

Offizielle Teeball-Regeln 2006 im BBSV

(Stand: 09.03.2006)

Artikel 1: DAS SPIELFELD

- 1.01 Die Basedistanz beträgt 14,00 m.
- 1.02 Die Outfieldbegrenzung sollte zwischen 35,05 m und 38,10 m von der Hinterseite der Homeplate entfernt sein.
- 1.03 Der Kreis für den nächsten Schlagmann ist auch als Box für den Schlagcoach vorgesehen.
- 1.04 Für Foulballs soll vor der Homeplate von Baseline zu Baseline ein Viertelkreis gezogen werden. Der Radius beträgt 2 m vom hinteren Punkt der Homeplate aus gemessen.
- 1.05 Das Batting Tee befindet sich 1 m hinter dem Homeplate.

Artikel 2: EQUIPMENT

- 2.01 Als offizieller Spielball ist der Ball „RAWLINGS TVB“ zu benutzen.
- 2.02 Der Schläger muss aus einem Stück solidem, rundem Hartholz oder aus einem Stück hohlem Metall (Aluminium oder Magnesium) bestehen. Der Schläger darf nicht kürzer als 0,61 m und nicht länger als 0,69 m sein.

STRAFE: Jeder Schlagmann, der einen illegalen Schläger benutzt ist automatisch aus und alle Läufer müssen auf ihre Ausgangsbase zurück. Ein Einspruch (Appeal) muss vor dem ersten Schwung des folgenden Schlagmanns eingelegt werden.
- 2.03 Helme müssen von allen Schlagmännern, Läufern und den folgenden Schlagmännern getragen werden, solange sie sich auf dem Spielfeld befinden. Der Helm muss Ohrenschutz und vollen Kopfschutz inkl. Schläfen bieten.

STRAFE: Es ist wichtig, dass Helme auf dem Kopf bleiben, während Spieler von Base zu Base laufen. Bei einem ersten Verstoß soll der Spieler vom Schiedsrichter verwarnet werden; beim zweiten und den folgenden Verstößen im gleichen Spiel ist der Spieler auszugeben.

Artikel 3: DAS SPIEL

- 3.01 Die Line-up besteht aus zehn (10) Spielern.
- 3.02 Die Spieler dürfen max. acht (8) Jahre alt sein. **Sollten ältere Spieler eingesetzt werden (siehe hierzu Regelungen der BuSpO), dann dürfen diese nicht auf den Positionen Pitcher und 1st Base spielen und müssen zudem die ersten Positionen in der Lineup einnehmen!).**
- 3.03 Auswechselungen dürfen nur zu Beginn eines Halbinnings vorgenommen werden, außer es gibt Verletzungen.
- 3.04 Kein Spieler (Starter oder Auswechselspieler) kann vom Coach herausgenommen werden bevor er nicht mindestens einmal geschlagen hat.

- 3.05 Jeder Spieler darf beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.
- 3.06 Alle Schlagmänner müssen sich im Dugout bzw. auf der Spielerbank aufhalten, während sie darauf warten zu schlagen. Eine Ausnahme bildet der nächste Schlagmann, der in dem dafür vorgesehenen Kreis („Next Batter’s Circle“) warten kann. Der Schlagcoach soll auch im Kreis bleiben und den nächsten Schlagmann zur Batter’s Box begleiten nur für den Fall, dass er das Tee einstellen und Schlaganweisungen geben muss. Dann muss er sich sofort wieder in den Kreis zurückbegeben.

BEMERKUNG: Ausnahmen können bei Anfängern gemacht werden, wenn der Coach dem Schlagmann behilflich sein muss.

- 3.07 Die Infield-Fly-Regel findet keine Anwendung.
- 3.08 Überwürfe bleiben generell ohne Bestrafung, d.h. alle Läufer bleiben auf ihren Bases.
- 3.09 Bunten ist nicht erlaubt.

STRAFE: *Der Schlagmann wird beim ersten Verstoß verwarnt. Ein Strike wird gegeben und die Läufer kehren zur Ausgangsbasis zurück. Bei weiteren Verstößen ist der Schlagmann aus.*

- 3.10 Lead, Base Stealing oder Sliding ist nicht erlaubt. Die Läufer müssen die Basis berühren, wenn der Ball vom Schläger des Schlagmanns getroffen wird.

STRAFE: *Der Läufer wird beim ersten Verstoß verwarnt und alle Läufer müssen auf ihre Ausgangsbasis zurück. Beim zweiten Verstoß des gleichen Spielers ist dieser automatisch aus. Nach dem dritten Verstoß einer Mannschaft in einem Spiel wird jeder weitere Verstoß mit einem automatisch Aus geahndet.*

- 3.11 Sobald sich ein geschlagener Ball im Besitz eines Feldspielers befindet, dürfen die Läufer nur noch die nächste Basis erlaufen, sofern sie bereits zu dieser unterwegs sind. Sie können dabei noch ausgemacht werden.

BEMERKUNG: „Besitz“ bedeutet in diesem Fall, dass der Schiedsrichter den Ball im Handschuh eines Feldspielers oder in dessen freier Hand sehen muss; der Ball darf nicht am Boden sein. Der Schiedsrichter sollte eine Trillerpfeife haben, mit der er pfeift, um anzuzeigen, wann sich der geschlagene Ball im Besitz eines Feldspielers befindet.

- 3.12 Wurde der Ball so hart geschlagen, dass er nach der 2m-Foul-Linie (vor der Homeplate) liegen bleibt, ist er spielbar, also „fair“.

- 3.13 Der Schlagmann ist aus, wenn er drei (3) Foulballs beim dritten Strike schlägt. Ansonsten gibt es KEINE Strikeouts.

- 3.14 Der Schiedsrichter soll den Ball zeigen und ihn dann auf das Batting Tee legen, wenn sich der Schlagmann schlagbereit erklärt hat und die Feldspieler richtig aufgestellt sind. Der Schlagmann darf dann seinen hinteren Fuß nur noch in einer Linie zu seinem Vorderfuß umstellen.

BEMERKUNG: Ziel dieser Regel ist es zu vermeiden, dass der Schlagmann die Outfielder und Infielder absichtlich täuscht, weil sie durch die ursprüngliche Fußstellung des hinteren Fußes von einem Schlag in die entgegengesetzte Richtung ausgegangen sind. Eine kleine Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung des hinteren Fußes wird vom Schiedsrichter ignoriert, wenn er nicht davon ausgeht, dass der Schlagmann die Feldmannschaft damit täuschen will.

STRAFE: *Der Schlagmann wird beim ersten Verstoß verwarnt und alle Läufer müssen auf ihre Ausgangsbasis zurück. Beim zweiten Verstoß des gleichen Spielers ist dieser*

automatisch aus. Nach dem dritten Verstoß einer Mannschaft in einem Spiel wird jeder weitere Verstoß mit einem automatisch Aus geahndet.

- 3.15 Der Schläger darf nicht geworfen werden. Der Schlagmann kann zweimal verwahrt werden, nach dem dritten Mal darf er/sie für den Rest des Spieles nicht mehr schlagen. Läufer müssen auf jeden Fall zur ihrer Ausgangsbase zurück.
- 3.16 Die Schlagmannschaft macht einen kompletten Schlagdurchgang (gesamte Line-up), unabhängig von der Anzahl der Aus. Es wird mit der Regel des letzten Schlagmanns gespielt. Vor dem letzten Schlagmann kündigt der Coach an: „Dies ist mein letzter Schlagmann“. Nachdem der letzte Schlagmann den Ball geschlagen hat, versuchen alle Läufer die Homeplate zu erreichen. Das Inning endet, sobald ein Aus gemacht wird oder der **Catcher im Besitz des Balles ist**. Die Läufer dürfen den Catcher dabei nicht umrennen! „Aus“ werden also nicht weiter beobachtet. Ein Spieler, der ausgemacht wurde, darf aber nicht auf der Base bleiben. Die Schlagreihenfolge kann von Inning zu Inning verändert werden, damit gewährleistet wird, dass nicht immer dieselben Spieler als letzte der Mannschaft schlagen und somit keinen Punkt mehr erzielen können.

STRAFFE: *Wird der letzte Schlagmann nicht angesagt, dann gilt „Dead Ball“ und der Spielzug wird wiederholt.*

- 3.17 Alle anderen Spieler nehmen normale Baseball-Positionen ein. Der zehnte Spieler ist ein vierter Outfielder. Der Catcher muss 2 m hinter dem Batting Tee stehen und darf den Batter nicht irritieren.

BEMERKUNG: Spieler können normalerweise etwas rechts oder links von ihrer normalen Feldposition stehen. Die Positionen, die normalerweise rechts vom 2nd Base stehen, können nicht auf die linke Seite vom 2nd Base wechseln, bevor der Ball geschlagen ist und jene Positionen die normalerweise links vom 2nd Base stehen, können nicht auf die rechte Seite vom 2nd Base wechseln, bevor der Ball geschlagen ist. Zudem darf sich kein Spieler näher zur Homeplate positionieren wie die Verbindungslinie zwischen 1st Base und 3rd Base.

- 3.18 Spieler, Manager oder Coaches können vom Platz verwiesen werden, wenn sie sich unsportlich verhalten, nachdem das Team einmal verwahrt wurde.
- 3.19 Manager und Coaches dürfen während eines Spieles nicht rauchen, weder auf dem Feld noch außerhalb.
- 3.20 Ein reguläres Spiel soll 5 Innings dauern, bei einer Zeitbegrenzung von max. 1 Stunde. Spiele sollen soweit wie möglich immer fertig gespielt werden, selbst wenn eines der Teams rein mathematisch gar nicht mehr gewinnen kann.

BEMERKUNG: Es sollte möglichst kein Abbruch aufgrund den Mercy-Rules geben. Coaches sollten durch Umstellung der Defense verhindern, dass Ergebnisse zu eindeutig ausfallen. Runddifferenzen von mehr als zehn (10) Punkten sollten, im Hinblick eines demotivierenden Spielverlaufs, vermieden werden.

Möglichkeit für Team mit sehr jungen Spielern:

„1B-Mercy-Rule“ für Allerleinste (Coach bestimmt Kinder, die, auch wenn sie auf 1B ausgemacht wurden, im Spiel bleiben, dann aber keine Punkte mehr erzielen können!) → Soll motivierend für die ganz Kleinen sein, die sonst immer aus wären/sind!