

DIE REGELN DER GERMAN COLLEGE SERIES 2000



Kurzfassung

Diese Kurzfassung der Regeln der German College Series enthält nicht das komplette Regelwerk der College Series. Sie beinhaltet vielmehr die wichtigsten Regeln der College Series, sowie Regeländerungen und Anpassungen, die im Vergleich zur College Series 1999 vorgenommen worden sind. Ebenfalls in dieser Kurzfassung ist die Spielordnung enthalten.

Bei einem Vor- oder Endrunden-Turnier der College Series muß somit immer sowohl die Kurzfassung, als auch die kompletten College Series Regeln vorhanden sein, um Regelstreitigkeiten gleich vor Ort klären zu können.

Mannheim, 4. Mai 2000

In diesem Sinne: Play Ball!

Inhalt

1 Spielfeld	2
2 Mannschaften	3
3 Spiel	4
4 Spielverlauf	5
5 Spielordnung der College Series	7

1 Spielfeld

1.1 Spielfeldmaße

Das Spielfeld ist nach den offiziellen Maßen der College Series anzulegen. Diese entspricht bis auf die Pitchingentfernung und die Spielfeldlänge den Bestimmungen des Internationalen Softball Verbandes (ISF).

Basedistanz: 18,29 Meter

Pitching Distanz: 13 Meter

Spielfeldlänge: mindestens 54,86 Meter, optimal 60,96 Meter, maximal 68,56 Meter. Die Entfernungen müssen im Outfield nicht gleich groß sein. Es ist durchaus zulässig und erwünscht, daß die Distanz Centerfield-Homeplate größer ist als die Distanz Left/Rightfield-Homeplate.

Back-Stop-Distanz: mindestens 7,62 Meter, höchstens 9,14 Meter. Der Backstop sollte mindestens die Größe zweier Handball- oder Hockeytore haben.

AUSNAHME: Die Homerunbegrenzung kann, falls sie fest installiert ist, weiter entfernt sein. Liegt sie dagegen näher am Homeplate, so muß der Homerun-Zaun für alle drei Meter Distanzverkürzung einen Meter an Höhe zunehmen. Unterschreitet die Homerungrenze die minimale Entfernung, so darf im Spiel bei einem Schlag über die Begrenzung nur ein Double gegeben werden. Besonderheiten des Spielfelds sind vor Spielbeginn zwischen den Coachen und den Umpiren abzuklären. Kann keine Einigung erzielt werden entscheiden letztendlich die Umpire über die Groundrules.

Es wird allgemein erwünscht, daß bei einem unregelmäßigem Feld das Rightfield die kürzere Spielfeldseite ist.

1.2 Safety Base

Es wird ohne Safety-Base (Double-Base) gespielt.

AUSNAHME: Das Safety Base ist fest verankert und kann nicht ohne größeren Aufwand vom Spielfeld entfernt werden.

2 Mannschaften

2.1 Mixed Team

Jede Mannschaft besteht aus mindestens neun Spielern. Dabei muß jede Mannschaft mindestens eine Frau bzw. einen Mann auf der aktuellen Lineup stehen haben. Das bedeutet, sowohl im Feld, als auch am Schlag muß innerhalb der nächsten neun Schlagleute eine Frau bzw. ein Mann stehen.

FOLGE: Kann diese Quote nicht erfüllt werden, so muß die Mannschaft mit acht Spielern antreten, wobei sie in der Defensive selbst entscheiden kann, auf welchen Spieler sie verzichtet. In der Offensive spielt sie dann ebenfalls mit acht Spielern und einem automatischen Aus. Auch hier kann die Mannschaft entscheiden an welcher Stelle das automatische Aus steht. Wird eine Auswechslung vorgenommen die diese Regel verletzt, so wird als Strafe sofort ein zusätzliches Aus verhängt. Sollte dies in der Verteidigung geschehen, so wird das Aus bereits für das nächste Inning angerechnet.

Anmerkung: Der Designated Hitter DH kann eine Frau bzw. einen Mann ersetzen, wenn dadurch immer noch mindestens eine Frau bzw. ein Mann in der Schlagreihenfolge stehen bleibt.

2.2 Spielberechtigung für die College Series

Für die Teilnahme an der College Series sind nur Spieler zugelassen, die berechtigt sind am Hochschulsport der jeweiligen Universität (bei Spielgemeinschaften Universitäten) teilzunehmen. Diese müssen die Spieler an Turniertagen z.B. in Form von Studenten-, Bediensteten oder Hochschulsportausweisen mit sich führen. Bei den Turnieren der College Series ist die Anwesenheit der spielberechtigten Spieler auf dem dafür vorgesehenen Formblatt (zu erhalten unter <http://www.college-series.de/doc/spielerliste.pdf>) festzuhalten.

ANMERKUNG: Wurde ein Ausweis vergessen, ist er unverzüglich beim Verantwortlichen nachzureichen (CS2000: Michael Streichsbier, Bunsenstr.24, 81735 München). Ansonsten wird das Spiel, in dem ein solcher Spieler eingesetzt wurde, im Nachhinein als verloren gewertet. Die Listen müssen vom Ausrichter des Turniers an den entsprechenden Verantwortlichen der College Series (CS2000: Michael Streichsbier, Bunsenstr.24, 81735 München) weitergeleitet werden.

2.3 Spielberechtigung an der Endrunde

Für die Endrunde sind nur Spieler spielberechtigt, die nachweislich an mindestens zwei Qualifikationsturnieren der College Series teilgenommen haben.

2.4 Einschränkungen für Liga-Spieler

Es existiert keine Einschränkung für Bundesliga-Spieler oder Spielerinnen.

FOLGE: Jeder Spieler kann auf jeder Position eingesetzt werden.

2.5 Ausländereinschränkungen

Es existieren keine Einschränkungen für Ausländer.

FOLGE: Es dürfen beliebig viele Ausländer in der Mannschaft auf allen Positionen spielen, ohne daß sie in der Zahl der zu spielenden Innings (z.B. Pitcher) eingeschränkt wären).

3 Spiel

3.1 Spielzeit

Ein Spiel der College Series geht über 7 Innings. Es gibt keine Zeitbegrenzung.

3.2 Spielunterbrechung

Ein Spiel kann nur durch den Umpire unter- oder abgebrochen werden. Gründe für den Spielunterbrechung liegen unter anderem vor bei Regen (Rain Out) und durch höhere Gewalt vor. Bei Gewitter ist ein Spiel umgehend zu unterbrechen!

Wird ein Spiel wegen Regen oder Gewitter unterbrochen, so muß mindestens eine halbe Stunde gewartet werden, ob eine Wetterbesserung eintritt. Ist der Platz eine Stunde nach Spielabbruch nicht wieder bespielbar (Umpire-Entscheidung), so kann das Spiel abgebrochen werden. Die Entscheidung liegt ausschließlich bei den Umpires, die sich jedoch mit den Coaches der beteiligten Mannschaften absprechen sollen.

3.3 Vorzeitiger Spielabbruch

Gründe für Spielabbruch sind bedingt durch eine Gefährdung der Spieler oder durch widrige Umstände, die eine weitere Durchführung der Veranstaltung unter irregulären Bedingungen bedeuten würde wie beispielsweise

- a) Dunkelheit
- b) Feuer
- c) Ausschreitungen/Schlägereien
- d) Unspielbarkeit des Platzes
- e) Höhere Gewalt

Die Entscheidung ein Spiel komplett abzubrechen liegt ausschließlich bei den Umpiren, die sich jedoch mit den Coaches der beteiligten Mannschaften absprechen sollten.

Das Spielergebnis kann gewertet werden, wenn mindestens 5 Innings komplett gespielt wurden oder die Heimmannschaft nach 4 ½ Inning führt. Ausgefallene Spiele, die nicht gewertet werden konnten, müssen nachgeholt werden.

3.4 Spielaurüstung

Das Tragen von Schuhen mit Stahlstollen ist verboten. Erlaubt sind nur Plastikstollen oder keine Stollen.

3.5 Unentschuldigtes Zuspätkommen

Erscheint eine Mannschaft unentschuldig nicht zum festgesetzten Spielbeginn, muß eine Toleranzwartezeit von einer halben Stunde eingehalten werden. Tritt die Mannschaft später als eine halbe Stunde zu spät an, so startet sie mit dem Spielstand von 0:5 gegen sie ins Spiel. Erscheint eine Mannschaft später als eine Stunde, so wird das Spiel als gespielt mit 0:7 gegen sie gewertet.

3.6 Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft bei einem Turnier unentschuldig nicht an, werden von der Kautions 100,- Mark einbehalten. Kann der Ausrichter des betroffenen Turniers stichhaltig begründen, dadurch finanziell geschädigt worden zu sein, erhält er 50,- Mark. Zweimaliges Nichtantreten hat die Disqualifikation des Teams zur Folge. Alle Spiele (auch bereits gespielte) werden mit 0:7 gegen die Mannschaft gewertet.

4 Spielverlauf

4.1 Sliding

Zum ersten Base ist aus Sicherheitsgründen nur ein Head-First-Slide (Auf dem Bauch, Kopf und Hände nach vorne) gestattet. Sonst ist Sliding jeder Form (Head-First, Foot-First, Hook-Slide etc.) zurück zum ersten Base, am zweiten und dritten Base, sowie ins Homeplate erlaubt.

FOLGE: Wird ein anderer Slide als der Head-First zum ersten Base gemacht, ist der Batter-Runner sofort aus.

4.2 Ten-Run Rule

Die Ten-Run Rule beendet ein Spiel vorzeitig. Sie tritt automatisch in Kraft.

Die Ten-Run Rule kann ein Spiel nach viereinhalb Innings oder später jederzeit beenden, wenn die Heimmannschaft mit zehn oder mehr Punkten führt oder die Gastmannschaft mit zehn oder mehr Punkten führt, nachdem die Heimmannschaft nachgeschlagen hat. Grundsätzlich hat die nachschlagende Mannschaft immer die Möglichkeit auszugleichen.

4.3 Mercy Rule

Die Mercy Rule beendet ein Spiel vorzeitig. Sie tritt automatisch in Kraft.

Die Mercy Rule kann ein Spiel jederzeit beenden, wenn die Heimmannschaft mit zwanzig oder mehr Punkten führt oder die Gastmannschaft mit zwanzig oder mehr Punkten führt, nachdem die Heimmannschaft nachgeschlagen hat. Grundsätzlich hat die nachschlagende Mannschaft immer die Möglichkeit auszugleichen.

4.4 Infield Fly

Eine Infield Fly Situation tritt in Kraft, bei weniger als zwei Aus und Läufer mindestens auf dem ersten und dem zweiten Base. Wird nun ein Flyball im Infield in die Luft geschlagen (Definition: Kann von einem Infielder gefangen werden) heben die Umpires den rechten Arm, zeigen auf den (noch fliegenden) Ball und rufen „Infield Fly if fair, batter is out“. Der Schlagmann ist somit automatisch aus, egal ob der Ball gefangen wird oder nicht. Ausnahme: Foulball. Die Läufer dürfen auf eigene Verantwortung versuchen das nächste Base zu erreichen. Für sie gelten die normalen Flyball-Regeln: Sie dürfen sich erst vom Base lösen, wenn der Ball von einem Infielder berührt (gefangen) worden ist.

Der Infield Fly soll die Läufer vor einem Double Play schützen. Er tritt nicht in Kraft, wenn nur das erste Base besetzt ist oder bereits zwei Aus sind.

ANMERKUNG: Ein Line-Drive oder ein Bunt in die Luft sind KEINE Infield Flys. Nur hoch in die Luft geschlagene Bälle sind Infield Flys.

4.5 Overthrow

Bei einem Overthrow (Überwurf), ist der Ball grundsätzlich erst einmal spielbar – außer er verläßt das Spielfeld. In diesem Fall dürfen alle Läufer um zwei Bases vorrücken, von ihrer Position ab Zeitpunkt des Wurfes des Feldspielers. Der Ball ist dead. Befinden sich zwei Läufer zwischen den gleichen Bases, wird der vordere Läufer als Anhaltspunkt genommen.

AUSNAHME: Der Pitcher wirft einen Wild Pitch über den Back Stop – hier darf nur ein Base vorgerückt werden.

Beispiel a: Ein Läufer stiehlt das zweite Base. Der Pitcher wirft einen Wild Pitch über den Back Stop. Der Läufer erhält das zweite Base zugesprochen.

Beispiel b: Ein Läufer stiehlt das zweite Base und hat das zweite bereits überrundet, als der Ball über den Back Stop fliegt. Er muß auf dem zweiten Base bleiben, da er im Zeitpunkt in dem der Pitcher den Ball losgelassen hat noch auf dem ersten Base war.

ANMERKUNG:

Beispiel a: Ein Batter-Runner läuft zum ersten Base, bevor er dieses erreicht, nimmt der Short-Stop den Ball auf und wirft ihn weit über den First-Baseman ins Dead-Ball Territory. Der Runner erhält das zweite Base zugesprochen, da er im Zeitpunkt des Wurfes das erste Base noch nicht erreicht hatte.

Beispiel b: Ein Läufer hat das zweite Base umrundet und läuft zum dritten Base. Der Outfielder, der den Basehit des Batters nun aufgenommen hat, wirft weit über das dritte Base. Der Läufer zwischen zweiten und drittem Base erhält Homeplate zugesprochen, der Batter, der das erste Base noch nicht erreicht hat, kommt aufs zweite Base.

Beispiel c: Läufer auf eins und zwei. Beide rennen auf einen Schlag los, doch der hintere Läufer hat das zweite Base schon überrundet, während der erste sich noch vor dem dritten Base befindet. In diesem Augenblick nimmt der Outfielder den Ball auf und überwirft das dritte Base. Folge: Der vordere Läufer erhält Home, der hintere das dritte Base zugesprochen. Der Batter-Runner der das erste Base noch nicht erreicht hatte, kommt aufs zweite Base.

4.6 Fake Tag

Fake Tags, also Andeutungen eines Tags, obwohl der Spieler nicht in Ballbesitz ist, sind verboten (Verletzungsgefahr).

FOLGE: Der Runner, an dem der Fake Tag verübt wurde, erhält das nächste Base zugesprochen.

4.7 Early Steal

Stealing ist für Läufer erst erlaubt, wenn der Ball die Hand des Pitchers verläßt. Anderenfalls ist der Läufer sofort auszugeben, der Pitch wird als „No Pitch“ gewertet (wiederholt). Erhält der Pitcher von seinem Catcher den Ball zurück und begibt sich in den Pitcher-Circle (Kreis um den Pitching Rubber), müssen sich die Läufer auf Base befinden oder sich eindeutig zu einem Base bewegen. Sie dürfen nun nicht mehr ihre Richtung ändern.

Ein „Quick-Return Pitch“ ist verboten. Batter und Runnern muß vom Pitcher genug Zeit gegeben werden sich auf den neuen Spielzug einzustellen. So kann das Überlaufen eines Bases und das folgende daraufhin zurückkehren nicht als Early Steal versuch gewertet werden.

5 Spielordnung College Series

5.1 Spielfeld

Für jedes Turnier müssen mindestens zwei Spielfelder zur Verfügung stehen. Sind beide Spielfelder beispielsweise auf einem Fußballplatz angelegt, so sollte jeweils das Rightfield die kürzere Seite des Spielfelds sein. Wenn die Homerungrenze ohne Überschneidung der Spielfelder nicht eingehalten werden kann, ist es erlaubt, daß sich beide Spielfelder in einem kleinen Bereich überschneiden.

Homeplate, Bases und Pitchingrubber müssen nach den offiziell festgelegten Entfernungen fest im Boden verankert sein. Die Homerungrenze sollte auch für die Umpires deutlich markiert sein.

5.2 Modus

Jede an der College Series teilnehmende Mannschaft nimmt an vier Vorrundenturnieren teil. Insgesamt bestreitet jede Mannschaft 12 Vorrunden-Spiele.

An der Endrunde nehmen die vier Gruppenersten sowie die drei Mannschaften, die sich über den Wild-Card Modus qualifiziert haben, teil. Als achte Mannschaft steht der Endrundenausrichter von Beginn an fest.

ANMERKUNG: Wird der Endrundenausrichter Erster seiner Gruppe, werden vier Wildcards vergeben.

5.3 Umpires

Jeder Turnieraussichter sollte versuchen, für das Turnier erfahrene Umpires zu organisieren. Ansonsten hat jede am Turnier teilnehmende Mannschaft für das Nachbarfeld einen erfahrenen Schiedsrichter zu organisieren. Diese Schiedsrichter sollten die Softballregeln kennen und Erfahrung in der Beurteilung von Balls und Strikes haben.

Die Umpires sind angehalten, ebenfalls die Punkte zu notieren. Im Streitfall entscheiden sie letztendlich über den aktuellen Punktestand.

ANMERKUNG: Softball ist ein Schlagspiel!

5.4 Scorer

An jedem Spielfeld muß eine Tafel stehen, die den aktuellen Spielstand anzeigt. Vor Spielbeginn muß eine Person festgelegt werden, die als offizieller Scorer fungiert und den Spielstand registriert. Jeder Mannschaft steht es zu freiwillig mitzuscoren. Unstimmigkeiten sollten sofort geklärt werden. Die endgültige Entscheidung liegt beim Umpire.

5.5 Spielberechtigung

Jeder Spieler hat bei jedem Vorrunden, sowie dem Endrundenturnier seine Hochschulsportberechtigung (Studentenausweis, Bediensteten ausweis, Nachweis der Instituts für Sport) mitzuführen. Ist dies nicht der Fall, muß diese unverzüglich nachgereicht werden. Ansonsten wird das Spiel mit 0:7 gegen die Mannschaft gewertet, die den unberechtigten Spieler eingesetzt hat.

5.6 Teilnahmebedingungen für Spieler für die Endrunde

Jeder Spieler der Endrunde muß mindestens an zwei Turnieren der Vorrunde teilgenommen haben. Als Kontrolle wird bei den Vorrundenturnieren von der ausrichtenden Mannschaft ein Formblatt (zu erhalten unter <http://www.college-series.de/doc/spielerliste.pdf>) ausgefüllt, daß

die Anwesenheit der Spieler erfaßt. Die Spieler müssen dafür persönlich und mit Berechtigungsausweis kontrolliert werden. Das Formblatt muß an den entsprechenden Verantwortlichen der College Series weitergeleitet werden (CS2000: Michael Streichsbier, Bunsenstr.24, 81735 München).

VORSCHLAG: Jede Mannschaft schreibt die anwesenden Spieler auf den Erfassungsbogen. Gemeinsam kontrollieren dann allen vier Manager kurz die Mannschaften.

5.7 Turnierausrichtung

Der Ausrichter eines Turniers ist verpflichtet, die Plätze rechtzeitig für den Spielbeginn herzurichten, für Sanitäre Einrichtungen (Duschen oder Toiletten) zu sorgen und diese den Turnierteilnehmern zugänglich zu machen, sowie mindestens einen Wasserkasten für jede Mannschaft bereit zu stellen. Für Vorrundenturniere darf von den teilnehmenden Mannschaften kein Geld verlangt werden.

5.8 Proteste

Proteste gehen an das Schiedsgericht (CS 2000: Aachen, Darmstadt, Dortmund, Düsseldorf, Gießen, Mannheim, Münster). Das Schiedsgericht kann nicht über Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters urteilen. Betroffene Teams müssen sich bei einer Abstimmung ihrer Stimme enthalten. Gegen das Urteil des Schiedsgerichtes ist kein Einspruch möglich.