

BSVNRW – Winterliga ❄️ Spielregeln

Anm. des Verfassers: in diesem Regelwerk wird ausschliesslich die männliche Form benutzt, z. B. der Spieler, der Schlagmann, usw., das soll in keiner Weise zum Ausdruck bringen das weibliche Mitspieler nicht erwünscht sind, das Gegenteil ist der Fall. Es dient schlicht der besseren Lesbarkeit des Textes. Wir bitten daher um Verständnis!

I. Teilnahme und Organisation

Ausrichter der Winterliga ist die Jugendorganisation des Baseball- und Softballverbandes NRW e.V. (BSJ). Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine des BSVNRW e.V., mit Kindern und Jugendlichen der jeweiligen Altersgruppen (analog zur Altersstruktur der Schüler- und Jugendliga des BSV-NRW des jeweiligen Jahres, nicht die Altersstruktur von Little League. H-Spieler sind nicht gestattet.) der Schüler (8-12 Jahre) und Jugend (13-15 Jahre). Eine Teilnahmegebühr wird nicht erhoben. Die Aufsichts- und Versicherungspflicht obliegt den teilnehmenden Gruppen.

Die Winterliga findet von Januar bis Ende März an verschiedenen Orten in NRW statt. Veranstalter kann jeder der Teilnehmer werden der über die notwendigen Hallenkapazitäten verfügt (in der Regel eine Dreifachsporthalle). Die Anzahl der Turniere richtet sich nach den teilnehmenden Teams.

Gewinner der Winterliga ist das Team das die meisten Punkte hat. Pro gewonnenes Spiel gibt es einen Punkt.

Informationen zur Teilnahme gibt es unter **www.bsvnrw.de** oder auf der Facebookseite der BSJNRW: **www.facebook.de/BSJNRW**

II. Aufbau in der Halle

Das einzelne Spielfeld entspricht einer normalen Sporthalle oder 1/3 einer Dreifachsporthalle. Bänke (ausser Spielerbänke) und Tore müssen entfernt werden. Nach Möglichkeit sind Objekte an Decke oder Wänden (Basketballkörbe, Seile, usw.) hochzufahren oder zu sichern um den geschlagenen Ball mehr freien Raum zu geben.

Der Aufbau ist in **Abb.1** dargestellt.

III.Spielablauf

Die Anzahl der Feldspieler ist auf 6 begrenzt. Es gibt keine Begrenzung der Auswechselspieler. Jedes Spiel dauert 12 Minuten oder sieben Innings. Das Zeitende wird vom Hallensprecher bekannt gegeben und der Umpire (Schiedsrichter) beendet das Spiel. Zeitende ist auch sofort Spielende, wobei der laufende Spielzug noch beendet wird. Bei Gleichstand oder unvollständigen Schlagdurchgang (Inning) wird das letzte komplette Inning gewertet, das einen Sieger ermittelt.

Das erstgenannte Team (Heimteam) in der Tabelle ist zunächst in der Verteidigung und die zweitgenannte (Gastteam) schlägt somit als erstes. Gespielt wird mit Hallenbällen (Incrediballs). Der Ball wird seitlich vom Coach zugetosst (Unterhandwurf). Jeder Schlagmann hat **zwei** (Schüler drei) Schlagversuche! Nachdem er geschlagen hat, muss er den Schläger in den dafür vorgesehenen

Ablagekasten (s. Abb.1) ablegen, versäumt er dieses oder fällt der Schläger neben den Kasten ist der Schlagmann sofort aus.

Wer direkt an die Hallendecke oder sonstige Hallendeckenkonstruktionen schlägt, ist aus. Der Ball ist tot. Die Läufer müssen zurück an ihre Ausgangsbasis.

Es ist nicht zulässig den Ball absichtlich kurz zu schlagen (Bunt), oder ihn direkt auf den Boden zu schlagen.

Wird der Ball aus der Luft gefangen (auch wenn er an einer oder mehreren Wänden abgeprallt ist), ist der Schlagmann aus und alle Läufer müssen auf ihre Ausgangsbasis zurück (können aber ausgemacht werden, wenn der Ball vor ihnen am Base ankommt).

Es wird gewechselt (vom Schlagen zur Feldverteidigung) wenn:

- a) 3 Spieler des angreifenden Teams Aus sind.
- b) der 6. Schlagmann die Möglichkeit hatte zu Schlagen.

Der Schlagdurchgang ist beendet egal welche der beiden Optionen zuerst eintrifft. Der Wechsel findet ohne Spielunterbrechung statt. Aus Sicherheitsgründen wartet der Coach min. fünf Sekunden bevor er zum ersten Schlagmann beim Feldwechsel tosst. **Es darf sich kein Feldspieler im Infield oder mit dem Rücken zum Schlagmann befinden.** Dabei muss der erste Schlagmann aber vorher im Feld verteidigt haben, da sonst mit fliegendem Wechsel der erste Auswechselspieler gleich schlagen könnte, obwohl seine Mannschaft das Feld noch nicht verlassen hat.

Es gibt mehrere Möglichkeiten wie ein Spieler der angreifenden Mannschaft Aus gemacht werden kann, oder automatisch aus ist.

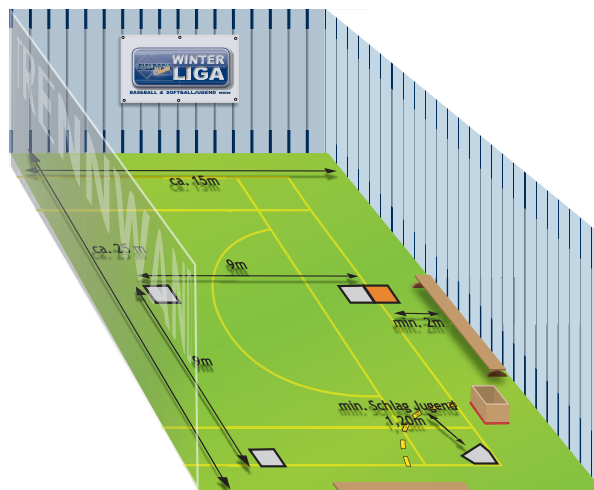


Abb.1 Wichtig beim Aufbau ist es das die Bases mit Klebeband fixiert werden und das der Kasten für die Schlägerablage richtig positioniert wird. Es ist besonders darauf zu achten das zwischen Spielerbänken und der Homeplate genügend Sicherheitsabstand ist.

Der **Schlagmann** ist aus, wenn:

- a) er zweimal (Schüler dreimal) den Ball am Schlag nicht trifft.
- b) er die Hallendecke oder Teile der Hallendeckenkonstruktion trifft (der Ball ist sofort tot).
- c) er den Schläger nicht in den dafür vorgesehenen Kasten ablegt.
- d) der Ball direkt aus der Luft gefangen wird.
- e) der Ball vor ihm im Besitz eines Spielers der Feldverteidigung am ersten Base ist.

Ein **Läufer** ist aus, wenn:

- a) der Ball vor ihm im Besitz eines Spielers der Feldverteidigung am einen Base ist, welches er anlaufen muss (Forced Play), weil er das vorherige Base aufgrund eines nachrückenden Spielers räumen musste.
- b) er zwischen den Bases von einem Spieler der Feldverteidigung im Besitz des Balles mit diesem (oder mit dem Ball im Handschuh) berührt wird (Tag Play). Ein Tag Play ist auch erforderlich wenn er freiwillig vorrückt, d.h. wenn nicht die Erfordernis besteht sein bisheriges Base wegen eines nachrückenden Läufers zu verlassen.
- c) er ist aus wenn er bei einem Flugaus des Schlagmannes nicht zum Ausgangsbase zurückkehren kann, bevor der Ball im Besitz eines Spielers der Verteidigung dort ist. (Forced Play).

Der Spielzug ist beendet wenn die feldverteidigende Mannschaft den Ball zum Coach zurückgeworfen hat., die Läufer dürfen dann nicht weiter vorrücken und müssen auf das zuletzt berührte Base zurück. **Ausnahme** (*nur Altersgruppe Jugend*): erfolgt der Wurf nach Home direkt (ohne Relay) aus dem Outfield, erhalten die Läufer das nächsthöhere Base.

Die Regel, dass man den Spielzug mit dem Wurf zum Coach beendet, ist beim letzten Batter eines Schlaggdurchganges außer Kraft gesetzt.

Es sind **nur(!)** Head-Slides (Reinrutschen mit Kopf voraus) erlaubt. Foot-first-Slides (Füsse voraus) führen zum sofortigen Aus, auch ohne Spielzug an diesem Spieler!

Die Homeplate ist unbedingt (auch ohne Slide) mit den Händen zu berühren.
Das bloße Überlaufen führt nicht zu einem gültigen Punkt.

IV. Erläuterungen

Einsteigerteams aus Nicht-Baseballvereinen wird empfohlen sich vor Liga-
beginn mit Baseballvereinen der näheren Umgebung abzusprechen um im
Vorfeld, Spielzüge und Spielablauf zu trainieren.

Es gibt auch die Möglichkeit sich über die BSJ Material auszuleihen, sowie Kontakte zu Vereinen oder freien Baseballtrainern herzustellen.