



Brennball - REGLEMENT

Ausgabe 2016

1 Spielberechtigung

Die zur Teilnahme berechtigten Jahrgänge werden von der JUKO festgelegt.

2 Spielfeld

Das Spielfeld misst 12 x 18 m

Base Grösse 1x1m

Brennmal 80 cm Durchmesser.

3 Ball

Es wird mit einem Handball Ball gespielt.

4 Spielerzahl

Eine vollständige Mannschaft besteht aus 6 Feldspieler/innen. Ohne Auswechselspieler.

Maximal dürfen 9 Kinder pro Mannschaft eingesetzt werden.

Spielzeit:

Die Spielzeit wird von der JUKO festgelegt

Ausrüstung der Spieler:

Die Mannschaften haben einheitliche T-Shirts zu tragen. Das Spielen in Schuhen mit Schraubstollen ist nicht erlaubt. Mit Uhren und jeglichem vom Schiedsrichter bezeichneten Schmuck darf nicht gespielt werden. Jede Mannschaft muss ein Reserve T-Shirt dabei haben oder Überzieh-Leibchen.

5 Das Spiel

Die Werfer stellen sich hinter die Startmarkierung, die Fänger verteilen sich im Feld.

Der erste Werfer wirft den Ball in das Feld und muss versuchen die erste „Base“ zu erreichen.

Die Werfer müssen ihre Läufe nicht in einem Durchgang zu Ende bringen, sondern können zwischendurch auf der ersten „Base“ anhalten, den Wurf des nächsten Werfers abwarten und dann weiterlaufen zur zweiten „Base“.

Die Feldmannschaft kann dies verhindern, indem sie den geworfenen Ball unter Kontrolle bringt und ihn so schnell wie möglich zu ihrem „Brenner“ befördert. Dieser legt den Ball in das vor ihm liegende „Brennmal“ und ruft laut „brennt“ → Schiedsrichter pfeift ab.

Alle Werfer, die sich zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Spielfeldes und nicht auf einer „Base“ aufhalten, müssen zur letzten „Base“ resp. an den Start zurück.

Der Ball wandert nun zum nächsten Werfer, der am Start steht. Dieser darf erst wieder beginnen, wenn alle seine Mitspieler auf der richtigen Base stehen (Pfeiff des Schiedsrichters).

Der Brenner wurde im Vorfeld des Spiels von seiner Mannschaft bestimmt und trägt zur Kennzeichnung ein „Überzieher“ oder „Bändeli“.

Regeln für die Fänger:

- Der Ball darf einander zugepasst werden.
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
- Die Fänger können sich frei im Spielfeld verteilen.
- Die Fänger dürfen die Werfer, bzw. Läufer nicht behindern. Abschiessen nicht erlaubt.
- Beim Wurf des Werfers befinden sich die alle Fänger ausserhalb der 3m Zone
- **Es gibt Fangpunkte. Wenn der Ball nach dem Abwurf direkt aus der Luft gefangen werden kann.**

Regeln für die Werfer/Läufer:

- Der Ball muss geworfen werden über die 3m Markierung
Der Ball darf nicht mit dem Fuss gespielt werden. Rollen ist nicht erlaubt.
- Der geworfene Ball muss im Spielfeld landen. Sonst ungültiger Wurf und es gibt einen Punkt Abzug. Der Spieler steht wieder hinten in der Reihe an.
- Rollt der Ball, nach dem landen im Spielfeld, über die Aus Linnen geht das Spiel weiter.
- Wer den Ball geworfen hat rennt auch. Warten in der 3m Zone ist erlaubt.
- Es kann so lange gelaufen werden, bis der Ball im „Brennmal“ liegt.
- Ein bereits geworfener Ball darf vom Werfer nicht noch einmal berührt werden.
- Die Base muss immer mit einem Fuss Kontakt haben. Es dürfen mehrer Läufer auf der Base stehen. Mann darf Überholen.

Punkte:

Alle Spieler, die die Zielmarkierung passieren, bekommen 1 Punkt.
Sollte ein Spieler einen „Homerun“ schaffen, bekommt er 3 Punkte.

Fangball gibt 1 Punkt. Wird die Läufermannschaft Ausgerottet gibt es 2 Punkte Abzug.
Es wird weiter gespielt.

- Passives Spielen auf Zeit wird mit einem Punkt Abzug für die andere Mannschaft geahndet.

Forfait: 8 : 0

Sieger: Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die mehr Punkte erreicht hat.

