

HANDBUCH

Fastpitch Softball Regelkurs

Basis: WBSC Softball Regeln 2022 – 2025



Stand: November 2022

ABF Technische Kommission, Beate Farkas-Utzig

Diese Unterlage wurde unter Verwendung der aktuellen WBSC Softball Fastpitch Regeln 2022-2025 in englischer Sprache erstellt. Im Zweifel, z.B. bei missverständlichem Wortlaut oder bei verschiedener Interpretation, hat die englische Originalversion der WBSC Softball Regeln 2022-2025 Gültigkeit. Dieses Dokument ersetzt nicht die jeweils aktuellste Version der WBSC Softball Regeln.

Die verwendeten Formulierungen und Ausdrücke beziehen sich ausdrücklich auf weibliche und männliche Personen – aus Gründen der Lesbarkeit und Verständlichkeit wird auf eine durchgängige, gendergerechte Formulierung verzichtet.



Inhalt

1.	Das Spielfeld	5
1.1.	Fair Territory.....	5
1.2.	Foul Territory.....	6
1.3.	Elemente und Markierungen auf dem Feld	6
1.4.	Ground Rules	9
2.	Die Ausrüstung	10
2.1.	Schläger	10
2.2.	Ball	12
2.3.	Fanghandschuhe.....	13
2.4.	Schuhe	13
2.5.	Schutzausrüstung	14
2.6.	Uniform	15
3.	Spieler und Coaches	17
3.1.	Coaches	17
3.2.	Spielertypen	17
3.3.	Line-up Card	18
3.4.	Die Defense	18
3.5.	Die Offense	19
3.6.	DP, FLEX und OPO.....	20
3.7.	Verhalten von Teammitgliedern	22
4.	Offizielle.....	24
4.1.	Umpire / Schiedsrichter	24
4.2.	Scorer.....	24
5.	Wechsel / Substitutions.....	25
5.1.	Blut-im-Sport Regel	25
5.2.	Unreported Substitutions – Unangekündigte Wechsel.....	26
5.3.	Illegal Re-Entry / Illegal Eintritt ins Spiel	28
5.4.	Illegal Pitcher	28
5.5.	Ineligible Player	28
6.	Das Spiel	29
6.1.	Innings und reguläres Spiel	29
6.2.	Spielabbruch.....	30
6.3.	Tie Break Regel	30
6.4.	Run Ahead Regel	31
6.5.	Charged Conferences	31



7.	Pitching.....	33
7.1.	Vorbereitung auf den Pitch	33
7.2.	Beginn des Pitches.....	34
7.3.	Legal, regelgerechter Wurf	34
7.4.	Der Catcher.....	35
7.5.	Positionen des Defensiven Teams.....	35
7.6.	Fremde Substanzen	36
7.7.	Lösen aus der Pitching Position.....	36
7.8.	Warm-up Pitches	36
7.9.	No Pitch	37
7.10.	Wild Pitch und Passed Ball	37
8.	Strikezone, Balls und Strikes.....	38
8.1.	Strikezone	38
8.2.	Ball	38
8.3.	Intentional Base on Balls	39
8.4.	Strike.....	39
8.5.	Hit by Pitch	40
9.	Live Ball und Dead Ball	41
8.6.	Live Ball.....	41
8.7.	Dead Ball.....	41
8.8.	Delayed Dead Ball.....	42
10.	Fair Ball und Foul Ball	43
10.1.	Fair Ball	43
10.2.	Foul Ball	43
11.	Batting	44
11.1.	Batting Order / Schlagreihenfolge.....	44
11.2.	On-Deck-Batter.....	45
11.3.	Schlagposition.....	45
11.4.	Illegal Batting.....	46
12.	Out und Safe	47
12.1.	Arten von Outs	47
12.2.	Batter	49
12.3.	Batter-Runner	49
12.4.	Runner	50
12.5.	Sonderfall: Option Play.....	52
13.	Interference und Obstruction	53



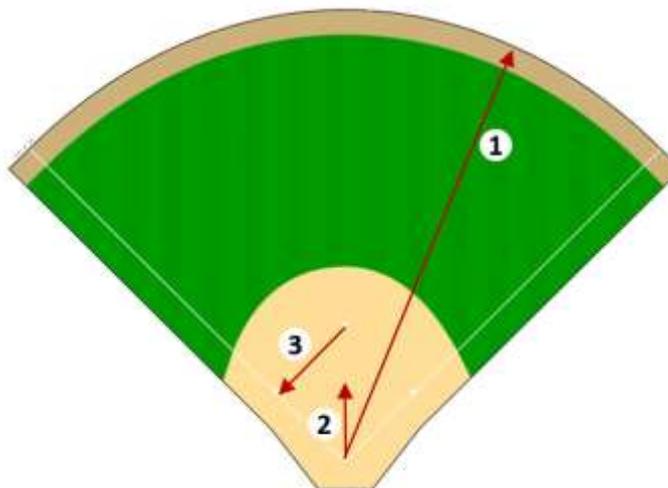
13.1.	Interference.....	55
13.2.	Obstruction.....	60
14.	Appeal.....	62
14.1.	Situationen für Appeals.....	62
14.2.	Zeitpunkt für Appeals.....	62
14.3.	Durchführung Appeal.....	62
15.	Strafen: Removal, Ejection und Forfeit.....	63
15.1.	Removal.....	63
15.2.	Ejection.....	63
15.3.	Forfeit.....	64
16.	Protest.....	65
16.1.	Protest möglich.....	65
16.2.	Protest nicht möglich.....	65
16.3.	Einbringen eines Protests.....	65
Appendix 1: Entscheidungsbaum Fair / Foul.....		66
Appendix 2: Spielertypen.....		67
Appendix 3: Strafen Auswechslung.....		68
Appendix 4: Base Awards.....		69

1. Das Spielfeld

Das Spielfeld ist die Fläche, auf der der Ball legal gespielt, aufgenommen und gefangen werden darf. Es soll eben und ohne Hindernisse sein. Für die Entfernung zwischen Homeplate und Outfieldbegrenzung sind Mindestmaße vorgegeben. Alle andere angegebenen Maße müssen exakt eingehalten werden. Wenn während des Spiels festgestellt wird, dass die Base- oder Pitchingabstände nicht stimmen, wird der Fehler nach dem kompletten Innings korrigiert.

Es gibt unterschiedliche Maße für Damen / Herren und unterschiedliche Altersklassen. Die angegebenen Maße gelten für Fastpitch Softball.

- 1 – Mindestentfernung zwischen Homeplate und Outfieldbegrenzung
- 2 – Exakte Entfernung zwischen Homeplate und Pitcher's Plate
- 3 – Exakte Entfernung zwischen Bases¹



	(1) Zaun	(2) Pitching	(3) Bases
FP Damen U16	220 ft / 67,06 m	40 ft / 12,19 m	60 ft / 18,29 m
FP Damen U19 und FP Damen		43 ft / 13,11 m	
FP Herren U16 FP Herren U19 FP Herren	250 ft / 76,20 m	46 ft / 14,02 m	

Baseline vs. Basepath

Die Baseline ist die direkte Verbindung zwischen zwei hintereinanderliegenden Bases.

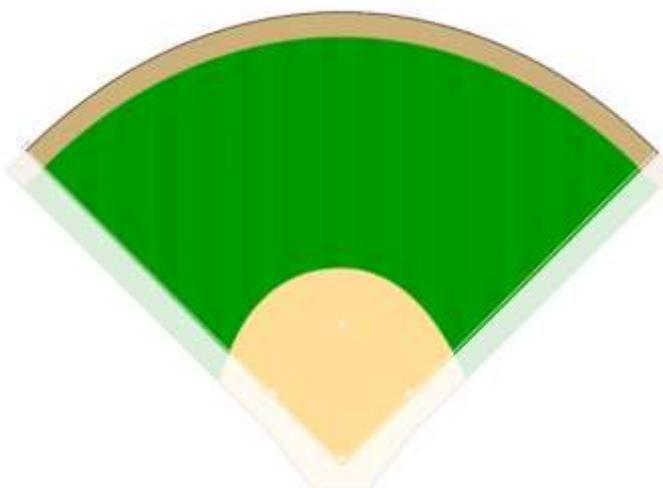
Der Basepath ist die Verbindung zwischen einem Runner und der Base, auf die er gerade zusteuert.

1.1. Fair Territory

Das Fair-Territory ist der Teil des Spielfelds, der sich innerhalb der Foul Lines von der Home-Plate bis zum Spielfeldzaun befindet.

Die Homeplate, Bases (1st Base: nur Fair Teil) sowie Foul Lines und der „Luftraum“ zählen dazu.

Der hellbraun dargestellte Bereich ist das Infield, der grüne Bereich das Outfield.



¹ Bildquelle:

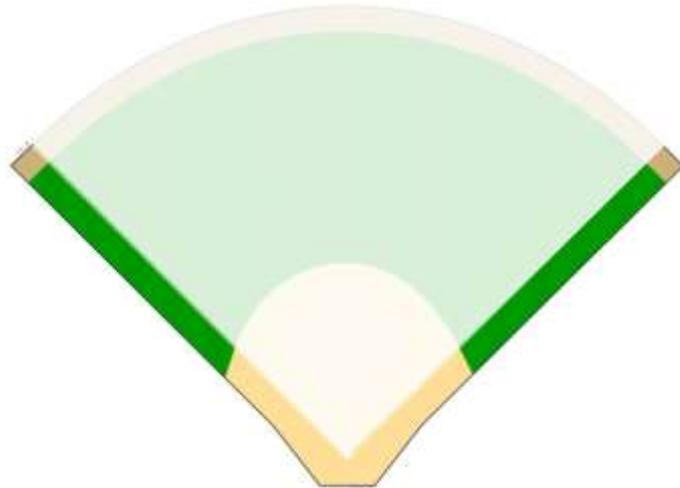
<http://www.pinkribbonsoftball.org/2015%20PRS%20Web%20Images/2015%20Website%20Images/Art%20Files/Softball%20Field.png>

1.2. Foul Territory

Foul Territory ist jeder Teil des Spielfeldes, der nicht im Fair Territory enthalten ist – ab den Foul Lines bis zu der Abgrenzung des Spielfelds.

Die Abgrenzung des Spielfelds ist meist ein Zaun, kann aber auf manchen Feldern auch eine Linie sein oder ein Band.

Die Abgrenzung des Spielfelds selbst (z.B. die Linie) gehört noch zum Foul Territory und somit zum Spielfeld.



Alles außerhalb ist „Dead Ball Gebiet“ und gehört nicht mehr zum Spielfeld, hier kann der Ball nicht legal gespielt werden. Auch die Spielerbänke („Dugouts“) sind „Dead Ball Gebiet“, auch wenn sie zum Spielfeld gehören und sind gewisse Regeln darauf beziehen, kann dort der Ball nicht gespielt werden.

1.3. Elemente und Markierungen auf dem Feld

Bases

1st Base (1), 2nd Base (2), 3rd Base (3), Homeplate (4)²



2nd und 3rd Base sind quadratisch (38cm x 38cm), maximal 13cm hoch und weiß.

Als 1st Base ist laut Regeln im Softball eine „Double Base“ zugelassen. Gemäß der österreichischen Spielbetriebsordnung ist die Double Base in Österreich zwingend vorgeschrieben. Diese besteht aus einem weißen Teil und einem Teil in einer Kontrastfarbe (zumeist Orange), die Maße sind dann 76cm x 38cm. Der weiße Teil liegt im Fair Territory, der andersfarbige Teil im Foul Territory. Die Double Base dient der Sicherheit der Spielerinnen.

² Bildquelle: http://www.greenfields.eu/wp-content/uploads/2014/10/Whitefish-Bay-Softball-Field_XP-50.jpg

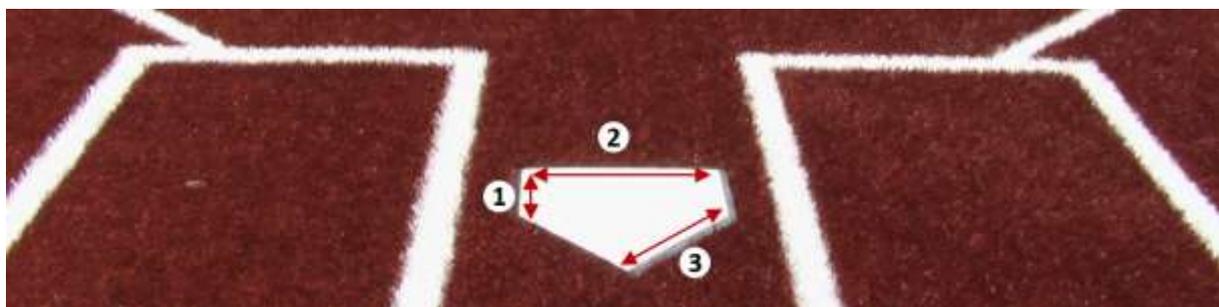
Hier noch die entsprechenden Regeln zur Double Base:³

- Ein geschlagener Ball, der den im Fair-Territory liegenden Teil trifft, ist fair. Ein geschlagener Ball, der nur den anderen Teil trifft, ist foul.
- Bei einem Spielzug an der 1st Base nach einem geschlagenen Ball oder einem nicht gefangenen dritten Strike muss der Offensivspieler den farbigen Teil im Foul Territory nutzen. Wird nur der weiße im Fair Territory berührt, gilt das, als wäre die Base verfehlt worden.
- Wurde der Ball ins Outfield geschlagen und wird offensichtlich kein Spielzug am 1st Base gespielt, muss der Batter-Runner den Teil im Fair Territory benutzen.
- Sobald die erste Base erreicht und überlaufen wurde, muss immer der Teil im Fair-Territory benutzt werden. Ansonsten gilt dies, als wäre der Läufer nicht in Kontakt mit der Base. Das heißt zum Beispiel, dass der Runner out erklärt wird, wenn
 - o er mit dem Ball getaggt wird oder
 - o er auf dem im Foul-Territory liegenden Teil steht, während der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher's Circle hält (exakte Regel: Runner ist Out / Early Leave).
- Das defensive Team muss immer den im Fair-Territory liegenden Teil der Base benutzen.
 - o AUSNAHME: Bei Spielzügen, die mit einem Live Ball aus dem Foul-Territory auf der Seite 1st Base gemacht werden, können Läufer und Defensivspieler jeden Teil der Base nutzen. Egal, welchen Teil der Läufer benutzt: Er darf den Defensivspieler nicht absichtlich behindern.
Beispiel: Wenn der Defensivspieler den im Foul-Territory liegenden Teil der Double Base benutzt, kann der Batter-Runner im Fair-Territory laufen, wenn der Wurf aus dem Foul-Territory kommt. Wenn er dann vom geworfenen Ball getroffen werden würde, wäre es keine Interference. Falls allerdings auf absichtliche Behinderung entschieden wird, wird der Batter-Runner ausgegeben.
 - o BEMERKUNG: Die Ein-Meter-Linie wird bei Würfen aus dem Foul-Territory auf beiden Seiten der Foul-Line angewendet.



Homeplate und Backstop

Die Homeplate soll aus Gummi gefertigt sein und eine fünfeckige Form haben, die Seiten sollen parallel zu den inneren Linien der Batter's Box sein. Die Maße: (1) 21,6cm, (2) 43cm, (3) 30,5cm.⁴



³ Bildquelle:

[http://www.concordmonitor.com/csp/mediapool/sites/dt.common.streams.StreamServer.cls?STREAMOID=0SNe653uLIWxD7OQh60oKM\\$daE2N3K4ZzOUsqbU5sYu1PyBiiEquxEOP_QwCmOqqWCsjLu883Ygn4B49Lvm9bPe2QeMKQdVeZmXfS9I\\$4u CZ8QDXhaHEp3rvzXRJFdy0KqPHLoMevcTL03h8xh70Y6N_U_CryOsw6FTOdKL_jpQ-&CONTENTTYPE=image/jpeg](http://www.concordmonitor.com/csp/mediapool/sites/dt.common.streams.StreamServer.cls?STREAMOID=0SNe653uLIWxD7OQh60oKM$daE2N3K4ZzOUsqbU5sYu1PyBiiEquxEOP_QwCmOqqWCsjLu883Ygn4B49Lvm9bPe2QeMKQdVeZmXfS9I$4u CZ8QDXhaHEp3rvzXRJFdy0KqPHLoMevcTL03h8xh70Y6N_U_CryOsw6FTOdKL_jpQ-&CONTENTTYPE=image/jpeg)

⁴ Bildquelle: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ac/Nations_Park_Home_plate.jpg

Hinter der Homeplate, in einer Entfernung von mindestens 7,62m und maximal 9,14m soll ein Backstop sein. Laut österreichischer Spielbetriebsordnung muss dieser mindestens 2,5m hoch und mindestens 5m breit sein.

Bereiche für Pitcher, Catcher und Batter

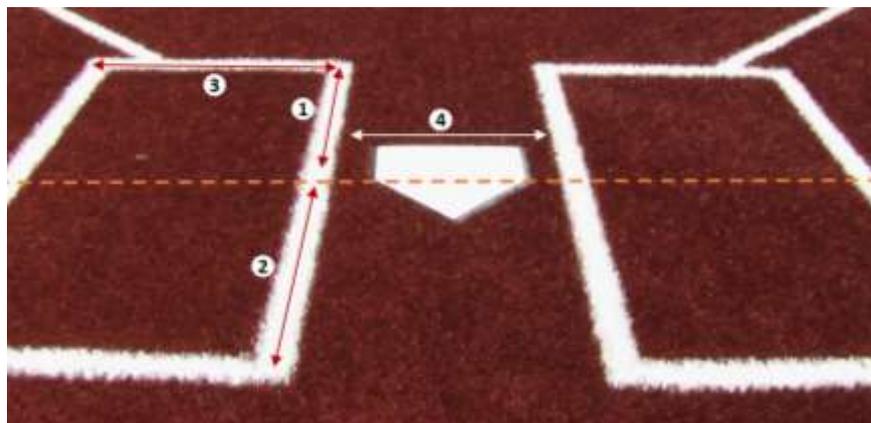
Pitcher Plate und Pitcher Circle (1), Batters Boxen (2) und Catchers Box (3)



Die Pitcher's Plate misst 61cm x 15,2cm, aus Gummi und ihre Oberfläche soll auf gleichem Niveau wie der Boden sein.⁵

Die Entfernung für die Pitchingdistanz wird gemessen von der Vorderkante der Plate zum hintersten Punkt der Home-Plate.

Um die Pitcher's Plate wird ein Kreis mit Radius 2,44m gezogen. Die Linien gehören zum Kreis.



Die Batters Boxen liegen neben der Homeplate, die Linien gehören zur Batters Box. Sie haben die folgenden Maße:

(1) – 1,22m

(2) – 1m

(3) – 1m

(4) – 0,75m

Die Catchers Box misst – vom hinteren Ende der Batters Box an – 3,05m und geht über die gesamte Breite beider Batters Boxen.

⁵ Bildquelle: <http://www.miprepzone.com/uploads/carly%20joseph%201.jpg>

Weitere Markierungen

3ft Line / 1-Meter-Linie (1), On-deck-Circle (2), Coaches Boxen (3) und Spielfeldbegrenzung zum Dead Ball Gebiet (in diesem Fall Linien) (4)



Die 3ft Line oder 1-Meter-Linie (1) wird auf einer Länge von 9,14m – gemessen vom hinteren Ende der 1st Base aus parallel zur Foul Line im Foul Territory markiert. Der Abstand zur Foul Line beträgt von 3ft oder 0,91m.

Die On-deck-circle (2) sind Kreise mit einem Durchmesser von 0,76m an dem Ende der Spielerbank oder des Dugouts, der näher bei der Home-Plate liegt.

Die Coaches Boxen (3) liegen im Foul Territory. Die Entfernung von der Foul Line beträgt 3,65m. Die Coaches Box ist 4,57m lang – vom hinteren Ende der 1st Base in Richtung Homeplate.

Auf dem obigen Bild ist das Spielfeld nicht durch einen Zaun, sondern durch Linien (4) abgegrenzt.

1.4. Ground Rules

Die Ground Rules sind spezielle Regelungen für ein bestimmtes Feld und betreffen Bereiche, die von den „normalen Regeln“ abweichen. Die Ground Rules werden vor Spielbeginn in der Plate Conference – also der Besprechung zwischen den Schiedsrichtern und den Head Coaches an der Homeplate – besprochen.

Ground Rules hängen also von einem ganz spezifischen Feld ab und können beispielsweise Entfernungen betreffen (z.B. wenn ein Bereich im Outfield zu kurz ist, und ein dort über den Zaun geschlagener Ball nicht als Homerun zählt) oder nicht vorhandene Begrenzungen (kein Zaun vorhanden sondern nur eine Linie), Löcher in Begrenzungen/Zäunen und so weiter.

2. Die Ausrüstung

Regelungen zur erlaubten Ausrüstung und deren Zustand sollen die Sicherheit der Spieler gewährleisten und für beide Teams gleiche Bedingungen herstellen.

Ausrüstung, die nicht Teil der offiziellen Ausrüstung ist, darf nicht auf dem Spielfeld liegen gelassen werden, weder im Fair- noch im Foul-Territory. Wird Ausrüstung von einem Live Ball berührt, ist dies ein Blocked Ball, der Ball wird „dead“.

- Ausrüstung der Offensivmannschaft: Kann eine Interference verursachen (siehe dort). Ist offensichtlich kein Spielzug möglich, ist dies keine Interference, aber alle Runner müssen auf die zuletzt erreichte Base zurück (Zeitpunkt der Berührung mit der Ausrüstung)
- Ausrüstung der Defensivausrüstung: Die Runner erhalten zusätzliche Bases zugesprochen
 - o Gepitchter Ball: 1 Base (Zeitpunkt Pitch)
 - o Geworfener Ball: 2 Bases (Zeitpunkt Wurf)
 - o Fair geschlagener Ball: 2 Bases (Zeitpunkt Pitch)

2.1. Schläger

Die Beschaffenheit des Schlägers ist in den Regeln recht klar geregelt, auch, was an dem Schläger verändert werden darf und wie.

Generelle Regelungen:

- Erlaubte Materialien sind: Metall, Bambus, Plastik, Graphit, Karbon, Magnesium, Fiberglas, Keramik oder aus Verbundwerkstoff, der von der ISF / WBSC-SD genehmigt wurde.
- Rund mit glatter Oberfläche
- Maße:
 - o Maximal 34 inch (86,4cm) lang
 - o Maximal 2¼ inch (5,7cm) Durchmesser an der stärksten Stelle (+/- 0,80mm)
 - o Maximal 38 oz (1077g) schwer
- Keine herausragenden Niete oder Stifte (oder sonst etwas)
- Keine rauen oder scharfen Kanten
- Keine außen angebrachten Verschlüsse
- Metallschläger dürfen keine Sprünge oder Risse haben oder angebohrt sein.
- Metallschläger dürfen keinen Holzgriff haben
- Schläger müssen einen Sicherheitsgriff haben
 - o Aus Kork, Verbundmaterial oder Klebeband (kein glattes Kunststoffband). Klebeband muss durchgehend spiralförmig sein, keine massive Schicht und maximal zwei Lagen.
 - o Vom schmalen Ende des Schlägers gemessen – zwischen 10 und 15 inch (25,4 bis 38,1 cm) lang sein
 - o Substanzen zum Verbessern der Griffigkeit sind NUR direkt auf dem Sicherheitsgriff (Magnesium, Kiefernharz, Sprühsubstanzen,...) erlaubt.
- Der Schläger muss einen Sicherheitsknopf haben, der mindestens ¼ in (0,6cm) im rechten Winkel vom Griffende herausragt. Dieser kann gepresst, gedreht, verschweißt oder fix befestigt sein.
 - o Ein erweiterter oder kegelförmiger Griff, der am Schläger befestigt wurde ist nicht erlaubt (Altered Bat) → Hintergrund: Damit ist die Sicherheit nicht mehr gegeben, der Schläger kann leichter aus der Hand rutschen!

Der Schläger kann aus einem oder zwei Teilen gemacht sein, diese müssen aber fest verbunden oder austauschbar, diese müssen dann aber bestimmte Bedingungen erfüllen:

- Zertifizierter Schließmechanismus / Verbindungsmechanismus
- Gleiche Standards, so wie auch für einteilige Schläger
- Bei Fertigung aus einem oder mehreren Holzteilen müssen diese so geklebt sein, dass die Faserung parallel zur Länge läuft.
- Geschichtet aus Holz und Klebstoff (keine anderen Materialien) plus dünne Lackschicht
- Metallschläger aus mehreren Teilen und ohne geschlossenem Schlägerkopf müssen ein aus Gummi oder Kunststoff gefertigten „Verschluss“ für das Ende des Schlägerkopfes haben. Diese Abdeckkappe muss fest und dauerhaft befestigt sein (nur durch den Hersteller entfernbar ohne den Schläger zu beschädigen) → Hintergrund: Es soll unmöglich sein, etwas in den Schläger zu füllen.

Der Schläger muss auch sicher, unbeschädigt und unbearbeitet bzw. unverändert sein:

- Keine Klappergeräusche (Ansonsten: Illegal Bat)
- Keine Hinweise auf Bearbeitung / Veränderung nach der Herstellung z.B. betreffend (ansonsten: Altered Bat):
 - o Gewicht und Länge,
 - o Verteilung des Gewichts
 - o aber auch alle anderen Eigenschaften des Schlägers

Der Schläger muss sichtbar als „OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL“ gekennzeichnet sein oder eine andere genehmigte Markierung aufweisen. Ist die Markierung abgenutzt und nicht mehr lesbar, kann der Schläger aber trotzdem noch zugelassen werden, wenn er den Regeln entspricht.

Illegal Bat

Ein Illegal Bat – also ein „illegaler Schläger“ – darf nicht verwendet werden. Ein Illegal Bat ist ein Schläger, der den oben genannten Regelungen nicht entspricht (z.B. zu schwer, zu lang, Baseballschläger,...) oder beschädigt ist (Risse, Sprünge, scharfe Kanten,...).

Ein Batter, der die Batter's Box mit einem illegal Bat betritt oder dabei entdeckt wird, eines zu benutzen wird Out erklärt und der Schläger wird aus dem Spiel entfernt. Wurde geschlagen ist das ein Illegally Batted Ball (Illegal geschlagener Ball): Der Ball ist „dead“ und die Runner müssen zurück auf die Base.

Altered Bat

Ein Altered Bat ist ein Schläger, der in irgendeiner Weise verändert wurde und deshalb den Regelungen nicht (mehr) entspricht. Ein Schläger gilt dann als verändert, wenn die stoffliche Struktur verändert wurde, z.B.:

- Ersetzen des Griffs bei einem Metallschläger
- zu viele Schichten Griffband
- Bemalen des Schlägers
- erweiterte / kegelförmige Griffe
- Gravur zur Identifikation anderswo als am Knauf,...

Ein Batter, der die Batter's Box betritt oder dabei entdeckt wird, ein Altered Bat zu verwenden wird „Out“ erklärt und ejected, der Schläger wird entfernt und im Fall eines Schlags ist das ein Illegally Batted Ball (s.o.).

Warum sind hier die Regeln so streng? Ein Altered Bat wurde wissentlich und absichtlich verändert. Dadurch ist die Sicherheit des Schlägers nicht mehr gewährleistet (Gefahr für Spieler). Außerdem wird diese Veränderung deshalb vorgenommen, um einen unfairen Vorteil zu erhalten. Darum die strengere Strafe als beim Illegal Bat.

Warm-up Bat

On-Deck-Batter darf zum Aufwärmen maximal zwei Schläger benutzen, dies müssen allerdings offizielle Softballschläger oder genehmigte Aufwärmschläger sein. An diesen Schlägern darf sich nichts Anderes, als die von der ISF genehmigte Ausrüstung für Schläger befinden.

Was ist ein Aufwärmschläger (Warm-up Bat)? Ein Warm-up Bat ist als „Warm-up“ gekennzeichnet (mit 3,2cm großen Buchstaben) und muss aus einem Stück gefertigt sein. Die Schlagseite muss im Durchmesser überschreiten $2\frac{1}{4}$ inch (5,7 cm).

2.2. Ball

In Österreich sind für den Spielbetrieb (zumindest für die ASL) bestimmte Bälle vorgegeben. Diese entsprechen bereits den Regelungen.

Allgemeine Regelungen

- Regelmäßig und glatt genäht mit glatter Oberfläche
- Kernstück aus Kapok, einer Mischung aus Kork und Gummi, einer Polyurethan Mischung oder aus einem anderen, von der ISF genehmigten Material
- Hand- oder maschinengewickelt aus gedrehtem Garn und mit einem Latex- oder Gummiklebstoff zusammengehalten
- Weiße oder gelbe Hülle aus chromgegerbten Pferde- oder Rindsleder oder aus synthetischem Material (oder anderen genehmigten Materialien)
 - o Aufgeklebte Hülle und mit gewachstem Zwirn aus Baumwolle oder Leinen genäht oder
 - o gegossene Hülle, die mit dem Kern verbunden oder vollständig auf den Kern gepresst ist mit originalgetreuer Nachbildung der Stiche
- Flach genähte Naht mit min. 88 Stichen in jeder Hülle
 - o Weißer Ball = weiße Naht
 - o Gelber Ball = rote Naht

Werte

Die folgenden Werte gelten für 12 inch Fast Pitch Softball Bälle.

- Umfang = 30,2 – 30,8 cm / $11\frac{7}{8}$ – $12\frac{1}{8}$ inch
- Gewicht = 178 – 198,4 g / $6\frac{1}{4}$ – 7 Unzen
- Rückformungskoeffizient = 0.47
Der Rückformungskoeffizient oder COR ist der Coefficient Of Restitution (Koeffizient der Wiederherstellung der ursprünglichen Form, nachdem der Ball durch den Schläger verformt wurde) eines Softballs (gemäß ASTM Messmethode). Der Wert gibt also an, wie schnell der Ball die ursprüngliche Form wieder erreicht – wie „flexibel“ er also ist.
- Kompression = 170,01 kg
Ball Compression gibt die Härte des Balls an. Der Wert ist die Kraft in Kg (Pfund), die benötigt wird, um einen Softball um 6,5mm (0,25in) zusammenzudrücken (gemessen gemäß ASTM Messmethode).

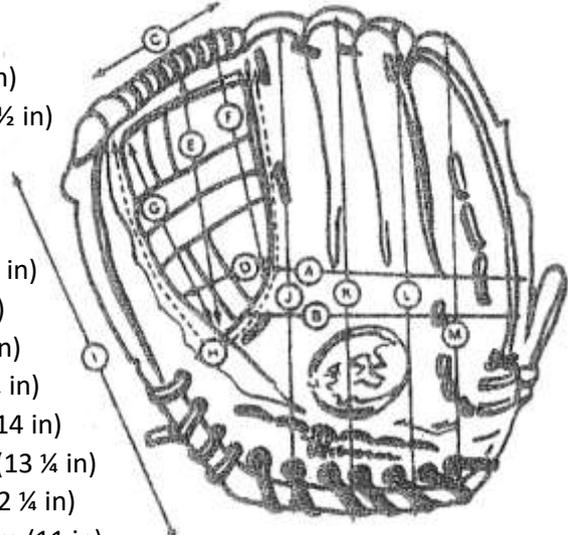
2.3. Fanghandschuhe

Jeder Spieler in der Defensive darf einen Handschuh tragen.

Nur Catcher und 1st Baseman dürfen auch einen „Mitt“, also einen größeren und etwas anders gestalteten Handschuh tragen. Für alle diese Handschuhe gilt: Die Verbindung zwischen dem Daumen und dem restlichen Handschuh oder Mitt darf nicht länger als 12,7 cm (5 Inches) sein. Außerdem müssen die Handschuhe den folgenden Regelungen entsprechen:

Maximale Maße der Handschuhe

- a. Breite Handfläche (oberes Ende) 20,3 cm (8 in)
- b. Breite Handfläche (unteres Ende) 21,6 cm (8 ½ in)
- c. Obere Weite des Netzes 12,7 cm (5 in)
- d. Untere Weite des Netzes 11,5 cm (4 ½ in)
- e. Netz von oben nach unten 18,4 cm (7 ¼ in)
- f. Zwischenraum beim Zeigefinger 19,0 cm (7 ½ in)
- g. Zwischenraum beim Daumen 19,0 cm (7 ½ in)
- h. Gabelung der gesamten Naht 44,5 cm (17 ½ in)
- i. Spitze Daumen bis unteres Ende 23,5 cm (9 ¼ in)
- j. Spitze Zeigefinger bis unteres Ende 35,6 cm (14 in)
- k. Spitze Mittelfinger bis unteres Ende 33,7 cm (13 ¼ in)
- l. Spitze Ringfinger bis unteres Ende 31,1 cm (12 ¼ in)
- m. Spitze kleiner Fingers bis unteres Ende 27,9 cm (11 in)



Farben

Für den Pitcher gilt noch eine besondere Regelung Farben betreffend: Keine der Farben, die am Handschuh verwendet wird, darf der Farbe des Balles entsprechen (also weder das Grundmaterial, noch Riemen, noch irgendeine andere Applikation).

Die Handschuhe der Spieler dürfen grundsätzlich jede Farbkombination haben – mit der Ausnahme, dass weiße, graue oder gelbe Kreise auf der Außenseite, die einen Ball darstellen könnten, bei allen Spielern grundsätzlich verboten sind.

Diese Farbregeungen sollen Täuschungen verhindern.

Illegal Glove

Illegal Glove ist...

- Ein Handschuh, der nicht den genannten Regelungen entspricht oder
- ein Mitt, der von einem anderen Spieler als dem Catcher oder First Baseman verwendet wird.

Das alleinige Tragen eines Illegal Glove zieht noch keine Strafe nach sich. Wird ein Illegal Glove aber von der Defense während eines Plays verwendet (ein Pitch zählt nicht als Play) ist dies ein sogenanntes „Option Play“ für die Offense (siehe Kapitel 12.5 Option Play).

2.4. Schuhe

Alle Teammitglieder müssen Schuhe tragen. Ein Schuh wird als offiziell erlaubt betrachtet, wenn das Obermaterial entweder aus Leinen, Leder oder ähnlichem Material gemacht wurde und komplett geschlossen ist.

Folgende Regelungen gelten für Schuhe:

- Sohle: glatt oder mit weichen oder harten Stollen
 - o Metallstollen dürfen nicht mehr als 1,9 cm ($\frac{3}{4}$ Inch) von der Sohle oder Schuhspitze herausragen
 - o Runde Metallspikes sind nicht erlaubt
 - o Hartplastik, Nylon oder PU Stollen sind nicht erlaubt
 - o Abnehmbare Stollen sind nur erlaubt, wenn sie IN den Schuh (nicht auf den Schuh) geschraubt werden (d.h. die Schraube ist am Stollen, nicht am Schuh)
- In Jugendklassen (U16) sind keine Metallstollen nicht erlaubt

2.5. Schutzausrüstung

Masken

Alle Catcher müssen Masken, Kehlkopfschutz (oder Drahtschutz, der fix an der Maske angebracht ist) und Helme tragen. Das gilt auch für Catcher oder andere Teammitglieder, die Warm-Up Pitches von der Pitcher's Plate oder in der Aufwärmzone fangen.

Die Masken im Stil von Einhockey Torhütern sind erlaubt müssen aber auch einen (fixen oder zusätzlichen) Kehlkopfschutz aufweisen.

Jeder andere defensive (außer Catcher) und jeder offensive Spieler kann einen geprüften Gesichtsschutz aus Plastik verwenden. Dieser darf aber nicht gesprungen oder verformt sein und die Polsterung muss vorhanden und in gutem Zustand sein.

Körperschutz

Alle Catcher (Senioren, Junioren und Jugend) müssen im Fast Pitch einen Körperschutz tragen.

Batter und Batter-Runner dürfen einen Arm-/Beinschutz tragen – Runner nicht (der Schutz muss also bei der ersten Möglichkeit abgenommen werden).

Beinschutz

Senioren-, Junioren- und Jugend-Catcher müssen in der Defensive einen Beinschutz tragen, der auch Schutz für die Kniescheibe bietet.

Helme

Schlaghelme dürfen nicht gebrochen, gesprungen, verbeult oder verändert sein. Helme sind in der Offensive verpflichtend für:

- Batter und On-Deck Batter
- Batter-Runner und Runner
- Jugendspieler die an der ersten oder dritten Base Coach-Box coachen und jugendliche Teammitglieder die als Bat Boy oder Bat Girl tätig sind, während sie sich auf dem Feld oder im Dugout befinden.

Wird der Aufforderung des Umpires, den Helm aufzusetzen nicht gefolgt, wird der Spieler „Out“ erklärt. On-Deck-Batter, Catcher und jugendliche Spieler können nach einer Verwarnung vom Umpire ausgeschlossen (ejected) werden.

Der Helm muss korrekt getragen werden und darf nicht absichtlich während eines Spielzugs (also bei einem „Live Ball“) abgenommen werden. Ausnahme ist nur ein über den Zaun geschlagener Homerun. Wird der Helm abgenommen oder abgestreift und dies wird vom Umpire als absichtlich



angesehen, wird dieser Spieler sofort Out erklärt, der Ball bleibt aber „Live“ und es wird weitergespielt. Wenn andere Runner durch den so ausgeschlossenen Spieler „forced“ (also sind sie gezwungen, eine Base vorzurücken) müssen sie das weiterhin – durch dieses Out wird ausnahmsweise das „Force“ nicht aufgehoben. Warum? Durch die Abnahme des Helms steigt die Verletzungsgefahr beträchtlich!

Wenn ein geworfener oder geschlagener Ball den absichtlich entfernten Helm trifft oder ein Fielder mit dem absichtlich entfernten Helm in Berührung kommt, während er versucht, einen Spielzug zu spielen, ist das eine Interference. Der Ball wird „dead“, die Runner müssen zur zuletzt erreichten Base zurück (beim Kontakt mit dem Helm). Der Runner am nächsten zur Homeplate wird out erklärt.

Wird der Helm unabsichtlich verloren gibt es dafür keine Bestrafung – der Ball bleibt „live“ und spielbar. Behindert der Helm aber einen Spielzug ist diese wieder eine Interference – der Ball wird „dead“, der entsprechende Runner, der den Helm verloren hatte, wird „out“ erklärt, auch wenn er im Laufe des Spielzuges bereits die Homeplate erreicht hat; in diesem Fall zählt der Run nicht. Die Runner müssen ebenfalls zurück.

2.6. Uniform

Alle Spieler eines Teams müssen übereinstimmende Uniformen tragen. Aus religiösen Gründen dürfen außerdem spezielle Kopfbedeckungen und Kleidungsstücke getragen werden, die nicht den üblichen Spezifikationen von Uniformen entsprechen.

Auch Coaches müssen ordentlich bekleidet sein, dies schließt passende Schuhe ein. Oder sie tragen die Teamuniform, die mit der Farbe des Teams übereinstimmt. Wenn der Coach ein Cap trägt, muss dieses eine genehmigte Kopfbedeckung sein (siehe den Punkt „Kappen“).

Kappen

Die Caps müssen gleich sein, sind verpflichtend für alle männlichen Spieler und müssen richtig aufgesetzt werden. Männliche Coaches können, müssen aber keine Kappe tragen.

Weibliche Spieler können sich für Caps, Visors oder Stirnbänder entscheiden, es sind alle Arten erlaubt – aber es müssen alle die gleiche Farbe und den gleichen Stil haben. In der Defensive ist auch ein Helm erlaubt, der eine der Uniform ähnliche Farbe hat.

Visors aus hartem Material wie z.B. Hartplastik sind nicht erlaubt.

Undershirts

Spiele dürfen ein einheitliches, einfarbiges Shirt unter dem Trikot tragen. Es muss nicht jeder Spieler ein Undershirt tragen, werden aber Undershirts getragen, müssen sie einheitlich sein. Zerrissene, ausgefranste oder an den Ärmeln aufgeschlitzte Shirts sind verboten.

(Kompressions-)Ärmel sind erlaubt, sie werden wie ein Undershirt behandelt – das heißt, sie müssen die gleiche Farbe haben wie eventuell vorhandene, sichtbare Undershirts anderer Spieler.

Hosen und Sliding Pants

Die Hosen aller Spieler müssen entweder lang oder kurz sein (ein Typ).

Spiele dürfen eine einfarbige Sliding Hose tragen. Es ist nicht notwendig, dass alle Spieler eine Sliding Hose tragen, wenn aber mehr als ein Spieler eine solche trägt, müssen sie in Farbe und Art gleich sein. Auch sie dürfen nicht zerrissen, ausgefranst oder aufgeschlitzt sein.



Nummern und Namen

Die Uniformshirts müssen eine arabische Nummer in einer Kontrastfarbe, mindestens 15,2 cm (6 Inches) groß, auf dem Rücken haben. Kein Manager, Coach oder Spieler des gleichen Teams darf eine identische Nummer tragen, (Nummer 1 und 01 sind identische). Es sollen nur ganze Nummern von 01 bis 99 verwendet werden (kein 2 ½ oder ähnliches) . Ohne Nummern wird Spielern nicht erlaubt zu spielen.

Oberhalb der Nummern auf der Rückseite aller Uniformhemden können die Namen der Spieler angebracht werden.

Gipsverbände

Gipsverbände oder andere, ähnliche harte Substanzen dürfen im Spiel nicht getragen werden. Jedes sichtbare Material (außer einem Gipsverband etc.) wird als erlaubt betrachtet, wenn es entsprechend mit weichem Stoff oder Klebeband abgedeckt und vom Umpire genehmigt wird.

Schmuck

Es sind keine sichtbaren Gegenstände erlaubt, die der Schiedsrichter als ablenkend für gegnerische Spieler einstuft. Wird ein Spieler vom Schiedsrichter auf etwas hingewiesen und nimmt den Gegenstand nicht ab / bedeckt ihn (wie angewiesen), wird der vom Spiel ausgeschlossen (removed).

Gesundheitsüberwachungs-Arm- oder Halsbänder müssen, wenn sie als ablenkend angesehen werden, auf dem Körper mit Klebeband festgemacht werden.

3. Spieler und Coaches

3.1. Coaches

Head Coach

Der Head Coach ist verantwortlich für die Unterzeichnung der Line-Up Card – also der Spieleraufstellung und Liste der Wechselspieler.

Base Coach

Ein Base Coach ist ein berechtigtes Teammitglied, das seinen Platz auf dem Spielfeld in einer der Coaches Boxen einnimmt: Zwei Base Coaches dürfen ihre Spieler mit Worten unterstützen und anleiten, während das Team am Schlag ist – je einer in jeder Coaches Box.

- Die Base Coaches müssen mit beiden Füßen innerhalb der Coach's Box zu bleiben (Ausnahme: Der Coach darf die Coach's Box verlassen, um einem Runner anzuzeigen, dass er slides, loslaufen oder zurückkommen soll oder um einem Fielder auszuweichen, solange er das Spiel nicht behindert)
- Ein Base-Coach darf nur seine eigenen Teammitglieder ansprechen
- Ein Base-Coach darf in der Coach's Box ein Scoringheft, Kugelschreiber oder Bleistift und einen Indikator mit sich führen (zum Zwecke der Aufzeichnung des Spiels)

Coach / Manager

Ein Coach/Manager des defensiven Teams ist ein berechtigtes Mitglied des sich auf dem Feld befindenden Teams, der entweder ein nicht spielender Coach ist, der im Dugout bleibt oder ein spielender Coach ist, der seine Position auf dem Spielfeld einnimmt. Dieser Coach darf seinem Team, während es spielt, Anweisungen geben.

Verhaltensregeln für Coaches

Coaches dürfen sich nicht negativ über Spieler, Umpire oder Zuschauer äußern.

Es darf keine Kommunikationsausrüstung verwendet werden zwischen den Coaches auf dem Spielfeld, den Coaches und dem Dugout, den Coaches und irgendeinem Spieler, dem Zuschauerraum und dem Spielfeld einschließlich des Dugouts, den Coaches und den Spielern.

Verletzen die Coaches in irgendeiner Art und Weise eine der oben genannten Regelungen, können Sie nach Verwarnung bei einem weiteren Verstoß „ejected“ werden.

3.2. Spielertypen

Starting Players

Das sind die Spieler, die von Beginn an aktiv spielen, die „Starting Line-up“. Diese Spieler dürfen, wenn sie ausgewechselt wurden, ein Mal wieder eingewechselt werden. Das nennt sich „Re-Entry“.

Die Spielaufstellung (und Starting Player) ist offiziell, sobald die Line-up Cards bei der Plate Conference geprüft und genehmigt wurden. Bis zu diesem Zeitpunkt – im Fall von z.B. Verletzungen auch während der Plate Conference – kann die Aufstellung verändert werden, ohne als Wechsel zu gelten, danach sind Änderungen Wechsel (siehe „Auswechslungen“).

Substitutes

Das sind die Spieler auf der Bank – auch sie stehen auf der der Lineup Card, aber nicht in „Starting Line-up“. Diese Spieler dürfen einmal eingewechselt werden.

3.3. Line-up Card

Auf der Line-up Card werden alle Spieler, ihre Position in der Defensive und die Schlagreihenfolge festgehalten.

Es dürfen auf der Line-up Card nur Spieler angeführt sein, die auch anwesend sind. Aber es ist dem Head Coach während des Spiels jederzeit erlaubt, Spieler nachzutragen, sobald diese anwesend sind.

Während der „Plate Conference“ – das ist die letzte Besprechung vor Spielbeginn die zwischen den Head Coaches beider Teams und den Schiedsrichtern an der Homeplate stattfindet – bekommt der Plate Umpire von beiden Teams ihre Line-up Cards übergeben, prüft diese und gibt den Teams sowie dem Scorer jeweils eine Kopie. Damit sind die Spielaufstellungen und die Starting Player offiziell und jede Veränderung gilt als Wechsel.

So sieht eine Line-up Card aus (dieses Beispiel ist eine ESF Line-up wie sie bei offiziellen Europäischen Turnieren verwendet wird. Die Informationen sind grundsätzlich auf allen Arten von Line-up Cards gleich, die Anordnung kann sich eventuell unterscheiden)

1. Spiel- und Teaminformationen
2. Starting Line-up – Spieleraufstellung zu Beginn des Spiels
 mit allen wichtigen Informationen zu den Spielern:
 - A. Rückennummer
 - B. Name
 - C. Feldposition

Die Reihenfolge, in der diese Spieler hier aufgelistet sind, ist die Reihenfolge, in der sie zum Schlagen gehen müssen. Diese ist damit hier fix festgelegt, kann nicht mehr verändert werden und muss das ganze Spiel über beibehalten werden. Positionen (C) in der Defensive können aber natürlich getauscht werden.

3. Ersatzspieler mit Rückennummer

Darunter muss der Head Coach des Teams unterzeichnen. Damit bestätigt er 1. seinen Status als Head Coach und 2. die Gültigkeit seiner Line-up.



Official Line Up

Team Name: EAGLES LUCERNE
 Opponent: COMANHEC
 Tournament: _____
 Location: _____ Date: _____

Uniform #	Name	Pos	Substitute #
69	COSPARIS C	4	
7	NOVAK J	8	
31	ROESSLER J	6	
12	GROUHOFF J	3	
2	ROBINSON B	2	
14	MOLINA L	1	
5	ROLLI J	DP	
28	CRAMER I F	5	
3	SPRING J	7	
10	WINKLER S	9	

Defensive Conference: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.
 Offensive Conference: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.

Name	#	Name	#
KATHRINGER T	27	ULRICH I	36
BÜHLMANN L	4		

Manager: _____

Note: Present copies to:
 White - Umpire
 Pink - Opposing Manager
 Yellow - Scorer/keeper
 Blue - Retain for your record

3.4. Die Defense

Es gibt 9 defensive Positionen, diese sind auf dem Bild in den weißen Kreisen mit deren typischer Position auf dem Feld dargestellt. Scorer haben für jede Position eine Nummer vorgesehen (1 bis 9), diese sind hier ebenfalls angegeben. Folgende Positionen gibt es:

Die Battery

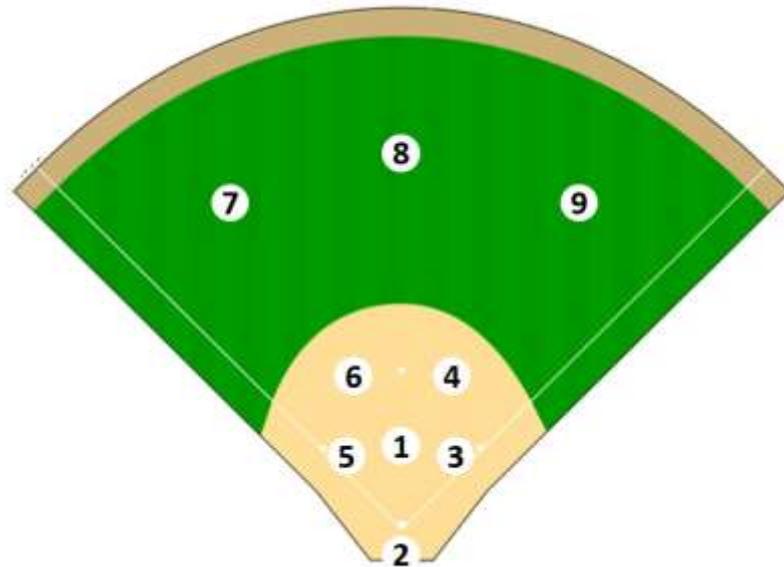
- Pitcher (1) und
- Catcher (2)

Das Infield

- 1st Baseman (3)
- 2nd Baseman (4)
- 3rd Baseman (5)
- Shortstop (6)

Das Outfield

- Leftfield (7)
- Centerfield (8)
- Rightfield (9)



Für gewisse Regeln –

beispielsweise den „Infield Fly“ – gelten nicht nur die Positionen 1 bis 6 als Infielder, sondern jeder Spieler, der sich im Infield aufhält (wenn er den Ball fängt). Also beispielsweise auch ein Outfielder, der bis ins Infield gelaufen kommt. Dies wird nochmals genau erklärt beim „Infield Fly“.

3.5. Die Offense

Die Reihenfolge der Batter wird in der Line-up festgelegt und ist nicht abänderbar.

On-Deck Batter

Der On-Deck-Batter ist der Batter, der als nächstes zum Schlagen drankommt (der erste Batter in einem neuen Inning oder der nächste Batter im laufenden Inning). Der On-Deck-Batter muss sich – wenn er sich „einschwingen“ möchte – im On-Deck-Circle befinden. Es darf immer nur einen On-Deck-Batter geben.

Der On-Deck-Batter muss im On-Deck-Circle bleiben, bis er zum Schlagen dran ist – er muss aber der Defensive auch ausweichen und darf keinen Spielzug behindern (siehe Interference).

Batter

Der Batter ist der Spieler, der aktuell am Schlag ist und noch nicht „fertig“ ist mit dem Schlagen (das heißt: Hat weder geschlagen, noch ist er out oder auf dem Weg zur 1st Base). Es kann also immer nur 1 Batter geben.

Batter-Runner

Der Batter-Runner ist der Spieler, der seine Zeit am Schlag beendet hat, noch im Spiel (also nicht „out“) ist und die 1st Base noch nicht erreicht hat. Es kann also immer nur 1 Batter-Runner geben.

Runner

Runner ist jeder Offensivspieler, der noch im Spiel ist und zumindest die 1st Base schon erreicht hat und dort safe war.

Temporary Runner

Die Temporary Runner Regel soll das Spiel schneller zu machen. Er kann bei 2 Outs für Catcher und Pitcher, die gerade als Läufer auf Base sind, eingesetzt werden. Als Catcher bzw. Pitcher zählt in der Situation immer:

- Im 1. Inning der auf der offiziellen Line-up Card angegebenen Catcher bzw. Pitcher,
- danach immer der Spieler, der im vergangenen Halbinning die Position des Catchers bzw. Pitchers innehatte.

Als Temporary Runner wird jener Spieler eingesetzt, der in der Schlagreihenfolge zu dem Zeitpunkt als letztes dran ist und nicht auf Base. Praxistipp: Ausgehend vom Spieler at Bat eine Zeile nach oben in der Line-up – ist diese Person nicht auf Base, ist das der Temporary Runner. Ist diese Person auf Base weiter nach oben gehen zur nächsten „freien“ Person. Sollten Pitcher oder Catcher Temporary Runner sein, dann hat die Offense die Wahl, ob diese eingesetzt werden sollen – oder die nächste in Frage kommende Person.

Wenn Pitcher UND Catcher auf Base sind und für beide zum gleichen Zeitpunkt ein Temporary Runner eingesetzt werden soll, dann hat die Offense die Wahl, welcher Temporary Runner für den Pitcher und welche für den Catcher laufen soll.

Temporary Runner kann nicht „rückgängig gemacht“ werden – einmal als Option genutzt, kann also der ursprüngliche Spieler nicht wieder zurücktauschen.

Temporary Runner ist eine Option, es muss nicht genutzt werden.

Hat die Offense eine falsche Person als Temporary Runner eingesetzt, kann der Fehler korrigiert werden, bevor die Defense einen Appeal gemacht hat. In diesem Fall gibt es keine Strafe.

Ein Appeal der Defense ist möglich, sobald ein Pitch geworfen wurde und solange der fragliche Temporary Runner auf Base ist.

- Vor einem Pitch wird die Situation korrigiert, es gibt keine Strafe.
- Nach einem Pitch mit dem Temporary Runner noch auf Base ist dieser OUT und wird nicht ersetzt.
- Ist der Temporary Runner nicht mehr auf Base (hat gescort oder war out oder ähnliches), dann ist kein Appeal mehr möglich.

3.6. DP, FLEX und OPO

DP (Designated Player), Flex (Flex Player) und OPO (Offensive Player Only) sind eine Besonderheit im Softball und gehören zusammen. Dadurch werden Möglichkeiten geschaffen nicht nur mehr Spieler einzusetzen, die Konstruktion mit DP und FLEX bietet auch viele taktische Optionen für das Team.

DP und FLEX sind sozusagen „ein Zwillingsspaar“ wobei der DP nur in der Offensive tätig ist („schlägt für den FLEX“) und der FLEX nur in der Defensive. Dadurch können ausnahmsweise 10 Spieler eingesetzt werden.

Wenn ein Team DP und FLEX nutzen will, muss dies so in der Line-up vermerkt sein, die zu Beginn des Spiels dem Umpire übergeben wird. Es ist nicht möglich, mitten im Spiel DP und FLEX einzuführen.

Outlets #	Name	Pos
69	1. CUSPARIIS C	4
7	2. GNORAK J	8
31	3. ROESSLER J	6
12	4. GLOUKHOFF J	3
2	5. ROBINSON B	2
14	6. HOLINA L	1
5	7. ROLLI J	DP
28	8. CRAMER I	F
3	9. SPRING J	7
10	10. WINKLER S	9

Auf der vorher schon gezeigten Line-up Card ist der DP auf Schlagposition 7 aufgelistet (hier in rot) und der FLEX spielt im Rightfield (hier in grün).

Es ist möglich die DP-FLEX Konstruktion aufzulösen und nur mit 9 Spielern weiterzumachen. Wenn das gemacht wurde, kann das Team aber auch – sofern die Regeln erfüllt werden – wieder auf 10 Spieler wechseln.

Designated Player

Der Designated Player ist der Teil des Paares, der in der Offensive spielt. Der DP wird mit der Positionsbezeichnung „DP“ (Ausnahmsweise keine Nummer!) an der ihm zugedachten Stelle unter den ersten 9 Positionen in der Schlagreihenfolge auf der Line-up Card eingetragen. DP ist eine offensive „Position“ und muss DP muss in der Offense spielen, um im Spiel zu sein. Der DP gilt als ausgewechselt, wenn er nicht mehr in der Schlagreihenfolge auftaucht.

Der DP kann nie nur in der Defense spielen!

FLEX Player

Der FLEX wird auf der Line-up Card an der 10. Stelle eingetragen. Der FLEX ist eine defensive Position, er muss FLEX muss in der Defense spielen, um im Spiel zu sein. Der FLEX gilt also erst als ausgewechselt, wenn er keine Feldposition mehr besetzt.

FLEX kann nie nur in der Offense spielen!

OPO – Offensive Player Only

Wird dem DP eine Defensivposition zugewiesen, wird der Spieler, der diese davor hatte (und im Spiel bleibt um zu schlagen) zum OPO.

Regeln zu DP und FLEX

Sowohl DP als auch FLEX gelten als Starting Player und haben das Recht auf ein einmaliges „Wieder-Einwechseln“ (Re-Entry).

Es ist NICHT möglich, dass DP und FLEX ihre Funktionen tauschen: Der DP kann nicht nur defensiv spielen während der FLEX nur noch schlägt!

Der DP hat eine ganz klar zugewiesene Position in der Schlagreihenfolge (im Beispiel der gezeigten Line-up ist das Position 7). Ausschließlich an dieser Position darf der DP schlagen – oder der FLEX, falls auf 9 Spieler reduziert wird. Auch bei einem Re-Entry darf dieser natürlich nur auf diese Position in der Reihenfolge erfolgen.

Die Regeln gelten (bis auf Re-Entry) auch für Substitutes, die für DP oder FLEX eingewechselt werden!

Werden DP und FLEX genutzt, sind 10 Spieler eingesetzt. Es ist jedoch auch möglich, auf 9 Spieler zu reduzieren. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Ordern #	Name	Pos
69	1. CONTRERAS C	6
7	2. GNIVAK J	8
31	3. ROESLER J	6
12	4. GLOUKHOFF J	3
2	5. ROBINSON B	2
14	6. MOLINA L	1
5	7. RÖLLI J	9
28	8. CRAMER! F	5
3	9. SPRING J	7
10	10. WINKLER J	9

1. Der DP übernimmt beide Funktionen, Schlagen und Defensiv – in diesem Fall ist der FLEX ausgewechselt (links, roter Pfeil).
2. Der FLEX übernimmt beide Funktionen – in diesem Fall ist der DP ausgewechselt (rechts, grüner Pfeil). Wenn der FLEX so „nach oben“ rutscht, darf er ausschließlich in die Schlagposition des DP rutschen!

Ordern #	Name	Pos
69	1. CONTRERAS C	6
7	2. GNIVAK J	8
31	3. ROESLER J	6
12	4. GLOUKHOFF J	3
2	5. ROBINSON B	2
14	6. MOLINA L	1
10	7. WINKLER S	9
28	8. CRAMER! F	5
3	9. SPRING J	7

Bei Wechseln von Defensiven Positionen wird „DP“ wie eine Feldposition behandelt: Der DP darf auch eine Feldposition bekommen – also zugleich schlagen und im Feld spielen. In dem Fall wird einem anderen Spieler aus der Starting Line-up (NICHT dem FLEX) die Position „OPO“ gegeben (dieser schlägt dann nur noch) und der DP bekommt dessen Feldposition. Für den FLEX ändert sich nichts (solange er noch in der Defensive spielt) und es gilt auch nicht als eine Auswechslung für einen der Beteiligten Spieler. In diesem Fall stehen dann sowohl der FLEX als auch der DP in der Defense, während der OPO nur offensiv im Einsatz ist.

Uniform #	Name	Pos
69	CUSTARIS C	6
7	GNONAK J	8
31	ROESSLER J	6
12	GLOUCHOFF J	OPO
2	ROBINSON B	2
14	MOLINA L	1
5	ROLLI J	3
28	CRAMER I	F 5
3	SPRING J	7
10	WINKLER S	9

Natürlich kann auch der FLEX die Feldposition wechseln, in diesem Fall ist das ein ganz normaler Positionswechsel, der keinen Einfluss auf den DP, einen eventuelle OPO oder die Re-Entry oder Auswechslungsregeln hat.

Uniform #	Name	Pos
69	CUSTARIS C	6
7	GNONAK J	8
31	ROESSLER J	6
12	GLOUCHOFF J	9
2	ROBINSON B	2
14	MOLINA L	1
5	ROLLI J	DP
28	CRAMER I	F 5
3	SPRING J	7
10	WINKLER S	3

Die vier wichtigsten Punkte zu DP und FLEX

- DP kann NICHT nur in der Defense spielen
- FLEX kann NICHT nur in der Offense spielen
- DP & FLEX KÖNNEN zur gleichen Zeit in der Defense spielen (mit dem OPO, der nur schlägt)
- DP & FLEX können NICHT zur gleichen Zeit in der Offense spielen

3.7. Verhalten von Teammitgliedern

Verhalten im Dugout

Während des Spiels müssen sich die Teammitglieder – also Coaches, Spieler, Substitutes, aber auch alle anderen an bestimmte Regeln halten um einen geordneten Spielbetrieb zu ermöglichen.

- Teammitglieder dürfen sich nicht außerhalb des zur Spielerbank (Dugout) bestimmten Bereichs aufhalten, außer die Regeln erlauben es oder es wird vom Umpire genehmigt. Das betrifft alle Spieler, außer den On-Deck Batter, zu Spielbeginn, zwischen den Innings oder wenn ein neuer Pitcher sich aufwärmt.
- Im Bereich des Dugouts und auf dem Spielfeld ist die Konsumation der folgenden Substanzen verboten:
 - o Tabak (als Rauchware oder Kautabak)
 - o E-Zigaretten (oder ähnliches)
 - o Alkohol

Sollte ein Verstoß festgestellt werden, erfolgt eine Verwarnung an das Team. Bei jeder Wiederholung soll eine Ejection des betreffenden Teammitglieds erfolgen.

Schiedsrichterentscheidungen

„Streiten“ oder Diskutieren eines Teammitgliedes über eine Tatsachenentscheidung („Judgement Call“) eines Schiedsrichters hat eine Verwarnung des Teams zur Folge. Im Wiederholungsfall wird das betreffende Teammitglied ejected.

Regelverletzungen und Strafen

Die genauen „Tatbestände“ für Ejections (dauerhaften Ausschluss vom Spiel) und Removal (Ausschluss als Spieler) und Forfeit (schuldhaften Abbruch / Strafverifizierung) sind im entsprechenden Kapitel erklärt.



Bei geringen Vergehen (Beleidigung etc.) wird erst verwahrt, bevor eine Ejection ausgesprochen wird. Verwahrt werden kann eine einzelne Person, oder das gesamte Team.

Für grobe Vergehen, Tötlichkeiten und vor allem die Gefährdung von anderen Teilnehmern oder Offiziellen kann direkt ejected werden.

Auch das Spielende ist kein Freibrief: Der Umpire kann Verstöße oder Tötlichkeiten nach Spielende ebenfalls melden und die Organisation, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde, wird entsprechende Strafverfahren in Gang setzen.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass wir alle Botschafter unseres Sports sind und Softball, unser Team und uns so gut wie möglich präsentieren sollten. Damit sollte vieles schon selbstverständlich sein...



4. Offizielle

4.1. Umpire / Schiedsrichter

Die Schiedsrichter sind Vertreter der Liga (oder der Organisation, die ein Spiel durchführt) und sie dürfen und müssen die Regeln durchsetzen.

Umpire können nicht auf Wunsch eines oder beider Teams während eines Spiels ausgetauscht werden. Ein Tausch ist nur wegen Krankheit oder Verletzung eines Umpires möglich.

Plate Umpire

Der Plate Umpire nimmt die Position hinter dem Catcher ein und ist „Hauptschiedsrichter“, er hat somit etwas mehr Aufgaben und Rechte und darf auch Entscheidungen zu Situationen treffen, die eventuell nicht durch die Regeln abgedeckt sind.

Base Umpire

Der oder die Base Umpire (es gibt unterschiedliche Umpire-Systeme mit unterschiedliche vielen Base Umpire) nimmt eine Position auf dem Spielfeld ein.

4.2. Scorer

Der Scorer macht Aufzeichnungen zum Spiel und schreibt nicht nur z.B. Punkte, Outs, Hits und Errors, sondern auch sehr genau alle Spielzüge und -situationen mit. Auf dieser Basis wird die Statistik erstellt.

Der offizielle Scorer ist alleine berechtigt, die Entscheidungen (unter Beachtung der Regeln) in Zusammenhang mit dem Scoring zu treffen.

5. Wechsel / Substitutions

Grundsätzliches zu Wechseln:

Ein Substitute kann den Platz eines Spielers einnehmen, dessen Name in der Batting Order seines Teams steht. Die folgenden Bestimmungen regeln die Auswechslungen von Spielern.

- Ein Substitute kann den Platz eines Spielers aus der aktuellen Line-up einnehmen.
- Ein Starting Player, der ausgewechselt wurde, aber noch Recht auf Re-entry hat, kann ausschließlich in seine Position in der Schlagreihenfolge wieder eingewechselt werden.
- Es gibt keine Limitierung der Anzahl von Wechseln im Softball. Das heißt: Es ist möglich jemanden einzuwechseln, solange noch „unbenutzte“ Substitutes oder Starting Player mit dem Recht auf Re-entry da sind, die auch am Spiel teilnehmen dürfen.
- Auch für Pitcher gilt keine Limitierung.
- Der Head Coach oder ein Teamvertreter muss jeden Wechsel ausnahmslos und unverzüglich dem Plate Umpire melden, der das dann an den Scorer weitergibt.
- Wurde ein Wechsel nicht beim Plate Umpire angemeldet, kann der Fehler „geheilt“ werden, indem der betreffende Coach dies nachholt, bevor das andere Team einen Appeal macht.
- Ein eingewechselter Spieler ist erst offiziell im Spiel, wenn ein Pitch geworfen (legal, illegal, Intentional Base-on-Balls) oder ein Play gemacht wurde.

Fehler bei Auswechslungen sind Appeal Plays. Das heißt, dass sie erst vom Schiedsrichter geahndet werden, wenn das gegnerische Team diesen Fehler bemerkt und den Umpire darauf hinweist. Der Appeal kann jederzeit gemacht werden, solange der Spieler im Spiel ist.

5.1. Blut-im-Sport Regel

Die Blut-im-Sport Regel tritt in Kraft, wenn ein Spieler sich während des Spiels verletzt, blutet und diese Blutung nicht in einer angemessenen Zeit gestoppt werden kann.

- Der Spieler muss dann im ersten Schritt nicht gleich ausgewechselt werden, wird aber als „Withdrawn Player“ erstmal aus dem Spiel genommen. Er darf erst wieder ins Spiel eintreten, wenn die Blutung gestillt und die Wunde versorgt ist. Die ISF Regeln halten außerdem fest, dass eine blutbefleckte Uniform getauscht werden muss werden (das ist gemäß österreichischer Spielbetriebsordnung nicht nötig), ein eventuell nötiger Wechsel der Nummer muss dem Umpire mitgeteilt.
- Für den „Withdrawn Player“ tritt der „Replacement Player“ in Spiel ein – das gilt nicht als Auswechslung in dem Sinn muss aber dem Plate Umpire mitgeteilt werden.
- Als Replacement Player kommt in Frage:
 - o Jedes Substitute (das noch nicht im Spiel war und aktuell nicht im Spiel ist)
 - o Jedes „verwendete“ und ausgewechselte Substitute (ohne Recht auf Re-Entry)
 - o Jeder ausgewechselte Starting Player, der kein Recht auf Re-Entry mehr hat (und der aktuell nicht im Spiel ist)
- Als Replacement Player kommt NICHT in Frage (= Ineligible Replacement Player)
 - o Jeder Spieler in der aktuellen Line-up
 - o Jeder ausgewechselte Starting Player, der noch ein Recht auf Re-Entry hat
 - o Jeder Spieler der ejected oder removed wurde und somit nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen darf

...im Grunde kann also jeder Spieler eingesetzt werden, der nicht ausgeschlossen wurde und bei dem nicht die Gefahr besteht, dass er nicht an zwei verschiedenen Positionen in der Line-up auftaucht.

So kann der Replacement Player eingesetzt werden:

- Der Replacement Player darf den Withdrawn Player für das aktuell laufende Inning und ein weiteres, komplettes Inning ersetzen.
- Ist der Withdrawn Player innerhalb dieser Zeit wieder einsetzbar, kann er zurückkehren. Das muss wieder dem Plate Umpire mitgeteilt werden.
- Ist der Withdrawn Player nach Ablauf dieser Zeit nicht wieder einsetzbar, muss ein legaler Wechsel durchgeführt und dem Umpire mitgeteilt werden – das heißt es muss nun ein Spieler an diese Stelle rücken, der auch nach den normalen Wechsel-Regeln darf. Das heißt, jetzt dürfen bereits „verwendete“ Substitutes und Starting Player ohne Recht auf Re-Entry NICHT länger eingesetzt werden.
- Gibt es keinen möglichen Spieler, der im Rahmen eines legalen Wechsels eingewechselt werden kann, wird das Spiel als verloren erklärt („Forfeit“).

Wird ein Ineligible Replacement Player („nicht berechtigter Replacement Player“) eingesetzt, ist dies ein Illegal Re-Entry und wird mit den entsprechenden Strafen geahndet.

Wird der Replacement Player nicht dem Umpire angekündigt, ist das eine Unreported Substitution und wird nach dieser Regel bestraft. Gleiches gilt, wenn die Rückkehr des Withdrawn Players nicht angemeldet wird.

5.2. Unreported Substitutions – Unangekündigte Wechsel

Jeder Wechsel muss grundsätzlich beim Plate Umpire angemeldet werden. Es reicht auch nicht aus, einen Wechsel nur dem Scorer mitzuteilen. Wurde der Wechsel dem Plate Umpire nicht angekündigt, ist dies eine „unreported Substitution“.

Dazu gehört es auch, wenn der DP den FLEX ersetzt oder der FLEX den DP – auch das muss dem Plate Umpire gemeldet werden und ist eine „unreported Substitution“ wenn es nicht passiert. Auch Replacement Player und die Rückkehr des Withdrawn Player im Rahmen der Blut-im-Sport Regel müssen dem Plate Umpire angekündigt werden.

Dies ist eine Situation, in der das gegnerische Team einen Appeal machen muss, damit der Umpire einschreiten kann. Der Appeal kann jederzeit erfolgen, solange der Spieler im Spiel ist.

Bei der Bestrafung kommt es darauf an, in welcher Situation sich der betroffene Spieler sich befindet:

Spieler ist in der Offensive

Batter

Während der Zeit am Schlag

- Der Spieler wird zum „Ineligible Player“ erklärt, das heißt, er darf nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen (dürfte aber coachen)
- Ein regelgemäßes Substitute tritt an seine Stelle und übernimmt den Ball und Strike Count
- Jedes Vorrücken der Runner ist legal



Nach der Zeit am Schlag aber vor dem nächsten Pitch
(auch am Ende des Spieles – bevor die Umpire das Feld verlassen haben)

- Der Spieler wird Out erklärt und
- zum „Ineligible Player“
- Alle eventuell während des Spielzugs erzielten Outs bleiben bestehen
- Vorrücken der Runner zählt nur dann, wenn es nicht auf den Batter zurückzuführen ist

Nach dem nächsten Pitch

- Der Spieler wird zum „Ineligible Player“
- Ein Substitute übernimmt
- Jegliche Aktionen durch den Batter sind aber legal (erreichte Bases, Vorrücken von Runnern)

Runner

Vor einem Pitch:

- Korrektur
- Keine Strafe

Nach einem Pitch:

- Der Spieler wird zum „Ineligible Player“
- Ein Substitute übernimmt
- Jedes Vorrücken ist legal

Defense

Nachdem der Fielder ein Play gemacht hat und vor dem nächsten Pitch:

- Der Spieler wird zum „Ineligible Player“
- Ein Substitute übernimmt
- Das ist ein Option Play: Der Coach kann entscheiden ob...
 - o Das Ergebnis des Spielzugs akzeptiert wird oder
 - o Die Situation rückgängig gemacht wird (der Batter kehrt zurück, der Count vor dem Spielzug wird wieder aufgenommen, die Runner kehren zurück)

Nachdem der Fielder ein Play gemacht hat und nach dem nächsten Pitch:

- Der Spieler wird zum „Ineligible Player“
- Ein Substitute übernimmt
- Das Play steht



5.3. Illegal Re-Entry / Illegal Eintritt ins Spiel

Ein Illegal Re-Entry ist ein Verstoß gegen die Auswechselregelungen, dazu gehören:

- Starting Player wird nach der zweiten Auswechslung ein zweites Mal eingewechselt
- Starting Player wird in eine andere als seine ursprüngliche Position in der Schlagreihenfolge wieder eingewechselt
- Der DP oder ein Substitute für den DP wird in eine andere als die ursprüngliche Position des DP in der Schlagreihenfolge eingewechselt
- Der FLEX oder ein Substitute für den FLEX schlägt an einer anderen Position in der Schlagreihenfolge als der des DP
- Substitute wird nach der Auswechslung nochmals eingewechselt
- Nicht dazu berechtigter Spieler wird als Replacement Player im Rahmen der „Blut-im-Sport“-Regel eingewechselt

Der Illegal Re-Entry ist eine Appeal-Situation (siehe dort). Der Appeal kann gemacht werden, solange der Spieler im Spiel ist.

Der Illegal Re-Entry wird bestraft indem der Spieler und der Manager ejected werden. Zusätzlich wird die Aktion des Spielers nach den Regeln der „Unreported Substitution“ bestraft – hier kommt es wieder drauf an, wann der Appeal erfolgt.

5.4. Illegal Pitcher

Ein Illegal Pitcher ist ein Spieler der nicht mehr pitchen darf, weil er vom Umpire als Pitcher removed wurde. Wird ein Illegal Pitcher entdeckt, wird der Spieler ejected.

Removal von der Pitcherposition ist nicht gleich einem Removal aus dem Spiel!

5.5. Ineligible Player

Kehrt ein Spieler, der nicht mehr am Spiel teilnehmen darf ins Spiel zurück (also ein Spieler, der „ineligible“ erklärt oder „removed“ wurde) wird das Spiel schuldhaft abgebrochen (Forfeit). Das Team, das nicht gegen die Regeln verstoßen hat, hat gewonnen.

6. Das Spiel

6.1. Innings und reguläres Spiel

Ein Softball Spiel besteht normalerweise aus 7 Innings. In jedem Inning hat jedes Team einmal das Recht anzugreifen und muss einmal verteidigen. Laut Regeln wird per Münzwurf festgelegt, welches Team zuerst angreift.

Nicht nur in Österreich ist die gängige Regelung, dass das Heimteam in der Verteidigung beginnt – das Heimteam schlägt also in der zweiten Hälfte der Innings und hat den Vorteil, als „letzter“ Punkte machen zu können. In Österreich werden auch für die Finalsspiele die „Heimrechte“ vor den Spielen per Regelung festgelegt sodass wir hier nicht mit Münzwürfen zu tun haben.

Es gibt basierend auf den ISF Regeln keine festgelegte Zeitdauer für ein Spiel oder für ein Inning. Es kann aber durchaus für bestimmte Ligen oder Turniere eine Zeitdauer festgelegt werden, nach der kein neues Inning begonnen wird. In diesem Fall gilt später beschriebene „Tie Break Regel“ analog.

Ein Spiel ist – wenn es vom Umpire aus besonderen Gründen (siehe unten) abgebrochen wird – regulär und gültig, wenn zumindest 5 komplette Innings gespielt wurden (oder das Team, das als zweites schlägt nach 4 ½ kompletten Innings vorne liegt).

Gewinner und Punkte

Gewonnen hat das Team, das in einem regulären Spiel mehr Punkte erzielt hat:

- Im Normalfall gilt: Das Team, das nach 7 Innings mehr Punkte hat, hat gewonnen. Die zweite Hälfte des 7. Innings muss aber nicht (fertig)gespielt werden, denn das Team, das als zweites schlägt bereits nach 6 ½ Innings oder irgendwann vor dem 3. Out in der zweiten Hälfte des 7. Innings mehr Punkte (Runs) erzielt hat.
- Bei abgebrochenen, aber regulären Spielen gilt: Das Team, das nach dem 5. Inning (bzw. folgenden, kompletten Innings) mehr Runs erzielt hat, hat gewonnen. Sollte das als zweites schlagende Team nach 4 ½ Innings vorne liegen gilt dieses Ergebnis (ebenso wird in späteren Innings verfahren, wenn das als zweites schlagende Team vorne liegt).

Ein Punkt wird erzielt, wenn ein Runner alle Bases und die Homeplate erfolgreich und regulär in der richtigen Reihenfolge berührt hat ohne out gemacht worden zu sein und bevor das 3. Out passiert.

Das heißt, ein Punkt (Run) zählt nicht wenn das dritte Out wir folgt gemacht wird:

- Der Batter-Runner wird out gemacht, bevor er das erste Base legal berührt.
- Ein Runner Force Out (incl. Force Out nach Appeal) ist, weil Batter zum Batter-Runner wurde
- Der Runner es versäumt mit dem Base in Kontakt zu bleiben, auf das er Anspruch hat, bevor der Pitch losgelassen wurde
- Ein voranlaufender Runner zum 3. Out erklärt wird
- Weitere Appeal Outs können nach den dritten Out gemacht werden, um einen oder mehrere Runs zu annullieren.

Berühren der Bases in der richtigen Reihenfolge

Die richtige Reihenfolge ist 1st Base, 2nd Base, 3rd Base und Homeplate. Ausnahmen bestehen dann, wenn der Runner...

- an einer Base behindert wird und diese garnicht berühren kann (Obstruction)
- bei einem Fly Ball seine Base verlassen hat, bevor der Ball von einem Fielder berührt/gefangen wurde zur davor besetzten Base zurück muss um den „Tag up“ zu machen



- eine Base „verpasst“ hat (missed Base) und zurücklaufen muss um das zu korrigieren
In den beiden letzteren Fällen gilt auch folgendes:
 - o Dass ein Runner seinen Tag up nicht (korrekt) gemacht hat oder eine Base verpasst hat, hat grundsätzlich keine Auswirkung auf nachfolgende Runner.
 - o Wurde der Runner deshalb out erklärt, und das ist das 3. Out in dem Inning, kann kein nachfolgender Runner punkten
 - o Ein Runner kann seinen Tag up nachholen oder eine verpasste Base nachträglich berühren – aber nicht nachdem ein nachfolgender Runner einen Run erzielt hat oder er das Spielfeld verlassen hat.

Ein Runner muss nicht immer, wenn das geht, zur nächsten Base laufen, er kann aber. Er muss nur dann, wenn er von einem nachfolgenden Runner „weitergeschoben“ wird.

Zwei Runner können nicht die gleiche Base besetzen. Das Recht auf die Base hat entweder der Runner, der sie zuerst besetzt hatte – es sei denn er muss wegen des hinteren Runners vorrücken. In dem Fall gehört die Base dem nachfolgenden Runner. Der jeweils nicht berechnete Runner kann durch berühren mit dem Ball („Tag“) out gemacht werden.

Wenn sich eine Base aus der Verankerung / richtigen Position löst, muss der Runner der Base nicht „folgen“, wenn sie weit weg liegt.

6.2. Spielabbruch

Der Plate Umpire kann ein Spiel jederzeit abbrechen, wenn Gründe vorliegen, die Spieler und/oder Betreuer gefährden: Regen oder Unwetter, Dunkelheit, Feuer, Panik oder anderen Gefährdungen.

Sollte das Spiel bereits regulär sein, gilt in dem Fall das entsprechende Spielergebnis (s.o.).

Spiele, die nicht als regulär betrachtet werden können (beispielsweise, weil „zu früh“ abgebrochen werden musste) oder reguläre unentschiedene Spiele (die aus Abbruchgründen nicht fertiggespielt werden können, bis ein Sieger feststeht), werden vollständig neu ausgetragen. Das heißt auch, dass die ursprünglichen Aufstellungen geändert werden können, wenn das Spiel neu gespielt wird.

Dies trifft aber nicht zu bei schuldhaften Abbrüchen wegen Handlungen von Teammitgliedern oder Zuschauern. Bei schuldhaften Abbrüchen wird das Spiel für das schuldige Team als verloren gewertet. Diese Strafverifizierung nennt man „Forfeit“ – dazu im entsprechenden Kapitel mehr.

6.3. Tie Break Regel

Im Fall eines Gleichstandes (Tie) nach 7 Innings werden weitere Innings gespielt, bis ein Sieger feststeht. Auch hier gilt: Sobald das als zweites schlagende Team in der zweiten Hälfte des Innings vorne liegt, ist das Spiel vorbei und dieses Team hat gewonnen.

Um das Erzielen von Punkten zu beschleunigen wird ab dem 8. Inning der Tie Break Runner eingesetzt. Dies ist jener Spieler, der in der Schlagreihenfolge vor dem Spieler steht, der als erstes an den Schlag muss im betreffenden Inning. Der Tie Break Runner startet auf der 2. Base.

Wird der falsche Spieler genutzt, kann die Defense einen Appeal machen – sobald ein Pitch geworfen wurde und solange der Runner auf Base ist. Strafe: Falscher Tie Break Runner ist OUT, kein Ersatz. Die Offense kann vor einem Appeal noch korrigieren.



6.4. Run Ahead Regel

Die Run Ahead Regel wird oft auch als „Mercy Rule“ bezeichnet. Und regelt den Umgang mit überlegenen Führungen. In diesen Fällen wird das Spiel schon früher beendet – und zwar jeweils nach dem angegebenen vollen Inning oder wenn das als zweites schlagende Team in der zweiten Hälfte dieses Innings den entsprechenden Vorsprung erzielt hat:

- 15 Runs nach dem 3. Inning
- 10 Runs nach dem 4. Inning
- 7 Runs nach dem 5. Inning

6.5. Charged Conferences

Mit den „Charged Conferences“ gibt es die Möglichkeit, das Spiel unterbrechen zu lassen damit Spieler und Coaches sich absprechen können. Die Charged Conference ist also eine Spielunterbrechung, die dem entsprechenden Team angelastet (charged) wird.

Die Spielunterbrechung ist also auf das Team (mit dem Zweck einer Absprache oder Übermittlung von Anweisungen) zurückzuführen – das heißt, wenn der Umpire das Spiel aus anderen Gründen unterbrochen hat, zählt eine Besprechung nicht als Charged Conference sofern das Team sofort wieder bereit ist zu spielen, wenn der Umpire bereit ist bzw. das Spiel fortsetzen lässt.

Dazu gibt es natürlich genaue Regeln, wann dies der Fall ist und wie es für Offensive und Defensive gehandhabt wird:

Charged Offensive Conferences

Es ist 1 Charged Offensive Conference in einem Inning erlaubt.

Das gilt für Batter, Runner, On-Deck-Batter und Coaches – in allen möglichen Konstellationen – und dabei ist es egal, wer um die Auszeit bittet.

Es zählt NICHT als Charged Conference wenn...

- der Pitcher sich eine Jacke anzieht, wenn er sich auf einer Base befindet (sofern klar ist, dass diese Möglichkeit nicht für eine Absprache genutzt wird)
- sich das offensive Team während einer Charged Conference des defensiven Teams bespricht – sofern es spielbereit ist, wenn das defensive Team bereit ist.

Besteht das Team auf eine zweite Charged Conference wird der Manager oder Coach ejected (vom Spiel dauerhaft ausgeschlossen), der darauf besteht.

Charged Defensive Conference

Es sind in einem Spiel über 7 Innings 3 Charged Defensive Conferences erlaubt. In jedem weiteren Inning wird pro Inning 1 Charged Defensive Conference erlaubt – eventuell „übrige“ Conferences aus den ersten 7 Innings verfallen – es ist in den zusätzlichen Innings unter allen Umständen nur 1 Conference erlaubt. Die Conferences sind fortlaufend und beginnen nicht neu, wenn ein neuer Pitcher in das Spiel kommt.

Auch wenn ein Spieler seine Position verlässt um sich im Dugout Instruktionen zu holen, ist das eine Charged Conference.



Es ist keine Charged Conference wenn

- der Manager/Coach, vor oder nach dem Gespräch mit dem Pitcher, einen Pitcherwechsel beim Umpire anmeldet oder
- der Manager/Coach vorher einen Wechsel beim Umpire anmeldet. Nach Ankündigung des Wechsels darf der Manager/Coach die Foul Line überschreiten und mit jedem beliebigen Defensivspieler sprechen
- das Team sich während einer offensiven Conference bespricht und einsatzbereit ist, wenn es das offensive Team ist
- Anweisungen aus dem Dugout gerufen werden
- sich ein spielender Coach (d.h. er hat in diesem Moment eine Position auf dem Feld) mit dem Team bespricht – hier wird der Umpire aber übermäßige Verwendung kontrollieren und eventuell nach einer Warnung durch Ejection des Coaches bestrafen

Die Conference ist beendet, sobald der Manager/Coach beim Zurückgehen zum Dugout die Foul Line überschreitet.

Die vierte Charged Conference in einem 7 Inning Spiel oder eine zweite Charged Conference in einem zusätzlichen Inning wird dadurch bestraft, dass der aktuelle Pitcher zum „Illegal Pitcher“ erklärt wird. Das bedeutet, dieser Pitcher für das restliche Spiel nicht mehr pitchen darf (jede andere Position ist aber möglich)

7. Pitching

Für einen „legalen Pitch“ im Softball gibt es klare Regelungen (Unterpunkte 6.1 bis 6.7.). Wird gegen eine (oder mehrere) der Regelungen verstoßen ist dies ein Illegal Pitch.

Ein Illegal Pitch ist eine „Delayed Dead Ball“ Situation: Das heißt, dass der Umpire nicht sofort abbricht, sondern erst wenn ein eventuell daraus entstandener Spielzug abgeschlossen ist. Das Offensive Team soll so noch die Möglichkeit haben, aus der Situation eventuelle Vorteile zu erzielen!

Was passiert dann?

- Illegal Pitch nicht getroffen / Batter von dem Pitch getroffen
 - o Der Batter bekommt einen „Ball“ zugesprochen, auch die 1st Base, sollte dies der 4. Ball sein
 - o Alle Runner dürfen eine Base weiter vorrücken
 - o Sollten die Runner in der Situation schon eine oder mehrere zusätzliche Bases erreicht haben, bleiben sie dort)
 - o Wenn die Runner aber „out“ gemacht wurden, nachdem sie die eine Base schon erreicht hatten, also beim Versuch eine weitere Base zu erreichen, zählt das Out.
- Illegal Pitch getroffen / nicht gefangener 3. Strike - Batter hat die 1st Base erreicht und alle Runner sind mindestens 1 Base weitergekommen
 - o Illegal Pitch wird annulliert, keine Folgen
- Illegal Pitch getroffen / nicht gefangener 3. Strike - Batter hat die 1st Base nicht erreicht oder zumindest 1 Runner ist nicht mindestens 1 Base weitergekommen: Das ist ein „Option Play“, das heißt, der Coach/Manager des offensiven Teams kann entscheiden...
 - o Akzeptieren des Ergebnisses des illegalen Spielzugs oder
 - o Rückgängig machen der Situation und Durchsetzen der Strafe für den Illegal Pitch (also „Ball“ für den Batter und 1 Base für jeden Runner)

7.1. Vorbereitung auf den Pitch

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt:

- darf er die Pitchingposition in der Nähe oder auf der Pitcher's Plate nur einnehmen, wenn er auch den Ball hat
- gilt der Pitcher nicht als in der Pitchingposition, solange der Catcher nicht in der Position ist, den Pitch zu fangen
- muss der Pitcher beide Füße innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 61 cm (24 Inch) auf dem Boden haben
- muss der „Pivot Foot“ (das ist bei einem rechtshändigen Pitcher der rechte, bei einem linkshändigen Pitcher der linke Fuß) in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein
- kann der „Stepping Foot“ (der bei der Pitchbewegung den Schritt nach vorne macht) in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein, darf aber auch dahinter positioniert sein (er darf aber ab Beginn des „Stop“ bis der Pitch beginnt nicht bewegt werden – insbesondere nicht zurück) müssen die Hüften mit der ersten und dritten Base in einer Linie sein
- muss der Pitcher, während er auf der Plate steht und den Ball entweder in der Hand oder dem Handschuh hält, mit getrennten Händen die Zeichen vom Catcher entgegennehmen oder so tun als ob

- muss der Pitcher – nach dem Nehmen der Zeichen – die Hände vor dem Körper zusammenführen und mit dem gesamten Körper zu einem kompletten Stopp für 2 bis 5 Sekunden kommen
- dabei ist es erlaubt, die Hände an der Seite des Körpers zu halten – aber sie müssen sichtbar sein und nicht hinter dem Körper
- während der Pause muss der Pitcher beide Füße ruhig halten und darf sie nicht bewegen (insbesondere darf der „Stepping Foot“ nicht zurückbewegt werden)

7.2. Beginn des Pitches

Der Pitch beginnt, wenn eine Hand vom Ball genommen wird oder der Pitcher irgendeine Bewegung macht, die Teil seiner Wind-up (also der Pitchbewegung) ist.

7.3. Legaler, regelgerechter Wurf

- Der Pitcher darf keine Pitchbewegung machen, ohne auch gleich zum Batter zu werfen
- Der Pitcher darf bei der Pitchbewegung nach dem Trennen der Hände keinen Schwung zurück und vor macht und den Ball wieder in beide Hände vor den Körper nimmt
- Der Pitcher darf keinen Windup machen, bei dem ein Stopp oder eine Umkehr der Vorwärtsbewegung vorkommt.
- Der Pitcher darf beim Windmill Pitch (der Wurfarm macht also eine komplette Rotation neben dem Körper) nur eine Umdrehung machen. Er darf jedoch seinen Arm zur Seite und zurück bewegen, bevor er mit der Windmill Bewegung beginnt. Der Arm darf dadurch zweimal an der Hüfte vorbeigehen.
- Der Wurf muss eine durchgehende Bewegung sein, mit der Hand unter der Hüfte und das Handgelenk nicht weiter vom Körper entfernt als der Ellbogen.
- Das Loslassen des Balls und das Durchschwingen der Hand und des Handgelenks müssen nach vorn und in gerader Linie am Körper vorbei erfolgen.
- Beide Füße dürfen sich nicht bewegen, bis der Pitch beginnt.
- Der Pivot-Foot (das ist bei einem Rechtshänder der rechte, bei einem Linkshänder der linke Fuß – also immer der Fuß, der nicht den großen Schritt oder Sprung nach vorne macht) muss zu jeder Zeit vor dem vorwärts Abstoßen – egal ob der Fuß nachgezogen wird, der Pitcher springt oder hüpf – in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben.
 - o Es ist kein Schritt, wenn der Pitcher mit einem Fuß über die Pitcher's Plate rutscht, wenn der Kontakt mit der Plate nicht unterbrochen wird und keine Rückwärtsbewegung von der Plate weg gibt. Den Pivot Foot von der Pitcher's Plate heben und wieder aufsetzen, stellt eine Schaukelbewegung dar und ist eine illegale Handlung.
- Während der Wurfbewegung kann der Pitcher einen Schritt mit dem vorderen, „Non-Pivot-Foot“ oder „Stepping-Foot“ gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls machen. Der Schritt muss innerhalb der Breite der Pitcher's Plate von 61,0 cm (24 Inches) nach vorn in Richtung Batter erfolgen.
- Der Pivot Foot kann entweder in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben oder von der Plate abgestoßen und weggezogen werden, oder beim Schritt nach vorne nach dem Abstoßen den Kontakt zum Boden verlieren, bevor der andere Fuß den Boden berührt.
 - o Der Pitcher darf von der Pitcher's Plate springen, landen und, mit einer durchgehenden Bewegung, den Ball Richtung Home Plate befördern. Im Zuge dieser durchgehenden Bewegung darf der Pivot Foot abgestoßen/nachgezogen werden.

- Der Pitcher darf den Pivot Foot nachziehen oder springen wenn der Start der Bewegung in Kontakt mit der Pitcher's Plate beginnt.
 - o Es ist nicht erlaubt sich durch einen Schritt oder Sprung nach vorne mit dem Pivot Foot von der Pitcher's Plate zu lösen und anschließend den Fuß nachzuziehen oder zu springen und zu werfen (zwei Schritte / Sprünge sind nicht erlaubt und es muss eine durchgängige, flüssige Bewegung sein).
- Sobald der Pitcher sich von der Pitcher's Plate abstößt, muss jegliche Bewegung des Wurfarms durchgehend sein.
- Der Pitcher darf sich nicht mit dem Pivot Foot von einer anderen Stelle als der Pitcher's Plate abzustoßen, bevor er seine Hände auseinandergenommen hat.
- Der Pitcher darf seine Pitchbewegung nicht nach dem Loslassen des Balls fortsetzen.
- Der Pitcher darf den Ball nicht absichtlich fallen, rollen oder aufspringen lassen, um den Batter am Schlagen zu hindern.
- Der Pitcher hat, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „Play Ball“ ruft, 20 Sekunden Zeit, um den nächsten Pitch zu werfen – ansonsten (und das ist eine Ausnahme) wird dem Batter ein weiterer Ball zugesprochen (keine Base für die Runner).

7.4. Der Catcher

Auch der Catcher spielt bei einem legalen Pitch eine Rolle:

- Er muss innerhalb der Linien der Catcher's Box bleiben bis der Pitch losgelassen wird.
- Er soll den Ball, auch nach einem Foul Ball, nach jedem Pitch direkt zum Pitcher zurückwerfen (ansonsten wird dem Batter ein zusätzlicher Ball zugesprochen, aber keine Base für die Runner). Es gibt aber folgende Ausnahmen:
 - o nach einem Strikeout,
 - o wenn der Batter zum Batter-Runner wird,
 - o wenn sich Runner auf den Bases befinden,
 - o wenn ein Foul Ball nahe der Foul Line gefieldet wird und der Catcher für ein mögliches Out an ein Base wirft,
 - o wenn bei einem Check Swing und fallen gelassenem dritten Strike der Catcher zur ersten Base wirft, um den Batter-Runner Out zu machen.

7.5. Positionen des Defensiven Teams

- Der Pitcher darf nicht werfen, wenn nicht alle Feldspieler im Fair-Territory sind und der Catcher in der Catcher's Box
- Ein Fielder darf keine Position in der Blicklinie des Batters einnehmen oder irgendwie vorsätzlich in unsportlicher Absicht handeln, um den Batter zu irritieren.
 - o Das ist eine besonders gefährliche Obstruction (siehe dort): Es muss kein Pitch erfolgen, es ist Dead Ball und der Spieler der die Regeln verletzt hat, wird ejected (dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen)
- Bei einem Runner auf dem dritten Base, der versucht, mit dem Pitch (oder bei einem eventuellen Bunt) zur Homeplate zu laufen, darf kein Spieler des defensiven Teams ohne Ball vor oder auf die Home-Plate treten oder den Batter oder den Schläger berühren
 - o Das ist eine Obstruction (siehe dort): Der Ball ist dead. Dem Batter wird das erste Base wegen Obstruction zuerkannt und alle Runner rücken ein Base wegen des illegalen Pitches vor.



7.6. Fremde Substanzen

- Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz auf den Ball auftragen. Ein Pitcher, der seine Finger ableckt, muss sie vor dem Kontakt mit dem Ball abwischen.
 - o Wird weiterhin vom Pitcher oder einem Defensivspieler eine fremde Substanz aufgetragen, wird der Pitcher ejected.
- Der Pitcher darf Harzpulver zum Trocknen der Hände verwenden – unter Kontrolle des Umpires. Wird es nicht verwendet, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.
- Der Pitcher darf genehmigte Harz-Tücher zum Trocknen der Hände verwenden und muss diese in der Gesäßtasche oder unter dem Gürtel eingeklemmt verstauen.
- Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist verboten.
- Der Pitcher darf an der Wurfhand kein Klebeband (egal welche Farbe, auch keine Pflaster) auf seinen Fingern haben und kein Schweißband / Armband / ähnlichen Gegenstand am Wurfarm haben. Wenn wegen einer Verletzung ein Verband am Wurfarm ist, muss darüber ein langärmeliges Undershirt getragen werden, das beide Arme bedeckt.

7.7. Lösen aus der Pitching Position

Wenn der Pitcher schon die Pitchingposition auf der Pitcher's Plate (mit zusammengeführten Händen) eingenommen hat, muss er sich auf eine bestimmte Weise aus dieser lösen:

1. Hände zusammen belassen
2. Rückwärts von der Pitcher's Plate steigen
3. Wenn klar nicht mehr auf der Plate dürfen auch die Hände wieder getrennt werden

Ein Schritt nach vorne oder seitwärts wäre schon ein Illegal Pitch!

Warum ist das so streng? Es soll für Batter und vor allem die Runner klar sein, wann ein Pitch erfolgt und wann nicht – Runner werden durch diese Regelung vor Tricks oder Fehleinschätzungen geschützt.

Nur so aus der Pitchingposition gelöst darf der Pitcher zu einer Base werfen / einen Appeal machen.

Für alle oben beschriebenen Regelungen gilt die zu Beginn des Kapitels beschriebene Strafe.

7.8. Warm-up Pitches

Pitcher haben das Recht zu Beginn jedes Halbinnings oder wenn sie während eines Innings neu auf die Pitcherposition kommen maximal 1 Minute nutzen um Warm-up Pitches zum Catcher oder einem anderen Teammitglied zu werfen. Das gilt nur, wenn der Pitcher im gleichen Inning noch nicht gepitcht hat. Die Anzahl der Warm-up Pitches ist begrenzt:

- Im 1. Inning oder für einen neuen Pitcher: Maximal 5 Pitches
- In jedem weiteren Inning, das der Pitcher pitcht: Maximal 3 Pitches.

Der Umpire kann auf 1 Warm-up Pitch limitieren bei einer Verzögerung, weil der Catcher auf Base, am Schlag oder auf Base war und kein anderes Teammitglied als Warm-Up Catcher verwendet wird.



Eine Ausnahme der Zeitlimitierung gibt es nur dann, wenn sich der Beginn oder die Fortsetzung des Spiels wegen einer Tätigkeit des Umpires verzögert (Wechsel, Conference, Verletzung,...). Die Anzahl der Pitches darf auch in diesen Fällen nur überschritten werden, wenn ein Umpire das genehmigt.

Für jeden zusätzlichen Pitch, der über die erlaubte Anzahl hinausgeht, wird dem (nächsten) Batter ein Ball zugesprochen.

7.9. No Pitch

Die Entscheidung „No Pitch“ des Umpire bedeutet, dass ein Pitch des Pitchers nicht als solcher gewertet wird. Das ist in folgenden Situationen der Fall:

- Pitch während einer Spielunterbrechung
- Zu schnelles Pitchen bevor der Batter seine Position eingenommen hat oder noch aus dem Gleichgewicht ist wegen des vorigen Pitches
- Ein Runner Out erklärt wird, weil der seine Base vor dem Loslassen des gepitchten Balls verlassen hat (Early Leave)
- Pitch bevor ein Runner, der bei einem Foul Ball die Base verlassen hatte, wieder zurückkehren konnte
- Ein Spieler, Manager oder Coach, in dem er „Time“ oder etwas anderes ruft oder durch eine Handlung versucht, einen Illegal Pitch zu provozieren – dafür gibt es auch eine Verwarnung (und bei Wiederholung eine Ejection)

7.10. Wild Pitch und Passed Ball

Ein Wild Pitch ist ein Pitch, den der Catcher nicht mit normaler Anstrengung aufhalten oder fangen kann.

Ein Passed Ball ist ein Pitch, den der Catcher mit normaler Anstrengung unter Kontrolle bringen könnte, was ihm allerdings nicht gelingt.

8. Strikezone, Balls und Strikes

8.1. Strikezone

Die Strikezone ist ein dreidimensionaler Raum (grün im Bild) und erstreckt sich...

- über der gesamten Homeplate
- von der Unterkante des Brustbeins
- bis zur Unterkante der Kniescheibe
- in der normalen Schlagstellung des Batters⁶

Die normale Schlaghaltung eines Batters, ist die Stellung in der Batters' Box, die er einnimmt, wenn der Pitcher im Begriff ist, zu Pitchen. Sie unterscheidet sich von Batter zu Batter und ist auch nicht der normale aufrechte Stand. Absichtliches Ducken z.B. bei einem Count von 3 Balls (um leichter den 4. Ball zu bekommen) entspricht nicht der normalen Schlaghaltung.

Die Strikezone und die Bewertung Ball oder Strike, ist ein Judgement Call des Umpires.



8.2. Ball

Ein Ball ist sozusagen ein „Pluspunkt“ für den Batter oder ein „Minuspunkt“ für den Pitcher. Werden 4 Balls erreicht, erhält der Batter die 1. Base zugesprochen („Base on Balls“ oder „Walk“).

Ein legal gepitchter Ball ist dann ein Ball, wenn...

- er nicht durch die Strikezone geht oder den Boden vor der Home-Plate berührt oder die Home-Plate berührt und nach dem der Batter nicht schwingt.

In diesem Fall ist der Ball im Spiel, Runner können vorrücken, können aber out gemacht werden.

Außerdem ist ein Ball: Ein illegal gepitchter Ball...

- den der Batter nicht schlägt oder
- der geschlagen wurde, bei dem der Manager sich aber entschließt, das Resultat des Spielzugs (Option Play) NICHT zu akzeptieren.

Außerdem sind Balls:

- Jeder überzählige Warm-up Pitch (der Ball ist Dead und Runner dürfen nicht vorrücken)
- Wenn der Catcher den Ball nicht direkt zum Pitcher zurückwirft, wenn er muss
- Wenn der Pitcher nicht innerhalb von 20 Sekunden pitcht

Der Ball ist im Spiel, außer es ist aus irgendwelchen Gründen ein Dead Ball.

⁶ Bildquelle: <http://www.softballperformance.com/wp-content/uploads/2012/01/12/softball-tips-upping-focus-level-pays/softball-hitting-tips-mental-game.jpg>

8.3. Intentional Base on Balls

Bei einem Intentional Base on Balls lässt die Verteidigung den Batter auf das erste Base vorrücken, ohne dass vier Balls gepitcht werden müssen. Trotzdem zählt das als Pitch – das ist beispielsweise für Einwechslungen etc.

Die Defense – genauer gesagt Pitcher, Catcher oder Head Coach der Defensive können dem Plate Umpire jederzeit vor oder während der betreffende Batter am Schlag ist mitteilen, dass sie ein Intentional Base on Balls für diesen Batter möchten.

Beim Intentional Base on Balls ist das Spiel unterbrochen (Dead Ball).

8.4. Strike

Ein Strike ist – simpel gesprochen – ein „Minuspunkt“ für den Batter. Hat der Batter 3 Strikes gesammelt, ist er Out. Es wird auf „Strike“ entschieden, wenn...

- Wenn der gepitchte Ball oben / unten vollständig innerhalb der Strikezone war und diese seitlich zumindest berührt, bevor er den Boden berührt.
- Für jeden legal gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.
- Für jeden Foul Tip. Das ist ein geschlagener Ball, der direkt vom Schläger in die Hand des Catchers geht, nicht höher als der Kopf des Batters war und der vom Catcher legal gefangen wird. Wird er nicht gefangen, ist es kein Foul Tip. Ein Foul Tip kann auch der 3. Strike sein.

In diesen beiden Fällen ist der Ball weiterhin im Spiel, also „Live“.

- Für jeden Foul Ball, wenn der Batter weniger als zwei Strikes hat. Ein geschlagener Foul Ball ist nie der 3. Strike
- Für jeden Foul Bunt. Ein Foul Bunt kann auch der 3. Strike sein
- Für jeden gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt, ihn verfehlt und der irgendeinen Körperteil des Batters trifft
- Wenn bei weniger als 2 Strikes irgendein Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters von seinem geschlagenen Ball getroffen wird, während er sich in der Batter's Box befindet
- Wenn ein vom Pitcher durch die Strikezone geworfener Ball den Batter trifft
- Wenn der Batter, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat, es versäumt die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten

In diesen Fällen ist der Ball dead und die Runner müssen auf ihre Bases zurückkehren, ohne out gemacht werden zu können.

Ein Strike kann auch als Strafe vergeben werden - In allen diesen Fällen ist der Ball ist dead und die Runner müssen auf ihre Bases zurückkehren, ohne out gemacht werden zu können.

- Wenn ein Mitglied des Offensivteams absichtlich die Linien der Batter's Box entfernt (entweder für den Batter, der gerade am Schlag ist, oder für jenen, der nachfolgt)
- Wenn der Batter zwischen Pitches die Batter's Box mit beiden Füßen verlässt und dadurch das Spiel verzögert. Das heißt: Der Batter muss – wenn nicht die gleich genannten Ausnahmen gelten – mit zumindest einem Fuß in der Batters Box bleiben. Ausnahmen:
 - o Der Ball wurde geschlagen (fair oder foul)
 - o Der Batter hat geschwungen oder versucht zu schwingen (auch Slap oder Check Swing) UND wurde durch das Momentum des Schwungs oder Schwungversuchs aus der Box getragen



- Der Batter weicht einem Pitch aus
- Bei jedem Wild Pitch oder Passed Ball
- Bei einem versuchten Play
- Wenn der Umpire „Time“ gerufen hat
- Wenn Pitcher und / oder Catcher nicht bereit sind – das heißt: Zumindest einer von ihnen ist nicht im Pitcher Circle (Pitcher) oder der Catcher Box (Catcher)
- Bei einem Strike, wenn der Batter, der 3 Balls hatte, dachte, es wäre der vierte Ball

Sonderfall: Fallengelassener 3. Strike

Wenn der Catcher einen gepitchten 3. Strike nicht unter Kontrolle bringen kann / fallen lässt, wird der Batter zum Batter-Runner und kann zur 1st Base laufen. Die Defensive muss ihn taggen oder zur 1st Base werfen und dort ausmachen (Force Out, siehe dort).

Dies gilt:

- Bei weniger als 2 Outs, wenn die 1st Base frei ist und
- Immer bei 2 Outs.

8.5. Hit by Pitch

Hit by Pitch nennt man, wenn ein gepitchter Ball, nach dem nicht geschwungen oder bei dem nicht auf Strike entschieden wurde, irgendeinen Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Ball vorher den Boden berührt. Die Hände des Batters werden nicht als Teil des Schlägers gesehen.

In diesem Fall wird auf „Dead Ball“ entschieden und der Batter erhält die 1st Base zugesprochen.

Der Batter muss einen Versuch machen, dem Pitch auszuweichen. Tut er das nicht, erhält er nur einen weiteren Ball, aber nicht die 1st Base zugesprochen.

9. Live Ball und Dead Ball

Ob der Ball „Live“ oder „Dead“ ist entscheidet, ob überhaupt ein Spielzug gemacht werden kann. Unterscheiden muss man zwischen Live Ball, Dead Ball und Delayed Dead Ball.

8.6. Live Ball

„Live Ball“ bedeutet, dass der Ball im Spiel ist, es kann gespielt werden, der Pitcher darf pitchen und Spielzüge können gemacht werden.

Das ist grundsätzlich der Fall ab dem Zeitpunkt an dem der Umpire zu Beginn des Spiels und jedes Halbinnings, wenn der Pitcher in seiner Pitchingposition im Ballbesitz ist „Play Ball“ ruft oder signalisiert und gilt, bis der Umpire durch „Time“ oder „Dead Ball“ Call oder Signal der Spiel unterbricht oder eine Situation eintritt, die den Ball zu einem „Dead Ball“ macht.

8.7. Dead Ball

„Dead Ball“ bedeutet, der Ball ist nicht mehr spielbar bzw. nicht mehr im Spiel. Das bedeutet, ein Offensive-Spieler kann zwar vorrücken, aber nur auf zugewiesene Bases (Base Awards). Der Runner kann nicht durch die Defense out gemacht werden, aber wegen bestimmter Vergehen vom Umpire out gecallt werden (z.B. wenn er nicht weiterläuft sondern ins Dugout zurückgeht, oder einen anderen Runner überholt,...).

Der Ball wird dead...

- wenn der Umpire „time“ oder „dead ball“ callt oder signalisiert
- wenn der Ball das Spielfeld verlässt und ins Dead Ball Territory geht oder aus einem anderen Grund nicht mehr spielbar ist (bleibt stecken,...) – auch bei Ground Rule Double und Homerun
- bei einem nicht gefangenem Foul Ball
- wenn der Ball irgendeinen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder des offiziellen Spielfelds ist
- bei einer Interference durch die Offensive
- bei einer Behinderung (Interference) durch eine nicht am Spiel beteiligte Person
- wenn der Ball einen Spieler oder eine Person trifft, die sich nicht im Spiel befindet
- wenn der Ball in der Ausrüstung des Umpires oder der Bekleidung eines offensiven Spielers stecken bleibt
- bei Illegal Batting (Fuß auf der Homeplate bzw. vollständig aus der Battersbox)
- wenn der Batter die Batters' Box mit einem Illegal oder Altered Bat betritt
- wenn der Batter vor dem Catcher die Batters' Box wechselt während der Pitcher Zeichen nimmt
- bei Hit-by-Pitch
- wenn der Batter die Batters' Box nicht innerhalb von 10 Sekunden nach Aufforderung („Play Ball“) durch den Umpire betritt
- wenn die Linien der Batters' Box absichtlich entfernt werden
- bei Early Steal durch einen Runner
- wenn der Batter-Runner zurück Richtung Home-Plate läuft um einem Tag auszuweichen oder zu verzögern
- bei einem „intentionally dropped ball“

Time Call

Der Umpire callt „time“ wenn das erforderlich ist, kann das, wenn er es als nötig/berechtigt findet, aber auch auf Anfrage tun – beispielsweise bei Verletzungen, Diskussionen und für Conferences. Er darf das aber nur, wenn der Spielzug komplett abgeschlossen ist. Die einzige Ausnahme ist eine wirklich schwere Verletzung eines Spielers, in solchen Fällen kann sofort time gecallt werden.

8.8. Delayed Dead Ball

„Delayed Dead Ball“ bedeutet, dass das Spiel erstmal weiterläuft bis der Spielzug abgeschlossen ist und erst dann „dead ball“ gecallt wird.

Es gibt einige Situationen, bei denen auf delayed dead ball entschieden und – eventuell – dann auf dead Ball entschieden wird:

- illegalen Pitch
- Obstruction und natürlich auch Catcher's Obstruction
- Interference durch den Plate-Umpire
- Detached gear (ein geworfener, gepitchter oder geschlagener Ball wird von abgenommener Ausrüstung berührt)

In den genannten Situationen (Delayed Dead Ball) wird abgewartet, bis der Spielzug beendet ist und dann je nach Ergebnis auf Dead Ball entschieden und die Strafen ausgesprochen oder das Ergebnis des Spielzuges nicht geändert.



10. Fair Ball und Foul Ball

Für die Beurteilung ob ein geschlagener Ball fair oder foul ist, zählt immer die Position des Balles.

Zwischen Homeplate und 1st Base bzw. 3rd Base ist entscheidend, wo sich der Ball befindet, wenn er berührt wird bzw. wo er unberührt liegen bleibt.

Hinter der 1st Base bzw. 3rd Base ist entscheidend, wo der unberührte Ball zuerst den Boden (oder sonst jemand oder etwas) berührt. Es wird für die folgende Auflistung vorausgesetzt, dass der Ball noch nichts berührt hat.

10.1. Fair Ball

Ein Fair Ball ist ein legal geschlagener oder gebunteter Ball, der...

- im Fair-Territory von einem Spieler berührt oder gefangen wird (egal wo er dann hinrollt)
- im Fair-Territory zwischen der Home-Plate und dem ersten Base oder zwischen der Home-Plate und dem dritten Base liegen bleibt
- die „Fair-Seite“ der 1st Base, die 2nd Base oder die 3rd Base berührt (egal, wo er dann hinrollt)
- am Boden aufgekommen ist (egal wo) und über die „Fair-Seite“ der 1st Base oder die 3rd Base springt (egal, wo er dann hinrollt)
- den Körper oder die Kleidung eines Umpires oder Spielers berührt, während sich der Ball auf oder über dem Fair-Territory befindet
- hinter 1st oder 3rd Base im Fair Territory zum ersten Mal den Boden berührt
- über Fair-Territory über den Outfieldzaun hinaus das Spielfeld verlässt
- den Foul Pole im Flug berührt

10.2. Foul Ball

Ein Foul Ball ist ein legal geschlagener oder gebunteter Ball, der...

- im Foul-Territory zwischen Homeplate und 1st Base oder 3rd Base liegen bleibt
- an 1st oder 3rd Base vorbei springt oder rollt und sich auf oder über Foul-Territory befindet
- hinter 1st und 3rd Base zuerst im Foul-Territory den Boden berührt
- den Körper, befestigte oder lose Ausrüstung, die Kleidung eines Umpires oder Spielers oder irgendeinen „fremden Gegenstand“ auf dem Boden berührt, während er sich auf oder über Foul-Territory befindet
- den Batter oder ein zweites Mal den Schläger in der Hand des Batters berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält
- vom Schläger direkt und nicht höher als der Kopf des Batters irgendeinen Teil des Körpers oder der Ausrüstung des Catchers trifft und von einem anderen Fielder gefangen wird
- die Pitcher's Plate trifft und unberührt vor 1st oder 3rd Base ins Foul Territory rollt

11. Batting

11.1. Batting Order / Schlagreihenfolge

Die Schlagreihenfolge des Teams ist immer die, die auf der Line-up Card angegeben wurde. Die Reihenfolge wird im Lauf des Spiels immer fortgesetzt: Nach dem 9. Batter kommt wieder der 1. Batter.

Wird ein Spieler ausgewechselt nimmt das Substitute dessen Position in der Schlagreihenfolge ein.

Ein Starting Player der ausgewechselt wurde und ins Spiel zurückkommt (re-entry) muss immer auf seine Schlagposition zurückkehren.

DP und FLEX „teilen“ sich die Schlagposition des DP und dürfen beide nur an dieser Position in der Offense auftreten.

Wechsel in der Schlagreihenfolge (d.h. dass z.B. der Spieler, der zuerst als 2. geschlagen hat nun als 7. schlägt) sind niemals möglich.

Wird die Schlagreihenfolge nicht eingehalten, ist das ein Appeal Play, muss also vom gegnerischen Team erkannt und dem Umpire gemeldet werden. Der Appeal muss gemacht werden, bevor alle Fielder (z.B. am Ende eines Halbinnings) das Fair Territory verlassen haben oder die Umpire am Ende des Spiels das Spielfeld verlassen haben.

Strafen

Bei der Strafe hängt es davon ab, wann der Appeal gemacht wird:

Während der Zeit am Schlag

- Der korrekte Batter übernimmt den aktuellen Ball und Strike Count
- Jedes Vorrücken der Runner ist legal

Nach der Zeit am Schlag aber vor dem nächsten Pitch

(auch am Ende des Spieles – bevor die Umpire das Feld verlassen haben)

- Der korrekte Batter ist Out
- Vorrücken der Runner / Runs zählt nur dann, wenn es nicht auf den Batter zurückzuführen ist
- Alle eventuell während des Spielzugs erzielten Outs bleiben bestehen
- Als nächstes schlagen soll der Batter, der auf den korrekten Batter folgt. Ist das der Batter, der fälschlicherweise geschlagen hat und dabei out gemacht wurde, schlägt der Batter, der auf ihn folgt.

Nach dem nächsten Pitch

- Das At Bat des „falschen Batters“ ist legalisiert
- Alle Runs und erreichten Bases gelten
- Der nächste Batter ist der auf den „falschen Batter“ folgende

Anmerkung: Es wird kein Runner von einer Base genommen, damit in der richtigen Reihenfolge geschlagen werden kann. Es kommt in dem Fall der nächste „verfügbare“ Batter in der Schlagreihenfolge dran.

11.2. On-Deck-Batter

Nutzung der On-Deck-Circle

Der On-Deck-Batter darf immer den On-Deck-Circle vor dem Dugout / vor der Spielerbank seines Teams benutzen. Den On-Deck-Circle vor dem Gegnerischen Dugout darf er dann benutzen, wenn dieser im Rücken des aktuellen Batters liegt – Hintergrund: Im Rücken des Batters landen weniger Bälle, es ist sicherer.

Beispiel 1: Das Team des Batters hat das Dugout an der 1st Baseline. Der aktuelle Batter ist ein Linkshänder und steht somit in der Batters Box an der 1st Baseline. Der On-Deck-Batter darf nur den „eigenen“ On-Deck-Circle nutzen.

Beispiel 2: Gleiche Situation, nur jetzt schlägt ein rechtshändiger Batter, dieser Batter steht somit in der Batters Box auf der 3rd Baseline („vor dem gegnerischen Dugout“). In diesem Fall darf der On-Deck-Batter sowohl den eigenen, als auch den anderen On-Deck-Circle nutzen. Er kann sich entscheiden.

Ausrüstung zum Auswärmen

Der On-Deck-Batter darf zum Aufwärmen maximal zwei Schläger benutzen, dies müssen allerdings offizielle Softballschläger oder genehmigte Aufwärmschläger sein. An diesen Schlägern darf sich nichts anderes, als die von der ISF genehmigte Ausrüstung für Schläger befinden.

Baseballschläger sind nicht erlaubt.

Wird etwas anderes als ein erlaubter Schläger verwendet oder wird unerlaubtes Material verwendet, wird dies vom Umpire entfernt. Sollte es in diesem Spiel nochmals verwendet werden, wird der Spieler, der dies verwendet, Ejected, d.h. vom Spiel ausgeschlossen.

Verlassen des On-Deck-Circle

Der On-Deck-Batter darf den On-Deck Circle verlassen:

- wenn er zum Batter wird oder
- um Runner anzuweisen, die von der 3rd Base zur Home-Plate laufen oder
- um eine mögliche Behinderung bei einem Fly Ball oder geworfenen Ball zu vermeiden (siehe: Interference)
- um die Möglichkeit der Defensive zu einem Spielzug nicht zu behindern (siehe: Interference)

11.3. Schlagposition

Der Batter muss innerhalb von 10 Sekunden nachdem der Umpire „Play Ball“ gerufen hat, seine Position in der Batters' Box einnehmen. Ansonsten wird auf Strike entschieden (kein Pitch, der Ball ist „dead“).

Vor Beginn des Pitches muss der Batter mit beiden Füßen komplett innerhalb der Batters' Box sein. Es darf also kein Stück des Fußes über eine Linie hinausragen.

Auch zwischen den Pitches muss der Batter mit zumindest einem Fuß in der Batters' Box bleiben, auch wenn er Zeichen nimmt oder Schwünge macht. Es darf nur dann die Box verlassen, wenn...

- der Ball geschlagen wurde
- ein Schwung oder Schwungversuch (auch Slap oder Check Swing) den Batter aus der Box „getragen hat“
- er einem Pitch ausweicht



- ein Wild Pitch oder Passed Ball geworfen wurde
- ein Play versucht wird
- der Umpire „time“ callt und das Spiel damit unterbricht
- der Pitcher den Pitcher's Circle und/oder der Catcher seine Box verlassen hat
- der Batter bei einem Count von 3 Balls dachte, der als Strike gecallte Pitch wäre Ball 4

Verlässt der Batter außerhalb dieser Ausnahmen die Box UND es ergibt sich daraus eine Spielverzögerung erhält er einen Strike (Ball ist dead, kein Pitch wird geworfen).

11.4. Illegal Batting

Es ist ein „illegal geschlagener Ball“ wenn ein Batter einen Fair oder Foul Ball schlägt...

- und beim Ballkontakt ein ganzer Fuß außerhalb der Batters Box ist
- und ein Teil des Fußes beim Ballkontakt die Homeplate berührt
- mit einem illegal oder altered Bat
- nachdem er mit einem Fuß komplett aus der Box gestiegen und (vor Ballkontakt) wieder zurück in die Box.

Der Batter ist in dem Fall out für Illegal Batting, der Ball ist „dead“ und die Runner müssen auf ihre Bases zum Zeitpunkt des Pitches zurück.

12. Out und Safe

12.1. Arten von Outs

Die Defensive versucht, Outs zu machen, um das Vorrücken auf den Bases und letztlich Punkte der Offensive zu verhindern. Ein Spieler der Out gemacht wurde, muss warten, bis er wieder dran ist zu schlagen.

Hat die Defensive drei Outs erzielt, ist das Halbinning um und das Angriffsrecht wechselt.

Strike Out

Der Batter ist Out, wenn er 3 Strikes gesammelt hat (Ausnahme: Fallengelassener 3. Strike)

Fly Out

Bei einem Fly Out fängt ein Defensivspieler einen geschlagenen Ball direkt aus der Luft. Es müssen einige Punkte erfüllt sein:

- Der Spieler befindet sich auf dem regulären Spielfeld (auf Fair Territory und natürlich auch auf Foul Territory)
- Der Ball hat zuvor nichts anderes berührt. Ausnahme: Es zählt noch als gefangener Flugball, wenn der Ball davor den Spieler selbst oder einen anderen Defensivspieler berührt hat
- Der Spieler muss Kontrolle über den Ball erlangen.
- Der Ball muss mit der freien Hand oder mit dem Handschuh (der sich an der Hand befindet) gefangen worden sein.

Kontrolle über den Ball

Die Kontrolle über den Ball ist immer wichtig, wenn es um ein Out geht. Kontrolle kann ein Spieler nur haben, wenn er den Ball sicher im Handschuh oder in einer Hand hält.

Fällt der Ball nachher bei einem Wurfversuch oder beim Versuch ihn aus dem Handschuh zu nehmen runter, heißt das nicht, dass keine Kontrolle bestanden hat.

Beispiele für „keine Kontrolle“:

- Der Ball wird nicht sicher gehalten sondern hat zwar den Handschuh berührt, fällt aber zu Boden oder wird „jongliert“.
- Der Ball liegt auf dem Boden und der Handschuh mit der offenen Seite „liegt“ darüber
- Der Ball wird mit dem Arm oder sonst wie „an den Körper gedrückt“
- Der Ball hat sich in der Uniform verfangen
- Der Ball liegt im Handschuh, der sich von der Hand des Spielers gelöst hat und auf dem Boden liegt

In all diesen Fällen ist der Ball nicht unter Kontrolle und es ist kein Fly Out (solange nicht Kontrolle hergestellt wird bevor der Ball zu Boden fällt oder etwas anderes als einen Defensivspieler berührt). Auch für die gleich folgenden „Force Out“ und „Tag Out“ ist die Kontrolle ganz entscheidend.

Intentionally Dropped Ball

Ein absichtlich fallen gelassener Ball ist ein Fair Fly Ball (in diesem Fall auch ein Bunt oder ein Line Drive), der in einer Situation mit weniger als 2 Outs und einem Runner auf 1st Base von einem Fielder fallen gelassen wurde, der ihn bereits im Handschuh oder in der Hand (und unter Kontrolle) hatte.

Zum Schutz der Läufer wird der Ball Dead und der Batter-Runner out erklärt und die Läufer müssen zur beim Pitch berührten Base zurück. Wurde auf Infield Fly entschieden, hat das Vorrang vor dem Intentionally Dropped Ball.



Infield Fly

Ein Infield Fly ist ein Fair Fly Ball (es gelten die Fair/Foul Regeln!) der von einem Spieler im Infield (Infielder, Pitcher Catcher und Outfielder, die sich im Infield befinden) mit normaler Anstrengung gefangen werden kann, bei...

- weniger als 2 Outs und
- 1st und 2nd Base oder 1st, 2nd und 3rd Base besetzt

Es ist nur ein Infield Fly, wenn ein Umpire das entschieden hat (d.h. „Infield Fly“ gerufen hat bzw. entsprechend signalisiert).

Es ist kein Infield Fly, wenn...

- der Ball gebunzt wurde oder es ein „Line Drive“ ist (also ein in gerader Linie zu einem Fielder geschlagener Ball) oder
- der Ball unberührt zu Boden fällt und entsprechend der Regeln ein Foul Ball ist.

Wurde auf Infield Fly entschieden und der Ball fair ist der Batter out. Der Ball bleibt aber live und die Läufer können auf eigene Gefahr weiterlaufen.

Force Out

Ähnlich wie z.B. beim „Brennball“ müssen die Runner immer vor dem Ball auf einer Base sein, um nicht out zu sein. Die Base ist sozusagen die „sichere Insel“. Es darf immer nur ein Runner eine Base besetzen.

Eine „Force Situation“ in der ein Force Out möglich ist, gibt es immer dann, wenn ein Runner zu einer bestimmten Base laufen muss, das passiert durch den Schlag eines Batters durch den dieser zum Runner wird:

- Der Batter-Runner, der 1st Base erreichen muss
- Und jeder andere Runner, der bei einem Schlag vorrücken muss, weil der Schlag des Batters ihn „weiterzwingt“ (weil er seine Base freimachen muss).

In einer Force Situation ist es für die Defensive ausreichend, mit dem Ball unter Kontrolle die entsprechende Base zu berühren – sie müssen nicht auf den Runner warten um ihn zu berühren.

Der Zwang zu laufen (und damit die Möglichkeit zum Force Out an einem Runner) besteht nur, solange nicht einer der nachfolgenden Runner out gemacht wurde!

Beim Force Out ist es egal, mit welchem Körperteil der Defensivspieler die Base berührt – solange er den Ball in diesem Moment unter Kontrolle hat.

Tag Out

Wenn es keine Möglichkeit zu einem Force Out gibt, dann können Runner, die sich nicht auf einer Base befinden, immer mit dem Ball berührt oder „getagged“ werden, um sie out zu machen. Das gilt auch, wenn der Runner zwar eine Base berührt, aber diese nicht rechtmäßig besetzen darf – beispielsweise, weil er „forced“ ist, weiterzulaufen.

Wichtig ist hier – neben der Kontrolle über den Ball – dass der Läufer wirklich mit dem Ball berührt wird: Also entweder direkt mit dem Ball oder mit dem Handschuh, in dem sich der Ball befindet. Die gängige Interpretation der Regel ist, dass die gesamte Hand und der Unterarm des Defensivspielers noch „gelten“ – alle anderen Körperteile aber nicht mehr.

Wird der Ball während des Tags „verloren“ ist dies keine Kontrolle und der Läufer nicht out.

Handelt es sich bei dem Spielzug zum dritten out nicht um ein Force Play, ist der genaue Zeitpunkt entscheidend: Der Run zählt, wenn der Runner die Home Plate berührt hat, bevor z.B. das Tag Play zum dritten out gemacht wurde. Man nennt das „Time play“ – weil der Zeitpunkt entscheidet ob ein Run noch zählt oder nicht.

12.2. Batter

Der Batter ist out

- Mit 3 Strikes (Ausnahme: Fallengelassener 3. Strike)
- Bei Betreten der Batter's Box mit bzw. verwenden eines illegal oder altered Bat
- Illegal Batting
- Foul Bunt
- Wenn ein fair geschlagener Ball außerhalb der Batters' Box und über Fair Territory ein zweites Mal mit dem Schläger getroffen wird
- Wenn er – während der Pitcher Zeichen vom Catcher entgegennimmt – vor dem Catcher in die andere Batters' Box steigt
- Wenn er eine Interference begeht (siehe Interference)
- Wenn bei einem fallengelassenen 3. Strike bei weniger als 2 Outs die 1st Base besetzt ist

12.3. Batter-Runner

Der Batter-Runner ist out

Der Ball bleibt „live“:

- Wenn er nach einem fallengelassenen 3. Strike mit dem Ball berührt wird, während er nicht in Kontakt mit einer Base ist oder die 1st Base mit dem Ball berührt wird, bevor er sie erreicht hat
- Wenn er einen Fair Ball geschlagen hat, mit dem Ball berührt wird, ohne in Kontakt mit einer Base zu sein oder die 1st Base mit dem Ball berührt wird, bevor er sie erreicht hat
- Wenn er in sein Dugout zurückgeht anstatt zum 1st Base zu gehen/laufen (immer dann, wenn er zur 1st Base vorrücken darf)
- Wenn ein Fielder regelgerecht einen Fly Ball fängt (Fly Out)
- Wenn auf Infield Fly entschieden wurde und es ein Fair Ball ist
- Wenn er bei einem Spielzug an der 1st Base beim erstmaligen Überlaufen nicht den orangenen (foul) Teil der Base berührt und die Defense einen Appeal macht, bevor der Batter-Runner den Fehler korrigiert.

Der Ball wird „dead“:

- Wenn er – um einem Tag mit dem Ball auszuweichen – einen Schritt zurück zur Homeplate macht
- Wenn ein Fielder bei weniger als 2 Outs und einem Runner auf 1st Base einen bereits kontrollierten Fly Ball absichtlich fallen lässt (intentionally dropped ball)
- Wenn er eine Interference begeht (siehe Interference)
- Wenn der vorauslaufende Runner eine Interference begeht um ein Double-Play zu verhindern (siehe Interference)
- Wenn ein Teammitglied eine Interference bei einem Foul Fly Ball begeht (siehe Interference)

Der Batter-Runner ist nicht out

- Wenn ein am Spielzug beteiligter Fielder einen illegalen Handschuh verwendet. Das ist ein „Option Play“, das heißt das Manager der Offensive kann auswählen, ob er das Ergebnis des Spielzugs so akzeptiert oder ob der Spielzug annulliert wird und der Batter mit dem vorherigen Count an den Schlag zurückkehrt.

12.4. Runner

Runner dürfen vorrücken, können aber out gemacht werden

- Wenn der Ball beim Pitch die Hand des Pitchers verlässt.
- Bei einem geworfenen Ball oder einem geschlagenen Fair Ball (wenn kein Blocked Ball)
- Bei einem geworfenen Ball, der einen Umpire trifft
- Wenn ein legal gefangener Fly Ball zum ersten Mal berührt wird.
- Wenn ein geschlagener Fair Ball einen Umpire oder Runner trifft...
 - o nachdem er an einem Fielder (Ausnahme Pitcher) vorbeigegangen ist (sofern kein anderer Fielder eine Chance auf ein Out hat)
 - o nachdem der Ball von einem Fielder oder dem Pitcher berührt wurde
- Wenn ein Live Ball sich in der Uniform oder Ausrüstung eines Defensivspielers verfängt.

Runner dürfen vorrücken und können nicht out gemacht werden

- Wenn sie vorrücken müssen wegen eines Base-on-Balls oder Hit-by-Pitch (Recht auf 1 Base)
- Bei einer Obstruction (der Runner kann zwischen den beiden Bases, zwischen denen er sich befindet, nicht out gemacht werden)
- Bei vom Umpire ausgesprochenen Base Awards (siehe Appendix), z.B. bei
 - o Blocked Ball / Ball bleibt stecken und ist nicht mehr spielbar
 - o Overthrow / Ball geht ins Dead Ball Gebiet / Fielder „trägt“ Ball ins Dead Ball Gebiet
 - o Illegal Pitch
 - o Detached Gear
 - o Behinderung durch Spielfremde

Dieses Recht geht verloren, wenn...

- er nicht die Base berührt, auf die er Anrecht hat, bevor er zur nächsten läuft (Ausnahme: Obstruction)
- er, nach Erreichen der 1st Base, versucht zum zweiten Base weiterzulaufen
- er, nachdem er eine Base aus der Verankerung gelöst hat, versucht zur nächsten Base weiterzulaufen (erlaubt, aber kein Schutz)
- er nach einem nicht geschlagenen Illegal Pitch versucht, mehr als die zugewiesene Base zu erreichen (auch, wenn der Pitch ein Wild Pitch oder Passed Ball war)
- er versucht weiter vorzurücken als zu dem Base, zu welchem er geschützt wurde nach:
 - o absichtlicher Berührung des Balls (geschlagen und geworfen) mit Detached Gear
 - o nach Obstruction
- er bei einem Base-on-Balls des Batters vorrücken darf, aber versucht, mehr als die zugewiesene Base zu erreichen.

Runner muss zu seiner Base zurück

- bei Foul Ball
- Illegally Batted Ball
- Batter, Batter-Runner oder ein anderer Runner wegen Interference Out
- Interference durch offensives Teammitglied
- Batter vom Pitch getroffen (egal ob mit Schwung oder nicht)

- Intentionally dropped Ball
- Interference am Catcher durch Umpire

Runner ist out

Der Ball bleibt Live:

- Tag ausweichen um mehr als 0,91cm (3 ft) vom Base Path (direkte Lauflinie Runner zu Base)
- Legaler Tag während nicht in Kontakt mit rechtmäßiger Base (an 1st Base darf der Runner nur noch die Hälfte im Fair Territory nutzen)
- Force Out
- Missed Base / Tag-up bei Fly Ball und regelgerechter Appeal (an 1st Base darf der Runner nur noch die Hälfte im Fair Territory nutzen)
- Körperliche Hilfe durch jemand anderen als einen Runner (bei live und dead ball, auch nach Homerun oder für zugewiesene Bases, in dem Fall entsprechend dead ball)
- Überholt anderen Runner
- Bases nicht in der korrekten Reihenfolge berührt und Appeal
- Batter-Runner überläuft 1st Base und versucht dann zu 2nd Base weiterzulaufen, wird getagged wenn nicht in Kontakt mit einer Base
- Homeplate nicht berührt und kein Versich, das zu korregieren und Appeal
- Verlässt das Spielfeld / geht ins Dugout wenn der Ball live ist
- Flying Start (Position hinter Base ohne Kontakt um bei Fly Ball einen besseren Start zu bekommen)

Der Ball wird Dead:

- Interference
- Fallweise bei Interference durch Teammitglieder
- Unsportlichkeiten (z.B. zu hartes Spiel – Fielder absichtlich umlaufen,...)
- Ablaufen der Bases in falscher Reihenfolge um Fielder zu verwirren oder das Spiel lächerlich zu machen
- Early Leave (an 1st Base darf der Runner nur noch die Hälfte im Fair Territory nutzen):
 - o Base verlassen, bevor der Ball die Hand des Pitchers verlassen hat
 - o Nicht „sofort“ zu einer Base gelaufen, wenn der Pitcher den Ball im Circle unter Kontrolle hat (Der Runner muss sich entscheiden, es ist kein Richtungswechsel erlaubt) oder danach nochmals die Base verlassen

Außerdem: Bei Appeal, weil Runner die Bases getauscht haben

- Appeal möglich, solange einer der Runner auf Base
- Runner ist Out und Coach wird ejected

Runner ist nicht out

- Weicht vom Base Path ab, um Fielder nicht zu behindern
- Weicht vom Base Path ab, aber nicht um einen Tag zu vermeiden (z.B. Fielder ist nicht im Ballbesitz)
- Stößt mit Fielder zusammen, der zwar versucht einen Ball zu fielden, aber nach Meinung des Umpire keine Chance darauf hat
- Vom fair geschlagenen Ball getroffen aber keine Interference (keine Chance auf Out oder schon von Fielder berührt/vorbeigegangen)
- Von Fair geschlagenem, unberührtem Ball getroffen, während in Kontakt mit der Base (außer: absichtlich getroffen!)



- Tag – aber Ball nicht unter Kontrolle oder nicht mit dem Ball direkt getaggt
- Appeal – aber Zeitpunkt verpasst (nach einem Pitch / Defense hat Feld verlassen / Umpire haben nach Spielende Feld verlassen)
- Wenn zu wenig Zeit gegeben wird, um zu seinem Base zurückzukehren
- Korrekter Tag-up bei Fly Ball oder bleibt auf der Base bis der Ball gefangen/berührt wurde
- Wenn er begonnen hat, korrekt vorzurücken, kann er nicht gestoppt werden, weil der Pitcher mit Ball die Pitcher's Plate betritt
- Wenn sich die Base beim Sliden aus der Verankerung löst („Base folgt dem Runner“) – außer, er will weiter vorrücken
- Bei einem Spielzug in den ein illegaler Handschuh involviert ist
- Wenn ein Coach, der in der Coaches Box ist, unabsichtlich einen geworfenen Ball berührt oder ablenkt

12.5. Sonderfall: Option Play

In diesen Fällen von Regelverletzungen hat der Coach des Teams, das die Regeln nicht gebrochen hat, ein Wahlrecht:

- Verwendung eines Illegal Glove bei einem Play
- Rückkehr eines Illegal Pitcher (und es erfolgt ein Play, der Pitcher wird vor dem nächsten Pitch nach dem Play entdeckt)
- Play durch einen Illegal Player

In diesen Fällen kann der Coach wählen:

- Das Resultat des Spielzugs wird akzeptiert so wie es ist
- Der Spielzug wird komplett rückgängig gemacht
 - o „Zeitpunkt des Pitches“ falls der Spielzug passiert ist, weil der Batter seine Zeit am Schlag abgeschlossen hat
 - o „Zeitpunkt des Plays“ falls der Spielzug anders zustande gekommen ist (z.B. Play bei Stealing Versuch o.ä.)

Außerdem zwei weitere Situationen in denen es KEIN Wahlrecht und keine Strafe gibt, wenn der Batter Runner 1st Base und jeder Runner eine Base erreicht hat (auch Missed Base gilt als „Base erreicht“):

- Die Defense hindert den Batter daran, einen gepitchten Ball zu schlagen (meist: Catcher „greift in den Schlag“ → Catcher Obstruction)
 - o Effekt:
 - Resultat des Spielzugs akzeptieren oder
 - Durchsetzen der Strafe: Batter erhält 1st Base, jeder forced Runner rückt vor
- Schlag auf einen Illegal Pitch oder Schwung auf einen Illegal Pitch als 3. Strike
 - o Effekt:
 - Resultat des Spielzugs akzeptieren oder
 - Durchsetzen der Strafe: Batter erhält einen Ball, jeder Runner 1 Base

13. Interference und Obstruction

Interference und Obstruction sind beides Behinderungen an Spielern bzw. bei Spielzügen. Was ist der Unterschied zwischen den beiden?

INTERFERENCE	OBSTRUCTION
Die Defensive wird behindert.	Die Offensive wird behindert.
Beispiel Catcher Interference: Der Catcher versucht einen Runner beim Stealing der 2nd Base auszuwerfen und wird dabei behindert.	Beispiel Catcher Obstruction: Der Catcher steht ohne Ball genau vor der Home Plate und blockiert dadurch den Weg des Läufers, der von 3rd Base zu Home laufen will. Der Läufer muss dadurch abbremsen oder ausweichen.

Die Regeln sowohl zur Interference als auch zur Obstruction haben im Grunde zwei Funktionen: Sie sollen einerseits die Sicherheit der Spieler gewährleisten und andererseits verhindern, dass sich ein Team einen unfairen Vorteil verschafft oder einen solchen erhält.

Um zu entscheiden, worum es sich handelt, muss man auch wissen, wann ganz grundsätzlich der Fielder und wann der Läufer „Vorrang“ hat.

- Der Fielder hat Vorrang, wenn er im Begriff ist, einen geschlagenen Ball zu fangen oder zu fielden oder er im Ballbesitz ist, und ein Out spielen will. Wird er dabei gestört, dann ist es eine Interference.

Beispiel: Auf dem Bild rechts eine „klassische“ Interference Situation, bei der der Fielder den Ball fielden will, aber durch den Runner behindert wird.⁷



- Wenn der Runner abbremsen / ausweichen muss oder eine Base/Homeplate gar nicht berühren kann, weil ein Fielder „einfach im Weg steht“ (ohne Ball) oder den geworfenen Ball noch nicht gefangen hat oder zwar im Ballbesitz ist, aber offensichtlich kein Out an diesem (oder einem anderen) Runner spielen will, dann wird der Runner durch die Obstruction Regel geschützt.

⁷ Bildquelle: http://www.leaderherald.com/photos/news/md/514409_1.jpg

Beispiel: Auf dem Bild rechts „blockiert“ zwar die Fielderin die Base, aber sie hat den Ball bereits im Handschuh und will ganz offensichtlich die Läuferin taggen. Keine Obstruction!⁸



Beispiel: Auf dem Bild links handelt es sich um eine Obstruction: Die Catcherin hat den Ball offensichtlich noch nicht gefangen, steht aber genau in der Laufbahn der Läuferin.⁹

Anmerkung: Es ist generell sehr schwierig, nur anhand eines Fotos, einer Momentaufnahme, zu deuten, ob es sich um Interference oder Obstruction gehandelt hat. Die Bilder sollen daher nur zur Veranschaulichung dienen!

⁸ Bildquelle: <http://www.europeansoftball.org/data/articles/11.jpg>

⁹ Bildquelle: http://media.jrn.com/images/407312_6151364_ver1.0_640_480.jpg



13.1. Interference

„It's only Interference, if it interferes!“

Auf Deutsch: Es ist es nur dann Interference, wenn es auch wirklich behindert/verhindert. Das heißt: Nur dann, wenn auch ein Out o.ä. dadurch verhindert wurde, und die Offense einen Vorteil dadurch hat, ist es Interference und wird bestraft.

Dafür gilt aber, dass für eine Interference nicht unbedingt Absicht nötig ist. Es gibt jedoch auch besondere Situationen, die nur dann als Interference gewertet werden, wenn Absicht erkennbar war.

Konsequenzen einer Interference

Grundsätzliche Konsequenzen einer Interference:

- DEAD BALL: Sofort bei der Interference wird der Spielzug unterbrochen.
- OUT: Der Runner, auf den gespielt wurde, wird „out“ erklärt.
- RUNNER ZURÜCK: Die anderen Runner gehen zurück zur zuletzt gehaltenen Base. Normalerweise ist das jene Base, die der Runner zuletzt legal erreicht hatte, bevor die Interference passiert ist. In manchen Situationen (z.B. Fly Ball) zählt der Zeitpunkt des Pitch.

Manchmal weichen die Konsequenzen ein wenig ab. In der Folge sind alle Möglichkeiten für Interference mit den Konsequenzen angeführt.

Wer kann eine Interference begehen?

Eine Interference kann von unterschiedlichen Personen begangen werden:

- Offensives Team: Spieler, Coaches, Manager, Bat Boy
- Umpire
- Spielfremde Personen: Personen, die nicht aktiv am Spiel teilnehmen (Zuschauer, Fotografen, Grund Crew,... - und auch deren Ausrüstung)

Interference durch das Offensive Team

Diese Regeln sollen verhindern, dass sich die Offense einen unrechtmäßigen Vorteil verschafft oder erhält. Das offensive Team wird dafür bestraft und weiterer Schaden verhindert. In der Tabelle ist jeweils die Situation mit den entsprechenden Konsequenzen beschrieben: Ist das „Dead Ball?“ – „Wer wird Out erklärt?“ und „Welcher Zeitpunkt ist ausschlaggebend für das Zurückschicken der Runner zu ihrer Base?“

On-Deck-Batter

Situation	Dead Ball	Out	Zeitpunkt für Runner zurück
Behindert einen Fielder beim Versuch ein Play zu machen	X	Runner am nächsten zu Home	Interference
Behindert den Fang eines Fly Ball (Interference mit Ball oder Fielder) (Zeitpunkt: Pitch)	X	Batter-Runner	Pitch

Batter

Situation	Dead Ball	Out	Zeitpunkt für Runner zurück
<p>Schlägt oder berührt einen fair geschlagenen Ball ein 2. Mal außerhalb der Batters Box, im oder über Fair Territory</p> <p>Trifft auch zu, wenn der Schläger, der schon fallen gelassen wurde, aber noch rollt (oder zu Boden fällt), den Ball berührt!</p> <p><i>(Anm.: Wenn der 2. Kontakt mit dem Ball innerhalb der Batters Box stattfindet – d.h. der Ball ist in/über der Box – dann ist dies ein „Dead Ball“ und ein Strike, aber keine Interference und nur dann ein Out, wenn es der 3. Strike ist!)</i></p>	X	Batter	Pitch
Behindert Catcher bei einem Wurf, indem er aus der Batter's Box steigt			
Behindert Catcher bei Play an Home Plate			
Behindert Catcher ABSICHTLICH während in der Batter's Box			
Behindert ABSICHTLICH ein Play durch Kontakt mit geworfenem Ball (in/außerhalb der Box)			

Batter Runner

Situation	Dead Ball	Out	Zeitpunkt für Runner zurück
<p>Läuft außerhalb der 3ft-Linie (1m-Linie) und behindert einen Fielder bei einem Wurf zu 1st Base oder verhindert durch Kontakt mit einem geworfenen Ball ein Out an 1st Base</p> <p>Der B-R darf ansonsten schon auch außerhalb der Linie laufen – insbesondere, um eine Interference zu vermeiden.</p>	X	Batter-Runner	Pitch
Lässt sich ABSICHTLICH von einem Wurf aus dem Foul Territory treffen			
Behindert Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balls oder dem Versuch zu Werfen			
Behinderung durch Kontakt mit einem dropped third Strike			
Behinderung durch ABSICHTLICHEN Kontakt mit einem geworfenen Ball			



Berühren eines fair geschlagenen Balls außerhalb der Batter's Box			
Benutzung des Fair-Teils der 1st Base in einer Force Situation, dadurch Behinderung des Fielders, der einen Ball fangen will und ebenfalls den Fair-Teil verwendet.			
ABSICHTLICHE Behinderung eines Play an Home	X	Batter-Runner UND Runner, auf den gespielt wurde	Pitch
„Double-Play“ Situation: Der Runner von 1st Base behindert ABSICHTLICH einen Fielder oder das Play, um das Double Play zu verhindern	X	Batter-Runner UND „Interferender“ Runner	Pitch

Runner

Situation	Dead Ball	Out	Zeitpunkt für Runner zurück
<p>Fair geschlagener Ball trifft den Runner, seine Kleidung oder Ausrüstung (auch Ausrüstung, die auf dem Boden liegt, z.B. ein verlorener Helm)</p> <p>Unterschiedliche Szenarien, die entscheiden, ob das als Interference gezählt wird, oder nicht:</p> <p>INTERFERENCE ist es dann, wenn der Kontakt passiert, BEVOR der Ball an einem Fielder vorbeigegangen ist / einen Fielder berührt hat.</p> <p>KEINE Interference:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Berührung nachdem der Ball von einem Fielder berührt wurde oder den Fielder getroffen hat</i> - <i>Berührung nachdem der Ball bei einem Fielder (Ausnahme: Pitcher) durchgegangen“ ist UND kein anderer Spieler die Chance auf ein Out hat</i> 	X	Runner	Interference
Bleibt auf den Beinen (statt zu sliden) und rennt in einen Defensespieler, der mit Ball auf den Runner wartet	X	Runner	Interference
Tritt ABSICHTLICH einen Ball, der an einem Fielder vorbeigegangen / berührt ist			

Behindert einen Fielder, der einen geschlagenen Ball fangen will			
Behindert einen Fielder, der im Begriff ist zu werfen			
Hat ABSICHTLICH Kontakt mit einem geworfenen Ball			
Runner behindert Catch eines gebunteten oder geschlagenen Fly Ball über Foul Territory INTERFERENCE nur, wenn der Ball NICHT GEFANGEN wurde Batter erhält zusätzlichen Strike (3. Strike nur im Fall von Bunt) <i>Geglückter Catch: KEINE Interference!</i>	X	Runner out	Pitch
Runner / Offensivspieler, der bereits Out ist oder schon gescort hat, behindert die Defense an einem Play an einem anderen Runner (AUCH: Weiterlaufen und Provizieren eines Wurfs)	X	Runner am nächsten zu Home	Interference

Andere Mitglieder des Offensiven Teams

Situation	Dead Ball	Out	Zeitpunkt für Runner zurück
Behindert den (Versuch eines) Catch eines Fly Ball über Foul Territory INTERFERENCE nur, wenn der Ball nicht gefangen wurde!	X	Batter	Pitch
Ein oder mehrere Teammitglieder versammeln sich bei einer Base, zu der ein Runner läuft und wollen so die Defense verwirren / das Play schwieriger machen	X	Runner	Interference
3rd Base Coach läuft nahe der Foul Line / Richtung Home und provoziert einen Wurf	X	Runner am nächsten zu Home	Interference
Base Coach behindert ein Play an Batter-Runner oder Runner			
Base Coach berührt / kickt /... ABSICHTLICH einen Ball in der Coaches Box			

Offensive Ausrüstung

Durch die Ausrüstung des Teams, das gerade in der Offense ist, kann eine Interference entstehen. Gemäß Regeln darf weder im Fair, noch im Foul Territory Equipment liegen, das nicht gerade verwendet wird.

Zu der relevanten Ausrüstung gehören alle Gegenstände, die dem Team, das aktuell in der Offensive ist, gehören – nicht nur offensives Equipment (Helme, Schutzausrüstung, Batrings, Warm-up Bats,...), sondern auch defensives (z.B. Gloves, Catcherausrüstung,...). Auch Taschen, Rucksäcke,...

Wenn ein Ball solches Equipment berührt und KEIN Play an einem Spieler im Gange oder möglich war, ist dies ein „Blocked Ball“. Das heißt: „Dead Ball“ und alle Runner müssen zurück auf die Base, die sie vor dem Blocked Ball zuletzt hatten.

Ist aber ein konkretes Play auf einen Spieler im Gange und der Ball wird ein „Blocked Ball“ durch das Offensive Equipment, dann wird zusätzliche der Runner, auf den gespielt wurde, „Out“. Sollte dieser schon gescored haben, dann der Läufer am nächsten zur Homeplate.

Interference durch Umpire

Auch Umpire können eine Interference verursachen. Hier wird versucht, die Situation herzustellen, die ohne diese Interference zustande gekommen wäre.

Fall 1: Plate Umpire behindert Catcher bei Wurf (Stealing oder Pick Off – NICHT aber Wild Pitch oder Passed Ball)!

- Der Spielzug läuft weiter, bis klar ist, ob der Runner safe oder out ist:
 - o Out? – Live Ball, Spiel läuft weiter
 - o Safe? – Dead Ball, Runner out, andere Runner zurück (Zeitpunkt der Interference)

Fall 2: Ball bleibt in Umpirekleidung /-ausrüstung stecken:

- Dead Ball, Runner erhalten die Base, die sie nach Ermessen des Umpire erreicht hätten.

Fall 3: Fair geschlagener Ball trifft Umpire / Umpireausrüstung

- BEVOR er einen Fielder passiert hat: Dead Ball, Runner zurück zum Zeitpunkt der Interference
- NACHDEM er einen Fielder berührt hat oder an einem Fielder (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist: Live Ball

Interference durch Spielfremde

Auch hier wird versucht, die Situation so zu korrigieren, wie sie ohne Interference gewesen wäre:

Fall 1: Interference mit

- fair geschlagenem Groundball
- einem Fielder, der einen Wurf fangen will oder gerade werfen will
- einem geschlagenen Ball

KONSEQUENZ: Dead Ball, Base Award für die Runner nach Einschätzung des Umpire

Fall 2: Interference mit

- einem Fielder, der einen Fly Ball fangen will



- einem Fly Ball, der von einem Fielder gefangen werden kann

KONSEQUENZ: Dead Ball, Batter out, Base Award für die Runner nach Einschätzung des Umpire

13.2. Obstruction

Bei der Obstruction werden Offensivspieler – Batter, Batter-Runner oder Runner behindert. Um der Offensive nicht eventuelle weitere Möglichkeiten auch zusätzliche Bases oder Punkte zu nehmen, wird bei der Obstruction nicht sofort „Dead Ball“ erklärt, sondern „Delayed Dead Ball“. Geht alles im Sinne der Offense gut, läuft das Spiel weiter. Wenn nicht, stellt man durch die Regeln jene Situation hier, die – nach Einschätzung der Umpire – die Offense so auch erreicht hätte.

Situationen Obstruction

Situation	Konsequenz
Spieler oder Teammitglied der Defensive hindert den Batter daran, einen Pitch zu schlagen (Zumeist: Catcher Obstruction = Der Catcher, der „in den Schlag greift“)	Delayed Dead Ball Batter safe auf 1st Base UND alle Runner eine Base weiter: Keine Konsequenzen. Ansonsten Option Play (Coach wählt): <ul style="list-style-type: none"> - Ausgang des Spielzugs behalten oder - Batter-Runner erhält 1st Base und Runner rücken vor falls forced
Ein Fielder nimmt auf dem Feld eine Position ein, in der er die Sicht des Batters auf den Pitcher blockiert	Das ist gefährlich, daher muss KEIN Pitch geworfen werden - Ejection für den Fielder.
Ein Batter-Runner oder Runner wird durch einen Fielder blockiert/behindert/verlangsamt, der... <ul style="list-style-type: none"> - ist nicht im Ballbesitz ist - nicht einen geschlagenen Ball fieldet - einen Fake-Tag macht (d.h. einen „Tag“ vortäuscht, aber ohne den Ball zu haben) - im Ballbesitz einen Runner von einer Base schubst - im Ballbesitz ist, aber offensichtlich kein Play an diesem Runner macht 	Delayed Dead Ball Der Runner ist zumindest zwischen den Bases zwischen denen er sich bei der Obstruction befindet „geschützt“ – bzw. nach Einschätzung des Umpires auch noch weiter (z.B. bei einem weiten Schlag ins Outfield) Überläuft er die betreffende Base und ist da safe, läuft das Spiel wie gehabt weiter. Ist der Runner out, wird ihm nun die Base zugesprochen, die er laut Einschätzung des Umpire erreicht hätte, das kann sein...
Ein Batter-Runner oder Runner wird durch einen Umpire behindert.	<ul style="list-style-type: none"> - die ursprüngliche Base - die nächste Base - oder auch eine weitere Base oder Home – wenn das realistisch erreichbar gewesen wäre
Ein Runner auf der dritten Base, der versucht zu scoren wird behindert durch einen Spieler, der... <ul style="list-style-type: none"> - sich auf oder vor Home Plate stellt, ohne in Ballbesitz zu sein - Batter oder Schläger berührt 	Dead Ball Batter erhält 1st Base wegen der Obstruction Alle Runner erhalten 1 Base (dies wird als Illegal Pitch angesehen)



Grundsätzlich ist hier immer die Frage – so wie auch bei der Interference – wer das Recht hat, an diesem Platz zu sein. Und ob sich für den Runner ein Nachteil abzeichnet – d.h. der Runner wird langsamer, muss ausweichen, kann die blockierte Base oder Homplate garnicht erreichen, ...

Dem Runner wird dann der Vorrang gegeben, wenn der Fielder

- NICHT im Ballbesitz ist UND ein Out an dem Runner spielen will oder
- NICHT im Begriff ist, einen GESCHLAGENEN Ball zu fielden oder zu fangen.

Um das nochmals deutlicher zu machen: Der Runner hat zum Beispiel Vorrang, wenn...

- Der Fielder „nur herumsteht“
- Der Fielder einen geworfenen Ball fangen will
- Der Fielder zwar einen Ball hält, aber weder ein Force Out an DIESEM Runner spielt, noch ihn taggen will – beispielsweise, weil der Fielder einen anderen Runner beobachtet und abwartet.

14. Appeal

Ein Appeal ist eine Art „Einspruch“ gegen eine Situation und betrifft ganz bestimmte Spielsituationen, in denen der Umpire nur mit dem Appeal einen Call machen kann.

14.1. Situationen für Appeals

- Missed Base (Runner hat eine Base nicht berührt)
- Runner hat seine Base bei gefangenem Fly Ball zu früh verlassen
- Runner versucht, zu 2nd Base zu laufen, nachdem die 1st Base überlaufen wurde
- Batting-out-of-Order
- Illegale Einwechslungen / nicht angekündigte („unannounced“) Spieler
- Nicht angekündigte Spieler bei der „Blut-im-Sport“ Regel
- Illegal Re-Entry
- Nicht angekündigte Spieler als DP/FLEX
- Läufer, die auf Bases Platz tauschen

14.2. Zeitpunkt für Appeals

Der Appeal muss sofort gemacht oder gespielt werden:

- Vor dem nächsten legalen oder illegalen Pitch und
- Bevor alle Defensivspieler Fair Territory verlassen haben
- Bzw. die Umpire sind (am Ende des Spiels) noch auf dem Spielfeld.

Ausnahmen:

- Bei illegalen Einwechslungen ist ein Appeal möglich, solange Spieler im Spiel und Umpire auf dem Feld.
- Bei Läufern, die auf den Bases Platz getauscht haben: Appeal möglich, solange zumindest einer der Läufer noch auf Base ist (und zumindest ein Defensivspieler im Fair Territory und Umpire auf dem Spielfeld).

14.3. Durchführung Appeal

Der Appeal kann gemacht werden:

- von einem Spieler im Infield (nicht nur Infielder, aber physisch im Infield) oder
- einem Coach / Manager, der das Spielfeld betreten hat

Live Ball Appeal

Bei einem Live Ball Appeal wird der Appeal während eines Spielzugs tatsächlich gespielt. Hierzu muss der Spieler, der den Appeal macht / spielt im Ballbesitz sein. Ein Live Ball Appeal kann nur von Spielern die sich im Infield befinden, gemacht werden. Dies betrifft meist die ersten drei Situationen.

Beispiel: Runner nimmt Lead genommen, Batter schlägt Line Drive und ein Infielder fängt diesen aus der Luft. Der Runner hat seine Base zu schnell verlassen (vor dem Catch) und versucht jetzt, rasch zurückzulaufen und so die Situation zu korrigieren. Die Defensive spielt auf diese Base. Es sieht aus wie ein „Force Play“ ist aber tatsächlich ein Appeal wegen der bei Fly Ball zu früh verlassenen Base!

Dead Ball Appeal

Ein Dead Ball Appeal wird gemacht, wenn kein Spielzug läuft. Dieser kann auch von Coaches oder Managern gemacht werden.

Der Dead Ball Appeal erfolgt verbal an einen Umpire, der dann die entsprechende Entscheidung trifft und die Strafe verhängt.

15. Strafen: Removal, Ejection und Forfeit

15.1. Removal

Als „Removal“ („Entfernen“) wird es bezeichnet, wenn der Umpire einen Spieler als „ineligible“, also nicht mehr spielberechtigt in diesem Spiel erklärt. Removal ist die Strafe, wenn der Spieler nach einer Warnung den Uniformvorschriften, Regeln zu Schmuck,... nicht nachkommt.

Ein Spieler, der „removed“ wurde, darf nicht mehr aktiv spielen. Aber er darf weiterhin im Dugout bleiben und darf auch als Coach / Basecoach auftreten.

Es ist auch möglich, den Pitcher nur als Pitcher zu remove – dieser darf dann noch jede andere Position spielen, aber eben nicht mehr Pitchen. Dies wird dann gemacht, wenn die Anzahl der „Defensive Charged Conferences“ überschritten wurde.

15.2. Ejection

Bei einer Ejection, dem Ausschluss vom Spiel, muss das betreffende Teammitglied nicht nur das Dugout, sondern auch das Umfeld des Spielfeldes verlassen.

Eine Ejection wird vom Umpire ausgesprochen in folgenden Fällen:

- Nichtbefolgen der Vorschriften betreffend Schuhe (nach Warnung)
- Coaches
 - o Nichtbefolgen der Bekleidungsrichtlinien durch Coaches (nach Warnung)
 - o Nutzung von Kommunikationstechnologie zwischen Dugout – Coaches – Spielern - Zuschauerbereich
 - o Beschimpfen von Spieler, Coaches, Offiziellen
- Illegale Wiedereinwechslung (Illegal Re-Entry) → Manager und betreffender Spieler
- Diskutieren von Judgement Calls
- Verletzung der Bestimmungen zum Verhalten im Dugout
- Zweite Offensive Charged Conference in einem Inning → Coach / Manager
- Weiterverwendung von entfernter Ausrüstung (d.h. Umpire hat z.B. einen gewissen Schläger aus dem Spiel entfernt, nun kommt ein Spieler wieder damit) → betreffender Spieler
 - o Auch: Warm-up Bats
- Batter, der die Batter's Box mit einem „Altered Bat“ betritt oder dabei entdeckt wird, eines zu verwenden
- Illegaler Pitcher kommt wieder zurück
- Trotz Warnung wiederholtes Entfernen der Linien der Batter's Box
 - o 1. Konsequenz: Batter erhält Strike (auch wenn ein Coach die Linien entfernt hat)
 - o 2. Konsequenz: Ejection
- Runner haben Position getauscht
 - o Die Runner sind out
 - o Der Coach wird ejected
- Gefährliches Spiel, z.B. Runner läuft einen Spieler nieder, der den Ball hält um zu taggen
- Spieler / Manager / Coach versucht den Pitcher zu einem illegal Pitch zu treiben (z.B. durch verwirrendes Rufen, Winken,...)
- Fielder stellt sich so, dass er dem Batter die Sicht zum Pitcher blockiert
- Pitcher verwendet unzulässige Substanzen auf dem Ball

Wurde der Coach/Manager ejected, muss er eine Person nennen, die diese Rolle jetzt übernimmt.



15.3. Forfeit

Der Forfeit ist ein sofortiger, schuldhafter Spielabbruch, weil ein Team gegen die Regeln verstoßen hat. Der Forfeit führt zur Strafverifizierung zugunsten des Teams, das die Regeln nicht gebrochen hat. Das Resultat des Spiels wird mit 7:0 für das schuldlose Team gewertet.

Gründe:

- Körperlicher Angriff auf einen Umpire durch ein Teammitglied
- Einer Ejection wurde nicht (innerhalb einer Minute) Folge geleistet
- Das Team hat (nach Ejection, Removal, Verletzung,...) nun weniger als 9 Spieler
- Nicht Spielberechtigter Spieler kehrt ins Spiel zurück und ein Pitch wurde geworfen
- Person, die ejected wurde, kehrt ins Spiel zurück
- Team verzögert bewusst das Spiel aus taktischen Gründen
- Ein Team ist 2 Minuten nach „Play Ball“ nicht (wieder) spielbereit
- Ein Team weigert sich weiterzuspielen
- Ein Team erscheint nicht oder weigert sich zur festgesetzten Zeit zu spielen
- Bei wiederholter, gravierender Verletzung der Regeln

16. Protest

Ein Protest ist ein „Einspruch“ gegen eine Entscheidung der Schiedsrichter und kann nur zu bestimmten Entscheidungen eingebracht werden.

16.1. Protest möglich

- Falsche Interpretation einer Regel in einer Situation
- Anwendung einer falschen Regel
- Falsche Strafe in einer Situation

Beispiel: Der Umpire callt einen Infield Fly und sofortigen „Dead Ball“. Er entscheidet, dass die Runner auf den Bases bleiben müssen und der Batter am Schlag bleibt. Die Defensive möchte Protest einlegen gegen diese Konsequenz aus dem Spielzug. Dieser Protest wird angenommen – es geht um die falsche „Strafe“ aus der Regel! (Korrekte Konsequenz bei Infield Fly = Batter out, Ball live, Runner können auf eigene Gefahr vorrücken).

16.2. Protest nicht möglich

- „Judgement Calls“ des Umpires. Das sind Entscheidungen, die ein Umpire aus seiner Wahrnehmung der Situation trifft. Dazu gehören grundsätzlich:
 - o Ball und Strike
 - o Safe und Out
 - o Foul und Fair bzw Ball im Dead Ball Gebiet
 - o Legal und Illegal Pitch
 - o Missed Base
 - o Early Leave (bei Pitch oder Fly Ball)
 - o (Legal) Catch oder nicht
 - o Infield Fly oder nicht
 - o Interference und Obstruction

Beispiel: Der Umpire callt einen Infield Fly, der Batter wird out erklärt. Die Offensive möchte Protest einlegen, weil ihrer Meinung nach der Ball nicht im Infield war. Dies ist ein „Judgement Call“, der Protest wird nicht angenommen.

16.3. Einbringen eines Protests

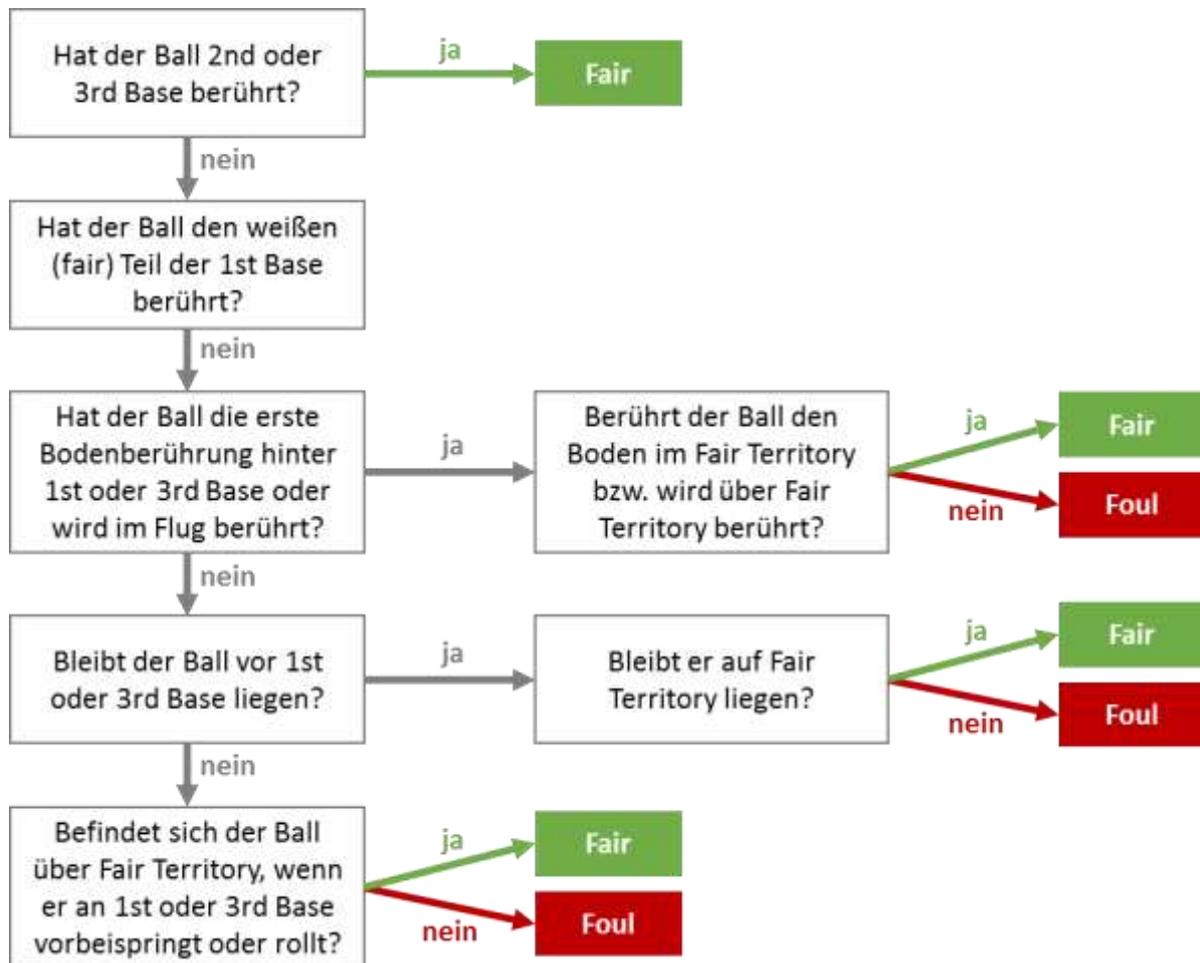
Ein Protest zu Spielsituationen muss sofort, noch vor dem nächsten Pitch dem Plate Umpire bekannt gegeben werden. Ein Protest zur generellen Spielberechtigung von Spielern kann auch nach dem Spiel, innerhalb von 48 Stunden, an den Verband erfolgen (Regelungen in der SBO/SDO!).

Alle relevanten Informationen werden auf der Rückseite des Scoresheets notiert. Der genaue Spielstand zum Zeitpunkt des strittigen Ereignisses mit Positionen der Runner und Count wird vermerkt. Dann wird das Spiel unter Protest fortgesetzt und zu Ende gespielt. (Gemäß österreichischer Regelungen muss das Notieren nicht sofort erfolgen, sondern kann nach dem Halbinning gemacht werden).

Folgen:

- Protest nicht stattgegeben: Spielergebnis steht.
- Protest stattgegeben:
 - o Regeldisput: Spiel wird vom betreffenden Zeitpunkt an unter Anwendung der korrekten Regel fortgesetzt.
 - o Spielberechtigung: Strafverifizierung gegen das Team, das die Regel verletzt hat.

Appendix 1: Entscheidungsbaum Fair / Foul



Appendix 2: Spielertypen

Starting Player	Spieler in der offiziellen Starting Line-up, wie in der Plate Conference übergeben.	
Substitute	Auswechselfspieler wie auf der offiziellen Starting Line-up angegeben oder nachgetragen.	Starting Player der 1x ausgewechselt wurde, und 1x das Recht auf Re-entry hat.
Starting Player / Substitute		
Ineligible Player	Spieler oder Substitute, der removed oder ejected wurde oder zum ineligible Player erklärt wurde und deshalb nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen darf.	
Illegal Player	Spieler, der Position in der Spielaufstellung einnimmt... - und dessen Einwechslung dem Umpire nicht mitgeteilt wurde (unreported substitution) oder - die er nicht legal besetzen darf.	
Illegal Substitute	Spieler, der eingewechselt wird, ohne dem Umpire angekündigt zu werden. Gilt für jeden Wechsel: Einwechslung von Substitute oder re-entry von Starting Player, Einwechslung von „verbrauchten“ Substitutes oder Starting Player ohne Recht auf re-entry, Ineligible Player, aber auch bei Replacement Player / Withdrawn Player und DP / FLEX	
Illegal Pitcher	Pitcher, der vom Schiedsrichter von der Pitching Position removed wurde. Darf aktiv spielen, aber nicht mehr pitchen.	
Starting Player / Substitute		
Withdrawn Player	Spieler aus der aktuellen Spielaufstellung, der wegen einer Blutung zeitweilig aus dem Spiel genommen wird.	
Replacement Player	Spieler (Substitute, verwendete und wieder ausgewechselte Substitute oder Starting Player ohne Recht auf re-entry) der den Withdrawn Player für das laufende und ein weiteres Inning zeitweilig ersetzt.	
Ineligible Replacement Player	Nicht berechtigter Replacement Player: Spieler, der als Replacement Player nicht verwendet werden darf (Spieler aus aktueller Spielaufstellung, Starting Player mit Recht auf re-entry, alle Ineligible Player)	



Appendix 3: Strafen Auswechslung

Offense:

Die Strafen für Unreported Substitution baut auf der Strafe für Batting out of Order auf – um die Anzahl unterschiedlicher Strafen zu reduzieren. Es wird also angenommen, dass Spieler die im Rahmen einer unreported Substitution oder illegal re-entry am Schlag entdeckt wurden, nicht an der passenden Position in der Schlagreihenfolge schlagen (selbst wenn das Team den Spieler an diese Position einsetzen wollte).

- Ist es nur Batting out of Order gilt diese Spalte.
- Geht es um einen Spieler, der unangekündigt ins Spiel eingewechselt wurde, gilt die Strafe für Batting out of Order (nicht 1:1 aber analog – da in dem Fall ja der Spieler immer aus dem Spiel entfernt wird) plus die Strafe für die Unreported Substitution.
- War der Spieler, um den es geht, außerdem nicht berechtigt ins Spiel (wieder) einzutreten oder an dieser Stelle in der Schlagreihenfolge zu schlagen, dann kommt auch die Strafe für Illegal Re-Entry dazu.

	Batting out of Order	Unreported Substitution	Illegal Re-Entry
während At Bat	Korrektur der Situation (richtiger Batter wird eingesetzt und übernimmt Count)	Spieler wird "ineligible" erklärt Substitute übernimmt	PLUS Ejection von Head Coach und Spieler
	Vorrücken + Runs zählen	Vorrücken + Runs zählen	
Nach At Bat, vor nächstem Pitch	korrekter Batter out	PLUS Spieler wird "ineligible" erklärt	PLUS Ejection von Head Coach und Spieler
	Vorrücken von Runnern durch Aktionen des Batters wird rückgängig gemacht		
	Outs bleiben bestehen		
Nach At Bat, nach nächstem Pitch	Neue Schlagreihenfolge ist legalisiert	PLUS Spieler wird "ineligible" erklärt	PLUS Ejection von Head Coach und Spieler
	Vorrücken + Runs zählen		

Defense:

In der Defense baut die Strafe für Illegal Re-Entry auf der Unreported Substitution auf:

	Unreported Substitution	Illegal Re-Entry
Nach einem Play des Spielers, vor einem Pitch	Spieler wird "ineligible" erklärt	+ Ejection von Head Coach und Spieler
	Substitute übernimmt	
	Option Play (akzeptieren des Ergebnisses des Spielzugs oder "zurückdrehen" und neu Spielen mit dem Count vor der Aktion)	
Nach einem Play des Spielers, nach einem Pitch	Spieler wird "ineligible" erklärt	+ Ejection von Head Coach und Spieler
	Substitute übernimmt	
	Spielzug steht	



Appendix 4: Base Awards

1 Base

Situation	Wann	Wer	Live/Dead
Base on Balls	Pitch	Batter	Live
Hit by Pitch		Runner (wenn forced)	Dead
Fielder fängt einen geschlagenen Ball und der Schwung trägt ihn ins Dead Ball Gebiet	Pitch	Runner	Dead
Pitch geht ins Dead Ball Gebiet			
Blocked Ball: Pitch - Ball bleibt im Zaun stecken oder - wird von unbeteiligter Person gestoppt/berührt oder - berührt Gegenstände, die nicht Teil der offiziellen Ausrüstung sind			
Illegal Pitch (vorbehaltlich Option Play)	Pitch	Runner	Delayed Dead Ball
Detached Gear: Pitch - absichtlich berührt / gefangen mit Ausrüstung, die nicht am richtigen Platz ist			

2 Bases

Situation	Wann	Wer	Live/Dead
Ground Rule Double - geschlagener Ball springt ins Dead Ball Gebiet oder - wird von einem Fielder da hin abgelenkt oder - berührt Homerunzaun und wird dann von einem Fielder über den Zaun im Fair Territory gelenkt	Pitch	Batter und Runner	Dead
Blocked Ball: Schlag			
Blocked Ball: Wurf	Wurf	Runner ggf. Batter-Runner	Dead
Overthrow - Der Ball fliegt / springt ins Dead Ball Territory oder - bleibt stecken - oder Fielder läuft/fällt nach dem Fangen mit dem Ball ins Dead Ball Territory			
Detached Gear: Wurf	Wurf	Runner ggf. Batter-Runner	Delayed Dead Ball
Absichtliches Ablenken des Balls ins Dead Ball Gebiet	Berührung	Runner ggf. Batter-Runner	Dead

3 Bases

Situation	Wann	Wer	Live/Dead
Detached Gear: Schlag	Pitch	Runner ggf. Batter-Runner	Delayed Dead Ball

4 Bases

Situation	Wann	Wer	Live/Dead
Homerun	Pitch	Batter, Runner	Dead