

Die offiziellen Run-Body-Run-Regeln des GJW Nordwestdeutschland

(aktualisiert Sommer 2018)

1. Schlägernorm:

Der Schläger darf höchstens 6x6 cm breit und mindestens 60 cm lang sein. Außerdem gelten alle genormten Baseballschläger.

2. Ballnorm:

Es gelten alle Tennisbälle. Pro Spiel dürfen drei Bälle benutzt werden. Der Schiedsrichter des jeweiligen Spiels hat einen Ersatzball.

3. Spielfeld: (siehe Plan)

Das Spielfeld wird für das Turnier der Jungschar (Jungschartage) auf 12 m von Base zu Base verkleinert. Zusätzlich wird zwischen Base 1 und Base 2 eine Extra-Base eingerichtet, um jüngeren Spielern bzw. weniger laufstarken Spielern einen kleinen Vorteil zu verschaffen.

(! Regelung gilt nicht für das Turnier der Jugendgruppen!)

4. Spielrichtung:

Der Ball muss über die Linien A und B gespielt werden, das heißt in Richtung des Feldes (siehe Plan).

5. Mannschaften:

Eine Mannschaft besteht aus **10 Spielern (8 Spieler + min. 2 Auswechselspieler)** und unbegrenzten Auswechselspielern. Die Auswechselspieler müssen durch einen Abstand kenntlich gemacht werden. Außerdem muss ein Sicherheitsabstand zum Schläger eingehalten werden. Im Feld steht ein Spieler am Brenner, der sich in einem Umkreis von 1m bewegen darf. Bei ruhendem Ball darf der Spieler gewechselt werden.

6. Verbrennen:

Ein Spieler ist verbrannt, wenn der Ball auf dem Brenner gelandet ist und der Spieler noch nicht das nächste Mal erreicht hat. Der Ball muss jedoch auf dem Brenner liegen bleiben. Wenn an einem Mal vier Spieler stehen, sind alle vier Spieler verbrannt (kein Punktabzug) und stellen sich wieder hinten bei ihrer Mannschaft an. Wenn alle 8 Spieler auf den Malen stehen, sind alle verbrannt und es gibt einen Punktabzug von 3 Punkten.

7. Schlagen:

Jeder Spieler hat drei Versuche, den Ball so gut wie möglich zu schlagen. Trifft er beim dritten Versuch nicht, darf er sich bei der ersten Base aufstellen und beim nächsten Spieler mitlaufen. Ein Schlag wird erst gewertet, wenn der Schläger auf dem Boden gelandet ist.

8. Laufrichtung:

Es wird gegen den Uhrzeigersinn gelaufen. Es muss um die Markierungen herum gelaufen werden. Das erste Mal und das letzte Mal sind als Tor mit zwei Hütchen gekennzeichnet, durch die hindurch gelaufen werden muss. Der Schiedsrichter hat die Entscheidungsgewalt.

9. Schuhwerk:

Schuhe mit (Schraub-) Stollen, Nocken, Spikes oder ähnlichem sind grundsätzlich verboten.

10. Punktesystem:

- HomeRun (komplette Umrundung des Spielfeldes) 3 Punkte
- Normale Umrundung (von Mal zu Mal) 1 Punkt
- alle 8 Spieler auf den Malen (alle verbrannt) 3 Punkte Abzug
- Zeitspiel, Schläger werfen, etc. 1 Punkt Abzug

Es gibt keine negativen Ergebnisse, d.h. sollte eine Mannschaft während des Spiels 0 Punkte haben und macht dann Minuspunkte, wird das gleich 0 gewertet

11. Schiedsrichter:

Jedes Spiel hat ein Team an Schiedsrichtern. Darunter gibt es einen Punktezähler und einen Oberschiedsrichter. Dieser hat die Feldaufsicht und den Ersatzball und achtet besonders auf ein mögliches Zeitspiel der Teams. Alle Schiedsrichter achten darauf, dass die Regeln des Spiels (besonders Punkt 6) eingehalten werden.

Das Run-Body-Run Spielfeld

