



1. Baseball Firmenturnier | Hamburg Stealers | 24.3.2018

Änderungen bis zum
Turnierstart möglich!

1. Teilnahmeberechtigung

Zugelassen sind Mannschaften von z.B. Firmenteams, Freizeitteams, Schulteams, usw. deren Teammitglieder **nicht** aktiv und organisiert Baseball oder Softball in der Saison 2018 spielen.

2. Ausrüstung

Sofern nicht vorhanden, leihen die Hamburg Stealers am Turniertag Handschuhe, Schläger und Bälle aus.

3. Scorer und Umpire

- Die Umpire (Schiedsrichter) werden von den Hamburg Stealers gestellt.
- Scorer (Punktezähler) werden von den Hamburg Stealers gestellt.

4. Spielablauf

Es gelten die offiziellen Baseball-Regeln mit folgenden Anpassungen:

- Das Spielfeld ist jeweils ein Hallendrittel, das Infield (Home) befindet sich in der rechten vorderen / unteren Ecke. Die Base-Distanz beträgt zwölf Meter zwischen Home Plate / Third Plate und First Base und neun Meter zwischen First Base und Second Base.
- Jede Mannschaft besteht aus **sechs Feldspielern**. Die Anzahl der Auswechselspieler ist nicht begrenzt.
- Jedes Spiel dauert sieben Innings (Spielabschnitte) oder maximal 17 Minuten.
- Mercy Rule: Nach 10 Runs in einem Spielabschnitt wechselt das Offensivrecht.
- Angebrochene Innings werden nicht zu Ende gespielt, außer bei Gleichstand, die Heimmannschaft hat kein Nachschlagrecht (Sudden Death).
- Nach 15 Minuten werden keine neuen Innings mehr angefangen (auch nicht in den Halbfinals).
- Die Spiele werden von der Turnierleitung per akustisches Zeichen beendet. (Bei Gleichstand wird noch bis zum nächsten Run weitergespielt).



- Ab dem Halbfinale werden begonnene Innings zu Ende gespielt (kein Sudden Death).
- Die Finalspiele werden (ohne Zeitbegrenzung) über ganze sieben Innings gespielt.
- Der Ball wird nicht gepitcht sondern von einem eigenen Teammitglied (z.B. Coach oder Ersatzspieler) seitlich hüfthoch zugetosst („zugeschnippt“). Jeder Ball der zugetosst wird, ist als Strike zu werten, d.h. es gibt keine Walks. Der Schläger muss abgelegt werden an einer dafür markierten Fläche (z.B. Matte, Kasten).
- Der Ball muss nach einer angemessenen Frist dem Batter zugetosst werden, egal ob er an der Home Plate steht oder nicht.
- Sobald der erste Schlagmann bereit steht, soll der Ball zugetosst werden, egal ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht. Hierbei ist darauf zu achten, dass kein Spieler durch den Schlagmann gefährdet wird.
- Jeder Batter beginnt bei einem Count von einem Strike.
- Der erste Schlagmann in jedem Halb-Inning muss vorher im Feld verteidigt haben. Oder warten bis die Feldmannschaft ihre Positionen eingenommen hat.
- Sobald die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und ein Wurf zum Teammitglied, welches tosst, erfolgt, darf kein Läufer mehr vorrücken. Es muss dabei klar zu erkennen sein, dass der Wurf diesem Teammitglied gilt. (Hilfreich dabei ist, den Ball zu rollen oder laut „Umpire“ zu rufen). **Achtung:** Sollte noch ein Spielzug an der Home Plate möglich sein, darf der Ball durch das Teammitglied, welches tost, nicht abgefangen werden. Die Entscheidung, ob das Vorrücken eines Runners zulässig war, wird ausschließlich durch den Schiedsrichter getroffen.
- Ein Run (Punkt) wird nur dann erzielt, wenn die Home Plate **mit der Hand berührt** wird.
- Der Ball ist nach einem Überwurf generell weiter spielbar, außer er befindet sich im Bereich der Spielerbänke, dem Scorerbereich oder komplett außerhalb des Spielfeldes (Tribüne etc.). In diesen Fällen ist der Spielzug beendet, auch wenn der Ball wieder zurück ins Spielfeld springt oder rollt, und alle Runner erhalten ein Base zugesprochen, gezählt ab dem Zeitpunkt des Wurfes.
- Ein Ball, der von einer Wand abprallt und gefangen wird bevor er den Boden berührt, gilt als Fly-Out (Tag-up der Runner ist möglich).
- Wenn ein geschlagener Ball die Decke oder einen Teil der Decken-Konstruktion berührt, ist der Spielzug beendet. Der Schlagmann ist Aus und alle Runner müssen an ihre Ausgangsbases zurück.



- Ein fair geschlagener Ball, der nicht mehr spielbar ist (z.B. in einer Sprossenwand, auf einem Fenster-Vorsprung oder in den Spielerbänken) wird zu einem Groundrule-Single.
- Trifft ein geschlagener Ball direkt den Basketballkorb an der hinteren Wand, ohne vorher den Boden oder eine andere Wand berührt zu haben, ist dies ein **Homerun**.

Es gelten die offiziellen Baseball-Regeln für Fair- und Foul-Ball Entscheidungen. Hierbei sind insbesondere die folgenden Fälle zu beachten:

- Ein Fly-Ball der über Foul-Territory eine Wand berührt, ist foul, außer er wird gefangen bevor er den Boden berührt.
- Außerdem gibt es folgende spezielle Fälle des Foul-Balls:
 - Ein geschlagener Ball, der vom Boden über eine Höhe von über zwei Meter die Hallenwand (oberhalb der Holztäfelung) springt.
 - 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 Feldspieler berührt wurde.
 - Ein Ball, der absichtlich auf den Boden geschlagen wird, so dass die Feldspieler ihn nicht erreichen können. Über Absicht und nicht Absicht entscheidet hier der Umpire. -> Diese Regel gilt unabhängig davon, ob der Ball über die Linie zum Foul-Ball fliegt oder nicht!
- In allen Fällen ist der Spielzug beendet und alle Runner müssen an ihre Ausgangsbases zurück.
- Diese Spezialfälle führen bei zwei Strikes zum Strike Out

Zum sofortigen Aus führen:

- Werfen des Schlägers.
- Bunt (Abtropfen des Balles vom Schläger).
- Lead (Läufer müssen immer, bis der Ball vom Schläger berührt wurde, Kontakt mit der Base haben).
- Steal (Läufer müssen immer, bis der Ball vom Schläger berührt wurde, Kontakt mit der Base haben).
- Feet First Slide, auch wenn kein Play an dem betreffenden Base stattfindet.



- Ein Runner, der von einem geschlagenen Fair-Ball getroffen wird bevor ein Feldspieler diesen berührt hat, ist aus und der Spielzug ist beendet. Der Schlagmann bekommt das erste Base zugesprochen und alle anderen Läufer kehren auf ihre Ausgangsbases zurück (außer sie werden vom Schlagmann weitergeschoben).

Ausnahme: Berührt der Läufer ein Base während er getroffen wird, so geht das Spiel ganz normal weiter. Der Läufer ist nicht automatisch aus.

6. Die Turnierleitung kann während des Turniers Regeländerungen vornehmen.

7. Sonstiges:

- Aufwärmen ist vor Beginn der ersten Spiele möglich (s. Spielplan).
- Wichtig: Sobald ein Spiel zu Ende ist, haben die nächsten beiden Mannschaften nur 3 Minuten Zeit ihre Positionen einzunehmen. Steht eine Mannschaft nicht bereit, wird das Spiel als verloren gewertet. Es empfiehlt sich, ein Spiel vorher vor der entsprechenden Halle zu sein.
- Bei allen Entscheidungen gilt der Grundsatz Safety First! (Sicherheit geht vor Allem!)

8. Tie-Breaker Rules bei Gleichstand in der Tabelle:

- Win-Loss Record im direkten Vergleich
- Abgegebene Punkte im direkten Vergleich
- Abgegebene Punkte aus allen Spielen
- Punkte-Differenz direktem Vergleich
- Punkte-Differenz in allen Spielen
- Losentscheid

9. In der Halle darf nur mit sauberen Hallenschuhen mit hellen Sohlen gespielt werden!!