

Sporttag der Jahrgangsstufe 6 am 28. September 2018



Brennball in der Turnhalle (Th1)

- Jedes **Klassenteam** spielt mit **ca. 10-12 Spielerinnen bzw. Spielern** (möglichst alle SpielerInnen des Teams). Die **Anzahl der Spieler** muss bei den beiden gegeneinander antretenden Teams **gleich groß** sein.
- **Jeder spielt gegen jeden** (4 Spiele). Pro Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt, für eine Niederlage keinen Punkt. Der sich am Ende ergebene Tabellenplatz entspricht auch der Endplatzierung.
- Es wird **2x5 Minuten** gespielt.

LuO-Brennball-Cup

Mannschaften: 6a, 6b, 6c, 6d, 6e

<i>Zeit</i>	<i>Spiel</i>		<i>Zeit</i>	<i>Spiel</i>
ca. 08:10 Uhr	6c – 6d ___ : ___		ca. 09:10 Uhr	6b – 6d ___ : ___
ca. 08:22 Uhr	6a – 6b ___ : ___		ca. 09:22 Uhr	6e – 6c ___ : ___
ca. 08:34 Uhr	6d – 6e ___ : ___		ca. 09:34 Uhr	6a – 6d ___ : ___
ca. 08:46 Uhr	6b – 6c ___ : ___		ca. 09:46 Uhr	6b – 6e ___ : ___
ca. 08:58 Uhr	6e – 6a ___ : ___		ca. 09:58 Uhr	6a – 6c ___ : ___

Anschließend erfolgt die Siegerehrung!



Spielregeln Brennball



Spielfeld

- Gespielt wird in der **Turnhalle** mit einem **Tennisball**.

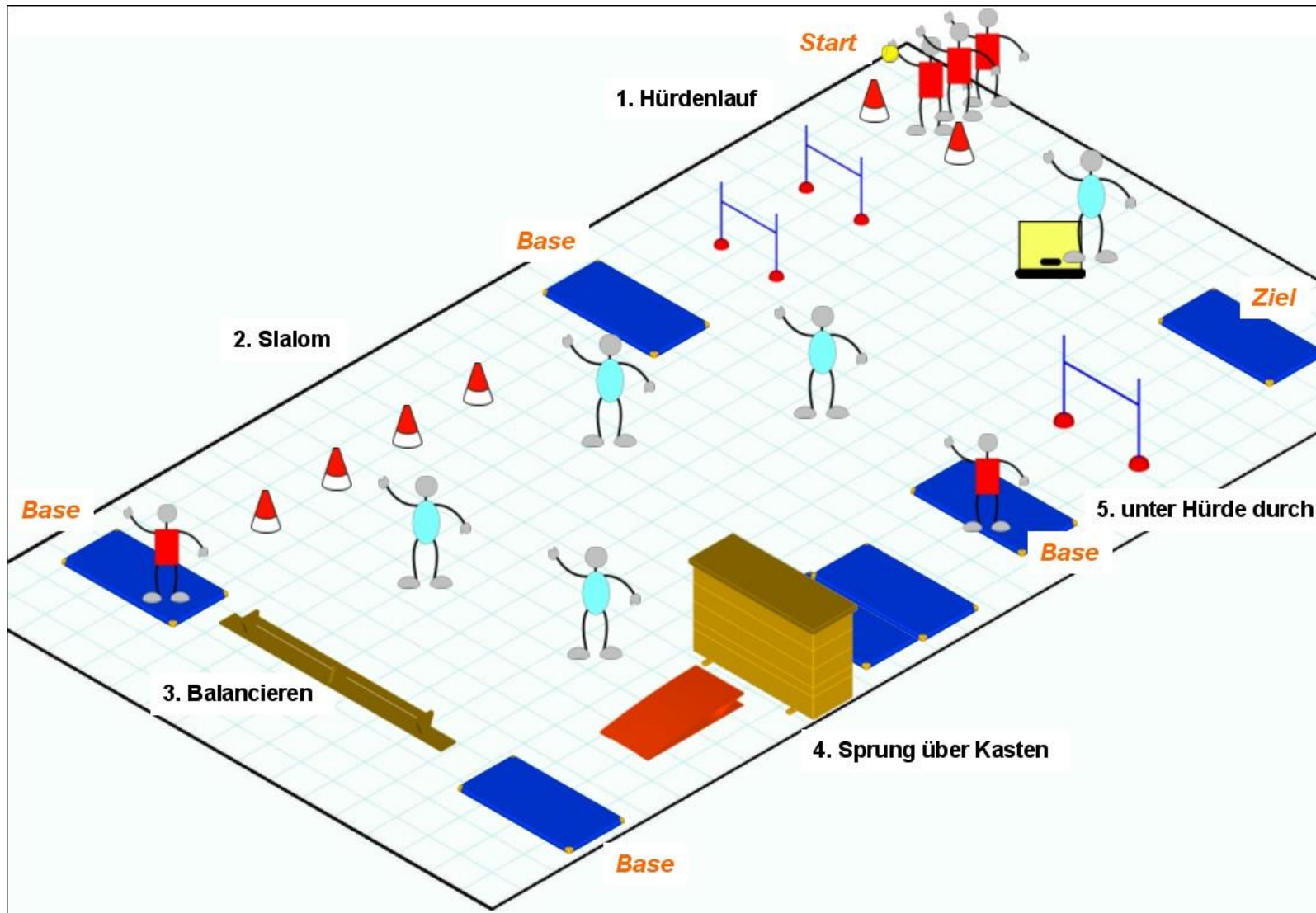
Spieldauer/-wertung

- Die Spieldauer beträgt **2 x 5 Minuten**
- **Nur die Laufmannschaft kann punkten.** Die Laufmannschaft erhält einen Punkt (höchstens drei Punkte, s.u.), wenn ein Spieler der Mannschaft sicher die Zielmatte erreicht. Am Ende dienen die insg. erzielten Punkte der Ermittlung des Siegers.

Regeln

- Ein Spieler der Laufmannschaft wirft den Ball ins Innenfeld (Würfe außerhalb des Feldes sind verboten) und versucht, so viele Hindernisse und Matten (Bases) wie möglich zu überlaufen. Bleibt er auf einer Base stehen, so kann er bei den nächsten Würfeln seiner Mitspieler von dieser Base weiter in Richtung der Zielmatte laufen.
- Erreicht ein Spieler die Zielmatte, so erhält seine Mannschaft **einen Punkt**. Schafft es ein Spieler nach seinem eigenen Wurf, die Zielmatte zu erreichen, so erhält die Mannschaft **3 Punkte**.
- Die **gegnerische Mannschaft** kann dies verhindern, indem sie den Ball so schnell wie möglich in einen beim Startpunkt liegenden **kleinen Kasten** befördert.
- **Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden** und dieser darf nur von einem festgelegten Spieler der Feldmannschaft („**Brenner**“, ein Fuß immer im Kasten!) in den Kasten gelegt werden.
- Ein Spieler der Laufmannschaft, der zum Zeitpunkt des Einwurfes des Balls in den Kasten keine Matte berührt, gilt als „**verbrannt**“ und muss zum Ausgangspunkt zurück. Sich noch in der Luft befindende Spieler sind ebenfalls sicher.
- Auf einer Base dürfen sich **höchstens drei Spieler** befinden. Der Neuankömmling (4. Spieler) gilt dann als „verbrannt“.
- Wird das Hindernis nicht regelgerecht überwunden, ist der betreffende Spieler ebenfalls „verbrannt“.
- Die Feldmannschaft darf sich den Läufern nicht in den Weg stellen.
- **Nach 5 Minuten wechseln die Rollen** zwischen Feld- und Laufmannschaft.

Aufbauplan Brennball



Material:

- 1 Tennisball
- 6 Hütchen (2 Start/ 4 Slalom)
- 1 kleiner Kasten
- 3 Hürden
- 8 kleine Matten (5 Bases und Sicherung Kasten)
- 1 Bank
- 1 großer Kasten
- 1 Reuterbrett