



## ORDNUNG ZUR DURCHFÜHRUNG DER HESSISCHEN INDOOR-MEISTERSCHAFTEN

### VORBEMERKUNG

PERSONEN UND FUNKTIONSBEZEICHNUNGEN IN DIESER ORDNUNG DES HBSV GELTEN JEWEILS IN WEIBLICHER UND MÄNNLICHER FORM.

### A. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

#### **§ 1 Durchführung**

1. Einmal pro Kalenderjahr (vorzugsweise im Monat Februar) ermittelt der HBSV den hessischen Indoormeister.
2. Dazu werden in einer eintägigen Turnier-Veranstaltung Spiele ausgetragen, an deren Ende der Indoormeister des entsprechenden Jahres und der entsprechenden Spielklasse feststehen muss.
3. In folgenden Spielklassen wird der hessische Indoormeister ermittelt:
  - Herren-Baseball
  - Damen-Softball
  - Junioren-Baseball
  - Jugend-Baseball
  - Schüler-Baseball

#### **§ 2 Teilnahme und Spielberechtigung**

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Mitgliedsvereine des HBSV sowie die als Gäste am Spielbetrieb des HBSV mitwirkenden Vereine benachbarter Bundesländer.
2. Zur Teilnahme ist eine Meldung mit dem Formular „Mannschaftsmeldung“ zum entsprechenden Stichtag schriftlich erforderlich.
3. Spielberechtigt sind alle Spieler, die einen gültigen Spielerpass besitzen und für den teilnehmenden Verein spielberechtigt sind.
4. Vor Turnierbeginn ist dem Technische Kommissar eine Spielerliste vorzulegen, die die Namen und die Spielerpass-Nummer der teilnehmenden Spieler einer Mannschaft aufweist.
5. Die Teilnahmegebühr richtet sich nach der HBSV GBO und wird durch den HBSV in Rechnung gestellt.

#### **§ 3 Mannschaft**

1. Jeder teilnahmeberechtigte Verein kann eine Mannschaft zu den Spielen um die Hallenbaseball-Hessenmeisterschaft anmelden.
2. Vereine dürfen auch mehrere Mannschaften in der gleichen Spielklasse anmelden, in der Herren- und Damen-Spielklasse jedoch nicht mehr als für die Freiluftsaison der folgenden Spielzeit gemeldet wurden.

3. Bei den Junioren, der Jugend und den Schülern gilt diese Regelung nicht.
4. Spieler eines Vereins sind während des gleichen Turniers nur für eine Mannschaft des Vereins spielberechtigt.
5. Nur für den Fall, dass mehrere Mannschaften eines Vereins teilnehmen und eine der beiden Mannschaften durch die Verletzung eines Spielers nicht mehr sechs Spieler aufbieten kann, darf ein Spieler der anderen Mannschaft mitwirken. Hierfür ist die ausdrückliche Genehmigung des Technischen Kommissars erforderlich.

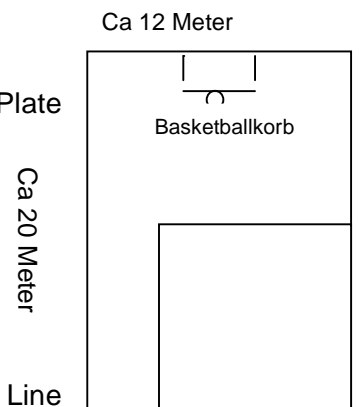
## **B. SPIELREGELN**

### **§ 4 Spieler**

1. Jede Mannschaft besteht aus 6 Feldspielern.
2. Die Anzahl der Auswechselspieler ist auf 10 begrenzt.
3. Alle Spieler einer Mannschaft müssen sich während eines Spiels auf der Auswechselbank bzw. auf dem Spielfeld aufhalten.

### **§ 5 Spielfeld**

1. Die Spielfeldgröße beträgt circa 20 x 12 Meter, wobei die von Home Plate Richtung First Base gehende Seite die längere sein muss.
2. Das Infield befindet sich in der rechten unteren Ecke. Die Distanz zwischen den Bases beträgt 9 Meter.
3. Am Ende der längeren Seite (der kürzeren Wand) befindet sich an der Wand angebracht ein Basketballkorb. Am Ende der beiden, die Spielfeld begrenzenden, Seiten befindet sich über die ganze Breite der Wand auf 2,50 Meter Höhe eine (aufgeklebte) Linie, die als Foul Line dient.



### **§ 6 Spiellänge**

1. Jedes Spiel dauert 7 Innings oder maximal 17 Minuten.
2. Je nach Turnierordnung können angebrochene Innings zu Ende gespielt und mit Ablauf der 17 Minuten sofort (!) beendet werden. Ausgenommen von der Möglichkeit, die Spiele sofort zu beenden sind jedoch die Spiele einer K.O.-Runde, bei denen Mannschaften ggf. aus dem Turnier ausscheiden können.

### **§ 7 Spielgerät**

1. Gespielt wird anstatt mit Base- und Softballs mit „Incrediballs“ in der entsprechenden Softball- bzw. Baseball-Größe.
2. Bezüglich Schlägern und Handschuhen gelten die gleichen Regeln wie beim „Freiluft“-Baseball.
3. Jegliche Arten von Stollenschuhen sind verboten. Es muss in Turnschuhen mit heller Sohle gespielt werden.

### § 8 Spielablauf

1. Alle Spiele werden vom Hallensprecher/vom offiziellen Zeitnehmer gestartet und beendet.
2. Pro Spiel sollen zwei Umpire und Scorekeeper im Einsatz sein. Es gelten - bis auf folgende Ausnahmen - grundsätzlich die Regeln des „Freiluft“-Baseballs:
  - a. Es gibt kein Pitching, der Ball wird seitlich vom Schiedsrichter zugetosst. Jeder Schlagmann beginnt mit einem Strike auf seinem Konto (er hat also nur zwei Versuche).
  - b. Der Schiedsrichter entscheidet auf Ground-Rule-Single, wenn der Ball nicht mehr spielbar ist (festgeklemmt o.ä.). Trifft der Schlagmann das Brett des Basketballkorbes an der Kopfseite des Spielfeldes erzielt er einen Homerun.
  - c. Die Fair- und Foul Ball-Regel ist wie beim Baseball. Zwei Ausnahmen: Ein fair geschlagener Ball prallt von der linken Seitenwand (der Wand hinter Third Base) ohne Berührung (!) eines Feldspielers ins Foul-Territory zwischen Homeplate und First Base zurück. Dieser Schlag zählt als Foul Ball. Geschieht dies zwei Mal während eines At Bats wird der Batter vom Schiedsrichter ausgegeben. Außerdem gelten geschlagene Bälle, die nach vorheriger Bodenberührung (!! ) über der in 2,50 Meter Höhe angebrachten Linie gegen die längere Wand prallen, als Foul Ball (Achtung: Ohne Bodenberührung direkt über die Linie geschlagene Bälle sind spielbar!). Geschieht dies zwei Mal während eines At Bats wird der Batter vom Schiedsrichter ausgegeben. Ebenfalls wird der Batter ausgegeben, wenn er durch die aufgeführten Sonderfälle jeweils einen – insgesamt also zwei – Foul Balls auf sein Konto erhält.
  - d. Schlägt der Batter den Ball direkt an die Hallendecke (auch als Abpraller von den Seitenwänden), wird er „out“ gegeben. Der Ball ist ein „Dead Ball“, die Läufer müssen zurück an ihre Ausgangsbasis.
  - e. Als aus der Luft gefangen (Flyout), gelten auch Bälle die zunächst von den Seitenwänden abprallen und dann erst gefangen werden.
  - f. Nicht zulässig sind Schwünge mit offensichtlich halber Kraft, die das Ziel haben, dass der Ball möglichst langsam irgendwohin rollt. Der Schlagmann ist verpflichtet mit voller Kraft zu schwingen. Batter, die dem nicht nachkommen, können vom Umpire „out“ gegeben werden. Ausdrücklich nicht erlaubt sind demnach auch Bunts.
  - g. Schwingt der Batter nicht nach einem vom Umpire getossten Ball, liegt es im Ermessen des Umpires wie diese Aktion behandelt wird. Entweder der Umpire

- beurteilt seinen Toss als schlagbaren Ball – dann erhält der Batter einen Strike und ist ggf. „out“ zu geben. Andernfalls beurteilt der Umpire seinen Toss als nicht schlagbaren Ball. Dann erfolgt eine Wiederholung des Tosses. Letzteres soll nur in absoluten Ausnahmefällen geschehen, wenn der Schlagmann keine echte Chance hatte, den Ball zu treffen. Grundsätzlich gibt es keine Balls und keine Walks.
- h. Baserunner dürfen keinen Lead von ihren Bases nehmen und diese erst verlassen, wenn der Schläger des Schlagmannes den getossenen Ball berührt hat.
  - i. Es darf nur Head-First geslidet werden. Slidet ein Baserunner Feet-First ist er sofort out zu geben.
  - j. Grundsätzlich muss die Home Plate beim Überqueren in jedem Fall mit der Hand berührt werden. Geschieht dies nicht, hat der Baserunner keinen Run erzielt.
  - k. Der Ball ist immer weiter spielbar, wenn ein Overthrow erfolgt ist. Ausnahme: Der Ball überquert die Line zwischen Home Plate und Third Base (Zuschauer und Auswechselbank) oder ist an der First Base Seite nicht mehr spielbar (Auswechselbank).
  - l. Ein Spielzug ist abgeschlossen, wenn die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und ihn zum Schiedsrichter zurück wirft. Sobald der im Ballbesitz befindliche Spieler keine Anstalten mehr macht, einen Spielzug an einer der Bases durchzuführen und sich bereit macht, den Ball Richtung Umpire zu werfen, gilt der Spielzug als abgeschlossen. Ab diesem Moment dürfen nur noch Baserunner vorrücken (das Vorrücken beenden), die zuvor schon mehr als die Hälfte der Strecke zwischen zwei Bases zurückgelegt hatten.
  - m. Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen werden nur im Fall eines äußerst großen Regelverstoßes zugelassen. Alles andere hat der Schiedsrichter aus Zeitmangel zu ignorieren.

### **§ 9 Seitenwechsel**

1. Die Wechsel zwischen Offense und Defense müssen sehr schnell durchgeführt werden.
2. Sobald der erste Schlagmann bereit steht, muss der Schiedsrichter den Ball zutossen, egal ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht. Dabei muss der erste Schlagmann vorher im Feld verteidigt haben.
3. Sollte der erste Schlagmann ein gerade eingewechselter Spieler sein, muss gewartet werden, bis die Defense bereit ist.
4. Umgekehrt muss der Schiedsrichter nach einer angemessenen Frist dem Batter, egal ob er an der Homeplate zum schlagen bereit steht oder nicht, den Ball zutossen, wenn die Defense bereits seit geraumer Zeit bereit ist. Jeder dieser Tosses zählt als Strike.

## **C. TURNIERABLAUF**

### **§ 10 Spielmodus**

1. Zur Sicherstellung, dass alle teilnehmenden Mannschaften am Turniertag an einer attraktiven Zahl von Spielen teilnehmen können, sollen zunächst Gruppenspiele ausgetragen werden.
2. In den Gruppen spielt „jeder gegen jeder“. Die Zahl der Mannschaften richtet sich nach der Zahl der Teilnehmer und wird jährlich durch den zuständigen Vizepräsidenten festgelegt.
3. Nach den Gruppenspielen folgt ein K.O. System.
4. Dabei spielen in der ersten K.O. Runden jeder Gruppenerste gegen einen Gruppenletzten usw.. In der ersten K.O.-Runde werden Hin- und Rückspiel ausgetragen. Ein drittes Spiel gibt es nicht, gewinnt jede Mannschaft einmal, entscheidet die Anzahl der Runs über das Weiterkommen (siehe Tie-Breaker-Rules).
5. Nach der ersten Runde werden die weiteren Runden im K.O.-System mit nur einem Einzelspiel ausgetragen, d.h. es wird solange im K.O. System weitergespielt, bis der Sieger feststeht.
6. Die ausgeschiedenen Mannschaften sollen, soweit es Teilnehmerzahl und Hallenkapazitäten zulassen, jede einzelne Platzierung ausspielen. Der genau Modus wird jedes Jahr durch den zuständigen Vizepräsidenten festgelegt. Der TC vor Ort kann diesen Modus (Abs. 6 dieses Paragraphen) jederzeit aus gegebenen Gründen abändern.

### **§ 11 Tie-Breaker-Rules Gruppenspiele**

1. Die Tabelle einer Gruppe wird anhand der größeren Anzahl Siege in den Gruppenspielen erstellt.
2. Haben zwei Mannschaften die gleiche Anzahl Siege, zählt der direkte Vergleich.
3. Haben mehr als zwei Mannschaften die gleiche Anzahl Siege, wird der direkte Vergleich dieser Mannschaften untereinander ermittelt.
4. Sollten dieser wiederum für eine oder mehrere Mannschaften gleich ausfallen, wird die weiter vorne platzierte Mannschaft anhand des Run-Verhältnisses ermittelt. Dabei werden alle in der Gruppe ausgetragenen Spieler aller Mannschaften in die Rechnung einbezogen. Es entscheidet die Differenz zwischen erzielten und zugelassenen Runs. Je weiter im positiven Bereich, desto besser ist die Platzierung.
5. Sollte wiederum keine Unterscheidung möglich sein, entscheidet die höhere Zahl erzielter Runs.
6. Sollte auch diese gleich sein, entscheidet ein Münzwurf.

### **§ 12 Tie-Breaker-Rules K.O.-Runden**

1. Die Mannschaft, die in der ersten Runde beide Partien gewinnt, zieht in die nächste Runde ein.
2. Sollten dabei jede Mannschaft jeweils eine Partie gewinnen wird folgendermaßen verfahren:
  - a. Es entscheidet die Summe aus beiden Spielen, d.h. die Runs werden addiert und diejenige Mannschaft mit der höheren Anzahl Runs kommt weiter.
  - b. Sollte die Summe der Runs gleich sein, entscheidet die Anzahl der Runs im gewonnenen Spiel. Das bedeutet, die Mannschaft, die bei dem Spiel, das sie gewonnen hat mehr Runs erzielt hat, als die andere bei ihrem Sieg, zieht in die



nächste Runde ein (z.B. der 13:12-Sieger gewinnt gegenüber dem 1:0-Sieg obwohl die Summe der Runs gleich ist).

- c. Sollte auch die Anzahl der Runs im siegreichen Spiel gleich sein, entscheidet ein Münzwurf.
3. In die nächste Runde zieht jeweils der Sieger eines Spiels in die nächste Runde ein.
4. Alle Spiele müssen ausgespielt werden, d.h. sie dürfen nicht nach Ablauf der Zeitbegrenzung sofort beendet werden. Einer zurückliegenden Mannschaft muss die Gelegenheit gegeben werden, das Inning zu beenden. Besteht in dem laufenden Inning allerdings keine Chance mehr für die zurückliegende Mannschaft, das Spiel noch zu gewinnen, wird die Partie sofort abgebrochen.
5. Steht es zum Ablauf der Spielzeit unentschieden wird das Inning beendet.
6. Ist dann immer noch kein Sieger gefunden, wird ein Extra-Inning gespielt. Dieses muss in jedem Fall beendet werden. Es werden solange Extra-Innings gespielt, bis ein Sieger gefunden ist.

#### **D. INKRAFTTRETEN**

Vorstehender Ordnungstext wurde von der ausserordentlichen Mitgliederversammlung des HBSV am 25.11.2001 in Darmstadt angenommen.