

DIE REGELN



Wir wollen, dass alle Teilnehmer, Manager, und Zuschauer eine gute Zeit bei uns erleben. Sicherheit steht bei uns deshalb ganz oben und wir beginnen mit den Sicherheitsregeln:

1 Sicherheit

1.1 Ausrüstung

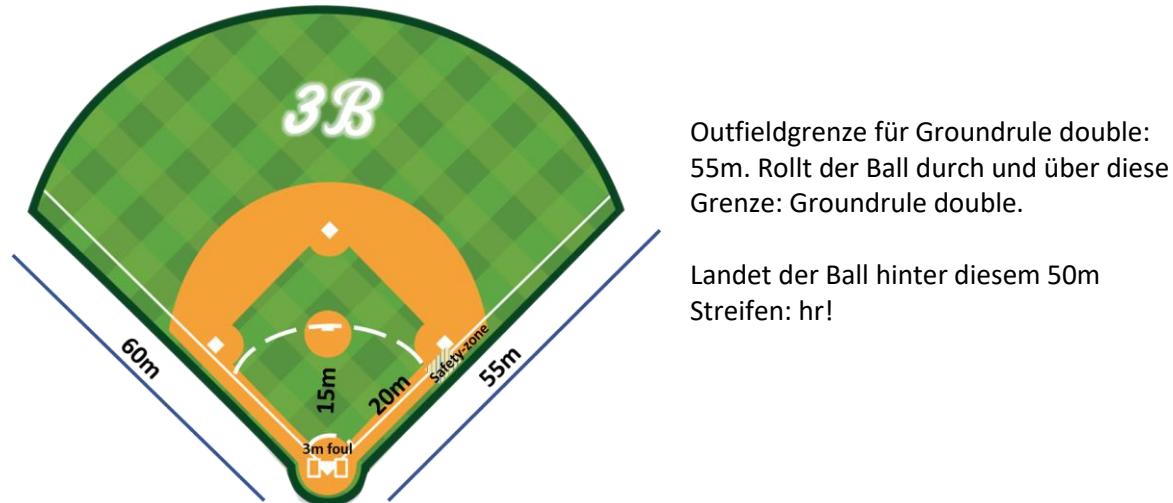
- ♣ **3B** Ausrüstungsgegenstände (Schläger, Bälle, Handschuhe) dürfen nicht ohne Erlaubnis der Coaches benutzt werden.
- ♣ Werden **3B** Ausrüstungsgegenstände (bzw. eigene Ausrüstung) ohne Aufsicht der Coaches benutzt muss sichergestellt sein, dass niemand mit Schläger oder Ball verletzt wird.
 - Grundregel: Großer Sicherheitsabstand zum Batter, Bälle nur auf Blickkontakt werfen, auf Unbeteiligte achten)

1.2 Abschlagbereich

Im Bereich des Abschlags kann es zu „foul tips“ (Ball springt vom Schläger Richtung Zuschauer) und „flying bats“ (fliegender Schläger) kommen. Deshalb ist hier besondere Vorsicht geboten.

- ♣ Der Aufenthalt im Bereich des Abschlags ist nur dem Batter, dem Catcher und einem Coach erlaubt. Bitte die markierten Zonen beachten.

2 FIELD DIMENSIONS



DIE REGELN



3 TURNIERREGELN

- ♣ Jede Mannschaft benötigt einen mindestens 18 Jahre alten Manager als Ansprechperson für die Turnierleitung. Er ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden und beaufsichtigt das Team während des Spiels (Sicherheit, Schlagreihenfolge, Aufstellung in der Verteidigung).
- ♣ Umpires (Schiedsrichter) sind nicht unfehlbar. Wir erwarten trotzdem einen respektvollen Umgang miteinander. Strittige Entscheidungen der Umpires können nur vom Teammanager angesprochen werden. Respektloser Umgang untereinander kann von den Umpires mit einer Spielstrafe geahndet werden.

3.1 Mannschaft

- ♣ Eine Mannschaft besteht aus mindestens **7 Spielern** (C, P, 1B, 2B, 3B, S, OF). Besteht eine Mannschaft aus mehr als 7 Spielern, dürfen nur Spieler an den Schlag, die im vorhergehenden Halb-Inning auch verteidigt haben. Sie dürfen nur ausgewechselt werden, nachdem sie einmal geschlagen haben.
- ♣ Der Pitcher darf die gestrichelte Linie (15m) vor dem Schlag des batters nicht übertreten.
- ♣ Aufgrund des kleineren Spielfelds teilen sich LF und CF das outfield.
- ♣ Der Catcher steht hinter dem Backstop („screen“) bis der Ball im Spiel ist.

3.2 Innings (Spielabschnitte)

- ♣ Es werden 3 innings gespielt, bzw. 30min. Liegt die Heimmannschaft nach 30min nach dem Halbinning zurück, hat sie das Nachschlagrecht. (Bei Unentschieden: Home Run Tie Breaker).
- ♣ Das Finalspiel wird 4 Innings gespielt. (Bei Unentschieden: Home Run Tie Breaker).

3.3 Verteidigung/ Sicherheit

- ♣ Die Positionen der Verteidigung können nur vor einem Inning gewechselt werden. Während das Inning gespielt wird, dürfen die Positionen nicht getauscht werden.
- ♣ Bases dürfen vom Verteidiger grundsätzlich nicht blockiert/ zugestellt werden. Blockieren Verteidiger eine Base, erhält der Runner die Base (Obstruction).

3.4 Pitching

- ♣ Der Ball wird von einem Coach von der Pitchingposition ins Spiel gebracht.
- ♣ Bei geworfenen Balls gibt es keine Strikes wenn der Schläger geschwungen, der Ball aber nicht getroffen wurde. Der Batter kann nach allen geworfenen Bällen schlagen.
- ♣ Bei vier Balls bekommt der Batter Bälle von der Seite zugetossst. Bei 0 strikes 3, 1 Strike zwei, 2 Strikes einen.

3.5 Angriff

3.5.1 Line-Up (Schlagreihenfolge)

Die Reihenfolge des Line-Up darf während eines Spiels nicht geändert werden.

Ein Line-Up besteht aus mind. 7 Spielern, max. 9 Spielern. Besteht eine Mannschaft aus mehr als 9 Spielern, dürfen nur Spieler an den Schlag, die im vorhergehenden Halb-Inning auch verteidigt haben. Sie dürfen nur ausgewechselt werden, nachdem sie geschlagen haben.

DIE REGELN



3.5.2 First Base

Für Grundschüler gibt es vor der 1B eine 5m-safety-zone. Grundschüler müssen nur in diese Safety-Zone einlaufen, um Safe zu sein. An jedem anderen Base oder Homeplate gelten auch für GS-Schüler die regulären Abstände.

3.5.3 5-Run-rule

Werden im Angriff 5 Runs Vorsprung in einem Inning erzielt, ohne dass die Verteidigung drei Outs machte, wechseln Angriff und Verteidigung. Ausnahme: es sind Runner auf den Bases und diese können auf einen guten Hit den 5 und weitere Runs Vorsprung erlaufen. Beispiel: Eine Mannschaft hat vier Runs Vorsprung und Runner auf 3B und 2B. Schlägt der Batter den Ball weit ins Feld, es gibt kein out und die Runner (2B/ 3B) können Runs erlaufen, wechseln Angriff und Verteidigung mit sechs Runs Vorsprung. Bei Bases Loaded (alle Bases besetzt) könnte so eine Mannschaft mit 8 Runs Vorsprung in die Verteidigung gehen.

Erzielt der Angriff des Gegners im folgenden Halbinning nicht den Ausgleich (oder keine Runs), kann die führende Mannschaft in ihrem Halbinning wieder 5 Runs (+ Ausnahmeregel) erlaufen.

3.6 Outs

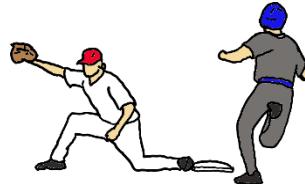
- ♣ Es gelten die Grundregeln: 3 strikes, you're out. 3 outs -> Ende des Halbinnings.

3.6.1 Strike out

Ein Batter trifft drei, durch die Strike Zone geworfene, Bälle nicht, bzw. bis zu drei weiteren Soft-Toss Balls (s.2.4) und konnte den Ball nicht ins Spiel bringen.

3.6.2 Force out

- ♣ Spielzug an 1B: Runner erreicht 1B nachdem der Ball am 1B gefangen und das Base vom Verteidiger berührt wurde.
 - Gleiche Regel gilt für 2B/ 3B, wenn ein Runner seine Base verlassen muss, da ein weiterer Runner nachfolgt.



3.6.3 Tag out

- ♣ Ein Runner befindet sich zwischen den Bases und wird mit dem Ball, bzw. Ball im Handschuh, berührt.
- ♣ Tag Outs sind am Home Plate erforderlich (Beachte: 2.3!) wenn 2B, bzw. 1B nicht besetzt ist, da der Runner an 3B nicht losrennen muss, wenn Runner an 2B stehen bleiben kann (1B leer). Sind Runner auf allen Bases reicht ein Force Out, da alle Runner rennen müssen.



3.6.4 Fly out

- ♣ Der Ball wird aus der Luft gefangen. Der Batter ist sofort aus. Jeder Läufer der seine Base verlassen hat, bevor der Ball vom Verteidiger gefangen wurde, muss seine Ausgangsbase wieder berühren. Macht er dies nicht, und der Ball wird zum Verteidiger seines Ausgangsbases geworfen, gefangen und die Base berührt, ist der Runner aus.



3.6.5 Weitere Outs / Sicherheit

- ♣ Ein Batter ist out, wenn er den Schläger wirft (un-/absichtlich). Es erfolgt zuerst eine Warnung.
- ♣ Ein Runner ist out, wenn er einen sich im Spiel befindlichen Ball blockt (un-/absichtlich) und damit einen Spielzug der Verteidigung erschwert (Interference).

DIE REGELN



3.7 Extra bases

- ♣ Erfolgt in der Verteidigung ein Überwurf an 1B / 3B und wird der Ball unspielbar (dead) erhält jeder Runner ein Base.
 - ♣ Schlägt ein Batter den Ball so, dass dieser über die Outfieldbegrenzung rollt, darf jeder Runner 2 Bases weiter (Groundrule Double).
 - ♣ Schlägt ein Batter den Ball so, dass dieser über die Outfieldbegrenzung fliegt, ist dies ein Home Run. Aller Runner dürfen vor zur Home Plate und erhalten einen Run.

3.8 Unentschieden

Bei einem Unentschieden nach 3 Innings (bzw. 30min mit Nachschlagen) erfolgt ein Home-Run-Tie Breaker. Ein Batter einer jeden Mannschaft versucht den Ball so zu schlagen, dass er einen Home Run erlaufen kann.

Die verteidigende Mannschaft darf 3 Verteidiger ins Feld stellen und einen Catcher. Der Batter/ Runner kann nur am Homeplate Out gemacht werden. Ein Force out – der Sicherheit wegen. Nach jedem Schlag (oder Strike Out) wechseln Angriff und Verteidigung. Sobald eine Mannschaft einen Home Run mehr hat als der Gegner, ist der Tie Breaker gewonnen.

3.9 Scorecard

SCORECARD										DATE 08/09/2022	GAME #6			
	VISITOR <u>Red Birds</u>					HOME <u>White Lions</u>					SCORER			
	MANAGER _____			MANAGER _____										
SCOREBOARD														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Runs	Hits	Errors	
Home	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	
Visitor	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	
LINE-UP														
Visitor:												Home:		
	Name	Position		Name	Position		Name	Position		Name	Position		Name	Position
#1			#1			#1			#1			#1		
#2			#2			#2			#2			#2		
#3			#3			#3			#3			#3		
#4			#4			#4			#4			#4		
#5			#5			#5			#5			#5		
#6			#6			#6			#6			#6		
#7			#7			#7			#7			#7		
#8			#8			#8			#8			#8		
#9			#9			#9			#9			#9		
SUB												SUB		
SUB												SUB		
SUB												SUB		
SUB												SUB		