



BEYZBOL WBSC R SM  KURAL K TAP I I

#her yerde oyna



BEYZBOL5 WBSC RESMİ KURAL KITAPCIĞI

İÇİNDEKİLER

SAHA	03
OYUN ÖN HAZIRLIKLARI	07
OYUN KURALLARI	08
OYUN SONU	14

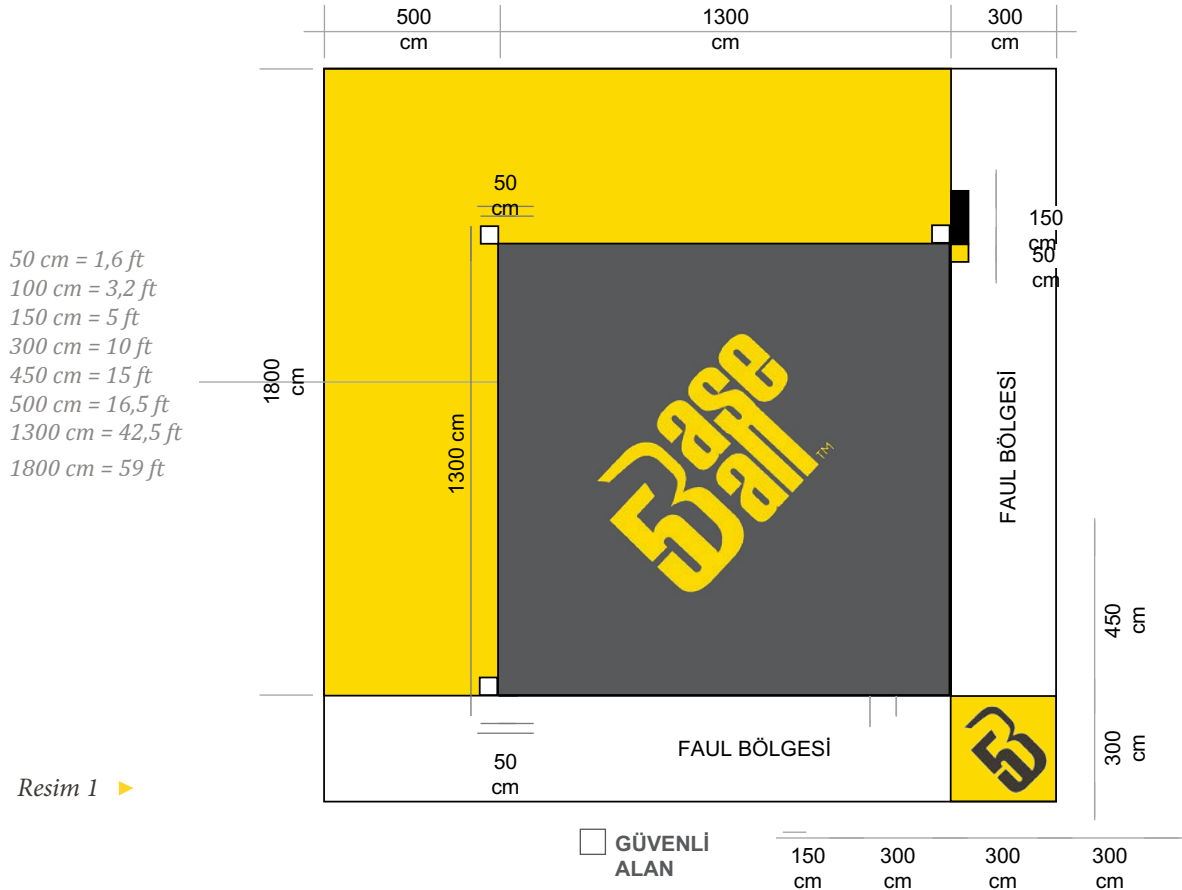
GİRİŞ

Beyzbol5™ klasik Beyzbol/Softbol oyununun sokak versiyonudur. Softbol ve Beyzbol ile aynı kurucu ilkelere dayalı hızlı, genç ve dinamik bir disiplindir. Beyzbol5™ her yerde oynanabilir ve oyun için ihtiyaç duyulan tek şey plastik bir toptur.

SAHA

İÇ SAHA

İç saha her köşede kaleleri bulunan kare şeklindedir. Kaleler arası uzaklık 13 metredir. Vurucu kutusundan (batter box) başlayarak, ana kalenin arkasına kadar gider. (Resim 1) Kaleler saat yönünün tersine göre numaralandırılır. (Birinci, ikinci ve üçüncü)



FAIR BÖLGESİ

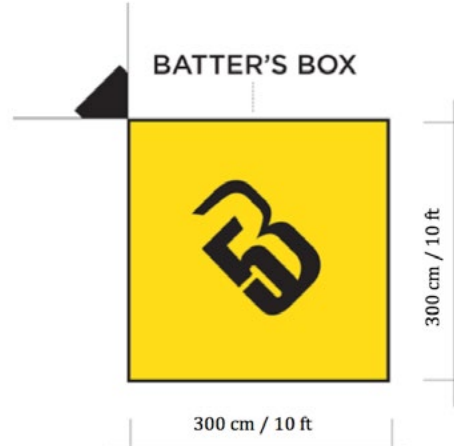
Fair bölgesi her kenarı 18 metre olan, bir kenarı ana kale ile kesişen kare şeklindedir. No-Hit bölgesi ana kalenin önündedir ve fair bölgesinin bir parçası değildir.

NO-HIT BÖLGESİ

1.Kalenin foul çizgisinden 3. kale foul çizgisindeki eşdeğerine kadar ana kaleden başlayarak 4.5 m (15 ft) uzunluğunda düz bir çizgi çizilecektir. Her durumda çizginin ana kaleden uzaklığı minimum 3 m (10 ft) olacaktır.

VURUCU KUTUSU (BATTER BOX)

Resim 2 ►



Vurucu kutusu her kenarı 3 metre olan kare şeklindedir. Fair bölgesinin dışında bulunur ve ana kale köşesinde kesişen iki foul çizgisinin uzantısına yerleştirilir. (Resim 2). Ana kale de beyzbol/softbol ana kalesi gibi şekillendirilmiş olabilir.

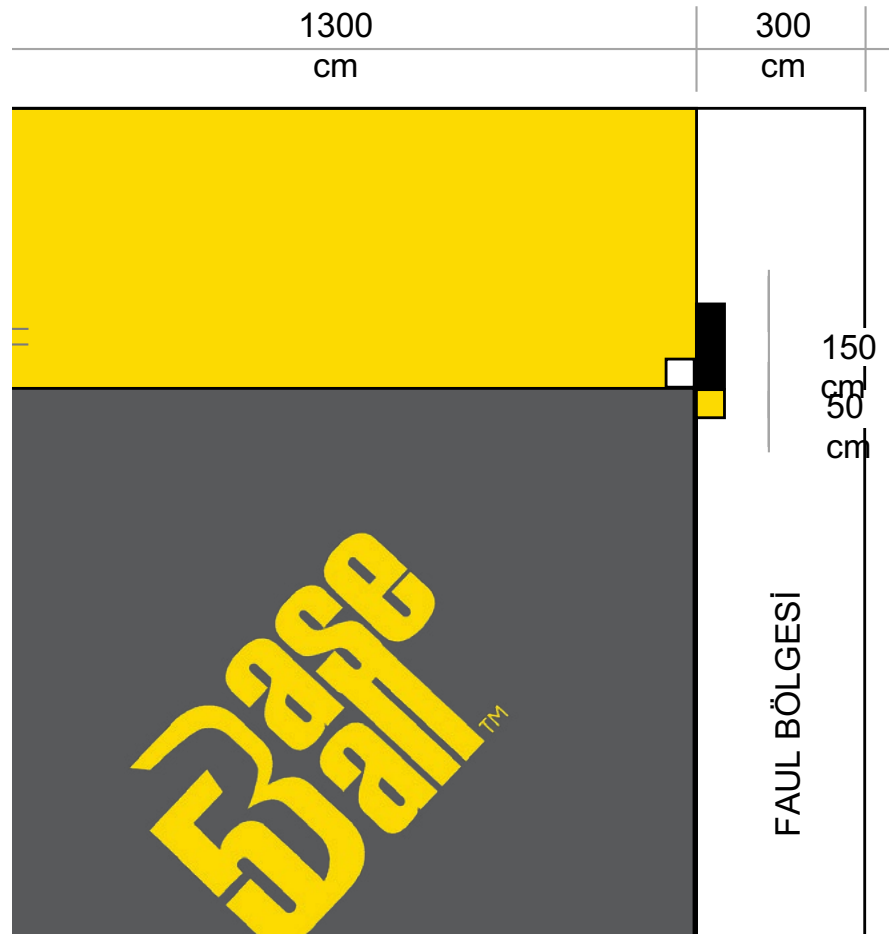
KALELER

Tüm kaleler için ideal şekil ve ölçü 50 cm'lik karelerdir. 1. ve 3. Kaleler tamamen fair bölgesinde bulunmalıdır, bir kenarı da foul çizgisini teğet geçmelidir.



1.KALE:

Birinci kaleye koşma eyleminde, top oyuna girdikten sonra vurucunun kaleye dokunması gerekir. Güvende kalmak için, vurucu 1. Kalenin içinde bulunan alanda ve ona bağlı olan 1,5 m (5 ft) güvenli alanda kalmalıdır (Resim 3). Vurucu en az bir ayağıyla güvenli alanda kalmazsa, bir dokunmayla elenebilir.



Resim 3 ►

ÇİTLER

Çarpışmaları önlemek için, birinci kale 'çift'tir (Resim 3). Bu sayede fair bölgesinde savunma oyunu devam ederken, vurucu/koşucunun (batter/runner) amacı foul bölgesindeki kaleye dokunmaktır. Çitlerin ideal yüksekliği 60 ila 80 cm olmalıdır. Yine de her lig/turnuva organizasyonu oyun sahasını nasıl sınırlandıracağına; örneğin var olan duvarları kullanmaya ya da yeri işaretlemeye kendi karar verebilir. Bu durumlarda, özel alan kurallarına ihtiyaç vardır.



BEYZBOL5 YÖNETİM İLKELERİ

Beyzbol5, Dünya Beyzbol Softbol Konfederasyonu (WBSC) tarafından yönetilen resmi bir spor disiplini. Bu nedenle, Beyzbol5 geçerli tüm WBSC tüzüklerine, yönetmeliklerine, kurallarına ve düzenlemelerine ve yönetim ilkelerine tabidir.

Uluslararası müsabakalara ilişkin özet (WBSC Tüzüğü'nün 19. maddesinin tamamına bakın)

Bir veya daha fazla üyenin yetki alanına ve/veya himayesine giren ve/veya birinin yetki ve/veya himayesi altındaki bir veya daha fazla oyuncudan oluşan takımlar ve/veya kulüpler arasındaki herhangi bir uluslararası Beyzbol5 müsabakası, maçı, oyunu, turnuvası WBSC'nin yargı yetkisi altına girecek ve WBSC tarafından oluşturulan tüzük, lig kuralları, yönetmelikler, kurallar ve düzenlemelere tabi olacaktır.

WBSC daimî üyeleri, kendi ülkelerinde kendi milli takımını seçen ve ülke veya bölge adını, bayrağını ve renklerini temsil etme konusunda münhasır hakka sahip tek otoritedir.

Varlıklarla ilgili özet (WBSC Tüzüğü'nün 24. maddesinin tamamına bakın)

WBSC'nin Beyzbol5 varlıkları şunlardan oluşur:

1. "Beyzbol5" adı, WBSC tarafından Bültenler, Dergiler, Yıllıklar, Belgeseller vb. gibi herhangi bir yayın ve "WBSC" "B5" kısaltması ve organizasyonun geçerli logoları ve markaları ve ileride oluşturulabilecek her şey.
2. Tüm kategoriler için Baseball5 Dünya Sıralamaları
3. WBSC'nin yetki alanına giren tüm Resmi Milli Takım Müsabakaları.
4. Beyzbol5 Dünya Kupası adı ve tüm çeşitli Yaş Kategorileri ve diğer tüm ticari markalı ve tescilli yarışmalar (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit ...).
5. Beyzbol5 resmi müsabakaları ve turnuvaları ve bu karakterle oluşturulabilecek diğerleri.
6. Beyzbol5 ve yarışmaları, etkinlikleri ve etkinlikleriyle ilgili herhangi bir logo, resmi görünüm ve marka.

OYUN ÖN HAZIRLIKLARI

TOP

Oyun WBSC Beyzbol5TM 'in resmi topu ile oynanır. Beyzbol5 için dünya yönetim organı olan WBSC, top ve ekipman sertifikasyonu, homologasyon ve lisanslama yetkisine sahiptir.

WBSC onaylı müsabakalar sertifikalı WBSC homologasyon sürecini geçen Beyzbol5 toplarıyla oynanacaktır.

Oyun WBSC Beyzbol5TM 'in resmi topu ile oynanır. Beyzbol5 için dünya yönetim organı olan WBSC, top ve ekipman sertifikasyonu, homologasyon ve lisanslama yetkisine sahiptir.

- Baseball5 topu aşağıdaki teknik özelliklere sahiptir.
- Ağırlık: 84,80 gr.
- Boyut:
- Çap 66,4 mm
- Çevre: 208,4 mm
- Cilt: 76 cm (150cm yükseklikten mermer zemine düşer)
- Basınç: 7,99 kgf (topu içlerinin ortasına %30 oranında bastırmak için)
- Malzeme: %100 doğal kauçuk (Geri dönüştürülmüş malzeme de işe yarayacaktır.)

DEVRE (INNING)

Devre Beyzbol5TM her takım için vuruş sıralarının bölünmesidir. Bir Beyzbol5TM oyunu 5 devreden oluşur. En iyi üç oyun üzerinden bir maç oynanan farklı bir oyun formatı Dünya kupaları, Gençlik Olimpiyat Oyunları gibi etkinlikler için, bunlarla sınırlı kalmamakla beraber, geliştirilebilir.

TAKIM OYUNCULARI

Oyun sırasında her takım için aktif oyuncu sayısı her zaman için 5'tir. İsim listesinde olabilecek maksimum oyuncu sayısı 8'dir. (5'i oyunda ve 3'ü yedek.) Sporcular, diziliş kartına 0 ile 99 arasında serbestçe seçilebilen bir numara ile kaydedilmelidir. Bu sayı oyuncunun forması üzerinde açıkça görünmelidir. Üniforma özellikleri için lütfen turnuva yönetmeliği belgelerine bakın.

KARMA TAKIMLAR

Karma yarışmalarda, savunma takımının sahada cinsiyet başına her zaman en az iki sporcusu olmalıdır.

KIYAFET

Oyun Yetkilileri, yalnızca belirli koşullar altında, yalnızca yaralanmaları önleme amacıyla vaka bazında belirli parmak bantlama koruması türlerine izin verebilir. Bunlar, oyun başlamadan önce Oyun Yetkililerine duyurulmalı ve onaylanmalıdır.

Beyzbol5 oynarken genel kentsel spor kıyafetleri gereklidir. WBSC, oyuncuların resmi müsabakalarına katılmaları için özel düzenlemeler belirleme hakkını saklı tutar. Uygun olduğunda, bu bilgiler turnuva kılavuzunda sunulacaktır. Koruyucu ekipman olarak yalnızca dizliklere ve dirsekliklere izin verilir.

LINE-UP (EK1)

Her takımın antrenörü, usulüne uygun olarak doldurulmuş ve imzalanmış line-up kartını oyun başlamadan 15 (on beş) dakika önce Masa Görevlisine sunmalıdır. Etkinlik organizatörü, maçtan 90 (doksan) dakika öncesine kadar bir line-up kartının sunulmasını isteyebilir. Antrenörün bulunmadığı durumlarda, takım menajeri veya kaptan line-up kartını ibraz etmekten sorumlu olacaktır. Oyun başlamadan önce line-up kartının bir kopyası karşı takıma sunulmalıdır.

OYUN KURALLARI

Ev sahibi takım oyuna savunma olarak, deplasman takımı ise oyuna hücum olarak başlar. Savunma takımının amacı, yer değiştirebilmek için, hücum takımındaki üç oyuncuyu elemektir (out olmalarını sağlamak). Sonrasında, savunma takımı hücum takımının yerine geçer (ya da tam tersi).

Hücum takımının amacı ise sayı (puan) elde etmektir. Bir hücum oyuncusu, tüm kalelere dokunarak ve savunma tarafından alt edilmeden güvenli bir şekilde başlangıç kalesine geri dönerek tam bir koşuyu tamamlayabildiğinde bir sayı (puan) elde eder.

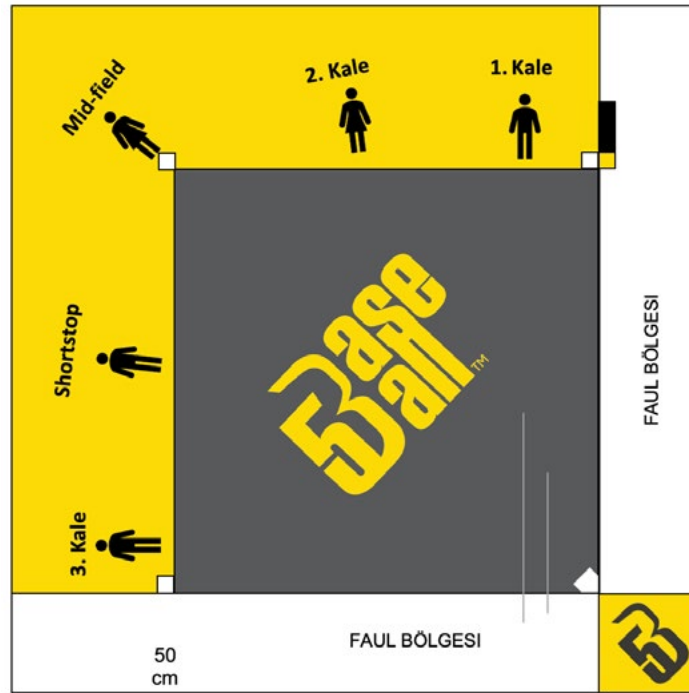
SAVUNMA TAKIMI

Savunma takımının beş oyuncusunun tümü, vuruç(batter) topa vurduğunda fair bölgesinde olmalıdır.

Pozisyonlar:

- 1. Kale
- 2. Kale
- 3. Kale
- Shortstop (Kısa Topçu)
- MidFielder (Orta Saha Oyuncusu)

Resim 4'te tipik bir oluşum göreceksiniz. Ancak savunma oyuncuları, takım gereksinimlerine göre her hareketten önce pozisyonlarını değiştirebilirler.



Resim 4 ►

HÜCUM TAKIMI

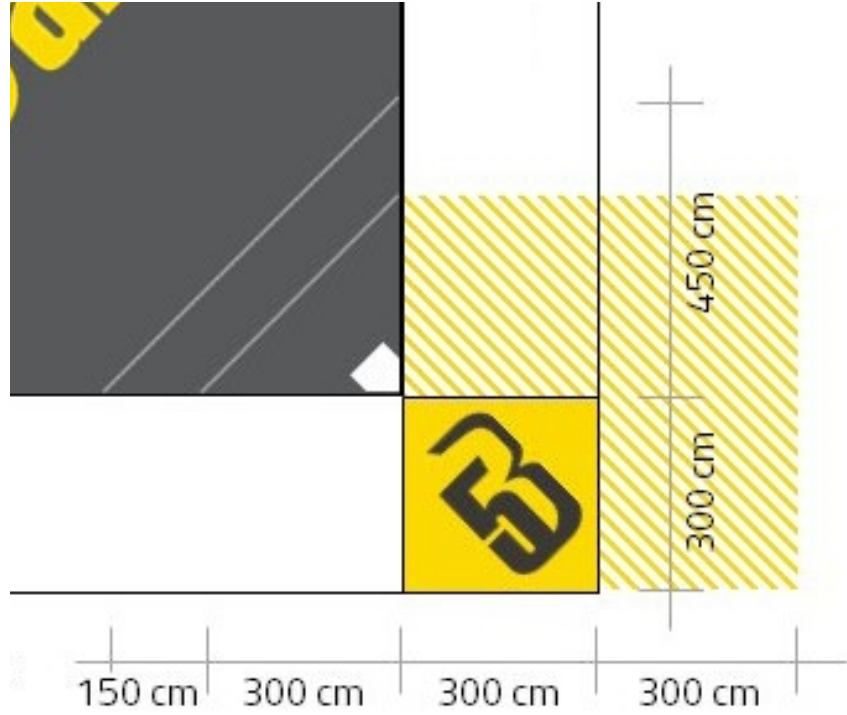
Hücum takımı, 1'den 5'e kadar, 5 aktif oyuncu ile vuruş sırasını belirlemeli ve oyun başlamadan vuruş sırasında hazır bulunmalıdır. Vuruş sırasına oyuncu değişikliği olmadığı takdirde, oyun süresince bu sıraya uyulmalıdır. Oyuncu değişikliği durumunda, değişen oyuncu vuruş sırasında yerine geçtiği oyuncunun sırasını/yerini almalıdır.

VURUŞ

Vuruş, vurucu tamamen vurucu kutusunun içindeyken gerçekleşmelidir. Vurucu, top vurucunun elinden uzaklaşana kadar bu çizgiler içinde kalmalıdır. Hücum oyuncusu vurucu kutusuna girecek ve topa vurmak için kullanmayı planladığı elini kaldıracaktır. Topa avuç içi veya yumrukla vurulmalıdır/tokat atılmalıdır. Vurulan/tokatlanan top, dış saha çitine ulaşmak için yeterli momentumla sahip olacaktır. Bir defans oyuncusu, kurallara uygun olarak vurulan bir topa dış saha çitine ulaşmadan dokunursa, top otomatik olarak geçerli sayılır.

KURALDIŞI VURUŞ

İlk sekme, ana kaleden 4,5 m'de diyagonal olarak işaretlenmiş no-hit bölgesi çizgisinden sonra olmalıdır. U-15 kategorisi için no-hit bölgesi 3 m olarak işaretlenmiştir (Resim 5). U-15 ve diğer aşağı yaş grubu kategorilerinde, oyunculara kural dışı vuruş veya faul durumunda ikinci bir şans verilir.



Resim 5 ►

PUANLAR/KOŞULAR (RUNS)

Bir puan (koşu) oyuncunun sırasıyla 1. kaleye, 2. kaleye, 3. kaleye ve ana kaleye dokunarak, böylelikle kendi takımının hücum sırasında tüm kalelerin etrafında tam turu tamamlamasından sonra elde edilir.

OUTLAR

**Beyzbol5'te, beyzbol ve softballdan farklı olarak, vurulan topun geçerli olup olmadığını belirleyen topun ilk sekmesidir:*

- İlk sıçrama faul bölgesinde olursa = vurucu OUT olur (Elenir)
- İlk sıçrama fair bölgesinde olursa = top oyunda (alive)

*** Bir oyuncu yanlışlıkla sırası haricinde vuruş yaparsa, eylem hücum takımı için bir eleme ile sonuçlanacaktır. Meşru vurucu çıkartılır ve vuruş sırası bir sonraki oyuncu ile devam etmelidir. Savunma takımı, bir sonraki vuruştan önce Oyun Yetkililerinden herhangi birini bilgilendirmekle sorumludur.*

**** Kaymak beyzbol5'te yasaktır.*

Savunma takımı, yer değiştirmek ve hücum takımı olabilmek için her devrede 3 rakibi elemelidir.

Savunma elemeyi nasıl yapar? (Out yapabilir?)

Koşucu zorunlu koşuda iken, kaleye dokunarak (Topa sahipken); Vurulan topu yerde en az bir kere sekmede yakalarsa; Koşucuyu kalede olmadığına taglerse. (Koşucuya elde top varken dokunmak.)

Vurucu 1. Kaleye güvenli bir şekilde ulaşırsa ancak güvenli alanda kalamaz ve güvenli alanda değilken savunmacı tarafından dokunulursa

Hücum takımı kural dışı hareket veya davranışlar ile nasıl kendilerini elerler?

- Topa vururken vurucu kutusundaki herhangi bir çizgiye dokunmak;
- Faul bölgesindeki topa vurmak*;
- Kurallara uygun olarak vurulan bir top tarafından vurularak;
- Vurma girişiminde topu tamamen ıskalayarak;
- Kasten topa vurma numarası yaparak;
- Çitlerin dışına çıkmadan veya çitlere dokunmadan önce vurulan topun fair bölgesine en azından bir kere sektirmemek;
- Vuruş topunu dış saha çitine ulaştırmayarak (herhangi bir savunma oyuncusunun temas etmemesi durumunda);
- Vuruş sırasına saygı duymamak ve takım arkadaşının yerine vuruş yapmak**
- Vurucu topa vurmadan koşucunun kaleden ayrılması;
- Kaleleri koşu sırasında takım arkadaşlarını geçmek;
- Aynı kalede bir veya iki takım oyuncusundan fazla oyuncu bulunması ile taglenmek. Vurucu sırasındakinin arkasındaki oyuncu elenmiş olur. Vuruş sıralamasında geride kalan elenir
- Vuruş sıralamasında geride kalan oyuncu "out" olacaktır;
- Kaleye güvenli bir şekilde ulaşma veya dokunmadan kaçınma amacıyla kaymak***

NOT: Koşucular, savunma oyuncularıyla çarpışmayı önlemek için mümkün olan her şeyi yapmalıdır. Hakem, koşucunun çarpışmadan kaçınabileceğine karar verirse, koşucu "elenmiş" olur.

DEAD BALL (ÖLÜ TOP)

Geçerli bir vuruştan sonra top oyun alanını terk ederse ve savunma tarafından oynanamaz hale gelirse, oyun durur. Bu gibi durumlarda, aşağıdakilerden biri uygulanır:

- Eğer hiçbir savunma oyuncusu topa dokunmazsa, her koşucu bir sonraki kaleye ilerler (ekstra kale verilmez);
- Vurulan top bir defans oyuncusuna dokunursa (hata yok) ve oyun alanını terk ederse, her koşucu bir sonraki kaleye geçer (ekstra kale verilmez);
- Savunma hatası nedeniyle top oyun alanını terk ederse (kaçırılan atış/yakalama), her koşucuya bir ekstra kale verilir (Vurucu 2.kaleye gider, 1.kaledeki koşucu 3.kaleye gider vb.)
- Hataya karar verip vermemek ve ihlale ekstra kale verilmesi konusu Oyun Yetkilisinin takdirindedir.

KALELER DOLU VE 2 OUT VARKEN – ÖZEL DURUM

Kalelerin dolu olduğu ve 3. kaledeki koşucunun yukarıda (vuruş sırasına göre) olduğu iki outlu bir durumda, her koşucu 3. kaledeki koşucu vuracak ve 1. kaleye bir pinch koşucusu yerleştirecek şekilde bir kale ilerler. Sadece beş oyunculu takımlarda, o devrede ilk seslenen oyuncu, 1. kaledeki pinch koşucusu olur. Vuruş sırasına her zaman saygı gösterilmelidir.

*ÖRNEK:
LINE UP
1 Paul
2 Jane
3 Mike
4 Steve
5 Kim*

1. Devre:

1. Paul, kale vuruşu (base hit), Paul 1. kalede, out yok, Jane vurucu kutusuna giriyor.
2. Jane, kale vuruşu. Paul 2. kalede, Jane 1. kalede, out yok, Mike vurucu kutusuna giriyor.
3. Mike, kale vuruşu. Paul 3. kalede, Jane 2. kalede, Mike 1. kalede, out yok, Steve vurucu kutusuna giriyor.
4. Steve, fly out. Paul 3. kalede, Jane 2. kalede, Mike 1. kalede, bir out, Kim vurucu kutusuna giriyor.
5. Kim, fly out. Paul 3. kalede, Jane 2. kalede, Mike 1. kalede, iki out, Paul bir sonraki vurucu olmalı, ama o 3. kalede.

Bu nedenle:

Paul vurucu kutusuna girer, Jane 3. kaleye, Mike 2. kaleye ilerler ve Steve (devrede ilk out olan) pinch koşucusu olarak 1. kaleye gider.

MÜDAHALE (INTERFERENCE)

Eğer oyun yetkilisi, koşucunun savunma oyununa müdahale ettiğini düşünürse, koşucu oyun dışı bırakılır.

ENGELLEME (OBSTRUCTION)

Oyun görevlisi, vurucunun bir sonraki kaleye koşarken engellendiğini düşünürse, top dead ball (ölü top) olur ve tüm koşucular, herhangi bir engelin olmadığı durumda ulaşabilecekleri kalelere doğru ilerler.

MOLA (TIME)

Oyuncu, oyun bittiğinde mola talep edebilir. Oyun Yetkilisi talebi onaylayana kadar top oyundadır (alive).

SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞ

Oyun Yetkilisi, herhangi bir delegasyon üyesinden (saha içindeki ve dışındaki oyunculardan, antrenörden ve teknik direktörden) herhangi bir sportmenlik dışı davranış tespit ederse, sorumlu kişi oyundan atılabilir.

Turnuvalar sırasında, herhangi bir oyundan atma, maçın minimum askıya alınmasıyla sonuçlanacaktır.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

Taktiksel Oyuncu Değişikliği:

Taktiksel değişiklikler, takım hücum ve savunma arasında her değiştiğinde gerçekleşebilir. Yedek oyuncular oyuna yalnızca bir kez girebilir. Bu nedenle oyundan çıkarıldıktan sonra tekrar oyuna giremezler. Yeni başlayan bir oyuncu, yalnızca vuruş sırasındaki orijinal yerini yeniden kazanmak için oyuna yeniden girebilir.

Sakatlık Nedenli Oyuncu Değişikliği:

Bir oyuncu sakatlanırsa, herhangi bir zamanda değiştirilebilir. Sakatlanan oyuncu tekrar oyuna giremez. Maç üç maçlık bir seri üzerinden oynanırsa, sakatlanan oyuncu tüm seri boyunca oyun dışı kalır.

OYUN SONU

Bir takım karşı takımdan daha fazla puan yapmışsa, oyun beşinci devrenin sonunda sona erer.

Misafir Takım beşinci hücum vuruşunu tamamladıktan sonra skor kartında Ev Sahibi Takım önde olursa, oyun biter ve Ev Sahibi Takım kazanır. Üç maçlık bir seri üzerinden oynanan maçlarda, iki oyun kazanan takım kazanır.

TIE-BREAK KURALI (EŞİTLİK DURUMU)

Eşitlik durumunda, takımlar bir takım diğerinden daha fazla sayı elde edene kadar oynayıp, ekstra devreleri tamamlarlar.

- İlk ekstra devre, 1. kalede bir koşucu ile başlayacaktır.
- İkinci ekstra devre, 1. ve 2. kalede koşucular ile başlayacaktır.
- Üçüncü devreden itibaren koşucular tüm kalelerde başlayacaktır.
- Koşucular kalelere vuruş sırasını değiştirmeden yerleştirilmelidir.

RUN-AHEAD KURALI (İLERİDE OLMA KURALI)

Bir takım üçüncü devrenin sonunda 15 veya dördüncü devrenin sonunda 10 sayı farkla öndeyse oyun biter. Beşinci devrenin başında bir takım 10 veya daha fazla koşu avantajına ulaşırsa, oyun tamamlanacaktır.

UYGULAMA VE YASAL BİLDİRİM

Bu belgenin kapsamına girmeyen herhangi bir durumda, Oyun Yetkilileri nihai kararı verecektir.

Her hakkı saklıdır. Resmi WBSC Beyzbol5 Kural Kitabı'nın hiçbir bölümü, fotokopi, kayıt aracılığıyla, şu anda bilinen veya icat edilecek herhangi bir bilgi depolama ve alma sistemi dahil olmak üzere elektronik veya mekanik hiçbir yolla çoğaltılamaz veya iletilemez. Dünya Beyzbol Softbol Konfederasyonu.

EK 1

RESMİ LINE-UP KARTI

WBSC

Base
ball™

RESMİ LINE-UP KARTI

BAŞLANGIÇ

	İSİM	E/K	N°
1			
2			
3			
4			
5			

YEDEKLER

MÜSABAKA

YER

TARİH

OYUN

EV SAHİBİ TAKIM

MİSAFİR TAKIM

TAKIM

TEKNİK DİREKTÖR

İMZA

EK2

RESMİ PUAN KARTI

RESMİ PUAN KARTI

WBSC

Base
ball™

Misafir Takım Line-up Kartı

	E/K	No	Devre
1			
2			
3			
4			
5			

Ev Sahibi Takım Line-up Kartı

	E/K	No	Devre
1			
2			
3			
4			
5			

Müsabaka

Yer

Tarih

Oyun

Misafir Takım

Ev Sahibi Takım

X : Hücum oyuncusu ÇIKARILIR

S1 : 1. Kalede Güvenli Vurucu

S2 : 2. Kalede Güvenli Vurucu

S3 : 3. Kalede Güvenli Vurucu

O : Hücum oyuncusu SAYI ALIR

— : Hücum Devresinin Sonu

— : Oyuncu Değişikliği

E : Hata

R1 : İlave devrede 1. kalede koşucu

R2 : İlave devrede 2. kalede koşucu

R3 : İlave devrede 3. kalede koşucu

Ana Kale Yetkilisi

1. Saha Yetkilisi

2. Saha Yetkilisi

Resmi Tablo

	1	2	3	4	5	Ek6	Ek7	Ek8	Toplam
Misafir									
Ev Sahibi									

**BEYZBOL5 KURAL KİTAPÇIĞI
2020 BASKISI**



WBSC
**Base
5all™**

23 EYLÜL 2020'DE YAYINLANDI