



**BASEBALL-
WINTERLIGA**



**BERLIN-
BRANDENBURG
2019 / 2020**

Spielablauf



Inhaltsverzeichnis

1. Anzahl der Spieler	3
2. Spieldauer	3
3. Spielverlauf	3
3.1 Bälle	3
3.2 Heim- und Gast-Team.....	3
3.3 Tossing / Schlagversuche	3
3.4 Early steal	4
3.5 Sliding	4
3.6 Homerun	4
3.7 Dead Ball	4
3.8 Punkten.....	4
3.9 Ende eines Spielzuges.....	4
3.10 Last Batter.....	5
3.11 Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung	5
3.12 Ende des Spiels	5
4. Absprachen	6



Spielablauf

Es gelten allgemein die OBR (Official Baseball Rules). Sie sind Anhaltspunkt und grundlegend.

Einige Regeln werden jedoch angepasst bzw. entfernt, um dem Spiel in einer Halle gerecht zu werden.

1. Anzahl der Spieler

Die Anzahl der Feldspieler ist auf 7 (sieben) begrenzt. Es gibt keine Begrenzung der Zahl der Auswechselspieler.

2. Spieldauer

Jedes Spiel hat eine Spielzeit laut Turnierplan (i. d. R. 12 oder 15 Minuten).

3. Spielverlauf

3.1 Bälle

Gespielt wird mit Hallenbällen (Incrediballs).

3.2 Heim- und Gast-Team

Das in der Ansetzung erstgenannte Team (Heim-Team) ist zunächst in der Verteidigung und das zweitgenannte Team (Gast-Team) schlägt somit als erstes.

3.3 Tossing / Schlagversuche

Der Ball wird seitlich vom Umpire oder nach Absprache vom Coach des angreifenden Teams per Unterhandwurf zugetosst.

Jeder Batter hat zwei Schlagversuche. Nachdem er geschlagen hat, muss er den Schläger in den dafür vorgesehenen Kasten zwischen Homeplate und 1st Base ablegen. Versäumt er dies oder fällt der Schläger neben den Kasten, ist der Batter/Runner sofort aus.

Schlägt der Batter den Ball direkt an die Hallendecke oder an eine sonstige Hallendeckenkonstruktion, ist er aus. Der Ball ist „tot“. Die Runner müssen zurück an ihre Ausgangsbasis.



Es ist nicht zulässig den Ball absichtlich kurz (Bunt) oder direkt auf den Boden zu schlagen. In einem solchen Fall ist der Batter Aus.

Die Drei-Punkte-Linie des Basketballfeldes im Feld dient als Foul-Arc.

3.4 Early steal

Runner dürfen die Base erst verlassen, wenn der Ball geschlagen wurde. Verlassen sie die Base zu früh oder bei einem „Strike“ sind sie „aus“.

3.5 Sliding

Es sind nur sog. head-first-slides (Rutschen mit dem Kopf/den Händen voraus) erlaubt. Ein sog. foot-first-slide (Rutschen mit den Füßen voraus) führt auch ohne Spielzug an diesem Spieler zum sofortigen Aus desselben.

3.6 Homerun

Der Schlag ist als Homerun zu werten, wenn der Ball direkt mit komplettem Umfang über den weißen Streifen der hinteren Wand geschlagen worden ist und der Abpraller nicht direkt gefangen wird.

3.7 Dead Ball

Sobald der Ball die Spielfeldbegrenzung verlässt oder von Zuschauern/Ersatzspielern angefasst wird, gilt „Dead Ball“. Die Runner erhalten eine Base.

Gleiches gilt, wenn der Ball sich in den (seitlichen) Basketballkörben oder in den Sprossenwänden verfängt oder von dort nicht unmittelbar zu Boden geht.

3.8 Punkten

Um zu Punkten ist die Homeplate unbedingt (auch ohne Slide) mit der Hand zu berühren. Das einfache Überlaufen der Homeplate führt nicht zu einem gültigen Punkt. Sollte ein Runner die blauen Linien um die Homeplate verlassen, ohne einen gültigen Punkt erzielt zu haben, ist dieser „aus“ zugeben.

3.9 Ende eines Spielzuges

Der Spielzug ist beendet, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball im Infield unter Kontrolle hat und die angreifende Mannschaft keine „Play Action“ erkennen lässt.

Der Ball ist dann zum Umpire/tossenden Coach zurückzurollen.



3.10 Last Batter

Der siebte Batter eines Innings ist der Last Batter. Der Last Batter ist von den Scorer anzusagen. Punkt 3.7 führt zum Punkten des Last Batters.

Punkt 3.9 findet keine Anwendung. Der Last Batter muss regulär „Aus“ gespielt werden.

3.11 Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung

Es wird gewechselt, wenn

- a) 3 (drei) Spieler des angreifenden Teams „Aus“ sind oder
- b) der siebte Batter die Möglichkeit hatte, zu schlagen.

Der Schlagdurchgang ist beendet, egal welche der beiden Optionen zuerst eintrifft. Der Wechsel findet ohne Spielunterbrechung statt. Aus Sicherheitsgründen wartet der Umpire/tossende Coach ca. fünf Sekunden, bevor er zum ersten Batter tosst. Dies geschieht dann unabhängig davon, ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht.

Der erste Batter muss vorher im Feld verteidigt haben, da sonst mit fliegendem Wechsel der erste Auswechselspieler gleich schlagen könnte, obwohl seine Mannschaft das Feld noch nicht verlassen hat.

3.12 Ende des Spiels

Das Spielzeitende wird vom Hallensprecher oder durch akustisches Signal bekannt gegeben. Der Umpire beendet das Spiel. Hierbei gilt Folgendes bei Ablauf der regulären Spielzeit:

- a) Das Heim-Team führt und ist am Schlag: Ball Game
- b) Das Heim-Team führt, ist aber nicht am Schlag: Das Halb-Inning wird zuende gespielt und danach bewertet:
 - Das Heim-Team führt weiterhin: Ball Game
 - Gleichstand oder Gast-Team führt: Das Heim-Team beginnt sein Halb-Inning. Durch einen „Winning Run“ wird das Spiel sofort beendet.
- c) Das Heim-Team liegt zurück: Das Inning wird zuende gespielt.

Steht nach regulärer Spielzeit und Beendigung des laufenden Innings kein Sieger fest, wird so lange weitergespielt, bis ein Sieger ermittelt ist.



4. Absprachen

Die vorstehenden Punkte zum Spielablauf sollen einen Rahmen für eine konstruktive Umsetzung des Spiels in der Halle unter Berücksichtigung der baulichen Gegebenheiten ermöglichen. Sie sind nicht als unabänderliche, eng auszulegende Regeln zu verstehen.

Da es im Interesse aller teilnehmenden Teams ist, den Kindern eine gewinnbringende Zeit in der Halle und nicht zuletzt auch Spaß am Spiel zu ermöglichen, kann vor Beginn eines Spieltages von einzelnen Punkten dieser Regularien abgewichen oder eine andere Auslegung zwischen den Coaches und Umpires vereinbart werden.