen Klasse I: 36 bis 45 Jahre; Senioren Klasse I: 36 bis 50 Jahre.....	5
1.3.3 Seniorinnen Klasse II: 46 bis 55 Jahre; Senioren Klasse II: 51 bis 60 Jahre.....	5
1.3.4 Seniorinnen Klasse III: 56 bis 70 Jahre; Senioren Klasse III: 61 bis 70 Jahre .....	5
2 Wettkampf-Vorbereitung und Durchführung .....	5
2.1 Platzwahl und Aufwärmphase .....	5
2.1.1 Platzwahl.....	5
2.1.2 Aufwärmphase .....	5
2.2 Standpositionen.....	5
2.2.1 Einzel .....	5
2.2.2 Doppel.....	6
2.3 Aufschwungrecht .....	6
2.3.1 Aufschwungwechsel .....	6
2.3.2 Doppel.....	6
2.4 Pause zwischen den Sätzen und Seitenwechsel .....	6
2.5 Wettkampf Entscheidungsregeln .....	6
2.5.1 Punktgewinn .....	6
2.5.2 Satzgewinn.....	6
2.5.3 Matchgewinn.....	6
2.6 Aufschwung .....	6
2.6.1 Fehlerfreier Aufschwung .....	6
2.6.2 Aufschwung Erlaubnis.....	7
2.7 Fehlerhafter Aufschwung.....	7
2.8 Störungen der Return-Seite .....	7
2.9 Wiederholung des Aufschwungs .....	7
2.10 Schwungtechniken .....	8
2.10.1 Erlaubte Schwungtechniken.....	8
2.10.2 Erlaubte Anzahl der Schwünge.....	8
2.10.3 Fehlerhafte Schwungtechniken .....	8

2.11	Angriffsball Regel.....	8
2.11.1	Angriffsballdefinition .....	8
2.11.2	Hochpunkt-Angriffball.....	8
2.11.3	Angriffsbälle im Front Area (beinhaltet die Trennlinie).....	8
2.12	WettkampfregeIn.....	9
2.12.1	Generelle Regeln.....	9
2.12.2	Fehler während des Spiels.....	9
Taiji Bailong Ball Multiplay – Variante „Miteinander“ .....		10
3	Methode „Miteinander“ .....	10
3.1	Aufstellung.....	10
3.2	Punkteähler.....	10
3.3	Bewertung .....	10
3.4	Spielzeit und Punktstand .....	10
4	Regeln .....	10
4.1	Aufschwung .....	10
4.2	Position .....	10
4.3	Technische Fehler in der Ausführung.....	10
4.4	Schwierigkeitsbewertung.....	10
4.5	Gleichstände.....	10

# Taiji Bailong Ball Multiplay – Variante „Gegeneinander“

## 1 Wettkampffregeln „Gegeneinander“

### 1.1 Anforderung an Court und Equipment

#### 1.1.1 Courtbelag

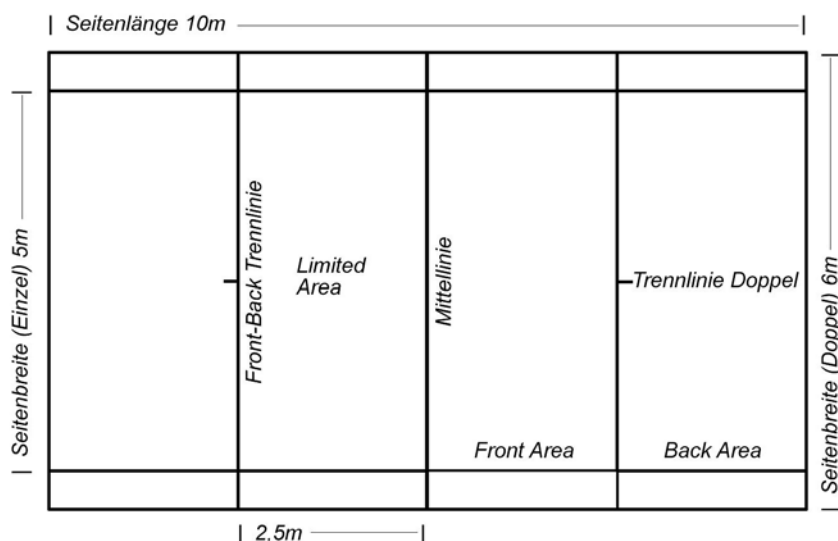
Der Belag des Courts muss eben und flach sein. Es darf aus Grant, Holz/Parkett, Zementgemisch oder modernen Sportplatzbelägen hergestellt sein. Zu empfehlen sind Seitenabgrenzungen aus den Farben Weiß oder Gelb.

#### 1.1.2 Senioren Court

Einzel: 10m lang, 5m breit

Doppel: 10m lang, 6m breit

Der Court sollte im Umkreis von mindestens 2m freistehend sein. Die Deckenhöhe muss mindestens 7m betragen.

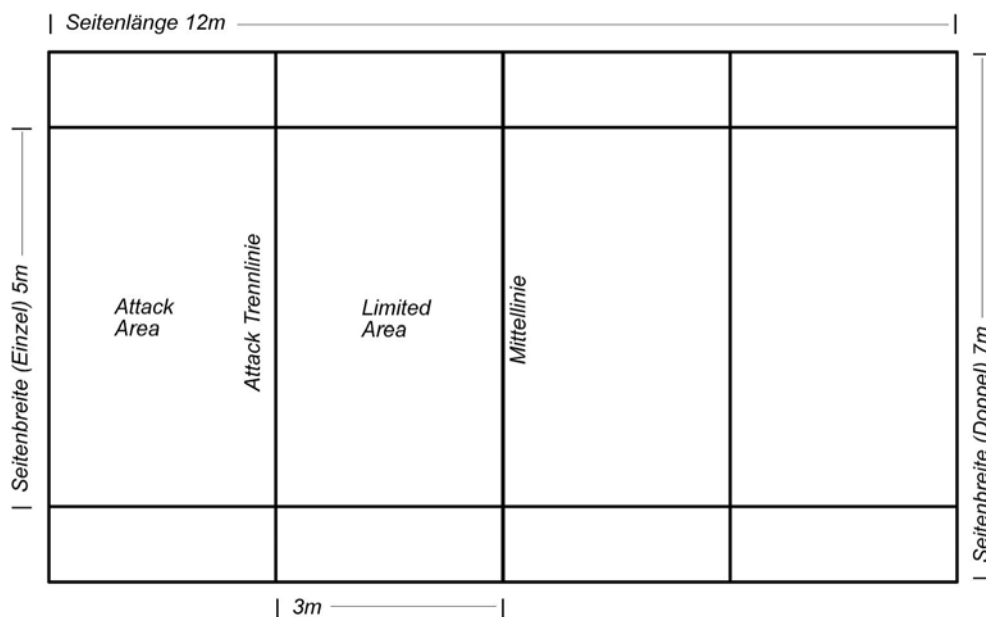


#### 1.1.3 Junioren Court

Einzel: 12m lang, 5m breit

Doppel: 12m lang, 7m breit

Der Court sollte im Umkreis von mindestens 2m freistehend sein. Die Deckenhöhe muss mindestens 7m betragen.



#### 1.1.4 Court-Linien

Sämtliche Linienstärken betragen 5cm

- Die Mittellinie trennt das Court in zwei gleich große Hälften.
- Die Front-Back Trennlinie ist parallel zur Mittellinie und 2,5m (Senioren) bzw. 3m (Junioren) 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 für Senioren hinter der Front-Back Trennlinie in der Back Area. Für Junioren ist der Bereich außerhalb des Courts, aber noch innerhalb der fiktiven verlängerten Seitenlinien der Länge nach.
- Die Trennlinie Doppel beträgt 30cm und trennt im Senioren Doppelspiel die Areas in zwei Spieler Areas.

#### 1.1.5 Netz und Netzständer

Junioren: Netzlänge 8m, Breite: 0,8m, Höhe der Netzoberkante 1,80m, die Netzständer sind jeweils 0,5m von der Seitenlinie entfernt, Das Netz verläuft auf der Mittellinie.

Senioren: Netzlänge 7m, Breite: 0,8m, Höhe der Netzoberkante 1,75m, die Netzständer sind jeweils 0,5m von der Seitenlinie entfernt, Das Netz verläuft auf der Mittellinie.

#### 1.1.6 Ball und Racket

Es dürfen nur vom OK geprüfte und erlaubte Rackets und Bälle eingesetzt werden.

- Der Spielball muss rund sein und hat einen starren Körper. Der Durchmesser beträgt 6,8cm +/- 0,2cm; das Gewicht beträgt 54g +/- 2g. Der Ballkörper und das Gesamtgewicht der Sandkörnchen sollten je ein Gewicht von ca. 27g haben.
- Die Gesamtlänge des Rackets sollte zwischen 47cm und 54 cm liegen, die Höhe sollte zwischen 0,8cm und 1cm liegen. Die innere Kante des Racket-Rahmens ist nach innen hin abgeneigt, mit einem Neigungswinkel von 35-45°. Der Racket-Stiel und der Racket-Griff haben zusammen eine Länge von 23-30cm. Der Rahmen-Innendurchmesser beträgt 20,7cm. Die Oberfläche der Bespannung muss eben und glatt sein. Die Stärke der Bespannungsfläche beträgt 0,6-1mm, und ist aus elastischem Kautschuk-Material hergestellt. Bei horizontal hingelegtem Racket, hängt die Bespannung 2-5mm nach unten. Der Mittelpunkt der Bespannung sollte den tiefsten Punkt darstellen. Das natürliche Hängen darf nur die Hälfte der Höhe des Racketrahmens betragen, d.h. 4-5mm. Der Racket-Rahmen

darf aus verschiedenen starren Materialien, wie Hard-Plastik und Edelstahl/Aluminium, hergestellt sein. Das Racket sollte ein Gesamtgewicht von 120-200g haben.

#### 1.1.7 Schiedsrichterstuhl

Der Hauptschiedsrichter sitzt auf einer Höhe von ca. 1,30m. Der Abstand zum Netzhalter sollte 30-50cm betragen. Der Schiedsrichter muss eine sichere und feste Bestuhlung erhalten.

#### 1.1.8 Punktstand-Tafel

Es können Punktstand-Tafeln wie bei Tischtennis verwendet werden.

### 1.2 Wettkampfkategorien

#### 1.2.1 Damen- und Herren-Einzel

#### 1.2.2 Damen- und Herren-Doppel

#### 1.2.3 Mixed-Doppel

#### 1.2.4 Damen- und Herren-Mannschaftswettbewerb

Beim Mannschaftswettbewerb werden je zweimal Einzel und einmal Doppel, mit zwei Gewinnsätzen gespielt.

### 1.3 Wettkampfklassen

#### 1.3.1 Juniorinnen bzw. Junioren Klasse: jünger als 36 Jahre

#### 1.3.2 Seniorinnen Klasse I: 36 bis 45 Jahre; Senioren Klasse I: 36 bis 50 Jahre

#### 1.3.3 Seniorinnen Klasse II: 46 bis 55 Jahre; Senioren Klasse II: 51 bis 60 Jahre

#### 1.3.4 Seniorinnen Klasse III: 56 bis 70 Jahre; Senioren Klasse III: 61 bis 70 Jahre

## 2 Wettkampf-Vorbereitung und Durchführung

### 2.1 Platzwahl und Aufwärmphase

#### 2.1.1 Platzwahl

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.

#### 2.1.2 Aufwärmphase

Nach der Platzwahl haben die Athleten max. 2 Minuten Zeit sich gegenseitig Aufzuwärmen.

### 2.2 Standpositionen

#### 2.2.1 Einzel

Beim Einzel kann der Athlet mit Aufschwungrecht eine für ihn freiwählbare Position im Aufschwungbereich zur Ausführung des Aufschwunges wählen. Der Athlet der den Ball erwartet kann eine für ihn freiwählbare Position im Spielfeld einnehmen.

### 2.2.2 Doppel

Beim Doppel muss jeder Athlet in seinem Bereich stehen (A1, A2, B1, B2, A1 und B1 sind jeweils die rechte Hälfte eines Spielfeldes). Derjenige, der den Aufschwung hat, muss im Aufschwungsbereich stehen. Nach jedem Satzende können die Bereiche der zwei Spieler getauscht werden, die Aufschwungreihenfolge aber nicht.

## 2.3 Aufschwungrecht

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

### 2.3.1 Aufschwungwechsel

Ein Aufschwungwechsel geschieht nach je 2 beim Seniorenspiel bzw. 5 beim Juniorenspiel Aufschwüngen. Ab dem Gleichstand 10:00 beim Seniorenspiel bzw. 20:00 beim Juniorenspiel wird nach einem Spielball abwechselnd aufgeschwungen.

### 2.3.2 Doppel

Beim Doppel beginnt der Spieler A1. Es wird nach der Reihenfolge A1, B1, A2, B2, A1,... bis zu einem Satzende ausgeführt. .

## 2.4 Pause zwischen den Sätzen und Seitenwechsel

Die Pause zwischen den Sätzen beträgt max. 2 Minuten. Je nach einem Satz wird die Platzseite gewechselt. Im Entscheidungssatz wird nach dem 5. gewonnenen Punkt (Seniorenspiel) bzw. nach dem 10. gewonnenen Punkt (Juniorenspiel) die Seite gewechselt.

## 2.5 Wettkampf Entscheidungsregeln

### 2.5.1 Punktgewinn

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

### 2.5.2 Satzgewinn

Ein Satzgewinn ist mit einem Punkteabstand von mindestens zwei Punkten zu erreichen. Es werden pro Satz mind. 11 (Senioren) bzw. 21 (Junioren) Punkte gespielt. Tritt ein Einstand von 10:10 (Senioren) oder 20:20 (Junioren) ein, so sind weitere zwei Punkte auszuspielen, bis eine Partei den zwei Punkte Abstand erreicht hat. Es wird aber nur bis max. 15 (Senioren) bzw. 25 (Junioren) Punkte gespielt, die zwei Punkte Abstand Regeln wird hier außer Kraft gesetzt.

### 2.5.3 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 11:0 Punkte (Senioren) bzw. 21:0 Punkte (Junioren).

## 2.6 Aufschwung

### 2.6.1 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. 10cm 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. Beim Senioren Einzelspiel muss der Ball im Back Area ankommen, beim Doppel sind beide Areas erlaubt. Beim Junioren Spiel kann durch die Schleudertechnik „Drehung um den eigenen Körper“ der Ball aufgeschwungen werden, wobei der Ball ohne Beschränkungen auf der gegenüberliegenden Seite aufkommen kann. Bei Senioren Spiel ist die Technik „Drehung um den eigenen Körper“ verboten, erlaubt ist ausschließlich der hocheingeworfene und tiefherausfliegende Aufschwungball.

### 2.6.2 Aufschwung Erlaubnis

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

## 2.7 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 10cm hinauswirft.
- der Athlet während des Aufschwung Prozesses beide Füße bewegen und vom Boden abheben, hochspringen; im Senioren Bereich eine Drehtechnik angewendet wird.
- nach dem Balleinlass in das Racket eine falsche Schwungtechnik bis zur Ballausgabe angewendet wird; unter den falschen Schwungtechniken gehören: Anwendung von unterbrochenen Schwüngen, schiebenden, schüttelnden oder hebenden Kräften.
- beim Junioren-Spiel die Drehung um den eigenen Körper mehr als 360° beträgt.
- 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 Bekleidungsteile des eigenen Teams berührt.
- beim Senioren-Spiel nicht die hoch einwerfende und tief herauslassende Schwungtechnik angewendet wird.

## 2.8 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.

## 2.9 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 Aufschwungreihenfolge verletzt wird.
- auf beiden Seiten Störungen während des Aufschwunges auftreten.
- streift der Ball nach dem Aufschwung das Netz und landet es im gültigen Bereich, so wird weitergespielt; landet es in einem ungültigen Bereich, so gilt der Punkt als verloren.
- Sollte der Gegner den Ball nach einer Streifung des Netzes berührt haben, so geht das Spiel weiter.

## **2.10 Schwungtechniken**

### 2.10.1 Erlaubte Schwungtechniken

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. Nach der Ball Berührung mit dem Racket darf man höchstens zwei Schritte machen.

### 2.10.2 Erlaubte Anzahl der Schwünge

Jeder sich gegenüberstehende Spieler darf nur einen Schwung zur Beförderung des Balles über das Netz anwenden. Im Doppelspiel dürfen zwei Schwünge durch eine Seite angewendet werden, wobei jeder Spieler nur einen Schwung ausführen darf.

### 2.10.3 Fehlerhafte Schwungtechniken

Schwungtechniken sind fehlerhaft, wenn:

- der Ball sich direkt und hart gegen das Racketblatt stößt.
- 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 herausspielen wird gegen den Uhrzeigersinn geschwungen.
- eine Kraftentfaltung durch drücken, schieben und schmettern hervorgerufen werden oder der Ball durch eine ruckartige Handgelenksbewegung gespielt wird.
- der Ball mehrfach auf das Racketblatt springt.

## **2.11 Angriffsball Regel**

### 2.11.1 Angriffsballdefinition

Ein Ball gilt als Angriffsball, wenn es die vertikale Netz-Ebene durchdringt

### 2.11.2 Hochpunkt-Angriffball

Ein Ball gilt als Hochpunkt-Angriffball, wenn der Ball unten eingefangen und über abgestützte oder eingesprungene Techniken durch Beschleunigung und Kraftzugabe oben herausgespielt wird. Der Hochpunkt-Angriffball darf nur innerhalb der Back-Area oder Attack-Area angewendet werden, dabei dürfen die Füße sowohl am Anfang als nach dem zweiten Aufkommepunkt des Bewegungsprozesses die Area-Trennlinie oder die Front/Limited-Area nicht berühren.

### 2.11.3 Angriffsbälle im Front Area (beinhaltet die Trennlinie)

Ein Angriffsball im Front Area darf nicht 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 Angriffsfehler.

## 2.12 Wettkampfregele

### 2.12.1 Generelle Regeln

- 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.
- Eine Spielball wird wiederholt, wenn die Schiedsrichter keine Entscheidung über dne Punkt fallen können oder beide Spielparteien es wünschen. Ein Match wird wiederholt, wenn wegen unvorhergesehenen Ereignissen, das Match unterbrochen wurde und eine Fortsetzung nicht möglich ist.

### 2.12.2 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 berührt.
- der Athlet mit dem Racket, einem Körperteil oder der 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 einen Körperteil des Mitspielers berührt.
- nach dem Einlass des Balles in das Racketblatt, der Spieler mehr als zwei Schritte macht.
- die Beschleunigungsstrecke bzw. die Schwungstrecke länger als 360° beträgt.
- in der Seniorenklasse III ein Angriffsball gespielt wird, bei dem beide Füße den Boden verlassen.

# Taiji Bailong Ball Multiplay – Variante „Miteinander“

## 3 Methode „Miteinander“

### 3.1 Aufstellung

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

### 3.2 Punkteähler

Es werden je zwei Punkt-Schiedsrichter und Punkteähler benötigt.

### 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. Fällt der Fall auf dem Boden, so gilt es als 0 Punkte (Eintragen in der Spalte 0 Fehler). Wird eine Technik unsauber oder fehlerhaft gespielt, so zählt es als 0 Punkte (Eintragen in der Spalte „Fehler“).

### 3.4 Spielzeit und Punktstand

Ein Spiel dauert 2 Minuten. Am Schluss werden die Punkte beider Seiten addiert, was dann den Punktstand für das Team ergibt.

## 4 Regeln

### 4.1 Aufschwung

Jeder Aufschwung wird hinter der Trennlinie ausgeführt.

### 4.2 Position

Das Einlassen/Einfangen des Balles kann in beiden Areas geschehen. Beim Herausspielen des Balles muss mindestens ein Fuß auf oder hinter der Trennlinie sein. Sollten beide Füße beim Herausspielen in der Front Area sein, so zählt es als „Fehler“.

### 4.3 Technische Fehler in der Ausführung

Enthält der Schwungprozess und –technik Fehler in Form von Schütteln, Heben, Handgelenkskraft, unterbrochener Schwung, usw. so zählt es als „Fehler“.

### 4.4 Schwierigkeitsbewertung

1 Punkt: 8 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: 8 Versteckte Techniken (Links und Rechts hinter dem Kopf, Links und Rechts hinter der Schulter, Hinter dem Körper, Unter den Achseln, Unter den Beinen)

3 Punkte: 2 Advanced Techniken (Linke und rechte diagonal Drehung)

### 4.5 Gleichstände

Sollten Team den gleichen Gesamtpunktstand aufweisen, werden die Anzahl der „Fehler“ hinzugezogen, je weniger Fehler desto besser. Sind diese auch identisch, so werden die Anzahl der 0 Punkte, also die Anzahl der verlorenen Bälle gezählt, je weniger desto besser.