

Ausschreibung und Verhaltensregeln:

Das Turnier wird am Sonntag, 07. November 2026, um 16:30 Uhr beginnen und voraussichtlich gegen 20:00 Uhr enden. Bitte bringt Getränke und Verpflegung selbst mit.

Bitte beachtet folgende Verhaltensregeln:

- Die Teilnahme am Turnier ist nur in Hallenschuhen gestattet.
- Es gilt ein Alkoholverbot während des Turniers.

Für Rückfragen / Anmerkungen meldet Euch unter brennball@tsv-tbb-turnen.de

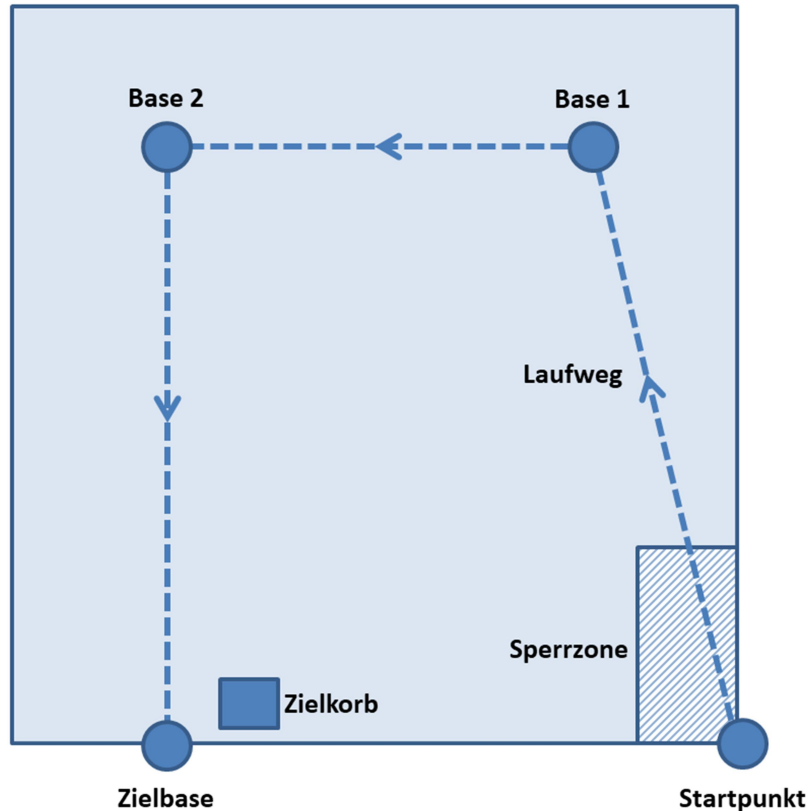
Spiel- und Verhaltensregeln

Brennball ist eine kontaktfreie Teamsportart. Sie eignet sich deshalb für Spielerinnen und Spieler aller Altersklassen und Fitnesslevel. Ziel des Spiels ist es, nach Werfen eines Balles durch Ablaufen der Bases an die Zielbase zu gelangen und somit Punkte für die eigene Mannschaft zu holen. Die gegnerische Mannschaft versucht, das zu verhindern, indem sie den Ball so schnell wie möglich in einen Zielkorb befördert und damit den Spielzug beendet.

Damit jeder mitmachen kann, reichen einfache Regeln und Fairplay. Aus Gründen der Übersichtlichkeit verwenden wir zur Beschreibung ausschließlich die männliche Form („Spieler“), obwohl sich alle Geschlechter gleichermaßen angesprochen fühlen sollen.

Spielfeld

Das Spielfeld ist ungefähr so groß wie ein kleines Basketballfeld. Es hat folgenden Aufbau:



Spiel

Ein Spiel besteht aus den Teilspielen „Hinspiel“ und „Rückspiel“, die jeweils sechs Minuten dauern. Gespielt wird mit einem Tennisball ohne Schläger.

Mannschaften

Eine Unterscheidung nach Geschlechtern erfolgt nicht. Jede Mannschaft muss einen ihrer Spieler als Kapitän festlegen. Dieser ist auch die Kontaktperson im Anmeldeformular.

Startaufstellung zu Spielbeginn

Brennball wird mit zwei Mannschaften gespielt. Für jede Mannschaft stehen maximal vier Personen gleichzeitig auf dem Spielfeld. Die übrigen Spieler einer Mannschaft dürfen sich nur klar vom Spielfeld abgegrenzt aufhalten. Die Spieler der Mannschaft, die bei dem betreffenden Spiel im Turnierplan vorn steht, trägt, falls notwendig, zur optischen Unterscheidung von der gegnerischen Mannschaft Leibchen.

Während eines Teilspiels ist eine Mannschaft durchgängig die „Werfermannschaft“, die andere Mannschaft ist die „Fängermannschaft“. Alle Spieler der Werfermannschaft stehen bei Spielbeginn in unmittelbarer Nähe des Startpunktes, außerhalb des Spielfeldes. Ein Spieler der Fängermannschaft ist der König. Der König behält diese Rolle über das gesamte Teilspiel. Ausschließlich dieser Spieler ist berechtigt, den Ball in den Zielkorb zu befördern. Die übrigen Spieler der Fängermannschaft verteilen sich beliebig auf dem Spielfeld.

Spielzug:

Werfermannschaft:

Innerhalb von zehn Sekunden nach Freigabe des Spielzuges durch den Schiedsrichter wirft (der Ball darf nicht gekickt werden) ein Spieler der Werfermannschaft vom Startpunkt aus den Ball und läuft los in Richtung der Base 1. Der Werfer muss laufen. Er darf nicht von anderen Mitspielern der Werfermannschaft vom Startpunkt begleitet werden. Jedoch dürfen alle Spieler auf den Bases 1 und 2 ebenfalls in Richtung der jeweils nächsten Base loslaufen, sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Sie können sich aber auch entscheiden, an der Base stehenzubleiben.

Nach dem Wurf muss der Ball, wenn er nicht direkt von der Fängermannschaft gefangen wird, mindestens einmal innerhalb des Spielfeldes, außerhalb der Sperrzone, auf dem Boden aufkommen. Erst nach dem ersten Aufprallen darf er auch außerhalb des Spielfeldes landen oder die Decke oder die Wände der Halle berühren. Erfüllt der Wurf diese Bedingungen nicht, so ist der Wurf ungültig. Der Werfer und die Spieler, die ihre Base verlassen haben, verbrennen. Spieler, die an ihrer Base stehengeblieben sind, bleiben im Spiel.

Jeder Spieler, der während eines Spielzuges die nächste Base erreicht, kann sich entscheiden, dort stehenzubleiben, oder weiter zur nächsten Base zu laufen. In dem Moment, in dem der Ball von der Fängermannschaft in den Zielkorb gelegt wird, muss der Spieler mit mindestens einem Fuß innerhalb der Markierung einer Base stehen.

Spieler, die die Zielbase durchlaufen haben, das heißt, mit mindestens einem Fuß die Markierung betreten haben, können in dem Spielzug nicht mehr verbrennen. Sie dürfen beim nächsten Spielzug wieder vom Startpunkt loslaufen. Der Startpunkt zählt nicht als Base.

Verbrennen:

Ausschließlich Spieler der Werfermannschaft können verbrennen. In folgenden Fällen verbrennt ein Spieler:

- Er wirft ungültig.
- Er läuft vom Startpunkt oder einer Base los, bevor der Werfer den Ball losgelassen hat.
- Er läuft bei einem ungültigen Wurf von der Base los.
- Er befindet sich nicht mit mindestens einem Fuß in der Markierung einer Base (oder hat die Zielbase nicht durchlaufen) in dem Moment, in dem der Ball in den Zielkorb fällt.
- Er kürzt ab.

Verbrannte Spieler gehen zum Startpunkt und dürfen ab dem nächsten Spielzug wieder am Spiel teilnehmen.

Fängermannschaft:

Die Spieler der Fängermannschaft dürfen sich nicht auf dem direkten Weg zwischen dem Startpunkt und den jeweils folgenden Bases befinden und somit die Spieler der Werfermannschaft in ihrem Lauf behindern.

Sobald der Ball geworfen wurde, versuchen die Spieler der Fängermannschaft den Ball so schnell wie möglich dem König zuzuspielen. Dies kann durch Rollen, Werfen oder Tragen erfolgen. Kicken ist nur so erlaubt, dass der Ball auf dem Boden rollt, er darf nicht durch die Luft fliegen. Ausschließlich der König darf den Ball in den Zielkorb befördern.

Ende des Spielzuges:

Während es Spielzuges ist es keinem Spieler erlaubt, Spieler der anderen Mannschaft, zum Beispiel durch Festhalten oder vorsätzliches Versperren des Laufweges, zu behindern.

Der Spielzug endet in dem Moment, in dem der Ball in den Zielkorb fällt oder hineingelegt wird und darin verbleibt. Springt der Ball wieder aus dem Zielkorb heraus, ist der Spielzug noch nicht zu Ende. Der nächste Werfer holt sich den Ball aus dem Zielkorb. Ist kein Werfer mehr übrig, um den nächsten Spielzug zu beginnen, muss ein Spieler, der an Base 2 steht, zum Startpunkt gehen und den nächsten Spielzug beginnen. Steht kein Spieler an Base 2, muss ein Spieler von Base 1 zum Startpunkt gehen und den nächsten Spielzug beginnen.

Ende des (Teil)Spiels

Nach dem Ablauf der vorgegebenen Zeit endet das Teilspiel. Der aktuelle Spielzug wird dann noch zu Ende gespielt. Nach dem Teilspiel wird die Fängermannschaft zur Werfermannschaft und die Werfermannschaft wird zur Fängermannschaft. Das Spiel endet, wenn beide Teilspiele gespielt sind.

Spielerwechsel

Für beide Mannschaften stehen jeweils höchstens vier Spieler auf dem Feld. Während eines Spiels dürfen keine Spieler ausgewechselt werden. Bei Verletzungen ist es den betroffenen Spielern erlaubt, das Spielfeld zügig zu verlassen.

Zeitnahme

Das Spiel beginnt mit der Freigabe des ersten Wurfs durch den Schiedsrichter und endet nach der vorgesehenen Spieldauer. Eine Minute vor Schluss soll der Zeitnehmer dies laut ankündigen, damit sich alle beteiligten Mannschaften des Spiels zeitlich orientieren können.

Punkte:

Die Spieler der Werfermannschaft erzielen auf folgende Weise Punkte:

- Erreicht ein Spieler innerhalb eines Spielzuges nach Durchlaufen aller Bases die Zielbase, erhält die Werfermannschaft für diesen Homerun 3 Punkte.
- Benötigt der Spieler mehrere Spielzüge, um die Zielbase zu erreichen, erhält die Werfermannschaft 1 Punkt.

Die Fängermannschaft kann keine Pluspunkte erzielen. Bei unsportlichem Verhalten sollen den Mannschaften durch den Hauptschiedsrichter Minuspunkte erteilt werden. Dazu gehört zum Beispiel:

- 3 Minuspunkte bei absichtlichem Versperren des Laufweges eines Spielers
- 3 Minuspunkte bei Festhalten eines Spielers der gegnerischen Mannschaft
- 3 Minuspunkt bei Zeitspiel, zum Beispiel, wenn die Fängermannschaft den Ball absichtlich langsam oder gar nicht in den Zielkorb befördert und damit zum Beispiel den Start des nächsten Spielzuges hinauszögert
- Minuspunkte bei anderem, unsportlichem Verhalten

Schiedsrichter

Eine Mannschaft aus der anderen Turniergruppe stellt die Schiedsrichter des Spiels. Diese haben folgende Aufgaben:

1. Hauptschiedsrichter:
 - Freigabe des Spielzuges
 - Kontrolle, dass der Ball außerhalb der Startzone aufprallt
 - Kontrolle, dass die Spieler die Spielregeln einhalten. Er hat folgende Sanktionierungsmöglichkeiten:
 - i. Minuspunkte für die Fängermannschaft, zum Beispiel bei Zeitspiel
 - ii. Ausschluss von Spielern bei grob unsportlichem Verhalten
 - Nach dem Spiel: Eintragen der Punkte des Spieles auf dem Turnierplan gemeinsam mit den Kapitänen der beiden Mannschaften
2. Schiedsrichter an der ersten Base:
 - Kontrolle, welche Spieler die Base bei Ende des Spielzuges erreicht haben
3. Schiedsrichter an der zweiten Base:
 - Kontrolle, welche Spieler die Base bei Ende des Spielzuges erreicht haben

4. Schiedsrichter an der Zielbase:

- Kontrolle und Punktevergabe für die Spieler, die die Zielbase bei Ende des Spielzuges erreicht haben
- Zählung und Anzeige der Punkte auf einer Zähltafel

Zu den Aufgaben der Schiedsrichtermannschaft gehört zudem die Zeitnahme. Es hat sich bewährt, dass diese von dem Schiedsrichter an der ersten oder zweiten Base genommen wird, damit sich die beiden anderen Schiedsrichter auf ihre übrigen Aufgaben konzentrieren können.

Wertung der Spiele

Nach dem Ende des Spiels trägt der Hauptschiedsrichter zusammen mit den Kapitänen beider Mannschaften die jeweils von den Mannschaften erreichten Punkte in den Turnierplan ein. Spiele in der Gruppenphase können unentschieden enden. Nach den Spielen der Gruppenphase werden die Mannschaften entsprechend der Summe der Punkte, die sie in allen Spielen der Gruppenphase erreicht haben, in eine Rangfolge gebracht.

Sollten zwei oder mehrere Mannschaften einer Gruppe am Ende der Gruppenphase punktgleich sein, werden folgende Kriterien herangezogen:

1. Sind nur die ersten beiden Mannschaften punktgleich, zählt der direkte Vergleich des Spiels, das beide Mannschaften gegeneinander gespielt haben.
2. Anzahl gewonnener Spiele in der Gruppenphase
3. Die Summe der Punktedifferenz aller Gruppenspiele aus den Punkten, die die Mannschaft selbst gemacht hat und den Punkten, die gegen die Mannschaft erzielt wurden. Eventuelle Minuspunkte durch Strafen gehen in diese Wertung mit ein.
4. Auslosen (Münzwurf)

Sollte ein Spiel der Finalphase unentschieden enden, so wird ein Entscheidungsspiel mit verkürzter Spieldauer und geänderter Punktevergabe angesetzt:

- Für jede Base, die ein Spieler während eines Spielzuges erreicht, erhält die Mannschaft einen Punkt.
- Jeder Homerun ist 5 Punkte wert.

Sollte auch dieses Entscheidungsspiel unentschieden enden, entscheidet das Los (Münzwurf).

Stand: 11. September 2026