

Golden Ball Regeln 2016

Das Team:

1. Jedes Team besteht aus 6 Spielern + Ersatzspieler (Wechsel sind jederzeit möglich).
2. Die Batting Order wird vor dem Spiel festgelegt und muss eingehalten werden.
3. Die Teams wechseln fliegend zwischen den Innings, d.h. keine Pause. Der Umpire muss bei den Wechseln aber auf die Sicherheit der Spieler achten und gegebenenfalls warten bis die Spieler ihre Positionen eingenommen haben.
4. Spieldauer sind 7 Innings oder 17 Minuten oder ein Team hat 30 Punkte Vorsprung. (Finale 7 Innings)
5. Nach 15 Minuten wird kein neues Inning mehr begonnen, angefangene Innings werden zu Ende gespielt. (Bei Verspätungen durch vorhergehende Spiele, entscheidet die Turnierleitung über die Spieldauer).

Der Umpire/Scorer:

1. Jedes Spiel wird von einem Umpire geleitet.
2. Der Umpire und Scorer müssen Erwachsene Personen sein, vorzugsweise die Trainer.
3. Beim folgenden Spiel stellt die Heim Mannschaft den Umpire und die Gast Mannschaft den Scorer.
4. Der Umpire bringt den Ball durch einen Toss Up ins Spiel.
5. **Der Umpire entscheidet bei Unklarheiten.**

Der Batter:

Jeder Batter beginnt mit einem Strike auf dem Konto, ein Foulball wird als Strike gewertet, jedoch kein Strike Out 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 Linie an der Seitenwand springt (Sprossenwand).
 - Wenn der geschlagene Ball von der linken Seitenwand die Linie zwischen Homeplate und 1.Base überquert ohne das ein Feldspieler den Ball vorher berührt hat.
- ➔ Nach zwei Foulballs dieser Art in einem „At Bat“ ist der Batter OUT.

Ein Batter ist OUT

- Nach 3 Strikes
- Bei einem Bunt
- Bat werfen
- Wenn der Ball die Hallendecke oder sonstige Deckenkonstruktionen trifft
- Durch Flyout, auch wenn der Ball im Fair- oder Foul- Territory zuvor eine Wand berührt hat.

Der Batter bekommt zwei Bases, wenn der Ball nach einem gültigen Hit nicht mehr spielbar ist.

Der Batter erzielt einen Homerun, wenn der Ball die Platte des Basketballkorbes im direkten Flug trifft.

Die Runner:

1. Die Runner müssen die Homeplate mit Head-first-slide oder Handclap überqueren. (sonst zählt der Punkt nicht, der Runner ist aber nicht aus!)
2. Verboten sind Feet-first-slide, Lead oder Steals. Ein Verstoß wird mit OUT des Runners bestraft.
3. Sobald die Feldmannschaft den Ball unter Kontrolle hat und der Wurf zum Umpire erfolgt (von „unten“), darf kein Runner mehr vorrücken.
4. Bei einem Overthrow ist der Ball spielbar, außer er gelangt in die Spieler- oder Zuschauerbänke. (In diesem Fall rücken alle Runner ZWEI Bases, gezählt von der Ausgangslage, vor!)

Das Spielfeld: 1-fach Turnhalle (Volleyballfeldlinien)

