

Spielregeln und Modalitäten 2025:

Regeln

1. Teilnahmeberechtigung

- 1.1. Zugelassen sind Mannschaften von Vereinen die dem DBV bzw. einem seiner Landesverbände angeschlossen sind. Ausnahme-Regelungen für nicht-inländische Mannschaften trifft die Turnierleitung.
- 1.2. Es dürfen nur Vereine antreten, die im regulären Spielbetrieb eine Mannschaft gemeldet haben.
- 1.3. Pro Spielklasse darf jeder Verein maximal drei Mannschaften stellen. Es muss jedoch sichergestellt sein, dass genügend Spieler, Betreuer, Umpire und Scorer vorhanden sind. Die zweite und dritte Mannschaft benötigt andere Trikots und einen anderen Namen!
- 1.4. Bei allen Nachwuchsteams gelten pro Spielklasse die entsprechenden Jahrgänge laut DBV BuSpO Artikel 12.1.01 für das Jahr 2025.
- 1.5. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft pro Spielklasse antreten. Dies muss zu Turnierbeginn festgelegt werden. In mehrere Spielklassen teilzunehmen ist möglich, sofern der Spielplan dies zulässt. Im Spielplan kann dies nicht berücksichtigt werden.
- 1.6. Es dürfen nur Spieler die in einem Verein gemeldet und versichert sind teilnehmen.

2. Ausrüstung

- 2.1. Es wird keine Catcher-Ausrüstung benötigt.
- 2.2. Helme werden nicht benötigt.
- 2.3. Für die Schläger gelten die offiziellen Baseball- bzw. Softballregelungen.
- 2.4. Einheitliche Oberteile mit Nummer sind Pflicht.
- 2.5. Gespielt wird mit „Incrediballs“ der Firma Easton.

3. Scorer und Umpire

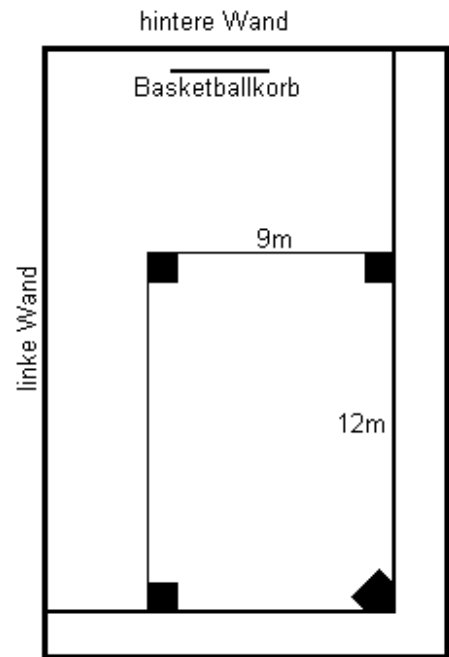
- 3.1. Die Heimmannschaft stellt immer die Umpire (Plate-Umpire und Field-Umpire) für das nächste Spiel. Dies gilt auch, wenn das direkt nachfolgende Spiel ausfallen sollte.
- 3.2. Der Plate-Umpire muss mindestens im Junioren-Alter sein.
- 3.3. Proteste zu Schiedsrichterentscheidungen werden nur im Falle eines groben Regelverstoßes zugelassen. Alles andere hat der Schiedsrichter aus Zeitmangel zu ignorieren.
- 3.4. Die Gastmannschaft stellt immer im nächsten Spiel den Scorer.

4. Spielablauf

Es gelten die offiziellen Baseball-Regeln mit folgenden Anpassungen:

- 4.1. Die Spielfeldgröße beträgt ca. 20 x 12 Meter, das Infield befindet sich in der rechten unteren Ecke. Die Basedistanz beträgt 12 Meter zwischen Home Plate und First Base und 9 Meter zwischen First Base und Second Base.
- 4.2. Jede Mannschaft besteht aus 6 Feldspielern. Die Anzahl der Auswechselspieler ist nicht begrenzt. Allerdings dürfen maximal 10 Personen bei einem Spiel auf der Bank sitzen.
- 4.3. Spieldauer
 - Jedes Spiel dauert 7 Innings oder maximal 14 Minuten plus die Zeit um das aktuelle Inning zu beenden. Das Heimteam darf Nachschlagen.
 - Nach 14 Minuten werden keine neuen Innings mehr angefangen. Dies wird zentral von der Turnierleitung durchgesagt. Das laufende Inning wird noch zu Ende gespielt. Sollte die Heim-Mannschaft führen und am Schlag sein, ist das Spiel sofort beendet.
 - Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein klares Ergebnis existiert! Die Führung des Heimteams beendet das Spiel sofort. Ansonsten muss das Inning zu Ende gespielt werden.
 - Ab dem Halbfinale werden die Spiele über die vollen 7 Innings bestritten.
- 4.4. Der Ball wird nicht gepitcht sondern vom Plate-Umpire seitlich hüfthoch zugetosst.
- 4.5. Jeder Ball den der Umpire zutost ist als Strike zu werten, d.h. es gibt keine Walks.
- 4.6. Der Umpire muss nach einer angemessenen Frist dem Batter den Ball zutossen, egal ob er an der Home Plate steht, oder nicht.
- 4.7. Sobald der erste Schlagmann bereit steht, muss der Umpire den Ball zutossen, egal ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht.
Hierbei hat der Umpire darauf zu achten, dass kein Spieler durch den Schlagmann gefährdet wird.
- 4.8. Jeder Batter beginnt bei einem Count von 1 Strike.
- 4.9. Der erste Schlagmann in jedem Halb-Inning muss vorher im Feld verteidigt haben.
- 4.10. Sobald die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und ein Wurf zum Umpire erfolgt, darf kein Läufer mehr vorrücken.
Achtung: Sollte noch ein Spielzug an der Home Plate möglich sein, darf der Umpire den Ball nicht abfangen.
- 4.11. Ein Run wird nur dann erzielt, wenn die Home Plate mit der Hand berührt wird.
- 4.12. Der Ball ist nach einem Overthrow generell weiter spielbar, außer er befindet sich
 - in den Tribünen
 - im Eingangsbereich zur Halle (neben den Tribünen)
 - im Zuschauer-, Turnierleitungs- oder Scorerbereich oder
 - in den Spielerbänken.

In diesen Fällen ist der Ball tot, auch wenn der Ball wieder zurück ins Spielfeld springt oder rollt. Alle Runner erhalten **zwei** Bases zugesprochen, gezählt ab dem Zeitpunkt des Wurfes.



- 4.13. Ein Ball der von einer Wand abprallt und gefangen wird bevor er den Boden berührt, gilt als Fly-Out (Tag-up ist möglich).
- 4.14. Ein geschlagener Ball der die Decke oder einen Teil der Decken-Konstruktion berührt ist sofort tot. Der Schlagmann ist **aus** und alle Runner müssen an ihre Ausgangsbases zurück. Die Balken vor der hinteren Wand in den Hallen 1-3 zählen als Teil der Wand und nicht als Teil der Decke.
- 4.15. Ein fair geschlagener Ball, der nicht mehr spielbar ist (z.B. in einer Sprossenwand oder auf einem Fenster-Vorsprung) wird zu einem **Groundrule-Single**.
Ein fair geschlagener Ball, der in die Spielerbänke oder Zuschauertribünen geht, wird zu einem **Groundrule-Double**.
- 4.16. Trifft ein geschlagener Ball direkt von vorne den Basketballkorb an der hinteren Wand, ohne vorher den Boden oder eine andere Wand berührt zu haben, gilt dies als **Homerun**.
- 4.17. Foulball
- Es gelten die offiziellen Baseball-Regeln für Fair- und Foulball Entscheidungen. Hierbei sind insbesondere die folgenden Fälle zu beachten:
 - Ein Groundball, der auf Höhe des First- bzw. Third-Base oder hinter diesen ins Foul-Territory rollt ist fair, egal ob er vorher eine oder mehrere Wände berührt hat. Ein Fly-Ball der über Fair-Territory eine Wand berührt ist **fair**, unabhängig wo er dann als erstes den Boden berührt (Ausnahme, siehe unten).
 - Ein Fly-Ball der über Foul-Territory eine Wand berührt ist **foul**, außer er wird gefangen bevor er den Boden berührt.
 - Außerdem gibt es **drei spezielle Fälle des Foul-Balls**: Kommen **zwei** davon während **eines** At-Bats vor, so ist der Batter **aus**. In allen Fällen ist der Ball tot und alle Runner müssen an ihre Ausgangsbases zurück.
 - Ein geschlagener Ball der vom Boden über die an den Hallenwänden angebrachten Linien springt,
 - Ein geschlagener Ball, der vom Boden höher springt als von einem Fielder erreichbar, ohne anschließend eine Wand zu berühren.
 - Ein geschlagener Ball der von der linken Wand abprallt und zwischen Home Plate und First Base ins Foul-Territory rollt ohne dass er vorher von einem Fielder berührt wurde.
- 4.18. Folgende Dinge sind nicht zulässig und haben zur Folge, dass der Spieler sofort **aus** gegeben wird:
- Werfen des Schlägers
 - Bunt
 - Lead
 - Steal
 - Feet-First-Slide.
- Aufgrund der großen Verletzungsgefahr darf nur Head-First geslidet werden. Der Runner ist aus, auch wenn kein Play an dem Base stattfand.
- 4.19. Ein Runner der von einem geschlagenen Fair Ball getroffen wird bevor ein Feldspieler diesen berührt hat ist aus und der Ball ist tot. Der Batter bekommt das erste Base zugesprochen und alle anderen Runner kehren auf ihre Ausgangsbases zurück (außer sie werden vom Batter weitergeschoben).
Ausnahme: Berührt der Runner ein Base während er getroffen wird, so geht das Spiel ganz normal weiter. Der Runner ist nicht automatisch aus.

Die Turnierleitung kann während des Turniers Regeländerungen vornehmen.

Organisatorisches

- Aufwärmen ist an jedem Tag vor Beginn der ersten Spiele möglich.
- An beiden Turniertagen erfolgt vor Beginn der ersten Begegnungen eine Regelerklärung in Halle 2.
- **Wichtig:**
Sobald ein Spiel zu Ende ist, haben die nächsten beiden Mannschaften nur 2 Minuten Zeit ihre Positionen einzunehmen. Steht eine Mannschaft nicht bereit, wird das Spiel als verloren gewertet und das nächste Spiel beginnt nach einer weiteren dreiminütigen Pause. Es empfiehlt sich also, mindestens ein Spiel vorher in der entsprechenden Halle zu sein.
- Alle Mannschaften, die nicht spielen, müssen sich aus Sicherheitsgründen auf den Tribünen aufhalten.
- Bei Gleichstand in der Tabelle gelten die folgenden Tie-Breaker Rules. Bei Gleichstand von mehr als zwei Teams werden die Tie-Breaker Rules angewandt, bis ein erster Platz feststeht. Anschließend werden die Tie-Breaker Rules von vorne beginnend auf die restlichen Teams angewandt.
 - Win-Loss Record im direkten Vergleich
 - Run-Differenz im direkten Vergleich
 - Run-Differenz aus allen Spielen
 - Erzielte Runs im direkten Vergleich
 - Erzielte Runs in allen Spielen
 - Los

**In den Hallen darf nur mit sauberen
Hallenschuhen mit nicht abfärbenden Sohlen
gespielt werden!!**

Ansprechpartner und Adresse für Rückfragen ist unsere Turnierleitung

Rupert Kleinknecht
Handy: 0179/827 2575
eMail: indoor@gauting-indians.de