Offizielle Baseball Regeln
School Baseball Classic Rhein-Main

September 2014

SG Sportzentrum Rosenhöhe
Lauterbornweg 7, Offenbach am Main

(Copyright - Offenbach Twins Baseball Club e.V. Alle Rechte vorbehalten)

OFFIZIELLE SPIELREGELN

SCHOOL BASEBALL CLASSIC

Einsteigerfreundliche Regeln für Schul- und Nachwuchsmannschaften

Diese Regeln wurden speziell für das **School Baseball Classic** entwickelt. Das Turnier richtet sich insbesondere an Schulmannschaften sowie an Spielerinnen und Spieler, die noch wenig oder keine Erfahrung im Baseball haben.

Im Vordergrund stehen:

- Spaß am Baseball
- Fairness und gegenseitiger Respekt
- Sicherheit aller Spielerinnen und Spieler
- einfache und verständliche Regeln
- ein möglichst ausgeglichenes Spiel
- Vermeidung unnötiger Verletzungsrisiken

Die Regeln orientieren sich grundsätzlich am Baseball, wurden für das School Baseball Classic jedoch vereinfacht.

REGEL 1 – GRUNDLEGENDE DEFINITIONEN

Abschnitt 1 – OUT

Ein Spieler ist OUT, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

a) Fly-Out

Ein geschlagener Ball wird von einem Feldspieler direkt aus der Luft gefangen, bevor der Ball den Boden berührt.

Der Batter ist dadurch OUT.

b) Force-Out

Ein Runner muss aufgrund der Spielsituation zum nächsten Base laufen. Der Feldspieler bringt den Ball vor dem Runner zum entsprechenden Base und berührt das Base mit einem Fuß.

Der Runner ist OUT.

c) Tag-Out

Ein Feldspieler besitzt den Ball und berührt damit einen Runner, der sich nicht sicher auf einem Base befindet.

Der Runner ist OUT.

Ein Tag muss kontrolliert und ohne unnötige Härte erfolgen.

d) Strike-Out

Ein Batter erhält drei Strikes, ohne den Ball regelgerecht zu treffen.

Der Batter ist OUT.

e) Verlassen des Bases

Ein Runner darf sein Base nicht vorzeitig verlassen.

REGEL 2 – SAFE

Ein Runner ist SAFE, wenn er ein Base erreicht und dort sicher ist, bevor die Defensive ihn OUT machen kann.

Ein Runner darf auf einem Base bleiben, solange er nicht durch die Spielsituation zum nächsten Base gezwungen wird.

REGEL 3 – STRIKE

Ein Strike wird gezählt, wenn:

a) der Batter nach dem Ball schwingt und den Ball nicht trifft;

b) der Batter einen Foul Ball schlägt und weniger als zwei Strikes hat;

c) der Batter einen vom Umpire als Strike gewerteten Pitch nicht trifft.

Bei zwei Strikes führt ein normaler Foul Ball nicht automatisch zum dritten Strike.

REGEL 4 – FOUL BALL

Ein Foul Ball ist ein geschlagener Ball, der außerhalb des gültigen Spielfeldbereichs landet.

Ein Foul Ball ist grundsätzlich ein Dead Ball.

Die Runner dürfen bei einem Foul Ball nicht weiterlaufen.

REGEL 5 – RUN / PUNKT

Ein Run wird erzielt, wenn ein Runner:

First Base → Second Base → Third Base → Home Plate

ordnungsgemäß erreicht, ohne vorher OUT gemacht worden zu sein.

REGEL 6 – INNING

Eine Mannschaft beendet ihre Offensive normalerweise nach drei OUTs.

Für das School Baseball Classic gilt zusätzlich eine Begrenzung, damit Spiele nicht unnötig lange dauern.

Maximale Anzahl der Batter

Eine Mannschaft darf pro Halb-Inning maximal **10 Batter** an den Schlag schicken.

Werden vor dem 10. Batter drei OUTs erzielt, endet die Offensive bereits vorher.

Erreicht der 10. Batter seinen Schlagdurchgang, endet die Offensive nach Abschluss dieses At-Bats, unabhängig davon, wie viele OUTs erzielt wurden.

Danach wechselt das Team in die Defensive.

Beispiel

Eine Mannschaft erzielt nur zwei OUTs.

Der 10. Batter kommt zum Schlag.

Nach Abschluss dieses At-Bats endet die Offensive und die Mannschaft wechselt in die Defensive.

Diese Regel gilt unabhängig vom Ergebnis des letzten At-Bats.

REGEL 7 – ZEITLIMIT

Zusätzlich kann der Veranstalter für jedes Spiel ein Zeitlimit festlegen.

Die empfohlene maximale Spielzeit beträgt:

90 Minuten.

Der Umpire oder Turnierleiter gibt rechtzeitig bekannt, wann die Spielzeit abläuft.

Nach Ablauf der Spielzeit

- Ein bereits begonnenes At-Bat wird zu Ende gespielt.
- Danach wird das laufende Halb-Inning beendet.
- Anschließend wird das Spiel beendet.

Ein neues Inning soll nach Ablauf der Spielzeit nicht mehr begonnen werden.

Vorrang

Bei einem offiziellen Turnier hat das vom Veranstalter vor dem Spiel bekannt gegebene Zeitlimit Vorrang.

Der Veranstalter kann beispielsweise für Vorrundenspiele 90 Minuten und für Finalspiele eine längere Spielzeit festlegen.

REGEL 8 – CONTINUOUS BATTING ORDER

Das School Baseball Classic verwendet grundsätzlich eine **Continuous Batting Order**.

Das bedeutet:

Alle Spieler einer Mannschaft stehen in der Batting Order und dürfen während des Spiels zum Schlag kommen.

Es spielt dabei keine Rolle, ob ein Spieler zu diesem Zeitpunkt in der Defensive auf dem Spielfeld steht oder gerade nicht eingesetzt wird.

Beispiel

Eine Mannschaft hat 12 Spieler.

Alle 12 Spieler werden in die Batting Order eingetragen:

1. Spieler A
2. Spieler B
3. Spieler C
4. Spieler D
5. Spieler E

6. Spieler F
7. Spieler G
8. Spieler H
9. Spieler I
10. Spieler J
11. Spieler K
12. Spieler L

Nach Spieler L beginnt die Reihenfolge wieder bei Spieler A.

Vorteil

Dadurch erhalten auch Spieler mit wenig Baseball-Erfahrung regelmäßig die Möglichkeit zu schlagen.

Es ist nicht erlaubt, einzelne Spieler absichtlich dauerhaft vom Batting auszuschließen, wenn sie Teil der Mannschaft sind und spielberechtigt sind.

REGEL 9 – AUSWECHSLUNGEN

Spieler dürfen während des Spiels ein- und ausgewechselt werden.

Ein Spieler kann nach einer Pause wieder ins Spiel zurückkehren.

Dies gilt insbesondere, wenn ein Spieler:

- müde ist,
- eine Pause benötigt,
- sich nicht wohl fühlt,
- eine Verletzungsgefahr besteht,
- zuvor als Pitcher oder Catcher eingesetzt wurde.

Sicherheitsregel

Ein Trainer soll einen Spieler jederzeit aus dem Spiel nehmen, wenn er den Eindruck hat, dass der Spieler körperlich überfordert oder nicht mehr sicher spielbereit ist.

Der Spieler darf anschließend wieder eingesetzt werden, wenn er sich ausreichend erholt hat.

REGEL 10 – PITCHING

Der Pitcher muss den Ball kontrolliert und sicher zum Batter werfen.

Beim School Baseball Classic steht die Sicherheit über der Geschwindigkeit des Pitchs.

Nicht erlaubt sind:

- absichtlich sehr harte Würfe auf unerfahrene Batter,
- absichtliche Würfe gegen den Körper,
- Einschüchterungswürfe,
- unnötig gefährliche Würfe.

Ein Pitcher muss nicht maximal schnell werfen.

Ein kontrollierter und für das Niveau der Batter geeigneter Pitch ist ausdrücklich erwünscht.

REGEL 11 – PITCHER-PAUSEN UND PITCHER-WECHSEL

Ein Pitcher darf jederzeit ausgewechselt werden, wenn:

- der Pitcher müde wird,
- der Pitcher Schmerzen hat,
- der Trainer eine Überlastung befürchtet,
- die Würfe nicht mehr sicher kontrolliert werden können,
- der Spieler selbst eine Pause verlangt.

Ein Trainer soll einen müden Spieler nicht zum Weiterwerfen zwingen.

Grundsatz

Sicherheit geht vor Spielergebnis.

Es gibt keine Verpflichtung, einen Spieler als Pitcher einzusetzen, wenn dadurch ein erhöhtes Verletzungsrisiko besteht.

REGEL 12 – COACH PITCH

Wenn eine Mannschaft keinen geeigneten Pitcher zur Verfügung hat, darf ein **Coach Pitch** eingesetzt werden.

Ein Coach Pitch ist auch erlaubt, wenn:

- die Mannschaft keinen erfahrenen Pitcher hat,
- der vorhandene Pitcher müde ist,
- der Pitcher eine Pause benötigt,

- der Pitcher verletzungsbedingt nicht weiterwerfen kann,
- kein geeigneter Spieler für die Pitcher-Position vorhanden ist,
- der Trainer aus Sicherheitsgründen entscheidet, dass ein Coach Pitch notwendig ist.

Durchführung

Ein Coach der eigenen Mannschaft übernimmt das Werfen zum eigenen Batter.

Der Coach steht an der für das Turnier festgelegten Pitching-Position oder an einer vom Umpire bestimmten sicheren Position.

Der Coach soll den Ball so werfen, dass der Batter ihn kontrolliert schlagen kann.

Ziel

Der Coach Pitch dient nicht dazu, einen Wettbewerbsvorteil zu schaffen.

Er soll insbesondere gewährleisten, dass eine Mannschaft trotz fehlendem oder erschöpftem Pitcher am Spiel teilnehmen kann.

REGEL 13 – COACH PITCH UND FAIRNESS

Ein Coach darf seinen eigenen Batter absichtlich mit besonders einfachen Würfen bevorzugen.

Der Pitch soll möglichst gleichmäßig und vorhersehbar erfolgen.

Der Umpire kann einen Coach auffordern, seine Wurfgeschwindigkeit oder Entfernung anzupassen, wenn dies für die Sicherheit oder Fairness notwendig ist.

Kein Coach Pitch als taktischer Vorteil

Eine Mannschaft soll nicht allein deshalb einen Coach Pitch verwenden, um einen leichteren oder stärkeren Angriff zu erhalten.

Der Coach Pitch ist in erster Linie eine **Sicherheits- und Einsteigerregel**.

REGEL 14 – CATCHER

Der Catcher befindet sich hinter Home Plate.

Da die Position des Catchers besonders anspruchsvoll und sicherheitsrelevant ist, muss ein Spieler nicht dauerhaft als Catcher eingesetzt werden.

Catcher-Wechsel

Ein Catcher darf ausgewechselt werden, wenn:

- er müde wird,

- eine Pause benötigt,
- Schmerzen hat,
- sich nicht mehr sicher fühlt,
- der Trainer eine Überlastung feststellt.

Fehlender Catcher

Wenn eine Mannschaft keinen geeigneten Catcher zur Verfügung hat, kann der Veranstalter eine vereinfachte Lösung zulassen.

Zum Beispiel kann eine Mannschaft auf einen regulären Catcher verzichtet werden, sofern dies vor Beginn des Spiels mit dem Umpire abgesprochen wurde.

REGEL 15 – PITCHER UND CATCHER SIND NICHT VERPFLICHTET

Keine Mannschaft muss einen Spieler gleichzeitig oder dauerhaft als Pitcher oder Catcher einsetzen.

Gerade bei jungen oder unerfahrenen Spielern sollen diese Positionen regelmäßig gewechselt werden.

Ein Trainer darf einen Spieler jederzeit aus einer dieser Positionen herausnehmen, wenn er eine Überlastung oder Verletzungsgefahr erkennt.

REGEL 16 – FIELDING POSITIONS

Die Defensive besteht grundsätzlich aus:

- Catcher
- Pitcher
- First Baseman
- Second Baseman
- Third Baseman
- Short Stop
- Left Field
- Center Field
- Right Field



Bei kleineren Mannschaften kann der Veranstalter die Anzahl der Feldspieler reduzieren.

Die endgültige Anzahl der Feldspieler wird vor dem Turnier bekannt gegeben.

REGEL 17 – RUNNING THE BASES

Runner müssen die Bases in folgender Reihenfolge anlaufen:

First Base → Second Base → Third Base → Home Plate

Die Bases müssen grundsätzlich berührt werden.

Ein Runner darf seine Laufbahn leicht verändern, wenn dies notwendig ist, um einen Zusammenstoß zu vermeiden.

REGEL 18 – ZUSAMMENSTÖSSE

Zusammenstöße sollen unbedingt vermieden werden.

Runner dürfen nicht absichtlich in Feldspieler hineinlaufen.

Feldspieler dürfen Runner nicht absichtlich blockieren, wenn sie den Ball nicht besitzen oder nicht unmittelbar am Spielzug beteiligt sind.

Kein aggressives Sliding

Für das School Baseball Classic wird grundsätzlich **kein aggressives Sliding** empfohlen.

Der Veranstalter kann Sliding vollständig untersagen, wenn dies aufgrund des Alters, der Erfahrung oder der Beschaffenheit des Spielfeldes sinnvoll ist.

REGEL 19 – HELMPFLICHT

Jeder Batter muss einen geeigneten Baseballhelm tragen.

Jeder Runner muss während des Laufens zwischen den Bases einen Helm tragen.

Ein Helm darf nicht absichtlich abgenommen werden.

REGEL 20 – SPIELERAUSRÜSTUNG

Jeder Spieler sollte ein Trikot oder Shirt mit einer eindeutigen Nummer tragen.

Baseballhosen sind nicht zwingend erforderlich.

Normale Sportkleidung ist ausreichend.

Die Offenbach Twins können nach Möglichkeit folgende Ausrüstung zur Verfügung stellen:

- Baseballhandschuhe
- Baseballschläger
- Baseballhelme
- weitere notwendige Baseballausrüstung

REGEL 21 – SCHUHE

Normale Sportschuhe sind erlaubt.

Nicht erlaubt sind:

- Metallstollen,
- Schuhe mit scharfen Metallspikes,
- Schuhe, die eine erhöhte Verletzungsgefahr darstellen.

Empfohlen werden normale Sportschuhe oder Baseballschuhe mit Kunststoffstollen.

REGEL 22 – FAIR PLAY

Alle Spieler müssen die Entscheidungen der Umpires respektieren.

Beleidigungen, absichtliches Provozieren und unsportliches Verhalten sind nicht erlaubt.

Dies gilt für:

- Spieler

- Trainer
- Betreuer
- Mannschaftsmitglieder
- Zuschauer

REGEL 23 – SICHERHEIT VOR REGELVORTEIL

Wenn eine Spielsituation zu einer unmittelbaren Verletzungsgefahr führt, darf der Umpire das Spiel sofort unterbrechen.

Der Umpire kann:

- „Time“ geben,
- einen Spielzug stoppen,
- Runner zurücksetzen,
- einen Spieler aus Sicherheitsgründen auswechseln lassen,
- eine gefährliche Spielweise untersagen.

Die Sicherheit der Spieler hat Vorrang vor einem möglichen Spielvorteil.

REGEL 24 – VERLETZUNGEN

Bei einer Verletzung wird das Spiel unverzüglich unterbrochen, wenn dies erforderlich ist.

Ein verletzter Spieler muss nicht weiter spielen.

Der Trainer oder Umpire entscheidet gemeinsam mit dem Spieler, ob dieser weiterspielen kann.

Bei Verdacht auf eine ernsthafte Verletzung darf der Spieler nicht zum Weiterspielen gedrängt werden.

REGEL 25 – WETTER UND SPIELABBRUCH

Bei Gewitter, starkem Regen, gefährlichen Platzverhältnissen oder anderen Gefahren kann der Umpire oder Veranstalter das Spiel unterbrechen oder abbrechen.

Bei Gewitter ist das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

REGEL 26 – ENTSCHEIDUNGEN DES UMPIRES

Der Umpire entscheidet über Spielsituationen.

Bei Anfänger-Mannschaften soll der Umpire schwierige Situationen nach Möglichkeit kurz erklären.

Die Entscheidungen des Umpires sind während des Spiels zu respektieren.

REGEL 27 – UNKLARE SITUATIONEN

Nicht jede mögliche Spielsituation kann in diesem Regelwerk beschrieben werden.

Bei einer nicht ausdrücklich geregelten Situation entscheidet der Umpire nach:

1. Sicherheit,
2. Fairness,
3. Grundgedanken des Baseballs,
4. Regeln des School Baseball Classic.

REGEL 28 – SPIELZIEL

Das School Baseball Classic soll Mannschaften ermöglichen, Baseball unabhängig von ihrem Erfahrungsstand kennenzulernen.

Deshalb gilt:

Ein unerfahrener Spieler soll durch einen Fehler nicht vom Spiel ausgeschlossen werden.

Die Regeln sollen das Spiel verständlich, sicher und fair halten.

REGEL 29 – GRUNDSATZ FÜR TRAINER

Trainer haben eine besondere Verantwortung für die Sicherheit ihrer Spieler.

Insbesondere bei Pitchern und Catchern sollen Trainer auf Ermüdungserscheinungen achten.

Ein Trainer darf jederzeit sagen:

„Wir wechseln den Pitcher.“

oder

„Wir wechseln den Catcher.“

wenn er dies für die Sicherheit des Spielers für notwendig hält.

Ebenso kann ein Trainer einen **Coach Pitch** verlangen, wenn seine Mannschaft keinen geeigneten oder ausgeruhten Pitcher zur Verfügung hat.

Der Umpire soll einen solchen Wechsel aus Sicherheitsgründen grundsätzlich unterstützen.

REGEL 30 – EMPFOHLENES TURNIERFORMAT

Für ein Einsteigerturnier wird folgendes Format empfohlen:

Spielzeit: 90 Minuten

Maximale Innings: 7

Maximale Batter pro Halb-Inning: 10

Batting Order: Continuous Batting Order

Pitcher: Spieler oder Coach Pitch

Catcher: Spieler oder vereinfachte Catcher-Regel bei Coach Pitch

Sliding: nicht empfohlen bzw. nach Veranstalterregel

Metallstollen: verboten

Helm: für Batter und Runner verpflichtend

Pitching: kontrolliert und sicher; Geschwindigkeit ist nicht entscheidend

Auswechslungen: jederzeit aus Sicherheitsgründen möglich

REGEL 31 – SCHLUSSBESTIMMUNG

Dieses Regelwerk ist eine vereinfachte Version der Baseballregeln und wurde speziell für das School Baseball Classic entwickelt.

Es ist kein vollständiges offizielles Baseball-Regelbuch.

Das Ziel des School Baseball Classic ist:

BASEBALL KENNENLERNEN

GEMEINSAM SPIELEN

FAIR BLEIBEN

SICHER SPIELEN

SPASS AM SPORT HABEN

Bei Widersprüchen zwischen diesen Regeln und einer vor Beginn des Turniers ausdrücklich bekannt gegebenen Turnierregel gilt die aktuelle Turnierregel.

„School Baseball Classic“ ist eine seit 2014 vom Offenbach Twins Baseball Club e. V. verwendete und beanspruchte Bezeichnung für eine Baseball-Veranstaltung.

Offenbach Twins Baseball Club e. V.