



S/HBV Winterserie 2014/15

Spielregeln

Stand: 01.01.2015



Im Folgenden sollen der Ablauf und die Ligaregeln für die SHBV Baseball-Hallenmeisterschaften für Spieler/Innen im Schüler- und Jugendbereich geregelt werden.

Sofern in dieser Durchführungsverordnung nicht anders geregelt, gelten die Baseballregeln für den Spielbetrieb auf dem Außenfeld, sowie die BuSpO und die DVO des SHBV in der jeweils gültigen Fassung.

Es wird bei jedem Turnier ein Technical Commissioner (TC) anwesend sein, der alle Unstimmigkeiten die auftreten sollten, nach Möglichkeit sofort vor Ort klären wird. Er ist auch Ansprechpartner für alle Vereine, die Fragen zum Turnier und dessen Ablauf haben sollten. Der TC kann Unstimmigkeiten, die nicht vor Ort geklärt werden können, an die spielführende Stelle weiterleiten.

Die Halle ist mindestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn zum Umziehen und Aufwärmen geöffnet. Späteres Aufwärmen muss nach draußen verlegt werden. 15 Minuten vor Turnierbeginn werden Spielregeln, Ground Rules, organisatorische Regeln, sowie der Spielmodus in einem Technischen Meeting bekannt gegeben. Wer bis dahin nicht eingetroffen ist, muss sich selbst informieren.

Mannschaften, die ihren nächsten Spiel haben, haben Vorrecht auf ihre Felder sich vorzubereiten. Der Aufenthaltsort pausierende Teams muss sich außerhalb der Spielzone befinden. Der gesamte Bereich zwischen den Spielfeldern gilt als Spielzone. Die Umpire sind angehalten darauf zu achten, dass sich dort nur Spieler und Coaches des laufenden Spieles aufhalten.

Sollte eine Mannschaft trotz Anmeldung zum Turniertag zu einem oder mehreren Spielen nicht antreten, werden die Spiele mit 0:7 als verloren gewertet. Zudem verliert eine Mannschaft die nicht antritt automatisch den Tie-Breaker in Anwendungsfällen in der Abschlusstabelle. Die Abmeldung zu einem Turniertag muss mindestens 7 Tage zuvor erfolgen.

Zum Turniertag sind zu Beginn Spielerlisten mit Namen, Trikotnummer, Vereinsangabe (bei Schulmannschaften Schulangabe), Geburtsdaten (bei Schulmannschaften Klassengrad) der Teilnehmer von jedem Team bei der Turnierleitung abzugeben. Ein Formular wird dafür zur Verfügung gestellt. Die Identifikation der Spieler wird später ausschließlich anhand der Rückennummern vorgenommen. Es dürfen nur Spieler teilnehmen, die in einem Verein oder über eine Schule gemeldet und versichert sind.

Spielberechtigt sind die Jahrgänge entsprechend der BuSpO Artikel 12 ff. für die jeweilige Folgesaison. Ausnahmen bestehen bei Schulmannschaften, die Spieler einen Jahrgang älter einsetzen können (Abdeckung der Beobachtungsstufen 5./6. Klasse bzw. Mittelstufe 7.-9. Klasse).

Das Spielfeld beträgt ca. 20m x 20m, Base Distanz 12-14m. Es gibt ein Safety Base beim 1st Base und eine Erweiterung am Homeplate. Gespielt wird mit Hallenbällen (Incrediballs, Nylon / Stoffoberfläche). Es besteht keine Helmpflicht. Ein einheitliches Erscheinungsbild der Mannschaft ist Pflicht. Alle Spieler müssen Trikotnummern haben (hilfsweise durch Klebeband), die mit den Spielerlisten übereinstimmen. In der Halle darf nur mit sauberen Hallenschuhen gespielt werden.

Die Zahl der Feldspieler ist auf 6 beschränkt. Die Anzahl der Spieler pro Spiel ist auf 9 begrenzt. Es gibt keine Begrenzung für Spielerlisten. Es dürfen während des Turniertages alle Spieler eingesetzt werden, die zum Beginn des Turniertages gemeldet wurden. Spieler dürfen nur in den Mannschaften antreten, in denen sie vor Turnierbeginn gemeldet wurden. Das „Springen“ zwischen Mannschaften innerhalb einer Altersklasse ist nicht erlaubt.

Vor dem jeweiligen Spiel muss dem Scorer eine Line-Up (mit mindestens 6, maximal 9 Spieler) mit Spielernummer übergeben werden. Ein Formular wird dafür zur Verfügung gestellt.

Kann eine Mannschaft mit nur 5 bzw. 4 Spieler spielen, dann erfolgt auf dem 6. bzw. 3. und 6. Platz im Line-Up immer ein automatisches Aus, bzw. an den Stellen, wo die im laufenden Spiel ausgefallener Spieler ursprünglich standen. Unter 4 Spieler darf nicht gespielt werden.

Der Scorer schreibt die Runs mit, kontrolliert die Line-Up und zählt die Plate Appearances (PA) und Outs. Positionswechsel in der Verteidigung sind dem Scorer nicht zu melden. Ein ausgewechselter Feldspieler kann jederzeit wieder eingewechselt werden. Auswechslungen finden durch Abklatschen an der Bank statt. Auszeiten (Time) sind für Auswechslungen während des Spiels nicht zulässig.

Sollte eine Mannschaft die Line-Up nicht einhalten, wird sie von der Scorer ermahnt und bei Wiederholung der Schlagmann/-frau entsprechend Out gegeben. Bei wiederholtem Missachten wird das Spiel für die Mannschaft mit 0:7 als verloren gewertet. Die Nichtwertung kann nur in Absprache zwischen Turnierleitung und Scorer erfolgen.

Das Halbinning wird nach drei regulären Outs beendet, oder nach 6 Plate Appearances (PA – Anzahl der Batter im Halbinning), unabhängig von der Anzahl der Outs. Das 6. PA wird vom Scorer deutlich hörbar bekannt gegeben. Es gibt keine 5-Punkte Regel oder Mercy Rules.

Jedes Spiel dauert 12, 17, 21 oder 25 Minuten (ohne Inningbegrenzung), dadurch ergibt sich eine Spieltaktung von 15, 20, 25 bzw. 30 Minuten. Die Spiele können nur vom Scorer angefangen oder beendet werden, alleine er bestimmt ob ein neues Inning noch begonnen oder beendet wird (z.B. um ein Inning regulär ausspielen zu lassen). Beendet

eine Mannschaft eigenständig das Spiel wird das Spiel gegen sie mit 0:7 gewertet. Spiele auf zwei Felder sollten parallel begonnen werden.

Angebrochene Innings werden nicht zu Ende gespielt. Hat das Heimteam nicht die Möglichkeit genutzt im letzten Nachschlag einen Gleichstand oder eine Führung zu erzielen, zählt der Punktestand vom vorherigen abgeschlossenen Inning.

Sobald ein Spiel zu Ende ist, haben die nächsten beiden Mannschaften sofort nach Verlassen der vorherigen Mannschaften ihre Positionen einzunehmen. Steht eine Mannschaft nicht bereit, kann das Spiel dennoch ohne Feldspieler oder Schlagmann begonnen werden.

Für eine deutliche Schlagrechtszuordnung muss die Mannschaft mit Heimrecht hinter der 1st Baseline sitzen, mit Gastrecht hinter der 3rd Baseline. Falls eine Mannschaft für ein folgendes Spiel auf dem gleichen Feld bleiben kann, aber ihr Schlagrecht wechselt, dann muss sie auch die Sitzbank wechseln.

Es gibt kein Pitching. Der Ball wird vom Coach oder einem nicht mitspielenden Spieler seitlich zugetosst (nachfolgend Pitchtoss genannt). Der erste Pitchtoss je Halbinning darf erst ausgeführt werden, wenn ihn der Umpire mit „Play Ball“ oder ein Handzeichen frei gibt. Der Umpire ist angehalten ihn unter Sicherheitsaspekten für die Feldspieler auch dann zügig freizugeben, wenn nicht alle Feldspieler auf Position sind. Dies gilt auch, wenn die Mannschaft nicht rechtzeitig zum Spielbeginn anwesend ist. Schlagwechsel müssen sehr schnell durchgeführt werden. Der Pitchtoss und der erste Batter müssen bereit stehen, ansonsten kann jede 10 Sekunden ein Strike gerufen werden.

Es kann ebenfalls jeder 10 Sekunden ein Strike gerufen werden, wenn der Pitchtoss nicht zügig ausgeführt wird.

Jeder Batter hat bei Jugend max. drei Versuche (Strike Out), bei Schüler fünf. Er ist zwar nicht gezwungen, jeden geworfenen Ball zu schlagen, jedoch wird trotzdem Out gegeben, wenn nach 9 Pitchtosses kein Fair Ball geschlagen wird. Vor der Homeplate wird ein Viertelkreis markiert, über den mindestens geschlagen werden muss. Überquert der Ball die Markierungslinie nicht in einer annehmbaren Geschwindigkeit (Ermessungsentscheidung der Umpire), oder bleibt innerhalb liegen, ist es ein Foul Ball. Erfolgt ein Foul Ball nach 2 Strikes (bzw. Schüler 4), führt dies noch nicht zum Strike Out, ausser es war bereits der 9. Pitchtoss.

Batter, die den Schläger werfen, sind sofort Out. Wirft ein Batter zum wiederholten Male den Schläger, kann er von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden. Nach einem fair geschlagenen Ball muss der Schläger so in einen dafür bereitgestellten Kasten gelegt werden, dass dieser darin liegen bleibt. Andernfalls ist der Batter ebenfalls Out. Der Batter hat während des Spielzuges die Möglichkeit zurückzulaufen und den Schläger in den Kasten zu legen. Wird der fehlgeworfene Schläger während des Spielzuges von Mitspielern berührt, ist der Runner sofort Out, vorgerückte Runner kehren an ihre Ausgangsbasis zurück. Wird der Schläger während des Spielzuges von gegnerischen Spielern berührt, wird der Spielzug sofort beendet und der Runner ist Safe.

Wer direkt an die Hallendecke oder sonstige Hallendeckenkonstruktionen schlägt, ist Out. Der Ball ist tot (Dead Ball). Die Runner müssen zurück an ihre Ausgangsbasis. Prallt der Ball erst an eine Wand, und dann an die Decke, ist er weiterhin spielbar.

Nicht zulässig sind: Absichtlich kurz auf den Boden geschlagene Bälle (innerhalb der Foulballzone und im Ermessen des Umpires), Bunt, Lead, Steal (das Lösen von der Basis ist erst mit dem Kontakt des Batters mit dem Ball erlaubt). Wer dies missachtet, ist Out.

Wegen der Verletzungsgefahr sind nur Head-first-Slides erlaubt. Bei Nichtbeachtung ist der Runner Out, auch wenn kein Play an der Base stattfand. Ein Punkt zählt nur, wenn die Homeplate mit der Hand berührt wird. Dies gilt auch, wenn an der Homeplate nicht geslidet werden musste!

Es gibt keine Home-Runs.

Der Ball gilt auch als aus der Luft gefangen, wenn er von einer oder mehreren Seitenwänden oder an den Wänden befestigte Geräte (z.B. Basketballkorb inkl. Aufhängung) abprallt und gefangen wird, bevor er den Boden berührt. Grundsätzlich gilt bei einem Overthrow Deadball. Wird der Ball in einem nicht-spielbaren Bereich geschlagen oder verfängt sich (z.B. Netz, Klettergerüst), muss in diesem Fall der nächststehende Feldspieler deutlich beide Hände heben. Der Ball ist tot (Deadball) und die Runner dürfen ein Base vorrücken. Der Umpire entscheidet grundsätzlich auf Grundrulerule-Single, wenn der Ball nicht mehr spielbar ist.

Sobald ein Feldspieler (in der Regel der Catcher) den Ball sicher unter Kontrolle hat und den Home Plate berührt, ist der Spielzug beendet und es darf kein Runner mehr vorrücken. Vorgerückte Baserunner müssen zurück zum Base. Der Feldspieler muss mit einem Fuß deutlich auf diesen Plate bleiben, Ball hochhalten und warten bis der Umpire den Spielzug beendet. Überläuft er nur den Plate, oder macht den Versuch einen Baserunner trotzdem zu taggen, dann gilt der Spielzug als nicht beendet. Diese Regel ist beim letzten Batter eines Innings außer Kraft gesetzt. Sobald jedoch der Leadrunner ausgemacht wurde, ist der Spielzug sofort beendet, nachlaufende Baserunner können keine Runs mehr erzielen.

Auszeiten (Time) sind während eines Spiels nur bei Verletzungen zulässig. Der verletzte Spieler ist so schnell wie möglich außerhalb der Spielfeldzone zu bringen und durch einen Spieler aus dem Line-Up zu ersetzen. Proteste zu Umpire-Entscheidungen werden nur im Falle eines groben Regelverstosses zugelassen. Alles Andere haben die Umpire aus Zeitmangel zu ignorieren. Wiederholte Proteste oder wenn Zeitspiel dahinter vermutet wird, kann der Umpire mit 2 Punkten für den Gegner bestrafen.

Die Turnierleitung behält sich vor, bei groben Verstößen oder Missachtung von Anweisungen einzelne Personen vom Turnier auszuschließen.

Die Turnierleitung kann während des Turniers Regeländerungen vornehmen.



S/HBV Winterserie Spielerliste



TEAMNAME: _____ Turniertag: _____

Schüler Jugend Junioren Baseball Softball

Trikot-Nr.	Nachname	Vorname	Geburtstag bzw. Klasse	Mitglied vom Vereins- bzw. Schule
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Hiermit bestätige ich, dass alle Angaben richtig sind und die in der Liste aufgeführten Spieler über den angegeben Verein bzw. Schule für die Turnierteilnahme versichert sind.

Datum

Unterschrift Coach

S/HBV Winterserie - Line-Up Card / Scorersheet

Spielnr. Teamname _____

HEIM SCHÜLER
 GAST JUGEND

Datum _____ Unterschrift Coach _____

Punkte:	Inning #1	Inning #2	Inning #3	Inning #4	Inning #5	Inning #6	Inning #7
Spielernr.							
1	1						
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
2	2						
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
3	3						
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
4							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
5							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
6							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
7							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
8							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III
9							
	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III	I II III

VOM SCORER AUSZUFÜLLEN:

Feldnr. _____ Spielgegner _____ Beginn _____ Ende _____

Heim Gast Scorer _____ Umpire _____