



OFFIZIELLES WBSC BASEBALL5 REGELHEFT 2025

#PlayEverywhere

OFFIZIELLES WBSC BASEBALL5 REGELHEFT

INHALTSVERZEICHNIS

Das Spielfeld	03
Grundlagen	07
Spielregeln	09
Spielende	14
Anlagen	15



EINLEITUNG

Baseball5™ oder B5 ist eine urbane Version von Baseball und Softball. Es handelt sich um eine schnelle, junge und dynamische Disziplin, die denselben Grundprinzipien folgt wie die übergeordneten Disziplinen.

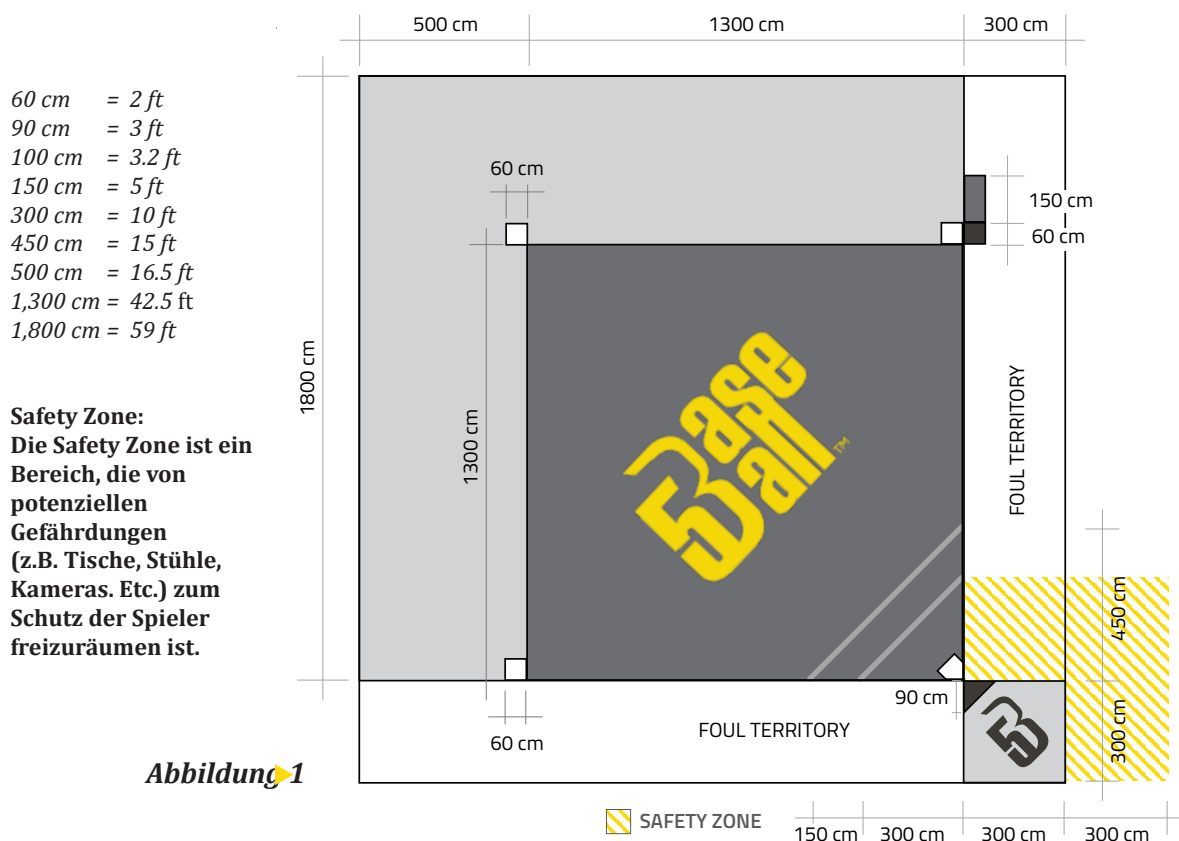
Baseball5™ kann überall gespielt werden und erfordert nur einen Gummiball.

DAS SPIELFELD

INFIELD UND OUTFIELD

Das Infield hat eine quadratische Form, mit einer Base in jeder Ecke. Der Abstand zwischen den Bases beträgt 13 m oder 42,5 ft (dunkelgrauer Bereich in Abbildung 1). Das Outfield ist der Rest des Fair Territory zwischen dem Infield- und dem Outfield-Zaun (hellgrauer Bereich in Abbildung 1).

Ausgehend von der Batter's Box hinter der Home Plate (Abbildung 1) sind die Bases gegen den Uhrzeigersinn nummeriert. (1., 2. und 3.).



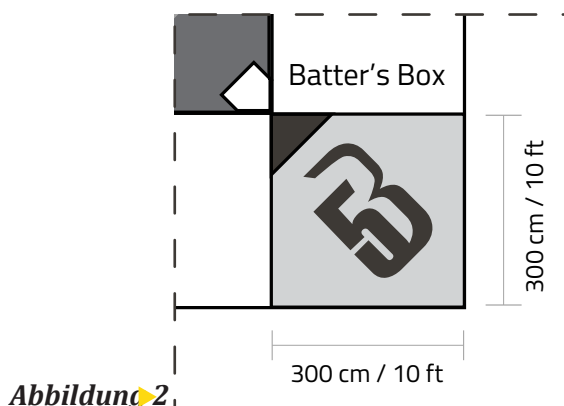
FAIR TERRITORY

Das Fair Territory (dunkel- und hellgraue Bereiche in Abbildung 1) ist quadratisch und misst 18 m pro Seite, wobei eine der Ecken mit der Home Plate zusammenfällt. Die No-Hit-Zone, die sich vor der Home Plate befindet, ist nicht Teil des Fair Territory (Abbildung 5), mit Ausnahme der diagonalen Linie, die die No-Hit-Zone markiert. Die Linien, die das Spielfeld markieren, müssen 5 cm breit sein, mit Ausnahme der Linie, die die No-Hit-Zone markiert, die 10 cm breit sein muss.

NO-HIT ZONE

Es wird eine gerade Linie gezogen, die 4,5 m von der Home Plate an der Foullinie der 1. Base bis zu ihrem Gegenpart an der Foullinie der 3. Base verläuft. Für die U-15-Kategorie wird die No-Hit-Zone bei 3 m markiert. Die Linie muss 10 cm dick sein.

BATTER'S BOX



Die Batter's Box hat eine quadratische Form von 3 m je Seite. Sie befindet sich außerhalb des Fair Territory und wird in der Verlängerung der beiden Foul-Linien eingezeichnet, die sich an der Ecke der Home Plate kreuzen. (Siehe Abbildung 2)

BASES

Die ideale Form und Größe der 1., 2. und 3. Base ist ein Quadrat von 60 cm je Seite. Die Bases werden einfach auf dem Boden markiert. Die zweite und dritte Base befinden sich auf dem Outfield, die Home Plate in der No-Hit-Zone und die erste Base ist zwischen Outfield und Foul Territory aufgeteilt.

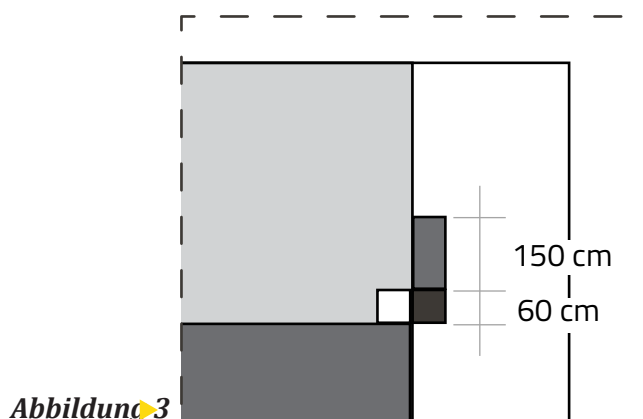


ERSTE BASE

Um Zusammenstöße zu vermeiden, wird die erste Base „vergrößert“ (Abbildung 3). Dadurch wird sichergestellt, dass das Defensivspiel im Fair Territory (mit der weißen Base in Abbildung 3, genannt „erste Base“) durchgeführt werden kann, während das Ziel des Schlagmanns darin besteht, die erste Base im Foul Territory (dunkelgrau in Abbildung 3, genannt „Safety Base“) zu erreichen/berühren. Der Batter-Runner muss durch die äußere Base laufen, außer in den unten beschriebenen Situationen, in denen er die Base im Fair Territory benutzen kann:

1. An der ersten Base findet kein Spiel statt;
2. Ein fehlerhafter Wurf zwingt den Defensivspieler in das Foul Territory hinter der ersten Base, um den Ball zu fangen, bevor der Läufer die erste Base berührt. Der Defensivspieler kann die äußere Base benutzen, um einen Zusammenstoß zu vermeiden.

Sobald der Batter-Runner die erste Base verlässt und die Absicht zeigt, zur zweiten Base vorzudringen, darf er nur zu der Base zurückkehren, die im Fair Territory liegt.



Um sicher zu bleiben, muss der Schlagmann in dem Bereich bleiben, der sich innerhalb der Base und dem 1,5 m breiten Sicherheitsbereich befindet (mittlerer grauer Bereich in Abbildung 3). Sollte der Schlagmann den Kontakt mit dem sicheren Bereich nicht halten, kann er/sie außerhalb des sicheren Bereichs durch einen Tag ausgemacht werden.

HOME PLATE

** Wenn ein Defensivspieler, während er auf einen Wurf wartet, auf die Safety Plate tritt/steht, kann der Game Official auf Obstruction*

Um Zusammenstöße zu vermeiden, wird die Home Plate „vergrößert“ (Abbildung 4). Dadurch wird sichergestellt, dass das Defensivspiel im Fair Territory (weiße Base in Abbildung 4, „Home Plate“ genannt) durchgeführt werden kann, während das Ziel des Schlagmanns darin besteht, die Base in der Batter's Box zu erreichen/berühren (dunkelgraue Base in Abbildung 4, „Safety Plate“ genannt). Der Runner muss durch die Safety Plate laufen, außer in den unten beschriebenen Situationen, in denen die Home Plate benutzt werden kann:

1. Es findet kein Spiel an der Home Plate statt;
2. Ein fehlerhafter Wurf zwingt den Defensivspieler in das Foul Territory. Der Defensivspieler kann das Schlagmal benutzen, um einen Zusammenstoß zu vermeiden *

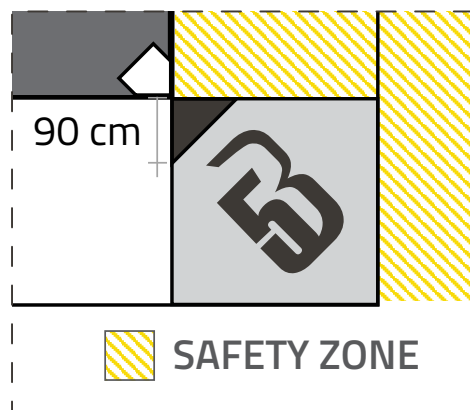


Abbildung 4

BEGRENZUNGEN

Die ideale Höhe der Zäune beträgt 100 cm oder 3 ft. Jede Liga-/Turnierorganisation kann jedoch andere Möglichkeiten zur Begrenzung des Spielfelds festlegen, beispielsweise durch die Nutzung vorhandener Mauern oder durch Markierungen auf dem Boden. In diesen Fällen sind spezifische Spielregeln festzulegen und allen Teilnehmern mitzuteilen.



GRUNDSÄTZE VON BASEBALL5

Baseball5™ ist eine offizielle Sportdisziplin, die von der World Baseball Softball Confederation (WBSC) geregelt wird und daher allen geltenden Statuten, Satzungen, Regeln und Vorschriften sowie Governance-Grundsätzen der WBSC unterliegt.

Jeder internationale Baseball5-Wettbewerb, jedes Spiel, jedes Match und jedes Turnier zwischen Mannschaften und/oder Vereinen, die der Zuständigkeit und/oder Schirmherrschaft eines oder mehrerer Mitglieder unterstehen und/oder aus einem oder mehreren Spielern bestehen, die der Zuständigkeit und/oder Schirmherrschaft eines oder mehrerer Mitglieder unterstehen, unterliegt der Zuständigkeit der WBSC und wird von dieser ausgerichtet.

Die Vollmitglieder der WBSC sind die einzigen Organisation in jedem Land, die ihre Nationalmannschaft auswählen dürfen, und sie haben das ausschließliche Recht, den Namen, die Flagge und die Farben des Landes oder Territoriums zu vertreten.

Die Markenrechte von WBSC im Bereich Baseball5 umfassen:

1. Den Namen „Baseball5“, alle Veröffentlichungen der WBSC wie Newsletter, Zeitschriften, Jahrbücher, Dokumentationen usw. sowie die Abkürzungen „WBSC“ und „B5“ und die aktuellen Logos und Marken der Organisation sowie alle, die in Zukunft geschaffen werden können.
2. Die Baseball5-Welt-/Global-Rangliste für alle Kategorien
3. Alle offiziellen Nationalmannschaftswettbewerbe, die unter die Zuständigkeit der WBSC fallen.
4. Der Name Baseball5 World Cup sowie alle seine verschiedenen Altersklassen und alle anderen markenrechtlich geschützten und registrierten Wettbewerbe (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit ...).
5. Die offiziellen Baseball5-Wettbewerbe und -Turniere sowie andere, die mit diesem Charakter geschaffen werden können.
6. Alle Logos, offiziellen Erscheinungsbilder und Markenzeichen im Zusammenhang mit Baseball5 und seinen Wettbewerben, Aktivitäten und Veranstaltungen.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

BALL

Offizielle WBSC Baseball5-Wettbewerbe werden mit zugelassenen WBSC Baseball5-Bällen ausgetragen.

- Die WBSC ist als Weltverband für Baseball5 für die Zertifizierung, Homologierung und Lizenzierung von Bällen und Ausrüstung zuständig.
- Von der WBSC genehmigte Wettbewerbe müssen mit zertifizierten Baseball5-Bällen gespielt werden, die das Homologationsverfahren der WBSC durchlaufen haben.

INNING

Ein Inning ist eine Spielphase in einem Baseball5™-Spiel, in der jedes Team einmal am Schlag ist. Ein Baseball5-Spiel besteht aus fünf Innings.

Für Veranstaltungen wie Weltmeisterschaften, Olympische Jugendspiele usw. kann ein anderes Spielformat entwickelt werden, bei dem ein Spiel über eine Serie von drei Sätzen (wobei jeder Satz ein Spiel mit 5 Innings ist) ausgetragen wird.

ANZAHL SPIELER PRO TEAM

Die Anzahl der aktiven Spieler/innen pro Mannschaft während eines Spiels beträgt zu jeder Zeit fünf. Kann eine Mannschaft die erforderliche Mindestanzahl an Spieler/innen auf dem Spielfeld nicht aufstellen, verliert sie das Spiel und die Partie ist beendet.

Die maximale Anzahl an Spieler/innen im Kader beträgt acht (fünf im Spiel und drei Ersatzspieler).

Die Athleten müssen in der Aufstellungskarte mit einer frei wählbaren Nummer zwischen 0 und 99 registriert sein. Diese Nummer muss deutlich auf dem Trikot des Spielers/der Spielerin zu sehen sein. Die Spezifikationen für die Trikots finden Sie in den Turnierregeln.

MIXED TEAMS

Bei gemischten Wettbewerben muss die verteidigende Mannschaft immer mindestens zwei Athleten pro Geschlecht auf dem Spielfeld haben. Das Gleiche gilt für die offizielle Aufstellung.

AUSRÜSTUNG

Nur unter bestimmten Umständen, die dem Game Official mitgeteilt und von diesem genehmigt wurden, können Schutzbandagen auf Einzelfallbasis ausschließlich zum Zwecke der Verletzungsprävention zugelassen werden. Diese müssen vor Spielbeginn den Game Officials mitgeteilt und von diesen genehmigt werden.

Für das Spielen von Baseball5 ist allgemeine Sportbekleidung erforderlich. Die WBSC behält sich das Recht vor, spezifische Vorschriften für die Teilnahme von Spielern an ihren offiziellen Wettbewerben festzulegen. Gegebenenfalls werden diese Informationen im Turnierhandbuch aufgeführt. Als Schutzausrüstung sind nur Knieschoner und Ellbogenschützer zulässig.

LINEUP (ANHANG 1)

Der Trainer jeder Mannschaft muss die ordnungsgemäß ausgefüllte und unterzeichnete Lineup-Card 15 (fünfzehn) Minuten vor Spielbeginn dem Tischoffiziellen vorlegen. Der Veranstalter kann verlangen, dass die Aufstellung bis zu 90 (neunzig) Minuten vor Spielbeginn vorgelegt wird. Ist der Trainer nicht anwesend, ist der Mannschaftsmanager oder Mannschaftskapitän für die Vorlage der Aufstellung verantwortlich. Eine Kopie der Aufstellung muss der gegnerischen Mannschaft vor Spielbeginn vorgelegt werden.

OFFICIAL LINE-UP				WBSC Baseball5	
STARTERS					
		H/F	N°	COMPETITION	
1					
2				PLACE	
3				DATE	
4				GAME # SET #	
5				VISITOR	
				HOME	
SUBSTITUTES					
		H/F	N°	TEAM	
				MANAGER	
				SIGNATURE	

SPIELREGELN

Die Heimmannschaft beginnt das Spiel in der Verteidigung und die Gastmannschaft beginnt in der Offensive. Das Ziel der verteidigenden Mannschaft ist es, drei Spieler der angreifenden Mannschaft auszumachen, um die Seiten zu wechseln. Wenn die Mannschaften die Seiten wechseln, spielt die verteidigende Mannschaft in der Offensive und umgekehrt.

Das Ziel der angreifenden Mannschaft ist es, Runs (Punkte) zu erzielen. Ein Run wird erzielt, wenn ein angreifender Spieler einen vollständigen Lauf absolviert, indem er alle Bases berührt und sicher zur Homeplate zurückkehrt, ohne von der verteidigenden Mannschaft ausgemacht zu werden.

DEFENSIVE

Die fünf Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen sich alle im Fair Territory befinden, um einen neuen Spielzug zu beginnen.

Positionen:

- 1st Base
- 2nd Base
- 3rd Base
- Shortstop
- Midfielder

In Abbildung 5 sehen Sie eine typische Formation.

Die Verteidiger können jedoch ihre Position vor jeder Aktion entsprechend den Anforderungen ihrer Mannschaft ändern.

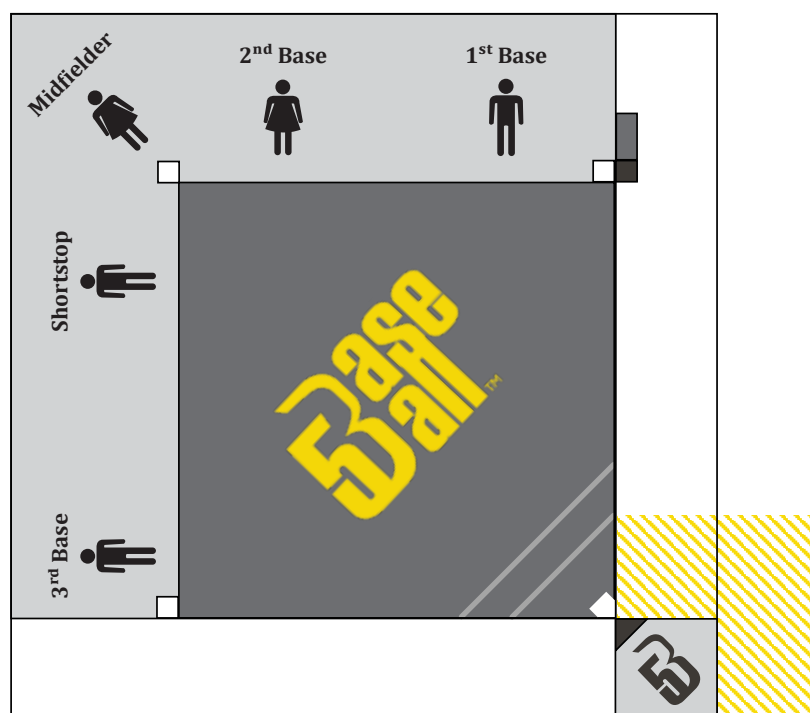


Abbildung 5

OFFENSIVE

In der Lineup-Card müssen die Teams die fünf aktiven Spieler, die von eins bis fünf schlagen, sowie die Ersatzspieler auflisten. Die Schlagreihenfolge muss während des gesamten Spiels eingehalten werden, es sei denn, ein Spieler wird durch einen anderen ersetzt. In diesem Fall ersetzt der Ersatzspieler den Spieler in der Schlagreihenfolge.

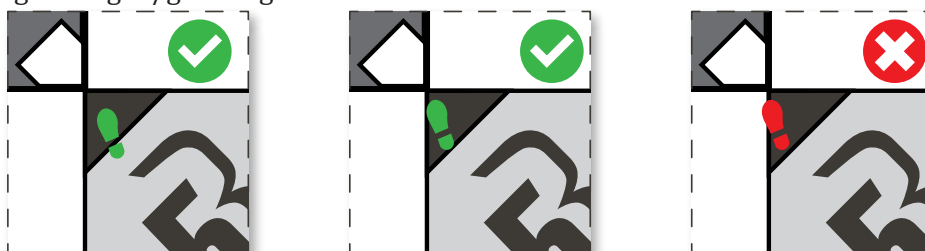
SCHLAGEN

Der Schlag muss erfolgen, während sich der Batter vollständig innerhalb der Schlagbox befindet. Der Batter muss den Kontakt aufrechterhalten und vollständig innerhalb dieser Linien bleiben, bis der Ball von seiner Hand weggeschlagen wird.

Der angreifende Spieler/die Spielerin muss die Schlagbox betreten und die Hand heben, mit der er den Ball schlagen möchte.

Der Ball muss entweder mit der Handfläche oder der Faust geschlagen/geschlagen werden.

Abbildung 6

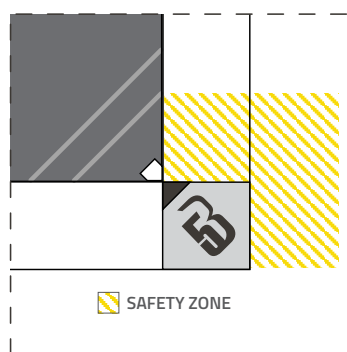


ILLEGALES SCHLAGEN

HINWEIS:

In der Kategorie U-15 und Altersklassen darunter erhalten die Spieler bei einem illegalen Schlag oder einem Foulball eine zweite Chance.

Abbildung 7



Der erste Aufprall muss hinter der No-Hit-Zone-Linie erfolgen. Und der Ball muss bis zum Außenfeldzaun rollen können, wenn er von keinem Verteidigungsspieler berührt wird.

PUNKTE/RUNS

Jedes Mal, wenn ein Läufer rechtmäßig die erste, zweite, dritte Base bzw. Home Plate erreicht und berührt, bevor drei offensive Spieler aus dem Spiel genommen werden und das Inning beendet ist, wird ein Punkt erzielt.

AUSNAHME: Ein Punkt wird nicht erzielt, wenn der Läufer während eines Spielzugs, in dem das dritte Aus erzielt wird, die Home Plate erreicht:

- durch den Batter-Runner, bevor er die erste Base berührt;
- durch einen Läufer, der gezwungen wird, auszuscheiden; oder
- durch einen vorangehenden Läufer, der für Aus erklärt wird, weil er eine der Bases nicht berührt hat.

Im Falle eines Flyouts müssen die Läufer zu ihrer Startbase zurückkehren oder dort bleiben, bis der Ball gefangen wird. Ein Läufer kann für Aus erklärt werden, wenn die verteidigende Mannschaft diese Base berührt, während sie im Besitz des Balls ist, bevor der nächste Spielzug stattfindet.

OUTS

**Wenn ein zurückkehrender Läufer bereits die nächste(n) Base(s) passiert hat, muss er/sie die Base(s) in umgekehrter Reihenfolge erneut berühren.*

*** Definition von „Faking“: Mit einer Hand antäuschen und mit der anderen schlagen ODER die Schlagbewegung beginnen, dann ANHALTEN und neu beginnen.*

**** Wenn ein Spieler fälschlicherweise außerhalb seiner Schlagreihenfolge schlägt, führt diese Aktion zu einem Aus für die angreifende Mannschaft. Der rechtmäßige Batter wird als Aus gewertet und die Schlagreihenfolge wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt. Die verteidigende Mannschaft ist dafür verantwortlich, einen der Game Officials vor dem nächsten Batter zu benachrichtigen.*

***** Offensivspielern ist es im Baseball5 verboten, zu rutschen/zu hechten.*

HINWEIS: Läufer müssen alles tun, um eine Kollision mit den Verteidigern zu vermeiden. Sollte ein Game Official entscheiden, dass ein Läufer eine Kollision hätte vermeiden können, wird der Läufer als „Aus“ gewertet.

Die verteidigende Mannschaft muss in einem Inning drei Gegner ausschalten, um die Seiten zu wechseln und zur angreifenden Mannschaft zu werden.

Wie die Defensive „Aus“ machen kann:

- Durch Berühren der Base (während man im Ballbesitz ist), zu der der Läufer „gezwungen“ ist, zu laufen;
- Durch Fangen eines geschlagenen Balls, bevor er den Boden berührt (Flyout);
- Durch Berühren der Base (während man im Besitz des Balls ist), zu der der Läufer nach einem Fly Out „gezwungen“ ist, zurückzukehren; *
- Durch Berühren eines Läufers, wenn er sich nicht auf einer Base befindet; Berühren = den Läufer mit dem Ball in der Hand berühren;
- Wenn ein Batter die 1. Base sicher erreicht, aber nicht auf der Base bleibt.

Wie Offensivspieler durch fehlerhaftes Verhalten „Aus“ gemacht werden:

- Durch Überqueren (Passieren) einer der Linien der Schlagbox während des Schlagens des Balls (die Linien sind Teil des Spielfelds, in diesem Fall der Schlagbox)
- Durch den Treffer eines regelkonform geschlagenen Balls, sofern dieser zuvor von keinem Verteidigungsspieler berührt wurde;
- Durch das vollständige Verfehlen des Balls beim Schlagversuch;
- Durch absichtliches „Vortäuschen“ eines Schlags; **
- Dadurch, dass ein geschlagener Ball nicht mindestens einmal den Fairground berührt, bevor er die Zäune berührt oder über die Zäune fliegt, sofern dieser zuvor von keinem Verteidigungsspieler berührt wurde;
- Wenn der geschlagene Ball den Außenfeldzaun nicht erreicht, ohne dass er zuvor von einem Verteidigungsspieler berührt wurde;
- Wenn die Schlagreihenfolge nicht eingehalten wird und anstelle eines Teamkollegen geschlagen wird; ***
- Wenn ein Läufer die Base verlässt, bevor der Batter den Ball schlägt; in diesem Fall wird der Läufer als „aus“ erklärt;
- Wenn ein Teamkollege beim Laufen zwischen den Basen überholt wird;
- Wenn zwei oder mehr Läufer auf derselben Base sind und einer von ihnen getaggt wird (der Spieler, der in der Schlagreihenfolge später aufgeführt ist, wird „aus“ gegeben, wenn es sich nicht um eine Force-Situation handelt);
- Wenn der Batter die Schlagbox verlässt, bevor der Ball das Fair-Territorium erreicht;
- Wenn der Spieler rutscht oder hechtet, um eine Base sicher zu erreichen oder einem Tag auszuweichen****.

DEAD BALL

**Wenn ein Verteidigungsspieler, der sich im fairen Spielfeld befindet und den Ball sicher in seinem Besitz hat, das Spielfeld verlässt, bleibt der Ball im Spiel.*

Fangen = der Versuch des Verteidigungsspielers, nach einem Schlag den Ball in seinen Besitz zu bringen.

Fangen = der Versuch des Verteidigungsspielers, den Ball in seinen Besitz zu

Wenn der Ball nach einem gültigen Schlag das Spielfeld verlässt und von der Verteidigung nicht mehr gespielt werden kann, wird das Spiel unterbrochen. In solchen Fällen gilt eine der folgenden Regeln:

- Es wird keine zusätzliche Base vergeben, wenn der Ball das Spielfeld verlässt, während ein Verteidigungsspieler versucht, den Schlag zu fangen.*
- Zusätzliche Bases werden nur bei Fehlern der Verteidigung vergeben.
- Fehler können von jedem der Game Officials festgestellt werden, wenn ein Ball aufgrund eines Fehlwurfs oder eines verpassten Fangs das Spielfeld verlässt.
- Im Falle eines Fehlers der Verteidigung rückt jeder Läufer um eine Base weiter vor als die, die er/sie in dem Moment erreichen wollte, als der Verteidigungsspieler den Ball warf.
- Der Ball ist auch tot, wenn der Game Official eine Behinderung feststellt (jeder Läufer rückt um eine Base vor).

BASES LOADED, ZWEI AUS – SPEZIELLER FALL

In einer Situation mit voll besetzten Bases und zwei Outs, in der der Läufer auf der 3. Base der nächste Batter ist (gemäß der Schlagreihenfolge), rückt jeder Läufer eine Base vor: Der Läufer auf der 3. Base geht zum Schlag, der Läufer auf der 2. Base geht zur 3. Base und der Läufer auf der 1. Base geht zur 2. Base. Ein Ersatzläufer (Spieler von der Bank) wird auf die 1. Base gestellt, damit die Schlagreihenfolge eingehalten wird. Bei gemischten Wettbewerben muss bei der Auswahl des Ersatzläufers stets auf ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis geachtet werden.

Bei Teams mit nur fünf Spielern muss in jeder Situation, in der der nächste Batter auf der Base steht, der erste Spieler, der in diesem Inning ausgerufen wird, als Ersatzläufer auf die Base laufen, die vom Batter besetzt ist. Die Schlagreihenfolge wird dabei stets eingehalten.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

HINWEIS:

Während Turnieren führt jeder Ausschluss zu einer Sperre von mindestens einem Spiel.

Sollte ein Game Official unsportliches Verhalten eines Delegationsmitglieds (Spieler, Trainer und Teammanager) auf oder außerhalb des Spielfelds feststellen, kann die verantwortliche Person aus dem Spiel ausgeschlossen werden. Wenn ein Delegationsmitglied während des Spiels offensichtlich gegen eine Entscheidung des Game Official protestiert, kann eine mündliche oder schriftliche Verwarnung ausgesprochen werden. Eine zweite Verwarnung desselben Delegationsmitglieds führt automatisch zum Ausschluss aus dem Spiel.

Die Verwendung von Fremdstoffen wie Harz oder Klebstoff zur Verbesserung der Griffigkeit des Balls ist verboten und gilt als unsportliches Verhalten. Sollte ein Spieler bei der Verwendung von Fremdstoffen erwischt werden, wird er automatisch vom Spiel ausgeschlossen.

INTERFERENCE

Sollte ein Game Official der Ansicht sein, dass ein Läufer das defensive Spiel behindert hat, wird der Ball für tot erklärt. Der Läufer, der die Interference begangen hat, wird aus dem Spiel genommen. Wenn die Interference während des Versuchs, den geschlagenen Ball zu fangen oder zu werfen, erfolgt, wird auch der Batter-Runner aus dem Spiel genommen. Alle anderen Läufer (falls vorhanden) kehren zu ihrer Ausgangs-Base zurück.

OBSTRUCTION

Sollte ein Game Official der Ansicht sein, dass der Batter-Runner oder ein Läufer beim Laufen zur nächsten Base behindert wird, wird der Ball für tot erklärt, und alle Läufer rücken zu den Bases vor, die sie ohne Obstruction erreicht hätten.

AUSZEIT

Ein Spieler kann eine Auszeit beantragen, indem er die Hände hebt, während er im Ballbesitz ist und ein Spielzug abgeschlossen ist. Der Ball bleibt im Spiel, bis der Game Official an der Homeplate den Antrag genehmigt.

In jedem Spiel/Satz kann jedes Team eine Auszeit von 30 Sekunden beantragen. Der Antrag muss vom Trainer beim Game Official an der Homeplate gestellt werden und wird vor dem nächsten Spielzug gewährt.

AUSWECHSLUNGEN

Taktische Auswechslungen

Taktische Auswechslungen können jedes Mal vorgenommen werden, wenn eine Mannschaft zwischen Angriff und Verteidigung wechselt. Ersatzspieler dürfen nur einmal ins Spiel kommen. Daher können sie nach ihrer Auswechslung nicht erneut ins Spiel kommen. Ein Startspieler kann nur wieder ins Spiel kommen, um seinen ursprünglichen Platz in der Schlagreihenfolge einzunehmen.

Auswechslungen aufgrund von Verletzung

Sollte ein Spieler eine Verletzung erleiden, kann er jederzeit ausgewechselt werden. Der verletzte Spieler kann nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Sollte das Spiel über eine Serie von drei Spielen ausgetragen werden, ist der verletzte Spieler für die gesamte Serie gesperrt.

Temporäre Auswechslungen

Aus Gesundheits- und Sicherheitsgründen muss jeder Spieler, der blutet oder aufgrund einer Kollision behandelt werden muss, das Spielfeld verlassen, um medizinisch versorgt zu werden. Um wieder ins Spiel zurückzukehren, muss er/sie das Ende des Halbinings abwarten. Eine vorübergehende Auswechslung wird von den Game Officials gewährt und muss nicht vom Team beantragt werden. Vorübergehende Auswechslungen zählen nicht, daher verliert der designierte Ersatzspieler nicht sein Recht, ins Spiel einzutreten.

ENDE EINES SPIELS

Das Spiel endet am Ende des fünften Innings, wenn eine Mannschaft mehr Runs erzielt hat als der Gegner.

Sollte die Heimmannschaft nach Abschluss des fünften Offensiv-Halbinings der Gastmannschaft auf der Anzeigetafel führen, ist das Spiel beendet und die Heimmannschaft gewinnt.

Bei Spielen, die über eine Serie von drei Spielen ausgetragen werden, gewinnt die Mannschaft, die zwei Spiele gewinnt.

TIE-BREAK RULE

Bei einem Unentschieden spielen die Mannschaften so lange Extra-Innings, bis eine Mannschaft mehr Runs erzielt als die gegnerische Mannschaft.

- Das erste Extra-Inning beginnt mit einem Läufer auf der ersten Base (dem letzten Batter des vorherigen Innings).
- Das zweite Verlängerungsinning beginnt mit Läufern auf der ersten und zweiten Base (dem letzten Batter und dem vorletzten Batter des vorherigen Innings).
- Ab dem dritten Extra-Inning starten die Läufer auf allen Bases (der letzte Batter, der vorletzte Batter und der drittletzte Batter des vorherigen Innings).
- Die Läufer müssen auf den Bases platziert werden, ohne die Schlagreihenfolge zu verändern.

ÜBERLEGENHEITSREGEL

Ein Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft nach drei (3) Innings mit 15 Runs oder nach vier (4) Innings mit 10 Runs führt. Erreicht eine Mannschaft während des ersten Teils des 5. (fünften) Innings einen Vorsprung von 10 oder mehr Runs, wird das Spiel durch das Ausspielen des zweiten Teils des 5. (fünften) Innings beendet.

RECHTLICHER HINWEIS

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des OFFIZIELLEN WBSC BASEBALL5-REGELWERKS darf ohne schriftliche Genehmigung der World Baseball Softball Confederation in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

ANHANG 1

OFFIZIELLE LINEUP CARD



This is an official line-up card template for volleyball. It features a header with the text "OFFICIAL LINE-UP" and a logo for "Volleyball" with "VBSO" above it. The card is divided into two main sections: "STARTERS" and "SUBSTITUTES". Each section has a table with columns for player number, name, position, and jersey number. The "STARTERS" section has 5 rows, and the "SUBSTITUTES" section has 3 rows. To the right of these tables is a section for "COMPETITION" and "TEAM" information, including fields for "PLACE", "DATE", "GAME #", "SET #", "VISITOR", "HOME", and "SIGNATURE".

OFFICIAL LINE-UP



STARTERS

	N°	N°	N°
1			
2			
3			
4			
5			

SUBSTITUTES

	N°	N°	N°

COMPETITION

PLACE

DATE

GAME # SET #

VISITOR

HOME

TEAM

MANAGER

SIGNATURE

ANHANG 2

OFFIZIELLE SCORECARD

OFFICIAL SCORE CARD

VISITOR LINE-UP

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1 SUB _____										
2 SUB _____										
3 SUB _____										
4 SUB _____										
5 SUB _____										

HOME LINE-UP

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
1 SUB _____										
2 SUB _____										
3 SUB _____										
4 SUB _____										
5 SUB _____										

Start-time: _____ Finish-time: _____

VISITOR

HOME

Competition: _____ Place: _____ Date: _____ Game #: _____ Set #: _____ Visitor: _____ Home: _____

Home Plate Official: _____

1st Field Official: _____

2nd Field Official: _____

3rd Field Official: _____

Table Official: _____

X Offense player rated out
Batter safe on a hit
Z Batter rally
Z Runner on base in stolen inning

End of offensive inning
 Batter scored
 Run scored

TIME OUTS

VISITOR	HOME

ERRORS

VISITOR	HOME

OFFIZIELLES WBSC BASEBALL5 REGELHEFT 2025



VERÖFFENTLICHT 01.05.2025.