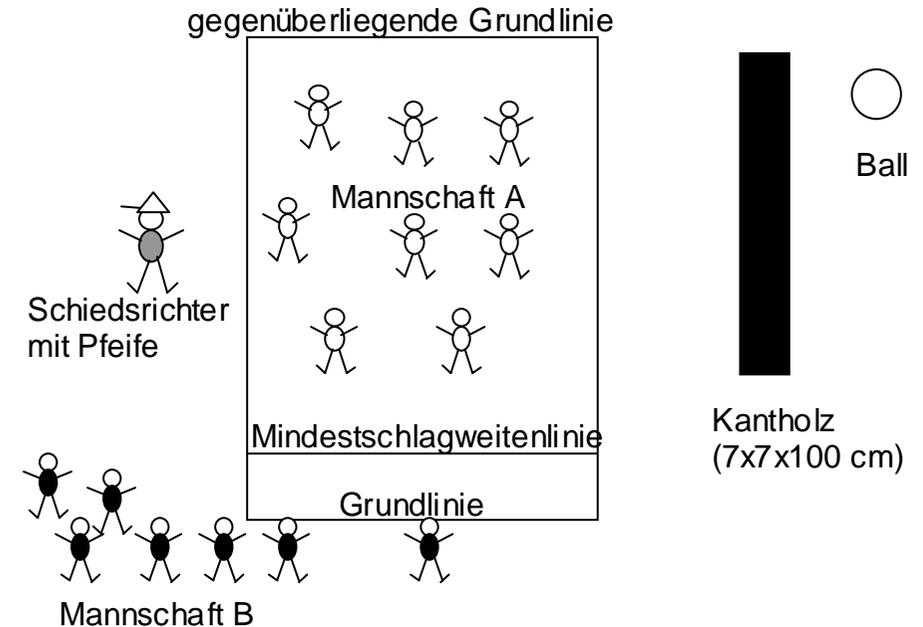


Ultimatives Regelwerk des SCHLAGBALL-Spiels

Der sichere Ratgeber für alle Situationen im Feld

Herausgeber: VKF-Regelkomitee im Sommer 2003,
Stierhöfstetten: R.Felkel, G. Schmidt

- 1) Gespielt wird in zwei Mannschaften. Jede Mannschaft hat etwa gleich viele Spieler.
- 2) Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, bevor dies der gegnerischen Mannschaft gelungen ist. Die Spielführer beider Mannschaft vereinbaren mit dem Schiedsrichter, bei welcher Punktezahl das Spiel zu Ende ist. Mindestabstand beträgt zwei Punkte.
Alternativ wird nach Zeit gespielt: Hierbei nimmt ein von beiden Mannschaften akzeptierter Zeitnehmer (wichtig: nicht der Schiedsrichter!) die Zeit.
- 3) Gespielt wird auf einem – vorzugsweise – Rasenplatz in den Maßen, die in etwa dem golden Schnitt entsprechen.
- 4) Jede Mannschaft besteht aus Schläger, Fänger, Läufer und Werfer, wobei jedes Mannschaftsmitglied abwechselnd die jeweilige Funktion übernimmt, je nach Spielablauf.



- 5) Ablauf des Spieles:
Mannschaft A verteilt sich im Spielfeld, welches durch die seitlichen Begrenzungslinien sowie eine von der Grundlinie 3 m entfernte Mindestschlagweitenlinie eingeschlossen ist. Hinter der Grundlinie (= Schlaglinie) stellt sich der erste Schläger der Mannschaft B auf. Dieser nimmt nun einen Tennisball sowie ein ca. 7x7cm breites Kantholz in die jeweils rechte bzw. linke Hand, wirft den Ball mindestens 45 cm hoch und versucht dann, mit dem Kantholz den Ball ins Feld zu schlagen. Dabei muss der Ball die Mindestschlagweite (=3 m) überwinden und darf beim ersten Bodenkontakt auch die seitlichen Begrenzungslinien nicht überschreiten. Gelingt diese nicht, hat der Schläger zwei weitere Versuche.

Sollte der Ball nach dem ersten Aufsetzen im Spielfeld dieses anschließend verlassen, geht das Spiel dennoch weiter. Dies gilt jedoch nicht, falls der Ball ins Gebüsch fällt, auch wenn er vorher im Spielfeld aufgekommen ist. In diesem Fall gibt es durch den Schiedsrichter (sofern er dieses bemerkt hat) SPIELSTOPP. Hat der Schläger den Ball jedoch direkt ins Aus geschlagen, wird der Schlag als ungültig gewertet. Nach erfolglosen drei Versuchen wechselt Mannschaft A mit Mannschaft B den Platz.

Nachdem der Ball erstmals erfolgreich ins Spielfeld geschlagen wurde, versucht Mannschaft A, den Ball im Fluge abzufangen. Gelingt dieses, so erhält Mannschaft A ein oder zwei Punkte, je nach Anzahl der beim Fangen beteiligten Hände (Fangen mit einer Hand gibt zwei Punkte, Fangen mit zwei Händen gibt einen Punkt, Fangen mit keiner Hand ergibt keinen Punkt). Berührt der Ball vor dem Fangen den Boden, erhält Mannschaft A keinen Punkt.

Sobald der Ball vom Schläger der Mannschaft B ins Feld geschlagen wurde, hat dieser Schläger die Möglichkeit, sofort und unverzüglich durch einen ultimativen Sprint – nachdem er das Schlagholz am Boden abgelegt hat - das Spielfeld zu durchqueren mit dem Ziel, die gegenüberliegende Grundlinie, siehe Zeichnung, zu erreichen. Situativ kann er auch an Ort und Stelle verbleiben und sein Schlagholz dem nächsten Schläger der Mannschaft B übergeben (wichtig: wegen Verletzungsgefahr nicht werfen!).

Sollte der Schläger der Mannschaft B sich entschlossen haben, das Feld zu überqueren, haben die Spieler der Mannschaft A (welche zeitgleich versuchen, den geschlagenen Ball möglichst mit einer Hand in der Luft zu fangen = zwei Punkte) die Möglichkeit, den soeben gestarteten Schläger, der jetzt Läufer ist, mit einem gezielten Wurf auf den Körper abzuwerfen und dadurch den Mannschaftswechsel einzuleiten. Hierbei wechselt Mannschaft A mit Mannschaft B, d.h. Mannschaft A, welche bisher im Feld war, stürmt so schnell wie möglich hinter die Grundlinie, auf welcher sich vorher der Schläger und die anderen Spieler der Mannschaft B befunden haben. Ebenso stürmt Mannschaft B ins Spielfeld.

In dieser Situation hat der abgeworfene (=getroffene) Läufer der Mannschaft B die Chance, den Ball aufzunehmen und selbst wiederum einen Spieler der Mannschaft A abzuwerfen, wodurch der Wechsel der beiden Mannschaften verhindert wird (alle laufen wieder auf ihren alten Platz zurück). Ein nochmaliges Abwerfen ist nicht erlaubt.

Um Verwirrung zu vermeiden, ist es günstig, beide Mannschaften farblich zu unterscheiden, z.B. durch farblich unterschiedliche Oberhemdchen, nackte/unnackte Oberkörper, Schärpen, mannschaftstypische Frisuren oder Geschlechter (z.B. Jungs gegen Mädchen) oder ähnliches.

Sollte es dem Läufer der Mannschaft B gelingen, ohne von Mannschaft A abgeworfen zu werden, die gegenüberliegende Grundlinie zu erreichen, hat er die Möglichkeit, entweder dort maximal zwei weitere Runden zu verbleiben oder sofort zurückzurrennen. In der Regel wird

er während eines erfolgreichen Abschlages des nächsten Schlägers der Mannschaft B den Rückweg antreten. Auch hier besteht für Mannschaft A die Möglichkeit, den Läufer der Mannschaft B abzuwerfen (bei Gelingen tauschen wiederum Mannschaft A die Plätze mit Mannschaft B). Für jeden erfolgreichen Lauf (d.h. der Läufer wurde von der gegnerischen Mannschaft nicht abgeworfen) zählt der Schiedsrichter einen Punkt. Hat der Läufer das Spielfeld hin und zurück in einem (!) Spielzug durchquert, erhält die Mannschaft B einen zusätzlichen Punkt, also insgesamt drei Punkte. Dies kann im Zweifelsfall durch den Schiedsrichter anders entschieden werden.

Sollte der Schläger, nachdem er den Ball erfolgreich ins Spielfeld geschlagen hat, trotzdem auf seiner Position verweilen, weil ihm die Aussichten auf einen erfolgreichen Lauf durch das gegnerische Feld ungünstig erscheinen, so kann er warten, bis der nachfolgende Schläger erfolgreich den Ball geschlagen hat. Dann muss er laufen. Hierdurch hat Mannschaft A die doppelte Abwurfchance, eventuell sogar noch eine höhere, wenn ein abwartender Läufer zusätzlich von der gegenüberliegenden Grundlinie zurückläuft. Für den Mannschaftswechsel genügt der Abwurf eines Läufers.

6) Um einen möglichst harmonischen, aber trotzdem spannenden und sportlich fairen Spielablauf zu gewährleisten, sollten die Mannschaften über folgende Qualitätsmerkmale verfügen (Schlagball-Performance):

- schnelle Auffassungsgabe:
Diese ist notwendig, um die Spielregeln und deren Anwendung in der jeweiligen Spielsituation zu verstehen
- rhetorisches Geschick:
Fähigkeit, sich selbstbewusst in Diskussionen mit dem Schiedsrichter, eventuellen Linienrichtern sowie Zuschauern zu artikulieren
- hohes Sprintvermögen:
plötzliche Mannschaftswechsel
- hervorragendes Ballgefühl in allen Spielsituationen:
Laufen, Werfen, Schlagen, Springen, Fangen
- Übersicht:
Erkennen der eigenen und gegnerischen Feldpositionen
- Hohe Toleranz und Leidensfähigkeit:
Entscheidungen des Schiedsrichters werden klaglos akzeptiert
- Motivation, Disziplin und Teamgeist:
wenn der Gegner selbst aus 1,5 m Entfernung nicht mit einem kleinen Ball getroffen wird

7) Zwischenrufe seitens des Publikums sowie unangemessene Einflussnahme auf die Entscheidungskompetenz des Schiedsrichter stören die teaminternen Abstimmungs- und Kommunikationsprozesse und sind daher zu unterlassen.

8) Bei Unstimmigkeiten bezüglich des aktuellen Punktestandes entscheidet der Schiedsrichter.

9) Etwaige erforderliche Interpretationen des vorstehendes Regelwerkes sowie Festlegung zu Varianten, und die allgemeine Richtlinienkompetenz liegen ausschließlich beim Schiedsrichter, der Kraft seines Amtes ohne Einspruchsmöglichkeit seitens der Spieler endgültig und ausschließlich entscheidet.

10) Sollte der geneigte Leser nach intensiver Lektüre diese Regelwerkes noch Unklarheiten besitzen, so empfiehlt sich eine Überprüfung der Kriterien gemäß Punkt 6 (Info kann unter www.thomasgemeinde-erlangen.de angefordert werden).

Anmerkung:

Diese Regelwerk wurde niedergeschrieben gemäß den mündlichen Überlieferungen und Erinnerungen der Spieler der letzten Jahre. Es soll nachfolgenden Generationen helfen, auch ohne erfahrenen Schiedsrichter die Freuden dieses naturverbunden Mannschaftsspieles erleben zu können.