

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА Бейсбол-5

Перевод версии WBSC от 24.09.2020 года.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Поле	Стр. 1
Подготовка к игре	Стр. 4
Правила игры	Стр. 5
Окончание игры	Стр. 10

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Бейсбол-5™ или Б-5 - городская версия классического бейсбола. Это быстрая, молодая и динамичная дисциплина, которая следует основополагающим принципам её родоначальной дисциплины. В бейсболу-5 можно играть везде и, нужен только каучуковый мяч.

ПОЛЕ

Инфилд

Инфилд имеет форму квадрата с базами в каждом углу.

Расстояние между базами 13 м.

(отмечено серым на *Рисунке 1*).

Стартуя от хит бокса, позади от пластины дома (*Рисунок 1*), базы нумеруются против часовой стрелки. (первая, вторая и третья)

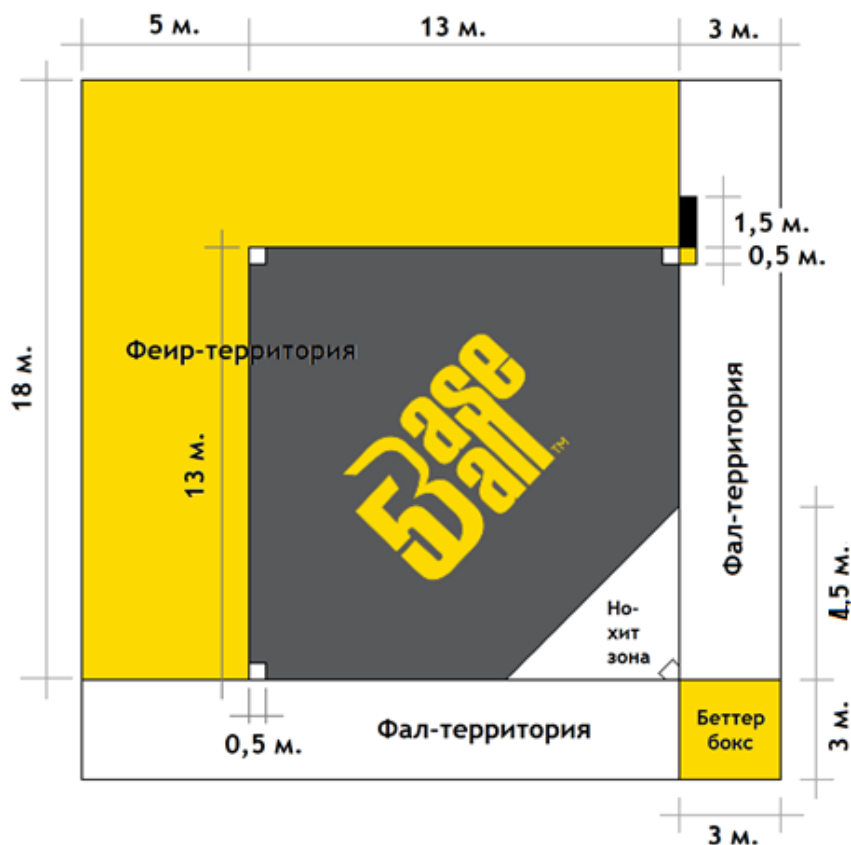


Рисунок 1

Феир-территория

Феир-территория имеет квадратную форму 18 метров по стороне, который одним углом совпадает с пластиной дома (отмечена серым и желтым на *Рисунке 1*).

Ноу-хит зона напротив пластины дома не является частью феир-территории.

Ноу-хит зона

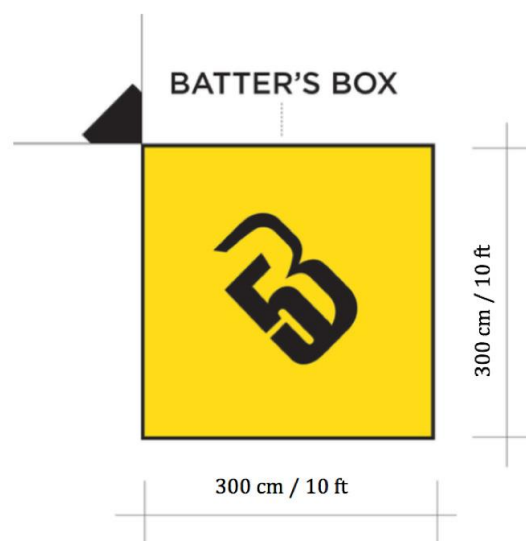
Прямая линия, должна быть нарисована, стартуя на расстоянии 4.5 метра от пластины дома по фаул-линии первой базы до её эквивалента по фаул-линии третьей базы.

В любом случае минимальная расстояние линии от пластины дома должно быть 3 м.

Хит бокс

Хит бокс имеет форму квадрата со стороной 3 м. Он расположен за феир-территорией и построен продолжением двух фаул-линий, пересекающихся друг друга на углу пластины дома (*Рисунок 2*).

Пластина дома может быть формой как пластина дома для бейсбола/софтбола. (*Рисунок 2*)



Базы

Идеальная форма и размер всех баз, это квадрат 50 сантиметров по стороне. Первая база и третья база должны быть размещены полностью на феир-территории, одной стороной наложенные на фаул-линию.

Базы должны быть нарисованы на поверхности, и не быть физическими подушками, как в классическом бейсболе/софтболе.

Рисунок 2



Первая база

Во избежание столкновений, первая база «дублирована на фаул-территории (см. Рисунок 3), игра в защите ведется на базе на феир-территории, цель бьющего коснуться базы на фаул-территории.

Бьющий в беге, после ввода мяча в игру, касается первой базы, и чтобы остаться защищенным, должен оставаться в контакте с базой или 1,5-метровой сейф-зоной, приложенной к ней (Рисунок 3).

Если бегун не остался в контакте с сейф зоной одной ногой, он может быть выведен в аут осаливанием.

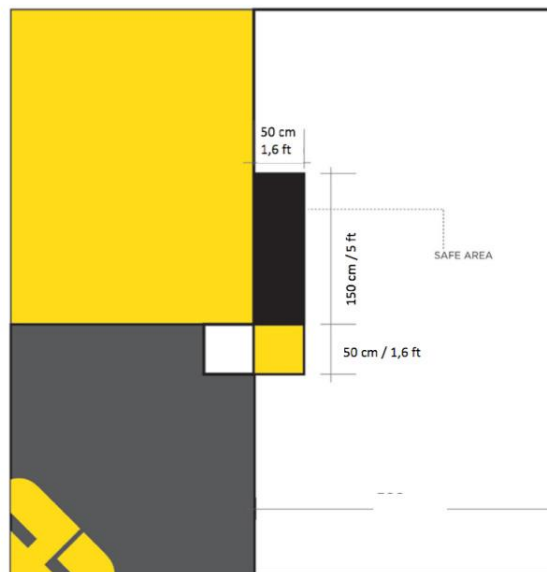


Рисунок 3

Ограждение

Идеальная высота ограждения составляет 100 сантиметров. Однако организаторы каждой лиги/турнира могут решить, как ограничить игровое поле, например, путем использования существующих стен или маркировки покрытия.

В этих случаях устанавливаются местные правила, которые должны быть доведены до всех участников соревнований.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МЯЧ

Официальные соревнования WBSC по бейсболу-5 проводятся одобренным WBSC Бейсбол-5 мячем.

WBSC, будучи мировым руководящим органом по бейсболу-5, имеет право сертификации мячей и оборудования, омологации и лицензирования.

Соревнования, санкционированные WBSC, должны проводиться сертифицированными бейсбол-5 мячами, прошедшими процедуру омологации WBSC.

ИННИНГ

Иннинг – это период игры в бейсбол-5, состоящий из нападения обеих команд.

Игра в бейсбол-5 состоит из пяти иннингов.

Другой формат игры, при котором матч играется из трех игр, может быть разработан для таких соревнований, как Чемпионаты мира, Юношеские Олимпийские игры и т. д., но не ограничивается ими.

ИГРОКИ КОМАНД

Количество активных игроков каждой команды во время игры 5 все время, Команда, не может иметь меньше игроков на игровом поле, команда проигрывает игру и игра окончившейся.

Максимальное количество игроков в списке – 8 (5 в игре и 3 в резерве).

Спортсмены должны быть зарегистрированы в списке отбивания (лайн-апе) с номером от 0 до 99.

Этот номер должен быть четко виден на игровой майке.

Пожалуйста, прописывайте требования к игровой форме в соответствующем регламенте соревнований.

СМЕШАННЫЕ КОМАНДЫ

В соревнованиях смешанного гендерного состава команда в защите должна иметь все время минимум 2 игрока каждого пола на поле.

СНАРЯЖЕНИЕ

Только определенный вид обмотки пальцев может быть разрешен Официальными Лицами Игры при определенных обстоятельствах.

Это должно быть объявлено и утверждено Официальными Лицами до начала игры.

Для игры в бейсбол-5 необходима городская спортивная одежда. WBSC оставляет за собой право определять конкретные правила для игроков участвовать в его официальных соревнованиях.

Где это применяется, эта информация будет представлена в руководстве турнира.

Только наколенники и локтевые рукава разрешены в качестве защитного снаряжения.

ЛАЙН-АП (Приложение 1)

Тренер каждой команды должен предъявить лайн ап, должным образом заполненный и подписанный за 15 (пятнадцать) минут до начала игры Официальному секретарю.

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 стартует в нападении.

Цель команды в защите – вывести трех игроков команды нападения из игры (сделать ауты) для окончания атаки соперника в иннинге.

После окончания половины иннинга команды меняются местами, защищавшаяся команда становится наступающей командой и наоборот.

Цель нападающей команды зарабатывать очки (раны).

Очко засчитывается, когда нападающий завершает полную перебежку, коснувшись всех базы и благополучно коснулся дома, не будучи выведенным в аут защитой.

ЗАЩИТА/ЗАЩИЩАЮЩАЯСЯ КОМАНДА

5 игроков защищающейся команды должны находиться на феир территории, когда бьющий бьет по мячу. Позиции:

- Первая база
- Вторая база
- Третья база
- Шортстоп
- Мидфилдер

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

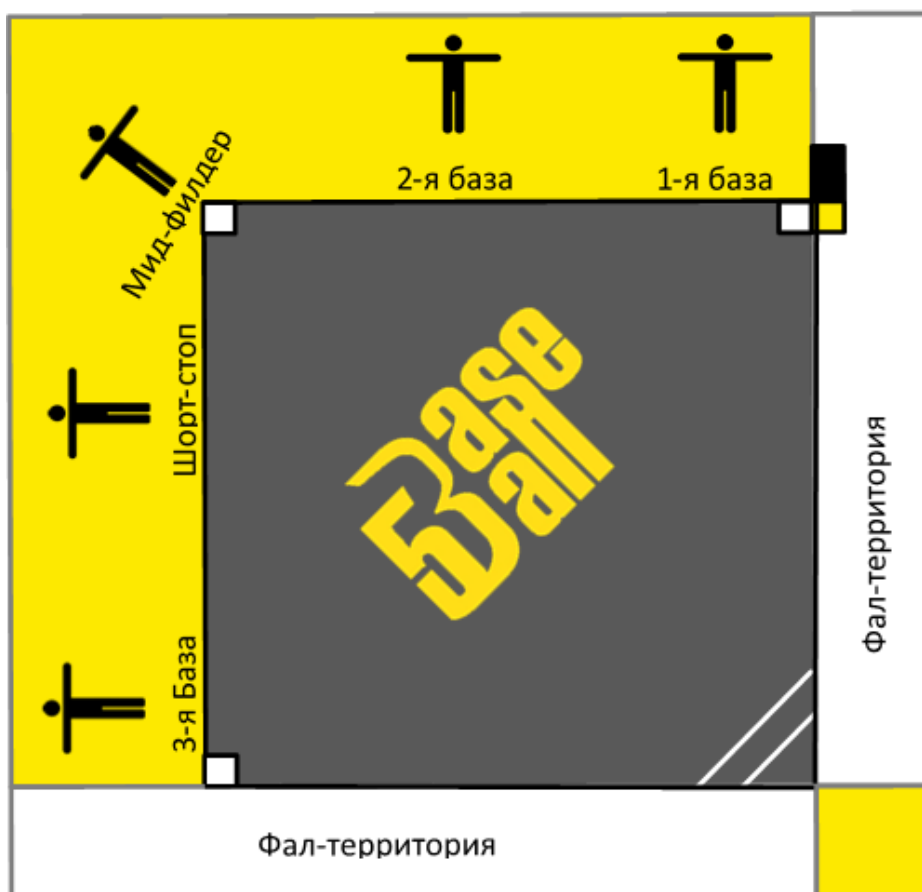


Рисунок 4

НАПАДЕНИЕ/КОМАНДА В НАПАДЕНИИ

В лайн-апе команд должно быть записаны 5 игроков в порядке очереди их отбивания, с первого по пятый.

Порядок отбивания должен соблюдаться на протяжении всей игры, если только один игрок не заменен другим.

В этом случае, заменивший должен занять место замененного в порядке отбивания.

УДАР

Удара должен происходить, пока отбивающий полностью находится в хит боксе.

Бьющий должен оставаться в пределах этих линий до тех пор, пока мяч не покинет руку бьющего.

Нападающий должен войти в бокс для бьющего и поднять руку, которую он намереваются использовать для удара по мячу.

По мячу следует наносить удар ладонью или кулаком.

Отбитый мяч должен иметь достаточную инерцию, чтобы достичь дальнего ограждения.

В играх возрастной категории до 15 лет отбитый мяч должен иметь достаточный импульс, чтобы добраться до дальнего поля (проходя линии, соединяющие первую и вторую, вторую и третью базы).

Если защитник касается легально отбитого мяча до того, как он достигнет дальнего ограждения, мяч автоматически считается игровым.

НЕЛЕГАЛЬНОЕ ОТБИВАНИЕ

Первый отскок отбитого мяча должен быть за линию ноу-хит зоны, нанесенную диагонально в 4,5 метрах от пластины дома.

Для возрастной категории до 15 лет ноу-хит зона отмечается на расстоянии 3 м. (Рисунок 5).

У возрастной категории до 15 лет и младше есть вторая попытка отбить мяч, если первая была нелегальной или фаул-болом.

ОЧКИ/РАНЫ

Очко (ран) засчитывается, когда игрок достиг пластины дома коснувшись всех баз во время нападения его команды.

Баз следует коснуться в следующем порядке: 1-ая база, 2ая база, 3-я база и пластина дома.

АУТЫ

Защищающаяся команда должна вывести 3 противников из игры в иннинге чтобы поменяться местами и стать атакующей командой.

Как защита делает «ауты»:

- Касанием базы (владея мячем), на которую бегун «вынужден» продвигаться;
- Ловлей отбитого мяча до касания им поля;
- Осаливанием бегуна, когда он/она не касается базы;
Осаливание = касание бегуна кистью с мячем в руке;
- Бегун достиг первой базы, но, потерял контакт с базой и сейф зоной и был осален защитником.

Как игроки нападающей команды выводят себя в аут в результате нелегального поведения/действия:

- Касанием линии хит бокса во время удара по мячу;
- Отбиванием мяча в фаул-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 коснулся легально отбитого мяча;
- Бьющий промахнулся по мячу во время удара;
- Бьющий, умышленно имитировал удар по мячу;
- Отбитый мяч не достиг дальнего ограждения (если не коснулся защитника);
- Отбитый мяч, не коснувшись феир-территории, коснулся ограждения или перелетел ограждение;
- Бьющий не соблюдал порядок отбивания, отбил вместо товарища по команде**;

*** Если игрок отбивает вне очереди, и это привело к ауту действиями нападающей команда.*

Легальный бьющий должен быть выведен в аут и порядок отбивания следует возобновить со следующим бьющим.

Официальный представитель защищающейся команды должен уведомить любого из Официальных лиц игры до отбивания следующего бьющего.

- Бегун покинул базу до удара бьющего по мячу;
 - Бегун обогнал товарища по команде продвигаясь по базам;
 - Бегун был осален, когда два и более бегунов находятся на одной базе.
- Игрок, записанный позже в порядке отбивания, должен быть выведен в аут.
- Путем скольжения в попытке безопасно добраться до базы или в попытке избежать тега. ***

**** Скольжение в бейсбол-5 запрещено.*

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

МЕРТВЫЙ МЯЧ

Если, после легального удара, мяч покидает корт и не может играть защитой, игра останавливается. В этих случаях применяется одно из следующих действий:

- Если защитник не коснулся отбитого мяча, каждый бегун продвигается на следующую базу (дополнительная база не присуждается);

- Если отбитый мяч коснулся защитника (без ошибки) и покидает корт, все бегуны продвигаются на следующую базу (дополнительная база не присуждается);
- Если мяч покинул корт по ошибке команды в защите (пропущенный прием брошенного мяча), каждый бегун получает дополнительную базу (бьющий переходит на вторую базу, бегун на первой базе переходит на третью базу и т. д.).

На усмотрение Официального Лица Игры объявить ошибку и назначить дополнительную базу нападающим.

- Мяч также объявляется мертвым, если Официальное Лицо Игры объявляет обструкцию (каждый бегун продвигается на одну базу).

ВСЕ БАЗЫ ЗАНЯТЫ, 2 АУТА - ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ

В ситуации, когда все базы заняты и два аута, а бегун на третьей базе должен отбивать (согласно лайн-апу), все бегуны продвигаются на одну базу.

Бегун с третьей базы идет отбивать, а пинч бегун занимает первую базу.

Если в команде пять игроков, первый игрок, выведенный в аут в этом иннинге, становится пинч бегуном на первой базе.

Порядок отбивания всегда в приоритете.

Пример: ЛАЙН-АП: 1) Поль, 2) Жан, 3) Майк, 4) Стив, 5) Ким.

Первый иннинг:

1. Поль выбивает хит.

Поль на первой базе, аутов нет, Жан идет в хит бокс.

2. Жан выбивает хит.

Поль на второй базе, Жан на первой базе, аутов нет, Майк идет в хит бокс.

3. Майк выбивает хит.

Поль на третьей базе, Жан на второй базе, Майк на первой базе, аутов нет, Стив идет в хит бокс.

4. Стив получает флай-аут.

Поль на третьей базе, Жан на второй базе. Майк на первой базе, один аут, Ким идет в хит бокс.

5. Ким получает флай-аут, Поль на третьей базе. Жан на второй базе, Майк на первой базе, два аута, Поль следующий бьющий, но он на третьей базе.

Следовательно:

Поль идет в хит бокс, Жан продвигается на третью базу, Майк на вторую базу, а Стив (первый аут в иннинге) идет на первую базу как пинч бегун.

ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ

Если Официальное Лицо Игры сочтет, что бегун вмешался в игру защиты, бегуну объявляется аут.

ОБСТРУКЦИЯ

Если Официальное Лицо Игры сочтет, что бегуну помешали продвинуться на следующую базу, мяч становится мертвым, и все бегуны продвигаются на базы, которые бы заняли без обструкции.

ТАЙМ

Игрок может попросить остановку игры по окончании игрового эпизода. Мяч живой пока Официальное Лицо Игры не удовлетворяет запрос.

НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Если Официальное Лицо Игры выявляет неспортивное поведение любого члена делегации – игрока на поле, тренера или менеджера – нарушитель должен быть удален с игры.

Во время соревнований удаленный должен пропустить минимум одну игру.

ЗАМЕНЫ

Тактическая замена

Тактические замены могут иметь место, всякий раз, когда команды меняются между нападением и защитой.

Запасные игроки могут войти в игру только один раз.

Следовательно, они не могут снова войти в игру если их заменили.

Игрок стартового состава может снова войти в игру только на свое место в

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 из трех игр, травмированный игрок выпадает из серии.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце пятого иннинга, если одна команда набрала больше очков, чем соперник.

Если команда хозяев ведет в счете после нападения команды гостей в пятом иннинге, игра окончена, и команда хозяев выиграла.

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.

- Первый экстра-иннинг начинается с бегом на первой базе.
- Второй экстра-иннинг играется с бегунами на первой и второй базах.
- Третий и последующие экстра-иннинги играются с бегунами на всех базах.
- Бегуны занимают базы без изменений в лайн-апе.

ПРАВИЛО ПРЕВОСХОДСТВА

Игра окончена, 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 веру пятого иннинга, игра окончена.

Приложение 1. Официальный список отбивания (лайн-ап)

WBCS Base Ball		СПИСОК ОТБИВАНИЯ		
СТАРТОВЫЙ СОСТАВ				
ФИО	М/Ж	№	ТУРНИР	
			МЕСТО	
			ДАТА	
			ИГРА#	
			ХОЗЯЕВА	
ЗАПАСНОЙ СОСТАВ			ГОСТИ	
			КОМАНДА	
			МЕНЕДЖЕР	
			ПОДПИСЬ	