

Brennball Regelwerk 1/2

TEAMS UND SPIELERANZAHL:

- ZWEI MANNSCHAFTEN MIT JE 6 SPIELERN.
- FÜR ALLE AB 10 JAHREN, GEMISCHTE MANNSCHAFTEN ERLAUBT

SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG:

- SPIELFELDGRÖSSE: 20 X 28 METER
- SPIELFELDMARKIERUNGEN: BASES (RINGE)
- SPIELBALL: TENNISBALL

SPIELABLAUF:

- EINE MANNSCHAFT IST SCHLAGMANNSCHAFT, DIE ANDERE FELDMANNSCHAFT.
- SCHLAGMANNSCHAFT STEHT AM SPIELFELDRAND, FELDMANNSCHAFT IM INNENFELD.
- SPIELER DER SCHLAGMANNSCHAFT WIRFT DEN BALL INS INNENFELD UND LÄUFT ZU DEN BASES.

BASES UND HOME-RUN:

- LÄUFER DARF IN DER BASE BLEIBEN, WENN ER DIESE BERÜHRT HAT BEVOR DER BALL IM GEFÄSS LANDET.
- MAXIMAL 2 SPIELER PRO BASE ERLAUBT.
- HOME-RUN: KOMPLETTE RUNDE NACH DEM WURF.

SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG:

- SPIELFELDGRÖSSE: 20 X 28 METER
- SPIELFELDMARKIERUNGEN: BASES (RINGE)
- SPIELBALL: TENNISBALL

ZIEL DES SPIELS:

- SCHLAGMANNSCHAFT: BASES ÜBERLAUFEN UND PUNKTE SAMMELN.
- FELDMANNSCHAFT: BALL INS ZIELGEFÄSS AM STARTPUNKT BRINGEN.

VERBRANNT:

- LÄUFER IST VERBRANNT, WENN DER BALL IM ZIELGEFÄSS LANDET UND ER ZU DEM ZEITPUNKT KEINE BASE BERÜHRT.
- VERBRANNT SPIELER KEHREN ZUR ERSTEN BASE ZURÜCK ODER SCHEIDEN AUS.

SWIPE



Brennball Regelwerk

TEAMS UND SPIELERANZAHL:

- ZWEI MANNSCHAFTEN MIT JE 6 SPIELERN.
- FÜR ALLE AB 10 JAHREN, GEMISCHTE MANNSCHAFTEN ERLAUBT

SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG:

- SPIELFELDGRÖSSE: 20 X 28 METER
- SPIELFELDMARKIERUNGEN: BASES (RINGE)
- SPIELBALL: TENNISBALL

SPIELABLAUF:

- EINE MANNSCHAFT IST SCHLAGMANNSCHAFT, DIE ANDERE FELDMANNSCHAFT.
- SCHLAGMANNSCHAFT STEHT AM SPIELFELDRAND, FELDMANNSCHAFT IM INNENFELD.
- SPIELER DER SCHLAGMANNSCHAFT WIRFT DEN BALL INS INNENFELD UND LÄUFT ZU DEN BASES.

BASES UND HOME-RUN:

- LÄUFER DARF IN DER BASE BLEIBEN, WENN ER DIESE BERÜHRT HAT BEVOR DER BALL IM GEFÄSS LANDET.
- MAXIMAL 2 SPIELER PRO BASE ERLAUBT.
- HOME-RUN: KOMPLETTE RUNDE NACH DEM WURF.

SPIELZEIT UND WECHSEL:

- SPIELZEIT: 2 X 12 MINUTEN.
ROLLENWECHSEL:
- NACH 12 MINUTEN
- WENN 5 SPIELER VERBRANNT SIND
- WENN KEINE WERFER MEHR VERFÜGBAR SIND.

VERHALTEN AUF DEM SPIELFELD:

- KEIN FELDSPIELER ZWISCHEN WURFLINIE UND WURFMATTE WÄHREND DES WURFS.
- VERBRANNT SPIELER KEHREN ZUR ERSTEN BASE ZURÜCK UND MÜSSEN AUF DER WURFMATTE STEHEN.
- FREIE BEWEGUNG DER BRENNER, SOLANGE DER BALL IM SPIEL IST.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

- KEIN WARTEN AUF DEN WIEDEREINTRITT GEBRANNTER SPIELER NÖTIG.

SPIELFELD UND AUSTRÜSTUNG:

- SPIELFELDGRÖSSE: 20 X 28 METER
- SPIELFELDMARKIERUNGEN: BASES (RINGE)
- SPIELBALL: TENNISBALL

ZIEL DES SPIELS:

- SCHLAGMANNSCHAFT: BASES ÜBERLAUFEN UND PUNKTE SAMMELN.
- FELDMANNSCHAFT: BALL INS ZIELGEFÄSS AM STARTPUNKT BRINGEN.

VERBRANNT:

- LÄUFER IST VERBRANNT, WENN DER BALL IM ZIELGEFÄSS LANDET UND ER ZU DEM ZEITPUNKT KEINE BASE BERÜHRT.
- VERBRANNT SPIELER KEHREN ZUR ERSTEN BASE ZURÜCK ODER SCHEIDEN AUS.

PUNKTEVERGABE:

SCHLAGMANNSCHAFT:

- 1 PUNKT FÜR JEDEN SPIELER IM ZIEL.
- 3 PUNKTE FÜR EINEN HOME-RUN.

FELDMANNSCHAFT:

- 1 PUNKT FÜR JEDEN VERBRANNTEN SPIELER.
- 1 PUNKT FÜR DAS DIREKTE FANGEN DES BALLS.
- 5 PUNKTE FÜR DAS AUSBRENNEN DER SCHLAGMANNSCHAFT.

UNGÜLTIGE SCHLÄGE:

- HÖCHSTENS 2 WURFVERSUCHE.

UNGÜLTIG, WENN:

- FÜSSE NICHT AUF DER WURFMATTE STEHEN.
- BALL VON UNTEN GEWORFEN WIRD.
- BALL VOR DER WURFLINIE AUF DEN BODEN FÄLLT.
- BALL AUSSERHALB DES WURFSEKTORS LANDET.
- BALL GEFANGEN WIRD.

PUNKTEGLEICHSTAND:

BEI PUNKTEGLEICHSTAND ENTSCHIEDET DAS LOS.