

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БЕЙСБОЛА-5

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
Игровое поле.....	2
Подготовка к игре.....	5
Правила игры.....	7
Окончание игры.....	13

ВВЕДЕНИЕ

Бейсбол-5 или Б-5 – это городская версия классических игр в бейсбол и софтбол. Это быстрая, молодая и динамичная дисциплина, которая следует основополагающим принципам ее родоначальной дисциплины.

Игры по бейсболу-5 возможно проводить на любой площадке; единственный необходимый инвентарь – пустотелый каучуковый мяч.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Инфилд – часть игрового поля, имеющая форму квадрата с базами в каждом из его внутренних углов. Расстояние между ближними базами – 13 м или 42,5 фута (отмечен серым на Рис.1).

Начиная от дома (базы, находящейся за зоной отбивания), базы нумеруются против часовой стрелки (первая, вторая и третья).

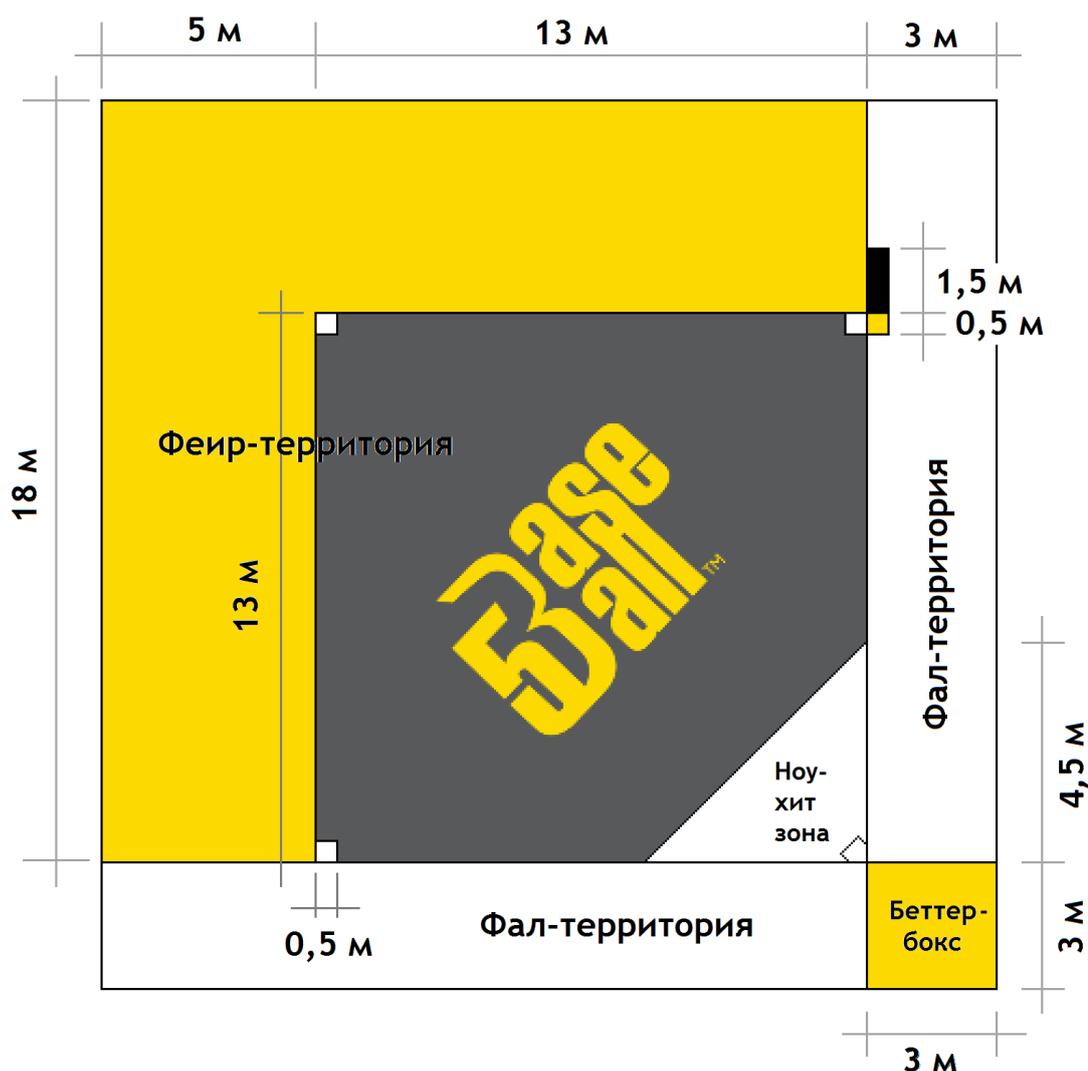


Рис.1 Схема игрового поля

Феир-территория – игровая зона, имеющая форму квадрата со стороной 18 м (59 футов), в котором один из углов совпадает с базой дома (отмечена серым и желтым на Рис.1). Ноу-хит зона, находящаяся перед домом, не является частью феир-территории.

Ноу-хит зона – неигровая зона между базой дома и прямой линией, которая проводится между точками, проецируемыми на фал-линиях первой и третьей базы на расстоянии 4,5 м от пластины дома. Минимальное расстояние от дома до данной линии должно составлять не менее 3 м (10 футов).

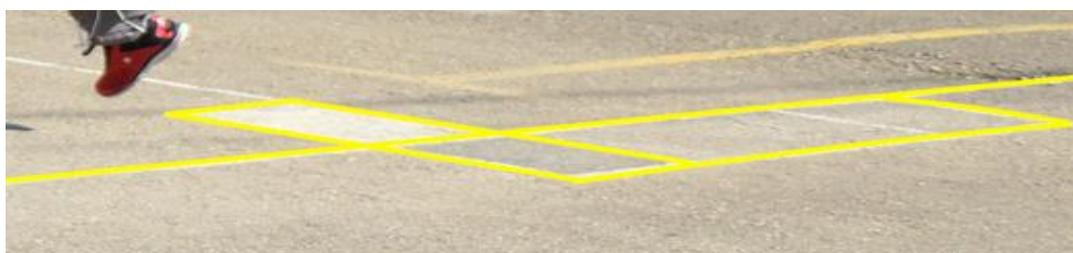
Беттер-бокс – зона отбивания, имеющая форму квадрата со стороной 3 м (10 футов). Расположен на фал-территории за внешним углом дома и образован путем пересечения продолжений фал-линий (Рис. 2).

База дома может иметь форму, используемую в классическом бейсболе и софтболе (Рис. 2).



Рис. 2 Схема беттер-бокса

Базы – часть игрового поля. Идеальная форма и размер всех баз – квадрат со стороной 0,5 м (1,6 футов). Первая и третья базы должны быть полностью размещены в феир-территории (одной стороной квадрата накладываться на фал-линию). Базы должны быть отмечены на игровом поле (нарисованы, наклеены и пр.), но не выполнены в виде подушек, как в классическом бейсболе и софтболе.



Первая база – во избежание столкновений игроков, первая база «удвоена» (Рис.3): пока игра в защите ведется на базе на феир-территории, цель бьющего-бегущего – коснуться базы на фал-территории.

Бьющий, введя мяча в игру и став бегущим, получает сейф на первой базе только в случае, если он коснулся первой базы и остается в 1,5-метровой (5-тифутовой) зоне безопасности по ее периметру (Рис.3). В случае если бегущий потерял контакт с базой и вышел за пределы зоны безопасности (минимум одной ногой), бегущему может быть сделан аут осаливанием.

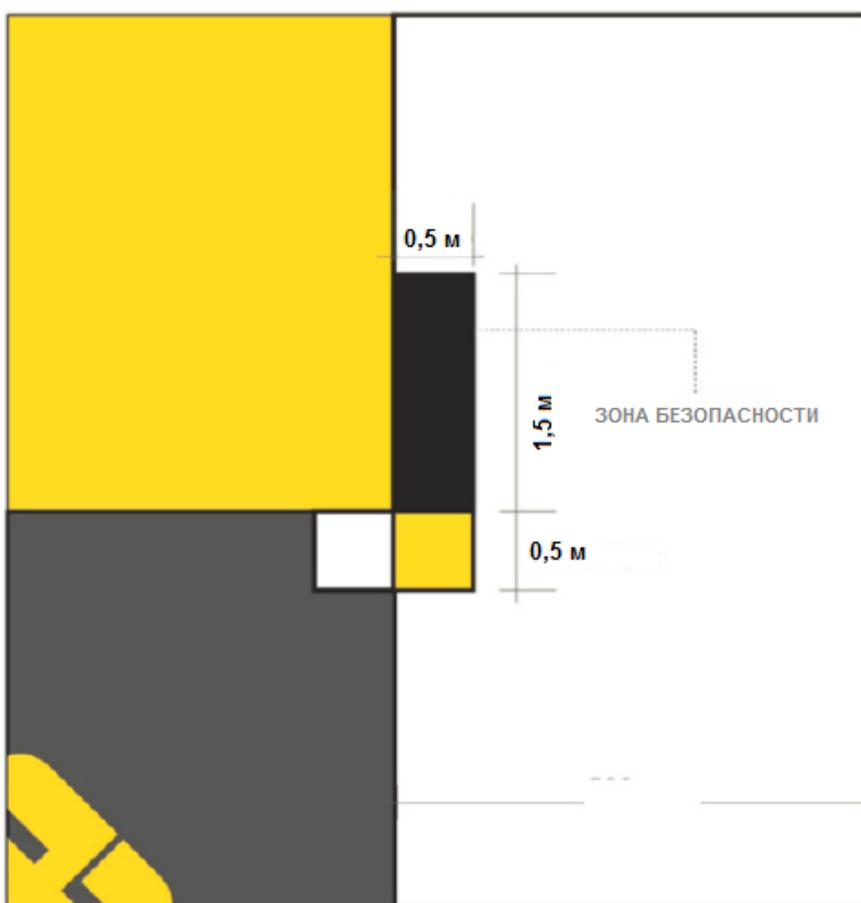


Рис. 3 Схема первой базы

Ограждение – идеальная высота ограждения составляет 1 м (3 фута). Однако организаторы каждого турнира лиги могут принять решение о других способах ограничения игрового поля, например, путем использования существующих стен или маркировки игрового поля. В этих случаях устанавливаются местные правила соревнований, которые должны быть доведены до всех участников соревнований.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЙ МЯЧ

Исключительно Всемирная конфедерация бейсбола и софтбола (World Baseball Softball Confederation, далее – WBSC), будучи руководящей международной спортивной организацией, ответственной за развитие бейсбола-5, обладает правами на сертификацию официального мяча и оборудования, омологацию и лицензирование.

Мяч для игры в бейсбол-5 должен соответствовать следующим техническим характеристикам:

- Вес: 84,80 г.
- Размеры: диаметр 66,4 мм, окружность 208,4 мм.
- Отскок: 76 см (при падении на мраморный пол с высоты 1,5 м).
- Сжатие: 7,99 кгс (при сжатии мяча в центре на 30%).
- Материал: 100% натуральный каучук или его синтетический заменитель (в том числе переработанный материал).

ИННИНГ

Иннинг – это период игры в бейсбол-5, включающий нападения обеих команд. Игра состоит из 5 иннингов.

Другой формат игры, при котором разыгрывается серия до двух побед (из трех игр), может быть разработан для таких соревнований, как Чемпионаты мира, Юношеские Олимпийские игры и т. д., но не ограничивается ими.

ИГРОКИ

Количество активных игроков каждой команды, участвующих в игре, - пять. Команда, не имеющая минимального числа игроков на игровом поле, объявляется проигравшей, а игра – окончившейся.

Максимальное количество игроков в списке игроков – восемь (пять в игре и три в запасе).

Спортсмены должны быть зарегистрированы в списке отбивания (лайн-апе) с номером от 0 до 99, четко видимом на игровой форме. Требования к игровой форме прописываются в соответствующем регламенте соревнований.

СМЕШАННЫЕ СОСТАВЫ

В соревнованиях смешанного гендерного состава (микст) в команду, находящуюся на игровом поле, всегда должны входить минимум два спортсмена каждого пола.

ИГРОВАЯ ФОРМА И СНАРЯЖЕНИЕ

Официальными Лицами разрешается определенный вид тейпинга пальцев только при определенных обстоятельствах. О нем необходимо объявить Официальным Лицам и получить соответствующее разрешение до начала игры.

Для игры в бейсбол-5 необходима спортивная одежда. WBSC оставляет за собой право определять конкретные правила для игроков для участия в официальных соревнованиях, санкционированных WBSC. По мере необходимости данная информация указывается в регламенте соревнований. В качестве защитного снаряжения допускается использование исключительно наколенников и налокотников.

ЛАЙН-АП (Приложение 1)

Тренеры каждой команды должны предоставить должным образом заполненную карточку состава команды (лайн-ап) за 15 (пятнадцать) минут до начала игры к Секретарю игры. Организатор соревнований может потребовать подавать лайн-ап за 90 (девяносто) минут до начала игры. В отсутствие тренера эту обязанность берет на себя руководитель или капитан команды. Копия лайн-апа должна быть также предоставлена команде соперника до начала игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Команда хозяев начинает игру в защите, а команда гостей – в нападении.

Цель команды в защите – вывести трех игроков команды нападения из игры (сделать три аута) и тем самым завершить атаку соперника в иннинге. По окончании атаки в иннинге команды меняются местами и защищавшаяся команда переходит в нападение.

Цель команды в нападении – заработать очки (раны).

ЗАЩИТА/КОМАНДА В ЗАЩИТЕ

Все пять игроков команды в защите в момент удара бьющего по мячу должны находиться на феир-территории на соответствующих игровых позициях:

- Первая база
- Вторая база
- Третья база
- Шорт-стоп
- Мид-филдер.

На *Рис.4* представлено типичное расположение игроков на позициях. Вместе с тем игроки защиты могут менять свое положение в соответствии с тактикой игры команды.



Рис.4. Игровые позиции в бейсболе-5

НАПАДЕНИЕ/КОМАНДА В НАПАДЕНИИ

В лайн-апе команд должно быть указано пять игроков в порядке очереди их отбивания, с первого до пятого бьющего. Порядок отбивания должен соблюдаться на протяжении всей игры за исключением случая замены. Если один игрок заменяет другого, он должен занять его место в порядке отбивания.

ОТБИВАНИЕ

Во время удара отбивающий полностью находится в пределах беттер-бокса и должен оставаться в пределах линий зоны отбивания до тех пор, пока отбитый мяч не покинет руку беттера. Мяч должен быть отбит кулаком либо ладонью.

НЕЛЕГАЛЬНОЕ ОТБИВАНИЕ

Первый отскок мяча должен выйти за пределы линии ноу-хит зоны, отмеченной по диагонали в 4,5 м от дома. Для возрастной категории до 16 лет ноу-хит зона отмечается на расстоянии 3 м (Рис. 5).

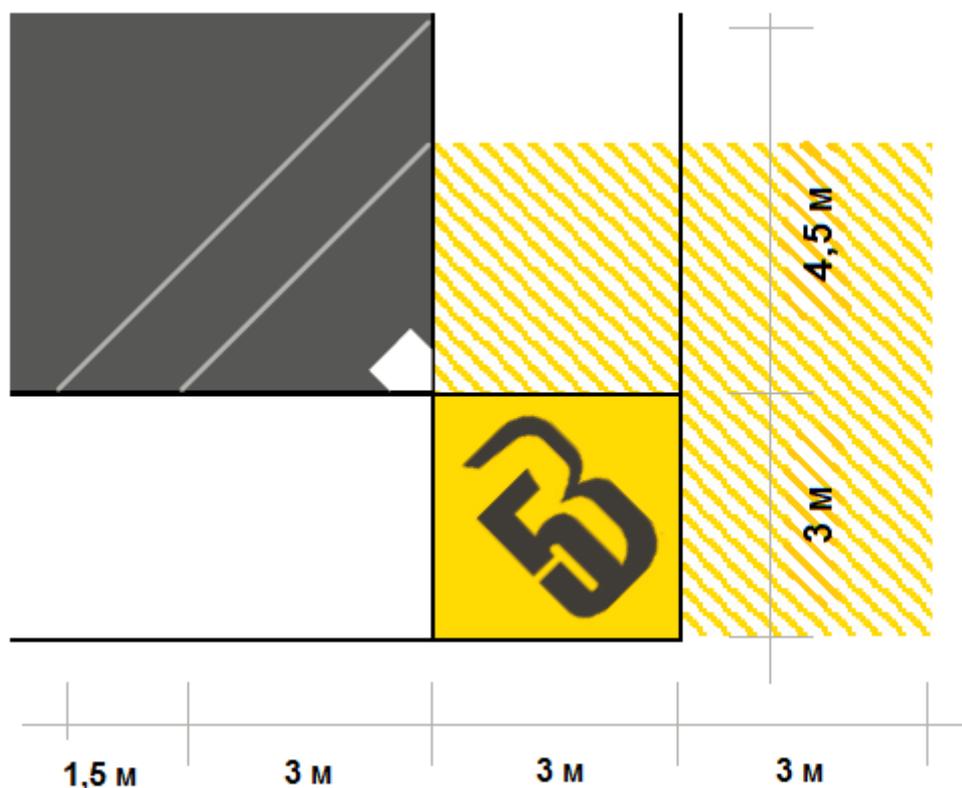


Рис. 5 Схема ноу-хит зоны

У игроков возрастной категории до 16 лет и младше есть вторая попытка отбить мяч, если первая была нелегальной (нелегальный удар или фал-бол).

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ (РАНОВ)

Очко начисляется в случае если во время нападения своей команды игрок отбил мяч и, последовательно коснувшись 1-й базы, 2-й базы и 3-й базы, достиг и коснулся базы дома.

АУТЫ

Команда в защите должна вывести из игры (в аут) три игрока противника в иннинге для того, чтобы произвести смену и перейти в нападение.

Игрок команды в защите делают ауты следующими способами:

- Владея мячом, касается базы, на которую «вынужден» продвигаться бегущий;
- Ловит отбитый мяч до касания им игрового поля;
- Осаливает бегущего (касается с мячом в руке) в момент, когда бегущий не касается базы;
- Бьющий достиг первой базы, но, потеряв контакт с базой и зоной безопасности, был осален игроком защиты.

Игроки команды в нападении выводятся в аут в результате следующих нелегальных действий:

- Бьющий во время отбивания касается линии беттер-бокса или выходит за его пределы;
- Бьющий отбил мяч в фал-территорию*;

**В бейсболе-5, в отличие от бейсбола и софтбола, первое касание (отскок) отбитого мяча определяет, находится мяч в игре или нет:*

- *Первое касание фал-территории = мяч объявляется «мертвым», бьющему объявляется аут;*
- *Первое касание феир-территории = мяч находится в игре.*

- Бьющий отбил мяч в себя;
- Бьющий промахнулся по мячу во время отбивания;
- Бьющий намеренно не ударил по мячу;
- Отбитый мяч коснулся ограждения или перелетел его, не коснувшись феир-территории минимум один раз;
- Бьющий не соблюдал порядок отбивания, отбил вместо товарища по команде**;

***Если игрок отбил вне очереди, команда соперников обязана уведомить об этом Официальных Лиц игры до удара следующего по списку отбивания игрока. В этом случае игрок, пропустивший свой подход, выводится в аут, и порядок отбивания восстанавливается со следующим по очереди бьющим.*

- Бегущий покинул базу до удара бьющего по мячу;
- Бегущий обогнал другого бегущего (товарища по команде), продвигаясь по базам;
- Игрок осален, когда два и более бегущих одновременно касались одной базы. Аут объявляется последнему по списку отбивания из бегущих.

ПРИМЕЧАНИЕ: Бегущие должны делать все возможное, чтобы избежать столкновения с игроками защиты. Если судья решил, что бегущий мог избежать столкновения, но не сделал этого, бегущий выводится в аут.

МЕРТВЫЙ МЯЧ

Если после легального удара мяч покидает площадку и больше не может разыгрываться защитой, игра останавливается. В таких случаях будет выполнено одно из следующих действий:

- Если ни один из игроков защиты не коснулся отбитого мяча, каждый бегущий продвигается на следующую базу (дополнительная база не присуждается);
- Если отбитый мяч коснулся защитника (без ошибки) и покидает игровое поле, каждый бегущий продвигается на следующую базу (дополнительная база не присуждается);
- Если мяч покинул площадку из-за ошибки команды в защите (пропущенный бросок или пропущенный прием мяча), каждый бегущий получает дополнительную базу (бьющий переходит на 2-ю базу, бегущий на 1-й базе переходит на 3-ю базу и т.д.). На усмотрение Официального Лица объявить ошибку и назначить дополнительную базу игрокам команды в нападении.
- Мяч также объявляется мертвым, если судья объявляет обструкцию (каждый бегущий продвигается на одну базу).

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ - ВСЕ БАЗЫ ЗАНЯТЫ, 2 АУТА

В ситуации, когда все базы заняты и два аута, а бегущий на третьей базе должен отбивать (согласно лайн-апу), все бегущие продвигаются на одну базу. Бегущий с третьей базы идет отбивать, а назначенный бегущий занимает первую базу. Если в команде всего пять игроков, на первую базу идет игрок, первым выведенный в аут. Порядок отбивания всегда в приоритете.

Пример: ЛАЙН-АП: 1) Павел, 2) Яна, 3) Максим, 4) Сергей, 5) Карина.

Первый иннинг:

1. Павел выбивает хит и занимает первую базу. Аутов нет, и Яна идет в беттер-бокс отбивать.
2. Яна выбивает хит. Павел на второй базе. Яна на первой базе. Аутов нет, и Максим идет в беттер-бокс отбивать.
3. Максим выбивает хит. Павел на третьей базе. Яна на второй базе. Максим на первой базе. Аутов нет, и Сергей идет в беттер-бокс отбивать.
4. Сергей получает флай-аут (мяч пойман игроками защиты слету). Павел на третьей базе. Яна на второй базе. Максим на первой базе. Один аут, и Карина идет в беттер-бокс отбивать.
5. Карина получает флай-аут. Павел на третьей базе. Яна на второй базе. Максим на первой базе. Два аута, отбивать должен Павел, но он находится на третьей базе.

Следовательно:

Павел идет в беттер-бокс, Яна продвигается на третью базу, Максим на вторую базу, а Сергей (первым в иннинге отправленный аут) идет на первую базу как назначенный бегущий.

ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ

Если Официальное Лицо игры сочтет, что бегущий вмешался в игру защиты, бегущий будет выведен в аут.

ОБСТРУКЦИЯ

Если Официальное Лицо игры сочтет, что бьющему-бегущему помешали продвинуться на следующую базу, мяч объявляется мертвым и все бегущие продвигаются на базы, которые бы заняли без помехи.

ТАЙМ

Игрок может попросить остановку игры по окончании игрового эпизода. Мяч находится в игре, пока судья не объявил «тайм».

НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Если судья игры выявляет неспортивное поведение любого члена делегации – игрока на поле и на замене, тренера или менеджера, – нарушитель должен быть удален с игры.

Во время соревнований удаленный должен пропустить минимум одну игру.

ЗАМЕНЫ

Тактическая замена

Тактическая замена может иметь место перед каждым переходом команды из нападения в защиту.

Запасные игроки могут войти в игру только один раз, следовательно, как только они заменяются, они не могут снова войти в игру. Игрок стартового состава может снова войти в игру только на свое место в порядке отбивания.

Замена по травме

Если игрок получает травму, он может быть заменен в любой момент. Травмированный игрок не может вернуться в игру. Если игра проводится в формате серии до двух побед (трех игр), травмированный игрок не допускается к участию во всех играх серии.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается в конце пятого иннинга, если одна команда набрала больше очков, чем другая.

Если команда хозяев ведет в счете после нападения команды гостей в пятом иннинге, игра объявляется оконченной, побеждает команда хозяев.

В серии из трех игр побеждает команда, победившая в двух играх.

ПРАВИЛО ТАЙ-БРЕЙКА

При равном счете команды должны сыграть экстра/дополнительный(ые) иннинг(и) до победы одной из команд (пока одна из команд не наберет наибольшее число очков).

- Первый экстра-иннинг играется с бегущим на первой базе.
- Второй экстра-иннинг играется с бегущими на второй и первой базе.
- Третий и последующие экстра-иннинги играют с бегущими на всех базах.

Игроки занимают базы строго в порядке отбивания.

ПРАВИЛО ПРЕВОСХОДСТВА

Игра объявляется оконченной, если команда лидирует с перевесом в 15 (пятнадцать) и более очков в конце третьего иннинга или в 10 (десять) и более очков в конце четвертого иннинга. Если команда ведет с перевесом в 10 (десять) или более очков в вершине пятого иннинга, игра объявляется оконченной.

ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Разрешение ситуаций, не упомянутых в настоящих правилах бейсбола-5, будет происходить в соответствии с решениями Официальных Лиц Игры.

WBSC
Baseball™

СПИСОК ОТБИВАНИЯ

СТАРТОВЫЙ СОСТАВ		ТУРНИР	
№	ФИО	МЕСТО	ДАТА
1			
2			
3			
4			
5			

ЗАПАСНОЙ СОСТАВ		ХОЗЯЕВА	
№	ФИО	ГОСТИ	КОМАНДА

ПОДПИСЬ