



Turnierregeln Ampercup 2023

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 zwei Umpire (keine Umpire Ausrüstung notwendig) mitbringen. Die Einteilung der Umpire ist dem Spielplan zu entnehmen.

3. Der Spielablauf

- Die Teams wechseln flott zwischen den Innings. Alle Feldspieler sind dem Batter zugewandt wenn der Umpire den Ball seitlich zutosst. Lässt der Batter auf sich warten wird nach angemessener Frist trotzdem getosst. (War der Batter kein Feldspieler, so sollte dies der Fairness dem Umpire gesagt werden)
- Die Line-up ist einzuhalten! Wir appellieren an eure Fairness.
- Die Spieldauer beträgt 7 Innings oder 16 Minuten.
- Nach 14 Minuten (akust. Signal) wird kein neues Inning mehr begonnen, angebrochene Innings werden zu Ende gespielt. Bei Gleichstand: Extra Inning.
- Führt ein Team mit 30 Punkten Unterschied nach einem Inning, wird das Spiel sofort beendet.

4. Der Umpire

- Der Umpire bringt den Ball hüfthoch getosst ins Spiel.
- Jedes Spiel wird von 2 erfahrenen Umpiren geleitet (Plate- und Base-Umpire).
- Der Plate-Umpire entscheidet bei Unklarheiten.
- Umpire- und Scorerereinteilung siehe Spielplan.

5. Der Batter

- Jeder Batter beginnt mit einem Strike auf dem Konto. Ein Foulball wird als Strike gewertet. Kein Strikeout durch einen „normalen“ Foulball.
- Batter bekommt einen Foulball der „besonderen Art“
 - wenn er den Ball absichtlich (Umpireentscheidung) 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** „besonderen“ Foulballs (**egal welcher**) 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 (**auch über Foul-Territory**) 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 erst dann 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 Ausgangsbase.
- Ein Runner der von einem geschlagenen Ball getroffen wird bevor ein Feldspieler diesen berührt hat ist aus und der Ball ist tot. Der Batter bekommt das erste Base zugesprochen und alle anderen Runner kehren auf ihre Ausgangsbase zurück (außer sie werden vom Batter weitergeschoben).

Ausnahme: Berührt der Runner ein Base während er getroffen wird, so geht das Spiel ganz normal weiter. Der Runner ist nicht automatisch aus.