



Kreisjugendfeuerwehr Landkreis Rostock | Am Weidenbruch 10 | 18196 Beselin

An alle Jugendabteilungen der
Jugendfeuerwehren des
Landkreises Rostock

**Kreisjugendfeuerwehr
Landkreis Rostock**

Sebastian Eschment
Telefon 038208/82012-0
Fax 038208/82012-3

eschment@kfv-rostock.de
www.kfv-rostock.de

8. Januar 2025

Brennballturnier der Jugendfeuerwehren des Kreisfeuerwehrverbandes Landkreis Rostock

Datum: 01. März 2025
Ort: Sport und Kongresshalle Güstrow
Speicherstraße 8, 18273 Güstrow

Beginn des Turniers: 09:00 Uhr

Anmeldung: bis 08:30 Uhr

Für die Anmeldung ist ausschließlich das beiliegende Formular zu verwenden!

Meldungen bitte schriftlich bis Freitag, den 16. Februar 2024 unter Angabe der Personenzahl (Jugendliche + Betreuer*innen) an den:

Kreisfeuerwehrverband Landkreis Rostock
Am Weidenbruch 10
18196 Beselin
Telefon: 038208/82012-0
Fax: 038208/82012-3
E-Mail: veranstaltung@kfv-rostock.de

Eine Mannschaft besteht aus 6 Spieler und 2 Reservespielern. Diese Spieler bestreiten das Turnier und dürfen nicht durch andere Jugendliche ausgetauscht werden!

Jede Jugendfeuerwehr darf mit maximal einer Mannschaft teilnehmen. Maximale Anzahl Mannschaften ist 28, hierbei entscheidet der Eingang der Anmeldung in der Geschäftsstelle.



Mehrfachmeldungen können nur bei einer Gesamtzahl von weniger als 28 Mannschaften berücksichtigt werden.

Das Starten von Teilnehmern bei mehreren Mannschaften ist verboten!

Je Person (Jugendliche, Bewerter und Betreuer*innen) wird eine Startgebühr in Höhe von 2,50 € erhoben, diese wird den Feuerwehren nachträglich in Rechnung gestellt.

Für das Mittagessen sorgt der Veranstalter. Getränke sind mitzubringen.

Nimmt eine Mannschaft unentschuldigt am Turnier nicht teil, erfolgt eine Rechnungslegung der Verpflegungskosten in voller Höhe!

Die ersten drei Plätze werden prämiert.

Als Anlage findet ihr die Spielregeln für das Brennballturnier.

Mit freundlichen Grüßen
gez.

Karsten Franck
Kreisjugendfeuerwehrwart

Regeln für das Brennballturnier

Spielfeld

Es sollte ca. 20m x 30m betragen in der Halle (ca. Hallengröße).

Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielern (Staffel). Die Mannschaften werden unterteilt in Werfer- und in Fängermannschaft. Die auf einem Spielplan erstgenannte Mannschaft fängt als Werfermannschaft an. In der zweiten Halbzeit ist es umgekehrt.

Altersklassen

Zugelassen sind Mitglieder der Jugendfeuerwehr, mit einem gültigen Jugendfeuerwehrausweis. Die Teilnehmer müssen am Tag der Veranstaltung das 11. Lebensjahr erreicht und das 18. Lebensjahr nicht vollendet haben.

Bewerter

Jede Wettkampfmannschaft hat **verbindlich** einen Bewerter/in zu stellen. Mannschaften die keinen Bewerter/in stellen, können am Wettbewerb nicht teilnehmen. Durch den Veranstalter werden am Wettkampftag die einzelnen Funktionen an die gestellten Bewerter zugewiesen.

Proteste

Proteste sind bei der Wettbewerbsleitung in ordentlicher und sachlicher Form, bis 15 Minuten nach dem Spiel, durch den jeweiligen Jugendwart/in oder Betreuer/in einzureichen. Proteste durch dritte sind nicht zulässig!

Voraussetzung für die Teilnahme:

- die Anerkennung der Spielregeln
- die Anerkennung der Bewerter/innen, sowie deren Entscheidungen
- die Einhaltung der Melde- und Anreiseternine bzw. deren Zeiten

Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 5 Minuten.

Austragungsmodus

Das Turnier wird in Gruppenspielen ausgetragen. Die Gruppenersten kommen in die nächste Runde.

Spielregeln:

An den jeweiligen Ecken des Spielfeldes befinden sich so genannte Malfelder (Ringe oder Matten), um welche die Läufer herumlaufen bzw. parken können. Je nach Spielfeldgröße können sich auch in der Mitte der Längsseiten noch Malfelder befinden. Das Spiel beginnt mit einem Einwurf der Werfermannschaft vom Abwurfpunkt in das Spielfeld, in welchem sich die Spieler der Fängermannschaft befinden. Der Ball muss mindestens einmal den Boden im Spielfeld berühren, bevor er die Außenlinie

überschreitet. Sollte, dass nicht der Fall sein muss der Einwurf wiederholt werden. Die Spieler der Fängermannschaft können sich im gesamten Spielfeld so verteilen, dass sie den geworfenen Ball so schnell wie möglich fangen und in ein so genanntes „Brennmal“ (Kiste oder Kreis) das sich hinter der Grundlinie befindet, werfen können. Beim Werfen in das „Brennmal“ muss der Spieler sich im Spielfeld befinden. Die Spieler der Fängermannschaft dürfen nicht beim Werfen ins „Brennmal“ behindert werden. Während des Wurfes, des Ballfangens und des Wurfes in das Brennmal versuchen die Läufer der Werfermannschaft um das Spielfeld zu laufen. Hat die Fängermannschaft den Ball ins Brennmal geworfen ruft sie laut „verbrannt“. In diesem Augenblick müssen die Spieler der Werfermannschaft an einem „Mal“ stehen. Ist der Läufer noch unterwegs ist er verbrannt und muss zum Start zurückkehren. Es dürfen sich max. 2 Spieler an einem Mal“ befinden. Sind es mehr, müssen die übrigen Spieler zum Start zurück.

Wertung für die Werfermannschaft

Beim Umrunden des Spielfeldes (vom Werfermal bis zum Zielmal) unter Nutzung von mindestens einem Freimal bekommt der Spieler **einen** Punkt.

Wird das Spielfeld ohne Unterbrechung umrundet gibt es **fünf** Punkte.

Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, gibt es für jeden Spieler an einem Freimal zusätzlich **einen** Punkt.

Wertung für die Fängermannschaft

Wenn der Ball direkt gefangen wird, gibt es einen Punkt.

Die Spieler der Mannschaften dürfen sich nicht absichtlich gegenseitig behindern.

Eine Behinderung führt zu einer Verwarnung, bei Wiederholung erfolgt ein Punktabzug.

Bei groben Verstößen kann es zur Disqualifizierung führen.

Das Spielfeld beim Brennball

Die Spieler können, um den Ball zu holen das Spielfeld verlassen. Müssen den Ball aber dann sofort ins Spielfeld werfen.

