

Durchführungsverordnung

für Slowpitch Softball Hallenturniere

Version 1.1 | Fassung vom 02.03.2025



Inhaltsverzeichnis

Präambel	1
Fair Play	1
Genussmittel	1
Hinweise	1
Artikel 1 Organisation	2
1.1 Technischer Kommissar (TC)	2
1.2 Turnierbeginn	2
1.3 Technisches Meeting.....	2
1.4 Umpire / Scorer	2
1.5 Spielerliste	2
1.6 Spielplan / Spielmodus / Tie-Breaker	2
1.7 First Pitch	2
1.8 Siegerehrung.....	3
Artikel 2 Spielfeld und Equipment	3
2.1 Spielfeld	3
2.2 Bälle.....	3
2.3 Schläger.....	3
2.4 Helm / Tiefschutz / Maske	4
2.5 Schuhwerk.....	4
2.6 Kleidung.....	4
Artikel 3 Spielberechtigung	4
3.1 Mannschaft	4
3.2 Altersregelung.....	4
3.3 Mitgliedschaft	4
3.4 Ligaspielerinnen und -spieler	4
3.5 Ausländische Spielerinnen und Spieler	5
3.6 Pick-up-Player	5
3.7 Frauenquote	5

Artikel 4	Spieldurchführung	5
4.1	Anzahl Feldspieler	5
4.2	Innings und Spieldauer	5
4.3	Proteste	6
4.4	Mercy Rule	6
4.5	Tie-Breaker-Rule	6
4.6	Speed-Up-Rules / Warm-up Pitches	6
4.7	Batting Order	6
4.8	Defensive Alignment.....	7
4.9	Re-Entry	7
4.10	5-Run-Rule / Open-Inning.....	7
Artikel 5	Spielregeln	7
5.1	Pitching	7
5.2	Pitch-Count.....	8
5.3	Foul Ball	8
5.4	Base on Balls / Walk	8
5.5	Intentional Base on Balls.....	8
5.6	Hit by Pitch	8
5.7	Bunten	9
5.8	Ablage Schläger / Kasten	9
5.9	Überlaufen der Bases.....	9
5.10	Pinch Runner	9
5.11	Lead und Base Stealing	9
5.12	Sliden	9
5.13	Point-of-no-Return / Force Play an Home.....	9
5.14	Scoring-Line	10
5.15	Run.....	10
5.16	Homerun.....	10
5.17	Überwurf / Deadball.....	10
5.18	Infield-Fly	11
5.19	Spielzugende.....	11
5.20	Out Regeln.....	11

Artikel 6 Anmerkung..... 12

Anhang..... A

Spielerliste A

Spielplan (Muster) B

Scoresheet..... C

Auswertung Hauptrunde..... D

Spielfeld / Maße..... E

Materialliste G

Checkliste L

Präambel

Sofern in dieser Durchführungsverordnung nicht anders geregelt, gelten die offiziellen Softball-Regeln des DBV in der gültigen Fassung.

Die im Text gewählte männliche Form für Personen und Funktionsbezeichnungen beziehen sich immer zugleich auf weibliche, männliche und diverse Personen. Auf eine Mehrfachbezeichnung wird in der Regel zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichtet.

Fair Play

Alle Spieler sämtlicher Mannschaften sind aufgefordert stets ein faires Verhalten, sowohl miteinander als auch untereinander, zu zeigen. Damit ist Respekt, Fairness, Höflichkeit, Ehrlichkeit, Verantwortlichkeit und gutes Benehmen gemeint. Sollten dennoch Probleme auftreten, so werden diese, durch den Coach und den Umpire auf vernünftiger und sachlicher Ebene geklärt. Dem Umpire steht das Recht zu Spieler bei erkennbarer absichtlicher Härte auszugeben oder vom Spiel auszuschließen.

Genussmittel

In der gesamten Halle besteht ein Rauchverbot. Wer rauchen möchte, kann dieses vor der Halle tun. Dort befinden sich Mülleimer mit Aschenbechern (Bitte nutzen). Zusätzlich zum Rauchverbot sind auf dem gesamten Spielfeld (inkl. den Dugouts) alkoholische Getränke, Glasflaschen sowie die Mitnahme und der Verzehr von Speisen untersagt. Die Teamverantwortlichen tragen hier die Fürsorgepflicht. Verstößt ein Spieler in den genannten Bereichen gegen diese Regeln oder ist ein Spieler oder Umpire erkennbar alkoholisiert und somit eine Gefährdung für sich und andere, so kann dieser durch den Technischen Kommissar (TC) (siehe 1.1) vom Spiel / Turnier ausgeschlossen werden.

Hinweise

Wir möchten darauf hinweisen Wertsachen nicht unbeaufsichtigt in der Umkleidekabine liegen zu lassen. Bitte diese vertrauensvoll jemandem auf der Tribüne übergeben oder mit ins Dugout nehmen.

Auch wenn die Wahrscheinlichkeit eher gering ist, so können Bälle oder Schläger während des Spiels auf die Zuschauertribüne fliegen. Wir bitten deshalb jederzeit achtsam zu sein.

Der Turnierveranstalter, der _____ und die _____ übernehmen keine Verantwortung für verlorene Gegenstände oder aufgrund fliegender Bälle oder Schläger verursachte Schäden.

Hunde sind herzlich willkommen, jedoch nur auf der Tribüne. Wir möchten Herrchen und Frauchen bitten ein Auge auf ihren geliebten Vierbeinen zu haben, und (selbstverständlich) draußen Gassi zu gehen.

Artikel 1 Organisation

1.1 Technischer Kommissar (TC)

Beim Turnier wird ein Technischer Kommissar (TC) anwesend sein, der alle Unstimmigkeiten, die auftreten könnten, klären wird. Er ist auch Ansprechpartner für alle Teams, die Fragen zum Turnier und dessen Ablauf haben sollten.

1.2 Turnierbeginn

Die Halle wird ab 08:00 Uhr zum Umziehen und Aufwärmen geöffnet sein.

1.3 Technisches Meeting

Um 09:00 Uhr findet ein technisches Meeting an der Homeplate statt. Hierzu entsendet jedes Team bitte zwei Teilnehmer, im besten Fall einen Umpire und einen Scorer. Hier muss jedes Team dem TC eine Spielerliste übergeben (siehe 1.5) und es können letzte Regel-/Verständnisfragen sowie die Ground Rules besprochen werden (=> diese Durchführungsverordnung ist keine Diskussionsgrundlage).

1.4 Umpire / Scorer

Jede teilnehmende Mannschaft stellt mindestens zwei Umpire und einen Scorer. Diese kommen nach dem Einteilungsplan bei Spielen anderer Mannschaften zum Einsatz (3er-Gespann). Der Scorer ist für die Spielzeit verantwortlich (siehe 4.2), notiert die erzielten Runs (siehe 5.15), Aus (siehe 5.20) und achtet auf die 5-Run-Rule (siehe 4.10).

1.5 Spielerliste

Der Coach ist dazu verpflichtet dem TC beim Technischen Meeting (siehe 1.3) eine Spielerliste (siehe Anhang) zu übergeben, auf der mindestens acht Spieler stehen müssen (siehe Artikel 3). Neben dem Namen und Geschlecht müssen auch das Geburtsjahr und die Rückennummer eines jeden Spielers eingetragen werden. Die Anzahl der Spieler auf dieser Liste ist nicht begrenzt. Nach Abgabe der Liste darf nur der TC weitere Spieler hinzufügen (siehe 3.6). Die Liste wird nach Beendigung des Turniers datenschutzkonform vernichtet.

1.6 Spielplan / Spielmodus / Tie-Breaker

Der Spielplan wird in einer separaten Datei verschickt. Gespielt wird eine Hauptrunde, jeder gegen jeden. Das Heimteam, welches zuerst in die Verteidigung geht, wird vor dem Spiel per Coin-Flip bestimmt. Die zwei besten Teams der Hauptrunde qualifizieren sich für das Finale, wobei das besser platzierte Team Heimrecht hat. Bei Gleichstand nach der Hauptrunde, sowie für die Bestimmung der Endplatzierungen, zählt zuerst der direkte Vergleich, dann die Runs Against und zum Schluss entscheidet ein Coin-Flip.

1.7 First Pitch

Das erste Spiel des Tages beginnt um 09:30 Uhr.

1.8 Siegerehrung

Die Siegerehrung ist für 18:45 Uhr geplant.

Artikel 2 Spielfeld und Equipment

2.1 Spielfeld

Gespielt wird in einer Dreifeldhalle (45 x 27 m) auf einem großen Spielfeld.

- a) Base-Entfernung 15 m
- b) Pitching-Entfernung 12 m
- c) Safety-Bag / Double-Base an First-Base
- d) Strikezone / Striket Teppich 60 x 80 cm (siehe 5.1)
- e) Point-of-no-Return zwischen 3rd Base und Homeplate (siehe 5.13)
- f) Scoring-Line an Home (siehe 5.14)

2.2 Bälle

Für das Warmup (bitte eigene Bälle mitbringen) sowie sämtliche Spiele des Turniers dürfen ausschließlich Hallenbälle verwendet werden. Gespielt wird mit nur einer Ballgröße, dem 12" Ball „VSPB12Y“ der Firma Benson, der vom Turnierorganisator gestellt wird.



2.3 Schläger

Gespielt wird mit handelsüblichen Softballschlägern, die

- a) eine ISF-Kennzeichnung oder eine ASA-Kennzeichnung besitzen und
- b) nicht auf der Liste der „ASA Non-Approved Bats“ stehen.

Diese Liste ist hier abzurufen:

<https://www.usasoftball.com/wp-content/uploads/sites/120/2024/05/5-20-2024-Non-Linear-Bat-Thresholds.pdf>

Baseballschläger sind nicht erlaubt. Wird dem Batter nachgewiesen, dass er einen illegalen/nicht zulässigen Schläger benutzt, so wird dieser ‚Aus‘ gegeben. Bei wiederholtem Gebrauch des Schlägers wird der Batter sowie dessen Coach vom Spiel ausgeschlossen.

2.4 Helm / Tiefschutz / Maske

Der Spieler entscheidet selbst, ob er einen Schutzhelm und/oder Tiefschutz trägt. Ausgenommen sind Spieler unter 18 Jahren. Diese müssen verpflichtend A) am Schlag einen Schutzhelm tragen B) im Infield eine Maske aufsetzen und C) müssen Jungs einen Tiefschutz tragen. Aus Sicherheitsgründen sind Pitcher verpflichtet einen Gesichtsschutz / eine Maske zu tragen.

2.5 Schuhwerk

Der Hallenboden darf nur mit sauberen Hallenschuhen betreten werden. Im restlichen Teil der Halle, wie auch auf der Zuschauertribüne, dürfen Straßenschuhe getragen werden.

2.6 Kleidung

Ein einheitliches Erscheinungsbild wird gewünscht.

Artikel 3 Spielberechtigung

3.1 Mannschaft

Spielberechtigt sind Mannschaften (≥ 8 Spieler), die die Frauenquote (siehe 3.7) bzw. deren Ausnahmeregelung erfüllen.

3.2 Altersregelung

Das Mindestalter ist auf 18 Jahre festgelegt. Ausnahmen sind nur nach Absprache mit dem TC möglich (siehe 2.4).

3.3 Mitgliedschaft

Spielberechtigt sind alle Spieler, egal ob sie Mitglied eines Vereins sind oder nicht.

3.4 Ligaspielerinnen und -spieler

Aktive Ligaspieler (bei OPASO gemeldet) sind zugelassen.

3.5 Ausländische Spielerinnen und Spieler

Es gibt keine Begrenzung. Die Nationalität spielt keine Rolle.

3.6 Pick-up-Player

Das Spielen für mehr als ein Team ist nur nach Absprache mit dem Technischen Kommissar (TC) erlaubt (siehe 1.5). Teams dürfen sich nicht selber Pick-up-Player aussuchen, diese werden vom TC zugewiesen. Der TC informiert das gegnerische Team vor Beginn des Spiels über den Gastspieler. Wird nachgewiesen, dass ein Spieler unerlaubterweise für eine Mannschaft aufläuft, für die er nicht gemeldet ist, verliert die Mannschaft, die den Spieler einsetzt, die Begegnung mit 00:07. Bei wiederholtem Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen.

3.7 Frauenquote

Mindestens zwei Frauen müssen von Anfang bis Ende des Spieles auf dem Spielfeld sein. Die Frauenquote ist verbindlich. Es gibt nicht das Recht "wahlweise" ohne Frauen und dafür mit 8 Männern zu spielen. Dies ist überhaupt nur bei begründeten Ausnahmefällen zulässig. Mannschaften, die nicht mindestens 2 Frauen im Kader haben, sind ausschließlich nach vorheriger Absprache spielberechtigt.

Wenn eine Mannschaft notgedrungen nicht mit 2 Frauen aufläuft, gilt folgende Regelung:

- a) Hat die Mannschaft gar keine Frauen auf dem Feld, darf die Gruppe mit 6 Männern spielen, aber an Position 4 und 8 der Batting Order erfolgt ein automatisches ‚Aus‘.
- b) Hat die Mannschaft nur eine Frau dabei, spielt die Gruppe mit 7 Männern und einer Frau und mit einem automatischem ‚Aus‘ an Position 4 der Batting Order.

Der Umpire hat darauf zu achten, dass diese Regel eingehalten wird (siehe 4.7)

Reine aus Frauen bestehende Teams sind zugelassen.

Artikel 4 Spieldurchführung

4.1 Anzahl Feldspieler

In der Defensive wird mit acht Feldspieler gespielt, darunter mindestens 2 Frauen (siehe 3.7 und 4.8).

4.2 Innings und Spieldauer

Die Spieldauer ist auf 30 Min begrenzt. Es gibt keine festgelegte Anzahl an Innings. 5 Min vor Ablauf der Zeit wird kein neues Inning begonnen (=> Ansage durch den Ump oder Scorer). Angefangene Innings werden zu Ende gespielt. Liegt die Heimmannschaft bei Ablauf der Zeit hinten und ist das Inning noch nicht beendet, wird das Inning zu Ende gespielt. Führt die Heimmannschaft zu Beginn der unteren Hälfte des letzten Innings ist

das Spiel beendet. Sollte das Heimteam, nach Ablauf der Spielzeit, noch schlagen und bereits in Führung liegen, wird das Spiel sofort beendet. Steht es am Ende des letzten kompletten Innings unentschieden, werden ein bzw. ggf. mehrere Extra-Innings gespielt (siehe 4.5).

Mannschaften, Umpire und Scorer sind gehalten, sich über den Zeitfortschritt im Turnier zu informieren. Die im Spielplan angegebenen Zeiten sind nicht verbindlich!

4.3 Proteste

Proteste zu Schiedsrichterentscheidungen werden nur im Falle eines groben Regelverstößes zugelassen und dürfen allein vom Coach geäußert werden. Alles andere hat der Schiedsrichter aus Zeitmangel zu ignorieren.

4.4 Mercy Rule

Es gibt keine Mercy Rule.

4.5 Tie-Breaker-Rule

Geht ein Spiel bei Gleichstand in die Verlängerung startet jedes Team sein Halbinning mit dem Schlagmann auf der zweiten Base, der im vorherigen Inning als letztes seinen Schlagdurchgang beendet hat. Zudem beginnen alle Batter ihr At-Bat mit einem Count von 3 „Balls“ und 2 „Strikes“ (Full-Count).

4.6 Speed-Up-Rules / Warm-up Pitches

Der Inningwechsel soll so zügig wie möglich erfolgen. Steht, nach einem Seitenwechsel, der Batter 20 Sekunden, nachdem die Defense ihre Position eingenommen hat, nicht in der Battersbox, muss der Umpire das Spiel freigeben und anschließend alle 5 Sekunden einen Strike vergeben.

Zu Beginn des Spiels erhält der Pitcher max. 3 Warm-up Pitches. Wird der Pitcher gewechselt, erhält dieser ebenfalls max. 3 Warm-up Pitches in seinem ersten Inning. In allen anderen Innings gibt es keine weiteren Warm-up Pitches. Ebenso gibt es keine Warm-up Pitches, wenn ein ausgewechselter Pitcher wieder eingewechselt wird.

Ist ersichtlich, dass eine Mannschaft absichtlich auf Zeit spielt, beispielsweise kurz vor Ablauf einer festgelegten Spielzeit einen neuen Pitcher bringt, so kann der Umpire die Zeit anhalten oder nachspielen lassen.

4.7 Batting Order

Die Anzahl der Schlagleute ist nicht begrenzt. Frauen und Männer müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge an den Schlag gehen, allerdings müssen sich unter den ersten acht Schlagleuten mindestens zwei Frauen befinden. Jeder Spieler, der in der Defense eingesetzt wird, muss auch in der Batting Order aufgeführt sein (=> kein Designated Hitter (DH) erlaubt). Eine Batting Order mit weniger als 8 Spielern ist nicht zulässig. Die Batting Order muss während des Spiels eingehalten werden (siehe 4.9), ansonsten wird der Spieler nach erfolgreichem Protest der gegnerischen Mannschaft durch den/die Umpire

„Aus“ gegeben. Verletzt sich ein Spieler und kann deshalb nicht an den Schlag gehen, so ist er ein automatisches Aus.

4.8 Defensive Alignment

Die Aufstellung ist frei wählbar. Es gibt keine Regel, wo und wie viele der weiblichen Spieler (siehe 3.7) im In- oder Outfield eingesetzt werden müssen. Es gibt keine Begrenzung bei einem Defensive Shift.

4.9 Re-Entry

Jeder Startingplayer kann beliebig oft ausgewechselt und wieder eingewechselt werden, vorausgesetzt er nimmt die gleiche Position in der Batting Order wieder ein. Verletzt sich ein Spieler und kann deshalb nicht an den Schlag gehen, so ist er ein automatisches Aus.

Wechsel sind jederzeit möglich und müssen nicht angemeldet werden. Ausgewechselte Spieler können im selben Spiel wieder eingewechselt werden. Die Anzahl der Auswechsellspieler ist nicht begrenzt.

4.10 5-Run-Rule / Open-Inning

Hat eine Mannschaft in einem Halbinning 5 Runs erzielt, findet ein automatischer Wechsel statt, auch wenn noch keine drei (3) „Aus“ gemacht wurden. Die zurückliegende Mannschaft kann jedoch so viele Runs erzielen, bis sie mit 5 Runs in Führung geht. Wird der fünfte Punkt mit einem (outside-the-Park) Homerun erzielt, werden noch alle in diesem Spielzug gemachten Punkte gezählt (max 8). Der Spielzug ist mit Erreichen der 5-Run-Rule sofort tot. Das letzte Inning wird „nicht“ als „Open Inning“ gespielt. Die 5-Run-Rule gilt auch bei Extra-Innings / während der Tie-Breaker-Rule (siehe 4.5).

Artikel 5 Spielregeln

5.1 Pitching

Beim Slowpitch Softball muss der Ball in einem wahrnehmbaren Bogen geworfen werden. Im höchsten Punkt seiner Flugbahn muss der gepitchte Ball über dem Boden mindestens eine Höhe von 1,83m (6 ft.) erreichen und darf eine Höhe von 3,66m (12 ft.) nicht überschreiten. Wurde die vorgeschriebene Flugbahnhöhe eingehalten und berührt der Ball mit seinem unteren Auftrittspunkt die Strikezone, so ist dies ein Strike.

Die Strikezone besteht ausschließlich aus einem, sich vom Untergrund farblich abhebenden Teppich oder etwas Vergleichbarem (60 cm breit, 80 cm tief), der / das so positioniert wird, dass das hintere Dreieck der Homeplate damit verdeckt wird.

Sollte der Ball, neben, vor oder hinter der Strikezone aufkommen und der Batter nicht schwingen, ist dieser als "Ball" zu werten. Der Umpire steht im sicheren Abstand neben / hinter dem Catcher und beobachtet die Flugbahnhöhe und die Strikezone. Ist die Flugbahnhöhe zu hoch oder zu niedrig ruft der Umpire „Illegal Pitch“, und der Schlagmann

bekommt einen „Ball“ gutgeschrieben, wenn er nicht schwingt. Schwingt der Batter nach dem Ball, ist der „Illegal Pitch“ aufgehoben und das Ergebnis des Schwungs zählt.

Der Pitcher muss, vom Beginn seines Wurfes, bis der Ball die Wurfhand verlassen hat, mit mindestens einem Fuß Kontakt mit dem Pitcher Rubber haben. Ist dieses nicht der Fall, entscheidet der Umpire auf „Illegal Pitch“ und der nicht schwingende Schlagmann bekommt einen „Ball“ gutgeschrieben.

Der Pitcher darf erst pitchen, wenn der Schlagmann bereit ist und mögliche Runner ihre Base wieder eingenommen haben. Der Ball darf nicht hinterm Rücken, durch die Beine oder aus dem Handschuh gepitched werden.

5.2 Pitch-Count

Der Count beginnt mit einem „Ball“ und einem „Strike“ (1 und 1), außer bei Extra-Innings (siehe 4.5).

5.3 Foul Ball

Ein Foul Ball bei zwei Strikes führt zum ‚Aus‘.

Berührt der geschlagene Ball auf direktem Wege die Hallendecke oder mit der Hallendecke verbundene Teile (genaueres hierzu beim Technischen Meeting) und kommt anschließend auf direktem oder indirektem Wege auf dem Hallenboden auf, zählt dieses als Foul Ball/Strike. Wird der Ball hingegen von einem Verteidigungsspieler aus der Luft gefangen, ist der Batter ‚Aus‘ und der Ball/Spielzug sofort tot. Alle Runner müssen zu ihrer Ausgangsbasis zurückkehren.

Berührt der geschlagene Ball zuerst eine im Fair-Territory liegende Seitenwand und dann die Hallendecke/-konstruktion, so ist er spielbar und kein Foul Ball / Strike. Wird er danach aus der Luft gefangen, ist der Batter ‚Aus‘. Die Runner müssen an ihre Ausgangsbasis zurück.

5.4 Base on Balls / Walk

Bei 4 Balls bekommt der Batter einen „Walk“. Jedes „Base on Balls“ ist ein One-Base Award – unabhängig vom Geschlecht.

5.5 Intentional Base on Balls

Der Pitcher muss keine 3 Balls / Fehlwürfe werfen, um einen Batter absichtlich zu walken. Es reicht, wenn der Pitcher dem Batter und Umpire gegenüber deutlich zu verstehen gibt, dass er den Batter walken will. Dieses ist bei jedem Count möglich. Es gibt keine Begrenzung wie viele Batter in einem Spiel oder Inning absichtlich gewalked werden dürfen.

5.6 Hit by Pitch

Es gibt keinen Hit by Pitch.

5.7 Bunt

Das Bunt ist nur weiblichen Spielern gestattet. Buntet ein männlicher Spieler ist dieser sofort ‚Aus‘.

5.8 Ablage Schläger / Kasten

Der Batter ist verpflichtet den Schläger nach dem Schlag (nicht nach einem „Base on Balls“ / „Walk“, siehe 5.4) „in“ einen dafür vorgesehenen Kasten abzulegen. Fällt der Schläger daneben bzw. heraus oder liegt der Schläger auf dem Turnkasten, kann der Batter, solange er die erste Base noch nicht erreicht hat, umdrehen/zurücklaufen und den Schläger regelkonform im Kasten ablegen. Wirft der Batter jedoch den Schläger weg, ist also die Absicht nicht erkennbar, dass der Batter den Schläger im Kasten ablegen wollte, ist er sofort ‚aus‘.

5.9 Überlaufen der Bases

Überlaufen wird nur die 1. Base und die Scoring-Line an Home. Wird an der 1. Base die Absicht des Runners erkennbar, dass dieser die zweite Base erreichen will, so kann er, beim Zurücklaufen zur ersten Base, ausgetagt werden. Der Umpire entscheidet über die Absicht.

5.10 Pinch Runner

Pinch Runner sind erlaubt zum Auswechseln von verletzten Spielern, wenn diese die erste Base erreicht haben. Pinch Runner dürfen nicht von der Homeplate starten. Als Pinch Runner darf nur der Spieler eingesetzt werden, der das letzte ‚Aus‘ im laufenden Spiel war. Wurde noch kein ‚Aus‘ gemacht, so ist der letzte Schlagmann der Batting Order automatisch der Pinch Runner.

5.11 Lead und Base Stealing

Das vorzeitige Lösen von der Base ist nicht erlaubt. Runner dürfen sich erst von der Base lösen, sobald der Schläger hörbar mit dem Ball Kontakt hatte. Verlässt ein Runner früher die Base, wird er vom Umpire ‚Aus‘ gegeben und der Ball/Spielzug ist sofort tot. Kein anderer Läufer darf vorrücken. Sollte der Batter den Ball ins Spiel gebracht haben, zählt dieser Schlag nicht. Der Batter muss zurück und erneut schlagen.

5.12 Sliden

Das Sliden jeglicher Art ist nicht erlaubt und führt zum ‚Aus‘. Fällt ein Runner unabsichtlich hin, ist dies nicht als Slide zu werten. Kaschiert der Runner aber einen Slide als einen Sturz, ist dieser ‚Aus‘ zu geben.

5.13 Point-of-no-Return / Force Play an Home

Etwa auf der Mitte zwischen 3rd Base und Homeplate befindet sich ein Point-of-no-Return. Überläuft der Runner diese Markierung, besteht eine Force Play Situation an Home und der Runner darf nicht zur 3rd Base zurückkehren, sonst ist er ‚Aus‘ zu geben.

5.14 Scoring-Line

Um bei einem Play an Home den Verteidigungsspieler und den heranlaufenden Runner zu schützen, wird mit einer Scoring-Line an Home gespielt, über die der Runner laufen muss. Um den Runner auszumachen, muss der Verteidigungsspieler mit dem Ball auf die Homeplate oder die Strikezone treten, bevor der Runner die Scoring-Line überquert hat (der Umpire entscheidet). Der Verteidigungsspieler darf den Runner nicht taggen. Tut er dies, ist der Runner safe. Berührt / überläuft der Runner die Homeplate oder die Strikezone ist er ‚Aus‘ zu geben.

5.15 Run

Um einen Run zu erzielen, muss der Runner, nachdem er die Bases in der richtigen Reihenfolge (1st, 2nd, 3rd) nacheinander umlaufen hat, die Scoring-Line an Home überlaufen. Sollte dies nicht geschehen, ist der entsprechende Runner vom Schiedsrichter ‚Aus‘ zu geben (Ausnahme siehe 5.16). Andere Runner oder der Batter müssen nicht zurück. Die Homeplate sowie die Strikezone sind dem Catcher vorbehalten (siehe 5.14). Berührt der Runner eines von beidem ist er ‚Aus‘. Der Runner darf dabei die vor ihm laufenden Runner nicht überholen.

5.16 Homerun

Trifft der Ball auf „direktem Wege“, also ohne zuvor die Hallendecke oder mit der Hallendecke verbundene Teile, eine Hallenwand, den Hallenboden oder einen Spieler zu berühren, die der Homeplate gegenüberliegende „kurze“ Hallenwand oberhalb der Holzverkleidung (2,15 m über dem Boden) ist dieses ein Homerun.

Jeder Homerun zählt, ist aber gleichzeitig ein automatisches Aus. Um Spielzeit zu sparen müssen Homeruns „nicht“ ausgelaufen werden. Der Batter muss ausschließlich die 1. Base berühren, und geht dann zurück ins Dugout. Sämtliche Runner auf den Bases gehen einfach vom Feld.

Wird ein Flyball, ohne vorherige Wand-, Boden- oder Deckenberührung, von einem Verteidigungsspieler, der sich im Fair-Territory befindet, gegen die der Homeplate gegenüberliegenden kurzen Hallenwand oberhalb der Holzverkleidung (2,15 über dem Boden) gelenkt, ist dieses „kein“ Homerun, sondern ein 4-Base-Error => vergleichbar mit einem Inside-the-Park-Homerun. Der Batter sowie sämtliche Runner „müssen“ alle Bases berühren (siehe 5.15), ansonsten sind sie ‚Aus‘.

5.17 Überwurf / Deadball

Ist der Ball nicht mehr spielbar, weil er das Spielfeld verlassen (z.B. im Dugout gelandet ist), sich an Hallengerät verfangen oder aus sonstigen Gründen nicht mehr spielbar ist (genauerer hierzu beim Technischen Meeting), erhalten alle Runner, ab dem Zeitpunkt, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, eine zusätzliche Base (der Batter Runner rückt also auf 2nd Base vor).

5.18 Infield-Fly

Die Infield Fly Rule findet keine Anwendung.

5.19 Spielzugende

Ein Spielzug ist beendet, wenn die Defense den Ball zu ihrem Pitcher zurückgespielt hat und dieser sich, mit dem Ball in den Händen, in der Nähe des Pitcher Rubbers aufhält (der Umpire entscheidet). Ein Spielzug ist ebenfalls beendet, wenn der Umpire „Time“ gerufen hat. Baserunner dürfen ab diesem Zeitpunkt nicht mehr vorrücken. Tun sie es dennoch, werden sie vom Umpire zurückgeschickt.

5.20 Out Regeln

Entsprechend den Slowpitch-Regeln (siehe Präambel).

Es gibt ein automatisches Aus, wenn die Frauenquote (siehe 3.7) oder die Batting Order (siehe 4.7 und 4.9) nicht eingehalten wird oder wenn ein Spieler nicht weiterspielen kann, und es für diese Person keinen Ersatzspieler gibt (dieser darf zuvor weder in der Offense noch in der Defense eingesetzt worden sein).

Weiterhin ist der Batter bei 3 Strikes ‚Aus‘, wobei jeder Foul Ball als Strike zählt (siehe 5.2 und 5.3).

Ebenso ist der Batter ‚Aus‘, wenn er sich beim Schlag eindeutig außerhalb der Battersbox befindet bzw. beim Kontakt mit dem Ball nicht mit beiden Füßen in der Battersbox steht. Der Umpire entscheidet.

Ein männlicher Batter ist ‚Aus‘, wenn er den Ball buntet (siehe 5.7).

Berührt der Batter-Runner seinen geschlagenen oder gebunteten Ball über dem Fair Territory, so ist er ‚Aus‘ zu geben. Andere Runner müssen zurück zur Ausgansbase.

Der Batter ist auch ‚Aus‘, wenn er den Schläger in einer Weise loslässt, die andere Beteiligte gefährden könnte (siehe 5.8). Der Umpire entscheidet.

Der Batter ist aus, wenn er die erste Base erreicht hat und sein Schläger nicht ordnungsgemäß / regelkonform in dem dafür vorgesehenen Kasten liegt (siehe 5.8).

Der Batter ist ‚Aus‘, wenn sein geschlagener und anschließend spielbarer Ball von einem Verteidigungsspieler aus der Luft oder als Abpraller von einer im Fair-Territory befindlichen Wand (die nicht die Homerun-Wand ist) oder der Hallendecke inkl. der mit der Hallendecke verbundenen Teile gefangen wird, bevor der Ball den Boden berührt (siehe 5.3).

Des Weiteren ist der Batter ‚Aus‘, wenn sein geschlagener / gebunteter Ball direkt vom Schläger in die Hand oder den Handschuh des Catchers geht und korrekt vom Catcher gefangen wird (Foul Tip). Die Flugbahn (Höhe) des Balles spielt keine Rolle. Der Umpire entscheidet, ob der Ball vom Catcher einwandfrei gefangen wurde.

Ein Runner ist ebenfalls ‚Aus‘, wenn er sich zu früh von der Base löst (siehe 5.11).

Ein Runner ist zudem ‚Aus‘, wenn er, in welcher Form auch immer, slided (siehe 5.12).

Ein Runner ist ‚Aus‘, wenn er nach dem erstmaligen Überqueren des Point-of-no>Returns (zwischen der 3rd Base und der Homeplate) diese Markierung ein zweites Mal überquert, also zur 3rd Base zurückkehrt (siehe 5.13). Zudem ist ein Runner ‚Aus‘, wenn er über die Homeplate / Strikezone läuft (siehe 5.14) oder den vor ihm laufenden Runner überholt (siehe 5.15).

Ein Runner ist ‚Aus‘ zu geben, wenn er einen geschlagenen Ball über dem Fair-Territory berührt, der zuvor nicht von einer im Fair-Territory liegenden Wand, der Decke oder einem Defensive-Spieler berührt oder abgelenkt wurde. Der Schlagmann bekommt die 1. Base zugesprochen. Andere Runner müssen zurück zur Ausgangsbase, außer bei einer Force Situation. Verändert der Runner, nachdem der Ball eine Wand, die Decke oder einen Defense-Spieler berührt hat absichtlich die Flugbahn des Balles (wegschießen, fangen, köpfen etc.), ist er ebenfalls ‚Aus‘ zu geben. Hat der Runner, bei der Berührung mit dem Ball, Kontakt zu einer Base, wird normal weitergespielt.

Der Batter ist Aus, wenn er einen Outside-the-Park-Homerun schlägt (siehe 5.16).

Artikel 6 Anmerkung

Wir behalten uns vor, vor und während des Turniers Regeländerungen vorzunehmen.

Spielerliste

Teamname: _____

Coach: _____

#	Name	Vorname	Geschlecht	Geburtsjahr	Rückennr.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Spielplan (Muster)

(6 Teams, jeder gegen jeden + Finale)

#	Uhr	Team	Runs	:	Runs	Team	Ump/Scorer	
1	09:30	1		:		6		
2	10:05	2		:		5		
3	10:40	3		:		4		
4	11:15	6		:		2		
5	11:50	3		:		1		
6	12:25	4		:		5		
7	13:00	3		:		6		
8	13:35	4		:		2		
9	14:10	5		:		1		
10	14:45	6		:		4		
11	15:20	5		:		3		
12	15:55	1		:		2		
13	16:30	5		:		6		
14	17:05	1		:		4		
15	17:40	2		:		3		
16	18:15	Finale		:		Finale		
	18:45	Siegerehrung						

Heimrecht wird per Coin-Flip entschieden, außer beim Finale, da hat das besser platzierte Team der Hauptrunde Heimrecht.

Spieldauer 30 Minuten. Es gibt keine festgelegte Anzahl an Innings. 5 Minuten vor Ablauf der Zeit wird kein neues Inning begonnen.

Scoresheet

Spielbeginn: _____

nach dem Spiel beim Catering abgeben !!!

	Inning =>	1		2		3		4		5		6		7		Runs
	Outs =>	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	
Gast =>																
Heim =>																

Das Heimteam, welches zuerst in die Verteidigung geht, wird vor dem Spiel per Coin-Flip bestimmt. Im Finale hat das besser platzierte Team der Hauptrunde Heimrecht.

Spieldauer 30 Minuten. Es gibt keine festgelegte Anzahl an Innings. 5 Minuten vor Ablauf der Zeit wird kein neues Inning begonnen.

5-Run-Rule: Automatischer Wechsel bei 5 Runs. Die zurückliegende Mannschaft kann jedoch so viele Runs erzielen, bis sie mit 5 Runs in Führung geht.

Wird der fünfte Run mit einem Outside-the-Park-Homerun erzielt, werden alle in dem Spielzug gemachten Runs gezählt.

Jeder Outside-the-Park-Homerun zählt, ist aber gleichzeitig ein automatisches Aus.

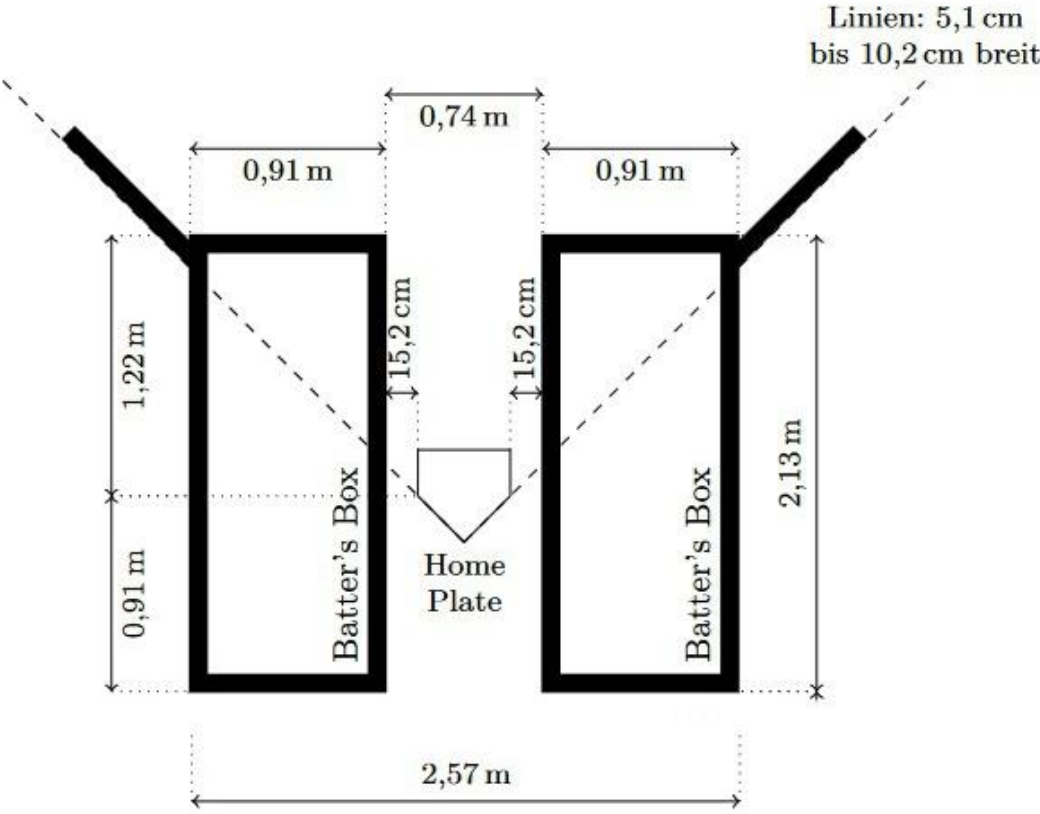
Es gibt keine Mercy-Rule.

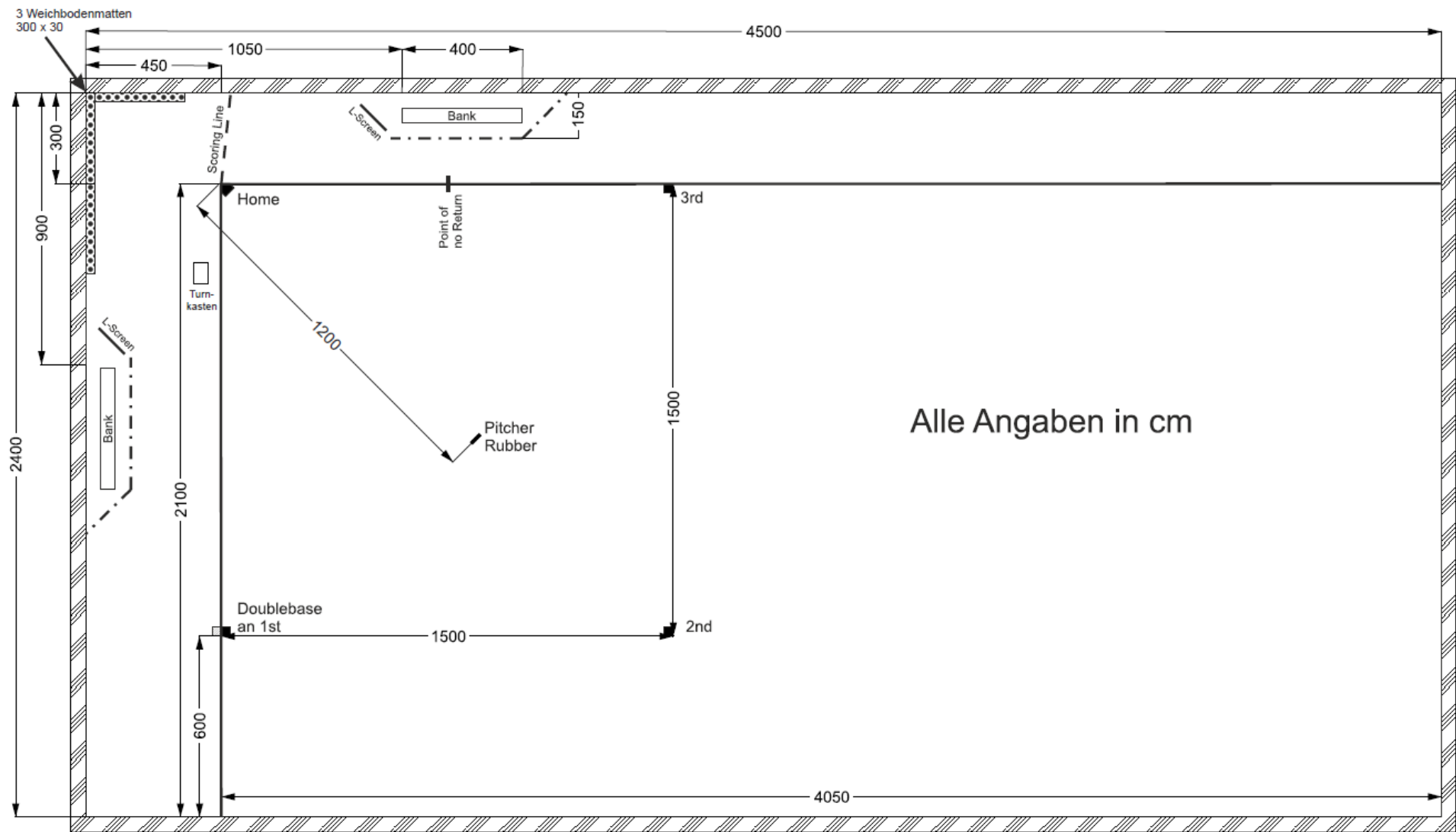
Es gibt kein Unentschieden: Tie-Breaker-Rule (Full-Count, Runner auf 2nd Base).

Auswertung Hauptrunde

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Wins Losses						
Runs for against						
Place						

Spielfeld / Maße





Materialliste

Maßband (50 m) => 1-mal

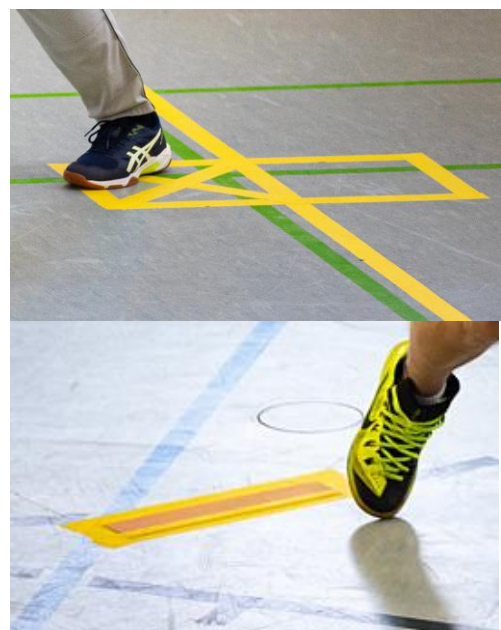
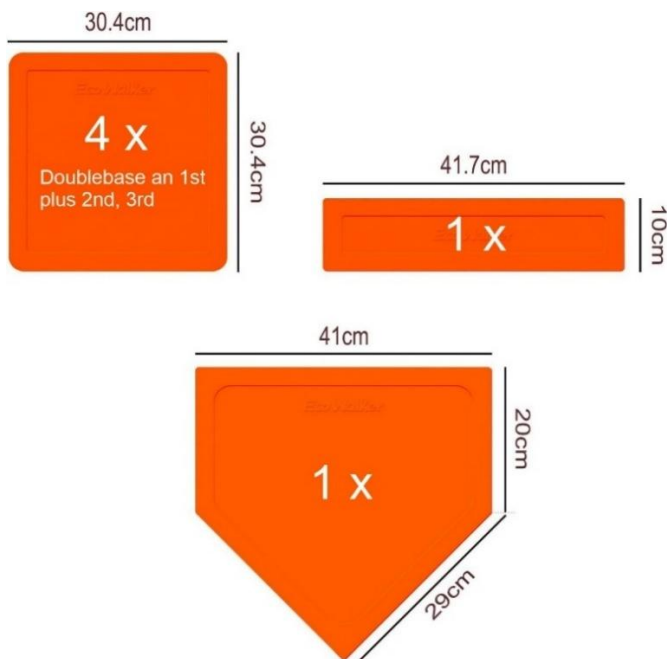


Klebeband (Tesa PVC Putzband quergerillt) => 3-mal



Base-Set (1 x Homeplate + 1 Pitcherrubber + 4 Bases) => 1-mal

Zur Unfallvermeidung werden die Bases festgeklebt oder besser gleich durch Tape ersetzt!!!



Strikezone (60 x 80 cm) => 1-mal

Zur Unfallvermeidung wird die Strikezone festgeklebt oder besser gleich durch Tape ersetzt!!!



Battersbox-Schablone => 1-mal

Als Hilfestellung für das Kleben der Battersboxen!!!



Weichbodenmatte (3,00 m x 2,00 m x 0,30 m) => 3-mal



Turnbänke (4 m) => 2-mal



Kasten => 1-mal



Screens => 2-mal



Anzeigetafel => 1-mal



Schere => 1-mal



Kugelschreiber => 3-mal



Tesa-Film => 1-mal



Heftstreifen => 2 Stück



Spielbälle (Benson VSPB12Y) => 3 - 5 Stück



Münze (für Coin-Flip) => 1-mal



Erste-Hilfe-Koffer => 1-mal



Kühlpacks => mehrere



Müllsäcke => mehrere



Checkliste

Organisation:

Entscheidung Turnier ja / nein	=> bis August
Hauptvereinsitzung bzgl. Hallenzeiten	=> Anfang September
Terminbestätigung durch Hauptverein	=> Mitte / Ende September
Einladung der Teams	=> Anfang Oktober
Pokale besorgen	=> 10 Wochen vor dem Turnier
Anzahl Spieler für Catering abfragen	=> ca. 5 Wochen vor dem Turnier
Durchführungsverordnung (DVO) verschicken	=> ca. 2 Wochen vor dem Turnier
Spielplan verschicken	=> ca. 1 Woche vor dem Turnier
Spielerliste (blanko, Word-Datei) verschicken	=> ca. 1 Woche vor dem Turnier

Drucken:

Spielerliste (DINA4, für die Teams)	=> 6-mal
Spielplan (DINA4, u.a. für die Teams)	=> 8-mal
Spielplan (DINA3, zum Aushang in der Halle)	=> 5-mal
Scoresheets (DINA4)	=> 20-mal
Auswertung Hauptrunde (DINA4)	=> 2-mal
Durchführungsverordnung (DINA4)	=> 2-mal

Reminder:

- Kuchenspenden
- Halle während der Veranstaltung lüften
- Halle am Ende besenrein übergeben