

WBSC
BaseballTM



**OFFIZIELLES WBSC
BASEBALL5 REGELHEFT 2021**

#playeverywhere





OFFIZIELLES WBSC BASEBALL5 REGELHEFT

INHALT

Das Spielfeld	03
Spielvorbereitungen	07
Spielregeln	08
Ende des Spiels	14

EINLEITUNG

Baseball5™ oder B5 ist eine Straßenversion des klassischen Baseball/Softball Spieles. Es ist eine schnelle, junge und dynamische Sportart, welche sich an den Grundregeln von Baseball und Softball orientiert.

Baseball5™ kann überall gespielt werden und man benötigt zur Durchführung nur einen Gummiball.

DAS SPIELFELD

INFIELD

Das Infield hat eine quadratische Form mit einer Base in jeder Ecke. Die Entfernung zwischen den Bases beträgt 13 Meter. (Schwarzer Bereich in Abbildung 1).

Gestartet wird von der Batters Box aus, welche sich hinter der Homeplate befindet (siehe Abbildung 1). Die Bases sind gegen den Uhrzeigersinn nummeriert (erste, zweite und dritte).

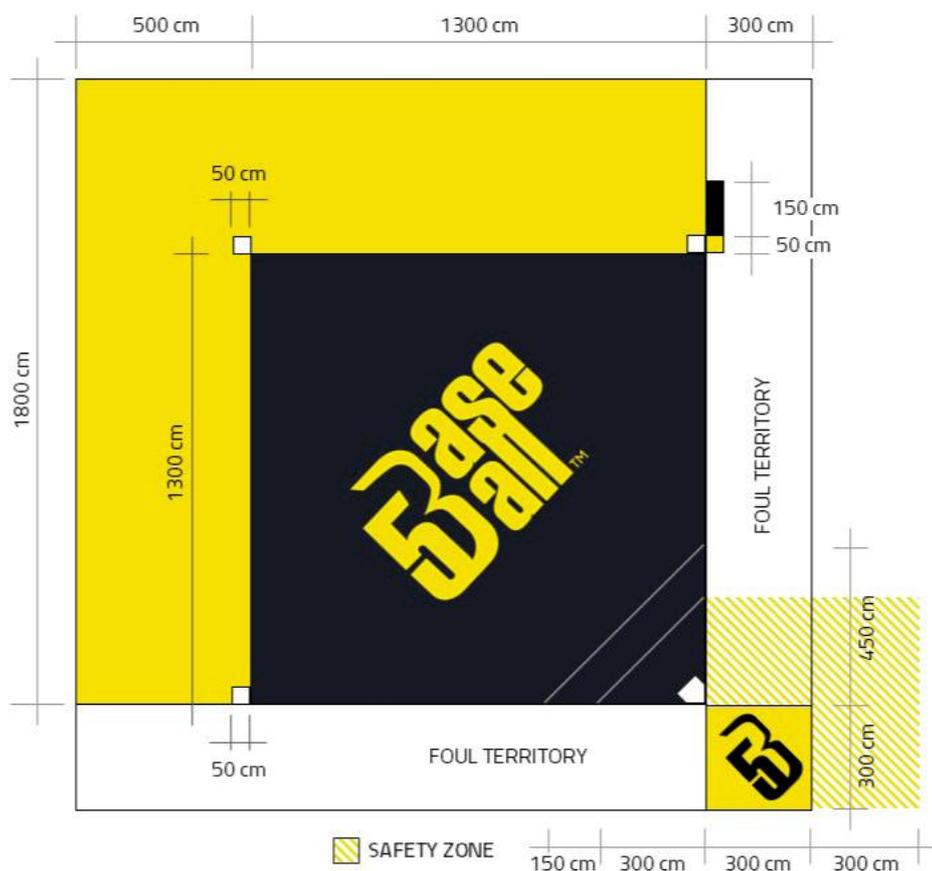


Abbildung 1 ►

FAIR BEREICH

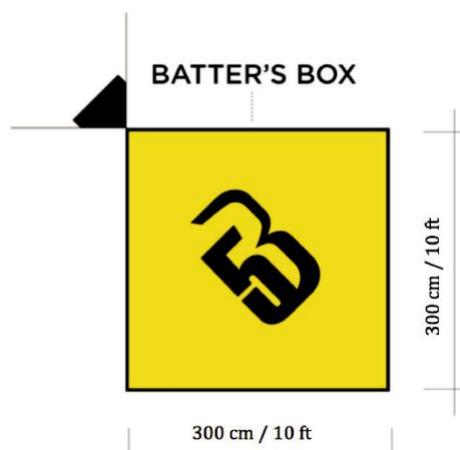
Der Fairbereich (schwarze und gelbe Fläche in Abbildung 1) hat eine quadratische Form von 18 Meter Länge pro Seite, wobei eine der Ecken sich mit der Homeplate überschneidet. Die sogenannte No-Hit Zone, die sich vor der Homeplate befindet, gehört nicht zum Fairbereich (Abbildung 5).

NO-HIT ZONE

Eine gerade Linie soll zwischen zwei Punkten gezeichnet werden, die sich jeweils in 4,5 Meter Entfernung zur Homeplate auf der First-Base bzw. Third-Base-Foullinie befinden. Die Linie soll auf jeden Fall einen Abstand von 3 Meter zur Homeplate haben.

BATTER'S BOX

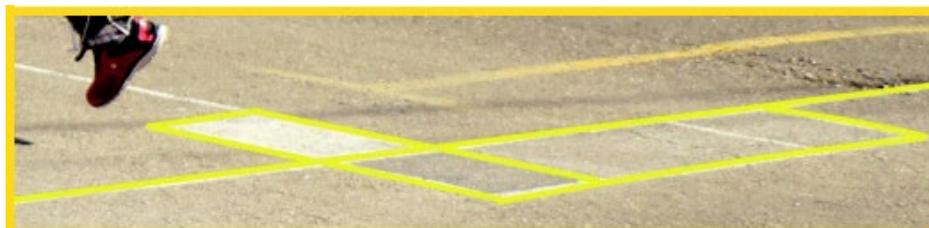
Abbildung 2



Die Batter's Box hat eine quadratische Form von 3 Metern pro Seite. Sie befindet sich außerhalb des Fairbereiches und ist auf der Verlängerung der beiden sich kreuzenden Foullinien an der Homeplate (Abbildung 2). Die Homeplate kann auch wie die Baseball-Softball Home Plate geformt sein.

BASES

Ideale Form und Größe jeder Base ist ein Quadrat mit 50cm pro Seite. Alle Bases befinden sich innerhalb des Fairbereichs. Die Bases sollten auf dem Boden markiert werden und kein Hindernis darstellen.



ERSTE BASE

Um Zusammenstöße zu vermeiden, ist die erste Base doppelt (siehe Abbildung 3), so dass, während das Spiel auf der Base im Fairbereich stattfindet, das Ziel des Schlägers/Läufers ist, die Base im Foulbereich zu berühren.

Der Schlagmann muss, nachdem er den Ball ins Spiel gebracht hat, zur ersten Base laufen, diese berühren und sich danach in dem darauffolgenden 1,5 Meter langen Sicherheitsbereich aufhalten. (Abbildung 3). Sollte der Schlagmann sich nicht in dem Sicherheitsbereich aufhalten, kann er per Tag-Spielzug ausgemacht werden.

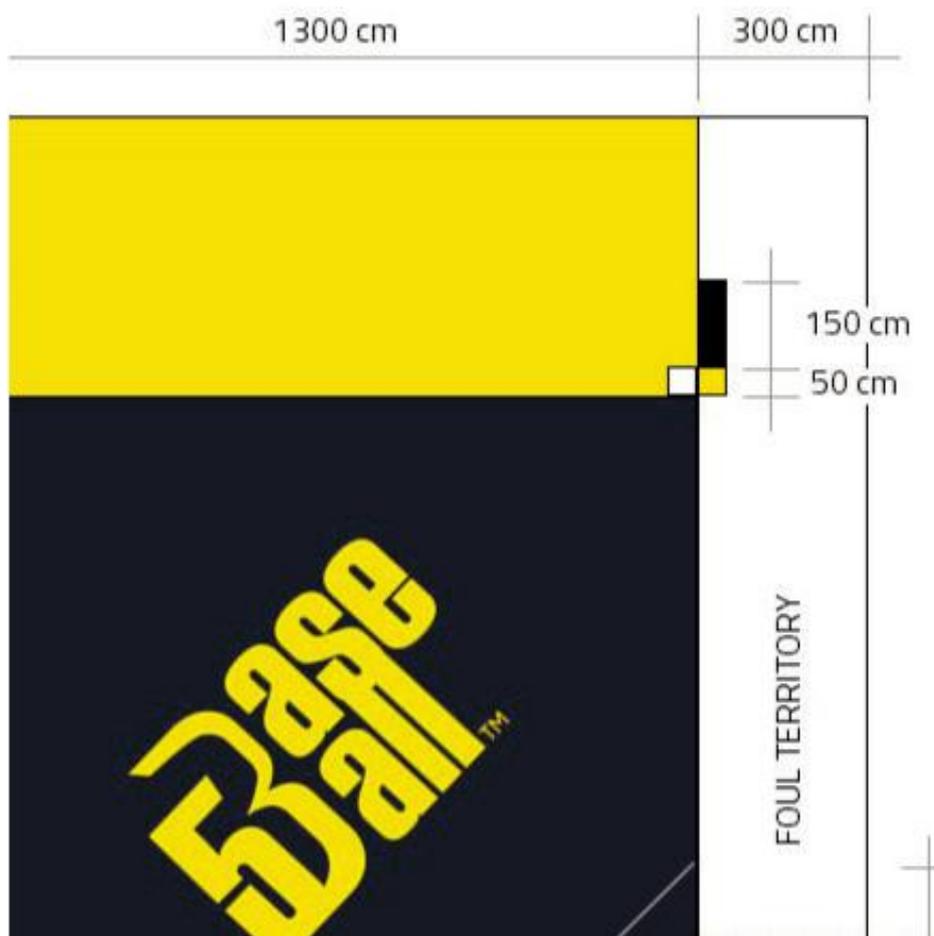


Abbildung 3 ▶

ZÄUNE

Die ideale Höhe der Zäune beträgt 100cm. Jede Liga / Turnier-Organisation kann sich jedoch für andere Möglichkeiten zur Begrenzung des Spielfeldes entscheiden, wie zum Beispiel die Verwendung vorhandener Wände oder die schlichte Markierung des Spielfeldes. In diesen Fällen sind spezielle Grundregeln erforderlich, auf die man sich vor Spielbeginn verständigt.



GRUNDLEGENDE PRINZIPIEN FÜR DIE DURCHFÜHRUNG VON BASEBALL5

Baseball5 ist eine offizielle Disziplin des Baseball- und Softballweltverbands (WBSC) und ist damit an die Satzung, Regularien und grundlegenden Prinzipien von WBSC gebunden.

Auszug aus den offiziellen Regularien für internationale Wettbewerbe. (Siehe auch Artikel 19 der WBSC Satzung [hier](#)) Jeglicher internationaler Baseball5 Wettbewerb, Spiele oder Turniere zwischen Teams und/oder Vereinen, mit der Beteiligung oder Teilnahme von WBSC-Mitgliedsverbänden, findet unter der Aufsicht der WBSC bzw. gemäß der Satzung, Regularien und grundlegender Prinzipien der WBSC statt.

Ausschließlich volle WBSC-Mitgliedsverbände haben die Autorität in ihrem Land Nationalteams auszuwählen und haben das exklusive Recht ihr Land zu repräsentieren.

Übersicht zu den Werten von Baseball5 (Siehe auch Artikel 24 der WBSC Satzung [hier](#))

Zu den Werten von WBSCs Baseball5 gehören:

1. Der Name „Baseball5“ und jegliche Veröffentlichung von WBSC im Rahmen von Newslettern, Magazinen, Jahrbüchern, Dokumentationen, usw. und die dazugehörige Abkürzung „WBSC“ und „B“ sowie die dazugehörigen derzeitigen und zukünftigen Logos und Marken der Organisation.
2. Die Baseball5-Weltrangliste in allen Kategorien.
3. Alle offiziellen Wettbewerbe mit Nationalteams, die unter der Sanktionierung der WBSC ausgetragen werden.
4. Der Name „Baseball5 World Cup“ mit seinen einzelnen Kategorien sowie alle anderen geschützten und registrierten Turniere (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit)
5. Die offiziellen Baseball5 Wettbewerbe, Turniere und andere Events, die in der Art geschaffen wurden.
6. Jegliches Logo, Aussehen und Marken, die zu Baseball5 und den dazugehörigen Wettbewerben und Aktivitäten gehören.

SPIEL VORBEREITUNGEN

BALL

Offizielle WBSC Baseball5 Wettbewerbe werden mit dem offiziell lizenzierten WBSC Baseball5 Ball gespielt.

- WBSC, der weltweite Dachverband für Baseball5, ist berechtigt, Spielball und Equipment zu prüfen, zu genehmigen und zu lizenzieren.
- Wettbewerbe, die von WBSC sanktioniert werden, sollen mit einem offiziell von WBSC lizenzierten Ball gespielt werden.

INNING

Ein Inning ist ein Abschnitt eines Baseball5™ Spiels und indem beide Teams jeweils einmal in der Offensive und Defensive agieren. Ein Baseball5 Spiel ist für fünf Innings angesetzt.

Ein anderer Spielmodus, bei dem eine Begegnung im Best-of-3-Format ausgetragen wird, kann für spezielle Events wie bspw. World Cups oder die Youth Olympic Games durchgeführt werden.

SPIELER UND SPIELERINNEN IN EINEM TEAM

Die Mindestanzahl der aktiven Spieler und Spielerinnen pro Mannschaft in einem Spiel beträgt fünf. Kann eine Mannschaft die Mindestanzahl nicht stellen, muss die Mannschaft aufgeben und das Spiel würde gegen die Mannschaft als verloren gewertet.

Die Maximalanzahl der Spieler und Spielerinnen in einem Kader beträgt acht (fünf aktive Spieler und Spielerinnen sowie drei als Ersatz).

Die Spieler und Spielerinnen müssen auf der Lineup-Card mit einer Nummer von 0-99 eingetragen werden. Die Nummer muss auf der Spielbekleidung gut sichtbar angebracht sein. Hierfür bitte auch gegebenenfalls weitere Vorschriften in den Turnierregeln beachten.

GEMISCHTE TEAMS

Während einem Wettbewerb mit gemischten Geschlechtern, ist es erforderlich, dass sich in der Defensive zu jeder Zeit im Spiel mindestens zwei Athleten oder Athletinnen pro Geschlecht auf dem Spielfeld befinden.

BEKLEIDUNG

Nur unter bestimmten Bedingungen ist es erlaubt, Finger zum Schutz zu tapan. Der Einsatz ist nur zur Verhinderung von Verletzungen möglich und wird per Einzelfallentscheidung durch Offizielle geprüft und genehmigt. Der Einsatz von Tape muss vor Spielbeginn beantragt und genehmigt werden.

Zum Spielen von Baseball5 wird Sportbekleidung benötigt. WBSC behält sich das Recht vor, spezielle Regularien für offizielle Turniere vorzugeben. Dies wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben und im Turnierhandbuch veröffentlicht. Ausschließlich Knie- und Ellbogenschoner sind als Protektoren erlaubt.

LINEUP (ANHANG 1)

Der Coach jeder Mannschaft muss dem Tischoffiziellen (Scorer) 15 (fünfzehn) Minuten vor Spielbeginn die ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Lineupcard vorlegen. Ein Veranstalter kann verlangen, dass bis zu 90 (neunzig) Minuten vor dem Spiel eine Lineupcard vorgelegt wird. In Abwesenheit eines Trainers ist der Teammanager oder Kapitän für die Vorlage der Lineupcard verantwortlich. Eine Kopie der Lineupcard muss dem gegnerischen Team vor Beginn des Spiels vorgelegt werden.

SPIELREGELN

Die Heimmannschaft beginnt das Spiel in der Verteidigung und die Gastmannschaft beginnt in der Offensive. Das Ziel der defensiven Mannschaft ist es, drei Spieler und/oder Spielerinnen der offensiven Mannschaft zu eliminieren (auszumachen), um die Seiten und das Angriffsrecht zu wechseln. Wenn die Teams die Seiten wechseln, spielt die defensive Mannschaft offensiv und umgekehrt. Das Ziel der offensiven Mannschaft ist es, Runs (Punkte) zu erzielen. Ein Run wird erzielt, wenn ein Offensivspieler in der Lage ist, eine volle Runde durch das Spielfeld abzuschließen, indem er alle Bases nacheinander entgegen dem Uhrzeigersinn berührt und sicher nach Hause zurückkehrt, ohne von der Verteidigung eliminiert zu werden.

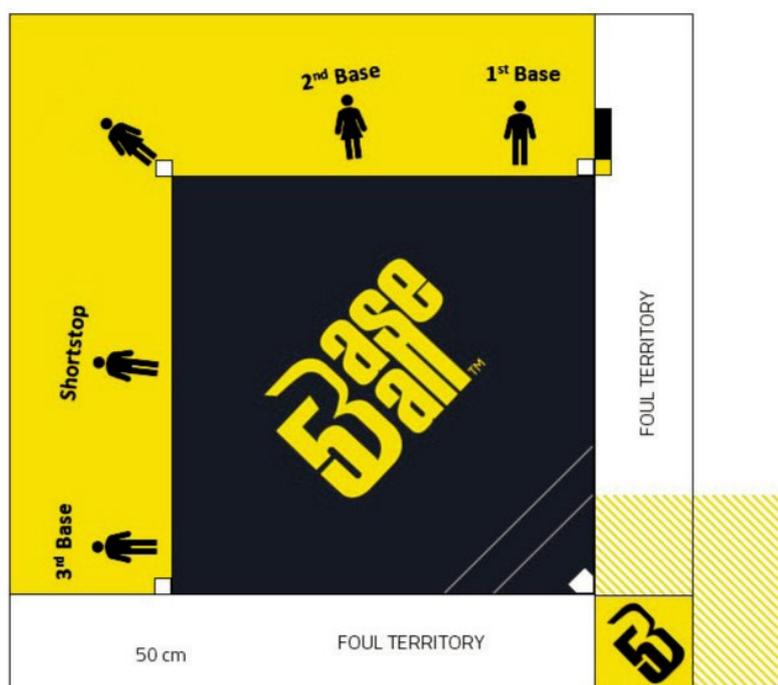
DEFENSIVE

Die fünf Spieler und Spielerinnen in der Defensive müssen sich alle im Fairbereich (reguläres Spielfeld) befinden, wenn der Batter den Ball trifft.

Positionen:

- 1. Base
- 2. Base
- 3. Base
- Shortstop
- Midfielder

In Abbildung 4 sieht man die typische Aufstellung. Die Defensivspieler und -spielerinnen können ihre Positionen vor jedem Spielzug wechseln, wenn dies aus taktischen Gründen notwendig erscheint.



► Abbildung 4

OFFENSIVE

Auf der Lineupcard müssen die Teams die fünf aktiven Spieler und Spielerinnen auflisten, die sich an den Positionen eins bis fünf in der Schlagreihenfolge befinden. Die Schlagreihenfolge wird während dem gesamten Spiel eingehalten, es sei denn ein Spieler oder eine Spielerin wird durch einen anderen oder eine andere ersetzt. In diesem Fall nimmt die eingewechselte Person denselben Platz in der Schlagreihenfolge ein.

SCHLAGEN

In Spielen der U15-Kategorie reicht es aus, wenn der Ball die Linie überquert, die 1., 2. und 3. Base verbindet.

Der Offensivspieler muss die Batters Box betreten und die Hand heben, mit der er den Ball treffen möchte. Das Schlagen muss stattfinden, während sich der Batter vollständig in der Batters Box befindet. Der Batter muss innerhalb dieser Linien bleiben, bis er den Ball mit der Hand weggeschlagen hat.

Der Ball muss entweder mit einer Handfläche oder einer Faust geschlagen werden.

Der getroffene/geschlagene Ball muss genug Schwung haben, um die Außenfeldbegrenzung zu erreichen. Sollte ein Verteidiger einen legal geschlagenen Ball berühren, bevor er den Außenzaun erreicht, gilt der Ball automatisch als gültig.

ILLEGALES SCHLAGEN

Die erste Feldberührung muss nach der diagonal markierten No-Hit-Zonenlinie in 4,5m Entfernung von der Homeplate erfolgen. Für die U15-Kategorie ist die No-Hit-Zone bei 3m markiert. (Abbildung 5).

- In der U15-Kategorie und darunter liegenden Altersklassenkategorien haben die Spieler und Spielerinnen eine zweite Chance im Falle eines illegalen Treffers oder Foulballs.*

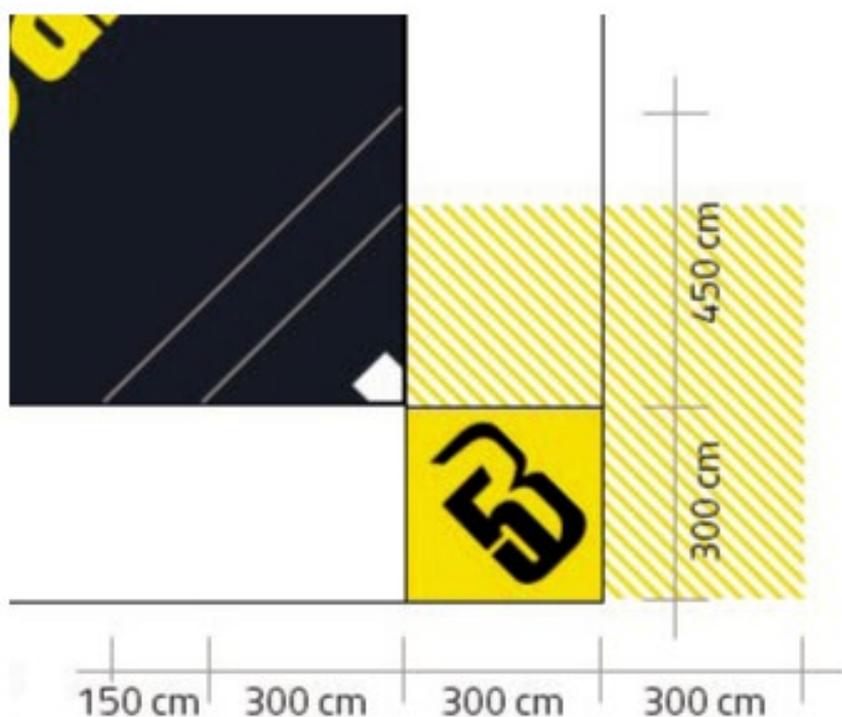


Abbildung 5

PUNKTE/RUNS

Ein Punkt (Run) wird erzielt, wenn ein Athlet während einer Offensive seines Teams die Home Plate erreicht, nachdem er alle Bases nach und nach entgegen dem Uhrzeigersinn passiert hat. Die Bases müssen in der folgenden Reihenfolge berührt werden: 1. Base, 2. Base, 3. Base und Home Plate.

AUS/OUTS

**Anders als im Baseball und Softball entscheidet bei Baseball5 der erste Auftreffpunkt des Balles darüber, ob es sich um einen Fairball handelt oder nicht:
- Erster Auftreffpunkt im Foulbereich = der Batter ist Aus/Out
- Erster Auftreffpunkt im Fairbereich = der Ball ist spielbar*

*** Wenn die Schlagreihenfolgen nicht eingehalten wird, wird der Batter ausgegeben und die korrekte Schlagreihenfolge wird wieder hergestellt. Das Team in der Defensive ist dafür verantwortlich Offizielle über eine inkorrekte Schlagreihenfolge des Gegners zu informieren, bevor der nächste Batter am Schlag ist.*

**** Sliden ist bei Baseball5 nicht erlaubt.*

Das defensive Team muss drei Gegner in einem Inning eliminieren, um die Seiten zu wechseln und das offensive Team zu werden.

Wie die Defensive "Outs" macht:

- Durch Berühren der Base (während des Ballbesitzes), zu der ein Läufer "gezwungen" wird, zu laufen;
- Indem man einen geschlagenen Ball fängt, bevor er den Boden berührt;
- Durch das Berühren (taggen) eines Läufers, wenn er sich nicht auf einer Base befindet (tagging = Berühren des Läufers mit dem Ball in der Hand);
- Wenn ein Batter die 1. Base sicher erreicht, aber nicht im sicheren Bereich bleibt und von einem Verteidiger außerhalb des sicheren Bereichs mit dem Ball berührt wird.

Wie sich die Offensivspieler aufgrund eines illegalen Verhaltens / einer illegalen Handlung selbst eliminieren:

- Durch Berühren (Treten) auf einer der Linien der Batter's Box, während der Ball geschlagen wird;
- Durch schlagen des Balls in das Foul Territory (außerhalb des regulären Spielfeldes)*;
- Indem ein Läufer von einem legal geschlagenen Ball getroffen wird;
- Indem der Ball beim Schlagen komplett verfehlt wird;
- Indem man absichtlich vortäuscht, den Ball zu schlagen;
- Indem ein Ball das reguläre Spielfeld nicht mindestens einmal berührt, bevor er die Außenbegrenzung berührt oder über die Außenbegrenzung fliegt;
- Indem der getroffene Ball nicht den Außenfeldzaun erreicht (falls kein Defensivspieler ihn berührt);
- Indem man die Schlagreihenfolge nicht einhält und anstelle eines Teamkollegen schlägt**;
- Indem ein Läufer die Base verlässt, bevor der Batter den Ball trifft;
- Indem Sie einen Teamkollegen passieren, während Sie um die Bases laufen;
- Indem Sie getagged werden, während sich zwei oder mehr Läufer auf derselben Base befinden (der Spieler, der weiter unten in der Schlagreihenfolge aufgeführt ist, ist "out");
- Durch Rutschen beim Versuch, sicher eine Base zu erreichen oder beim Versuch, einem Tag auszuweichen***.

KOMMENTAR: Läufer müssen alles unternehmen, um eine Kollision mit einem Feldspieler zu vermeiden. Sollte der Umpire feststellen, dass eine Kollision hätte vermieden werden können, wird der Läufer Aus erklärt.

TOTER BALL/DEAD BALL

Verlässt der Ball nach einem gültigen Schlag das Spielfeld und ist für die Defensive nicht mehr spielbar, stoppt das Spiel. In solchen Fällen wird eine der folgenden Regeln angewendet:

- Wenn kein Verteidiger den Ball berührt, rückt jeder Läufer zur nächsten Base vor (es wird keine zusätzliche Base vergeben);
- Wenn der geschlagene Ball einen Verteidiger berührt (kein Fehler) und das Spielfeld verlässt, rückt jeder Läufer zur nächsten Base vor (es wird keine zusätzliche Base vergeben);
- Wenn der Ball aufgrund eines Abwehrfehlers (verpasster Wurf oder verpasster Fang) das Spielfeld verlässt, erhält jeder Runner eine zusätzliche Base (Batter geht zur 2. Base, Runner auf 1. Base geht zur 3. Base und so weiter...). Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob er den Fehler ausruft und die zusätzlichen Bases zuweist.
- Der Ball ist auch tot, wenn der Schiedsrichter eine Behinderung ausruft (jeder Läufer rückt eine Base vor).

SONDERFALL – BASES GELADEN, ZWEI AUS

In einer Situation mit geladenen Bases und zwei Outs, in denen der Läufer an der 3. Base (entsprechend der Schlagreihenfolge) dran ist, kommt jeder Läufer eine Base weiter, wobei der Läufer von der 3. Base an den Schlag geht und ein Pinch Runner auf der 1. Base platziert wird. In Teams mit nur fünf Spielern oder Spielerinnen wird der erste Spieler, der in diesem Inning Aus gemacht wurde, zum Pinch Runner auf der 1. Base. Die Schlagreihenfolge ist stets einzuhalten.

Beispiel:

LINEUP

*1 Paul
2 Jane
3 Mike
4 Steve
5 Kim*

Erstes Inning:

1. Paul, Base-Hit. Paul ist auf der 1. Base, kein Aus, Jane geht in die Batters Box.
2. Jane, Basehit. Paul ist auf der 2. Base, Jane ist auf der 1. Base, keine Outs, Mike geht in die Batters Box.
3. Mike, Basehit. Paul ist auf der 3. Base, Jane ist auf der 2. Base, Mike ist auf der 1. Base, kein Aus, Steve geht in die Batters Box.
4. Steve, Flyout. Paul ist auf der 3. Base, Jane ist auf der 2. Base, Mike ist auf der 1. Base, ein Aus, Kim geht in die Batters Box.
5. Kim, Flyout. Paul ist auf der 3. Base, Jane ist auf der 2. Base, Mike ist auf der 1. Base, zwei Aus, Paul sollte der nächste Batter sein, aber er ist auf der 3. Base.

Deshalb: Paul geht in die Batters Box, Jane rückt zur 3. Base vor, Mike zur 2. Base und Steve (Erstes Aus im Inning) geht als Pinch Runner zur 1. Base.

BEHINDERUNG/INTERFERENCE

Sollte ein Umpire zu der Entscheidung kommen, dass ein Läufer das Defensivspiel gestört hat, wird der Läufer aus gegeben.

BEHINDERUNG/OBSTRUCTION

Sollte ein Umpire zu der Entscheidung kommen, dass der Batter/Runner beim Laufen zur nächsten Base behindert wird, wird der Ball für tot erklärt und alle Läufer rücken zu den Bases vor, die sie erreicht hätten, wenn es keine Behinderung gegeben hätte.

UNTERBRECHUNG/TIME CALL

Ein Spieler, eine Spielerin kann eine Unterbrechung fordern, wenn ein Spielzug vorbei ist. Der Ball ist so lange spielbar, bis der Umpire die Anfrage annimmt.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Sollte ein Umpire ein unsportliches Verhalten eines Mannschaftsmitglieds feststellen – Spieler und Spielerinnen auf und neben dem Feld, Coaches und Teammanager - kann die verantwortliche Person aus dem Spiel ausgeschlossen werden.

Während Turnieren führt jeder Rauswurf zu einer Mindestsperre von einem Spiel.

AUSWECHSLUNGEN

Taktische Auswechslungen

Taktische Auswechslungen können jedes Mal stattfinden, wenn eine Mannschaft zwischen Offensive und Defensive wechselt. Reservespieler und -spielerinnen können in einem Spiel nur einmal eingewechselt werden, daher können sie nicht wieder in das Spiel einsteigen, sobald sie aus dem Spiel ausgewechselt wurden. Ein Startspieler kann nur wieder in das Spiel einsteigen, wenn er seinen ursprünglichen Platz in der Schlagreihenfolge einnimmt.

Verletzungsbedingte Auswechslungen

Sollte sich ein Athlet verletzen, kann er jederzeit ausgewechselt werden. Der verletzte Athlet kann dieses Spiel nicht wieder fortführen. Sollte eine Runde über eine Serie von drei Spielen ausgetragen werden, fällt der verletzte Athlet für die gesamte Serie aus.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Ende des fünften Innings, wenn ein Team mehr Runs erzielt hat als der Gegner.

Sollte das Heimteam auf der Scorecard in Führung liegen, nachdem das Gastteam sein fünftes Offensiv-Inning abgeschlossen hat, ist das Spiel vorbei und das Heimteam gewinnt.

Bei Paarungen, die über eine Serie von drei Spielen ausgetragen werden, ist das Team, das zwei Spiele gewinnt, der Sieger.

TIE-BREAKER-REGEL

Im Falle eines Gleichstandes müssen die Teams zusätzliche Innings absolvieren, bis ein Team mehr Runs erzielt hat als der Gegner.

- Das erste zusätzliche Inning beginnt mit einem Runner auf der 1. Base.
- Das zweite zusätzliche Inning beginnt mit Runnern auf der 1. und 2. Base.
- Die Läufer starten ab dem dritten zusätzlichen Inning auf allen drei Bases.
- Läufer müssen auf den Bases platziert werden, ohne die Schlagreihenfolge zu ändern

ÜBERLEGENHEITSREGEL / MERCY RULES

Ein Spiel ist vorbei, wenn ein Team am Ende des dritten Innings mit 15 Runs oder am Ende des vierten Innings mit 10 Runs führt. Sollte ein Team während der oberen Hälfte des fünften Innings einen Run-Vorteil von 10 oder mehr erreichen, ist das Spiel beendet.

RECHTLICHE HINWEISE

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des OFFIZIELLEN WBSC BASEBALL5 REGELHEFTS darf ohne Genehmigung des Baseball- und Softballweltverbandes (WBSC), verändert, vervielfältigt oder veröffentlicht werden.

**OFFIZIELLES WBSC
BASEBALL5 REGELHEFT 2021
(übersetzt durch den Deutschen Baseball und Softball Verband e.V.)**



WBSC
**Base
Ball™**

VERÖFFENTLICHT 24. SEPTEMBER 2020