

Regelwerk "American-Brennball"

Nr.	Regel	Regel-Text	Übersicht Fehler
1	Materialien	1 <i>Brennball-Ei</i> (Rugby-Ball aus Schaumstoff), 3 blaue Turnmatten, 2 kleine Kästen (Brennkasten und Schiedsrichterhöhung), Teller oder Hütchen zur Markierung des Wurfraums, eine Bank als "Startbank", 2 Markierungstangen (o.ä.) als Zielmarkierung.	
2	Spiezeit	1x10 Minuten, das geworfene <i>Brennball-Ei</i> wird immer zuende gespielt, nicht aber die komplette Runde.	
3	Anzahl der Spieler	Es sind 8-12 Spieler/innen pro Mannschaft zugelassen. Davon müssen mind. 4 Mädchen/Jungen auf dem Feld stehen. Einwechselspieler sind beliebig viele erlaubt. Alle Spieler/innen müssen zur Klasse gehören. Jeder Spieler wird namentlich einer Mannschaft zugeordnet und darf nur in dieser Mannschaft antreten.	
4	Einwechselspieler, Wechsel der Werfer	Einwechslungen finden statt, wenn die Mannschaft vom Feld auf die Startbank wechselt. Zu diesem Zeitpunkt darf auch der oder die Werfer getauscht werden.	
5	Der Werfer	Der Werfer darf nach dem Anpfiff durch den Schiedsrichter innerhalb von 5 Sekunden das <i>Brennball-Ei</i> ins Spiel werfen. Der Werfer ist ausschließlich für das Werfen zuständig, er selbst läuft nicht! Eine Mannschaft darf einen oder zwei Werfer stellen. Die Werfer dürfen nicht während einer Runde getauscht werden, erst wenn die eigene Mannschaft erneut vom Feld auf die Startbank wechselt.	
6	Die Läufer	Die Läufer starten von der Startbank, auf der sie sonst sitzen müssen. Erst wenn das <i>Brennball-Ei</i> die Hand des Werfers verlassen hat, dürfen sie aufstehen und loslaufen. Ausschließlich die Läufer können für ihre Mannschaft Punkte erlaufen.	
7.1	Mannschaftspunkte	Jeder Läufer muss alle drei Matten berührt haben, nur dann gilt sein Durchlauf. Jeder Durchlauf mit Unterbrechung auf den Matten zählt 1 Punkt . Ein direkter Durchlauf (home-run) zählt 3 Punkte . Hat der Läufer eine oder mehrere Matten ausgelassen, so wird sein Durchlauf nicht gewertet und der Lauf gilt als Fehler (-> Wechsel).	Matte ausgelassen
7.2	Siegerpunkte	Sieg = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, verlorenes Spiel = 0 Punkte; Siegerpunkte gehen vor Mannschaftspunkten.	
8	jeder Fehler führt zum Wechsel	Passiert der Läufermannschaft ein Fehler, wird das Spiel vom Schiedsrichter (Doppelpfiff) unterbrochen und der Wechsel wird angezeigt. D.h., die Mannschaft aus dem Feld wechselt auf die Startbank und die Läufermannschaft muss ins Feld.	jeder Fehler führt zum Wechsel
9	Spielverlauf:		
9.1	Freigabe des Spiels	Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an. Erst dann darf der Werfer das <i>Brennball-Ei</i> werfen. Zwischen dem Pfiff des Schiedsrichter und dem geworfenen <i>Ei</i> dürfen max. 5 Sekunden liegen. Ansonsten gilt es als Fehler (-> Wechsel).	5 Sek.-Regel
9.2	Wurfraum, Wurflinie	Das <i>Brennball-Ei</i> muss aus dem Wurfraum geworfen werden und muss die Wurflinie überqueren, sonst gilt es als Fehler (->Wechsel). Der Werfer selbst läuft nicht.	ungültiger Wurf

9.3	Start der Läufer	Erst wenn das <i>Brennball-Ei</i> die Hand des Werfers verlassen hat, dürfen die Läufer von der <i>Startbank</i> aufstehen und loslaufen. Ansonsten muss auf der <i>Startbank</i> gesessen werden. Wer zu früh startet (der Po berührt nicht mehr die <i>Startbank</i> !) verursacht einen Fehler, sobald das <i>Brennball-Ei</i> geworfen wurde (-> Wechsel). Wurde das <i>Brennball-Ei</i> noch nicht geworfen, kann der Spieler seinen Fehler innerhalb der 5 Sekunden korrigieren.	Frühstart!
9.4	"gebrannter Spieler" (->Wechsel)	Ein Spieler gilt als " <i>gebrannt</i> ", wenn er a) zu früh startet, b) nicht alle Matten beim Durchlauf berührt hat oder c) sich nicht komplett auf einer Matte oder im Ziel befindet, sobald das <i>Brennball-Ei</i> von der Feldmannschaft in den <i>Brennkasten</i> gespielt wurde. Befindet sich ein Läufer im Sprung über einer Matte, so gilt er als " <i>gebrannt</i> ".	gebrannter Spieler
9.5	Brennkasten	Die Feldmannschaft muss das <i>Brennball-Ei</i> schnellstmöglich in den <i>Brennkasten</i> spielen, bevor die Läufer eine Matte oder das Ziel erreicht haben. Nur so kann ein Wechsel aktiv erzwungen werden.	Fehler erzwingen
9.6	Matten als Ruhezone	Die Matten dienen den Läufern als Ruhezone. Allerdings dürfen die Läufer pro Matte nur einmal einen Wurf lang verharren, ansonsten muss gelaufen werden. Offensichtliches Zeitspiel einer Mannschaft, also ständiges Verharren der meisten Spieler bei jeder Matte und gleichzeitiger Führung nach Punkten, soll im Ermessen des Schiedsrichters sanktioniert werden.	
9.7	Anpfeiff neue Runde	Nach einem <i>Wechsel</i> pfeift der Schiedsrichter das Spiel neu an (neue Runde). Nun kann Mannschaft B als Läufermannschaft Punkte sammeln, bis ihnen ein Fehler unterläuft oder die Feldmannschaft durch schnelles Spiel das <i>Brennball-Ei</i> in den <i>Brennkasten</i> gespielt hat, während sich noch Läufer zwischen den Matten befinden.	
9.8	Zwangswechsel zur Spielhälfte	Sollte es bis zur Hälfte eines Spiels noch zu keinem Wechsel gekommen sein, findet ein Zwangswechsel statt, d.h. die Läufermannschaft muss nun ins Feld und die Feldmannschaft auf die Läuferbank wechseln.	
10	Auszeit	Jede Mannschaft hat das Recht, während eines Spiels 1 Auszeit zu beantragen. Diese dient der Mannschaftsbesprechung und dauert max. 30 Sekunden. In den letzten 2 Minuten darf keine Auszeit mehr beantragt werden.	
11	Zeitspiel, aktive Behinderung von Läufern oder unsportliches Verhalten	Beim ersten Mal im Spiel = Spielerermahnung; beim zweiten Mal = Mannschaftsermahnung; beim dritten Mal = 5 Strafpunkte; beim vierten Mal = 10 Strafpunkte; beim fünften Mal = Spielverlust, der Gegner gewinnt 30:0; Ein Spieler, der behindert wurde, geht zurück auf seine Matte. Der Wurf wird wiederholt!	
12	Unentschiedenes Spiel	Im Gruppenspiel können Spiele unentschieden enden. In den Ausscheidungsrunden wird das Spiel um 2 Minuten verlängert. Steht es nach der Verlängerung immer noch unentschieden, so entscheidet das Los!	

Aufbauplan American-Brennball
(Größe einer 1-Feld-Halle)

