

## Memmelsdorf Barons Hallenturnier Spielregeln 2026

Hinweis: Änderungen die dieses Jahr erstmals greifen sind **rot** markiert.

1. Ein Spiel dauert 15 Minuten oder maximal 7 Innings. Beim Ertönen des 15-Minuten-Signals darf das Inning zu Ende gespielt werden. Hat die Defense zum Zeitpunkt des Signals noch das Recht nachzuschlagen, so darf dies noch geschehen. Beim Ertönen des 18-Minuten-Signals ist das Spiel beendet, außer es steht unentschieden, dann greift Regel Nr. 18.
2. Eine Mannschaft darf maximal 6 Feldspieler stellen. In der Offensive dürfen nur diejenigen schlagen, die zuvor in der Defense gespielt haben. Wechsel dürfen nur zu Beginn der Defense durchgeführt werden. Innerhalb des Innings sind keine Wechsel erlaubt.
3. Die Einteilung der Umpire und Scorer ist einzuhalten (es werden nur die erzielten Punkte pro Inning sowie Outs mitgezählt). Sollte ein Team nicht genug Spieler stellen können, ist dies so früh wie möglich bei der Turnierleitung zu melden.
4. Schlägt der Batter den Ball an die Decke oder trifft Teile der Deckenkonstruktion, ist er automatisch OUT.
5. Jeder Schlagmann hat von Beginn an einen Strike pro At-Bat.
6. Der Umpire tosst den Ball, sobald der Schlagmann bereit ist, unabhängig davon, ob die Defense bereit ist oder nicht. Dies erfolgt frühestens, wenn der letzte Spieler des nun offensiven Teams das Spielfeld verlassen hat. Der Umpire muss sicherstellen, dass kein Spieler gefährdet ist, wenn der Ball getosst wird.
7. Hat ein geschlagener Ball Bodenkontakt und überquert anschließend die an der Wand sichtbare Markierung (oberes Ende der Holzwand), gilt dies als Foulball. **Dies gilt nicht nur bei tatsächlicher Berührung der Wand, sondern ebenfalls entlang der gedachten Verlängerung dieser Linie über das gesamte Spielfeld hinweg (Umpire's Judgment).**
8. Nach dem dritten Foulball ist der Batter automatisch OUT.
9. Überquert ein Ball nicht die geforderte Mindestlinie, ist dies ein Foulball.
10. Ein Buntversuch sowie das Verlassen der Base durch den Runner, bevor der Batter den Ball trifft (Lead), werden als automatisches OUT gewertet.

11. Wird ein Runner von einem geschlagenen Ball getroffen (ohne vorherigen Kontakt mit der Wand oder der Defense), so ist er OUT, außer er befindet sich auf einer Base.
12. Es sind nur Head-First-Slides erlaubt. Jegliche anderen Slide-Techniken muss der Umpire mit einem OUT des Runners, der den Slide durchgeführt hat, werten.
13. Nach mindestens 5 erzielten Punkten durch die Offense in einem Inning wird gewechselt. Alle Punkte des letzten Plays werden gezählt (z. B. Spielstand: 5:4; 4 Punkte bereits im Inning erzielt; Offense schlägt Homerun bei 3 Runnern on Base → 4 Punkte zählen noch).
14. Prallt der Ball von der Wand zurück und wird ohne vorherigen Bodenkontakt von der Defense gefangen, so zählt dies als Flyout. Die Runner müssen auf der Base bleiben (Tag-Play möglich).
15. Der Ball muss eindeutig zum Umpire von unten zurückgerollt werden, sobald Runner auf den Bases sind. Sollte der Ball von oben geworfen werden, so zählt das nicht als Wurf zum Umpire, und das Spiel geht so lange weiter, bis der Umpire den Ball ordnungsgemäß erhalten hat (Ballübergabe direkt in die Hand möglich).
16. Zum Erzielen eines Punktes muss das Homeplate mit der Hand berührt werden. Tritt der Runner nur mit dem Fuß auf die Base, zählt dies nicht als Run. Läuft der Runner, nachdem er mit dem Fuß das Homeplate berührt hat, direkt Richtung Mannschaftsbank, ist er automatisch OUT (Sicherheitsmaßnahme).
17. Das erste Base darf nach dem Schlag überlaufen werden (analog zum "richtigen" Baseball).
18. Besteht nach Ablauf der regulären Spielzeit ein Gleichstand, erhält jedes Team genau eine Chance, diesen zu brechen. Dazu wird ein Runner auf die 3rd Base gesetzt, und das Inning beginnt mit 2 Outs. Jedes Team hat die gleiche Möglichkeit, einen Punkt zu erzielen. Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.
19. Trifft ein geschlagener Ball in direkter Linie ohne vorherigen Bodenkontakt das Brett des Basketballkorbes oder den Ring des Basketballkorbes, so gilt dies als Homerun. Das Treffen des Basketballkorbnetzes wird nur dann als Homerun gezählt, wenn der Ball im Anschluss das Brett des Basketballkorbes trifft.
20. Falls ein Ball an einer Hallenkonstruktion an der Wand hängen bleibt oder sich verklemmt, muss die Defense dies mit einem Signal (beide Arme nach oben)

anzeigen. In diesem Fall ist Deadball, und jeder Runner bekommt eine Base zugesprochen.

21. Im Finale wird über die vollen 7 Innings gespielt, unabhängig von der Zeit. Im Finale entfällt im 7. Inning die 5-Punkte-Regel. Es wird gespielt, bis drei Outs gemacht wurden.
22. Bis zu zwei vom Umpire getossene Bälle können ausgelassen werden. Jeder weitere nicht geschwungene Toss ist automatisch ein Strike. Es gibt keine Walks.
23. Bei Nachwuchsturnieren spielen Schüler- und Jugendjahrgänge zusammen. Deshalb schlagen die Jugendjahrgänge in diesen Spielen "opposit". Das bedeutet, Rechtshänder schlagen links und umgekehrt. Spielen zwei Jugendteams gegeneinander, können sich die Coaches auf reguläres Schlagen einigen. Nur bei beiderseitiger Zustimmung wird regulär geschlagen.
24. In Halle 3 gibt es hinter der 2nd und 3rd Base eine "harte" Wand. Wird ein Ball an diese Wand geschlagen und überquert danach mit maximal einem Bodenkontakt und ohne Berührung eines Feldspielers die 1st-Base-Line, dann ist dies als Foulball zu werten.
25. Für das gesamte Turnier der Herren sind ausschließlich Baseballschläger für Erwachsene zugelassen. Die Schläger müssen eine Mindestlänge von 30 Inch aufweisen. Ein Regelverstoß führt zu einem OUT des Batters. Die Überprüfung kann durch den jeweiligen Umpire erfolgen. Als Versuch gilt bereits, wenn der Batter mit einem nicht regelkonformen Schläger an der Homeplate erscheint; auch dieser wird entsprechend als Regelverstoß gewertet. Diese Regelung gilt ausdrücklich nicht für den Jugendteil des Turniers.