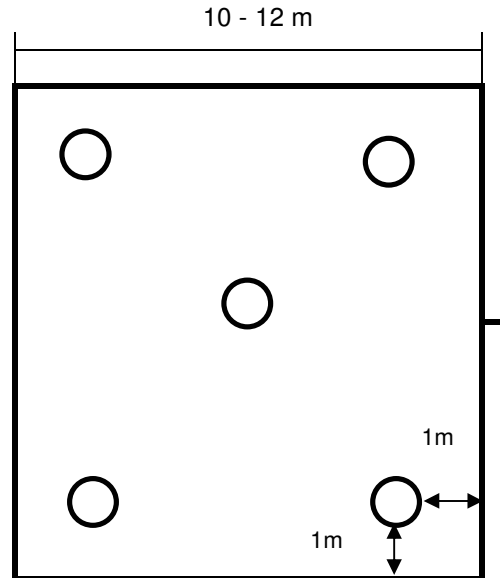


# Spielregeln Ringball

\*\*\*\*\*

Ausgabe gültig ab 2009

1. **Spielfeld:** 10-12 x 10-12m
- Spielfeld-einteilung:** Im Spielfeld sind 5 Ringe (80-90cm) eingezeichnet. Die Ringe sind mit Farbe markiert.
- Auswechsellräume:** Sind nebeneinander auf einer Seite.



2. **Mannschaft** 3 Feldspieler plus max. 3 Auswechselspieler.
3. **Ausrüstung** Die Mannschaft hat ein einheitliches T - Shirt zu tragen. Das Spielen mit Nocken aus Kunststoff ist erlaubt. Schraubstollen sind **nicht** zugelassen. Mit Uhren und Schmuck darf nicht gespielt werden
4. **Ball** Mini - Handball, Grösse 1 (Jede Mannschaft bringt einen Ball mit).
5. **Spielzeit** 13 Min. (nach 6 ½ Min. Abpfeiff und Anpfeiff) Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel aus dem Mittelring heraus. In der zweiten Halbzeit die Zweitgenannte.
6. **Forfait** 10 : 0
7. **Spielidee** Die angreifende Mannschaft versucht, den Ball in einen Ring zu tragen oder zu spielen.
8. **Punktgewinn** Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball von einem Angreifer in einen Ring getragen werden kann. (Mit beiden Beinen im Ring stehen bleiben und den Ball festhalten.)  
Ein Punkt kann auch dann erzielt werden wenn der Ball vom Boden aufgehoben wird.  
Nach Punktgewinn muss der Ball sofort im Ring auf den Boden gelegt werden.  
Der erzielte Punkt muss durch den Schiedsrichter deutlich mit Doppelpfeiff angezeigt werden. Erst weiterspielen lassen, wenn der Punkt notiert ist.  
Der Schiedsrichter quittiert den Punkt mit dem erfolgreichen Teamnamen.
9. **Regeln**
- 9.1 Der Ball darf getragen oder mit den Händen zugespielt werden. Den Ball von einem Spieler zum andern übergeben ist verboten.

- 9.2.** Durch eine leichte Berührung mit der Hand wird der Angreifer gezwungen, den Ball innerhalb von 3 Schritten abzuspielen. Sobald der Spieler zum Stand kommt, muss er innerhalb von 5 Sek. den Ball abspielen. Mit der Aufforderung "abspielen" soll der Schiedsrichter den Spieler zum Abspielen auffordern.
- 9.3** Ausser der „leichten Berührung“ ist jegliches Körperspiel verboten.  
→ Freiwurf.
- 9.4** Ein berührter Spieler kann direkt d.h. ohne abzuspielen keinen Punkt mehr erzielen.  
Wartet ein Angreifer im Ring und wird angespielt zählt der Punkt nicht. Der Ball muss in den Ring getragen werden.
- 9.5.** Bei einem fehlerhaften Versuch, läuft das Spiel ohne Unterbruch weiter.
- 9.6.** Entreissen und wegschlagen des festgehaltenen Balles ist verboten  
→ Freiwurf.
- 9.7.** Der Gegner darf weder gehalten, gestossen und umklammert werden.  
→ Freiwurf.
- 9.8.** **Spielbeginn:** Die Erstgenannte Mannschaft hat aus dem Mittelring das Anspiel. Das Anspiel erfolgt mit einem Abspiel.  
In diesem Ring kann nach dem Anspiel erst ein Punkt erzielt werden, nachdem bei einem andern Ring ein Punktversuch stattgefunden hat.
- 9.9** **Freiwurf:** Der Freiwurf muss aus Stand am Ort des Verstosses erfolgen. Abstand aller Gegenspieler min. 1.5m
- 9.10.** **Einwurf:** Überquert der Ball die Grund- oder Seitenlinie in vollem Umfang, so gibt es Einwurf für die nicht dafür verantwortliche Mannschaft. Abstand aller Gegenspieler min. 1.5m. Die Wurfart ist beliebig, der Einwurf muss aus Stand und mit beiden Füßen ausserhalb des Spielfeldes erfolgen.
- 9.11.** **Nach Punktgewinn:** Abspiel aus dem Ring in welchem der Punkt erzielt wurde. Abstand aller Gegenspieler min. 1.5m.  
In diesem Ring kann nach dem Anspiel erst ein Punkt erzielt werden, nachdem bei einem andern Ring ein Punktversuch stattgefunden hat.
- 9.12.** Die Ringe dürfen zum Zwecke der Verteidigung nicht betreten werden.
- 9.13.** **Auswechseln:** Ausserhalb des Spielfeldes von der Mitte der Auswechsellinie aus.
- 9.14.** **Schiedsrichterball:** Kann nicht genau ermittelt werden wer den Freiwurf zugesprochen erhält, wird der Ball mittels „Schiedsrichterball“ wieder ins Spiel gebracht.
- 9.15.** **Ausschluss:** Die Dauer liegt je nach Schwere des Vergehen inkl. unsportliches Verhalten im Ermessen des Schiedsrichters (2; 5 Min. oder Ausschluss). Der Spieler darf ersetzt werden)

- Punktgleichheit**
1. Direktbegegnung (bei zwei Spielen das Punktetotal )
  2. Punktedifferenz aus allen Spielen
  3. Höhere Anzahl Punkte
  4. Los - Entscheid / Entscheid Ressort Jugend