

Balle brulée (Verbrannter Ball)

Autor(en): **Baer, Alex**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **8 (1951)**

Heft 11

PDF erstellt am: **14.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-991271>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Balle brulée (Verbrannter Ball)

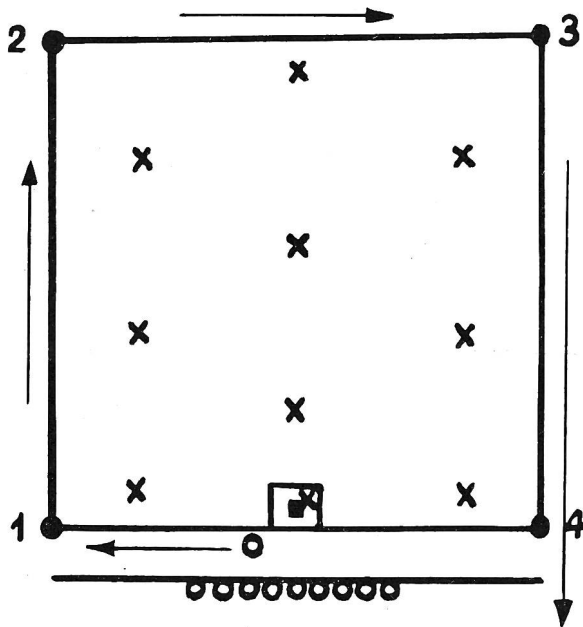
Alex Baer, Turnlehrer

Wert des Spiels

Balle brulée ist ein intensives Laufspiel. Es fördert die Ausdauer und die Schnelligkeit zugleich (Starten und Sprinten!). Zudem enthält Balle brulée alle Formen des Werfens, Fangens und Treffens mit dem kleinen Ball. Es kann von jung und alt und von Männern und Frauen gespielt werden. Die Regeln sind einfach. Die nachstehende Beschreibung ist die normale Spielart. Am Schluss werden noch Variationen erwähnt, die je nach Lust und Können das Spiel bereichern sollen.

1. Spielgedanke

In der einen Partei sind die Läufer, in der anderen die Fänger. Die Läufer werfen den Ball ins Spielfeld und versuchen dann, einmal um das Spielfeld herumzulaufen und so einen Punkt zu gewinnen. Unterdessen ergreifen die Fänger im Spielfeld den Ball und werfen ihn schnellstens zum Brandmal, wo ihn ein Fänger auf den Boden klopft und ruft: «verbrannt» oder «brulée». Die Läufer, die sich in diesem Moment zwischen zwei Laufmalen befinden, sind gebrannt. Das Spiel nimmt seinen Fortgang bis entweder alle Läufer gebrannt sind oder sich bei den Laufmalen befinden, d. h. die ganze Laufpartei ist ausgebrannt. Dann erfolgt der Wechsel und ein neues Spiel beginnt. Nach zwei Spielen werden die Anzahl Läufe in jeder Partei zusammengezählt und Sieger ist die Partei mit den meisten Läufen.



2. Spielfeld (siehe Skizze)

Das normale Spielfeld ist ein Quadrat von 15–20 m Seitenlänge. Die Ecken sind durch Malstäbe oder ähnliche Pfosten bezeichnet. In der Mitte der Linie 1–4 im Innern des Spielfeldes wird ein Viereck von ca. 1 Quadratmeter Flächenraum gezeichnet, in dessen Mittelpunkt man das Brandmal legt (ein Bretchen von ca. 30 cm Seitenlänge oder behelfsmässig ein Spielabzeichen). Ferner wird parallel zur Linie 1–4 im Abstand von 2 m noch eine Grenzlinie gezogen.

3. Spielgeräte

1 kleiner Ball (Jägerball, Tennisball), Spielabzeichen.

4. Spieler und Mannschaften

Es werden zwei Parteien gebildet: Die Läufer und die Fänger. Anzahl der Spieler pro Partei: 7–15. Zur besseren Uebersicht ist es zweckdienlich, wenn die eine Partei Spielabzeichen trägt.

5. Aufstellung

Die Zuteilung der Parteien, ob Läufer oder Fänger, entscheidet das Los. Die Läufer stellen sich in einem Glied auf die Grenzlinie parallel zu 1–4. Sie nummerieren sich. Nr. 1 ist erster Läufer und steht an die Linie 1–4 links oder rechts vom Brandmal, den kleinen Ball in der Hand.

Die Fänger sind im ganzen Spielfeld verteilt, ausgenommen einer. Dieser nimmt Aufstellung im Brandmalraum und darf diesen nicht verlassen. Er hat die Aufgabe, den Ball, wenn er ihm von seinen Mitspielern zugespielt wird, sofort zu verbrennen, d. h. auf das Brandmal zu drücken und laut vernehmlich «verbrannt» oder «brulée» zu rufen. Die übrigen Fänger dürfen das Spielfeld verlassen, jedoch nur, um den Ball zu holen. Laufen mit dem Ball ist verboten.

6. Spielverlauf (siehe auch Abschnitt: 1. Spielgedanke)

Auf Pfiff des Spielleiters beginnt das Spiel, indem der erste Läufer den Ball ins Spielfeld wirft. Der Wurf ist gültig, wenn der Ball innerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt. Der erste Läufer läuft nach dem Wurf sofort zur Ecke 1 und von da weg um das Spielfeld herum. Er ist nicht gezwungen, auf einmal ringsum zu laufen. Er darf sich bei den Laufmalen (Ecken) aufhalten und erst weiterlaufen, wenn sein nächster oder übernächster Mitspieler geworfen hat. Er muss nur aufpassen, dass er nicht unterwegs vom Ruf «verbrannt» oder «brulée» ereilt wird.

Die Fänger spielen den erwischten Ball entweder direkt oder von Fänger zu Fänger zum Brandmal, und zwar raschestens, um den Läufer wenn möglich zu verbrennen.

7. Weitere Spielregeln

1. Das Werfen erfolgt in festgesetzter Reihenfolge, wobei Läufer, die nicht zur Stelle sind, also noch unterwegs, übersprungen werden.
2. Ein Läufer, der beim Laufmal 4 durchläuft, ohne verbrannt worden zu sein, hat für seine Partei einen Punkt erlaufen und schliesst zum Weiterspielen beim Glied auf der Grenzlinie hinten an.
3. Der werfende Läufer muss nach dem Wurf sofort weglaufen. Ist sein Wurf weit, so trachtet er darnach, möglichst in einem Zug herumzulaufen. Ist sein Wurf kurz, so macht er bei den Laufmalen Station.
4. Der Wurf ist ungültig, wenn der Ball ausserhalb des Spielfeldes zu Boden fällt. Der Werfende muss dann, ohne wegzulaufen, hinten anschliessen. Von den Laufmalen weglauende Spieler müssen in diesem Fall zu ihrem Laufmal zurück.
5. An einem Laufmal können sich gleichzeitig mehrere Läufer aufhalten. Sie müssen aber das Laufmal immer mit einer Hand berühren.
6. Wenn der Fänger am Brandmal «verbrannt» oder «brulée» ruft, so haben alle Läufer, die sich zwischen zwei Laufmalen befinden, anzuhalten. Sie sind verbrannt und scheiden aus dem Spiel aus.
7. Fehler sind und werden mit Rückweisung bestraft: Den Ball ausserhalb des Spielfeldes zu Boden werfen. Den Ball während des Laufes absichtlich berühren. Innerhalb statt ausserhalb des Spielfeldes und der Laufmale laufen. Den Laufmalpfosten verlassen, bevor der nächste Läufer den Wurf gemacht hat.

8. Spielentscheid

Die Läufer können wie folgt Punkte gewinnen:

- a) Ein Lauf zählt 1 Punkt.
 - b) Wenn ein Läufer die ganze Strecke in einem Mal zurücklegt, also ohne Zwischenstationen, zählt dieser Lauf 2 Punkte.
- Ein Wechsel tritt ein:
- a) Im Falle des Ausbrennens. Eine Partei ist ausgebrannt, wenn von ihr alle Läufer ausgeschieden sind oder sich unterwegs an den Laufmalen aufhalten und keiner mehr zum Werfen frei ist.
 - b) Nach einer bestimmten Spielzeit, z. B. 10 Minuten.

9. Spielleitung

Der Spielleiter steht in der Verlängerung der Linie 1–4, ca. 2 m ausserhalb des Laufmals 4. Er überwacht das Spielgeschehen und schreibt fortlaufend die Punkte auf.

10. Variationen

1. Der Ball kann statt geworfen auch mit einem flachen Schlagholz oder mit der flachen Hand geschlagen werden.
2. Wenn ein Läufer den Ball so weit wirft, dass er selbst Zeit hat, die ganze Strecke auf einmal zurückzulegen, so darf er einen der Verbrannten befreien, der dann seinen Platz wieder in den Reihen der Läufer einnehmen kann.
3. Auch die Fänger können Punkte machen, die zu ihren Laufpunkten hinzugezählt werden. Wenn sie den Ball direkt aus der Luft fangen, so ergibt das einen Punkt.
4. Ein Wechsel kann auch wie folgt erreicht werden: In einem günstigen Moment versuchen die Fänger, statt den Ball sofort zum Brandmal zu schicken, einen Läufer zwischen den Laufmalpfosten zu treffen. Ein Treffer führt zum Wechsel. Das Laufen mit dem Ball ist aber nicht gestattet.
5. Statt des Ausscheidens schliesst der Verbrannte, natürlich ohne zählenden Lauf, hinten an und spielt weiter.
6. Balle brulée kann auch sehr gut in der Halle gespielt werden.

Aus der Praxis

Mit vorgerückten Spielern spielt man am besten die normalen Spielregeln mit einer Spielzeit von zweimal 15 Minuten und den Variationen 3, 4 und 5.