

# Reglement Hallenturnier Jugend Embrach

## Turnierverlauf

- Es wird nach dem vorgängig ausgelosten Spielplan gespielt
- Spiellänge 5 Innings aber maximal 25 Minuten
- Es zählt der Spielstand, beim fertig gespielten Inning, ausgenommen wenn die Heimmannschaft in Führung liegt und am Schlagen ist
- Bei einer Differenz von 4 Runs pro Inning wird das 3. Out gesprochen.
- Spieleralter: Cadets ab 12 Jahren; Juveniles 8 -13 Jahren, Ausnahmen bewilligt das OK
- Es dürfen mehr als im Feld spielende schlagen, in einer vorher definierten Schlagreihenfolge. Ein Lineup muss bei der Spielbank aufgehängt werden
- Es gibt keine Protestmöglichkeit
- Das Turnier OK kann bei Meinungsverschiedenheiten beigezogen werden, dieses Gremium entscheidet definitiv

## Verteidigende Mannschaft

- Im Feld spielen 8 oder max. 9 Feldspieler in frei gewählten Positionen
- Ein Coach oder Spieler der Offensive wirft die Bälle zum Batter, Distanz ca. 8 Meter

## Angreifende Mannschaft

- Pro Batter werden 3 Bälle geworfen, die in jedem Fall als Strike zählen
- Beim dritten Strike ist der Batter Out
- Schlägt der Batter Foulballs, so zählen der 1. und 2. als Strike, danach ist nach dem dritte Foulball das Out; dh. max. 5 Pitches
- 10-jährige und jünger dürfen vom Tee schlagen
- Es gibt keine Base on Balls
- Stealing ist nicht erlaubt
- Es sind keine Bunts erlaubt
- Es sind nur Headfirst Slides gestattet, bei einem gefährlicheren Spielzug kann der Runner als Out erklärt werden
- Das Spiel ist live bis der Ball beim Pitcher ist, oder der Umpire das Spiel unterbricht

## Groundrules

- Ein Schlag der die Decke oder herunterhängende Teile trifft ist ein automatisches Out.
- Schlag an die Seitenwände und Decke, wenn gefangen zählt dies als Catch, excl. Homerun
- Wenn der Ball eine der beiden Seitenwände im Foulterritory trifft, gilt der Ball als Foulball egal wo er landet. Ausnahme wird der Ball direkt aus der Luft gefangen gilt es als Catch.

## Punkte und Strafen

Punkte Verteilung:

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkte

Niederlage: 0 Punkte

- Spielverzögerungen können für oder gegen die angreifende Mannschaft ausgesprochen werden  
Verzögerung der Verteidigung = Runner erhält eine Base  
Verzögerung der Offense = Batter erhält einen Strike
- Kommt eine Mannschaft 10 Minuten oder mehr zu spät aufs Spielfeld, wird dies als Forfait gewertet mit 3:0, d.h. 3 Siegpunkte für die andere Mannschaft
- Bei Punktgleichheit zählt die Direktbegegnung doppelt, danach die Runddifferenz aus allen Spielen, danach ist Losentscheid

Änderungen und Ergänzungen sind dem Turnier OK vorbehalten.