

HBSV Baseball Nachwuchs-Hallenrunde 2009/2010

Bitte Regeln aufmerksam lesen und ausgedruckt zu den Spieltagen mitnehmen!

[Änderungen zum vergangenen Jahr in rot]

Allgemeines

Vor Ligabeginn sind Spielerlisten mit Namen und Geburtsdaten der Spieler von jedem Team auszufüllen und bis zum 15.11. per E-Mail an den Ligadirektor zu senden. Dabei ist das dafür vorgesehene Excelformular zu verwenden.

Im Falle eines nicht-fristgerechten Einreichens wird dem Verein eine Strafe von 10€ in Rechnung gestellt.

Die Turnierleitung kann während des Turniers Regeländerungen vornehmen.

Teilnahmeberechtigt sind bei den Schülern Spieler der Jahrgänge 1998 und jünger, Jugend 1995 und jünger und Junioren 1992 und jünger. Es gelten die Spielregelungen des DBV.

Spieler dürfen nur in der Mannschaft antreten in der sie vor Spielbeginn gemeldet wurden. Das „Springen“ zwischen Mannschaften eines Vereins innerhalb einer Altersklasse ist nicht erlaubt.

Sollte eine Mannschaft zu mehr als einem Spiel nicht antreten wird sie von der Hallenrunde ausgeschlossen. Eine Strafe von 50€ wird dem Verein entsprechend in Rechnung gestellt. Zudem verliert eine Mannschaft die nicht Antritt automatisch den Tie-Breaker in Anwendungsfällen in der Abschlusstabelle.

Spielplanänderungen sind vor dem ersten Spieltag zu beantragen und können nur in äußersten Notfällen berücksichtigt werden.

Der Ausrichter stellt die Turnierleitung und Scorer. Die Ergebnisse sind am Spieltag dem Ligadirektor zu melden.

Die Umpire werden jeweils vom Hometeam des vorherigen Spiels gestellt. Zum Eröffnungsspiel stellt der Ausrichter die Umpire.

Der Scorer schreibt die Runs mit, kontrolliert die Line-Up und zählt die PA und Outs. Auswechslungen sind dem Scorer nicht zu melden. Positionswechsel in der Verteidigung auch nicht. Ein ausgewechselter Spieler kann in dem laufenden Spiel nicht mehr eingewechselt werden.

Sollte eine Mannschaft die Line-Up nicht einhalten, wird sie von der Turnierleitung ermahnt und der Schlagmann/-frau entsprechend ausgegeben. Bei wiederholtem Missachten wird das Spiel für die Mannschaft als verloren gewertet.

Alle Mannschaften, die nicht spielen, sollen sich aus Sicherheitsgründen auf der Tribüne aufhalten.

Helme werden nicht benötigt, Schläger entsprechen Baseball. Spielerinnen dürfen auch Softballschläger verwenden. Einheitliche Uniformen mit Nummern sind Pflicht.

In den Hallen darf nur mit sauberen Hallenschuhen mit hellen Sohlen gespielt werden. Keine Straßenschuhe oder ähnliche werden akzeptiert. Vor Turnierbeginn werden alle Schuhe und das Tragen eines Tiefschutzes bei männlichen Spielern kontrolliert.

Die Aufwärmzeit ist jeweils 50 bis 20 Minuten vor Turnierbeginn. Späteres aufwärmen muss nach draußen verlegt werden. 20 Minuten vor Turnierbeginn werden Spielregeln (praktische

Beispiele), organisatorische Regeln und der Spielmodus in der Halle bekannt gegeben. Wer bis dahin nicht eingetroffen ist, muss sich selbst informieren.

Sobald ein Spiel zu Ende ist haben die nächsten beiden Mannschaften nur wenige Minuten Zeit ihre Positionen einzunehmen. Steht eine Mannschaft nicht bereit, hat sie das Spiel verloren und das nächste Spiel beginnt nach einer weiteren kurzen Pause. Es empfiehlt sich also mindestens 5 Minuten vor Spielbeginn in der Halle spielbereit zu sein.

Die Regeln

Die Zahl der Feldspieler ist auf 6 beschränkt. Die Anzahl der Auswechselspieler ist nicht begrenzt. Es empfiehlt sich mehrere Auswechselspieler einzuplanen da der Spielablauf sehr schnell ist und daher sehr anstrengend.

Der Baseabstand im Infield beträgt mindestens 13m.

Jedes Spiel dauert 12 Minuten oder sieben Innings. Das Zeitende wird vom Hallensprecher bekannt gegeben und der Umpire beendet das Spiel. Zeitende ist auch sofort Spielende, wobei der laufende Spielzug noch beendet wird.

Ausgenommen davon sind die Halbfinalspiele der Endrunde. Hier wird nach Ablauf der Zeit das angefangene Inning fertig gespielt. Bei Gleichstand in Spielen der Endrunde gibt es ein Extra Inning.

Die Finalspiele finden ohne Zeitbegrenzung statt (Schüler über fünf Innings, Jugend & Junioren über sieben Innings).

Das Heimrecht richtet sich nach dem Tabellenplatz der Vorrunde. Bei Spielen in denen gleichplatzierte Mannschaften aufeinandertreffen (*Bsp. 1. Nord - 1. Süd*) wird das Heimrecht ausgelost.

Die erstgenannte Mannschaft (Heimteam) ist zunächst in der Verteidigung und die zweitgenannte (Gastteam) schlägt somit als erstes.

Gespielt wird mit Hallenbällen (Incrediballs). Es gibt kein Pitching. Der Ball wird seitlich vom Umpire zugetosst. Jeder Schlagmann beginnt mit einem Strike auf seinem Konto (d.h. nur zwei Versuche).

Nach dem der Batter geschlagen hat, legt er den Schläger in einen Turnkasten, der etwa 2 m von Homeplate entfernt, rechts von der 1B-Line im Foul Territory (in der Verlängerung des 1B-Dugouts) steht. Tut der Batter dies nicht, gilt der Schläger als geworfen und der Batter ist sofort aus. Das wird vom Scorer notiert. Wirft ein Batter zum wiederholten Male den Schläger, wird er von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen.

Der Schiedsrichter entscheidet auf Ground Rule-Double, wenn der Ball nicht mehr spielbar ist.

Die Fair- und Foulball-Entscheidung ist wie beim Baseball.

Wer direkt an die Hallendecke oder sonstige Hallendeckenkonstruktionen schlägt, ist aus. Der Ball ist tot. Die Läufer müssen zurück an ihre Ausgangsbase.

Nicht zulässig sind:

Bunt, Walk, Lead (man muss also auf der Base stehen bleiben), Steal und absichtlich auf den Boden geschlagene Bälle.

Zur Objektivierung wird eine Viertelkreislinie von der 1B-Line zur 3B-Line in 1 m Abstand von der hinteren Ecke der Homeplate auf den Hallenboden geklebt. Bei geschlagenen Bälle, die dort aufkommen, ist der Batter aus. Diese Regelung gilt nicht in Spielen der Schülerligen.

Proteste zu Schiedsrichterentscheidungen werden nur im Falle eines groben Regelverstoßes zugelassen. Alles Andere hat der Schiedsrichter aus Zeitmangel zu ignorieren.

Seitenwechsel müssen sehr schnell durchgeführt werden. Aus Sicherheitsgründen wartet der Umpire fünf Sekunden bevor er zum ersten Schlagmann tosst. Dies geschieht dann unabhängig davon, 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.

Der Schiedsrichter muss nach einer angemessenen Frist dem Batter, egal ob er an der Homeplate steht oder nicht, den Ball zutossen. Jeder dieser Würfe zählt als Strike.

Der Ball gilt als aus der Luft gefangen, wenn er von einer oder mehreren Seitenwänden abprallt und gefangen wird bevor er den Boden berührt. Der Ball ist weiter spielbar wenn ein Overthrow erfolgt. Ausnahme: der Ball wird in den nicht-spielbaren Bereich geworfen. In diesem Fall ist der Ball tot und die Runner dürfen ein Base vorrücken. Sobald die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und ein Infielder den Ball dem Umpire zu rollt, ist der Spielzug beendet und es darf kein Läufer mehr vorrücken. Runner, die zu früh vom Base loslaufen, können vom Umpire Aus gegeben werden.

Nach 10 Plate Appearances (PA) wird das Halbinning automatisch beendet, unabhängig von der Anzahl der Outs, damit schwächere Teams schneller aus der Verteidigung kommen können und somit ein abwechslungsreicheres Spiel zustande kommt. Die Regel, dass man den Spielzug mit dem Wurf zum Umpire beendet, ist beim letzten Batter eines Innings außer Kraft setzen.

Alle Slides müssen „head-first“ passieren. Slidet ein Spieler „feet-first“ ist er direkt aus.