

# Spielregeln Schlagball 2019

<b>Teams</b>	Aus einer U1-Schulklasse werden zwei Teams gebildet. Für jedes Spiel wählt das Team 10 SchülerInnen aus (max. 5 Knaben). Während des Spiels sind keine Auswechslungen möglich.
<b>Spielgedanke</b>	Die Schlagpartei versucht, durch Schlagen des Balls und schnelles Laufen, zu möglichst vielen Läufen zu kommen. Während eines ganzen Spiels ist dieselbe Reihenfolge beim Schlagen einzuhalten (Startnummern). Die Feldpartei versucht, mit Fangen der Bälle Punkte zu erzielen und den Ball so schnell wie möglich ins Brennmal zu legen, um Punktgewinne der Schlagpartei zu verhindern und sie damit «auszuhungern» oder durch einen Treffer einen Wechsel zu erzwingen.
<b>Spieldauer</b>	Die Spiele dauern 12 min. Nach der Spielhälfte wird gewechselt. Falls das zweitgenannte Team bereits Schlagpartei ist, bleibt dieses Team Schlagpartei und alle Ausgeschiedenen dürfen wieder mitspielen (Startaufstellung).
<b>Spielleitung</b>	Das Spiel wird von einem Schiedsrichter und einem Assistenten geleitet, wobei der SR auf Höhe der Startlinie (a), der Assistent auf Höhe der hinteren Laufmale (B, C) postiert ist. Jeder Spielzug muss vom Schiedsrichter an- und abgepfiffen werden.
<b>Schlagen</b>	<p>Der Ball wird mit dem Schlagholz ins Spiel gebracht. Ein Schlag ist nur dann gültig, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ihn der Schiedsrichter angepfiffen hat.</li><li>• der Schlag aus der Schlagbox erfolgt ist (Achtung Linie ist Übertritt!).</li><li>• der Ball mit dem Schläger getroffen wird, direkt im gezeichneten Feld landet (hinter/auf Linie a) und innerhalb der beiden Schnittpunkte der Linien c und e durchfliegt. Landet der Ball hinter der Linie d, gilt er als Weitschlag.</li><li>• das Schlagholz niedergelegt wird</li></ul> <p>Ungültiger Schlag:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Der Ball wird nicht getroffen oder landet nicht im Feld.</li><li>• Schlag ohne Anpfiff</li><li>• Schlag mit Übertritt (Kontakt mit Linie a oder Feld betreten)</li><li>• Schlag mit zu viel Anlauf (von hinter der Schlagbox aus)</li><li>• Ein aufgeworfener Ball gilt als Schlagversuch.</li></ul> <p>→ vorrücken zum Startmal A</p>
<b>Laufen</b>	Jeder Lauf kann nur nach einem gültigen Schlag erfolgen. Der Laufweg ist vorgeschrieben: Startmal A - Laufmal B - Laufmal C - Zielmal D. Es muss aussen am Mal vorbeigerannt werden, sonst muss man das Feld verlassen und sich wieder hintenanstellen. Ausnahme: Beim eigenen Schlag darf der Läufer direkt von der Schlagbox zu Mal B laufen. Zurücklaufen zum letzten Mal ist gestattet. Bei vorzeitigem Verlassen des Mals muss der Läufer am Ende des Spielzuges zurück zum Ausgangsmal. Zielmal D ist dann erreicht, wenn der ganze Körper hinter der Linie a ist, bevor der Ball «tot» ist.
<b>«Toter» Ball</b>	Der Ball ist «tot», wenn ein Feldspieler den Ball auf das Brennmal E legt und der Schiedsrichter dies mit einem Pfiff bestätigt. Sonst ist Weiterlaufen gestattet.
<b>Spielverzögerung</b>	Wenn ein Läufer stehen bleibt und die Feldmannschaft nicht zu werfen wagt, müssen die Feldspieler innerhalb von 5s einen Wurfversuch unternehmen entweder auf den Läufer oder zum Brennmal, sonst pfeift der Schiedsrichter. Der Ball wird für «tot» erklärt und alle Läufer, die sich zwischen zwei Laufmalen befinden, dürfen sich zum nächsten Mal begeben, so dass an keinem Mal eine Überzahl entsteht. Muss dadurch ein Läufer ins Ziel laufen, zählt der Lauf. Die Feldmannschaft darf mit dem Ball in der Hand nicht laufen. Ausnahme: Zum Brennmal laufen ist erlaubt.

