

Spielregeln für Barlauf

Barlauf ist ein Laufspiel für zwei Mannschaften mit jeweils 7 - 12 Spieler/innen. Obwohl es dabei um Schnelligkeit geht, sind schnelle Läufer und Läuferinnen nicht unbedingt im Vorteil. Denn genau so wichtig sind gute Zusammenarbeit im Team und die Fähigkeit, das Verhältnis zwischen eigener Schnelligkeit und Schnelligkeit der anderen gut einschätzen zu können. Darum ist Barlauf auch geeignet für Mitspielende unterschiedlicher Altersgruppen ab etwa 8 Jahren.

Barlauf wird gespielt auf einem rechteckigen Spielfeld von 6 bis 9 Metern Breite und 10 bis 15 Metern Länge. Die genauen Maße hängen von der Größe der Mannschaften und der Beschaffenheit des Untergrunds ab. Dieser darf nicht zu hart sein, weil es immer wieder auch zu Stürzen kommt. Am besten spielt man Barlauf auf Rasen oder auf Sand. Die Spielfeldgrenzen müssen für alle Beteiligten gut sichtbar sein, am besten grenzt man das Spielfeld deshalb mit Kreide, Seilen oder Stöcken ab. Die kürzeren Stirnseiten des Spielfeldes heißen die Grundlinien, die längeren Längsseiten sind die Seitenlinien.

Es wird ein/e Schiedsrichter/in benötigt, der/die Spielerfahrung hat. Wird mit großen Mannschaften gespielt, kann es auch sinnvoll sein, mit zwei Schiedsrichter/innen zu spielen. Der/die Schiedsrichter/in pfeift das Spiel an und eröffnet damit den Spielverlauf; nach einem vollendeten Spielsituation pfeift der Schiedsrichter ab und beendet damit alle weiteren Spielmöglichkeiten. Nach dem Abpfiff gehen alle in Ausgangsposition und das Spiel kann neu angepfiffen werden.

Es gibt bei Barlauf drei grundlegende Spielsituationen.

1. Das Fangen

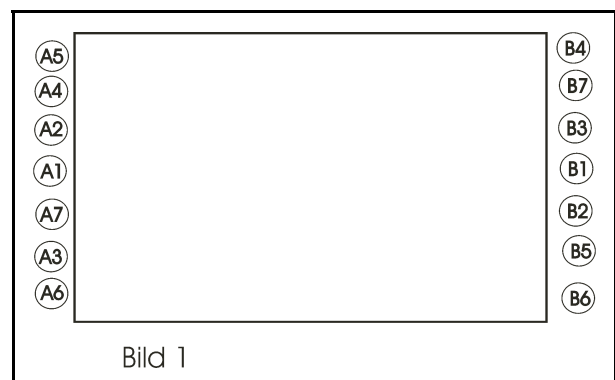
Beim Fangen kommt es darauf an, eine/n Spieler/in der gegnerischen Mannschaft innerhalb des Spielfeldes durch eine Berührung zu fangen, die Person also abzuschlagen. Dabei gibt es eine entscheidende Regel - die so genannte Schlagrechtregel: Man darf nur diejenigen Spieler/innen aus der anderen Mannschaft fangen (abschlagen), die *vor* einem selbst das Spielfeld betreten haben. Über diese Person hat man Schlagrecht. Alle anderen aus der anderen Mannschaft, die *nach* einem selbst das Spielfeld betreten haben, haben Schlagrecht über einen selbst. Wenn also Spieler/innen aus den beiden Mannschaften sich gegenseitig berühren ist damit einer sofort gefangen - nämlich die Person, die als erstes das Spielfeld betreten hat.

Als zweites ist die so genannte Spielfeldregel von grundsätzlicher Bedeutung. Sie besagt, dass jede/r Spieler/in das Spielfeld jederzeit (nachdem das Spiel vom/von der Schiedsrichter/in angepfiffen ist) über die Grundlinie betreten darf, es aber auch jederzeit über die eigene Grundlinie wieder verlassen darf. Wer das Spielfeld wieder verlässt und neu betritt, erwirbt dann neu Schlagrecht über alle, die in diesem Augenblick im Spielfeld sind. Wer das Spielfeld über die Seitenlinien verlässt, gilt als gefangen. In diesem Fall pfeift der/die Schiedsrichter/in das Spiel ab.

Aus diesen Regeln ergibt sich folgender Spielverlauf:

1.1. Grundaufstellung

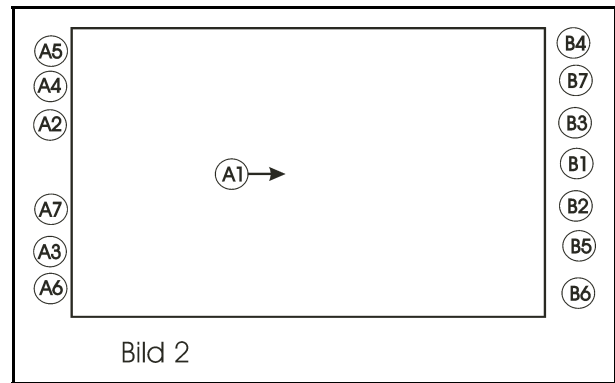
Die beiden Mannschaften stellen sich mit allen ihren Mitgliedern jeweils hinter ihrer Grundlinie auf, so dass alle Spieler/innen der Mannschaft A hinter einer und alle Spieler/innen der Mannschaft B hinter der anderen Grundlinie stehen (Bild 1). Die Verteilung entlang der Grundlinie ist beliebig.



1.2. Locken

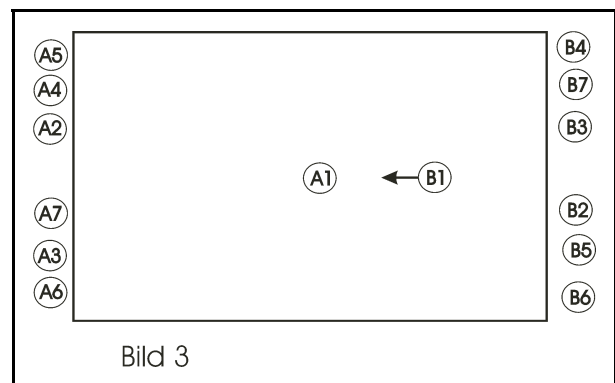
Der/die Schiedsrichter/in verkündet, welche Mannschaft Locken muss und pfeift das Spiel an. Locken muss jeweils die Mannschaft, die als letztes einen Punkt erzielt hat (siehe unten).

Zum Locken schickt die entsprechende Mannschaft - im Beispiel hier Mannschaft A - eine/n Spieler/in ins Spielfeld (Bild 2). Diese Person - im Bild A1 - hat kein Schlagrecht über Spieler/innen der anderen Mannschaft, da ja kein/e Spieler/in der Gegenmannschaft vor ihr das Spielfeld betreten hat. Zum Locken geht Spieler/in A1 auf die gegnerische Grundlinie zu. Die lockende Person geht dabei einerseits so weit auf die gegnerische Grundlinie zu, dass ein/e Spieler/in der anderen Mannschaft sich ins Spiel locken lässt, bleibt aber so weit von der gegnerischen Grundlinie entfernt, dass niemand der Gegenmannschaft sie durch einen plötzlichen Spurt fangen kann.

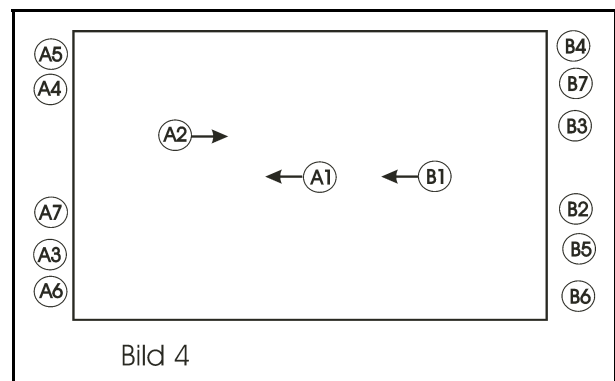


1.3. Hineinlaufen ins Spiel

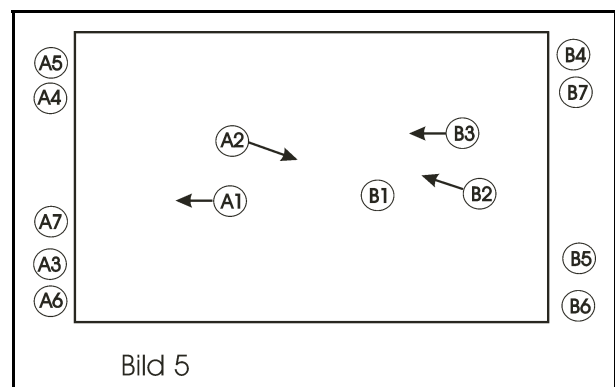
Irgendwann entschließt sich ein/e Spieler/in aus der anderen Mannschaft - hier Mannschaft B - das Spiel zu betreten (Bild 3) und entweder ganz langsam oder ganz schnell hineinzulaufen; das liegt im Ermessen jedes Spielenden. Diese Person - hier B1 genannt - hat jetzt Schlagrecht über A1. Deshalb wird A1 vor B1 zurückweichen und sich zur eigenen Grundlinie zurück bewegen.



Jederzeit ist möglich, dass weitere Spieler/innen der Mannschaft A oder Mannschaft B das Spielfeld betreten. Nehmen wir an, die Person A2 betritt das Spielfeld (Bild 4). Dann entsteht folgende Situation: Spieler/in A1 hat als Lockende/r kein Schlagrecht. Spieler/in B1 hat Schlagrecht über A1, Spieler/in A2 hat Schlagrecht über B1.



Nun kann es sein, dass jetzt weitere Spieler/innen das Spielfeld betreten. Gehen wir davon aus, dass Spieler/in B3 und danach Spieler/in B2 das Spielfeld betreten (Bild 5). Danach entsteht folgende Situation: Spieler/in A1 hat immer noch kein Schlagrecht über irgendeine Person. Spieler/in B1 hat weiterhin Schlagrecht über A1, kann aber A1 nicht mehr erreichen, weil A2 bereits fast zwischen beiden steht. Spieler/in A2 hat Schlagrecht über B1, wird sich vielleicht aber auch nicht wagen, B1 zu verfolgen, weil bereits B2 und B3 herausgelaufen kommen und Schlagrecht über A2 haben. Vielleicht spurtet Spieler/in B3 los und fängt A2. Es kann aber auch passieren, dass alle Spieler/innen zu ihrer eigenen Grundlinie zurückweichen und keine Person gefangen wird. Wenn niemand mehr im Spielfeld ist, muss Mannschaft A wieder eine Person zum Locken ins Spielfeld schicken.

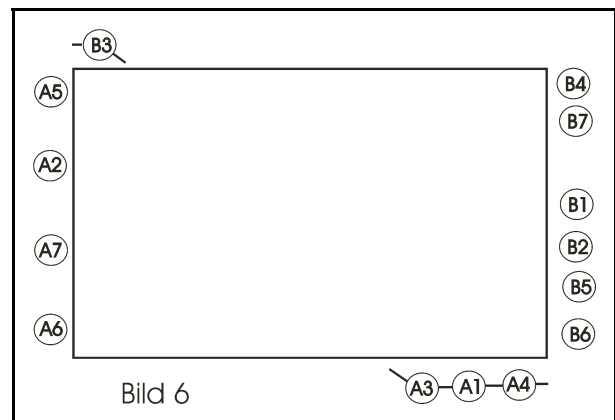


Der Spielverlauf beim Fangen kann sehr verschieden verlaufen, da ja nach der Spielfeldregel jede/r Spieler/in jederzeit das Spielfeld betreten und auch über die Grundlinie wieder verlassen und auch wieder neu betreten darf. So kann eine Mannschaft zum Beispiel auch mit mehr als einer Person locken - was wenig sinnvoll, aber nicht verboten ist. Es können auch gleichzeitig ganz viele Personen einer Mannschaft ins Spielfeld hinein laufen. Wenn dann eine Person der anderen Mannschaft das Spielfeld betritt hat sie Schlagrecht über alle diese Personen. Es ist auch möglich, innerhalb einer Mannschaft regelrecht taktische Spielzüge zu verabreden, in der jeweils ein/e Spieler/in einer Person der Gegenmannschaft zugeordnet wird und erst dann das Spielfeld betritt, wenn die betreffende Person das Spielfeld gerade betreten hat. Es ist möglich, Scheinangriffe zu starten und damit komplexe Spielverläufe zu provozieren. Diese Offenheit im Spielverlauf macht den besonderen Reiz von Barlauf aus.

1.4. Eine Person ist gefangen

Es ist Aufgabe des/der Schiedsrichter/in den Überblick zu bewahren, wer Schlagrecht über wen hat! In dem Augenblick, in dem eine Person eine andere berührt, pfeift der/die Schiedsrichter/in ab und die Spielsituation ist abgeschlossen. Dann verkündigt der/die Schiedsrichter/in, wer gefangen ist.

Gefangene Personen bilden außerhalb des Spielfeldes an der Außenlinie entlang, beginnend an der (verlängerten) gegnerischen Grundlinie eine Reihe; entweder indem sie sich der Länge nach auf den Boden legen oder (bei feuchtem Untergrund) stehen bleiben und sich an der Hand fassen. Entscheidend ist, dass die erste Person in der Reihe mit dem Fuß die verlängerte Grundlinie berührt und sich alle Personen in der Reihe gegenseitig berühren (Bild 6). Die nicht gefangenen Personen stellen sich wieder in der Grundstellung hinter der Grundlinie auf. Dann kann das Spiel von Neuem beginnen.



2. Gefangene befreien

Die zweite mögliche Spielsituation ist die Befreiung der Gefangenen. Dies geschieht dann, wenn ein/e Spieler/in in der Reihe der Gefangenen von einer Person aus der eigenen Mannschaft berührt wird, bevor das Spiel durch eine andere vollendete Spielsituation (z.B. eine Gefangennahme) abgepfiffen wurde. In der Regel wird jeweils der/die vorderste Spieler/in in der Reihe freigeschlagen, weil diese Person am leichtesten zu erreichen ist. Gelingt eine Gefangenenbefreiung, sind aber alle Spieler/innen in der Reihe frei und dürfen wieder hinter ihre eigene Grundlinie zurückkehren. Wenn nur eine Person gefangen ist, ist es auch möglich, eine/n einzige/n Gefangene/n zu befreien. Dies ist jedoch schwerer, weil diese Person dann näher an der gegnerischen Grundlinie ist und es schwierig ist, die gefangene Person zu erreichen ohne selbst gefangen zu werden.

Auch bei einer geglückten der Gefangenenbefreiung ist die Spielsituation abgeschlossen und wird das Spiel vom/von der Schiedsrichter/in abgepfiffen und alle anderen Spielzüge werden nicht mehr gewertet.

Bei der Gefangenenbefreiung ist vom/von der Schiedsrichter/in besonders darauf zu achten, dass der/die befreiende Spieler/in noch mit den Füßen im Spielfeld ist, während er/sie mit den Händen eine Person aus der Kette der Gefangenen berührt. Verlässt der/die befreiende Spieler/in vor der Berührung das Spielfeld, ist er/sie selbst gefangen und verlängert die Kette. Die gefangenen Spieler/innen (besonders die vordersten in der Reihe) müssen sich deshalb zum Spielfeld hin orientieren, ohne allerdings das Spielfeld zu betreten.

3. Durchlauf

Gelingt es einem/r Spieler/in über die gegnerische Grundlinie zu gelangen, ohne dass zuvor er/sie selbst oder eine andere Person gefangen wurde und ohne dass irgendwo ein oder mehrere Gefangene befreit wurden, so ist ein so genannter Durchlauf gelungen. Der/die Schiedsrichter/in pfeift dann diese Spielsituation ab, andere Aktionen sind danach ohne Bedeutung. Dann stellt der/die Schiedsrichter/in fest, dass ein Durchlauf stattgefunden hat.

Um einen Durchlauf zu verhindern, reicht es, dass ein/e Spieler/in, die hinter der Grundlinie steht, einen Schritt ins Spielfeld macht und die anstürmende Person berührt und damit fängt. Bleibt die Person jedoch hinter der Grundlinie stehen, dann gilt die anstürmende Person nicht als gefangen, da es nur im Spielfeld möglich ist, eine/n andere/n Spieler/in zu fangen.

Ein Durchlauf kann normalerweise nur in einer Situation gelingen, in der eine Mannschaft durch viele Gefangene erheblich dezimiert ist und von dieser Mannschaft dann sehr viele Spieler/innen im Spielfeld sind und in Panik zurück zur eigenen Grundlinie laufen. Gerade Mannschaften, bei denen die wenige Spieler/innen einsatzfähig sind, müssen also besonders darauf achten, dass immer Spieler/innen auf der Grundlinie zurück bleiben, um einen Durchlauf zu verhindern.

Punktewertung

Der/die Schiedsrichter/in verkündet, welche Aktionen wie gewertet werden und verteilt dafür Punkte:

Gefangene machen: 1 Punkt

Gefangene befreien: 1 Punkt

Durchlauf: 5 Punkte

Häufig spielt man auf 20 Punkte und wechselt danach die Seiten und spielt noch einmal auf 20 Punkte. Aber auch andere Verabredungen sind möglich.

Aufzeichnung der mündlich überlieferten Regel: Matthias Kreplin