

### 3.3.3 Intercross (IC)

#### Allgemeine Angaben

- Gruppengrösse: 3 Spieler + 3 Helfer (siehe Vereinseinteilung).
- Zeit: 3 Minuten
- Feldgrösse: 4 x 18 m (siehe Skizze)

#### Spezielles

Der Schläger bleibt immer in der gleichen Hand

#### Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 3er-Gruppen eingeteilt (Wettkämpfer)

Vereins-Grösse	Anzahl Gruppen			
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe	Gruppengrösse 4. Gruppe
3	3 Spieler			
4	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstarts		
5	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstart		
6	3 Spieler	3 Spieler		
7	3 Spieler	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstart	
8	3 Spieler	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstarts	
9	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	
10	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstart
11	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstarts
12	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

#### Wertung

- 1 Fangball Zone F 3 Punkte
- Zone G 2 Punkte
- 1 Lauf 2 Punkte

Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler A und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler B erst nach einer ganzen Runde. Hat der Intercrossball beim Schlusspfiff die Hand oder den Schläger bereits verlassen, zählt der folgende Fangball.

#### Keinen Punkt gibt es:

- Beim Fangball
  - wenn die Hand oder der Körper den Ball berührt
  - wenn der Ball vor dem Fangen den Boden berührt
  - wenn beim Werfen oder Fangen die Linien der Start- oder Fangzonen betreten oder übertreten
- Beim Fangball und Laufpunkt, wenn sich mehr als ein Intercrossball im Spielfeld (Ausnahme Bälle im Ballbehälter) befindet (z.B. einer am Boden und einer im Spiel)

#### Einen Punkt Abzug gibt es:

- bei Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes

- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn Helfer den Ball berühren, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat.
- wenn Helfer das Spielfeld betreten

### **Helfer**

Standort der Helfer (max. 3) ausserhalb des Feldes. Das Betreten des Feldes ist nicht erlaubt. Der Helfer hebt die Intercrossbälle ausserhalb des Spielfeldes auf und legt diese zurück in den Ballbehälter. Als Helfer kommen nur Wettkämpfer der im Einsatz stehenden Gruppe (Verein) zum Einsatz.

### **Reserveball**

Ein Reserveball darf erst zum Einsatz kommen, wenn der aktuelle Spielball das Feld verlassen hat. Ein am Boden liegender Ball muss nicht aufgenommen, sondern kann mit dem Fuss aus dem Spielfeld befördert werden. Der Reserveball wird vom Wettkämpfer selber aus dem Ballbehälter genommen.

### **Schiedsgericht**

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abwurflinie und die Zone H wegen Übertretens
- kontrolliert die Helfer-Fehler

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Zone G oder F
- kontrolliert den Übungsablauf
- teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit

### **Material**

- 3 Intercrossbälle
- 3 Intercrossschläger ohne Stab (kurze Variante)
- 1 Ballbehälter (Eimer, Schüssel)
- 2 Malstäbe
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

## **Übungsablauf**

- 1 = A wirft den Intercrossball von Hand aus der Startzone zu B in die Zone H
- 2 = B fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Zone H und spielt ihn mit dem Schläger direkt weiter zu C in die Fangzone F oder G (er nimmt den Ball also nie in die Hand)
- 3 = A läuft nach dem Wurf um den Malstab in die Zone H
- 4 = B läuft nach dem Zuspiel um den Malstab in die Zone F
- 5 = C fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Fangzone F oder G, nimmt den Intercrossball in die Hand und läuft in die Startzone

[Verknüpfung Skizze](#)