

Die Spielregeln der Mixed-Softball-League Berlin

Letzte Überarbeitung 2006

vorwort

Das hier vorliegende Regelwerk soll helfen eventuelle Schwierigkeiten, die der Ligabetrieb der MSL- Berlin mit sich bringt, bereits im Vorfeld zu vermeiden. Die auf der Ligasitzung besprochenen Änderungen sind eingearbeitet. Bei all den Regelungen und Ausnahmen der Regelungen soll der Geist der einst als Funliga gegründeten MSL-Berlin niemals vergessen werden. In diesem Sinne:

Play Ball and have fun!!!

regularien

Ligabeitrag Der Ligabeitrag für die Saison 2006 beträgt 5,- Euro. Mit diesem Betrag sollen die Kosten des Hauptscoreers gedeckt werden.

aggressionen

Bei Aggressionen gegen Spieler (auch innerhalb des eigenen Teams), Zuschauer und/oder Umpire müssen die Coaches sofort einschreiten. Der Umpire kann den betreffenden Spieler nach eigenem Ermessen vom Platz stellen.

spielmodus

In der Saison 2006 wird in der MSL-Berlin Fastpitch-Softball gespielt.

team

Ein in der MSL-Berlin spielberechtigtes Team besteht aus mindestens neun (9) Spielern von denen mindestens zwei (2) Frauen sein müssen (Frauenquote). Teams, die weniger als zwei (2) Frauen im aktiven Kader haben, sind in der MSL-Berlin nicht spielberechtigt.

Grundsätzlich wird das Fehlen einer Frau im Line-Up mit je einem automatischen „Aus“ geahndet. In begründeten Ausnahmefällen (z.B. akute Krankheit) darf ein Team z.B. mit sieben (7) Männern und einer (1) Frau und mit einem automatischen „Aus“ an Battingposition neun (9) spielen. Verletzt sich eine Frau während des Spiels, so muß sie durch eine Frau ersetzt werden. Steht der Mannschaft in solch einem Fall gar keine Frau zur Verfügung, darf das Team auch mit sieben Männern und automatischen „Aus“ an Battingposition fünf (5) und neun (9) weiterspielen. Das wiederholte Antreten eines Teams mit zu wenig Frauen im Kader ist ein Regelverstoß und kann geahndet werden. Das Schiedsgericht entscheidet auf Antrag. Jeder Spieler darf in einer Saison nur in einer Mannschaft spielen. Ein Wechsel zu einem anderen Team während der Saison ist nicht gestattet. Auch temporäres Spielen für ein anderes Team ist nicht erlaubt. Ausnahme: ein Spieler darf ausgeliehen werden, wenn der Gegner vorher gefragt wurde und dieser dazu sein Einverständnis erklärt hat. Der Einsatz von Spielern in den Playoffs, die in den Vor- oder Rückrundenspielen nicht eingesetzt wurden, ist zulässig.

plätze

Die platzspezifischen Einzelheiten (Wildpitch, Overthrow, Deadball) werden bei der Plateconference vom Hometeam bekannt gegeben.

umpire

Die Umpire sollen möglichst umfassend in der Regelkunde Softball kundig sein. Der Plate-Umpire hat das Recht, Entscheidungen zu treffen, auch wenn der Nachweis darüber, dass seine Entscheidungen durch die Softballregeln gedeckt sind, nicht unmittelbar möglich ist, sofern sie unparteiisch, nach bestem Wissen und im Geist sportlicher Fairness getroffen wurden. Die Umpireentscheidungen müssen immer von beiden am Spiel beteiligten Teams akzeptiert werden. Dies gilt besonders für die vom Plate-Umpire zu bewertende Strikezone,

die von diesem großzügig ausgelegt werden soll. Bei strittigen Entscheidungen haben allein die Coaches das Recht, mit dem Umpire zu diskutieren. Da die Umpire im Normalfall keine Umpireschulung durch den Softballverband erfahren haben, werden die „Experten“ gebeten, nachsichtig bei schwierigen Entscheidungen der Umpire zu sein. Es sollten immer mindestens zwei Umpire (Plate- und Field-Umpire) ein Spiel gemeinsam leiten, wobei alle Umpire die gleiche Befugnis zu Entscheidungen haben. Schwierige Situationen sollten die Umpire jedoch erst miteinander absprechen um dann eine Entscheidung zu treffen. Die Umpire erhalten das Recht, Spieler auf Grund grob unsportlichen Verhaltens gegenüber Mitspielern des eigenen oder des gegnerischen Teams sowie gegen die Umpire selbst vom Platz zu stellen - der Spieler darf in dem laufenden Spiel auch als Base Coach nicht mehr eingesetzt werden. Die Umpire entscheiden am Tag des Spiels zusammen mit den Coaches der Teams über die Spielbarkeit des Platzes. Mindestschutzkleidung für den Umpire besteht aus einer Gesichtsmaske. Die Verwendung eines Chest- Protectors sowie Leg Guards ist zu empfehlen. Ein Counter ist obligatorisch. Es ist empfehlenswert, wenn sich die Umpire in der Farbe ihrer Kleidung einheitlich auftreten und von den spielenden Teams unterscheiden. Die Umpire dürfen aus Gründen der Neutralität nicht Mitglied oder Vereinsmitglied eines der am Spiel beteiligten Teams sein. Den Umpiren sollen vom jeweiligen Home-Team Getränke zur Verfügung gestellt werden. Jedes Team muß zu Beginn der Saison dem Hauptscorer eine Liste mit mindestens drei (3) Umpiren vorlegen.

helme

Pro Team sind vier (4) Helme vorgeschrieben. Batter und Runner auf den Bases müssen aus Sicherheitsgründen immer einen Helm tragen.

catcher

Der Catcher muss eine Gesichtsmaske bzw. einen Helm mit Gesichtsschutz sowie Brustschutz (Chest- Protector) und Legguards tragen. Ein Tiefschutz ist an dieser Spielposition besonders ratsam.

warm-up catcher

Um die Wartezeiten zwischen den Halbinnings so kurz wie möglich zu halten (max. 2 Minuten) soll ggf. Ein Warm-Up Catcher eingesetzt werden. Der Warm-Up Catcher muss eine Gesichtsmaske tragen.

bats

Es sind ausschließlich Softball-Bats aus Metall (Aluminiumlegierungen) mit dem Aufdruck „Official- Softball“ zugelassen. Holz-Bats sind nicht erlaubt. Auch dürfen die Bats keine Beschädigungen aufweisen. Bats mit losen bzw. notdürftig reparierten Kappen bzw. Griffen sind aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.

schuhe

Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, sind Schuhe mit Schraubstollen (Kunststoff oder Metall) sowie Schuhe mit Metall-Cleats nicht erlaubt.

bases, homeplate, pitchingplate, outfieldmarkierung, backstop

Das jeweilige Hometeam ist dafür verantwortlich, daß das Spielfeld zum angesetzten Termin mit den entsprechenden Maßen aufgebaut ist. Ein Backstop ist unerlässlich. Er muß groß genug sein, um Passed-Balles und Wild-Pitches aufzuhalten. Als 1st Base ist die Verwendung einer sich farblich abhebenden Doublebase obligatorisch. Die farbige Seite muss von dem Batterrunner angelaufen werden, wenn er beabsichtigt, auf der First Base zu bleiben. Wenn er auf Grund der Spielsituation zur zweiten Base vorrücken möchte, muss er zunächst die weiße Base berühren, bevor er zur zweiten Base startet. Bei einem Dropped 3rd Strike kann vom Batterrunner auch der weisse Teil der Doublebase angelaufen werden. Die Position des 1st Baseman ist hier ausschlaggebend.

scoreboard

Ein Scoreboard muss von der Heimmannschaft gestellt und ausgehängt werden. Es soll die Runs pro Inning und die Gesamtzahl der Runs ausweisen können. Wenn keine Mannschaft am Ende eines jeden Innings protestiert, gilt der dort festgeschriebene Punktestand. Die Umpire haben den Spielstand des jeweiligen Innings mit dem Scorer oder Coach der jeweiligen Teams zu verifizieren. Das Ergebnis wird dem Hauptscorer von der Heimmannschaft telefonisch oder per Fax mitgeteilt. Sollte das Hometeam ohne ein Scoreboard antreten, hat es auf andere geeignete Weise dafür zu sorgen, dass beide Mannschaften während des Spiels über den Spielstand informiert bzw. einer Meinung sind.

bälle

Vom Home- und vom Gast-Team muß den Umpiren vor jedem Spiel jeweils ein neuwertiger Leder- Softball (12“) zur Verfügung gestellt werden.

regelgrundlage

Die Basis bilden die Regeln des Deutschen Baseball und Softball Verbandes e.V. in der jeweils gültigen Fassung. Ausnahmen werden hier aufgeführt.

spielerwechsel

Die DBV-Regeln bzgl. Spielerwechsel gelten in der MSL nur für Rückrundenspiele der Plätze 1 bis 5 und die Playoff-Spiele. Für diese Spiele müssen dem Plate-Umpire bei der Plate-Conference Lineup- Cards übergeben werden auf denen alle Spieler und Ersatzspieler verzeichnet sind. Spielerwechsel müssen beim Plate-Umpire angemeldet werden. Nur so haben die Umpire die Möglichkeit einen Wechselfehler oder ein Batting out of turn zu ahnden.

für alle anderen spiele gelten folgende regelungen:

Jeder Spieler darf während jeder Dead-Ball-Situation ausgewechselt und wieder eingewechselt werden. Eine Reentry-Beschränkung gibt es nicht. Die FLEX-Regel macht unter diesen Voraussetzungen keinen Sinn. Allerdings darf ein Spieler während eines Spiels nur und ausschließlich an einer Battingposition in der Lineup eingesetzt werden. Auch muß bei einem Wechsel die in der MSL obligatorische Geschlechterquote (7-2) eingehalten werden.

spielernummern

Ab der Spielzeit 2006 muß jeder Spieler eine Nummer auf seinem Shirt tragen. Jede Nummer darf nur ein Mal pro Team verwendet werden.

pitching

Die Pitchingdistanz (Pitchingplate – Homeplate) beträgt 13,11 m

hit by pitch

Trifft der gepitchte Ball den Batter ist der Ball auf jeden Fall sofort tot. Die Umpire sollen werten, ob der Batter eine Chance hatte dem Pitch auszuweichen und dies auch versucht hat. Trifft den Batter hier keine Schuld, so bekommt er die erste Base zugesprochen. Alle Runner auf den Bases bekommen nur das nächste Base, wenn sie aufgrund einer Force-Situation hierzu gezwungen sind. Wird der Batter in der Strikezone vom Ball am Körper getroffen, so ist das ein Strike. Ist dies der dritte Strike, so ist der Batter out. Wird der Batter von einem Pitch außerhalb der Strikezone getroffen, ohne daß er den Versuch unternahm dem Ball auszuweichen obwohl er das sehr wohl hätte machen können, so wird der Pitch als Ball gewertet. Schwingt der Batter nach dem Ball ohne ihn zu treffen und wird vom Ball getroffen, so ist das ein Strike. Ist dies der dritte Strike, so ist der Batter out.

stealing

Stealing ist ausdrücklich erlaubt. Die jeweilige Base darf erst verlassen werden, wenn der Ball die Hand des Pitchers verlassen hat. Ein zu frühes Verlassen der Base (Early Steal) wird mit dem sofortigen „Aus“ des Spielers durch die Umpire geahndet. Eine vorherige Verwarnung erfolgt nicht. Der jeweilige Pitch ist zu wiederholen (No Pitch).

baserunning

Auf seinem Weg zur nächsten Base darf der Runner einen Infielder, der im Begriff ist, einen geschlagenen Ball zu fielden, nicht behindern, berühren oder gar umrennen (Interference). Auch ein aus dem Handschuh treten oder schlagen des Balls ist verboten. Der betreffende Runner wäre in einem solchen Fall „Aus“ zu geben und alle anderen Runner müssen auf ihr Base zurück. Die Infielder dürfen dem Runner nicht den Laufweg verstellen (Obstruction), es sei denn, der Infielder ist im Begriff einen geschlagenen Ball zu fielden. Bei Konfliktfällen sollen sich die Umpire beraten und eine Entscheidung treffen. Bei hartem Einsatz ist der Spieler (Runner/Fielder) von den Umpiren vom Platz zu stellen (Ejection). Der Mythos vom Sliden an Homeplate sei hiermit entzaubert. Sliden an Home ist zwar recht spektakulär aber nicht zwingend vorgeschrieben. Allerdings gelten auch hier die oben beschriebenen Regeln für Interference und Obstruction sowie des harten Einsatzes. Erhält der Pitcher den Ball im Pitcherkreis, so muß sich der Runner für eine Laufrichtung entscheiden - entweder zur nächsten Base oder zurück zu der, von der er kam. Eine nochmalige Umkehr der Laufrichtung soll wie ein Early Steal geahndet werden und der entsprechende Runner „Aus“ gegeben werden.

bunting

Bunting ist ausdrücklich erlaubt. Bunted der Batter jedoch seinen dritten Strike „Foul“, so ist er „Aus“.

dritter strike

Fängt der Catcher den dritten Strike nicht, kann der Runner versuchen, die erste Base zu erreichen. Diese Sonderregel gilt allerdings nur, wenn weniger als zwei (2) „Out“ sind und die 1st Base nicht besetzt ist oder bei zwei (2) „Out“. Dann allerdings muß ein eventuell auf 1st Base stehender Runner die 2nd Base erreichen (Forced-Play).

infield fly

Der Infield Fly ist ein Fair Ball (im Normalfall ein Schlag hoch in die Luft über dem Infield) der von einem Infielder (C, P, 1B, 2B,3B, SS, Outfielder nahe am Infield) unter normalen Anstrengungen gefangen werden könnte. Die Infield Fly-Regel tritt in Kraft, wenn 1st und 2nd Base oder 1st und 2nd und 3rd Base durch einen Runner besetzt und weniger als zwei Spieler Out sind. Der Umpire soll zum Vorteil der Runner auf den Bases sofort "Infield Fly" rufen. Der Batter ist automatisch „Aus“, egal, ob der Ball, ohne von einem Infielder berührt worden zu sein, zu Boden fällt oder der Infielder den Ball bei dem Versuch, ihn aus der Luft zu fangen, fallen läßt, während er sich über Fair-Territory befindet. Falls der Ball voraussichtlich in der Nähe einer Base Lines herunterzufallen droht, soll der Umpire sofort "Infield Fly If fair" rufen. Fällt der Ball, ohne von einem Infielder berührt worden zu sein, zu Boden und springt dann ins Fair Territory liegen, so ist der Batter „Aus“. Wird ein Infield Fly erklärt und der Ball springt unberührt vor der 1st oder 3rd Base in das Foul Territory, so ist er foul. Läßt der Infielder den Ball bei einem Fangversuch über Foul-Territory fallen, so ist dies ein Foul-Ball. Sowohl bei „Infield-Fly“ als auch bei „Infield-Fly if fair“ ist der Ball live und die Runner können auf eigenes Risiko weiterlaufen oder zur Base zurückkehren, um nach einem eventuellen Fang weiter zu laufen, wie bei jedem anderen Flyball.

spielmodus

Das Spiel Ein reguläres Spiel geht über 7 Innings. Steht es am Ende dieser 7 Innings unentschieden, wird so lange weitergespielt (Extra Inning), bis es am Ende eines Innings nicht mehr Unentschieden steht. Hat ab dem 5. Inning das seinen Schlagdurchgang beendete Team einen Rückstand von 20 oder mehr Runs, so hat es das Spiel verloren (20 Run-Rule). Die vom DBV vorgegebene 20-10-7 Run-Rule gilt in der MSL nicht. Der Gewinner erhält einen Punkt, der Verlierer keinen Punkt. Das Home Team übermittelt dem Hauptscoreer schnellstmöglich telefonisch oder per Fax das Ergebnis des Spiels (Anzahl der

Innings, Runs pro Inning, Endergebnis).

spieltag

Die regulären Spiele der MSL-Berlin werden am Sonntag 12:00 bzw. am Sonntag 15:00 ausgetragen. Aufgrund des aktuellen Platzproblems in der Stewardstr. wird die Spielzeit der regulären Spiele der MSL-Berlin auf Samstag 9:00 und Samstag 15:00 ausgedehnt. Bei Vorschlägen zu Nachholspielen kann der Samstag 12:00 bzw. Samstag 15:00 angeboten werden, wenn der zweite Vorschlag ein Sonntag ist und das Team, dem das Angebot unterbreitet wurde, an diesen Tagen nicht bereits ein reguläres oder Nachholspiel hat. Playoff- bzw. Doubleheader-Spiele sollen am Sonntag 11:00 angesetzt werden.

spielmodus

Es wird eine Vorrunde in Turnierform gespielt. Die Details ergeben sich aus dem Protokoll der Ligaversammlung. Die Platzierungen 1 bis 5 qualifizieren sich für die Rückrundenspiele um die Plätze 1 bis 5. Die Platzierungen 6 bis 9 spielen die Rückrunde um die Plätze 6 bis 9. Bei Punktegleichstand hat das Team, das mehr Spiele absolviert hat, gewonnen. Bei Punkte- und Spielegleichstand entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften. Die Anzahl der Runs ist nicht entscheidend. Besteht weiterhin Gleichstand, muß evtl. ein Entscheidungsspiel oder das Los entscheiden - Näheres muß diesbezüglich noch geklärt werden.

play offs

Die ersten 4 Mannschaften der Tabelle spielen um den Pokal der Mixed-Softball-League Berlin. Spiel 1: Der Tabellenerste spielt gegen den Tabellenzweiten (7 Innings) Spiel 2: Der Tabellendritte gegen den Tabellenvierten (7 Innings) Spiel 3: Verlierer aus Spiel 1 gegen Gewinner Spiel 2 (5 Innings) Spiel 4: Verlierer Spiel 3 gegen Verlierer Spiel 2 (5 Innings) Spiel 5: Gewinner Spiel 1 gegen Gewinner Spiel 3 (7 Innings) Heimrecht ergibt sich aus obiger Aufstellung. Jedes der am jeweiligen Spiel beteiligten Teams steuert einen Spielball zu. Die Playoffs sollen durch mindestens drei Umpire geleitet werden.

play downs

Die Play Downs werden als Turnier zwischen den nicht an den Playoffs beteiligten Mannschaften gespielt.

pokal

Den Pokal (nichts Käufliches) stellt der jeweilige Vorjahressieger.

spielabsagen und versäumte spiele

Spielabsagen sind nur aus besonders wichtigem Grund möglich. Spielabsagen aus Termingründen müssen dem gegnerischen Team, den Umpires und dem Hauptscorer spätestens am Sonntag 15:00 Uhr eine Woche vor dem jeweiligen Spielwochenende mitgeteilt werden. Eine persönliche Information des jeweiligen Teams und der Umpire ist erforderlich. Ein Spruch auf den AB ist nicht zulässig, da der Betreffende im Urlaub sein könnte. Das absagende Team hat dabei gleich zwei (2) Ersatz- bzw. Nachholtermine vorzuschlagen. Das Team, dem abgesagt wurde, muß bis spätestens dem auf die Absage folgenden Samstag 15:00 einen der zwei (2) Ersatztermine bestätigen oder seinerseits zwei Gegenvorschläge unterbreiten. Das ursprünglich absagende Team muß in diesem Fall einen der beiden Gegenvorschläge akzeptieren. Ersatzterminangebote dürfen nicht auf Tage gelegt werden, an denen das Team, dem das Angebot unterbreitet wird, bereits ein reguläres oder ein Nachholspiel hat. Ein Spiel darf von einem Team nur einmal abgesagt bzw. verlegt werden. Auch die Nichtannahme der zwei vom ursprünglich absagenden Team unterbreiteten Ersatztermine gilt als Spielabsage. Ist ein Team eine halbe Stunde nach Spielansetzung noch nicht vollständig spielbereit auf dem Feld angetreten, hat das gegnerische Team das Recht, das Spiel für sich als gewonnen zu betrachten - es wird als Nichtantreten des Unterzahl-Teams gewertet. Ein zweimaliges Nichtantreten eines Teams,

auch Antreten mit weniger als neun Spielern, führt zum Ausschluss aus dem Liga-Betrieb für die Saison 2006. Alle gespielten oder zukünftig zu spielenden Spiele gegen ein ausgeschlossenes Team gelten als Siege (7:0) für ihre Gegner. Spielt ein Team durch eigenes Verschulden die Saison bis zur Hinrunden-Deadline nicht zu Ende, dann wird es nicht unter den ersten vier gewertet.

rain-out, dunkelheit bzw. wetterbedingte spielabsagen

Wird ein Spiel durch den Umpire aufgrund von Regen oder Dunkelheit abgebrochen, so wird es als vollständiges Spiel gewertet, wenn zum Zeitpunkt des Abbruchs mindestens fünf (5) vollständige Innings gespielt wurden. Das Team, das zu diesem Zeitpunkt mehr Runs erzielt hat, hat das Spiel gewonnen. Haben beide Teams gleich viele Runs erzielt, so ist das Spiel unentschieden und muß komplett neu gespielt werden. Spiele, die wetter- oder dunkelheitbedingt vor Ende des kompletten fünften Innings abgebrochen werden, müssen komplett neu gespielt werden. Diese Regel gilt auch für Spiele, die noch gar nicht begonnen wurden. Ein Ersatztermin ist noch am Tage des Abbruchs zu bestimmen.

schiedsgremium

Das Schiedsgremium besteht aus je einem Vertreter von drei verschiedenen Mannschaften. Diese werden mit einfacher Mehrheit bei der Ligasitzung vor der Saison gewählt. Das Schiedsgremium soll nur in absoluten Ausnahmefällen einberufen werden. Das Schiedsgremium entscheidet bei strittigen Fragen und Problemen, für die es keine offizielle Regel gibt. Es kann angerufen werden kann, um eine im Sinne der MSL-Berlin faire Entscheidung zu treffen oder ggf. eine neue Regel aufzusetzen. Das Recht dazu hat der Hauptscorer sowie die von der Entscheidung direkt betroffenen Teams (Coaches). Wenn ein Mitglied des Schiedsgremiums Betroffener der strittigen Frage ist, so ist er befangen und kann nicht mitentscheiden. In diesem Fall bestimmt der Hauptscorer ein Interimsmitglied des Schiedsgremiums aus einem „neutralen“ Team.

Ver. 1.1c Apr. 1999-2006 © MSL-Berlin

Erweiterungen 2006: F. Thompson Neufassung 2003: F. Thompson Originalfassung 1999: S. Tünnermann