

Highlanders BASEBALL IN DA CITY

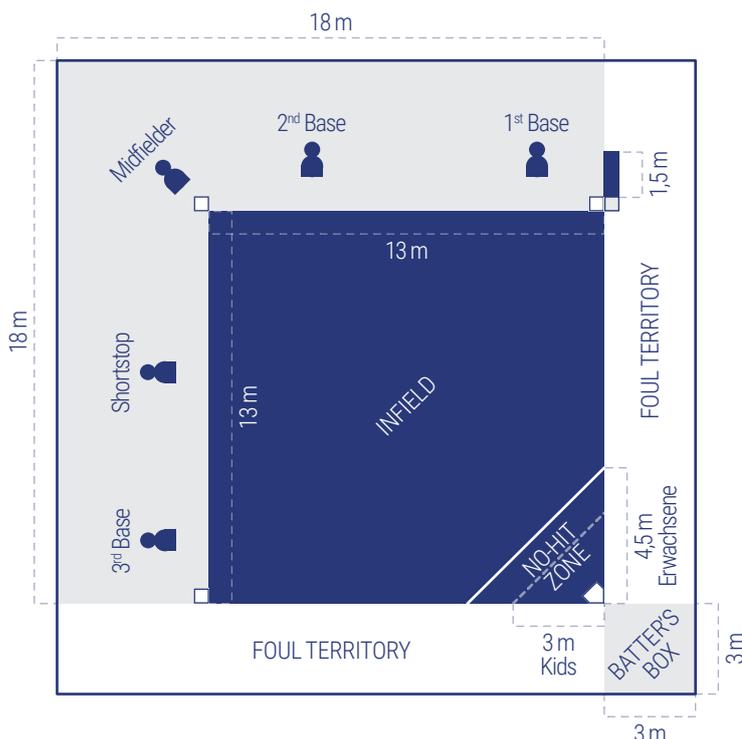
#PLAYBASEBALL
#PLAYEVERYWHERE

BASEBALL 5

Baseball 5 (Baseball Five) ist die Straßenversion von Baseball und eine offizielle Disziplin des WBSC. Sie wird auf einem 18 x 18 Meter großen Feld mit einem weichen Gummiball, ohne Schläger oder Handschuhe und mit vereinfachten Baseball-Regeln gespielt.

SPIELFELD

1. Das Spielfeld misst 18 x 18 Meter mit einem Infield von 13 x 13 Meter.
2. Der Fair Bereich besteht aus dem gesamten Spielfeld mit Ausnahme der No-Hit Zone vor der Home Plate.
3. Abgeschlagen wird aus der Batter's Box hinter der Home Plate. Die Batter's Box misst 3 x 3 Meter (Sonderregel für Turnier: 2 x 2 Meter).
4. Die First Base ist doppelt (Safety Bag) mit einem 1,5 m langen Sicherheitsbereich danach.
5. Das Spielfeld ist von einer Bande (Höhe 80 - 100 cm) umgeben.



EQUIPMENT

1. Schläger, Schlaghilfen, Fanghandschuhe oder Batting Gloves sind nicht erlaubt.
2. Schuhe mit Spikes sind nicht erlaubt.
3. Knie- und Ellenbogenprotektoren sind erlaubt.

TEAM

1. Jedes Team besteht aus 5 Spielern am Feld und max. 3 Ersatzspielern. Kann ein Team die Mindestanzahl von 5 Spielern nicht stellen, wird das Spiel gegen dieses Team als verloren gewertet.
2. Wechsel sind jederzeit zwischen den einzelnen Innings möglich. Verletzungsbedingte Wechsel sind immer möglich.
3. Die Batting Order wird vor dem Spiel festgelegt und muss ausnahmslos eingehalten werden. Sonderregel: Es dürfen alle Spieler schlagen, auch die Spieler die momentan keine Feldposition haben.
4. Springen zwischen Teams ist während dem Turnier nicht erlaubt.

OFFENSE - BATTER

1. Der Batter muss die Batter's Box betreten und erhält den Ball vom Umpire ("Play Ball").
2. Der Batter muss anzeigen mit welcher Hand er schlagen will, indem er den Ball mit der Schlaghand über Kopf hoch hält.
3. Der Batter muss innerhalb der Batter's Box bleiben bis er den Ball geschlagen hat.
4. Eine einmal begonnene Schlagbewegung darf nicht mehr abgebrochen werden (kein Täuschen!).
5. Der Ball muss mit der Handfläche oder der Faust geschlagen werden. Er darf davor einmal den Boden berühren.
6. Der Ball darf nicht in der No-Hit Zone aufkommen.

7. Der Ball muss genug Schwung haben, dass er die Bande erreicht. Berührt ein Verteidiger den Ball davor, gilt der Ball automatisch als gültig.
8. Der Ball darf nicht über die Bande geschlagen werden. Springt der Ball vorher auf und geht dann über die Bande gilt er als Dead Ball (siehe dort).
9. Der Batter ist OUT:
 - Wenn er außerhalb der Schlagreihenfolge die Batter's Box betritt und den Ball vom Umpire annimmt. Die Defense ist dafür verantwortlich den Umpire auf eine fehlerhafte Schlagreihenfolge aufmerksam zu machen bevor der nächste Batter am Schlag ist.
 - Wenn er nicht die Schlaghand mit dem erhobenen Ball anzeigt.
 - Wenn er nicht mit der angezeigten Hand schlägt.
 - Wenn er den Ball verfehlt.
 - Wenn der Ball in der No-Strike Zone aufkommt.
 - Wenn der Ball ins Foul Territory oder auf bzw. über die Bande geschlagen wird ohne dass er vorher im Fair Territory den Boden berührt hat.
 - Wenn der Ball zu schwach geschlagen wurde und keine Bande erreicht (falls kein Defensivspieler ihn berührt).
 - Wenn er seine Schlagbewegung abbricht.
 - Wenn er vor der Ballberührung aus der Batter's Box steigt oder die Begrenzungslinien berührt.
 - Wenn der geschlagene Ball direkt aus der Luft gefangen wird.

OFFENSE - RUNNER

1. Die Runner müssen eine volle Runde absolvieren und dabei jede Base (1-3) und abschließen die Home Plate berühren, um zu punkten. Sliden ist nicht erlaubt!
2. Runner müssen alles unternehmen, um eine Kollision zu vermeiden!
3. Sobald die Defense den Ball unter Kontrolle hat und der Umpire den Spielzug beendet (Ruf "Time"), darf kein Runner mehr vorrücken. Runner die zum Zeitpunkt des Wurfs bereits unterwegs sind, dürfen zur nächsten Base vorrücken. (Es

genügt bereits ein Schritt und obliegt der Entscheidung des Umpire!)

4. Bei einem Überwurf ist der Ball spielbar, außer er verläßt das Spielfeld. In diesem Fall wird er zum Dead Ball (siehe dort).
5. Ein Runner ist OUT:
 - Wenn er von einem geschlagenen Ball getroffen wird.
 - Wenn er die Base verlässt bevor der Batter den Ball getroffen hat.
 - Wenn er einen Teamkollegen überholt, während sie um die Bases laufen.
 - Wenn er slidet, um eine Base zu erreichen oder einem Tag auszuweichen.
 - Wenn er mit dem Ball berührt (getagged) wird, bevor er eine Base erreicht.
 - Bei einer Kollision, die er vermeiden hätte können oder einer Behinderung der Defense (Interference).

OFFENSE - SCHLAGREIHENFOLGE SONDERFALL

1. Die Schlagreihenfolge muss immer eingehalten werden. Im Fall, dass der nächste Batter noch auf der 3. Base steht (5er-Team, Bases loaded, 2 Out), muss er zum Schlag gehen. Alle anderen Runner rücken um eine Base nach und das letzte Out geht als Pinch Runner auf die 1. Base.

DEFENSE

1. Die Defense muss 3 Gegner in einem Inning eliminieren, um zur Offense zu werden.
2. Die Defense kann einen Spielzug nur beenden, indem sie den Ball unter Kontrolle bringt und der Spieler im Ballbesitz laut "Time" ruft. Sobald der Umpire mit "Time" bestätigt gilt der Spielzug beendet und der Ball darf zum Umpire geworfen werden. Bestätigt der Umpire nicht und der Ball wird trotzdem zu ihm geworfen bleibt der Ball im Spiel und das Spiel geht weiter.
3. Die Defense macht ein OUT:
 - Indem ein geschlagener Ball direkt aus der Luft gefangen wird.

- Indem der Spieler im Ballbesitz die Base berührt, zu der ein Runner gezwungen ist zu laufen.
- Indem der Spieler im Ballbesitz mit dem Ball einen Runner berührt (tagged), wenn sich dieser nicht auf einer Base oder im Sicherheitsbereich der 1. Base befindet, nachdem er die 1. Base erreicht hat.

DEAD BALL

1. Verlässt der Ball das Spielfeld nach einem gültigen Schlag und ist für die Defense nicht mehr spielbar, oder kommt es zu einer Behinderung, stoppt das Spiel (Ruf "Dead Ball").
2. Folgende Regeln kommen zur Anwendung:
 - Wenn kein Verteidiger den Ball berührt, rückt jeder Runner zur nächsten Base vor.
 - Wenn der geschlagene Ball einen Verteidiger berührt (kein Fehler), rückt jeder Runner zur nächsten Base vor.
 - Wenn der Ball durch einen Fehler nicht gefangen wird (z.B. Überwurf, verpasster Fang) erhält jeder Runner eine zusätzliche Base. Es obliegt dem Umpire, ob ein Fehler ausgerufen wird!
3. Der Umpire kann bei einer Behinderung des Runners (Obstruktion) einen Dead Ball geben. Auch in diesem Fall rückt jeder Runner zur nächsten Base vor.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

1. Stellt der Umpire ein unsportliches Verhalten eines Teammitglieds (Spieler, Coaches) – auf oder neben dem Feld – fest, kann die verantwortliche Person aus dem Spiel ausgeschlossen werden und diese wird im nächsten Spiel gesperrt.

ENDE DES SPIELS

1. Die Spieldauer ist max. 5 Innings.
2. Das Spiel endet verfrüht:
 - Wenn am Ende des 3. Innings ein Team 15 Runs Vorsprung hat.
 - Wenn am Ende des 4. Innings ein Team 10 Runs Vorsprung hat.

- Wenn das Heimteam in der 2. Hälfte des 5. Innings in Führung geht / liegt.
3. Turnier-Sonderregel: Nach 15 Minuten wird kein neues Inning mehr begonnen. Angefangene Innings werden zu Ende gespielt, außer die Heimmannschaft führt und kommt / ist am Schlag.
 4. Bei einem Unentschieden wird auf jeden Fall weitergespielt bis ein Team gewonnen hat. Nach dem 5. Inning kommt es zu folgenden TIEBREAKER-Regeln:
 - Das 1. zusätzliche Inning beginnt mit einem Runner auf der 1. Base (letztes OUT).
 - Das 2. zusätzliche Inning beginnt mit Runnern auf der 1. und 2. Base (letzten 2 OUTS).
 - Ab dem 3. zusätzliche Inning starten Runner auf allen 3 Bases (letzten 3 OUTS).
 - Runner müssen platziert werden, ohne die Schlagreihenfolge zu verändern!
 5. Bei Verspätungen durch vorhergegangene Spiele entscheidet die Turnierleitung über die Spieldauer.
 6. In den Finalen werden volle 5 Innings gespielt.

TIEBREAKER

1. Bei gleichplatzierten Teams entscheidet zunächst der direkte Vergleich.
2. Sollte der direkte Vergleich keine Lösung ergeben entscheidet das Run-Verhältnis.
3. Sollte das Run-Verhältnis keine Lösung ergeben entscheidet das Los.

SONSTIGES

1. Zusätzliche Regeln oder Regeländerungen können beim Coaches Meeting besprochen werden.