

VTW=Vereinsteamwettkampf

Veranstalter	Schwäbischer Turnerbund
Termin:	Samstag, 23. Mai 2020
Meldung / Meldeschluss:	Bis 28. Februar 2020 über Gymnet (www.dtb-gymnet.de), keine Nachmeldungen
Teilnahmebedingung:	Teilnahme am Wettkampf ist nur in Verbindung mit einer Festkarte LTF Ludwigsburg 2020 möglich
Allgemeine Bestimmungen LTF und AGBs:	Siehe Ausschreibung Landesturnfest Ludwigsburg 2020 (www.landesturnfest.org)
Altersklasse und Team-Zusammensetzung:	Mindestalter 12 Jahre (Jahrgang zählt) Ein Team besteht aus mindestens 8 Aktiven, max. 32 Aktive pro Team können gemeldet werden, alle gemeldeten Teilnehmer müssen mindestens eine Disziplin absolvieren. Die Teamzusammensetzung ist beliebig.
Wettkampfbeschreibung:	<p>eine unvergleichliche Wettkampfform: gemeinsam, einzigartig, sportlich, spielerisch und fair.</p> <p>Nutzt Eure individuellen Stärken, spornt euch gegenseitig an und gebt euer Bestes für euren Verein</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Wettkampf aus 4 Sportbereichen (Turnen, Gruppengestaltung, Fitness & Trend, Spiele), der den gesamten Verein anspricht. • Jeder Sportbereich bietet zwei Disziplinen zur Auswahl • Die Teams wählen 4 Disziplinen aus mindestens zwei verschiedenen Sportbereichen • Die Summe der drei punktbesten Disziplinen ergibt die Gesamtwertung. (1 Streichwertung) • Bewertung erfolgt nach Punkten
Disziplinen der Sportbereiche: (ausführliche Ausschreibung und Bewertung siehe Anlage 1 bis 4)	<p>1. Turnen Disziplin A 1 – Turnen im Team entweder Fließendes Minitrampolinspringen oder Bodenturnen/Airtrack Disziplin A 2 – Gerätekombinationen mit zwei Geräten (2 Bodenläufer 12 m, 2 Männerbarren, 2 open-end-Minitrampoline)</p> <p>2. Gruppengestaltung Disziplin B 1 – Freie Choreografie Disziplin B 2 – Sportartspezifische Gestaltung aus einer Sportart (z. B. Gymnastik, Rope Skipping, Aerobic, Dance)</p> <p>3. Fitness & Trend Disziplin C 1 – Lauf-Hindernis-Pendelstaffel Disziplin C 2 – Sport Stacking</p> <p>4. Spiele Disziplin D 1 – Zielwerfen - Frisbee-Football Disziplin D 2 – Spielen Turnspiel Brennball</p>

<p>Zeitplan, Wettkampf- und Kampfrichterinformationen</p>	<p>Geplanter Beginn 09.00 Uhr, Änderungen nach Meldeschluss vorbehalten Bei weniger als 5 gemeldeten Teams fällt der Wettkampf aus, die Vereine werden darüber informiert. Die Wettkampfinformationen (Startlisten usw.) erhalten die Vereine Ende April/Anfang Mai 2020. Diese Informationen werden dem Gymnet-Melder für das Landesturnfest per mail zugesandt und unter www.landesturnfest.org veröffentlicht.</p>
<p>Wertungsrichter:</p>	<p>Jeder teilnehmende Verein muss Wertungsrichter (Mindestalter 16 Jahre) zum Messen/Zeit stoppen und als Schiedsrichter bei den Spielen melden gemäß folgender Tabelle: 1 Team = 1 Wertungsrichter 2 und 3 Teams = 2 Wertungsrichter Ab 4 Teams = 3 Wertungsrichter Ohne eine korrekte Wertungsrichter-Meldung ist die Teilnahme am Wettkampf nicht möglich. Wertungsrichter sind in Gymnet unter dem Punkt Mitarbeiter zu melden. Bei kurzfristiger Verhinderung muss der Verein eigenständig für Ersatz sorgen und die Wettkampfleitung umgehend über den Wechsel informieren. Fallen am Wettkampftag Mannschaften eines Vereines aus, müssen trotzdem die eingeteilten Wertungsrichter des Vereins zum Wettkampf erscheinen. Bei Ausfall eines Wertungsrichters behält sich der STB vor, im Nachhinein zusätzliche Sanktionen auszusprechen. Weitere Hinweise siehe Ausschreibung LTF Ludwigsburg 2020 auf Seite 26.</p>
<p>Hinweise:</p>	<p><i>Wir weisen darauf hin, dass es sich bei dem Wettkampf um eine öffentliche Veranstaltung handelt</i> Personenbezogenen Daten werden im Einklang mit der Datenschutz-Grundverordnung (EU-DSGVO), dem Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) und bereichsspezifischen Datenschutznormen und Satzungen und Ordnungen von Verbänden verarbeitet. Einen Link zur Datenschutzerklärung in GymNet finden Sie unter https://www.dtb-gymnet.de/DatenschutzDTB.pdf. Weitere Informationen zum Datenschutz finden Sie unter www.stb.de. Im Rahmen der Veranstaltung werden Bildaufnahmen von beauftragten Personen gefertigt. Die Aufnahmen werden u.a. für die Dokumentation der Veranstaltung genutzt, auf den Internetseiten des Veranstalters und deren Mitorganisationen, in Printmedien und in Publikationen des Schwäbischen Turnerbundes veröffentlicht. Besonders ausgewählte Aufnahmen sollen die Atmosphäre der Veranstaltung widerspiegeln und über diese berichten. <i>Der meldende Verein hat seine Teilnehmer/innen bzw. deren Erziehungsberechtigte darüber zu informieren.</i></p>
<p>Ansprechpartner für weitere Fragen:</p>	<p>STB-Geschäftsstelle, Birgit Roth, Telefon 0711-28077210, mail: birgit.roth@stb.de</p>

Disziplin A 1 - Turnen im Team

Dauer: 3 Runden Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer

Fließendes Minitrampolinspringen

Mindestens 6 Turner/innen absolvieren 3 verschiedene Runden fließendes Minitrampolinspringen mit und ohne Sprunggerät, jedoch muss mindestens eine Runde über ein Sprunggerät (Sprungpferd, Kasten oder Sprungtisch) mit der Höhe 1,35m geturnt werden. Bei der ersten Runde turnen alle die gleiche Serie. In der zweiten und dritten Runde dürfen unterschiedliche Serien gezeigt werden, jeweils vom Leichten zum Schweren. Der nächste Turner startet mit dem Anlauf bevor der vorherige Turner seinen Sprung beendet hat. Alle warten am Ende jeder Runde und laufen gemeinsam zurück. Musik unterstützt die Präsentation.

Elementekatalog	Wert
Strecksprung	0,6
Hocksprung	0,9
Grätschwinkelsprung, Sprunghocke, Sprunggrätsche	1,2
Strecksprung mit 1/2 LAD, Handstützüberschlag, Salto vw gehockt	1,5
Salto vw gebückt, Handstützüberschlag mit 1/2 LAD in der 1. Flugphase	1,8
Salto vw gestreckt, Handstützüberschlag mit 1/2 LAD in der 2. Flugphase	2,1
Salto vw mit 1/2 LAD, Handstützüberschlag mit 1/2 LAD in der 1. und 2. Flugphase	2,4
Salto vw mit 1/1 LAD, Handstützüberschlag mit 1/1 LAD in der 2. Flugphase, Tsukahara gehockt	3,0

Wertungskriterien

Von den Kampfrichtern wird jede Runde einzeln bewertet. Der Durchschnitt aller drei Runden ergibt den Mannschaftswert für diese Disziplin. Es erfolgt eine Abrundung auf eine Kommastelle

Beispiel:

1 Runde = 7,3 2 Runde = 5,2 3 Runde = 8,1 Summe = 20,6 / 3=6,8

Zusammensetzung der Wertung:

Ausführung, Technik, Haltung = 5,0 Punkte Zusammenstellung = 1,0 Punkte

Schwierigkeit = max. 4,0 Punkte

Das schwierigste Element/die schwierigste Serie, was am häufigsten in einer Runde geturnt wird, ergibt den Schwierigkeitswert der Runde.

Beispiel:

1. Runde alle Turner/innen Salto vw gehockt Ergebnis 1. Runde = 1,5 Punkte

2. Runde 1. Turner/in Grätschwinkelsprung 2. Turner/in Grätschwinkelsprung
 3. Turner/in Salto vw gebückt 4. Turner/in Salto vw gebückt
 5. Turner/in Salto vw gebückt 6. Turner/in Salto gestreckt mit 1/2 LAD
 Schwierigster+häufigster Sprung: Salto vw gebückt Ergebnis 2. Runde = 1,8 Punkte

3. Runde 1. Turner/in Hocke 2. Turner/in Hocke
 3. Turner/in Handstützüberschlag 4. Turner/in Handstützüberschlag halb rein
 5. Turner/in Handstützüberschlag halb rein 6. Turner/in Handstützüberschlag halb rein
 Schwierigster+häufigster Sprung: Handstützüberschlag halb rein Ergebnis 3. Runde = 2,1 Punkte

Gesamtergebnis:

1. Runde = 1,5 2. Runde = 1,8 3. Runde = 2,1
 Summe = 5,4 / 3 = 1,8 Punkte Schwierigkeitswert

Disziplin A 1 - Turnen im Team

Dauer: 3 Runden Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer

Fließendes Bodenturnen/ Airtrack

Bei dieser Disziplin absolvieren mindestens 6 Turner/innen auf Musik drei verschiedene Runden fließendes, akrobatisches Bodenturnen. Bei der ersten Runde turnen alle die gleiche Serie. In der zweiten und dritten Runde dürfen unterschiedliche Serien gezeigt werden, jeweils vom Leichten zum Schweren.

Die Turner/innen starten mit dem Anlauf bevor der vorherige seine Serie beendet hat, somit findet ein ständiger Fluss an Bewegung statt. Alle Turner/innen warten am Ende jeder Runde und laufen gemeinsam zurück. Musik unterstützt die Präsentation.

Elementekatalog	Wert
Rolle vorwärts, Rolle rückwärts	0,4
Rad, Sprungrolle	0,6
Felgrolle, Rondat	0,8
Handstützüberschlag, Flick-Flack	1,2
Salto rückwärts, Salto vorwärts	1,8
Salto rückwärts mit 1/1 LAD	2,0
Wert der Serie mit 2 Elemente*	0,6
Wert der Serie mit 3 Elemente*	1,2

*bei den Serien dürfen keine Zwischenschritte zwischen den Elementen geturnt werden.

Häufiges verwenden von gleichen Elementen oder Serien führt zu Abzügen.

Wertungskriterien

Von den Kampfrichtern wird jede Runde einzeln bewertet. Der Durchschnitt aller drei Runden ergibt den Mannschaftswert für diese Disziplin. Es erfolgt eine Abrundung auf eine Kommastelle

Beispiel:

1 Runde = 7,3 2 Runde = 5,2 3 Runde = 8,1

Summe = 20,6 / 3=6,8

Zusammensetzung der Wertung:

Ausführung, Technik, Haltung	5,0 Punkte
Zusammenstellung	1,0 Punkte
Schwierigkeit	max. 4,0 Punkte

Das schwierigste Element/ die schwierigste Serie, was am häufigsten in einer Runde geturnt wird, ergibt den Schwierigkeitswert der Runde. Durch den Wert einer Serie wird der Schwierigkeitswert erhöht. (Addition der Schwierigkeitswert + Wert der Serie)

Vorhandene Geräte:

1 Bodenläufer 12 m, 1 open-end-Minitrampolin, 1 Sprungtisch, 2 Weichböden

Airtrack muss selbst mitgebracht werden

Disziplin A 2- Turnen im Team Gerätekombination

Dauer: max. 5 Minuten

Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer

Anforderungen und Bewertung:

Die Vorführung muss den Bewertungsrichtlinien entsprechen. Tragendes Element der Vorführung ist das Turnen an den Geräten Alle eingesetzten Geräte der gewählten Disziplin werden über die ganze Vorführung vielfältig genutzt. Bewegungs- und themenverwandte, ergänzende und harmonisierende Elemente müssen an den eingesetzten Geräten kombiniert und miteinander (gleichzeitig und /oder ineinander) geturnt werden.

Die Endnote setzt sich zusammen aus:

- Einzelaufführung
Bewertet wird die technisch richtige Ausführung und die Haltung der Elemente
- Synchronität
Bewertet wird die Synchronität der geturnten Elemente gegenüber der Musik
- Inhalt/Programm
Die Vorführung ist vielseitig aufgebaut, sie weist einen Spannungsbogen auf.

Die Schwerpunkte der Choreographie sind die geturnten Elemente an den Geräten und die Verbindung der Programmteile. Die Bewegungen stimmen mit der Musik überein.

Wertungskriterien

1. Gestaltung (max. 3 Punkte)
 - Formationsfiguren (unterschiedliche Aufstellungsformen)
 - Bewegungsformen (methodischer Aufbau)
 - Bewegungsvielfalt (Vielfalt von Turnbewegungen)
 - Zeitlicher Aufbau (Zeit sinnvoll durch Höhepunkte gegliedert)
2. Schwierigkeit (max. 2 Punkte)
 - Elemente Auswahl (einfache Formen, z.B. Rolle vw, rw; schwierige Formen, z.B. Salto)
 - Verbindungen
 - Partner- und Gruppenakrobatik
 - Bewegungsbilder
3. Ausführung (max. 2 Punkte)
 - Technik und Haltung
 - Bewegungsweite und Dynamik
4. Rhythmischer Gesamtablauf (max. 3 Punkte)
 - Sicherheit in der Choreographie
 - Gruppenrhythmus
 - Übereinstimmung mit der Musik
 - Harmonie und Synchronität

Vorhandene Geräte:

1 Bodenläufer 12 m, 2 Schulbarren, 2 Minitrampoline,
zur Absicherung stehen noch Weichböden und blaue Turnmatten zur Verfügung

Disziplin B 1 Gruppengestaltung Freie Choreographie

Dauer: maximal 5 Minuten Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer
Vorführläche: 12 x 12 Meter (eingezeichnet)

Anforderungen:

Fantasie kennt keine Grenzen. In diesem Teil des Wettkampfes geht es um Gestaltungen, die mit der Material- und Geräteauswahl sowie der Kostümierung den Charakterschwerpunkt setzen. In der Gestaltung steht der Showcharakter im Vordergrund.

Geräte/Materialien:

Für die Gestaltung dürfen selbst mitgebrachte Materialien, Handgeräte und Kleingeräte benutzt werden. 1 Bodenläufer steht zur Verfügung.

Bewertung:

Die Wertungskriterien sind an „Rendezvous der Besten“ angelehnt. Kreativität und Originalität zählen, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Dies ergibt einen kunterbunten Mix aus Akrobatik, Tanz- und Turnelementen, unterstrichen von bunten Kostümen, vielen Requisiten und einer Vielfalt an Ideen.

1. Gestaltung/Choreografie (50%)

1.1 Konzeption (2,5 Punkte)

- Bewegungsvielfalt/Techniken und Stile
- Ausschöpfung des Raumes durch verschiedene Raumwege
- Formationen
- Thema/Inhalt/Motiv

1.2 Musik (1,5 Punkte)

- Musik und Bewegung in Ganzheit und Harmonie

1.3 Originalität/Kreativität (1,0 Punkte)

- Sensationell, Neues, Innovatives
- Überraschungen, Gags
- Außergewöhnliche Kombinationen verschiedener Sportarten

2. Präsentation/Qualität (50%)

2.1 Bewegungsqualität (2,5 Punkte)

- Technisch korrekte Ausführung
- Sauberes und präzises Arbeiten
- Formationen, Raum- und Bewegungsrichtungen

2.2 Ausdrucksfähigkeit (1,5 Punkte)

- Harmonie, Synchronität
- Kondition
- Präsenz, Ausstrahlung
- Ausdruck, Körpersprache, Gestik

2.3 Requisiten/Materialien (1,0 Punkte)

- Angemessene Wahl der Darstellungsmittel
- Effektvoller Einsatz von Geräten und Materialien
- Auswahl eines passenden Outfits

Disziplin B 2 Gruppengestaltung Sportartspezifische Gestaltung

Dauer: maximal 4 Minuten Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer
Vorführfläche: 12 x 12 Meter

Anforderungen:

Sobald eine Sportart (z.B. Rope Skipping oder Aerobic) zu erkennen ist, kann von einer sportartspezifischen Gestaltung gesprochen werden.

Bewertung:

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und die Umsetzung der Musik.

Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte

Mängel und Störungen, die nicht im Eigenverschulden der Gruppe liegen führen zu keinem Nachteil. Die Gruppe ist in derartigen Fällen berechtigt, die Gestaltung zu wiederholen

○ **Aerobic**

Die Grundlage einer Wettkampfübung besteht aus Aerobic-Schritten und Kombinationen, die zu einer interessanten, sportarttypischen Choreographie zusammengeführt werden.

Dabei spielen die Struktur der Übung als ein Ganzes, der Schwierigkeitsgrad der Elemente, die Gesamtheit der Bewegungsmuster, die Originalität und Kreativität in Bezug auf Verbindungen von Schritten und Elementen zur Musik eine besondere Bedeutung.

○ **Dance**

Ziel ist es, Musik durch tänzerische Bewegungen zu interpretieren und miteinander in Einklang zu bringen. Aus der Vielfalt des Tanzes sind alle Stilrichtungen, Tanzformen und Trends wie z.B. Jazz Dance, Modern Dance, Folklore, Rock n Roll, Streetdance (Hip hop, Rap usw.) sowie gymnastische Bewegungsformen erlaubt und kombinierbar. Es werden die Choreographie, Bewegungsvielfalt, Kreativität, Schwierigkeit, die Synchronität, Ausdrucksfähigkeit und die technische Ausführung bewertet

○ **Gymnastik**

Bei dieser Gestaltung muss jede/r Teilnehmer/in mit mindestens einem Handgerät arbeiten. Das kann eines der traditionellen Handgeräte wie Ball, Band, Keulen, Reifen, Seil oder auch ein alternatives Handgerät sein. Bei Übungen mit alternativen Handgeräten besteht die Schwierigkeit darin, diese nicht nur optisch wirksam einzusetzen (Showeffekt), sondern auch bestimmte Gerätetechniken zu übertragen. Es gelten die Kriterien der traditionellen Handgeräte

○ **Rope Skipping**

Wer glaubt, bei Rope Skipping handelt es sich um das Seilspringen, das man aus dem Schulunterricht kennt, wird aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Vielmehr werden anspruchsvoller Sport und eine tolle Show geboten. Die Sportart, die ursprünglich aus den USA kommt, findet auch hierzulande viele neue Freunde.

Bewertungskriterien sind hierfür:

- Musikauswahl / Interpretation
- Choreographie
- Körpertechnik
- Harmonie / Synchronität
- Spektakuläres / Originalität
- Präsentation

Disziplin C 1 Fitness & Trend Lauf – Hinderniss-Pendelstaffel

Anzahl Teilnehmer: mindestens 8, maximal 24 Teilnehmer

Anforderungen:

Ein Hinderniss-Pendellauf mit Stab. Die Laufstrecke beträgt maximal 50 m. Auf der Strecke sind mehrere Hindernisse zu überwinden. Je nach örtlicher Gegebenheit wird auf Rasen, Hartplatz oder Tartan gelaufen. Jedes Gruppenmitglied darf die Strecke maximal 1x laufen. Die Staffelstäbe werden gestellt. Es dürfen keine Hilfsmittel verwendet werden. Der Staffelstab muss in der Wechselzone übergeben werden.

Bewertung:

Die Gesamt-Laufzeit wird durch die Anzahl der Läufer geteilt und bildet die Basis für die Umrechnung in Punkte gemäß einer Tabelle. Maximal-Punktzahl: 10 Punkte.

Punktabzug gibt es bei:

- Wechselfehler und Verlassen der Bahn: 0,5 Punkte
- Auslassen eines Hindernisses: 0,5 Punkte
- Hilfen (z.B. Stabverlierer hebt den Stab nicht selbst auf): 1,0 Punkte

Disziplin C 2 Fitness & Trend Sport Stacking

Dauer: 5 Minuten ohne Pause

Anzahl Teilnehmer: mind. 6 Teilnehmer

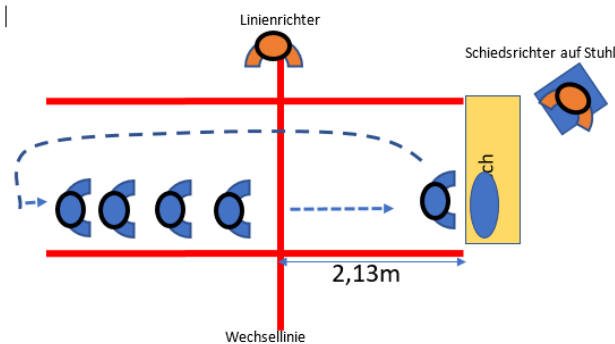
Modus:

Es wird immer die Disziplin 3-3-3 gestackt, der 1. Stacker beginnt am Tisch und läuft nach seiner Übung zurück über die Wechsellinie. Der nächste rennt von der Linie an den Tisch stackt wieder 3-3-3 und so weiter. Jeder im Team kann beliebig oft drankommen, aber jeder muss mindestens 1x stacken, keiner darf mehrfach direkt hintereinander stacken (es muss immer ein gültiger Wechsel erfolgen).

Bewertung:

Gezählt werden die Anzahl der gültigen 3-3-3 Versuche, die ein Team in der Zeit schafft. Wechselfehler (ungültiger Wechsel oder zu frühes Loslaufen u.ä.) führen zum Abzug eines Versuches. Die Versuche werden anhand einer Tabelle umgerechnet, Maximalpunktzahl 10 Punkte.

Aufbau:



L= Linke Hand, R= Rechte Hand
Tipp: Greife die Becher immer von der Seite – nie von oben
Beschreibung gilt für Rechtshänder, für Linkshänder läuft alles genau andersherum.
Dann Beginn von links nach rechts.
Immer die linke Hand beginnt an jedem Stapel.

Hinweise:

Dreier-Pyramide aufbauen



Beginne
Mit einem
3er Stapel



Hebe den
obersten Becher
mit der rechten
Hand und setze
ihn daneben



Hebe den
mittleren Becher
mit der linken
Hand und setze
ihn Oben drauf

Dreier-Pyramide abbauen



Greife den
oberen Becher
mit der rechten
Hand und den
unteren mit der
linken Hand



Schiebe den ober-
sten Becher mit der
rechten Hand nach
rechts auf den unter-
en und hebe den
Becher in der linken
Hand und setze ihn
auf die beiden
anderen....



Dann hast du
wieder
den
Ausgangsstapel
mit 3 Bechern

Disziplin D 1 Spiele

Zielwerfen – Frisbee-Football

Anzahl Teilnehmer: mindestens 6, maximal 8 Teilnehmer

Material: Frisbee (wird gestellt)

Anforderung

Frisbee-Football besteht aus 4 Aufgaben. Jedes Teammitglied muss alle 4 Disziplinen durchführen.

- 1) Zielwerfen: Ein Ziel (eingezeichnetes Boden-Quadrat 2 x 2m) muss aus vorgegebenem Abstand getroffen werden. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Jeder Spieler hat 3 Würfe.
- 2) Abstandsfangen: Zwei Spieler stehen sich mit vorgegebenem Abstand gegenüber und werfen sich die Frisbee zu. Jeder gefangene Wurf gibt Punkte. Wird die Frisbee einhändig gefangen bekommt das Team 1 Punkt, wird die Frisbee beidhändig gefangen gibt es 0,5 Punkte.
- 3) Distanz werfen Einzel: Je weiter die Frisbee geworfen wird desto mehr Punkte gibt es.
- 4) Selbst werfen/fangen: Die Frisbee wird geworfen und muss vom Werfer wieder gefangen werden. Je länger die Frisbee dabei in der Luft ist desto mehr Punkte gibt es. Wird die Frisbee nicht gefangen gibt es keinen Punkt.

Bewertung: Die Punkte der jeweiligen Einzeldisziplinen werden anhand einer Tabelle umgerechnet und zusammengezählt. Es gibt maximal 10 Punkte.

Disziplin D 2 Spiele

Turnspiel Brennball

Anzahl der Mitspieler: 10 Personen

Spieldauer:

1 kompletter Team-Durchlauf

Spielfeld: 10m x 20m

Platz:

Rasenplatz, evtl. Kunstrasen

Spielregeln:

An der jeweiligen Ecke des Spielfeldes befinden sich Begrenzungsstangen bzw. Malfelder (1m x 1m), um welche die Läufer herumlaufen bzw. in den Malfeldern „parken“ können.

Das Spiel beginnt mit einem weiten Wurf aus dem Abwurfkreis in das Spielfeld, in welchem sich die gegnerischen Spieler befinden. Der Spieler, der wirft, läuft danach auch los. Die gegnerischen Spieler haben sich so im Feld verteilt, dass sie den geworfenen Ball so schnell wie möglich fangen und zu ihrem Brennballwächter zurückwerfen können. Während des Wurfes, des Ballfangens und Rückspielens zum Malwächter versucht der Läufer, um das Spielfeld zu laufen und dabei so viele Malfelder wie möglich zu durchlaufen.

Kann der Brennmalwächter während eines Laufes den Ball fangen und prellt er diesen in seinem „Brennmal“ auf den Boden und unterbricht mit dem Ruf „verbrannt“. Hat ein Läufer vor dem Ruf „verbrannt“ ein Malfeld besetzt, kann er dies bis zu einem nächsten aussichtsreichen Lauf besetzt halten. Es dürfen jedoch maximal 2 Läufer dasselbe Mal besetzen.

Ist ein Läufer während des Rufes „verbrannt“ noch unterwegs, d. h. er hat kein Malfeld besetzt, bekommt die fangende Gruppe einen Punkt. Der „verbrannte“ Spieler wird aus dem Spiel genommen. Würfe, welche außerhalb des Spielfeldes ankommen, müssen wiederholt werden und alle Spieler gehen zum Ausgangspunkt zurück.

Der Brennmalwächter darf sein Brennmal nicht verlassen. Für jeden vollendeten Lauf (Umrundung) mit Unterbrechung erhält die werfende Mannschaft einen Punkt, für jede Umrundung ohne Unterbrechung bekommt sie drei Punkte.

Bewertung: Die erreichte Gesamt-Punktzahl wird anhand einer Tabelle umgerechnet. Maximal können 10 Punkte erreicht werden.