

Spielregeln 89ers-Trophy 2020

(Stand: 06.01.2020) – Änderungen zum Vorjahr in rot!

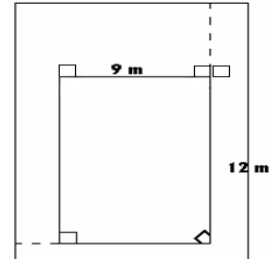


1. Das Spielfeld

1. Gespielt wird in einer Einfach-Turnhalle (Volleyballfeldlinien)
2. **Die Halle darf nur mit Hallenschuhen, die helle Sohlen haben, betreten werden. Es werden ggf. alle Spieler von der Turnierleitung kontrolliert!!**

2. Das Team

1. Jedes Team besteht aus 6 Feldspielern und etwaigen Auswechselspielern (Wechsel sind jederzeit möglich!)
2. Die Batting Order wird vor dem Spiel festgelegt und muss eingehalten werden. (Es können alle Spieler schlagen, wenn gewünscht! Dazu 3.2. aber beachten!)
3. Jedes Team muss einen Umpire (keine Umpire-Ausrüstung notwendig) mitbringen (**Mindestalter: 15 Jahre**). **Das Heimteam stellt IMMER im anschließenden Spiel die Umpire.**
4. Jedes Team muss einen Scorer (Punktezähler) mitbringen. **Das Gastteam stellt IMMER im anschließenden Spiel den Scorer.**



3. Der Spielablauf

1. Die Teams wechseln fliegend zwischen den Innings, d.h. keine Pause.
2. Sobald der erste Schlagmann bereit steht, **sollte** der Schiedsrichter den Ball zutossen, egal ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht. Dabei muss der erste Schlagmann aber vorher im Feld verteidigt haben, da sonst mit fliegendem Wechsel der erste Auswechselspieler gleich schlagen könnte, obwohl seine Mannschaft das Feld noch gar nicht verlassen hat. (Hier wird an Eure Fairneß appelliert, da der „Scorer“ nur die Punkte mitschreibt und nicht die Einhaltung Eures Line-ups kontrollieren kann. Sollte eine Mannschaft trotzdem das Line-up nachweislich nicht einhalten, wird sie von der Turnierleitung ermahnt und das Spiel ggfs. als verloren gewertet.).
(WICHTIG: Es ist darauf zu achten, dass durch den fliegenden Wechsel KEIN Spieler verletzt werden kann, ggf. ist eine kurze angemessene Zeit zu warten!)
3. Umgekehrt muss der Schiedsrichter nach einer angemessenen Frist dem Batter den Ball zutossen, egal ob er an der Homeplate steht oder nicht. Jeder dieser Würfe zählt als Strike.
4. Spieldauer sind 7 Innings oder 14 Minuten. Alle Finals und Spiele um Platz 3 sind OHNE Zeitbegrenzung und werden damit komplett über 7 Innings (bei Schüler Baseball sowie Softball U13/U16 nur über 5 Innings) gespielt.
5. **Nach 14 Minuten wird kein neues Inning mehr begonnen, angebrochene Innings werden noch KOMPLETT ZU ENDE gespielt. [Auch wenn das Heimteam bereits zum Halbinning führt!!!]**
6. Führt ein Team mit 25 Punkten Unterschied, wird das Spiel SOFORT beendet. Es gibt in diesem Fall KEIN Nachschlagen!

4. Der Umpire

1. Der Umpire bringt den Ball von der Seite mindestens hüfthoch getosst ins Spiel.
2. Der Umpire entscheidet bei Unklarheiten.
3. Proteste zu Schiedsrichterentscheidungen werden nur im Falle eines groben Regelverstoßes zugelassen. Alles andere hat der Schiedsrichter aus Zeitmangel zu ignorieren.

5. Der Batter

1. Jeder Batter beginnt mit einem Strike auf dem Konto, ein Foulball wird als Strike gewertet. Es gibt jedoch kein Strikeout durch einen „normalen“ Foulball.
2. Ein Batter bekommt außerdem einen Foulball
 - a. wenn er den Ball absichtlich auf den Boden schlägt
 - b. **wenn der geschlagene Ball vom Boden ÜBER einen Infielder springt (Tatsachenentscheidung des Umpire!!!)**
 - c. wenn ein fair geschlagener Ball von der linken Seitenwand die Linie zwischen Homeplate und 1. Base überquert ohne dass ein Feldspieler den Ball vorher berührt hat. (dies gilt NICHT zwischen Homeplate und 3. Base!)
→ Nach zwei Foulballs EINER Art (a. bis c.) in einem „At Bat“ ist der Batter aus (normale Foulballs zählen nicht!)
3. Ein Batter ist aus (Der Ball ist „tot“ und die Runner müssen zu ihrer Ausgangsbasis zurück!),
 - a. nach 3 Strikes
 - b. bei einem Bunt
 - c. wenn er den Schläger wirft
 - d. wenn der Ball die Hallendecke oder die Hallendeckenkonstruktionen trifft (**in Halle 4: Hier gelten auch die Metallgestänge, die von der Seitenwand abgehen!**)
4. Der Batter ist durch Flyout auszugeben, auch wenn der Ball zuvor eine Wand (aber nicht den Boden!) berührt hat (die Runner können einen Tag-Up machen!)
5. **Der Batter und JEDER Runner dürfen ZWEI Bases vorrücken, wenn der Ball nach einem gültigen Hit nicht mehr spielbar ist.**
6. Der Batter erzielt einen Homerun, wenn der Ball die Platte des Basketballkorbes (im Rightfield) im direkten Flug trifft.
7. Es gibt KEINE Walks!

6. Die Runner

1. Die Runner müssen die Homeplate mit Head-first-slide oder Handclap überqueren. **Bei einem Verstoß zählt der Punkt nicht, der Runner ist aber NICHT auszugeben - Entscheidung folgt durch Umpire!**
2. Generell verboten sind Feet-first-slide, Lead oder Steals. Bei einem Verstoß ist der Runner IMMER automatisch aus.
3. Sobald die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und der Ball per Toss (von „unten“) oder durch Rollen zum Schiedsrichter erfolgt (dies muss erkennbar sein!), darf kein Runner mehr vorrücken bzw. nur noch das bereits angelaufene Base erlaufen. [→ Tatsachenentscheidung des Umpire!]
4. Bei einem Overthrow ist der Ball spielbar, außer er gelangt in die Spieler- oder Zuschauerbänke (In diesem Fall rücken alle Runner **ZWEI** Bases, gezählt von der Ausgangsbasis, vor! Dies gilt auch, wenn der Ball von dort wieder in das Feld zurückspringt!)
5. Wenn ein Runner im Fair-Territory direkt von einem geschlagenen Ball getroffen (egal ob auf Base oder nicht), dann ist dieser Runner IMMER automatisch aus. Der Ball ist „tot“ und weitere Runner müssen zur Ausgangsbasis zurück, sofern sie durch den Batter nicht zum Vorrücken gezwungen sind.