

Schlagball-Regelwerk

Kurverwaltung Langeoog
- Strandsport -
Hauptstraße 28
26465 Langeoog
Schlagball-Regelwerk

Telefon (04972) 693-0
Fax (04972) 693-116
kurverwaltung@langeoog.de
www.langeoog.de

Am 13.05.1990 trafen sich mehrere Schlagballinteressierte in Delmenhorst und modifizierten die Schlagballregeln.

Als Lehrgangsteilnehmer waren anwesend:

Hermann Lohmann, Bremen
Michael Ortmeier, Enger
Günter Piefel, Hörnerkirchen

Diskussionsgrundlage waren die Schlagballspielregeln, erschienen in

Klein/Roth: Deutsches Sporthandbuch, Regelwerk des Deutschen Sports,
- Spielregeln -, Band II, Deutscher Fachschriften-Verlag, Wiesbaden, 1. Ergänzungslieferung

Die erarbeiteten Spielregeln gelten ab dem 16.06.1990, vorbehaltlich der Zustimmung der zustehenden Fachgremien in den Landesverbänden des Deutschen Turnerbundes.

Allen Schlagballbegeisterten wünschen die Initiatoren viel Freude an diesem Spiel.

gez. Michael Ortmeier

Enger, im Juni 1990

Beim Turnier in Kiel haben wir festgestellt, dass ein einfacheres Spielprotokoll wichtig ist, um nicht Gefahr zu laufen, Helfer zu verunsichern. Auch die Schlagliste kann einfacher erstellt werden.

Ist - wie am Strand üblich - nur ein Schiedsrichter vorhanden, so empfiehlt es sich, das Anschreiben selbst zu übernehmen. Dazu eignen sich die Schiedsrichterkarten aus dem Hallenhandball.

Ich hoffe, dass durch diese kleinen aber wichtigen Änderungen noch mehr Interessierte zum Schlagballspiel kommen!

gez. Michael Ortmeier

Enger, im Juni 1991

Schlagball

Inhalt

Einleitung		2
Spielgedanke		4
1	Spielfeld	4
2	Spielgerät	5
3	Mannschaft	5
4	Spielzeit	6
5	Schlag	7
6	Lauf	9
7	Treffer	11
8	Fang	13
9	Malwechsel	13
10	Abseits	14
11	Unterbrechung des Spiels	14
12	Wertung	15
13	Schiedsrichter	15

Anhang

	Spielprotokoll	
Anhang 1	Schlagliste und Mannschaftsaufstellung	
Anhang 2	Spielfeldplan	
Anhang 3		

Der Spielgedanke

Das Schlagballspiel ist ein Kampfspiel, bei dem sich zwei Parteien von je 12 Spielern gegenüberstehen. Gekämpft wird um das Schlagrecht. Die Schlagpartei hat es zu verteidigen, die Fangpartei versucht, es zu erringen.

Die Schlagpartei (Schläger) besetzt das Schlagmal und versucht durch Schläge ihre Läufe zum Laufmal hin- und zurückzubringen. Weitschläge und Läufe ergeben den Punktgewinn der Schlagpartei.

Die Fangpartei (Fänger) besetzt das Lauffeld und den Schrägraum in beliebiger Verteilung. Die Fänger versuchen, die geschlagenen Bälle zu fangen oder anzuhalten, durch Zuspiel die laufenden Schläger einzukreisen und abzuwerfen, über die Grenzen des Lauffeldes zu treiben oder den Ball ins Schlagmal zu werfen, um den Gegner auszuhungern. Die Fänge und die Abwürfe ergeben den Punktgewinn der Fangpartei. Die Summe der gewonnenen Punkte jeder Partei ist für den Sieg entscheidend.

1 Spielfeld

Zum Spielfeld gehören das Lauffeld mit den Laufmalen, das Schlagmal mit dem Sperraum und der Schrägraum.

1.1 Lauffeld

a) Größe und Grenzen

Das Lauffeld ist ein Rechteck. Die Breite beträgt 25 m. Die Länge beträgt für Männer und männliche Jugend 70 m, für Frauen, weibliche Jugend und Kinder bis 14 Jahren 50 m. Alle Grenzlinien gehören zum Spielfeld und sind am Boden deutlich sichtbar zu machen. Die Ecken des Lauffeldes und die Mitten der Längsseiten werden durch Grenzstangen bezeichnet, die mindestens 1,00 m hoch sein müssen.

b) Laufmal

Das Laufmal oder Tick wird 10 m von der Hintergrenze in der Mitte des Lauffeldes durch zwei starke fest eingerammte Kunststoffpfähle bezeichnet, die 4 m voneinander entfernt sind und 1,50 m über dem Boden hervorragen.

1.2 Schlagmal

Das Schlagmal liegt an der vorderen Breitseite außerhalb des Lauffeldes. Die Schlagmallinie gilt nach beiden Seiten als unbegrenzt verlängert. Es kann von jeder Stelle der gezogenen Schlagmallinie aus geschlagen werden.

Im Schlagmal wird 5 m von der Schlagmallinie entfernt mit ihr gleichlaufend eine Sperrgrenze gezogen. In dem zwischen Sperrgrenze und der Schlagmallinie liegenden Sperraum müssen sich die durch den Schlag das Laufrecht erworbenen Schläger aufhalten. Die übrigen Schläger müssen den Sperraum vor dem Schlag und nach beendetem Lauf meiden.

1.3 Schrägraum

Der Schrägraum wird gebildet, indem man die beiden gedachten Diagonalen über die Hinterfahnen hinaus bis 140 m verlängert.

1.4 Zuschauergrenze

Die Zuschauergrenze soll 10 m von der Schlagmallinie, 10 m von den Seitengrenzen und Schräglinien und 70 m von der Hintergrenze entfernt sein. Das Spielfeld muss also auf einer Länge von 160 m und einer Breite von 45 m von Zuschauern frei sein.

2 Spielgeräte

2.1 Der Schlagball

Das Gewicht des Balles soll vor dem Spiel mind. 70 g, höchstens 85 g betragen, der Umfang 19-21 cm. Das Leder darf wegen der Blendung im Sonnenschein nicht hell gefärbt sein. Der

Ball ist rot, nur bei Zustimmung beider Mannschaften darf ein andersfarbiger Ball benutzt werden.

2.2 Das Schlagholz

Das Schlagholz darf unbegrenzt lang sein: es muss aus einheitlichem Naturholz bestehen, kreisrund und darf am unteren Ende bis zu 3 cm dick sein. Das Griffende und der Schaft des Holzes können

dünn sein und mit Handschlinge oder Endknauf versehen werden.

Das Schlagende darf nicht künstlich beschwert werden. Umwickeln von Draht, Leder, Anbringen von Metallteilen o. ä. ist verboten.

Jeder Spieler darf sein eigenes Schlagholz benutzen, solange es den obigen Bestimmungen entspricht. Alle in das Spiel gebrachten Geräte sind Gemeingut.

3 Mannschaft

3.1 Zahl der Spieler

Eine vollständige Wettspielmannschaft besteht aus 12 Spielern und bis zu 5 Ersatzspielern. Bei weniger als 9 Spielern ist sie nicht wettspielfähig. Wenn sie nicht vollzählig antritt, so darf sie sich im Laufe des Spieles bis zur Halbzeit ergänzen. Die Gegner sind nicht verpflichtet, entsprechend viele Spieler auszuschneiden.

3.2 Spielerwechsel

- a) Ein Spielerwechsel ist bei jeder Spielzeitunterbrechung möglich.
- b) Die Wechselabsicht wird durch den Betreuer oder Spielführer dem Schiedsrichter angezeigt.
- c) Der eingewechselte Spieler tritt in der Schlagfolge an die Stelle des ausgewechselten Spielers.
- d) Er übernimmt die Spielposition und die Wertigkeit des ausgewechselten Spielers.
- e) Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden.

3.3 Die Spielkleidung

Jede Mannschaft muss einheitlich gekleidet und vom Gegner deutlich zu unterscheiden sein. Jeder Spieler muss eine deutlich sichtbare Nummer tragen.

Das Tragen von Nagelschuhen beim Spiel ist wegen der Verletzungsgefahr verboten.

4 Spielzeit

4.1 Losen

Der Schiedsrichter überzeugt sich vom vorschriftsmäßigen Zustand des Platzes, der Bälle und Schlaghölzer, von der richtigen Zahl und Zusammenfassung der Mannschaften. Dann lässt er die Spielführer um den Schlag losen.

Nach dem Losen besetzen die Schläger (Läufer) das Schlagmal, die Fänger das Spielfeld. Der Schiedsrichter überzeugt sich von der Spielbereitschaft der Mannschaften, stellt mit dem 1. Linienrichter bzw. dem 2. Schiedsrichter die genaue Zeit fest und eröffnet dann das Spiel durch einen dreifachen Pfiff.

4.2 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt in der Regel 60 min. Durch Unterbrechung verlorene Zeit muss nachgespielt werden. Anfang und Schluss geschehen genau nach Zeit auf An- und Abpfiff des Schiedsrichters.

4.3 Entscheidung

Soll nach unentschiedenem Spiel bis zur Entscheidung weitergespielt werden, so beginnt das Spiel nach einer Pause von 10 min. aufs Neue mit 20 min. Spielzeit. Es wird neu um das Schlagrecht gelost. Ist nach Ablauf dieser 20 min. keine Entscheidung gefallen, so wird das Spiel neu angesetzt. Bei Turnieren mit mehreren Spielen ist eine andere Regelung zulässig, die bereits in der Ausschreibung angekündigt wird.

5 Schlag

5.1 Schlagrecht

Das Schlagen geschieht in fest bestimmter Reihenfolge nach der Schlägerliste, die während des Spiels nicht geändert werden darf. Jeder Schläger hat bei einem Umzuge des Schlagens einen Schlag. Er darf den Schlag mit einer oder mit beiden Händen ausführen. Wer nicht im Schlagmal ist, wenn sein Vordermann geschlagen hat, wird übergangen und darf erst beim nächsten Umzuge schlagen, wenn er an der Reihe ist.

5.2 Schlagen nach Wiedergewinn des Schlagmales

Wenn eine Mannschaft den Schlag wiedergewinnt, so wird mit dem Schlagen in der Reihenfolge dort fortgeföhren, wo man vorher stehengeblieben war. Auch hierbei gilt R 5. Schlagberechtigt wird ein Schläger nach einem Schlag wieder: durch einen gültigen Lauf, nach einem Malwechsel, wenn die Mannschaft den Schlag wiedergewinnt.

5.3 Hindern des Schlägers

Wird ein Schläger durch einen Fänger am Schlagen gehindert und misslingt der Schlag aus diesem Grunde, so muss der Schiedsrichter dem Schläger eine Wiederholung des Schlages gestatten. Bei einer Hinderung durch einen Mitspieler der eigenen Mannschaft steht ihm kein zweiter Schlag zu.

5.4 Ball im Spiel

Der Ball ist im Spiel, sobald er vom Schlagholz gefangen wird. Dann gehört er den Fängern und darf von den Schlägern weder absichtlich noch versehentlich mit dem Körper oder Schlagholz berührt werden (R 8,9).

5.5 Gültiger Schlag

Ein Schlag ist gültig, wenn der Ball innerhalb des Lauffeldes oder des Schrägraumes zu Boden fällt oder von einem Fänger berührt wird, der mit beiden Füßen im Lauffeld oder Schrägraum steht. Jeder ge-schlagene Ball, der von den Fängern nicht berührt wird und ins Schlagmal zurückspringt oder rollt, ist gültig. Die Läufer unterliegen der Halteregel (R 6.7).

5.6 Weiter Schlag

Ein Schlag, bei dem der Ball die Hintergrenze des Spielfeldes überfliegt und im Schrägraum landet oder gefangen wird, zählt als weiter Schlag einen Punkt für den Schläger.

Beim Fangen eines Balles entscheidet der Standort des Fängers darüber, ob gültiger oder ungültiger Schlag.

Weitschlag oder schiefer Ball zu geben ist: beim freien Falle des Balles der Ort, wo der Ball zuerst landet; beim missglückten Fang der Ort, wo der Ball zuerst berührt wurde.

5.7 Ungültige Schläge

Ein Schlag wird ungültig, wenn:

- der Schläger im Augenblick des Schlagens nicht mit beiden Füßen im Schlagmal ist,
- ihm das Schlagholz aus der Hand fliegt oder es beim Schlagen zerbricht (beim

Zerbrechen des

Schlagholzes zählt ein Fang des Balles nicht, dem Schläger ist ein zweiter Schlag zu gestatten),

- der Ball nach dem Schlagen entweder im Schlagmal zu Boden fällt oder dort einen Spieler oder

Gegenstand beim Falle aus der Luft berührt. Fällt der Ball im Spielfeld zu Boden und springt oder rollt dann ins Schlagmal zurück, so unterliegt er der Halteregel,

- der Ball schief ist, d. h. wenn der aus dem Schlagmal hinausgeschlagene Ball entweder vor den

Mittelfahnen die Seitengrenzen überrollt, ohne einen Spieler berührt zu haben oder außerhalb der Seitengrenzen oder Schräglinien zu Boden fällt oder gefangen (zu fangen versucht) wird,

- der Schläger außerhalb der Reihe schlägt (R 5.2).

Auf ungültige Schläge darf nicht gelaufen werden. Wer doch schon gelaufen ist, bevor die Ungültigkeit erkannt wurde, muss bei Ungültigkeit durch Abpfiff wieder zum Ausgangspunkt zurück.

5.8 Verhalten bei ungültigen Schlägen

Die Ungültigkeit eines Schlages wird vom Schieds- oder Linienrichter durch einen langgezogenen Pfiff festgestellt.

Bei einem ungültigen Schlage gehört der Ball allein den Fängern bis zum vollendeten Fang oder bis er den Boden berührt und dann tot ist (R 6). Er muss nach dem Ende der Fangmöglichkeit schnellstens ins Schlagmal geschafft oder den Schlägern überlassen werden.

5.9 Ball außer Spiel

Der Ball wird vom Schiedsrichter durch einen einfachen Pfiff außer Spiel (tot) erklärt:

- a) nach einem ungültigen Schlag
- b) nach einem gültigen Schlag, wenn:
 - er von einem Fänger absichtlich oder versehentlich ins Schlagmal zurückgeschafft worden ist,
 - ein Schläger, der mit beiden Füßen im Schlagmal steht, den offensichtlich von den Fängern ins Mal geworfenen Ball vor der Schlagmallinie fängt oder berührt, wenn kein anderer Fänger den Ball fangen will
- c) nach einem Treffer, wobei der Ball ins Mal flog, nur dann, wenn er von einem Fänger zu Boden geworfen wird
- d) durch einfachen Pfiff und Ruf "der Ball ist tot", wenn er bei einem kurzen Schlag dicht vor dem Schlagmal oder nach einem Treffer oder Hochwurf im Schlagmal liegen bleibt und wenn dann kein Läufer zu laufen anfängt und kein Fänger den Ball spielen will
- e) bei wiederholtem oder absichtlichem Laufen mit dem Ball (R 7)
- f) bei Spielverschleppung (R 11)

Der tote Ball gehört den Schlägern und soll von den Fängern schnellstens ins Schlagmal geschafft werden, sobald er im Felde ist oder den Schlägern überlassen werden. Die Schläger dürfen den toten Ball berühren.

6 Lauf

Das Laufen

Jeder Spieler muss sich das Recht zu einem neuen Schlag durch einen Lauf vom Schlag- zum Laufmal und zurück erwerben. Er muss dabei einen Pfosten des Laufmales mit der Hand berührt haben.

6.1 Gültiger Lauf

Ein gültiger Lauf wird erzielt, wenn:

- ein Läufer die volle Strecke zum Laufmal hin und zurück mit Berühren eines Laufpfostens mit der Hand entweder auf einmal oder mit Unterbrechungen zurückgelegt hat,
- nach einem Läufer ohne Erfolg geworfen wird. Er darf dann sofort ins Schlagmal zurückkehren, ohne das Laufmal berührt zu haben, bleibt aber der Gefahr des Abwerfens ausgesetzt, solange er nicht im Schlagmal ist und ist der Halteregel unterworfen,
- der Läufer von einem Gegner absichtlich im Laufen gehindert wird. Dann kehrt er abwurf frei ins Schlagmal zurück, unterliegt aber auch hier der Halteregel.

Kein Läufer kann gültig abgeworfen werden, wenn seine beiden Füße im Schlagmal sind, selbst wenn der übrige Körper nach einem Sturz des Läufers im Spielfeld liegt.

Liegen die Füße im Spielfeld, so kann der Läufer gültig abgeworfen werden, selbst wenn der übrige Körper im Schlagmal liegt.

Der Ball kann nur die im Spielfeld liegenden Körperteile gültig treffen.

Wenn auf einen der Läufer, der soeben seinen Lauf begonnen hat, in der Nähe des Schlagmales geworfen wird und dieser versucht, sich durch Zurückspringen zu retten, so sind vier Fälle möglich:

- a) Der Ball trifft ihn, bevor er mit beiden Füßen die Schlagballlinie überquert hat: gültiger Treffer.
- b) Der Ball trifft ihn erst im Schlagmal: ungültiger Treffer, kein Lauf.
- c) Der Ball verfehlt ihn, während der Läufer noch im Feld ist: gültiger Lauf, wenn der Läufer beim nächsten gültigen Schlag ins Schlagmal kommt.
- d) Der Ball verfehlt ihn im Schlagmal: kein Lauf.

Die Entscheidung, ob ein gezielter Wurf ausgeführt und nach welchem Spieler geworfen wurde, fällt allein der Schiedsrichter. Auch der Schläger eines ungültigen Balles kann einen gültigen Lauf durchführen, nur nicht auf seinen eigenen ungültigen Schlag. Er muss sich das Recht zu einem neuen Schlage durch einen Lauf erwerben.

6.2 Beginn des Laufes

Der Lauf darf erst dann beginnen oder fortgesetzt werden, wenn der Ball im Spiel ist (R 5) und zwar nur nach gültigen Schlägen (R 5).

6.3 Unterbrechung des Laufes

Ein angefangener Lauf braucht nicht zu Ende geführt werden. Der Lauf muss unterbrochen werden:

- a) sobald der Ball tot ist,
- b) wenn das Spiel unterbrochen ist.

Läufer, die trotz des Pfiffes weiterlaufen oder springen, müssen zu der Stelle zurückkehren, wo sie sich nach Ansicht des Schieds- bzw. Linienrichters bei "Halt" befanden.

Laufen Spieler einer Mannschaft trotz Ermahnung des Schiedsrichters zu früh los, so sind folgende progressive Strafen vorgesehen:

- a) Der Schiedsrichter macht den Schlag ungültig und verwarnet die Spieler (Fangmöglichkeit bleibt bestehen).
- b) Der Schiedsrichter erklärt die Läufe der Spieler, die zu früh gelaufen sind, für ungültig (die Läufe müssen trotzdem durchgeführt werden, um das Schlagrecht neu zu erlangen).
- c) Der Schiedsrichter ordnet einen abwurffreien Strafwechsel (toter Wechsel) an. Der Lauf kann wiederholt versucht werden: jeder Läufer kann sowohl vom Schlagmal als auch vom Laufmal beliebig oft umkehren. Ein unterbrochener Lauf kann bei einer Spielunterbrechung erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt werden, sonst, sobald der Ball im Spiel ist. Solche Unterbrechungen machen den Lauf nie ungültig.

6.4 Ende des Laufes

Ein gültiger Lauf kann nur in einem Spielgange, d. h. in einer nicht durch einen malwechsel unterbrochenen Spielzeit erzielt werden. Er zählt erst nach vollendeter Rückkehr ins Schlagmal. Ein Schläger ist im Schlagmal, sobald er mit den Füßen in der Luft oder am Boden hinter der Schlagmallinie ist, einerlei, wo der übrige Körper ist. Der Lauf kann nur bei gültigen Schlägen ausgeführt oder fortgesetzt werden. Eine bestimmte Laufbahn innerhalb des Spielfeldes ist nicht vorgeschrieben.

6.5 Grenzüberschreitung

a) Überschreiten der Grenze

Überschreitet ein Läufer auf dem Hin- oder Rücklauf die Hinter- oder Seitengrenze, so ist seine Mannschaft beim Pfiff des Schieds- oder Linienrichters ab. Der Schlag kann durch Abwerfen wiedergewonnen werden.

Der Läufer hat eine Grenze überschritten, sobald er mit einem Fuße aus dem Spielfeld heraustritt.

Der Schieds- oder Linienrichter stellt das Überschreiten der Grenze durch einen Doppelpfiff und den Ruf "Grenze" fest. Hat in diesem Augenblick einer der bisherigen Fänger, jetzigen Schläger, den Ball in der Hand oder wird er ihm zugespielt, so wirft er ihn senkrecht hoch oder lässt ihn zu Boden fallen; im anderen Falle lässt er ihn am Boden liegen.

Ein Treffer nach dem Grenzüberschreiten ist ungültig.

b) Ballhochwurf nach Grenzüberschreitung

Fliegt der Ball nach dem Hochwurf in das Schlagmal, so ist er nicht außer Spiel.

Der Ball soll senkrecht in die Höhe geworfen werden. Wird er nach Ansicht des Schieds- oder Linienrichters absichtlich schief hochgeworfen, dann pfeift dieser erneut durch Doppelpfiff und Ruf "Schiefer Hochwurf" ab. Die bisherigen Schläger behalten den Schlag, aber die unvollendeten Läufe zählen nicht. Alle bisherigen Schläger haben erneut Schlagrecht, soweit sie im Schlagmal sind oder sobald sie hineingelangen; der über die Grenze getretene Schläger ist abseits (R 10).

6.6 Mitnehmen des Schlagholzes

Nimmt ein Läufer beim Verlassen des Schlagmales sein Holz mit, so ist sein Schlag ungültig, die Fangmöglichkeit ist aber gegeben.

6.7 Halteregel

Bei einem gültigen Schlag darf der Läufer bis zum Pfiff des Schiedsrichters laufen. Er muss dort stehen bleiben, wo er sich zum Zeitpunkt des Schiedsrichterpfiffes befand.

7 Treffer

Das Abwerfen

Die Läufer können im Spielfeld von den Fängern abgeworfen werden, solange sie nicht mit der Hand das Laufmal berühren oder nicht mit beiden Füßen im Schlagmal sind.

7.1 Abwerfen im Spielfeld

Durch einen gültigen Treffer gewinnen die Fänger das Mal und werden Schläger. Der gültige Treffer wird vom Schieds- oder Linienrichter durch einen Doppelpfiff und über dem Kopf gekreuzten Armen angezeigt. Der gültige Treffer zählt für die Fänger 1 Punkt.

7.2 Gültiger Treffer

Jeder Treffer ist gültig, bei dem der Ball unmittelbar von der Hand eines Fängers auf den Läufer trifft, ohne dass dabei gegen die Regel verstoßen wird.

Danach gelten also außer absichtlichen Treffern:

- a) Zufallstreffer, bei denen z. B. der Läufer gegen den fliegenden Ball anläuft, den ein Fänger einem anderen zuspelen wollte,
- b) Tipp- oder Tupftreffer, bei denen der Fänger den Läufer mit dem Balle in der Hand berührt und danach sofort fallen lässt,
- c) Schlagtreffer, bei denen ein Fänger den fliegenden Ball durch einen Schlag mit der Hand auf den Läufer lenkt.

7.3 Ungültige Treffer

Ungültig ist ein Treffer, wenn:

- der Ball vom Boden, von einem Gegenstand, vom Körper eines Fängers (ausgenommen die Hände beim absichtlichen Ablenken) abspringt, bevor er trifft;
- der Werfende mit dem Ball in der Hand gelaufen ist;
- der Ball bei Grenzüberschreitung außerhalb des Spielfeldes im Schlagmal oder nach Anfassen des Laufmals trifft;
- der vom Schlagholz aus dem Male herausgeschlagene Ball einen Läufer trifft;

- der Ball nach einem Treffer von einem Spieler derselben Mannschaft nochmals angefasst und zum Abwerfen benutzt wird;
- er mit einem toten Ball gemacht worden ist (nach einem schiefen Schlag oder einem im Mal zu Boden gegangenen Steilschlag).

7.4 Laufen mit dem Ball

- a) Wenn ein Fänger versehentlich mit dem Ball weitergelaufen ist, so darf er einem anderen Fänger den Ball zuspielen, aber nicht selbst damit abwerfen, ehe ihm der Ball wieder zugespielt worden ist.
- b) Laufen die Fänger wiederholt mit dem Ball, so kann der Schiedsrichter anordnen, dass der Ball ins Mal geworfen wird.
- c) Bei absichtlichem Laufen mit dem Ball pfeift der Schiedsrichter "Halt" und lässt den Ball ins Mal werfen.
- d) Der Schiedsrichter darf nicht die Bewegung als Laufen auffassen, die man macht, um in eine wurfgerechte Stellung zu kommen: er lasse also Vor-, Rück-, Seitstellen eines Beines, Ausfall-, Nachstellschritt oder Hüpfen am Ort zu, ohne den Treffer ungültig zu machen; er fasse nur eine wirkliche deutliche Ortsveränderung mit beiden Beinen von der Stelle weg als Laufen auf.
- e) Wenn der Fänger beim Abwerfen ins Laufen gerät und trifft, so gilt der Treffer nicht; die Läufe gelten als nicht unterbrochen und bleiben gültig.

7.5 Treffball nicht außer Spiel

Der Ball ist durch einen Treffer nicht tot, ebensowenig wie nach einem Hochwurf; auch nicht, wenn er unmittelbar vom Getroffenen ins Schlagmal fliegt oder rollt, da er nicht von den neuen Fängern ins Mal geschafft worden ist. Er darf also nur von den neuen Fängern weitergespielt werden, während die neuen Schläger solange ins Schlagmal laufen, bis der Ball außer Spiel gesetzt wird.

Folgende Fälle sind dabei zu berücksichtigen:

- a) Die neuen Fänger ergreifen den Ball, einerlei wo er liegt, und versuchen, einen der neuen Schläger wieder abzuwerfen;
- b) ein neuer Fänger ergreift den ins Schlagmal gerollten Ball und wirft ihn dort zu Boden, dann ist der Ball tot. Hat dann keiner der neuen Schläger das Schlagmal erreicht, so sind sie wieder vom Schlag, das sie ausgehungert sind (R 9.2);

- c) macht keiner der neuen Fänger Anstalten, den nach einem Treffer ins Mal gerollten Ball aufzuheben und läuft kein Schläger mehr, so erklärt der Schiedsrichter den Ball für tot, damit das Spiel nicht verschleppt wird (R 5);
- d) springt der Ball beim Hinausspielen von einem Fänger ab und kommt dadurch ins Schlagmal zurück, so ist er tot.

7.6 Unberechtigtes Weiterspielen nach einem Treffer

Ergreift ein bisheriger Fänger nach einem Treffer absichtlich den Ball und wirft den Gegner nochmals ab, dann ist seine Mannschaft wieder vom Schlag ab und es tritt ein Strafwechsel ein, d. h. die Mannschaft, die durch den Abwurf das Mal gewonnen hatte, bleibt am Fang, die andere kann abwurffrei wieder ins Mal gehen; ihre unterbrochenen Läufe zählen natürlich nicht mehr.

Ergreift ein bisheriger Fänger unabsichtlich nach einem Treffer den Ball, so haben die Schläger den Schlag verloren, können ihn aber durch Abwerfen wiedergewinnen.

Rollt der Ball nach einem Treffer ins Mal und wird dort von einem neuen Schläger irrtümlich angefasst, so haben die Schläger den Schlag wieder verloren, können ihn aber durch Abwerfen wieder gewinnen.

Nimmt der Schiedsrichter in diesem Fall Absicht an, den Gegner am Ergreifen des Balles zu hindern, so tritt gleichfalls ein Strafwechsel ein.

8 Fang

Das Fangen

Jeder vom Schlagholz durch die Luft getriebene Ball kann sowohl bei gültigem wie bei ungültigem Schlag innerhalb und außerhalb des Spielfeldes und im Schlagmal von den Fängern gültig gefangen werden. Der gültige Fang zählt für die Fänger einen Punkt.

8.1 Gültiger Fang

Gültig ist nur der freie Fang mit einer Hand und nur, wenn er vor dem Fang weder mit dem Erdboden noch mit einem anderen Körperteil oder Gegenstand in Berührung kam.

Nachfangen ist verboten.

8.2 Behinderung eines Fängers

Wenn ein Läufer oder Schläger einen Fänger versehentlich am Fangen des Balles hindert, so gilt der Ball als gefangen.

9 Malwechsel

9.1 Gewinn des Males

Auf folgende Weise können die Fänger den Schlag gewinnen:

- a) wenn sie einen Läufer abwerfen (R 7),
- b) wenn ein Läufer die Grenze überschreitet (R 6),
- c) wenn ein Schläger den im Spiel befindlichen Ball anfasst oder mit einem

Körperteil oder

dem Schlagholz berührt (R 7f),

- d) wenn eine Schlagpartei ausgehundert wird (R 9),

- e) wenn ein Strafwechsel eintritt (R 9).

Geschieht ein Wechsel nach a)-c), so können die bisherigen Schläger durch einen erneuten Abwurf das Schlagrecht wiedergewinnen. Bei d) und e) wird ein abwurffreier Wechsel vorgenommen.

9.2 Aushungern

Schaffen die Fänger den Ball ins Mal, wenn sich dort kein schlagberechtigter Gegner befindet, so sind die Schläger ausgehungert. Es tritt ein abwurffreier Wechsel ein. Das Hineinschaffen kann auf jede Weise durch Werfen wie durch Tragen geschehen.

9.3 Strafwechsel

Wird ein Fänger durch einen Schläger absichtlich an der Benutzung des im Spiel befindlichen Balles gehindert, so tritt ein Strafwechsel ein.

Bei einem Strafwechsel gehen die bisherigen Fänger abwurffrei ins Mal und werden Schläger. Folgende Fälle zählen zum absichtlichen Hindern:

- a) wenn ein Läufer einen Fänger absichtlich durch Stoßen oder Anrennen am Ballfangen, Einkreisen oder Abwerfen hindert,
- b) wenn ein Schläger absichtlich den im Spiel befindlichen Ball mit irgendeinem Körperteil oder Schlagholz wegstößt,
- c) wenn eine Mannschaft, die gerade einen Treffer erzielt hat, den Ball absichtlich ergreift, um einen weiteren Treffer zu erzielen,
- d) wenn ein Läufer in dem Moment, wo er abgeworfen werden soll, den Ball absichtlich abfängt (der Treffer zählt trotz des Abfangens als Punkt),
- e) wenn ein Schläger, um seinen Mannschaft vor dem Aushungern zu retten, den geschlagenen Ball fängt oder aufhält, um einen Abwurf durchzuführen,
- f) wenn die Läufer durch Bewegungen die Fänger absichtlich am Zuspielen hindern, z. B. absichtlich den Ball mit den Füßen oder dem Schlagholz wegstoßen oder am Laufmal stehend beim Zuspiel absichtlich dazwischen springen und den Ball zu Fall bringen,
- g) beim Zutreffen von R 7 mit letztem Absatz.

10 Abseits

Steht beim Malwechsel ein bisheriger Fänger, jetziger Schläger, außerhalb der eigentlichen Spielfeld-grenzen, so ist er abseits. Ein abseits stehender Spieler kann nicht abgeworfen werden, solange er außerhalb der Spielgrenzen bleibt. Er darf aber auch in keiner Weise ins Spiel eingreifen.

Er muss ohne Rücksicht auf die Halteregel auf dem kürzesten Wege bis zur Lauffeldgrenze vorgehen und das Lauffeld beim nächsten gültigen Schlag betreten. Geschieht das nicht, so tritt wegen Grenz-überschreitung Malwechsel ein. Sobald ein abseits stehender Spieler das Lauffeld betritt, unterliegt er allen Spielregeln.

11 Unterbrechung des Spiels

Ein Spiel kann vom Schiedsrichter in folgenden Fällen unterbrochen werden:

- a) bei Verlust des Balles
- b) bei einem Zweifel an der Richtigkeit einer Entscheidung
- c) bei einem Zweifel an der Richtigkeit in der Reihenfolge des Schlagens oder Laufens
- d) beim Zerschlagen des Laufmales
- e) bei Störung durch Zuschauer
- f) bei Störung durch Wetter oder Boden
- g) bei eintretenden Unfällen

Die auf diese Weise unterbrochenen Läufe werden dadurch nicht entwertet.

11.1 Verhalten des Schiedsrichters bei Unterbrechungen

Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel durch Pfiff oder Zuruf; nach Beseitigung der Störung ist das Spiel durch Zuruf oder Pfiff wieder zu eröffnen. Vorher ist der alte Stand des Spieles wiederherzustellen. Ist eine einwandfreie Wiederherstellung nicht möglich, so soll der Schiedsrichter den Stand vor dem letzten Schlag wiederherstellen und den Schlag noch einmal ausführen lassen.

11.2 Verlust des Balles

Der Ball gilt nur dann als verloren, wenn es nicht möglich ist, ihn ohne weiteres Laufen zu erreichen,
z. B. wenn er hinter einen Zaun, in ein dichtes Grasfeld oder in einen Graben oder zwischen die Zu-schauer fiel.

11.3 Verschleppen des Spiels

Wenn die Fänger nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich durch zweckloses Hin- und Herwerfen des Balles das Spiel verschleppen, besonders kurz vor Schluss, um den Sieg zu sichern, kann der Schiedsrichter abpfeifen und anordnen, dass der Ball ins Mal geworfen wird (R 5 und 7).

11.4 Abbruch des Spiels

Der Schiedsrichter kann ein Spiel vorzeitig abbrechen:

- a) bei andauernder Störung durch Zuschauer,
- b) bei Widersetzlichkeit der Spieler,
- c) wenn Wetter oder Boden nicht gestatten, das Spiel zu Ende zu führen,
- d) bei eintretender Dunkelheit,
- e) wenn eine Mannschaft nicht mehr neun Spieler hat (muss der Schiedsrichter abbrechen).

Bei einem abgebrochenen Spiel bestimmt der Spielausschuss über die Wertung des Spiels.

11.5 Störung durch Zuschauer

Bei Behinderung des Ballfindens durch Zuschauer gibt der Schiedsrichter den Ball verloren. Wirft oder stößt ein Zuschauer den Ball selbst ins Spiel, so erklärt der Schiedsrichter den Ball für tot.

12 Wertung

Lauf, Fang, Treffer und Weitschlag werden mit je einem Punkt gewertet. Bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden. Das gewonnene Spiel wird mit 2 Punkten, das unentschiedene mit 1 Punkt, das verlorene mit 0 Punkten gewertet.

Gültiger Lauf	I
Gültiger Weitschlag	A
Gültiger Treffer	X
Gültiger Fang	O

13 Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter und drei Linienrichtern oder einem zweiten Schiedsrichter geleitet. Alle müssen unparteiisch sein.

Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, des Laufmales, der Grenzfahnen, der Schlaghölzer und Schlagbälle. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Er wacht über die richtige Anzahl und Kleidung der Spieler, rügt ungehöriges Verhalten der Spieler zuerst durch Verwarnung, dann durch Ausschluss vom Spiel. Bei erwiesener Unehrllichkeit tritt die Verweisung vom Spielfeld ohne Verwarnung ein.

Der Schiedsrichter hat seinen Stand an der einen Ecke des Schlagmales; er ruft die gewonnenen Punkte den Anschreibern zu und überwacht das Aufschreiben. Bei einem Zweifel der Anschreiber trifft er die Entscheidung; ebenso wenn ein Linienrichter falsch oder unsicher entscheidet. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

13.1 Linienrichter

Der erste Linienrichter steht dem Schiedsrichter gegenüber am Schlagmal, die beiden anderen bewegen sich an der Spielfeldgrenze zwischen der Höhe des Laufmals und der Hintergrenze. Bei jedem Schlag stehen sie an den letzten Eckfahnen.

Die Linienrichter haben sich den Anweisungen und Entscheidungen des Schiedsrichters zu fügen. Sie beurteilen Überschreiten der Grenzen, Gültigkeit der Schläge, Treffer, Standort der Läufer beim Halt und abseitsstehende Spieler. Der erste Linienrichter führt die Schlägerliste und überwacht die richtige Reihenfolge der Schläge und die Gültigkeit der Läufe.

13.2 Zweiter Schiedsrichter

Sind nicht ausreichend Linienrichter vorhanden, so kann auch mit nur zwei Schiedsrichtern ein Spiel durchgeführt werden. Der zweite Schiedsrichter steht dann diagonal zum ersten Schiedsrichter am Laufmal.

13.3 Anschreiber

Zum Anschreiben stellt jede Mannschaft einen Schreiber, die in der Nähe des Schiedsrichters am Schlagmal stehen. Einer der beiden schreibt die vom Schiedsrichter zugerufenen Punkte auf, der andere überwacht die Richtigkeit des Aufschreibens.

13.4 Linienrichter am Schlagmal

Er achte auf folgendes:

- a) dass der richtige Schläger gemäß der Schlagliste schlägt,
- b) auf schiefe Bälle, soweit es sein Stand zulässt,
- c) auf die Fänge, Treffer, Abseitsspieler, über die Grenze getriebene Spieler, soweit seine Spielseite und -hälfte in Betracht kommen,
- d) auf die richtige Zahl der gemeldeten Läufe.

13.5 Linienrichter am Laufmal

Die Linienrichter am Laufmal achten besonders auf die schiefen und weiten Bälle, die Fänge, Treffer, Abseitsspieler, über die Grenze getriebene Spieler, die verlorengegangenen Bälle nach Maßgabe ihrer Feldseite und -hälfte und den Platz der Läufer bei "Halt".

13.6 Zweiter Schiedsrichter

Der zweite Schiedsrichter übernimmt die Aufgaben der Linienrichter am Laufmal.

13.7 Anzeigen

Es sind anzuzeigen:

- a) durch Erheben einer Fahne: weiter Schlag,

- b) durch Ruf "Fang": gültiger Fang,
- c) durch Winken mit einer Fahne und Ruf: Grenze,
- d) durch waagerechte Fahne und Ruf: schiefer Schlag,
- e) durch Erheben eines Armes und Ruf "Lauf" zeigen die Läufer einen vollendeten Lauf an,
- f) durch Ruf: Vorletzter Schläger durch den Schiedsrichter,
- g) durch einfachen Pfiff: Ball tot, Unterbrechung, Wiederanfang, ungültige Schläge (Ruf: "Schiefer Schlag"), Halt bei fortgesetztem Laufen und bei Spielverzögerung,
- h) durch Doppelpfiff: jeder Treffer (zusätzlich über dem Kopf gekreuzte Arme), jede Grenzüberschreitung (Ruf: "Grenze"), jeder Strafwechsel (Ruf: "Strafwechsel"), jedes Aushungern (Ruf: "Ausgehungert"), jeder Malwechsel nach irrtümlichen Anfassen des Balles (Ruf: "Ball angefasst"),
- i) durch dreifachen Pfiff: Spielanfang, Schluss und Abbruch.