



Red Lions Cup 2017

präsentiert von
Flughafen München



Regeln

1. Das Spielfeld

- Gespielt wird in einer Zweifach-Turnhalle. Der Baseabstand beträgt etwa 14 Meter, das Rightfield ist jenseits der Bases ca. 20 Meter lang, das Leftfield ca. 5 Meter.

2. Das Team

- Jedes Team besteht aus 7 Feldspielern und etwaigen Auswechselspielern (Wechsel sind jederzeit möglich!).
- Die Batting Order wird vor dem Spiel festgelegt und muss eingehalten werden. Es können alle Spieler schlagen.
- Jedes Team muss 2 Umpire (keine Umpire-Ausrüstung notwendig) mitbringen. Das Heimteam stellt im anschließenden Spiel die Umpire.
- Jedes Team muss einen Scorer (Punktezähler) mitbringen. Das Gastteam stellt im anschließenden Spiel den Scorer.

3. Der Spielablauf

- Die Teams wechseln fliegend zwischen den Innings, d.h. es gibt keine Pause.
- Sobald nach einem Seitenwechsel der erste Schlagmann bereit steht, sollte der Umpire den Ball zutossen. Der Umpire achtet dabei aber auf die Sicherheit der Spieler und wartet gegebenenfalls bis die Feldspieler ihre Positionen eingenommen haben (dies gilt insbesondere dann wenn der erste Schlagmann vorher nicht im Feld verteidigt hat).
- Umgekehrt muss der Schiedsrichter nach einer angemessenen Frist dem Batter, egal ob er an der Homeplate steht oder nicht den Ball zutossen. Jeder dieser Würfe zählt als Strike.
- **Ein Spielzug ist zu Ende, sobald kein Läufer mehr die Initiative ergreift zum nächsten Base zu laufen und auf dem Base stehen bleibt – sprich die Defense ALLE Runner bewusst so unter Kontrolle gebracht hat, dass sie kein weiteres Base mehr anlaufen. Erst dann kann der Feldspieler, der den Ball in Besitz hat, diesen zum Umpire werfen.**
- Die Spieldauer sind 7 Innings. Nach 15 Minuten wird kein neues Inning mehr begonnen. Bei Verspätungen durch vorhergehende Spiele entscheidet die Turnierleitung über die Spieldauer. Die Finalspiele gehen immer über 7 Innings.
- Führt ein Team mit **20** Punkten Unterschied, wird das Spiel SOFORT beendet.
- Bei gleichem Win-/Loss-Verhältnis nach der Vorrunde oder im Endklassement zählt zunächst der direkte Vergleich und dann das Los.

4. Der Umpire

- Jedes Spiel wird von 2 Umpire geleitet (Plate-Umpire + Base-Umpire)
- Der Plate-Umpire bringt den Ball getostet ins Spiel. Der Plate-Umpire entscheidet bei Unklarheiten.

5. Der Batter

- Jeder Batter beginnt mit einem Strike auf dem Konto, ein Foulball wird als Strike gewertet. Es gibt jedoch kein Strikeout durch einen „normalen“ Foulball.
- Ein Batter bekommt außerdem einen Foulball
 - a. wenn der geschlagene Ball vom Boden ÜBER die Infielder springt (Tatsachenentscheidung des Umpire!!!)
 - b. wenn ein fair geschlagener Ball von der linken Seitenwand die Linie zwischen Homeplate und 1. Base überquert ohne dass ein Feldspieler den Ball vorher berührt hat. (dies gilt NICHT zwischen Homeplate und 3. Base!)
 - c. wenn der geschlagene Ball vom Boden über die Linie an der Seitenwand springt (Wandteppich)Nach **zwei beliebigen Foulballs der Art a., b. oder c.** in einem „At Bat“ ist der Batter aus.
- Ein Batter ist aus (Der Ball ist „tot“ und die Runner müssen zu ihrer Ausgangsbasis zurück!)
 - a. nach 3 Strikes
 - b. bei einem Bunt
 - c. wenn der Ball die Hallendecke oder die Hallendeckenkonstruktionen trifft.
- Der Batter ist durch Flyout auszugeben, auch wenn der Ball zuvor eine Wand berührt hat.
- Der Batter erzielt einen Homerun, wenn der Ball ein bestimmtes Plakat (im Leftfield) im direkten Flug trifft. (Detailinfos beim Coaches-Meeting 15min vor Turnierbeginn).

6. Die Runner

- Die Runner müssen die Homeplate mit Head-first-slide oder Handclap überqueren. Bei einem Verstoß zählt der Punkt nicht, der Runner ist aber NICHT auszugeben!
- Generell verboten sind Feet-first-slide, Lead oder Steals. Bei einem Verstoß ist der Runner IMMER automatisch aus.
- Ist der Ball nach einem gültigen Hit oder einem Overthrow nicht mehr spielbar (z.B. auf der Tribüne oder in den Spielerbänken) dürfen alle Runner (inkl. Batter) auf das angelaufene plus ein weiteres Base vorrücken.