



Turnierregeln Ampercup 2014

1. Das Spielfeld

- Gespielt wird in der Mehrzweckhalle Allershausen auf 2 Spielfeldern gleichzeitig.
- Die Halle darf nur mit Hallenschuhen betreten werden.

2. Das Team

- Jedes Team besteht aus 6 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, wenn gewünscht.
- Jedes Team muss einen Umpire (keine Umpire Ausrüstung notwendig) mitbringen. Die Einteilung der Umpire ist dem Spielplan zu entnehmen.

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, soll der Umpire den Ball zutossen, egal ob die Feldmannschaft auf ihren Positionen steht oder nicht. Dabei muss der erste Schlagmann aber vorher im Feld verteidigt haben. Hier wird an Eure Fairness appelliert, da der Scorer nur die Punkte mitschreibt und nicht die Einhaltung Eures Line-ups kontrollieren kann. Sollte eine Mannschaft trotzdem das Line-up nachweislich nicht einhalten, wird sie von der Turnierleitung ermahnt und das Spiel gegebenenfalls als verloren gewertet. Beim fliegenden Wechsel ist auf die Sicherheit der Spieler zu achten!
- Umgekehrt muss der Umpire nach einer angemessenen Frist dem Batter, egal ob er an der Homeplate steht oder nicht, den Ball zutossen. Jeder dieser Würfe zählt als Strike.
- Die Spieldauer beträgt 7 Innings oder 1 Minuten.
- Nach 1 Minuten (akust. Signal) wird kein neues Inning mehr begonnen, angebrochene Innings werden zu Ende gespielt.
- Führt ein Team mit 30 Punkten Unterschied, wird das Spiel sofort beendet.

4. Der Umpire

- Der Umpire bringt den Ball getosst ins Spiel.
- Jedes Spiel wird von 2 Umpiren geleitet (Plate- und Base-Umpire).
- 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
 - wenn er den Ball absichtlich auf den Boden schlägt.
 - wenn der geschlagene Ball vom Boden über die Infielder springt (Tatsachenentscheidung des Umpire).
 - wenn ein fair geschlagener Ball von der linken Seitenwand abprallt und die Linie zwischen Home und First-Base überquert ohne dass ein Feldspieler den Ball vorher berührt hat.
→ Nach zwei Foulballs dieser Art in einem At Bat ist der Batter aus.
- Ein Batter ist aus (der Ball ist tot und die Runner müssen auf ihre Ausgangsbasis zurück),
 - nach 3 Strikes.
 - bei einem Bunt.
 - wenn er den Schläger wirft.
 - wenn der Ball die Hallendecke oder die Deckenkonstruktion bzw. Anbauten trifft; auch als zweiter Kontakt. **Nicht** zur Decke gehören: Netz, graue Streben, Seile senkrecht an der Wand.
 - durch ein Flyout, auch wenn der Ball zuvor eine Wand berührt hat.
- Der Batter und jeder Runner dürfen 2 Bases vorrücken, wenn der Ball nach einem gültigen Hit nicht mehr spielbar ist. Individuelle Sprossenwandsituationen (Deadball oder nicht) sind Tatsachenentscheid. des Umps.
- Ein Homerun wird gegeben, wenn die Platte des fensterseitigen Basketballkorbes im direkten Flug getroffen wird.
- Es gibt keine Walks.

6. Die Runner

- Die Runner müssen die Homeplate mit Head-first-slide oder Handclap überqueren; Punkt zählt sonst nicht!
- Generell verboten sind Feet-first-slides, Lead oder Steals. Bei einem Verstoß ist der Runner immer automatisch aus.
- Sobald kein Runner mehr riskiert zu laufen und der Wurf zum Umpire (von unten) erfolgt ist, darf kein Runner mehr vorrücken.
- Ist der Ball nach einem Overthrow nicht mehr spielbar (z.B. Spielerbänke; zweites Spielfeld; Sprossenwand) rücken alle Runner zwei Bases vor, gezählt von der Ausgangsbasis.