

OFFIZIELLE SOFTBALL REGELN 2002-2005

(Copyright des Spielregelkomitees des Internationalen Softball Verbandes)

Neue Regeln und/oder Änderungen sind in jedem Abschnitt fett und kursiv gedruckt

„Die Erlaubnis zum Nachdruck DER OFFIZIELLEN REGELN wurde vom SPIELREGELKOMITEE DES INTERNATIONALEN SOFTBALL VERBANDES erteilt“

Wo immer „er“ oder „ihn“ oder ein verwandtes Fürwort in diesem Regelbuch als Wort oder Teil eines Wortes erscheint, geschieht dies nur aus literarischen Gründen und ist im gattungsmäßigen Sinn gemeint (d.h. es umfasst die ganze Menschheit, sowohl das männliche als auch das weibliche Geschlecht).

REGEL 1. DEFINITIONEN.

Abschnitt 1. ALTERED BAT. Ein Schläger ist verändert, wenn die stoffliche Struktur eines Schlägers verändert wird. Beispiele eines veränderten Schlägers sind: Ersetzen des Griffes eines Metallschlägers durch einen hölzernen oder andersartigen Griff, Einfügen eines Materials in den Schläger, Anbringen von zu viel Klebeband (mehr als zwei Schichten) auf dem Griff des Schlägers, oder das Bemalen des Schlägers oben oder unten aus anderen Gründen als zur Identifizierung. Das Ersetzen des Griffes durch einen anderen legalen Griff wird nicht als Verändern des Schlägers betrachtet. Ein „erweiterter“ oder „kegelförmiger“ Griff, der angebracht wird, gilt als Veränderung.

Abschnitt 2. APPEAL PLAY. Ein Live oder Dead Ball Appeal ist ein Spielzug, bei dem der Umpire keine Entscheidung treffen kann, bevor dies von einem Manager, Coach oder Spieler der defensiven Mannschaft verlangt wird. AUSNAHME: Mitglieder der offensiven Mannschaft können wegen Verletzung der Auswechselfestimmungen durch die defensive Mannschaft einen Appeal machen. Wenn er von einem Fielder gemacht wird, muss sich dieser im Infield befinden, wenn er den Appeal macht. Der Appeal kann nicht mehr gemacht werden, nachdem:

- a. Ein legaler oder illegaler Pitch erfolgte.

AUSNAHME: Ein Appeal wegen der Verwendung eines illegalen Ersatzspielers oder einer illegalen Wiedereinwechslung kann jederzeit gemacht werden, solange dieser illegale Spieler im Spiel ist.

- b. Der Pitcher und alle Spieler das Fair-Territory verlassen haben; oder
- c. Die Umpire das Spielfeld nach dem letzten Spielzug des Spiels verlassen haben.

Es gibt folgende Möglichkeiten für einen Appeal:

- 1. Ein Base wird nicht berührt***
- 2. Ein Base wird bei einem gefangenen Fly Ball verlassen, bevor der Ball berührt wird***
- 3. Schlagen in der falschen Reihenfolge***
- 4. Der Versuch zum zweiten Base weiterzulaufen, nachdem das erste Base überlaufen wurde und ein Tag erfolgt.***
- 5. Ein illegaler Wechsel***
- 6. Eine illegale Wiedereinwechslung***

Abschnitt 3. BASE ON BALLS. Ein Base-on-Balls erlaubt einem Batter das erste Base zu erreichen, ohne out gemacht werden zu können und wird einem Batter durch den Umpire

zuerkannt, wenn bei vier Pitches auf „Ball“ entschieden wurde. Dies wird auch „Walk“ genannt.

Abschnitt 4. BASE PATH. *Ein Base-Pfad ist eine direkte Linie zwischen einem Base und der Position des Runners zu dem Zeitpunkt, an dem ein Defensivspieler versucht einen Runner zu taggen.*

Abschnitt 5. BATTED BALL. Ein geschlagener Ball ist jeder Ball, der den Schläger berührt oder der mit dem Schläger berührt wird und entweder im Fair- oder Foul-Territory landet. Die Absicht, den Ball zu schlagen ist nicht erforderlich.

Abschnitt 6. BATTER´S BOX. Die Batter´s Box ist der Bereich, auf den der Batter beschränkt ist, während er sich in der Position befindet, seiner Mannschaft zu Runs zu verhelfen. Die Linien werden als Teil der Batter´s Box betrachtet.

Abschnitt 7. BATTER-RUNNER. Ein Batter-Runner ist ein Spieler, der seine Zeit am Schlag beendet hat, aber noch nicht out gemacht wurde oder das erste Base erreicht hat.

Abschnitt 8. BATTING ORDER. Die Schlagreihenfolge ist die offizielle Liste der Spieler der Offensive in der Reihenfolge, in der die Mitglieder der Mannschaft zum Schlag kommen müssen. Wenn die Line-Up Card übermittelt wird, soll diese auch die Defensivposition jedes Spielers enthalten.

Abschnitt 9. BLOCKED BALL. Ein Blocked Ball ist ein geschlagener oder geworfener Ball, der von einer nicht am Spiel beteiligten Person gestoppt oder berührt wird, oder der irgendeinen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder der offiziellen Spielfläche ist.

Abschnitt 10. BUNT. (nur FP) Ein Bunt ist ein geschlagener Ball, nach dem nicht geschwungen, der aber absichtlich mit dem Schläger berührt und langsam ins Infield getippt wird.

Abschnitt 11. CATCH. Ein Catch ist ein den Regeln entsprechend gefangener Ball. Dies ist der Fall, wenn ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball mit seiner Hand (bzw. seinen Händen) oder dem Handschuh fängt. Wenn der Ball lediglich im Arm (bzw. in den Armen) des Fielders festgehalten wird oder durch einen Teil des Körpers des Fielders, der Ausrüstung oder Bekleidung verhindert wird, dass er auf den Boden fällt, ist der Catch unvollständig bis der Ball in der Hand (oder in beiden Händen) oder dem Handschuh des Fielders festgehalten wird. Es ist kein Catch, wenn ein Fielder, unmittelbar nachdem er den Ball berührt, mit einem anderen Spieler oder einer Mauer kollidiert oder auf den Boden fällt und als Folge dieses Zusammenstoßes oder des Sturzes den Ball fallen lässt. Um einen gültigen Catch zu machen, muss der Fielder den Ball lang genug halten, um zu beweisen, dass er die komplette Kontrolle über den Ball hat, und dass das Loslassen des Balles freiwillig und absichtlich erfolgt. Verliert ein Spieler den Ball erst beim Wurf, ist es ein gültiger Catch.

BEMERKUNG: Ein Ball, der, während er in der Luft ist, irgendetwas anderes als einen Defensivspieler berührt, wird so behandelt als ob er den Boden berührt hätte.

Abschnitt 12. CATCHER´S BOX. Die Catcher´s Box ist der Bereich, in der sich der Catcher solange aufhalten muss, bis:

- a. (nur FP) Der Pitch vom Pitcher losgelassen wurde. Die Linien selbst werden als innerhalb der Catcher´s Box betrachtet.
- b. (nur SP) Der gepitchte Ball geschlagen wird, den Boden oder die Plate berührt oder die Catcher´s Box erreicht. Die Linien werden als innerhalb der Catcher´s Box betrachtet. Der Catcher wird als innerhalb der Catcher´s Box betrachtet, außer wenn er den Boden außerhalb der Catcher´s Box berührt.

Abschnitt 13. CHARGED CONFERENCE. Eine Charged Conference findet statt, wenn

- a. *(Offensive Conference) Das offensive Team eine Unterbrechung des Spiels verlangt, um es dem Manager oder anderen Team-Verantwortlichen zu ermöglichen, sich mit Mitgliedern ihres Teams zu beraten.*
- b. *(Defensive Conference) Das defensive Team aus irgendeinem Grund eine Unterbrechung des Spiels verlangt und ein Vertreter der defensiven Mannschaft (der sich nicht auf dem Spielfeld befindet) das Spielfeld betritt und mit irgendeinem (oder mehreren) Defensivspielern spricht.*

Abschnitt 14. CHOPPED BALL. (nur SP) Ein „chopped“ geschlagener Ball ist ein Ball, nach dem der Batter abwärts in einer abgehackten Bewegung des Schlägers schlägt, sodass dieser hoch in die Luft springt.

Abschnitt 15. COACH.

- a. Ein Coach ist eine Person die für die Handlungen seiner Mannschaft auf dem Spielfeld verantwortlich ist und er repräsentiert die Mannschaft wenn dem Umpire oder der gegnerischen Mannschaft etwas mitgeteilt wird. Ein Spieler kann im Falle der Abwesenheit des Coaches dazu bestimmt werden, oder dieser Spieler ist der „Playing Coach“.
- b. Im Sinne dieser Regel wird der Manager als Head Coach betrachtet.

Abschnitt 16. CROW HOP. (nur FP) Als Crow Hop wird die Handlung eines Pitchers bezeichnet, bei der er von der Vorderkante der Pitcher´s Plate steigt, rutscht oder springt, den Pivot Fuß wieder auf den Boden bringt, einen zweiten Impuls (oder Neubeginn) setzt und sich, von diesem neu eingenommenen Punkt abstoßend, den Pitch ausführt. (DIES IST EINE ILLEGALE HANDLUNG)

Abschnitt 17. DEAD BALL. Es handelt sich um einen Dead Ball, wenn

- a. der Ball irgendeinen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder des offiziellen Spielfelds ist bzw. einen Spieler oder eine Person trifft, die sich nicht im Spiel befindet,
 - b. der Ball in der Ausrüstung des Umpires oder der Bekleidung eines offensiven Spielers stecken bleibt oder
 - c. der Umpire auf Dead Ball entschieden hat.
- r Ball ist solange nicht wieder im Spiel, bis der Pitcher
1. (nur FP) den Ball im Pitcher´s Circle hält
 2. (nur SP) den Ball auf oder in der Nähe der Pitcher´s Plate hält
- und der Plate-Umpire "PLAY BALL" ruft.

Abschnitt 18. DEFENSIVE TEAM. Die defensive Mannschaft ist die Mannschaft, die sich auf dem Feld befindet.

Abschnitt 19. DELAYED DEAD BALL. Ist eine Spielsituation, bei der der Ball bis zum Abschluss des Spielzugs im Spiel bleibt. Wenn der gesamte Spielzug beendet ist, muss der Umpire auf Dead Ball entscheiden und die entsprechenden Regeln anwenden. (Siehe Regel 9, Abschnitt 3)

Abschnitt 20. DISLODGED BASE. Ist ein Base, das aus der richtigen Position entfernt wurde.

Abschnitt 21. DOUBLE PLAY. Ein Double Play ist ein Spielzug der defensiven Mannschaft, bei dem zwei offensive Spieler in einer ununterbrochenen Aktion den Regeln entsprechend out gemacht werden.

Abschnitt 22. EJECTION FROM THE GAME. Als Ausschluss wird die Maßnahme eines Umpires bezeichnet, der einen Spieler, Offiziellen oder ein sonstiges Mannschaftsmitglied auffordert, das Spiel und den Platz wegen einer wiederholten Verletzung der Regeln bzw. vorsätzlichen oder unsportlichen Handlung zu verlassen. BEMERKUNG: Nichtbefolgung des ausgeschlossenen Spielers, das Spielfeld zu verlassen hat den Verlust des Spiels zur Folge.

Abschnitt 23. FAIR BALL. Ein Fair Ball ist ein legal geschlagener Ball, der

- a. im Fair-Territory zwischen der Home-Plate und dem ersten Base oder zwischen der Home-Plate und dem dritten Base liegen bleibt.
- b. am ersten oder dritten Base vorbei springt und sich dabei auf oder über Fair-Territory befindet.
- c. das erste, zweite oder dritte Base berührt.
- d. den Körper oder die Kleidung eines Umpires oder Spielers berührt, während er sich auf oder über dem Fair-Territory befindet.
- e. der auf oder hinter dem ersten bzw. dritten Base im Fair Territory zum ersten Mal den Boden berührt.
- f. über Fair-Territory über den Outfieldzaun hinaus das Spielfeld verlässt.
- g. den Foul Pole im Flug berührt.

BEMERKUNG: (1) Ein Fair Ball soll nach der relativen Position des Balls und der Foul Line einschließlich des Foul Poles beurteilt werden und nicht danach, ob sich der Fielder zum Zeitpunkt der Berührung des Balls im Fair- oder Foul-Territory befand. Es spielt keine Rolle, ob der Ball zuerst das Fair- oder Foul-Territory berührt, solange er nicht irgendeinen fremden Gegenstand auf dem Boden im Foul-Territory berührt und alle anderen Punkte bezüglich des Fair Balls zutreffen.

BEMERKUNG: (2) Die Position des Balls zum Zeitpunkt einer Interference entscheidet, ob der Ball fair oder foul ist, auch wenn der Ball unberührt ins Foul- oder Fair-Territory rollt.

Abschnitt 24. FAIR-TERRITORY. Das Fair-Territory ist der Teil des Spielfelds, der sich innerhalb und einschließlich der Foul Lines von der Home-Plate bis zum Spielfeldzaun und von dort senkrecht aufwärts, befindet.

Abschnitt 25. FAKE TAG. Eine Form der Obstruction an einem Runner, der, während er zu einem Base vorrückt oder zurückläuft, durch einen Fielder, der weder den Ball hat, noch im Begriff ist den Ball zu erhalten, in der Bewegung behindert wird. Der Runner muss nicht stoppen oder sliden. Bereits ein Abbremsen allein, wenn der „Fake Tag“ erfolgt, begründet die Obstruction.

Abschnitt 26. FIELDER. *Ein Fielder ist jeder Defensivspieler des Teams auf dem Spielfeld.*

Abschnitt 27. FLY BALL. Ein Fly Ball ist jeder Ball, der in die Luft geschlagen wird.

Abschnitt 28. FORCE OUT. Ein Force-Out ist ein Out, das nur gemacht werden kann, wenn ein Runner das Anrecht auf das Base verliert, das er besetzt hat, da der Batter zum Batter-Runner wurde, und bevor der Batter-Runner oder ein nachfolgender Runner out gemacht wird.

Abschnitt 29. FOUL BALL. Ein Foul Ball ist ein legal geschlagener Ball, der

- a. im Foul-Territory zwischen Home-Plate und erstem Base oder zwischen Home-Plate und drittem Base liegen bleibt.
- b. am ersten oder dritten Base vorbei springt und sich auf oder über Foul-Territory befindet.
- c. hinter dem ersten oder dritten Base zuerst im Foul-Territory den Boden berührt.
- d. den Körper oder die Kleidung eines Umpires oder Spielers oder irgendeinen fremden Gegenstand auf dem Boden berührt, während er sich auf oder über Foul-Territory befindet.
- e. den Batter berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält.

- f. unmittelbar vom Boden oder der Home-Plate aufspringt und den Schläger ein zweites Mal trifft, solange sich der Batter in der Batter´s Box befindet.

BEMERKUNG: (1) Ein Foul Fly soll nach der relativen Position des Balls und der Foul Line einschließlich des Foul Poles beurteilt werden und nicht danach, ob sich der Fielder zum Zeitpunkt der Berührung im Fair- oder Foul-Territory befindet.

BEMERKUNG: (2) Die Position des Balls zum Zeitpunkt einer Interference entscheidet, ob der Ball fair oder foul ist, auch wenn der Ball unberührt ins Foul- oder Fair-Territory rollt.

Abschnitt 30. FOUL TIP. Ein Foul Tip ist ein geschlagener Ball, der

- a. direkt vom Schläger in die Hand des Catchers geht.
- b. nicht höher geht als der Kopf des Batters ist und
- c. vom Catcher legal gefangen wird.

BEMERKUNG: Es ist kein Foul Tip, wenn er nicht gefangen wird und jeder gefangene Foul Tip ist ein Strike. Beim Fast Pitch ist der Ball im Spiel. Beim Slow Pitch ist der Ball dead. Es ist kein Catch, wenn er abprallt, außer der Ball hat zuerst die Hand (Hände) oder den Handschuh des Catchers berührt.

Abschnitt 31. HELMET.

- a. Ein Helm muss zwei (eine auf jeder Seite) Ohrenklappen haben und muss von einer Art sein, die Sicherheitsmerkmale aufweist, die gleich oder strenger sind als für solche, die aus einem Stück Plastik bestehen und auf der Innenseite eine Polsterung haben.
- b. Ein Helm, den der Catcher trägt, kann ein kleinerer Typ ohne Ohrenklappen sein.
- c. Hat ein Helm einen Sprung, ist er zerbrochen, verbeult oder verändert, wird er als nicht erlaubt erklärt und muss Spielfeld entfernt werden.

Abschnitt 32. HOME TEAM. Das Home Team ist die Mannschaft, auf dessen Sportplatz das Spiel ausgetragen wird, oder, wenn das Spiel auf einem neutralen Platz ausgetragen wird, wird das Home Team durch gegenseitige Übereinstimmung oder den Wurf einer Münze bestimmt.

Abschnitt 33. ILLEGAL BAT. Ein illegaler Schläger ist ein Schläger, der nicht den Bestimmungen der Regel 3, Abschnitt 1 entspricht.

Abschnitt 34. ILLEGAL EXTRA PLAYER (nur SP): Ein Spieler, der irgendeine Bestimmung der Regel 4, Abschnitt 6 verletzt, wird „Illegal Extra Player“ genannt.

Abschnitt 35. ILLEGAL PITCHER. Ein Spieler, der zwar legal im Spiel ist, aber nicht pitchen darf,

- a. da er aus der Pitchingposition durch den Umpire oder Manager entfernt wurde, **da die Anzahl der erlaubten Charged Conferences überschritten wurde** oder
- b. (nur SP) ein Pitcher, der von der Pitchingposition durch den Umpire entfernt wurde, da er nach einer Verwarnung weiter mit übertriebener Geschwindigkeit pitcht.

Abschnitt 36. ILLEGAL PLAYER. Ein illegaler Spieler ist

- a. ein Spieler, der zu Spielbeginn eingesetzt wurde und legal wiedereingewechselt werden dürfte, nachdem er ausgewechselt wurde und dies ohne Verständigung des Umpires erfolgt.
- b. ein Ersatzspieler, der eingewechselt wird, ohne den Umpire zu verständigen.

BEMERKUNG: Wenn dies dem Plate-Umpire von der gegnerischen Mannschaft nach dem ersten legalen oder Illegalen Pitch zur Kenntnis gebracht wird, bevor die gegen diese Regel verstoßende Mannschaft den Umpire verständigt, ist die Folge des Einsatzes des illegalen Spielers die Herausnahme des Spielers aus dem Spiel und die Erklärung, dass er nicht mehr spielberechtigt ist.

Abschnitt 37. ILLEGAL RE-ENTRY. Eine illegale Wiedereinwechslung liegt vor, wenn

- a. ein Spieler der Startaufstellung ein zweites Mal wiedereingewechselt wird, nachdem er

- zweimal ausgewechselt wurde.
- b. der EP (nur SP) wiedereingewechselt wird, nachdem er einmal ausgetauscht wurde.
 - c. ein Spieler der Startaufstellung, nachdem er ausgewechselt wurde, wiedereingewechselt wird, aber nicht in der gleichen Position der Schlagreihenfolge, die er ursprünglich eingenommen hatte.
 - d. ein Ersatzspieler, nachdem er legal eingesetzt und entweder durch den Spieler der Startaufstellung oder einen anderen Ersatzspieler ersetzt wurde, wiedereingewechselt wird.
 - e. der DEFO (nur FP) nicht an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge eingesetzt wird wie der startende DP.**
 - f. der startende DP (nur FP) an einer anderen Stelle der Schlagreihenfolge eingesetzt wird als zu Beginn des Spiels**

Abschnitt 38. ILLEGAL SUBSTITUTE. Ein unerlaubter Ersatzspieler ist ein Spieler, der eingewechselt wird, ohne dem Umpire angekündigt zu werden. Dieses kann

- a. ein Spieler sein, der bisher noch nicht im Spiel war;
- b. ein Spieler sein, der als illegal erklärt wurde;
- c. ein Spieler sein, der als nicht spielberechtigt erklärt wurde;
- d. eine illegale Wiedereinwechslung sein;
- e. ein illegaler DP (nur FP) oder EP (nur SP) sein.**

Abschnitt 39. ILLEGALLY BATTED BALL. Es handelt sich um einen illegal geschlagenen Ball, wenn

- a. ein Batter einen Fair- oder Foul-Ball schlägt, während sich sein ganzer Fuß beim Kontakt des Balls komplett auf dem Boden außerhalb der Box befindet.
- b. irgendein Teil des Fußes des Batters beim Kontakt des Balls die Home-Plate berührt.
- c. der Batter den Ball mit einem „illegalen“ oder „veränderten“ Schläger schlägt.
- d. der Batter mit einem Fuß ganz aus der Batter's Box tritt, dann zurückkehrt und den Ball trifft, während sich beide Füße innerhalb der Batter's Box befinden.**

Abschnitt 40. ILLEGALLY CAUGHT BALL. Es handelt sich um einen illegal gefangenen Ball, wenn ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball mit seiner Kappe, Maske, seinem Handschuh oder einem Teil seiner Uniform fängt, während diese sich nicht an der richtigen Stelle befinden.

Abschnitt 41. INELIGIBLE PLAYER. Ein Spieler, der nicht mehr länger legal am Spiel teilnehmen darf, da er vom Umpire aus dem Spiel genommen wurde. Ein solcher Spieler darf nicht mehr länger als Spieler am Spiel teilnehmen. Die Verwendung eines „ineligible player“ hat den Verlust des Spiels zur Folge.

Abschnitt 42. IN FLIGHT. Als „in flight“ wird ein geschlagener, geworfener oder gepitchter Ball bezeichnet, der noch nicht den Boden oder einen anderen Gegenstand als einen Fielder berührt hat.

Abschnitt 43. IN JEOPARDY. In jeopardy ist ein Ausdruck, durch den bezeichnet wird, dass der Ball im Spiel ist und ein offensiver Spieler out gemacht werden kann.

Abschnitt 44. INFIELD. Das Infield ist der Teil des Spielfelds im Fair-Territory, der normalerweise von den Infieldern abgedeckt wird.

Abschnitt 45. INFIELD FLY. Ein Infield Fly ist ein Fair Fly Ball (außer einem Line Drive oder einem versuchten Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden kann, wenn das erste und zweite oder erste, zweite und dritte Base besetzt sind, und bevor zwei Spieler out sind. Der Pitcher, Catcher und jeder Outfielder, der sich während des Spielzugs im Infield befindet, soll im Sinne dieser Regel als Infielder

betrachtet werden. BEMERKUNG: Wenn es offensichtlich erscheint, dass der geschlagene Ball ein Infield Fly ist, soll der Umpire sofort zum Schutze der Runner „INFIELD FLY, IF FAIR - THE BATTER IS OUT“ rufen. Der Ball ist live und die Runner können auf eigenes Risiko weiterlaufen oder zum Base zurückkehren und nach dem Catch weiterlaufen, genauso wie bei jedem anderen Fly Ball. Wenn der Schlag ein Foul Ball wird, wird er genau so behandelt wie jeder andere Foul Ball.

Wird ein Infield Fly erklärt und der Ball fällt unberührt zu Boden und springt vor dem ersten oder dritten Base ins Foul-Territory, ist es ein Foul Ball. Wenn ein erklärter Infield Fly unberührt außerhalb der Baselines zu Boden fällt und dann vor dem ersten oder dritten Base ins Fair-Territory springt, ist es ein Infield Fly.

Abschnitt 46. INNING. Ein Inning ist der Abschnitt eines Spiels, bei dem die Mannschaften solange abwechselnd angreifen und verteidigen, bis es jeweils drei Outs für jede Mannschaft gibt. Ein neues Inning beginnt unmittelbar nach dem letzten Out des vorhergehenden Innings.

Abschnitt 47. INTERFERENCE. Interference ist die Handlung eines offensiven Spielers oder Mannschaftsmitglieds, der einen defensiven Spieler beim Versuch, einen Spielzug zu machen, aufhält, behindert oder irritiert.

Abschnitt 48. LEAPING (nur FP). *Leaping ist eine Handlung des Pitchers welche bewirkt, dass er sich bei seiner initialen Bewegung und seinem Abstoßen von der Pitcher's Plate kurz in der Luft befindet. Der Schwung durch die Vorwärtsbewegung des Pitchers hat zur Folge, dass der ganze Körper, inklusive des Pivot- und des freien Fußes, sich gleichzeitig während des Schrittes zur Home-Plate mit anschließendem Wurf in der Luft befindet. Leaping ist eine unerlaubte Handlung.*

Abschnitt 49. LEGAL TOUCH. Ein legal Touch liegt vor, wenn ein Runner oder Batter-Runner, der ein Base nicht berührt, mit dem Ball „getaggt“ wird, der sich sicher in der Hand eines Fielders befindet. Der Ball wird nicht als sicher gehalten betrachtet, wenn er jongliert oder vom Fielder fallen gelassen wird, nachdem er den Runner berührt hat, außer der Runner schlägt den Ball absichtlich aus der Hand des Fielders. Es genügt, dass der Runner mit der Hand oder dem Handschuh, in der der Ball gehalten wird, berührt wird.

Abschnitt 50. LEGALLY CAUGHT BALL. Es ist ein legal gefangener Ball, wenn ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball fängt, vorausgesetzt, der Ball wird nicht mit der Kappe, dem Helm, der Maske, der Schutzausrüstung, der Hosentasche oder einem anderen Teil der Uniform des Fielders gefangen. Er muss gefangen und sicher in der Hand (den Händen) oder dem Handschuh gehalten werden.

Abschnitt 51. LINE DRIVE. Ein Line Drive ist ein Ball *in flight*, der hart und direkt in das Spielfeld geschlagen wird.

Abschnitt 52. LINE-UP CARD. Eine Line-Up Card ist das offizielle Verzeichnis der Mannschaftsmitglieder, die sich am Spiel beteiligen. Diese Liste soll enthalten

1. Vor- und Zuname, Position und Uniformnummer und die Schlagreihenfolge der zu Beginn eingesetzten Spieler,
2. Vor- und Zuname sowie Uniformnummer der vorhandenen Ersatzspieler und
3. Vor- und Zuname des Head Coaches.

BEMERKUNG: Wird eine falsche Uniformnummer auf die Liste geschrieben, soll sie korrigiert und das Spiel ohne Sanktionen fortgesetzt werden.

Abschnitt 53. OBSTRUCTION. Obstruction ist die Handlung

- a. eines Spielers oder Mannschaftsmitglieds der defensiven Mannschaft, der einen Batter behindert oder das Treffen oder Schlagen eines gepitchten Balles verhindert.

b. eines Fielders, während

(1) er nicht im Ballbesitz ist oder

(2) er nicht im Begriff ist, einen geschlagenen Ball aufzunehmen, den Lauf eines Runners oder des Batter-Runners behindert, der legal die Bases umläuft.

Abschnitt 54. OFFENSIVE TEAM. Als offensive Mannschaft wird die Mannschaft bezeichnet, die gerade am Schlag ist.

Abschnitt 55. ON-DECK BATTER. Der On-Deck Batter ist der Spieler der offensiven Mannschaft, dessen Name dem des aktuellen Batters in der Schlagreihenfolge folgt.

Abschnitt 56. OPTION PLAY. Option Play heißt, dass der Coach/Manager der offensiven Mannschaft die Wahl hat, den Regelverstoß ahnden zu lassen oder das Resultat des Spielzugs zu akzeptieren. Diese Wahlmöglichkeit gibt es bei

- a. Catcher Obstruction
- b. Verwendung eines illegalen Handschuhs
- c. Illegale Auswechslung
- d. Illegal Pitch
- e. einem illegalen Pitcher, der wieder ins Spiel kommt und pitcht
- f. **einem weiblichen Batter bei einem Walk (nur CO-ED SP)**

Abschnitt 57. OUTFIELD. Das Outfield ist der Teil des Spielfelds, der außerhalb des Diamonds, geformt von den Baselines, liegt oder normalerweise nicht von den Infieldern abgedeckt wird und der innerhalb der Foul-Lines hinter der ersten und dritten Base und der Spielfeldbegrenzung liegt.

Abschnitt 58. OVER-SLIDE. Ein ÜBERSLIDEN ist die Handlung eines offensiven Spielers, wenn er als Runner über das Base hinaus slidet, das er zu erreichen versucht. Dies passiert gewöhnlich, wenn er infolge seines Momentums den Kontakt mit dem Base verliert, wobei er out gemacht werden kann. Der Batter-Runner kann das erste Base oversliden, ohne out gemacht werden zu können, wenn er unmittelbar zu diesem Base zurückkehrt.

Abschnitt 59. OVERTHROW. Ein Überwurf ist ein Spielzug, bei dem der Ball von einem Fielder zu einem anderen geworfen wird und anschließend das Spielfeld verlässt oder zu einem „blocked ball“ wird.

Abschnitt 60. PASSED BALL. (nur FP) Ein Passed Ball ist ein **Pitch**, der vom Catcher mit normaler Anstrengung unter Kontrolle gebracht oder vor sich gehalten hätte werden sollen.

Abschnitt 61. PITCH. Die Handlung, bei der der Pitcher den Ball zum Batter **wirft**.
BEMERKUNG: Wenn der Pitch geblockt wird oder das Spielfeld verlässt, wird allen Runnern ein Base zugesprochen.

Abschnitt 62. PITCHER´S CIRCLE. (nur FP) Der Pitcher´s Circle ist der Kreis mit einem Radius von 2,44 m (8 Fuß) von der Pitcher´s Plate gemessen. Die Linien werden als innerhalb des Kreises betrachtet.

Abschnitt 63. PIVOT FOOT. Der Pivot Fuß ist jener Fuß,

- a. (nur FP) mit dem sich der Pitcher von der Pitcher´s Plate abstößt.
- b. (nur SP) der, wenn der Pitcher Kontakt mit der Pitcher´s Plate hat, weiter Kontakt mit der Pitcher´s Plate haben muss, bis der gepitchte Ball losgelassen wird.

Abschnitt 64. „PLAY BALL“. „Play Ball“ ist der Ausdruck, der vom Plate-Umpire verwendet wird und anzeigt, dass das Spiel beginnen oder fortgesetzt werden soll, wenn der Pitcher den Ball hält und

- a. (nur FP) sich innerhalb des Pitcher´s Circles befindet.
- b. (nur SP) auf oder in der Nähe der Pitcher´s Plate steht.

Alle Spieler der defensiven Mannschaft , (mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher´s Box befinden muss), müssen sich im Fair-Territory aufhalten, um den Ball ins Spiel zu bringen.

Abschnitt 65. QUICK RETURN PITCH. Ein Quick Return Pitch ist ein Pitch, der vom Pitcher in der offensichtlichen Absicht geworfen wird, den Batter unvorbereitet zu überraschen. Dies kann sein, bevor der Batter die gewünschte Position in der Batter´s Box eingenommen hat oder wenn er infolge des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht geraten ist.

Abschnitt 66. RE-ENTRY. Ist die Handlung irgendeines startenden Spielers, außer des EP (nur SP), der wiedereingewechselt wird, nachdem er legal oder illegal ausgewechselt ersetzt wurde.

Abschnitt 67. REMOVAL FROM THE GAME. Ist die Handlung des Umpires, der erklärt, dass ein Spieler zur weiteren Teilnahme am Spiel wegen einer Regelverletzung nicht mehr berechtigt ist.

BEMERKUNG: Jede Person, die so herausgenommen wird, darf weiter auf der Bank sitzen, aber nicht mehr, außer als Coach, am Spiel teilnehmen.

Abschnitt 68. REPLACEMENT PLAYER. Ein Spieler, der für einen bestimmten Zeitraum in das Spiel eintreten muss, um einen Spieler zu ersetzen, der das Spielfeld verlassen musste, um eine blutende Verletzung zu behandeln. Der Replacement Player kann eine Person sein, die vorher im Spiel war, vorausgesetzt dieser Spieler wurde vom Umpire nicht wegen einer Verletzung der Regeln als nicht spielberechtigt erklärt oder ausgeschlossen. Ein Replacement Player wird nicht als Ersatzspieler betrachtet.

Abschnitt 69. RUNNER. Ein Runner ist ein Spieler der Mannschaft am Schlag, der seine Zeit am Schlag beendet hat, das erste Base erreicht und noch nicht out gemacht wurde.

Abschnitt 70. SLAP HIT (nur FP). Ein Slap Hit ist ein Schlag der mit einer kontrollierten kurzen, abgehackten Bewegung und nicht mit vollem Schwung geschlagen wird. Die zwei gebräuchlichsten Arten des Slap Hits sind:

- a. der Batter nimmt eine Position wie beim Bunt ein, bringt dann aber den Ball mit einer schnellen, kurzen Bewegung ins Spiel oder schlägt den Ball über das Infield.
- b. der Batter macht einen Schritt (innerhalb der Batter´s Box) Richtung Pitcher, bevor er den Ball berührt.

BEMERKUNG: Ein Slap Hit wird nicht als Bunt betrachtet.

Abschnitt 71. SQUEEZE PLAY (nur FP). Ein Squeeze Play ist ein Spielzug bei welchem die offensive Mannschaft mit einem Runner auf dem dritten Base versucht den Run zu erzielen, indem der Batter den Ball ins Spiel bringt.

Abschnitt 72. STARTING PLAYERS. Die Spieler, die in der offiziellen Startaufstellung aufgelistet sind, die dem Chief-Umpire und/oder dem Plate-Umpire übergeben wurde.

Abschnitt 73. STEALING. Stealing ist die Handlung eines Runners, der während des Pitches zum Batter versucht, vorzurücken. Stealing ist beim Slow Pitch nicht erlaubt.

Abschnitt 74. STRIKE ZONE.

- a. (nur FP) Die Strikezone ist der Raum über der gesamten Home-Plate zwischen der Achselhöhle und der Oberkante der Knie während der Batter seine normale Schlagstellung einnimmt.
- b. (nur SP) Die Strikezone ist der Raum über der gesamten Home-Plate zwischen den Schultern des Batters und den Knien, während der Batter seine natürliche Schlagstellung einnimmt.

Abschnitt 75. TAG. Ein „Tag“ ist die Handlung eines Fielders, der

- a. mit irgendeinem Teil seines Körpers, während er den Ball sicher in seiner Hand (seinen Händen) oder seinem Handschuh hält, ein Base berührt; oder
- b. einen Runner mit dem Ball berührt; oder
- c. einen Runner mit dem Handschuh berührt, während er ununterbrochen bis unmittelbar nach dieser Aktion den Ball sicher hält.

Abschnitt 76. TAGGING UP. Ist die Handlung eines Runner, der zu seinem Base zurückkehrt oder auf diesem bleibt, bevor er legal nach einem geschlagenen Fly Ball vorrücken kann, wenn der Ball erstmals von einem Fielder berührt wird. Darf nicht mit einem „Tag“ eines Bases oder eines Fielders verwechselt werden.

Abschnitt 77. TEAM MEMBER. Schließt alle Personen ein, die berechtigt sind, auf der Mannschaftsbank zu sitzen.

Abschnitt 78. THROW. Die Handlung eines Fielders, der den Ball zu einem anderen Fielder wirft. BEMERKUNG: Wenn der Ball nach dem Wurf zum „blocked Ball“ wird oder das Spielfeld verlässt, werden allen Runnern zwei Bases von dem zum Zeitpunkt des Wurfs zuletzt berührten Base zugesprochen.

Abschnitt 79. TIME. Time ist ein Ausdruck, der vom Umpire verwendet wird, um eine Unterbrechung des Spiels anzuordnen, während der der Ball nicht spielbar („dead“) ist.

Abschnitt 80. TRAPPED BALL. Ein Trapped Ball ist

- a. ein legal geschlagener Fly Ball oder Line-Drive, der den Boden oder den Zaun berührt, bevor er gefangen wird.
- b. ein legal geschlagener Ball, der mit dem Handschuh oder der bloßen Hand gefangen wird, wobei der Ball den Zaun berührt.
- c. ein an irgendein Base wegen eines Force Outs geworfener Ball, der am Boden gefangen wird, wobei sich der Handschuh auf und nicht unter dem Ball befindet.
- d. (Nur FP) ein gepitchter Ball, der bei einem Strike den Boden berührt, bevor der Catcher ihn fangen kann.

Abschnitt 81. TRIPLE PLAY. Ein Triple Play ist die nicht unterbrochene Spielhandlung der defensiven Mannschaft, bei der drei offensive Spieler out gemacht werden.

Abschnitt 82. TURN AT BAT. Die Zeit am Schlag beginnt, sobald ein Spieler die Batter´s Box betritt und dauert solange, bis er out gemacht oder zum Batter-Runner wird.

Abschnitt 83. WILD PITCH. (nur FP) Ein Wild Pitch ist ein *Pitch*, der so hoch, so tief oder so weit von der Plate entfernt ist, dass der Catcher ihn nicht mit normaler Anstrengung aufhalten und unter Kontrolle bringen kann.

Abschnitt 85. WILD THROW. Ein Wild Throw ist ein Spielzug, bei dem der Ball von einem Fielder zu einem anderen geworfen und nicht unter Kontrolle gebracht werden kann, aber nicht geblockt wird und im Spielfeld bleibt.

REGEL 2. DAS SPIELFELD.

(Es wird auf die Zeichnung verwiesen, die die offiziellen Ausmaße des Softball Diamonds zeigt)

Abschnitt 1. DAS SPIELFELD.

- a. Ist die Fläche, auf der der Ball regulär gespielt, aufgenommen und gefangen werden kann.

BEMERKUNG: Ein Ball wird als „außerhalb des Spielfelds“ betrachtet, wenn er den Boden, eine Person oder einen Gegenstand außerhalb der Spielfläche berührt.

- b. Soll eine ebene und hindernisfreie Fläche sein, die einen Mindestradius von:

- 1. 67,06 m (220 Fuß) für Frauen Fast Pitch; oder**
- 2. 76,20 m (250 Fuß) für Männer Fast Pitch; oder**
3. 80,77 m (265 Fuß) für Frauen Slow Pitch; oder
- 4. 83,82 m (275 Fuß) für CO-ED Slow Pitch; oder**
- 5. 91,44 m (300 Fuß) für Männer Slow Pitch.**

von der Home-Plate zwischen den Foul-Lines aufweist.

- c. Außerhalb der Foul Lines und zwischen der Home-Plate und dem Backstop soll eine hindernisfreie Fläche nicht kürzer als 7,62 m (25 Fuß) und nicht länger als 9,14 m (30 Fuß) vorhanden sein.
- d. Kann einen Warning Track aufweisen. Ist ein Warning Track vorhanden soll er:
1. eine Fläche innerhalb des Spielfelds sein, die an die fixe Outfieldbegrenzung und die Seitenbegrenzungen anschließt.
 2. mindestens 3,65 m (12 Fuß) und höchstens 4,75 m (15 Fuß), vom Outfieldzaun oder der Begrenzung aus gemessen, breit sein.
 3. aus einem Material wie z.B. Asche oder Kies beschaffen sein, die gleiche Höhe wie das Spielfeld aufweisen aber unterschiedlich sein. Das Material muss sich von der Beschaffenheit der Outfieldoberfläche unterscheiden und den Spielern signalisieren, dass sie sich dem Zaun nähern.

BEMERKUNG: Es wird nicht verlangt dass ein Warning Track im Outfield (Gras oder anderer Untergrund) angelegt wird, wenn nicht fixierte Outfieldbegrenzungen verwendet werden (z.B. wenn ein Fast Pitch Spiel auf einem Feld gespielt wird, das hauptsächlich für Slow Pitch Spiele ausgelegt ist.)

Abschnitt 2. SPIELFELD- ODER SPEZIELLE REGELN.

Den speziellen Regeln oder Ground Rules können Ligen oder gegnerische Mannschaften zustimmen, wenn sich Backstop, Zäune, Tribünen, Fahrzeuge, Zuschauer oder andere Behinderungen innerhalb der beschriebnen Fläche befinden.

- a. Jedes Hindernis im Fair-Territory, näher als **67,06 m (220 Fuß)** bei Frauen Fast Pitch, **76,20 m (250 Fuß)** bei Männer Fast Pitch, 80,77 m (265 Fuß) bei Frauen Slow Pitch, **83,82 m (275 m) bei CO-ED Slow Pitch** und **91,44 m (300 Fuß)** bei Männer Slow Pitch von der Home-Plate entfernt, soll eindeutig zur Information des Umpires markiert werden.
- b. Wird ein Baseballfeld verwendet, soll der Mound entfernt und der Backstop an die beschriebene Distanz von der Home-Plate versetzt werden.

Abschnitt 3. DER OFFIZIELLE DIAMOND SOLL FOLGENDE ABSTÄNDE ZWISCHEN DEN BASES AUFWEISEN:

Erwachsene Fast Pitch	Entfernungen	Jugendliche Fast Pitch	Entfernungen
Frauen	18,29 m (60 Fuß)	Mädchen unter 15 J.	18,29 m (60 Fuß)
Männer	18,29 m (60 Fuß)	Jungen unter 15 J.	18,29 m (60 Fuß)
		Mädchen unter 18 J.	18,29 m (60 Fuß)
		Jungen unter 18 J.	18,29 m (60 Fuß)

Slow Pitch

Slow Pitch

Frauen	19,81 m (65 Fuß)	Mädchen unter 15 J.	19,81 m (65 Fuß)
Männer	19,81 m (65 Fuß)	Jungen unter 15 J.	19,81 m (65 Fuß)
CO-ED	19,81 m (65 Fuß)	Mädchen unter 18 J.	19,81 m (65 Fuß)
		Jungen unter 18 J.	19,81 m (65 Fuß)

DER OFFIZIELLE DIAMOND SOLL FOLGENDE PITCH-DISTANZEN AUFWEISEN:

Erwachsene	Entfernungen	Jugendliche	Entfernungen
Fast Pitch		Fast Pitch	
Frauen	13,11 (43 Fuß)	Mädchen unter 15 J.	12,19 m (40 Fuß)
Männer	14,02 m (46 Fuß)	Jungen unter 15 J.	14,02 m (46 Fuß)
		Mädchen unter 18 J.	12,19 m (40 Fuß)
		Jungen unter 18 J.	14,02 m (46 Fuß)
Slow Pitch		Slow Pitch	
Frauen	14,02 m (46 Fuß)	Mädchen unter 15 J.	14,02 m (46 Fuß)
Männer	15,24 m (50 Fuß)	Jungen unter 15 J.	14,02 m (46 Fuß)
CO-ED	15,24 m (50 Fuß)	Mädchen unter 18 J.	14,02 m (46 Fuß)
		Jungen unter 18 J.	14,02 m (46 Fuß)

BEMERKUNG: Wenn während des Spiels festgestellt wird, dass die Base- oder Pitchingabstände nicht stimmen, soll der Fehler zu Beginn des nächsten kompletten Innings berichtigt werden.

Abschnitt 4. ANLEGEN DES DIAMONDS.

Für das Anlegen des Diamonds, auf das sich die Zeichnung bezieht, zeigt dieses Beispiel einen offiziellen Diamond mit einem Abstand der Bases von 18,29 m (60 Fuß) und einem Abstand der Pitching Distanz von 14,02 m (46 Fuß).

1. Um die Position der Home-Plate zu bestimmen, ziehen Sie eine Linie in die Richtung, wo der gewünschte Diamond liegen soll. Schlagen Sie einen Pfahl an der Ecke der Home-Plate, die dem Catcher am nächsten ist. Befestigen Sie eine Schnur an diesem Pfahl und binden Sie Knoten oder machen Sie andere Markierungen in einem Abstand von 14,02 m (46 Fuß), 18,29 m (60 Fuß), 25,86 m (84 Fuß, 10 ¼ Inches) und 36,58 m (120 Fuß).
2. Befestigen Sie die Schnur (ohne Dehnung) und in der Diagonallinie markieren Sie bei der Entfernung von 14,02 m (46 Fuß) die Stelle an der sich die vordere Kante der Pitcher's Plate befinden soll. Entlang der gleichen Linie markieren Sie in einem Abstand von 25,86 m (84 Fuß, 10 ¼ Inches) die Stelle, an der sich die Mitte des zweiten Bases befinden soll. Bei einem Abstand der Bases von 19,81 m (65 Fuß) wird die Entfernung 28,02 m (91 Fuß 11 Inches) betragen.
3. Befestigen Sie die Markierung von 36,58 m (120 Fuß) in der Mitte des zweiten Bases und halten Sie die Schnur an der Markierung der 18,29 m (60 Fuß), gehen Sie nach rechts von der Richtungslinie bis die Schnur gespannt ist und schlagen Sie einen Pfahl an der 18,29 m (60 Fuß) Markierung ein - dies wird die äußere Kante des ersten Bases sein und die Schnur bildet jetzt die Linie zum ersten und zweiten Base.
4. Halten Sie wieder die Schnur an der 18,29 m (60 Fuß) Markierung, gehen Sie quer über das Feld und markieren Sie auf die gleiche Art und Weise die äußere Kante des dritten Bases. Die Home-Plate, das erste und dritte Base sind gänzlich innerhalb des Diamonds.
5. Um den Diamond zu überprüfen, platzieren Sie das Home-Plate Ende der Schnur am Pfahl am ersten Base und die 36,58 m (120 Fuß) Markierung am dritten Base. Die 18,29 m (60 Fuß) Markierung muss nun an Home-Plate und dem zweiten Base übereinstimmen.
6. Beim Anlegen eines Diamonds mit 19,81 m (65 Fuß) Base-Linien, folgen Sie dem gleichen Verfahren mit den folgenden anderen Abständen: 19,81 m (65 Fuß), 39,62 m (130 Fuß) und 28,02 m (91 Fuß, 11 Inches).

7. Prüfen Sie alle Abstände, wenn es möglich ist, mit einem Stahlband.
 - a. DIE EIN-METER (3 Fuß) LINIE wird parallel und 0,91 m (3 Fuß) entfernt von der Baseline gezogen, beginnend an einem Punkt in der Mitte zwischen Home-Plate und erstem Base.
 - b. DER BATTER´S ON DECK CIRCLE ist ein Kreis von 1,52 m (5 Fuß) Durchmesser und einem Radius von 0,76 m (2 ½ Fuß) an das Ende der Spielerbank oder des Dugouts näher zur Home-Plate angrenzend.
 - c. DIE BATTER´S BOX, eine auf jeder Seite der Home-Plate, soll 0,91 m (3 Fuß) mal 2,13 m (7 Fuß) messen. Die Innenlinien der Batter´s Box sollen 15,2 cm (6 Inches) von der Home-Plate entfernt sein. Die vordere Linie der Box soll 1,22 m (4 Fuß) vor einer Linie sein, die durch die Mitte der Home-Plate gezogen wird. Die Linien selbst werden als innerhalb der Batter´s Box betrachtet.
 - d. DIE CATCHER´S BOX soll 3,05 m (10 Fuß) von den hinteren Außenkanten der Batter´s Boxen gemessen lang und 2,57 m (8,5 Fuß) breit sein.
 - e. JEDE COACH´S BOX IST AUSSERHALB DES DIAMONDS HINTER EINER LINIE, DIE 4,57 m (15 Fuß) LANG IST. Die Linie ist parallel zu den First und Third Base-Lines und erstreckt sich von den Bases 3,65 m (12 Fuß) Richtung Home-Plate.
 - f. DIE HOME-PLATE SOLL AUS GUMMI GEFERTIGT SEIN. Sie soll eine fünfseitige Form, 43,2 cm (17 Inches) breit, haben, die waagrechte Kante zum Pitcher gerichtet. Die Seiten sollen parallel zu den inneren Linien der Batter´s Box und 21,6 cm (8 ½ Inches) lang sein. Die Seiten, die zum Catcher gerichtet sind, sollen 30,5 cm (12 Inches) lang sein.
 - g. DIE PITCHER´S PLATE soll aus Gummi 61 cm (24 Inches) lang und 15,2 cm (6 Inches) breit sein. Die Oberfläche der Plate soll auf gleichem Niveau wie der Boden sein. Die Vorderkante der Plate soll die folgenden Distanzen zur Außenkante der Home-Plate aufweisen: Männer Fast Pitch - 14,02 m (46 Fuß), Männer Slow Pitch - 15,24 m (50 Fuß); Frauen Slow Pitch - 14,02 (46 Fuß), Frauen Fast Pitch - 12,19 m (40 Fuß). (nur FP) Um die Pitcher´s Plate soll ein Kreis von 4,88 m (16 Fuß) Durchmesser gezogen werden, der einen Radius von 2,44 m (8 Inches) von der Pitcher´s Plate entfernt, aufweist.

BEMERKUNG: Die Linien, die einen Bereich bestimmen, sind Teil dieses Bereichs.

- h. DIE BASES, AUSSER DER HOME-PLATE, sollen quadratisch mit einer Kantenlänge von 38,1 cm (15 Inches) sein und aus Canvas oder einem ähnlichen Material bestehen, nicht mehr als 12,7 cm (5 Inches) dick. Die Bases sollen auf der Position sicher befestigt werden.
 1. Die Verwendung des Double Base am ersten Base wird empfohlen. Das Base ist 38,1 cm mal 76,2 cm (15 mal 30 Inches), aus Canvas oder anderem ähnlichen Material hergestellt und nicht mehr als 12,7 cm (5 Inches) dick. Eine Hälfte des Bases ist im Fair-Territory und die andere Hälfte des Bases (in einer sich deutlich abhebenden Farbe) im Foul-Territory befestigt.

BEMERKUNG: DIE FOLGENDEN REGELN GELTEN FÜR DAS DOUBLE BASE:

- a) Ein geschlagener Ball, der den weißen Teil (im Fair-Territory) trifft, wird als fair erklärt und ein geschlagener Ball, der nur den anderen Teil trifft, wird als foul erklärt.
- b) Wird ein Spielzug am ersten Base nach einem geschlagenen Ball gemacht oder (nur FP) der Batter läuft nach einem nicht gefangenen dritten Strike los und berührt der Batter-Runner nur den weißen Teil und die defensive Mannschaft macht einen Appeal, bevor der Batter-Runner zum ersten Base zurückkommt, ist der Batter-Runner out. BEMERKUNG: Dies wird so behandelt, wie wenn er das Base verfehlt hätte.
- c) Ein Spieler der defensiven Mannschaft muss immer den weißen Teil des Bases benutzen.

AUSNAHME: Bei jedem Spielzug, der mit einem Live Ball aus dem Foul-Territory am ersten Base gemacht wird, kann der Batter-Runner und der Defensivspieler jeden Teil des Bases benutzen.

- d) Nach dem Überlaufen des Bases muss der Batter-Runner auf den weißen Teil zurückkehren.
- e) Wenn der Ball ins Outfield geschlagen und kein Spielzug am Double Base gemacht wird, kann der Batter-Runner jeden Teil des Bases berühren.
- f) Beim Tag-Up nach einem Fly Ball muss der weiße Teil benutzt werden.
- g) Bei einem Pick-Off Versuch muss der Runner zum weißen Teil zurückkehren.
- h) Sobald ein Runner zum weißen Teil zurückkehrt und er nur auf dem kontrastfarbigen Teil stehen sollte, wird dies als nicht als in Kontakt mit dem Base betrachtet und der Runner soll out erklärt werden, wenn
 - 1) er mit dem Ball getaggt wird oder
 - 2) bei einem Pitch vom kontrastfarbigen Teil wegläuft.

BEMERKUNG: Das Double Base muss bei ISF Weltmeisterschaften verwendet werden.

REGEL 3. SPIELAUSTRÜSTUNG.

Abschnitt 1. DER OFFIZIELLE SCHLÄGER.

- a. Soll aus einem Stück Hartholz gemacht werden oder aus Holz aus zwei oder mehr Holzteilen bestehen, die mit einem Klebstoff in einer Art und Weise zusammengefügt werden, dass die Faserung aller Teile parallel zur Länge des Schlägers verläuft.
- b. Er kann aus Metall, Bambus, Plastik, Graphit, Karbon, Magnesium, Fiberglas, Keramik oder aus Verbundwerkstoff, der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde, sein. BEMERKUNG: Schläger, die aus TIMETAL 15-3 oder TELEDYNE 15-333 gemacht wurden oder dieses enthalten, werden derzeit bis zum Abschluss weiterer Tests nicht zur Verwendung bei internationalen Meisterschaftsspielen zugelassen.
- c. Kann geschichtet sein, darf aber nur aus Holz und Klebstoff bestehen und (falls lackiert) mit einem durchsichtigen Lack lackiert werden.
- d. Soll rund mit einer glatten Oberfläche sein.
- e. Soll nicht mehr als 86,4 cm (34 Inches) lang sein und höchstens 1077 g (38 Unzen) schwer sein.
- f. Wenn rund, soll er nicht mehr als 5,7 cm (2¼ Inches) im Durchmesser an der stärksten Stelle aufweisen, und wenn dreieckig, soll er nicht 5,7 cm (2¼ Inches) auf der Schlagfläche überschreiten. Eine Toleranz von 0,80 mm ($\frac{1}{32}$ Inch) ist beim Durchmesser eines runden Schlägers erlaubt.
- g. Wenn aus Metall, darf er eckig sein.
- h. Soll keine herausragenden Niete, Stifte, raue oder scharfe Kanten aufweisen, noch irgendeine Form außen angebrachter Verschlüsse, die eine Gefahr darstellen. Ein Metallschläger soll frei von Bohrungen und Sprüngen sein.
- i. Wenn aus Metall, soll er keinen Griff aus Holz haben.
- j. Soll einen Sicherheitsgriff aus Kork, Klebeband (kein glattes Plastikband) oder einem sonstigen einheitlichen Material haben. Der Sicherheitsgriff soll nicht kürzer als 25,4 cm (10 Inches) und nicht länger als 38,1 cm (15 Inches), vom schmalen Ende des Schlägers gemessen, sein. Magnesium, Kiefernharz oder gesprühte Substanzen, die auf dem Sicherheitsgriff angebracht werden, um die Griffigkeit zu verstärken, sind nur auf dem Griff erlaubt.

BEMERKUNG: Klebeband, das auf irgendeinem Schläger angebracht wird, muss gleichmäßig spiralförmig sein. Es darf keine massive Schicht Klebeband sein. Es soll zwei Schichten nicht übersteigen.

- k. Wenn aus Metall und nicht aus einem Stück mit geschlossenem Schlägerkopf gefertigt, soll er ein mit Gummi, Kunststoff oder einem anderen von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigten Materialeinlage fest verschlossenes dickes Ende haben.
- l. Soll einen Sicherheitsknopf haben, der mindestens 0,6 cm ($\frac{1}{4}$ Inch) im rechten Winkel vom Griffende herausragt. Er kann gepresst, gedreht, verschweißt oder fix

befestigt sein.

BEMERKUNG: Ein erweiterter oder kegelförmiger Griff, der am Schläger befestigt wird, bedeutet, dass der Schläger als „verändert“ betrachtet wird.

- m. Soll vom Hersteller eindeutig sichtbar an geeigneter Stelle als „OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL“ bezeichnet werden oder eine andere Markierung, die von der Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde, aufweisen. Wenn diese Markierung infolge von Abnutzung nicht mehr lesbar ist, kann der Schläger trotzdem zum Spiel zugelassen werden, wenn er offensichtlich in jeder Hinsicht den Kriterien der ISF Regeln entspricht.
- n. Das Gewicht, die Verteilung des Gewichts oder die Länge des Schlägers muss zum Zeitpunkt der Herstellung fix festgelegt werden und darf später nicht mehr verändert werden, außer es ist speziell in Regel 3, Abschnitt 1 vorgesehen.

Abschnitt 2. WARM-UP SCHLÄGER.

Der Warm-Up Schläger muss aus einem Stück gefertigt sein und einen Sicherheitsgriff haben. Er muss als „Warm Up“ mit 3,2 cm (1¼ Inches) großen Buchstaben auf der Schlagseite gekennzeichnet werden. Die Schlagseite muss 5,7 cm (2¼ Inches) im Durchmesser überschreiten.

Abschnitt 3. DER OFFIZIELLE SOFTBALL.

- a. Soll ein regelmäßiger, glatt genähter Ball, mit verdeckten Stichen oder einer glatten Oberfläche sein.
- b. Soll ein Kernstück haben, das entweder aus erstklassigem langfaserigem Kapok, einer Mischung aus Kork und Gummi, einer Polyurethan Mischung oder aus einem anderen, von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen der genehmigten Material besteht.
- c. Kann hand- oder maschinengewickelt aus gedrehtem Garn von guter Qualität sein und mit einem Latex- oder Gummiklebstoff zusammengehalten werden.
- d. Soll eine aufgeklebte Hülle haben, wobei der Klebstoff an der Innenseite der Hülle angebracht und diese mit gewachstem Zwirn aus Baumwolle oder Leinen zusammen-genäht wird oder, sollte er eine gegossene Hülle haben, muss diese mit dem Kern verbunden oder vollständig auf den Kern gepresst sein und die authentische Faksimile der Stiche, wie von der Kommission für Ausrüstungsnormen der Internationalen Softball Federation genehmigt, aufweisen.
- e. Soll eine Hülle aus feinstem erstklassigem chromgegerbtem Pferde- oder Rindsleder haben, aus synthetischem Material oder aus anderen Materialien gemacht sein, das von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde.
- f. Softbälle, die bei ISF Meisterschaftsspielen verwendet werden, müssen dem Standard der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen entsprechen und müssen mit der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigten Markierung gekennzeichnet sein.
 - 1. Der fertiggestellte 30,5 cm-Ball (12 Inches) soll einen Umfang zwischen 30,2 cm ($11\frac{7}{8}$ Inches) und 30,8 cm ($12\frac{1}{8}$ Inches) haben und soll zwischen 178 g ($6\frac{1}{4}$ Unzen) und 198,4 g (7 Unzen) wiegen. Die flach genähte Art soll nicht weniger als 88 Stiche in jeder Hülle haben, genäht nach der Zweinadel-Methode.
 - 2. Der fertiggestellte 27,9 cm-Ball (11 Inches) soll einen Umfang zwischen 27,6 cm ($10\frac{7}{8}$ Inches) und 28,3 cm ($11\frac{1}{8}$ Inches) haben und soll zwischen 166,5 ($5\frac{7}{8}$ Unzen) und 173,6 g ($6\frac{1}{8}$ Unzen) wiegen. Die flach genähte Art soll nicht weniger als 80 Stiche in jeder Hülle haben, genäht nach der Zweinadel-Methode.
 - 3. Der fertiggestellte Ball muss einen Rückformungskoeffizienten und eine genormte Kompression aufweisen, der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen bestimmt und festgelegt wird.
- g. **Der weiße, mit einem weißen Faden genähte oder der gelbe, mit einem roten Faden genähte 30,5 cm (12-Inch) Ball mit einem Rückformungskoeffizienten (COR) von .47 oder darunter soll bei folgenden ISF Meisterschaftsspielen verwendet werden: Männer und**

Frauen Fast Pitch, Jungen Fast und Slow Pitch und Mädchen Fast Pitch. Er soll das ISF Logo aufweisen.

- h. Der mit einem roten Faden genähte 30,5 cm (12-Inch) Ball mit einem Rückformungs-Koeffizienten (COR) von .47 oder darunter soll bei allen Slow Pitch Spielen für erwachsene Männer und **CO-ED Slow Pitch** Spielen verwendet werden und muss zusätzlich zum ISF Logo die Bezeichnung MSP-47 aufweisen.
- i. Der mit einem roten Faden genähte 11-Inch Ball mit einem Rückformungs-Koeffizienten (COR) von .47 oder darunter soll bei allen Slow Pitch Spielen der Frauen und Mädchen verwendet werden. Zusätzlich zum ISF Logo muss er die Bezeichnung GWSP-47 aufweisen.
- j. Beginnend mit dem 1. Januar 2002 dürfen bei ISF Meisterschaftsspielen nur Bälle verwendet werden, bei denen die Druckkraft nach der ASTM Test Methode für die Messung der Durchmesseränderung von Softbällen, 238,35 kg (525 lb) nicht überschreitet, um den Ball 0,25 Inches zusammenzupressen. Dies muss von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen gebilligt werden.

Unterhalb werden die für jeden Ball aufgestellten Normen angegeben.

Softball Faden		Größe min.	Größe max.	Gewicht min.	Gewicht max.	Markierung
30,5 cm (12" FP)	weiß	30,2 cm (11 ⁷ / ₈ ")	30,8 cm (12 ¹ / ₈ ")	178,0 g (6 ¹ / ₄ oz)	198,4 g (7 oz)	ISF LOGO
30,5 cm (12" SP)	rot	30,2 cm (11 ⁷ / ₈ ")	30,8 cm (12 ¹ / ₈ ")	178,0 g (6 ¹ / ₄ oz)	198,4 g (7 oz)	MSP-47& ISF LOGO
27,9 cm (11" SP)	rot	27,6 cm (10 ⁷ / ₈ ")	28,3 cm (11 ¹ / ₈ ")	166,5 g (5 ⁷ / ₈ oz)	173,6 g (6 ¹ / ₈ oz)	GWSP-47& ISF LOGO

Abschnitt 4. GLOVES UND MITTS:

Handschuhe dürfen von jedem Spieler getragen werden, größere Fanghandschuhe (Mitts) dürfen jedoch nur der Catcher und der First Baseman verwenden.

- a. Keine äußere Schnur, Gurt oder andere Vorrichtung zwischen dem Daumen und dem restlichen Handschuh oder Mitt, der vom First Baseman oder Catcher getragen wird und dem Handschuh, der von den übrigen Spielern getragen wird, darf länger als 12,7 cm (5 Inches) sein.
- b. Der Handschuh des Pitchers muss einfarbig, darf jedoch nicht weiß oder grau sein. Mehrfarbige Handschuhe sind bei allen anderen Spielern erlaubt.
- c. Handschuhe mit weißen oder grauen Kreisen auf der Außenseite, die das Vorhandensein eines Balls vortäuschen können, sind bei allen Spielern verboten.

ABMESSUNGEN:

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

Abschnitt 5. SCHUHE. Alle Spieler müssen Schuhe tragen. Ein Schuh wird als offiziell erlaubt betrachtet, wenn er entweder aus Canvas-, Lederobermaterial oder ähnlichem Material gemacht wurde.

- a. Die Sohlen dürfen glatt sein oder weiche bzw. harte Stollen haben.
- b. Gewöhnliche Metallsohlen und Fersenplatten dürfen verwendet werden, wenn die Stollen auf den Platten nicht mehr als 1,9 cm ($\frac{3}{4}$ Inch) von der Sohle oder Schuhspitze herausragen. Schuhe mit runden Metallspikes sind nicht erlaubt.
- c. Hartplastik-, Nylon- oder polyurethane Stollen, die Metallsohlen oder Fersenplatten ähnlich sind, sind in allen Spielklassen und Spielstärken nicht erlaubt.**
- d. Schuhe mit abnehmbaren Stollen, die auf den Schuh geschraubt werden, sind nicht erlaubt; erlaubt sind jedoch Stollen, die in den Schuh geschraubt werden.**

NUR JUGENDSPIELKLASSEN, MODIFIED PITCH und CO-ED SLOW PITCH: Metallstollen sind in keiner Spielklasse oder Spielstärke erlaubt.

Abschnitt 6. SCHUTZAUSRÜSTUNG.

a. MASKEN (nur FP) Alle Catcher müssen Masken, Kehlkopfschutz und Helme tragen. BEMERKUNG: Catcher (oder ein anderes Mitglied der defensiven Mannschaft) müssen, während sie Warm-Up Pitches von der Pitcher's Plate **oder in der Aufwärmzone** fangen, eine Maske, Kehlkopfschutz und Helm tragen. **Wenn die Person, die Pitches fängt keine Maske trägt, muss sie von einer anderen Person ersetzt werden, die eine trägt.** An Stelle eines Kehlkopfschutzes kann ein an der Maske angebrachter Drahtschutz verwendet werden.

- b. MASKEN (nur SP) Jugendliche Catcher müssen eine Maske mit Helm tragen. Masken werden beim Slow Pitch der Erwachsenen empfohlen.

BEMERKUNG: (Punkt a und b) Catcher dürfen Helme ähnlich der der Eishockeytorhüter verwenden. (nur FP) Wenn diese Maske keinen fixen Kehlschutz hat, muss zusätzlich ein solcher verwendet werden.

- c. **GESICHTSMASKEN. Jeder defensive oder offensive Spieler kann einen geprüften Gesichtsschutz aus Plastik verwenden. Ein Gesichtsschutz, der gesprungen oder verformt ist oder dessen Polsterung verrotten ist oder fehlt, darf nicht verwendet werden.**

BEMERKUNG: Fast Pitch Catcher dürfen nicht an Stelle der regulären Maske mit Kehlkopfschutz einen Plastik Gesichtsschutz tragen.

- d. KÖRPERSCHUTZ muss bei Fast Pitch von weiblichen erwachsenen Catchern und allen jugendlichen Catchern getragen werden. Weibliche Catcher dürfen einen Körperschutz bei Slow Pitch tragen.
- e. BEINSCHUTZ (nur FP) Jugendliche Catcher müssen einen Beinschutz tragen, der auch Schutz für die Kniescheibe bietet.
- f. HELME (nur FP) Helme sind verpflichtend für Batter, On-Deck Batter, Batter-Runner, Runner, Catcher, Jugendspieler (FP und SP) die in der ersten oder dritten Base Coach-Box coachen und jugendliche Teammitglieder (FP und SP) die als Bat Boy oder Bat Girl tätig sind, während sie sich auf dem Feld oder in dem Dugout befinden. Jeder Spieler der defensiven Mannschaft kann eine Kappe oder einen genehmigten Helm in der gleichen Farbe wie die Teamkappe tragen.

BEMERKUNG: Gebrochene, gesprungene, verbeulte oder veränderte Schlaghelme sind verboten und müssen aus dem Spiel genommen werden.

1. Die Nichtbefolgung der Aufforderung des Umpires, einen Helm während der Zeit am Schlag zu tragen, bedeutet, dass dieser Spieler Out erklärt wird. AUSNAHME: On-Deck Batter, jugendliche Spieler in den Coaches Boxen oder Catcher, die nach einer Verwarnung vom Spiel ausgeschlossen werden.
2. Absichtlich den Helm unkorrekt tragen oder den Helm während eines Live Balls absichtlich abzunehmen, (AUSNAHME: Ein über den Zaun geschlagener Homerun), wenn dies vom Umpire als absichtliche Handlung angesehen wird,

soll die unmittelbare Erklärung eines Out des die Regel verletzenden Spielers zur Folge haben.

FOLGE: Der Ball bleibt live. Die Out-Erklärung eines Runners wegen der absichtlichen Abnahme des Helms hebt kein Force Play auf.

3. Wenn ein geworfener oder geschlagener Ball einen Helm trifft, der von der richtigen Stelle der betreffenden Person entfernt wurde und diese Berührung den Spielzug behindert, der gerade gemacht wird, oder ein defensiver Spieler den Helm berührt, der auf dem Boden liegt und diese Berührung ihn daran hindert, einen Spielzug zu machen, soll der offensive Spieler, der den Helm getragen hat, Out erklärt werden.

FOLGE: Der Ball ist dead. Bezüglich eines Blocked Ball, der durch die Ausrüstung des Angreifers entstanden ist, siehe Regel 3, Abschnitt 7.

Abschnitt 7. AUSTRÜSTUNG AUF DEM SPIELFELD.

Keine Ausrüstung soll auf dem Spielfeld liegen gelassen werden, weder im Fair- noch im Foul-Territory.

FOLGE: Der Ball ist dead. Für Ausrüstung der Angreifer, die einen Blocked Ball verursacht, (und eine Interference mit sich bringt) ist der Spieler, auf den gespielt wurde, out. Ist offensichtlich kein Spielzug möglich, wird kein Runner out erklärt, aber alle Runner kehren auf das Base zurück, das sie zuletzt berührt hatten, als Dead Ball erklärt wurde.

Abschnitt 8. UNIFORM. Alle Spieler einer Mannschaft sollen Uniformen tragen, die in Farbe, Schnitt und Stil übereinstimmen. Hinweise auf die Uniformen der Coaches findet man unter Regel 4, Abschnitt 1b.

BEMERKUNG: Wenn ein Spieler vom Umpire dazu aufgefordert wird und sich weigert, Schmuck, illegale Schuhe oder illegale Teile der Uniform zu entfernen, wird der Spieler vom Spiel ausgeschlossen.

a. KAPPEN.

1) Die Kappen müssen gleich sein, sind verpflichtend für alle männlichen Spieler und müssen richtig aufgesetzt werden.

2) Weibliche Spieler können sich für Kappen, Schirmkappen oder Stirnbänder entscheiden, es sind alle Arten erlaubt. Wenn mehr als eine Art getragen wird, müssen alle die gleiche Farbe haben und jede Type gleich in Farbe und Machart sein.

AUSNAHME: Sollte ein Spieler der defensiven Mannschaft sich dafür entscheiden, einen genehmigten Helm von gleicher Farbe wie die Kappen der Mannschaft zu tragen, wird nicht verlangt, dass er eine Kappe trägt.

b. UNDERSHIRTS. Spieler dürfen ein einheitliches, einfarbiges Hemd unter dem Trikot (es darf auch weiß sein) tragen. Es ist nicht verpflichtend, dass alle Spieler ein Hemd unter dem Trikot tragen, wenn ein Spieler eines trägt; aber die, die getragen werden, müssen einheitlich sein. Kein Spieler darf ein Hemd unter dem Trikot tragen, das sichtbar zerrissen, ausgefranst oder an den Ärmeln aufgeschlitzt ist.

c. HOSEN/SLIDING HOSEN. Die Hosen aller Spieler sollen entweder alle von langer oder kurzer Art sein. Spieler 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, außer es sind festgeklemmte oder mit Klettverschluss versehene Beinschützer. Kein Spieler darf an sichtbarer Stelle zerrissene, ausgefranste oder an den Beinen aufgeschlitzte Sliding Hosen tragen.

d. NUMMERN. Eine arabische Nummer in einer Kontrastfarbe, mindestens 15,02 cm (6 Inches) groß, muss auf der Rückseite aller Uniformhemden getragen werden. Kein Manager, Coach oder Spieler der gleichen Mannschaft darf eine identische Nummer tragen, (Nummer 1 und 01 ist ein Beispiel für identische Nummern). Es sollen nur ganze Nummern von 01 bis 99 verwendet werden. Ohne Nummern wird Spielern nicht erlaubt zu spielen.

e. NAMEN. Oberhalb der Nummern auf der Rückseite aller Uniformhemden können die

- Namen der Spieler angebracht werden.
- f. GIPSVERBÄNDE. (Gips, Metall oder andere harte Substanzen in ihrer endgültigen Form) dürfen im Spiel nicht getragen werden. (BEMERKUNG: Jedes sichtbare Material (außer einem Gipsverband) wird als erlaubt betrachtet, wenn es entsprechend mit einem weichem Stoff oder Klebeband abgedeckt und vom Umpire genehmigt wird.)
 - g. SCHMUCK. Sichtbarer Schmuck wie Armbanduhren, Armbänder, jede Art von Ohrringen, Halsketten oder sonstige Gegenstände, die vom Umpire als gefährlich beurteilt werden, dürfen während des Spiels nicht getragen werden. Gesundheitsüberwachungs-Arm- oder Halsbänder werden nicht als Schmuck angesehen, wenn diese aber getragen werden, müssen sie auf dem Körper mit Klebeband festgemacht werden.

Abschnitt 9. SÄMTLICHE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE. Ungeachtet des Vorherstehenden räumt sich die ISF das Recht ein, die Genehmigung für jede Ausrüstung zurückzuhalten oder zurückzuziehen, die nach alleiniger Entscheidung der ISF, deutlich den Charakter des Spiels verändert, die Sicherheit der Teilnehmer oder Zuschauer beeinträchtigt oder als Folge dieser Ausrüstung mehr zur Leistung eines Spielers beigetragen wird, als es dessen individuellem Können entspricht.

REGEL 4. COACHES, SPIELER UND ERSATZSPIELER.

Abschnitt 1. COACHES.

- a. Der Head Coach ist verantwortlich für die Unterzeichnung der Line-Up Card.
- b. Coaches müssen ordentlich bekleidet sein, dies schließt passende Schuhe ein, oder sie tragen die Mannschaftsuniform, die mit der Farbe des Teams übereinstimmt. Wenn der Coach eine Kappe trägt, muss diese eine genehmigte Kopfbedeckung sein.
- c. Ein Coach der offensiven Mannschaft (Base Coach) ist ein berechtigtes Mannschaftsmitglied, das seinen Platz auf dem Spielfeld in der Coaches Box einnimmt.
 1. Zwei Coaches dürfen ihre Spieler mit Worten unterstützen und anleiten, während die Mannschaft am Schlag ist.
 2. Einer soll in der Nähe des ersten Bases und einer in der Nähe des dritten Bases stehen und muss sich auf die jeweilige Coach´s Box beschränken. AUSNAHME: Ein Coach darf seine Coach´s Box verlassen, um einem Runner anzuzeigen, dass er sliden, von einem Base loslaufen oder zurückkommen oder einem Fielder ausweichen soll, solange er das Spiel nicht behindert.
 3. Ein Base-Coach darf nur seine eigenen Mannschaftsmitglieder ansprechen.
 4. Ein Coach darf in der Coach´s Box ein Scoringheft, Kugelschreiber oder Bleistift und einen Indikator mit sich führen, die nur zum Zwecke der Aufzeichnung des Spiels verwendet werden dürfen.
- d. Ein Coach/Manager der defensiven Mannschaft ist ein berechtigtes Mitglied der sich auf dem Feld befindenden Mannschaft, 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 seiner Mannschaft während sie spielt, Anweisungen geben.
- e. Coaches dürfen sich nicht negativ über Spieler, Umpire oder Zuschauer äußern.
- f. Keine Kommunikationsausrüstung ist erlaubt zwischen:
 1. Den Coaches auf dem Spielfeld;
 2. Den Coaches und dem Dugout;
 3. Den Coaches und irgendeinem Spieler;
 4. Dem Zuschauerraum und dem Spielfeld einschließlich des Dugouts, den Coaches und den Spielern.

FOLGEN Abschnitt 1e-f: Jede Regelverletzung führt zu einem Ausschluss des Coaches.

Abschnitt 2. LINE-UP CARDS UND ROSTER.

- a. Die offiziellen Line-Up Cards müssen komplett ausgefüllt dem offiziellen Scorer oder Umpire vor Beginn des Spiels übergeben werden.
 1. Der Name eines Spielers darf nur dann in der Startaufstellung erscheinen, wenn er auch in Uniform im Mannschaftsbereich anwesend ist.
 2. Alle verfügbaren Ersatzspieler sollen mit Vor- und Zunamen und Uniformnummer an der vorgesehenen Stelle aufgelistet werden.
 3. Im Roster angeführte Mannschaftsmitglieder können jederzeit während des Spiels in der Line-Up Card nachgetragen werden.
 4. Der Name des Head Coaches/Manager muss auf der Line-Up Card erscheinen.
- b. Auf Männer-Rostern dürfen nur männliche, auf Frauen-Rostern dürfen nur weibliche Spieler angeführt werden.

Abschnitt 3. SPIELER.

- a. Eine Mannschaft soll aus Spielern auf folgenden Positionen bestehen:
 1. Fast Pitch. Neun Spieler: Pitcher (F1), Catcher (F2), First Baseman (F3), Second Baseman (F4), Third Baseman (F5), Shortstop (F6), Leftfielder (F7), Centerfielder (F8) und Rightfielder (F9).
 2. **Fast Pitch mit einem Designated Player (DP). Zehn Spieler: Wie bei Fast Pitch, zusätzlich ein DP.**
 3. Slow Pitch. Zehn Spieler: Pitcher (F1), Catcher (F2), First Baseman (F3), Second Baseman (F4), Third Baseman (F5), Shortstop (F6), Leftfielder (F7), Left Centerfielder (F8), Rightfielder (F9) und Right Centerfielder (F10).
 4. Slow Pitch mit einem Extra Player (EP). Elf Spieler: Wie bei Slow Pitch, zusätzlich einen EP, der in der Schlagreihenfolge aufscheint.
 5. **CO-ED Slow Pitch: Zehn Spieler (fünf Männer und fünf Frauen), wobei jeweils zwei Männer und zwei Frauen im Infield und im Outfield spielen und ein Mann und eine Frau als Pitcher bzw. Catcher agieren.**
 6. **CO-ED Slow Pitch mit Extra Playern (EP) Zwölf Spieler – sechs Männer und sechs Frauen, wie bei CO-ED Slow Pitch mit zusätzlich zwei Spielern, die in der Line-Up schlagen.**

BEMERKUNG: Spieler der Mannschaft, die sich auf dem Feld befindet (verteidigt), können sich überall im Fair-Territory aufhalten, außer dem Catcher, der in der Catcher´s Box sein muss und dem Pitcher, der sich zu Beginn jedes Pitches in einer legalen Pitchingposition oder, (nur FP) wenn der Ball ins Spiel gebracht wird, innerhalb des Pitcher Kreises befinden muss.

- b. Eine Mannschaft muss die erforderliche Anzahl von Spielern im Mannschaftsbereich zur Verfügung haben, um ein Spiel zu beginnen oder fortsetzen zu können.

AUSNAHME: (nur CO-ED SP) Eine Mannschaft kann mit einer ungeraden Anzahl von männlichen und weiblichen Spielern spielen.

FOLGE Abschnitt b: Das Spiel wird als verloren erklärt.

AUSNAHME: (nur CO-ED SP) Das Spiel wird nicht als verloren erklärt, aber es wird ein Out erklärt, wenn zwei Spieler des gleichen Geschlechts hintereinander zum Schlag kommen.

Abschnitt 4. STARTENDE SPIELER.

Ein Spieler der Startaufstellung gilt als offiziell sobald die Line-Up Card vom Umpire und dem Mannschaftsvertreter bei der Plate-Conference vor Spielbeginn geprüft und genehmigt wurde.

- a. Die Namen müssen vor diesem Treffen auf der Line-Up Card eingetragen werden.
- b. Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung können jedoch Änderungen bei der Plate-Conference vor dem Spiel vorgenommen werden. Ein Ersatzspieler kann den Platz eines Spielers einnehmen, dessen Name in der Schlagreihenfolge seiner Mannschaft aufgelistet ist. Er wird dann als startender Spieler betrachtet.

- c. Der bei der Plate-Conference ersetzte Spieler kann später als Ersatzspieler jederzeit eingewechselt werden.

Abschnitt 5. DESIGNATED PLAYER. (NUR FP)

- a. Ein „DESIGNATED PLAYER“, kurz „DP“ genannt, kann als Batter (Schlagmann) an Stelle jedes Spielers verwendet werden, vorausgesetzt, dies wird vor Beginn des Spiels bekannt gegeben und der Name des Spielers ist als einer von neun Battern in der Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card angegeben.
- b. Der startende DP kann ersetzt werden und einmal wiedereingewechselt werden, solange er die gleiche Stelle in der Schlagreihenfolge einnimmt, die er beim Verlassen des Spiels hatte.
- c. Der Name des defensiven Spielers (genannt „DEFO“), für den der DP schlägt, wird an der zehnten Stelle des Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card eingetragen.
- d. Der startende DP muss immer an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge bleiben, solange er im Spiel ist.
- e. Der DP und dessen Ersatz- oder Replacement-Player dürfen nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge aufscheinen.
- f. Der DP kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Batter, Runner oder durch den DEFO, für den er schlägt.

BEMERKUNG: Wenn der DEFO den DP ersetzt, ist dies keine Auswechslung. Wenn der startende DP in der Offensive vom DEFO oder einem anderen Spieler ersetzt wird, bedeutet dies, dass er das Spiel verlassen hat.

1. Wird er vom DEFO ersetzt, verringert dies die Anzahl der Spieler von zehn auf neun. Kommt der DP nicht wieder ins Spiel, kann das Spiel mit neun Spielern fortgesetzt und regulär beendet werden.
2. Wenn der DP wiedereingewechselt wird, kann er offensiv und defensiv (in diesem Fall wird das Spiel mit neun Spielern fortgesetzt) spielen oder er schlägt wieder an der ursprünglichen Stelle der Schlagreihenfolge und der DEFO spielt nur defensiv und nimmt wieder die 10. Position ein.

FOLGEN Abschnitt 5a-f:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den DP an einer anderen Stelle der Schlagreihenfolge einzusetzen als an der, die er zu Beginn eingenommen hatte, wird als Illegal Re-entry betrachtet.

- g. Der DP kann auf jeder defensiven Position spielen. Sollte der DP nicht an Stelle des DEFO defensiv spielen, sondern für irgendeinen anderen Spieler, kann dieser weiter schlagen, jedoch nicht defensiv spielen und dies bedeutet NICHT, dass er das Spiel verlassen hat.
- h. Der DP kann für den DEFO defensiv spielen, dann bedeutet dies, dass dieser das Spiel verlassen hat, dies reduziert die Anzahl der Spieler auf neun.
- i. Der DEFO kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Ersatzspieler oder durch den DP, für den er defensiv spielt. Der DEFO kann einmal wiedereingewechselt werden, entweder an die 10. Position oder an die Stelle des DP in der Schlagreihenfolge.
 1. Wenn er auf die 10. Position zurückkommt, kann er auf jeder defensiven Position spielen.
 2. Wenn er auf die Position des DP's in der Schlagreihenfolge zurückkommt, kann er offensiv und defensiv spielen und das Spiel wird mit neun Spielern fortgesetzt.

FOLGEN Abschnitt 5g-i:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den DEFO an einer anderen Stelle der Schlagreihenfolge

einzusetzen als der DP eingenommen hatte, wird als Illegal Re-Entry betrachtet.

Abschnitt 6. EXTRA PLAYER. (NUR SP)

- a. Ein „EXTRA PLAYER“, kurz als „EP“ bezeichnet, ist nicht zwingend erforderlich, wenn aber einer verwendet wird, muss er vor dem Beginn des Spiels bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card in der richtigen Position der Schlagreihenfolge als einer von elf Battern angegeben werden.
- b. Wenn ein EP verwendet wird, muss er während des ganzen Spiels verwendet werden. BEMERKUNG: Wird das Spiel nicht mit einem EP beendet, hat dies den Verlust des Spiels zur Folge.
- c. Wenn ein EP verwendet wird, müssen alle elf Spieler schlagen und zehn Spieler dürfen defensiv spielen. Die Positionen in der defensiven Mannschaft dürfen getauscht werden, die Schlagreihenfolge muss aber die gleiche bleiben.
- d. ***(nur CO-ED SP) Wenn zwei EP's verwendet werden, müssen alle zwölf Spieler schlagen und zehn Spieler (fünf Männer und fünf Frauen) sollen defensiv eingesetzt werden. Die defensiven Positionen können gewechselt werden, solange die Positionsbestimmungen für CO-ED eingehalten werden. Die Schlagreihenfolge muss während des ganzen Spiels eingehalten werden. AUSNAHME: Wenn ein Team das Spiel nicht mit zwei EP's beenden kann, darf es das Spiel mit einem EP fortsetzen, es wird aber automatisch ein Out gezählt, wenn der fehlende EP zum Schlag kommen müsste.***
- e. Der EP muss das ganze Spiel in der selben Position der Schlagreihenfolge bleiben.
- f. Der EP kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Pinch-Runner oder Pinch-Hitter, der dann der EP wird. Der Ersatzmann muss ein Spieler sein, der noch nicht im Spiel war.
- g. Der durch einen Pinch-Hitter oder Pinch-Runner ersetzte EP darf zu keinem Zeitpunkt wiedereingewechselt werden, außer er wird als Replacement Player verwendet.

FOLGEN Abschnitt 6: Wenn eine Mannschaft gegen irgendeine der oben erwähnten Regeln (***außer Abschnitt 6 d***) verstößt oder einen illegalen EP verwendet, soll der betreffende Spieler ausgeschlossen werden.

Abschnitt 7. RE-ENTRY (WIEDEREINWECHSELUNG).

- a. Jeder startende Spieler außer dem EP (nur SP) kann ausgewechselt und einmal wiedereingewechselt werden, vorausgesetzt, dieser Spieler nimmt die gleiche Position in der Schlagreihenfolge ein, wenn er wiedereingewechselt wird.
BEMERKUNG: Der startende Spieler und dessen Ersatzspieler können nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge stehen.
- b. Wenn ein Manager/Coach einen Ersatzspieler aus dem Spiel nimmt und dieser selbe Ersatzspieler später wiedereingewechselt wird, wird dies als illegale Wiedereinwechslung betrachtet.

FOLGEN Abschnitt 7a-b:

1. Bei Verstößen gegen die Wiedereinwechslungsregel kann, solange sich der illegale Spieler im Spiel befindet, ein Appeal gemacht werden.
2. Der Appeal muss nicht vor dem nächsten Pitch gemacht werden, es gelten dann jedoch alle vorher gemachten Spielzüge.
3. Die Strafe für eine illegale Wiedereinwechslung ist der Ausschluss des Managers/Coaches (dessen Name in der Line-Up Card aufscheint) und des die Regel verletzenden Ersatzspielers.

BEMERKUNG: Sollte die illegale Wiedereinwechslung auch die Regel über unangemeldete Ersatzspieler verletzen (Regel 4, Abschnitt 8g), treten diese Strafen auch in Kraft.

4. Der Name des neuen Coaches, der die Verantwortung für die Mannschaft übernimmt, muss dem Umpire gemeldet werden.

Abschnitt 8. ERSATZSPIELER

Ein Ersatzspieler kann den Platz eines Spielers einnehmen, dessen Name in der Schlagreihenfolge seiner Mannschaft steht. Die folgenden Bestimmungen regeln die Auswechselungen von Spielern.

- a. Jeder Spieler kann jederzeit während des Spiels ersetzt werden.
- b. Der Manager oder der Mannschaftsvertreter der Mannschaft, die einen Auswechslung vornimmt, soll den Plate-Umpire unmittelbar vor dem Zeitpunkt verständigen, an dem ein Ersatzspieler eingewechselt wird.
- c. Ersatzspieler werden als eingewechselt betrachtet, sobald sie dem Plate-Umpire angekündigt werden.
- d. Der Plate-Umpire soll diesen Wechsel dem Scorer vor dem nächsten Pitch mitteilen.
- e. Ein Spieler kann nicht gegen diese Regel verstoßen, solange kein Pitch erfolgt. Wenn der Manager oder der Spieler selbst den Umpire über eine Regelverletzung informiert, bevor dies von der gegnerischen Mannschaft geschieht, gibt es keine Sanktionen, egal wie lang der Spieler illegal eingewechselt war.

BEMERKUNG: Die Verwendung eines illegalen Ersatzspielers ist ein Appeal Play und muss dem Umpire von der gegnerischen Mannschaft zur Kenntnis gebracht werden, während sich der illegale Ersatzspieler im Spiel befindet.

- f. Wenn die Verletzung dieser Regel entdeckt wird, bevor ein Pitch (legal oder illegal) erfolgt, gibt es keine Sanktionen und der illegale Ersatzspieler wird als legal erklärt.
- g. Der illegale Ersatzspieler wird als sich im Spiel befindend betrachtet und von einem Spieler der Startaufstellung, der nicht den Regeln entsprechend ausgewechselt wurde wird angenommen, dass er das Spiel verlassen hat, sobald ein Pitch (legal oder illegal) erfolgt.

FOLGEN Abschnitt 8g:

1. BEI REGELVERLETZUNGEN DER OFFENSIVEN MANNSCHAFT:

- (a) Wenn der illegale Spieler entdeckt wird, während er am Schlag ist, wird er als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen.
 - (1) Ein legaler Ersatzspieler oder der ursprüngliche Spieler der Startaufstellung (entsprechend der Bestimmungen über Wiedereinwechslung) übernimmt den Ball und Strike Count.
 - (2) Jedes Vorrücken der Runner während der Zeit, in der der illegale Batter am Schlag war, ist legal.
- (b) Wenn der illegale Spieler entdeckt wird, nachdem er seine Zeit am Schlag beendet hat, bevor der nächste Pitch erfolgt,
 - (1) wird der illegale Spieler Out und als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen und
 - (2) jedes Vorrücken der Runner als Folge einer Obstruction, eines Errors, eines Hit-by-Pitch, eines Base-on-Balls oder Base-Hits wird ungültig erklärt.
- (c) Wenn der illegale Spieler entdeckt wird, nachdem er seine Zeit am Schlag beendet hat und der nächste Pitch erfolgte, wird der illegale Spieler als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen.
 - (1) Niemand wird Out erklärt und jedes Vorrücken der Runner, während der illegale Spieler am Schlag war, ist legal.
- (d) Wenn der Spieler als Runner nicht den Regeln entsprechend im Spiel ist, wird er aus dem Spiel genommen.
 - (1) Er wird entweder durch einen Ersatzspieler oder einen wiedereingewechselten Spieler der Startaufstellung (entsprechend der Bestimmungen über Wiedereinwechslung) ersetzt, der seine Position auf dem Base einnimmt und
 - (2) Alle erreichten Bases des illegalen Spielers sind legal.

2. BEI REGELVERLETZUNGEN DER DEFENSIVEN MANNSCHAFT:

- (a) Wenn der illegale Spieler, nachdem er einen Spielzug gemacht hat, vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat die offensive Mannschaft die Wahl,
 - (1) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder
 - (2) den Spielzug annullieren zu lassen, wobei alle Runner zu dem Base

zurückkehren, das sie vor dem Spielzug besetzt hatten.

AUSNAHME: Wenn der Spielzug durch die Beendigung der Zeit am Schlag erfolgte, geht dieser Batter mit dem Count, den er vor der Entdeckung des illegalen Fielders hatte, noch einmal schlagen, wobei alle Runner zu dem ursprünglichen Base zurückkehren.

(b) Wenn der illegale Spieler erst nach einem Pitch zum nächsten Batter entdeckt wird, sind alle Spielzüge gültig.

Bei allen Regelverletzungen wird der illegale Spieler als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen.

BEMERKUNG: Sollte der nicht spielberechtigte Spieler ins Spiel zurückkommen, wird das Spiel als verloren erklärt.

h. Ein Spieler, der ausgewechselt wurde, darf nicht wieder, außer als Coach, am Spiel teilnehmen.

AUSNAHME: Ein Spieler der Startaufstellung kann einmal wiedereingewechselt werden (Siehe Regel 4, Abschnitt 7)

i. Für den Spieler, der in der Startaufstellung angeführt ist, kann mehrmals ein Austausch erfolgen, aber kein Ersatzspieler kann wiedereingewechselt werden, sobald er ausgewechselt wurde.

1. Der Spieler der Startaufstellung, der wiedereingewechselt wird und ein zweites Mal ersetzt wird, darf nicht mehr als Spieler am Spiel teilnehmen.

2. Der wiedereingewechselte Spieler der Startaufstellung kann jede defensive Position einnehmen, muss aber an der gleichen Position der Schlagreihenfolge schlagen, wie zu Spielbeginn.

AUSNAHME: Der startende Pitcher, der aus der Pitching Position entfernt werden musste, **da die defensive Mannschaft die Anzahl der erlaubten Charged Conferences überschritten hatte** oder der Pitcher (nur SP), der wegen Pitchens mit zu hoher Geschwindigkeit aus dem Spiel genommen wurde, kann wiedereingewechselt werden, aber nicht als Pitcher.

BEMERKUNG: Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 werden im Falle einer notwendigen Verwendung eines Replacement Spielers (siehe Regel 4, Abschnitt 11) nicht angewendet.

Abschnitt 9: BESTREITEN VON SCHIEDSRICHTERENTSCHEIDUNGEN.

Jeder Disput eines Mannschaftsmitgliedes über jegliche **Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters** hat zur Folge, dass eine Verwarnung der Mannschaft erfolgt. Jeder weitere Regelverstoß zieht den Ausschluss des betreffenden Teammitgliedes nach sich.

Abschnitt 10: VERHALTEN IM DUGOUT.

Coaches, Spieler, Ersatzspieler oder andere Mannschaftsmitglieder dürfen sich nicht außerhalb des zur Spielerbank (Dugout) bestimmten Bereichs aufhalten, außer die Regeln erlauben es oder es wird vom Umpire genehmigt.

BEMERKUNG: Dies betrifft alle Spieler, außer den On-Deck Batter, zu Spielbeginn, zwischen den Innings oder wenn ein neuer Pitcher sich aufwärmt.

FOLGE Abschnitt 10: Zuerst erfolgt eine Verwarnung an das Team. Bei jeder Wiederholung soll ein Ausschluss des betreffenden Mannschaftsmitgliedes erfolgen.

Abschnitt 11. REPLACEMENT PLAYER.

Sollte ein Spieler während des Spiels bluten, muss dieser Spieler, wenn die Blutung nicht innerhalb einer angemessenen Zeit gestoppt werden kann oder seine Uniform blutbefleckt ist, aus dem Spiel genommen werden. Der herausgenommene Spieler soll erst wieder in das Spiel eintreten, wenn die Blutung gestillt, die Wunde versorgt und verbunden ist und falls notwendig, die Uniform gewechselt wurde. BEMERKUNG: Wenn deshalb wegen der neuen Uniform ein Wechsel der Nummer notwendig ist, erfolgt keine Bestrafung.

a. Der herausgenommene Spieler soll durch einen Replacement Player ersetzt werden, der für den herausgenommenen Spieler bis zum Ende des begonnenen Innings (d.h. bis zum Ende des Innings der Mannschaft, die als Zweite schlägt) UND das nächste komplette Inning spielen darf.

- b. Der Replacement Player muss dem Umpire gemeldet werden.
- c. Dem Replacement Player soll erlaubt werden, zum Schlag zu kommen, wenn der herausgenommene Spieler an der Reihe ist und für den herausgenommenen Spieler fielden, mit allen damit verbundenen Rechten des herausgenommenen Spielers.
- d. Der herausgenommene Spieler kann jederzeit in Übereinstimmung mit den offiziellen Softball-Regeln oder nach Ablauf der Zeit, die für die Behandlung der Verletzung gemäß des obigen Punktes (a) gewährt wird, wieder in das Spiel eintreten.
- e. Der Umpire muss verständigt werden, dass der herausgenommene Spieler wieder ins Spiel zurückkehrt.
- f. Die Verwendung eines Replacement Players ist nicht Gegenstand der Bestimmungen der Regeln über Ersatzspieler (Regel 4, Abschnitt 8), vorausgesetzt, der herausgenommene Spieler kommt in der erlaubten Frist wieder ins Spiel.

FOLGEN Abschnitt 11:

- 1. Sollte der herausgenommene Spieler nicht in der Lage sein, innerhalb des im obigen Punkt (a) beschriebenen Zeitraums wieder in das Spiel einzutreten, muss der Replacement Player als Ersatzspieler im Sinne der Regel 4, Abschnitt 8 betrachtet werden.
- 2. Wenn der Replacement Player bereits vorher im Spiel war, muss er durch einen Spieler ersetzt werden, der noch nicht gespielt hat.
- 3. Der herausgenommene Spieler kann folgerichtig unter der Voraussetzung der Regel 4, Abschnitt 7 wiedereingewechselt werden.
- 4. Sollte die Mannschaft keinen legalen Ersatz zur Verfügung haben, wird das Spiel als verloren erklärt.

REGEL 5. DAS SPIEL.

Abschnitt 1. WAHL WER ZUERST SCHLÄGT.

Die Wahl, wer im Inning zuerst schlägt, soll durch den Wurf einer Münze entschieden werden, außer es ist in den Bestimmungen der Organisation, nach deren Spielplan gespielt wird, etwas anderes vorgesehen.

Abschnitt 2. BESPIELBARKEIT DES PLATZES.

Über die Bespielbarkeit des Platzes entscheidet allein der Plate Umpire.

Abschnitt 3. REGULÄRES SPIEL.

Ein reguläres Spiel soll aus sieben Innings bestehen.

- a. Das gesamte siebte Inning braucht nicht gespielt zu werden, wenn die Mannschaft, die als zweite schlägt, in sechs Innings oder vor dem dritten Out in der zweiten Hälfte des siebenten Innings mehr Runs erzielt hat.
- b. Ein Spiel, das am Ende des siebenten Innings unentschieden steht, soll durch das Spielen zusätzlicher Innings fortgesetzt werden, bis eine Mannschaft am Ende eines kompletten Innings mehr Runs als die andere erzielt hat oder bis die Mannschaft, die als zweite schlägt, in ihrem Halbinning mehr Runs erzielt, bevor das dritte Out gelingt.
- c. Ein Spiel, das vom Umpire für beendet erklärt wird, soll regulär sein, wenn fünf oder mehr komplette Innings gespielt wurden oder wenn die Mannschaft, die als zweite schlägt, mehr Runs erzielt hat als die andere in fünf oder mehr Innings. Der Umpire ist jederzeit berechtigt, ein Spiel wegen Dunkelheit, Regen, Feuer, Panik oder aus anderen Gründen, die die Betreuer oder Spieler in Gefahr bringen, als beendet zu erklären.
- d. Ein reguläres Spiel ist unentschieden, wenn das Spiel für beendet erklärt wird und der Spielstand am Ende von fünf oder mehr kompletten Innings gleich ist oder wenn die Mannschaft, die als zweite schlägt, die Anzahl der Runs, die die zuerst schlagende Mannschaft erzielt hat, im unkompletten Inning auch erreicht.

- e. Diese Bestimmungen treffen nicht zu, sollten Spieler oder Zuschauer Handlungen unternehmen, als deren Folge das Spiel als verloren abgebrochen wird. Der Plate-Umpire kann das Spiel als verloren erklären, wenn irgendein Umpire von einem Mannschaftsmitglied oder Zuschauer körperlich angegriffen wird.
- f. Ein Spiel soll vom Umpire in folgenden Fällen zu Gunsten der schuldlosen Mannschaft abgebrochen werden.
 - 1. Wenn eine Mannschaft es unterlässt, auf dem Spielfeld zu erscheinen oder wenn sie sich auf dem Spielfeld befindet und sich weigert, das Spiel zum geplanten Zeitpunkt oder bis zu einer von der Sportorganisation, in der die Mannschaft spielt, festgesetzten Frist zu beginnen.
 - 2. Wenn, nachdem das Spiel begonnen wurde, sich eine Mannschaft weigert, das Spiel fortzusetzen, außer das Spiel wurde vom Umpire unterbrochen oder beendet.
 - 3. Wenn, nachdem das Spiel vom Umpire unterbrochen wurde, eine Mannschaft es versäumt, das Spiel innerhalb von zwei Minuten wieder aufzunehmen, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat.
 - 4. Wenn eine Mannschaft eine Taktik anwendet, mit der beabsichtigt wird, das Spiel zu verzögern oder zu beschleunigen.
 - 5. Wenn, nach einer Verwarnung durch den Umpire, irgendeine Spielregel vorsätzlich verletzt wird.
 - 6. Wenn der Anweisung über eine Herausnahme oder einen Ausschluss eines Spielers oder einer anderen Person, die im Dugout sitzen darf, nicht innerhalb einer Minute nachgekommen wird.
 - 7. Wenn wegen der Herausnahme oder des Ausschlusses von Spielern aus dem Spiel durch den Umpire oder aus anderen Gründen nur noch weniger als 9 Spieler beim Fast Pitch, **10 Spieler beim Fast Pitch mit DP**, 10 Spieler beim Slow Pitch oder 11 Spieler beim Slow Pitch mit EP eines Teams anwesend sind.
 - 8. Wenn ein als nicht spielberechtigt erklärter Spieler wiedereingewechselt wird und ein Pitch erfolgt.
- g. Spiele, die nicht als regulär betrachtet werden können oder reguläre unentschiedene Spiele, sollen vollständig neu ausgetragen werden. Die ursprünglichen Aufstellungen können geändert werden, wenn das Spiel neu gespielt wird. AUSNAHME: Wenn ein Weltmeisterschaftsspiel oder ein Spiel eines kontinentalen Bewerbtes durch den Hauptschiedsrichter unterbrochen wird, soll es genau an dem Punkt wieder aufgenommen werden, an dem es unterbrochen wurde.

Abschnitt 4. SIEGER DES SPIELS.

Der Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die in einem regulären Spiel mehr Runs erzielt.

- a. Das Resultat eines abgebrochenen regulären Spiels soll der Stand am Ende des letzten kompletten Innings sein, außer die Mannschaft, die als zweite schlägt, hat mehr Runs im unkompletten Inning erzielt, als die zuerst schlagende Mannschaft. In diesem Fall soll das Ergebnis des nicht kompletten Innings zählen.
- b. Das Ergebnis eines regulären unentschiedenen Spiels soll das unentschiedene Resultat sein, als das Spiel beendet wurde. Ein reguläres unentschiedenes Spiel soll von Beginn an neu gespielt werden.
- c. Das Resultat eines für verloren erklärten Spiels soll 7:0 für die schuldlose Mannschaft lauten.

Abschnitt 5: MERCY RULE.

- a. Eine Regel wegen überlegener Führung gilt bei allen ISF Meisterschaftsspielen.
 - 1. (nur FP und MP) 20 Runs nach dem dritten - 15 Runs nach dem vierten oder 10 Runs nach dem 5. Inning.**
 - 2. (nur SP) 20 Runs nach dem vierten oder 15 Runs nach dem fünften Inning.**
- b. Es müssen komplette Innings gespielt werden, außer die Heimmannschaft erzielt die entsprechenden Runs, während sie am Schlag ist. Wenn die Gastmannschaft das

Limit in der ersten Hälfte des Innings erreicht, muss die Heimmannschaft noch die Gelegenheit erhalten, in der zweiten Hälfte dieses Innings zu schlagen.

Abschnitt 6. TIE-BREAKER. Beginnend mit der ersten Hälfte des *achten* Innings und in jedem Halbinning danach soll die offensive Mannschaft den Spieler, der vorgesehen ist in diesem Halbinning als Neunter (bei Fast Pitch), Zehnter (bei Slow Pitch), Elfter (bei Slow Pitch mit EP) *oder Zwölfter (bei Co-ed Slow Pitch mit EP's)* zu schlagen, auf das zweite Base stellen. Dieser Spieler, der als Runner eingesetzt wird, kann in Übereinstimmung mit den Auswechselregeln ersetzt werden.

Abschnitt 7. ERZIELEN VON RUNS.

- a. Ein Run wird immer dann erzielt, wenn ein Runner vor dem dritten Out in diesem Inning das erste, zweite und dritte Base und die Home-Plate den Regeln entsprechend berührt.
- b. Ein Run zählt nicht mehr, wenn das dritte Out des Innings wie folgt zustande kommt:
 1. Der Batter-Runner wird out gemacht, bevor er das erste Base legal berührt.
 2. Ein Runner Force Out (*einschließlich eines Force Out nach einem Appeal*) geht, da der Batter zum Batter-Runner wurde.
 3. (nur FP) Der Runner es versäumt mit dem Base in Kontakt zu bleiben, auf das er Anspruch hat, bevor der Pitch losgelassen wurde.
 4. (nur SP) Der Runner es versäumt mit dem Base in Kontakt zu bleiben, auf das er Anspruch hat, bevor der gepitchte Ball geschlagen wird oder die Home-Plate erreicht.
 5. Ein voranlaufender Runner Out erklärt wird.

Abschnitt 8. CONFERENCES

a. Offensive Conferences. Es soll nur eine Charged Offensive Conference in einem Inning geben.

BEMERKUNG:

- 1. Dies gilt für Batter, Runner, On-Deck Batter und die Coaches untereinander.*
- 2. Es gilt nicht als Charged Conference, wenn der Pitcher eine Jacke anzieht, wenn er sich auf einem Base befindet oder wenn sich die offensive Mannschaft während einer Charged Conference der defensiven Mannschaft bespricht, vorausgesetzt sie ist bereit zu spielen, wenn die defensive Mannschaft bereit ist.*
- 3. Die Umpire sollen nicht mehr als eine solche Conference pro Inning erlauben.*

FOLGE Abschnitt 8a: Eine zweite Charged Conference hat den Ausschluss des Managers oder Coaches zur Folge, der auf eine weitere Conference besteht.

b. Defensive Conferences. Es darf in einem Spiel über sieben Innings nur drei Charged Conferences geben. In jedem weiteren Inning kann pro Inning eine Charged Conference abgehalten werden.

BEMERKUNG:

- 1. Es ist auch eine Conference wenn ein Spieler seine Position verlässt und ins Dugout geht um sich Instruktionen zu holen, egal ob „Time“ verlangt wurde oder nicht.*
- 2. Sollte ein Manager/Coach aus dem Dugout dem Umpire einen Spielerwechsel ansagen, wird dies nicht als defensive Charged Conference betrachtet, außer der Manager überschreitet die Foul Lines um mit irgendeinem Spieler zu sprechen, nachdem er den Wechsel vorgenommen hat.*

AUSNAHME: Wenn es sich aber um einen Pitcherwechsel handelt und der Pitcher verlässt die Pitchingposition bevor der Manager die Foul Lines

überschreitet, kann der Manager das Fair-Territory betreten, um mit irgendeinem Spieler zu sprechen, während der neue Pitcher seine Aufwärmitches macht, ohne dass eine Conference angelastet wird.

- 3. Die Conference ist beendet, sobald der Manager/Coach beim Zurückgehen zum Dugout die Linien überschreitet.***
- 4. Die Conferences sind fortlaufend und beginnen nicht neu, wenn ein neuer Spieler in das Spiel kommt.***
- 5. Wenn nicht alle drei Conferences in den ersten sieben Innings abgehalten wurden, darf dieses Team in den Extra-Innings trotzdem nur jeweils eine Conference abhalten.***
- 6. Es ist keine Charged Conference für die defensive Mannschaft, wenn sich die Mannschaft während einer offensiven Conference bespricht, vorausgesetzt sie ist bereit weiterzuspielen wenn die offensive Charged Conference beendet ist.***

FOLGE Abschnitt 8b: Die vierte und jede weitere Charged Conference in einem Sieben-Inning-Spiel oder eine zweite Charged Conference in einem Extra-Inning hat zur Folge, dass der Pitcher, der sich gerade im Spiel befindet, zum illegalen Pitcher erklärt wird und für das restliche Spiel nicht mehr als Pitcher eingesetzt werden darf. BEMERKUNG: Dieser illegale Pitcher darf eine andere Position in der defensiven Mannschaft einnehmen, aber nicht mehr pitchen.

- c. Es wird keine Conference angerechnet, wenn sie stattfindet, während der Umpire das Spiel unterbrochen hat.***

REGEL 6. PITCHING-VORSCHRIFTEN (Nur Fast Pitch).

Die Folgen für alle Abschnitte 1-8 sind am Schluss des Abschnitts 8 angeführt.

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt

- a. darf er die Pitchingposition auf oder nahe der Pitcher's Plate nicht einnehmen, wenn er nicht den Ball besitzt.
- b. wird er nicht als sich in der Pitchingposition befindend betrachtet, solange der Catcher nicht in der Position ist, den Pitch zu fangen.
- c. muss er beide Füße innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 0,61 cm (24 Inch) auf dem Boden haben. Die Hüften müssen mit dem ersten und dritten Base in einer Linie und beide Füße in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein.
- d. muss, während er auf der Plate steht und den Ball entweder in der Hand oder dem Handschuh hält, mit auseinandergenommenen Händen die Zeichen vom Catcher entgegennehmen oder so tun, als würde er Zeichen entgegennehmen.
- e. muss, nachdem er die Zeichen entgegengenommen hat, mit seinem ganzen Körper einen kompletten Stopp machen, den Ball in beiden Händen vor seinem Körper haltend. Diese Position muss mindestens für **zwei (2)** und höchstens für 10 Sekunden eingehalten werden, bevor mit dem Pitch begonnen wird.

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

- a. Der Pitch beginnt, wenn eine Hand vom Ball genommen wird.

Abschnitt 3: DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF (Pitch):

- a. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung machen, ohne den Ball unmittelbar zum Batter zu werfen.
- b. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung verwenden, bei der er, nachdem er den Ball in beiden Händen in der Pitchingposition hält, eine Hand vom Ball nimmt, einen

Schwung zurück und nach vorn macht und den Ball wieder in beide Hände vor den Körper nimmt.

- c. Der Pitcher darf keinen Windup machen, bei dem ein Stopp oder eine Umkehr der Vorwärtsbewegung vorkommt.
- d. Der Pitcher darf nicht zwei Umdrehungen beim Windmill Pitch 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.
- e. Der Wurf muss eine durchgehende Bewegung sein, mit der Hand unter der Hüfte und das Handgelenk nicht weiter vom Körper entfernt als der Ellbogen.
- f. Das Loslassen des Balls und das Durchschwingen der Hand und des Handgelenks müssen nach vorn und in gerader Linie am Körper vorbei erfolgen.
- g. Beide Füße müssen jederzeit in Kontakt mit der Pitcher´s Plate bleiben, bevor der Schritt nach vorn erfolgt.
- h. Während der Wurfbewegung muss der Pitcher gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls einen Schritt machen. Der Schritt muss innerhalb der Breite der Pitcher´s Plate von 61,0 cm (24 Inches) nach vorn in Richtung Batter erfolgen.

BEMERKUNG: Es ist kein Schritt, wenn der Pitcher mit seinem Fuß über die Pitcher´s Plate rutscht, wenn der Kontakt mit der Plate nicht unterbrochen wird. Den Pivot Fuß von der Pitcher´s Plate heben und wieder aufsetzen stellt eine Schaukelbewegung dar und ist eine illegale Handlung.

- i. Der Pivot Fuß kann entweder in Kontakt mit der Pitcher´s Plate bleiben oder von der Plate abgestoßen und weg gezogen werden, bevor der andere Fuß den Boden berührt, vorausgesetzt, der Pivot Fuß bleibt am Boden.
- j. Sich mit dem Pivot Fuß von einer anderen Stelle als der Pitcher´s Plate abzustoßen, bevor der andere (nicht der Pivot-) Fuß die Plate verlassen hat, wird als Crow Hop betrachtet und ist illegal.
- k. Der Pitcher darf seine Pitchbewegung nicht nach dem Loslassen des Balls fortsetzen.
- l. Der Pitcher darf den Ball nicht absichtlich fallen, rollen oder aufspringen lassen, um den Batter am Schlagen zu hindern.
- m. Der Pitcher hat, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „Play Ball“ ruft, 20 Sekunden Zeit, um den nächsten Pitch zu werfen. BEMERKUNG: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball“ zugesprochen.

Abschnitt 4. INTENTIONAL WALK.

Wenn der Pitcher dem Batter einen Intentional Walk geben will, müssen alle Würfe zum Batter legal erfolgen.

BEMERKUNG: Ein „Pitch Out“, weil einem Batter ein Intentional Walk gegeben wird, wird nicht als Illegaler Pitch betrachtet.

Abschnitt 5. POSITIONEN DER DEFENSIVEN MANNSCHAFT.

- a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler der defensiven Mannschaft, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher´s Box aufhalten muss, im Fair-Territory befinden.
- b. Ein Fielder soll keine Position in der Blicklinie des Batters einnehmen oder irgendwie vorsätzlich in unsportlicher Absicht handeln, um den Batter zu irritieren.

BEMERKUNG: Es muss kein Pitch erfolgen. Der Spieler, der die Regeln verletzt, soll vom Spiel ausgeschlossen werden.

- c. Bei einem Runner auf dem dritten Base, der ein Squeeze Play oder Stealing versucht, darf kein Spieler der defensiven Mannschaft
 - 1. ohne Ball vor oder auf die Home-Plate treten oder
 - 2. den Batter oder den Schläger berühren.

STRAFE: Der Ball ist dead. Dem Batter wird das erste Base wegen Obstruction zuerkannt **und alle Runner rücken ein Base wegen des Illegalen Pitches vor.**

Abschnitt 6. FREMDE SUBSTANZEN.

- a. Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz

auf den Ball auftragen. BEMERKUNG: Wenn irgendein Defensivspieler weiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, soll der Pitcher ausgeschlossen werden.

- b. Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist eine unerlaubte Handlung. Wenn das Magnesiapulver nicht verwendet wird, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.
- c. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Magnesiapulver zum Trocknen der Hände verwendet werden.
- d. Der Pitcher darf kein Klebeband auf seinen Fingern haben, noch Schweißband, Armband oder ähnlichen Gegenstand am Handgelenk oder Oberarm der Pitching Hand tragen.

BEMERKUNG: Wenn der Pitcher infolge einer Verletzung einen Verband auf seinem Pitchingarm trägt, soll er ein Hemd tragen, das beide Arme bedeckt.

Abschnitt 7. DER CATCHER.

- a. Muss innerhalb der Linien der Catcher's Box bleiben, bis der Ball beim Pitch losgelassen wird.
- b. Soll den Ball, auch nach einem Foul Ball, nach jedem Pitch direkt zum Pitcher zurückwerfen.

BEMERKUNG: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball“ zuerkannt.

AUSNAHMEN: Dies gilt nicht

1. nach einem Strikeout,
2. wenn der Batter zum Batter-Runner wird,
3. wenn sich Runner auf den Bases befinden,
4. wenn ein Foul Ball nahe der Foul Line gefieldet wird und der Catcher für ein mögliches Out an ein Base wirft,
5. wenn bei einem Check Swing und fallen gelassenem dritten Strike der Catcher zur ersten Base wirft, um den Batter-Runner Out zu machen.

Abschnitt 8. WURF ZU EINEM BASE.

Der Pitcher darf nicht, nachdem er seine Pitchingposition eingenommen hat, bei Live Ball zu einem Base werfen, wenn sein Fuß in Kontakt mit der Pitcher's Plate ist. Wenn der Wurf von der Pitcher's Plate bei einem Live Ball Appeal gemacht wird, ist der Appeal ungültig.

BEMERKUNG: Der Pitcher kann sich aus seiner Pitchingposition lösen, indem er rückwärts von der Pitcher's Plate steigt, bevor er die Hände auseinander nimmt. Wenn er nach vorn oder zur Seite steigt, stellt dies einen Illegalen Pitch dar.

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCHNITTE 1-8

FOLGEN: Abschnitte 1-8:

Jeder Verstoß gegen die Abschnitte 1-8 ist ein Illegaler Pitch. (AUSNAHME: Regel 6, Abschnitt 3m und Abschnitt 7b)

1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Signal geben.
2. Wenn der Illegale Pitch nicht getroffen wird
 - (a) bekommt der Batter einen zusätzlichen „Ball“ zugesprochen (bei „Ball four“ das erste Base) und
 - (b) die Runner rücken ein Base vor.

AUSNAHME: Wenn ein Runner nach einem Illegalen Pitch (infolge Passed Ball oder Wild Throw) weiter als ein Base vorrückt, darf er auf dem erreichten Base bleiben.

3. Wenn der Illegale Pitch getroffen wird, hat der Manager des offensiven Teams die Möglichkeit
 - (a) die Folgen des Illegalen Pitches oder
 - (b) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.

AUSNAHME: Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base sicher erreicht und alle anderen Runner mindestens ein Base weiterkommen, wird der Illegale Pitch annulliert. Alle Aktionen als Resultat des geschlagenen Balls gelten, es besteht keine Wahlmöglichkeit.

4. Wenn der Manager das Resultat des Spielzugs nicht akzeptiert, wird der Illegale Pitch durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter (bei „Ball four“ das erste Base) und ein Base für jeden Runner geahndet. Der Ball ist dead.
5. Wenn ein Illegaler Pitch den Batter trifft, ist der Ball dead, der Batter erhält das erste Base und alle Runner erhalten ein Base zugesprochen. Es gibt keine Wahlmöglichkeit.

Abschnitt 9. WARM-UP PITCHES.

- a. Zu Beginn jedes Halbinnings oder wenn ein Pitcher abgelöst wird, darf nicht mehr als eine Minute dazu verwendet werden, um nicht mehr als fünf Pitches zum Catcher oder einem anderen Mannschaftsmitglied zu werfen.

AUSNAHME: Dies gilt aber nicht, wenn der Beginn oder die Fortsetzung des Spiels vom Umpire infolge einer Auswechslung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert wird.

FOLGEN Abschnitt 9 a: Ein Pitcher soll für jeden zusätzlichen Pitch durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter bestraft werden.

- b. Das Spiel ist während dieser Zeit unterbrochen.
- c. Ein Pitcher, der im selben Halbinning wieder als Pitcher zurückkehrt, ist zu keinen Warm-Up Pitches berechtigt.

FOLGE Abschnitt 9 c: Für jeden weiteren Pitch wird dem Batter ein „Ball“ zuerkannt.

- d. Es besteht keine Begrenzung, wie oft ein Spieler die Pitchingposition einnimmt, vorausgesetzt er ist nicht
 1. aus der Schlagreihenfolge genommen worden oder
 2. vom Umpire zum illegalen Pitcher erklärt worden.

Abschnitt 10. NO PITCH.

Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn

- a. der Pitcher während einer Unterbrechung des Spiels pitcht.
- b. der Pitcher den Ball zu schnell zu werfen versucht
 1. bevor der Batter seine Position eingenommen hat oder
 2. der Batter infolge des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht ist.
- c. ein Runner Out erklärt wird, da er das Base vor dem Loslassen des gepitchten Balls verlassen hat.
- d. der Pitcher pitcht, bevor ein Runner sein Base wieder berührt hat, nachdem auf Foul Ball entschieden wurde und der Ball dead ist.
- e. ein Spieler, Manager oder Coach
 1. „Time“ ruft oder
 2. irgendein anderes Wort oder eine Phrase verwendet oder
 3. irgendeine Handlung in der offensichtlichen Absicht begeht, um zu erreichen, dass der Pitcher einen Illegalen Pitch wirft, während der Ball im Spiel ist.

BEMERKUNG: Gegen die regelverletzende Mannschaft soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied der verwarnten Mannschaft soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde vom Spiel ausgeschlossen wird.

FOLGEN Abschnitt 10 a-e: Der Ball ist dead und alle diesem Pitch folgenden Handlungen sind ungültig.

Abschnitt 11. FALLEN GELASSENER BALL.

Wenn der Ball beim Pitch aus der Hand des Pitchers fällt, wird

1. dem Batter ein „Ball“ zuerkannt und
2. der Ball bleibt live und im Spiel und
3. die Runner können auf eigenes Risiko vorrücken.

Abschnitt 12. ILLEGALER PITCHER

Ein Pitcher, zum illegalen Pitcher erklärt wird, ***weil seine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl von Conferences abgehalten hat***, darf zu keinem Zeitpunkt während dieses Spiels wieder die Pitchingposition einnehmen.

FOLGEN Abschnitt 12: Wenn der illegale Pitcher zurückkommt und einen Pitch wirft, egal ob legal oder illegal, wird er vom Spiel ausgeschlossen. Wenn dies vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat der Manager der offensiven Mannschaft die Wahl:

1. Das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder
2. Den Spielzug zu annullieren, wobei die Runner auf die ursprünglichen Bases zurückkehren

AUSNAHME: Wenn der Batter durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, kommt dieser Batter mit dem Ball- und Strike Count wieder zum Schlag, den er vor der Entdeckung des illegalen Pitchers hatte, wobei alle Runner auf das Base zurückkehren, auf das sie zum Zeitpunkt des Pitches Anrecht hatten.

REGEL 6. PITCHING-VORSCHRIFTEN (Nur Modified Pitch).

Die Folgen für alle Abschnitte 1-8 sind am Schluss des Abschnitts 8 angeführt.

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN.

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt:

- a. Darf er die Pitchingposition auf oder in der Nähe der Pitcher's Plate nicht einnehmen, wenn er nicht im Ballbesitz ist.
- b. Solange der Catcher nicht in einer Position ist, den Pitch zu fangen, soll der Pitcher nicht als sich in der Pitchingposition befindend betrachtet werden.
- c. Muss er beide Füße innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 0,61 cm (24 Inch) auf dem Boden haben. Die Schultern müssen mit der ersten und dritten Base in einer Linie sein und beide Füße in Kontakt mit der Pitcher's Plate.
- d. Muss, während er auf der Plate steht und den Ball entweder in der Hand oder dem Handschuh hält, mit auseinandergenommenen Händen die Zeichen vom Catcher entgegennehmen oder anscheinend ein Zeichen empfangen.
- e. Muss, nachdem er die Zeichen entgegengenommen hat, mit seinem ganzen Körper einen kompletten Stopp machen, den Ball in beiden Händen vor seinem Körper haltend. Diese Position muss mindestens für **zwei (2)** und höchstens für zehn (10) Sekunden eingehalten werden, bevor mit dem Pitch begonnen wird.

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

- a. Der Pitch beginnt, wenn eine Hand vom Ball genommen wird.

Abschnitt 3. DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF.

- a. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung machen, ohne den Ball unmittelbar zum Batter zu werfen.
- b. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung verwenden, bei der er, nachdem er den Ball in beiden Händen in der Pitchingposition hält, eine Hand vom Ball nimmt, einen Schwung zurück und nach vorn macht und den Ball wieder in beide Hände vor den Körper nimmt.
- c. Der Pitcher darf keinen Windup machen, bei dem ein Stopp oder eine Umkehr der Vorwärtsbewegung vorkommt.
- d. Er kann den Ball beim Rückwärtsschwung hinter dem Körper halten.
- e. Es darf keine windmühlenartige oder geschleuderte Form des Pitches sein oder eine bei der eine komplette Umdrehung beim Wurf gemacht wird.
- f. Der Ball darf bei der Abwärtsbewegung und der ganzen Vorwärtsbewegung nicht in einem nach außen gerichteten Handgelenk des Pitchers gehalten werden.
- g. Der Wurf muss mit einer Unterhandbewegung mit der Hand unterhalb der Hüfte erfolgen, die Handfläche kann nach unten gerichtet sein.
- h. Beim Vorwärtsschwung des Pitchingarms:
 1. Muss der Ellbogen zum Zeitpunkt des Loslassens gestreckt sein und
 2. Die Schultern und die bewegte Hüfte müssen quer zur Home-Plate sein, wenn der Ball losgelassen wird.

- i. Das Loslassen des Balls muss beim ersten Ausholen des Pitchingarms an der Hüfte vorbei nach vorn erfolgen. Das Loslassen muss ein vollständig geschmeidiger Schwung sein, ohne abruptem Stopp des Arms in der Nähe der Hüfte.
- j. Vor dem Schritt nach vorn müssen beide Füße jederzeit in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben.
- k. Beim Werfen des Balls muss der Pitcher gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls einen Schritt machen. Der Schritt muss nach vorn zum Batter und innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 61,0 cm (24 Inch) erfolgen.

BEMERKUNG: Es ist kein Schritt, wenn der Pitcher mit seinem Fuß über die Pitcher's Plate rutscht, vorausgesetzt, der Kontakt mit der Plate bleibt aufrecht. Den Pivot Fuß von der Pitcher's Plate heben und wieder senken stellt eine Schaukelbewegung dar und ist illegal.

- l. Sich mit dem Pivot Fuß von einer anderen Stelle als der Pitcher's Plate abzustoßen, bevor der andere Fuß die Plate verlassen hat, wird als Crow Hop betrachtet und ist illegal.
- m. Der Pitcher darf seine Pitchbewegung nicht nach dem Loslassen des Balls fortsetzen.
- n. Der Pitcher darf den Ball weder absichtlich fallen lassen oder den Ball rollen oder aufwerfen, um den Batter am Schlagen zu hindern.
- o. Der Pitcher hat, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „Play Ball“ ruft, 20 Sekunden Zeit, um den nächsten Pitch zu werfen.

BEMERKUNG: Dem Batter wird ein zusätzlicher Ball zugesprochen.

Abschnitt 4. INTENTIONAL WALK.

Wenn der Pitcher dem Batter einen Intentional Walk geben will, müssen alle Würfe zum Batter legal erfolgen.

BEMERKUNG: Ein „Pitch Out“, weil einem Batter ein Intentional Walk gegeben wird, wird nicht als Illegaler Pitch betrachtet.

Abschnitt 5. POSITIONEN DER DEFENSIVEN MANNSCHAFT.

- a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler der defensiven Mannschaft, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher's Box aufhalten muss, im Fair-Territory befinden.
- b. Ein Fielder soll keine Position in der Blicklinie des Batters einnehmen oder irgendwie vorsätzlich in unsportlicher Absicht handeln, um den Batter zu irritieren.

BEMERKUNG: Es muss kein Pitch erfolgen. Der Spieler, der die Regeln verletzt, soll vom Spiel ausgeschlossen werden.

- c. Bei einem Runner auf der dritten Base, der ein Squeeze Play oder Stealing versucht, darf kein Spieler der defensiven Mannschaft:
 - 1. Ohne Ball vor oder auf die Home-Plate treten oder
 - 2. Den Batter oder den Schläger berühren.

STRAFE: Der Ball ist dead. Dem Batter wird das erste Base wegen Obstruction zuerkannt ***und alle Runner rücken wegen des Illegalen Pitches ein Base vor.***

Abschnitt 6. FREMDE SUBSTANZEN.

- a. Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz auf den Ball auftragen.

BEMERKUNG: Wenn irgendein Defensivspieler weiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, soll der Pitcher ausgeschlossen werden.

- b. Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist eine unerlaubte Handlung. Wenn das Magnesiapulver nicht verwendet wird, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.
- c. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Magnesiapulver zum Trocknen der Hände verwendet werden
- d. Der Pitcher darf kein Klebeband auf seinen Fingern haben, noch ein Schweißband, Armband oder ähnlichen Gegenstand am Handgelenk oder Oberarm der Pitching Hand tragen.

BEMERKUNG: Wenn der Pitcher infolge einer Verletzung einen Verband auf seinem Pitchingarm trägt, soll er ein Hemd tragen, das beide Arme bedeckt.

Abschnitt 7. DER CATCHER.

- a. Muss innerhalb der Linien der Catcher´s Box bleiben, bis der Pitch losgelassen wird.
- b. Soll den Ball, auch nach einem Foul Ball, nach jedem Pitch direkt zum Pitcher zurückwerfen.

BEMERKUNG: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball“ zuerkannt.

AUSNAHME: Dies gilt nicht

1. nach einem Strikeout,
2. wenn der Batter zum Batter-Runner wird,
3. wenn sich Runner auf den Bases befinden,
4. wenn ein Foul Ball nahe der Foul Line gefieldet wird und der Catcher für ein mögliches Out an ein Base wirft,
5. wenn bei einem Check Swing und fallen gelassenem dritten Strike der Catcher zum ersten Base wirft, um den Batter-Runner out zu machen.

Abschnitt 8. WURF ZU EINEM BASE.

Der Pitcher darf nicht, nachdem er seine Pitchingposition eingenommen hat, bei Live Ball zu einem Base werfen, wenn sein Fuß in Kontakt mit der Pitcher´s Plate ist. Wenn der Wurf von der Pitcher´s Plate bei einem Live Ball Appeal gemacht wird, ist der Appeal ungültig.

BEMERKUNG: Der Pitcher kann sich aus seiner Pitchingposition lösen, indem er rückwärts von der Pitcher´s Plate steigt, bevor er die Hände auseinander nimmt. Wenn er nach vorn oder zur Seite steigt, stellt dies einen Illegalen Pitch dar.

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCHNITTE 1-8

FOLGEN Abschnitte 1-8:

Jeder Verstoß gegen die Abschnitte 1-8 ist ein Illegaler Pitch. (AUSNAHME: Regel 6, Abschnitt 3o und Abschnitt 7b)

1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Signal geben.
2. Wenn der Illegale Pitch nicht getroffen wird
 - (a) Erhält der Batter einen zusätzlichen „Ball“ zugesprochen (bei „Ball four“ das erste Base)
 - (b) die Runner rücken ein Base vor.

AUSNAHME: Wenn ein Runner nach einem Illegalen Pitch (infolge Passed Ball oder Wild Throw) weiter als ein Base vorrückt, darf er auf der erreichten Base bleiben.

3. Wenn der Illegale Pitch getroffen wird, hat der Manager des offensiven Teams die Möglichkeit,
 - (a) die Folgen des Illegalen Pitches oder
 - (b) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.

AUSNAHME: Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base sicher erreicht und alle anderen Runner mindestens ein Base weiterkommen, wird der Illegale Pitch annulliert. Alle Aktionen als Resultat des geschlagenen Balls gelten, es besteht keine Wahlmöglichkeit.

4. Wenn der Manager das Resultat des Spielzugs nicht akzeptiert, wird der Illegale Pitch durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter (bei „Ball four“ das erste Base) und ein Base für jeden Runner geahndet. Der Ball ist dead.
5. Wenn ein Illegaler Pitch den Batter trifft, ist der Ball dead, der Batter erhält das erste Base und alle Runner erhalten ein Base zugesprochen. Es gibt keine Wahlmöglichkeit.

Abschnitt 9. WARM-UP PITCHES.

- a. Zu Beginn jedes Halbinnings oder wenn ein Pitcher einen anderen ablöst, darf nicht mehr als eine Minute dazu verwendet werden, um nicht mehr als drei Pitches zum Catcher oder einem anderen Mannschaftsmitglied zu werfen.

AUSNAHME: Dies gilt aber nicht, wenn der Umpire den Beginn oder die Fortsetzung des Spiels infolge einer Auswechslung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert.

FOLGE Abschnitt 9 a: Ein Pitcher soll für jeden weiteren Pitch (mehr als drei) durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter bestraft werden.

- b. Das Spiel ist während dieser Zeit unterbrochen.
- c. Ein Pitcher, der im selben Halbinning wieder als Pitcher zurückkehrt, ist zu keinen Warm-Up Pitches berechtigt.

FOLGE Abschnitt 9 c: Ein Pitcher soll für jeden zusätzlichen Pitch durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter bestraft werden.

- d. Es besteht keine Begrenzung, wie oft ein Spieler die Pitchingposition einnimmt, vorausgesetzt er ist nicht
 - 1. aus der Schlagreihenfolge genommen worden oder
 - 2. vom Umpire zum illegalen Pitcher erklärt worden.

Abschnitt 10. NO PITCH. Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn

- a. der Pitcher während einer Unterbrechung des Spiels pitcht.
- b. Der Pitcher den Ball zu schnell zu werfen versucht
 - 1. bevor der Batter seine Position eingenommen hat oder
 - 2. der Batter infolge des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht ist.
- c. der Runner out erklärt wird, da er das Base vor dem Loslassen des gepitchten Balls verlassen hat.
- d. der Pitcher pitcht, bevor ein Runner sein Base wieder berührt hat, nachdem auf Foul Ball entschieden wurde und der Ball dead ist.
- e. ein Spieler, Manager oder Coach
 - 1. „Time“ ruft oder
 - 2. irgendein anderes Wort oder eine Phrase verwendet oder
 - 3. irgendeine Handlung in der offensichtlichen Absicht begeht, um zu erreichen, dass der Pitcher einen Illegalen Pitch wirft, während der Ball im Spiel ist.

BEMERKUNG: Gegen die regelverletzende Mannschaft soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied der verwarnten Mannschaft soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde vom Spiel ausgeschlossen wird.

FOLGEN Abschnitt 10 a-e: Der Ball ist dead und alle diesem Pitch folgenden Handlungen sind ungültig.

Abschnitt 11. FALLEN GELASSENER BALL.

Wenn der Ball beim Pitch aus der Hand des Pitchers schlüpft, wird

- 1. dem Batter ein „Ball“ zuerkannt und
- 2. der Ball bleibt live und im Spiel und
- 3. die Runner können auf eigenes Risiko vorrücken.

Abschnitt 12. ILLEGALER PITCHER.

Ein Pitcher, der zum illegalen Pitcher erklärt wird, ***weil seine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl von Conferences abgehalten hat***, darf zu keinem Zeitpunkt während dieses Spiels wieder die Pitchingposition einnehmen.

FOLGE Abschnitt 12: Wenn der illegale Pitcher zurückkommt und einen Pitch wirft, egal ob legal oder illegal, wird er vom Spiel ausgeschlossen. Wenn dies vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat der Manager der offensiven Mannschaft die Wahl

- 1. das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder
- 2. den Spielzug zu annullieren, wobei die Runner auf die ursprünglichen Bases zurückkehren.

AUSNAHME: Wenn der Batter durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, kommt dieser Batter mit dem Ball- und Strike Count wieder zum Schlag, den er vor der Entdeckung des illegalen Pitchers hatte, wobei alle Runner auf das Base zurückkehren, auf die sie zum Zeitpunkt des Pitches Anrecht hatten.

REGEL 6. PITCHING-VORSCHRIFTEN (Nur Slow Pitch).

Die Folgen für alle Abschnitte 1-7 sind am Schluss des Abschnitts 7 angeführt.

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN.

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt

- a. soll er nicht als in der Pitchingposition befindend betrachtet werden, solange der Catcher nicht in der Position ist, den Pitch zu fangen.
- b. muss er mit beiden Füßen fest auf dem Boden seine Position einnehmen und mit einem oder beiden Füßen die Pitcher´s Plate berühren.
- c. muss er vollständig ruhig stehen und den Ball in einer oder beiden Händen vor seinem Körper halten. Die vordere Seite des Körpers muss zum Batter gerichtet sein. Diese Position muss mindestens eine Sekunde und nicht länger als 10 Sekunden eingehalten werden.

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

- a. Der Pitch beginnt sobald der Pitcher irgendeine Bewegung nach dem verlangten Stopp macht, die ein Teil seiner Wurfbewegung ist. Vor dem verlangten Stopp kann jede Bewegung gemacht werden.

Abschnitt 3. DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF.

- a. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung machen, ohne den Ball unmittelbar zum Batter zu werfen.
- b. Der Abschluss muss eine fortgesetzte Bewegung sein.
- c. Es darf kein Abstoppen oder eine Umkehr der Vorwärtsbewegung erfolgen.
- d. Der Ball muss beim ersten Ausholen des Pitchingarms an der Hüfte vorbei nach vorn zur Home-Plate geworfen werden.
- e. Der Pivot Fuß muss in Kontakt mit der Pitcher´s Plate bleiben, bis der gepitchte Ball die Hand verlässt. Wenn ein Schritt gemacht wird, kann er nach vorn, zurück oder zur Seite gemacht werden, vorausgesetzt, der Pivot Fuß bleibt in Kontakt mit der Pitcher´s Plate und der Schritt erfolgt gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls.
- f. Der Pitcher soll den Ball nicht pitchen:
 1. Hinter seinem Rücken,
 2. Durch seine Beine oder
 3. Aus dem Handschuh.
- g. Der Pitch soll mit mäßiger Geschwindigkeit erfolgen.

BEMERKUNG: Die Beurteilung der Geschwindigkeit obliegt dem Umpire. Der Umpire soll den Pitcher warnen, der den Pitch mit zu großer Geschwindigkeit wirft. Wenn der Pitcher nach einer Warnung diese Handlung wiederholt, soll er zum illegalen Pitcher erklärt werden und darf für den Rest des Spiels nicht mehr pitchen.

- h. Der Ball muss in einem sichtlichen Bogen, mindestens 1,83 m (6 Fuß) vom Boden entfernt, geworfen werden. Der gepitchte Ball soll am höchsten Punkt nie höher als 3,65 m (12 Fuß) vom Boden entfernt sein.
- i. Der Pitcher darf die Bewegung nach dem Loslassen des Balls nicht fortsetzen.
- j. Der Pitcher hat 10 Sekunden Zeit, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „PLAY BALL“ erklärt, um den nächsten Pitch zu werfen.

FOLGEN: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball“ zugesprochen.

Abschnitt 4. POSITIONEN DER DEFENSIVEN MANNSCHAFT.

- a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler der defensiven Mannschaft, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher´s Box aufhalten muss, im Fair-Territory befinden.
- b. Ein Fielder soll keine Position in der Blicklinie des Batters einnehmen oder irgendwie vorsätzlich in unsportlicher Absicht handeln, um den Batter zu irritieren.

BEMERKUNG: Es muss kein Pitch erfolgen. Der Spieler, der die Regeln verletzt, soll vom Spiel ausgeschlossen werden.

Abschnitt 5. FREMDE SUBSTANZEN.

- a. Kein Mitglied der defensiven Mannschaft darf ein fremde Substanz auf den Ball auftragen.

BEMERKUNG: Wenn irgendein Mannschaftsmitglied der defensiven Mannschaftweiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, soll der Pitcher vom Spiel ausgeschlossen werden.

- b. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Magnesia Pulver zum Trocknen der Hände verwendet werden.
- c. Magnesiapulver auf dem Ball auftragen oder in den Handschuh schmieren und dann den Ball in den Handschuh geben, ist eine unerlaubte Handlung. Der Magnesiabeutel muss hinter der Pitcher´s Plate auf den Boden liegen.
- d. Der Pitcher darf keine fremde Substanz auf seiner Pitchinghand oder den Fingern haben.

Abschnitt 6. DER CATCHER.

- a. Der Catcher muss sich innerhalb der Linien der Catcher´s Box befinden, bis der gepitchte Ball geschlagen wird, den Boden oder die Home-Plate berührt oder die Catcher´s Box erreicht.
- b. Der Catcher soll den Ball nach jedem Pitch, einschließlich einem Foul Ball, direkt zum Pitcher zurückwerfen.

BEMERKUNG: Dies gilt nicht nach einem Strikeout oder vom Catcher gemachten Putout.

FOLGE Abschnitt 6b: Der Batter wird ein zusätzlicher „Ball“ zuerkannt.

Abschnitt 7. QUICK PITCH.

Der Pitcher soll nicht versuchen, den Ball schnell zurückzuwerfen

- a. bevor der Batter seine Position eingenommen hat oder
- b. wenn der Batter infolge des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht geraten ist.

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCHNITTE 1-7

FOLGEN Abschnitt 1-7: Jeder Verstoß gegen Abschnitt 1-7 ist ein Illegaler Pitch.

1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Signal machen.
2. Dem Batter soll ein „Ball“ zugesprochen werden.
3. Die Runner rücken nicht vor.

AUSNAHME: Wenn ein Batter nach einem Illegalen Pitch schwingt, wird dieser annulliert und das Resultat des Spielzugs gilt.

Abschnitt 8. WARM-UP PITCHES.

- a. Zu Beginn jedes Halbinnings oder wenn ein Pitcher einen anderen ablöst, darf nicht mehr als eine Minute dazu verwendet werden, um nicht mehr als drei Pitches zum Catcher oder einem anderen Mannschaftsmitglied zu werfen.

AUSNAHME: Dies gilt aber nicht, wenn der Umpire den Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels infolge einer Auswechslung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert.

FOLGE Abschnitt 8 a: Ein Pitcher soll für jeden zusätzlichen Pitch durch Zuerkennung eines „Balls“ für den Batter bestraft werden.

- b. Das Spiel ist während dieser Zeit unterbrochen.
- c. Ein Pitcher, der im selben Halbinning wieder als Pitcher zurückkehrt, ist zu keinen Warm-Up Pitches berechtigt.

FOLGE Abschnitt 8 c: Für jeden erfolgten Pitch soll dem Batter ein „Ball“ zuerkannt werden.

- d. Es besteht keine Begrenzung, wie oft ein Spieler die Pitchingposition einnimmt, vorausgesetzt er ist nicht:
 1. Aus der Schlagreihenfolge genommen worden oder
 2. Vom Umpire zum illegalen Pitcher erklärt worden.

Abschnitt 9. NO PITCH.

Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn

- a. der Pitcher während einer Unterbrechung des Spiels pitcht.

- b. der Runner out erklärt wird, da er das Base verlassen hat, bevor der gepitchte Ball die Home-Plate erreicht, geschlagen wird oder den Boden vor der Home-Plate berührt.
- c. der Pitcher pitcht, bevor ein Runner sein Base wieder berührt hat, nachdem auf Foul Ball entschieden wurde und der Ball dead ist.
- d. der Ball während der Wurfbewegung oder des Rückwärtsschwungs aus der Hand des Pitchers schlüpft.
- e. ein Spieler, Manager oder Coach:
 - 1. „Time“ ruft oder
 - 2. irgendein anderes Wort oder eine Phrase verwendet oder
 - 3. irgendeine Handlung in der offensichtlichen Absicht begeht, um zu erreichen, dass der Pitcher einen Illegalen Pitch wirft.

BEMERKUNG: Gegen die regelverletzende Mannschaft soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied der verwarnten Mannschaft soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde vom Spiel ausgeschlossen wird.

FOLGEN Abschnitt 9 a-e: Der Ball ist dead und alle diesem Pitch folgenden Handlungen sind ungültig.

Abschnitt 10. ILLEGALER PITCHER

Ein Pitcher, der zum illegalen Pitcher erklärt wurde

- 1. **da das Team mehr als die erlaubten Conferences abgehalten hat** oder
 - 2. da er mit übermäßiger Geschwindigkeit gepitcht hat,
- darf zu keinem Zeitpunkt während dieses Spiels wieder die Pitchingposition einnehmen.

FOLGE Abschnitt 10: Wenn der illegale Pitcher zurückkommt und einen Pitch wirft, egal ob legal oder illegal, wird er vom Spiel ausgeschlossen. Wenn dieser Pitch geschlagen wird, und vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, dass der Pitcher illegal ist, hat der Manager der offensiven Mannschaft die Wahl:

- 1. Das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder
- 2. Den Spielzug zu annullieren,
 - (a) wobei der Batter mit dem Ball und Strike Count wieder schlagen geht, den er vor der Entdeckung des illegalen Pitchers hatte und
 - (b) jeder Runner auf das Base zurückkehrt, die er zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte.

REGEL 7: BATTING.

Abschnitt 1. DER ON DECK BATTER.

- a. Der On Deck Batter ist der Spieler der Offensive, dessen Name in der Schlagreihenfolge dem des aktuellen Batters folgt.
- b. Er soll eine Position innerhalb der Linien des seiner Spielerbank näheren On Deck Kreises einnehmen.
- c. Der On Deck Batter darf sich entweder mit höchstens zwei offiziellen Softball Schlägern, einem genehmigten Aufwärm-Schläger oder einer Kombination beider aufwärmen.

BEMERKUNG: Ein Schläger, mit dem sich der On-Deck Batter aufwärmt, darf nichts anderes als einen von der ISF genehmigten Zusatz aufweisen. (1997 wurde der „Power Wrap“ genehmigt).

FOLGE Abschnitt 1 c: Wenn etwas anderes als ein erlaubter Schläger zum Aufwärmen verwendet wird, muss das unerlaubte Material aus dem Spiel entfernt werden. Weiterer Gebrauch dieses Materials nach der Entfernung hat den Ausschluss des Spieles zur Folge, der dieses Material verwendet.

- d. Der On Deck Batter darf den On Deck Kreis verlassen
 - 1. wenn er zum Batter wird oder

2. um Runner anzuweisen, die von dem dritten Base zur Home-Plate laufen.
 3. um eine mögliche Behinderung bei einem Fly Ball oder Überwurf zu verhindern.
 - e. Er darf den Versuch der Defensive zu einem Out nicht behindern.
- FOLGEN Abschnitt 1 e: Der Ball ist dead und wenn die Behinderung erfolgte:

1. Beim Versuch eines Fielders, einen Runner out zu machen,
 - (a) ist der Runner out, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war und
 - (b) die anderen Runner müssen zu den Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt der Interference erreicht hatten, außer sie sind durch den Batter-Runner geforct, vorzurücken.
2. Beim Versuch eines Fielders, einen Fly Ball zu fangen
 - (a) soll der Batter-Runner out erklärt werden und
 - (b) die Runner auf die Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

Abschnitt 2. BATTING ORDER.

- a. Die Schlagreihenfolge jeder Mannschaft muss auf der Line-Up Card stehen, die vor dem Spiel durch den Manager oder Kapitän dem Plate-Umpire übergeben wird. Diese soll dem Manager oder Kapitän der gegnerischen Mannschaft zur Kontrolle übermittelt werden.
- b. ***(nur CO-ED SP) In der Schlagreihenfolge müssen Männer und Frauen abwechselnd aufgeführt werden.***

BEMERKUNG: Wenn eine Mannschaft nicht genügend männliche oder weibliche Spieler zur Verfügung hat wird jeweils ein Out gezählt, wenn zwei Spieler des gleichen Geschlechts hintereinander zum Schlag kommen.

- c. Die dem Plate-Umpire übergebene Schlagreihenfolge muss während des ganzen Spieles eingehalten werden, außer ein Spieler wird durch einen anderen ersetzt. Wenn dies geschieht, muss der Ersatzspieler den Platz des ersetzten Spielers in der Schlagreihenfolge einnehmen.
- d. Der erste Batter in jedem Inning soll der Batter sein, dessen Name dem des Batters folgt, der seine Zeit am Schlag im vorhergehenden Inning als Letzter beendet hat.

FOLGEN Abschnitt 2 b-c: Außer der Reihenfolge schlagen ist ein Appeal Play, das nur vom Manager, Coach oder einem Spieler der defensiven Mannschaft gemacht werden kann. Die defensiven Mannschaft verliert das Recht zu einem Appeal wegen einer falschen Schlagreihenfolge, wenn alle Fielder klar ersichtlich ihre Positionen aufgeben und das Fair-Territory in Richtung Spielerbank verlassen.

1. Wenn der Irrtum bemerkt wird, während der falsche Batter am Schlag ist
 - (a) kann der richtige Batter seinen Platz mit der gleichen Anzahl von Balls und Strikes einnehmen.
 - (b) bleiben alle während der Zeit am Schlag des falschen Batters erzielten Runs oder erreichten Bases gültig.
2. Wenn der Irrtum bemerkt wird, nachdem der falsche Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, bevor ein Pitch, legal oder illegal, zum nächsten Batter erfolgt:
 - (a) Ist der Batter, der hätte schlagen sollen, out.
 - (b) Jedes Vorrücken oder Erzielen eines Runs, weil der falsche Batter zum Batter-Runner wird, ist ungültig. Jedes Out, das vor der Entdeckung dieser Regelverletzung gelingt, ist gültig.***
 - (c) Der nächste Batter ist der Spieler, dessen Name dem des Spielers folgt, der out erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen. ***Wenn der nächste Spieler der out erklärte falsche Batter ist, kommt der ihm folgende Spieler zum Schlag.***
 - (d) Wenn der unter diesen Umständen out erklärte Spieler das dritte Out ist, ist der richtige Batter zu Beginn des nächsten Innings der Spieler, der zum Schlag kommen würde, wenn der Spieler durch einen normalen Spielzug out gemacht worden wäre.

3. Wenn der Irrtum bemerkt wird, nachdem ein Pitch, legal oder illegal zum nächsten Batter erfolgte:
 - (a) Ist die Zeit am Schlag des falschen Batters legalisiert.
 - (b) Alle erzielten Runs und erlaufenen Bases gelten.
 - (c) Der nächste Batter ist der, dessen Name dem des nunmehr legalisierten Batters folgt.
 - (d) Niemand wird wegen Nichterscheins zum Schlag out erklärt.
 - (e) Spieler, die nicht geschlagen haben und nicht out erklärt wurden, haben ihre Zeit am Schlag versäumt, bis sie wieder in der normalen Reihenfolge zum Schlag kommen.
4. Kein Runner wird von einem Base genommen, das er besetzt hat, um in der richtigen Reihenfolge zu schlagen. Er versäumt bloß seine Zeit am Schlag ohne Konsequenzen. Der ihm in der Schlagreihenfolge folgende Batter ist der nächste legale Batter.

AUSNAHME: Der Batter-Runner, der vom Umpire gemäß des obigen Abschnitts 2 b von dem ersten Base genommen wurde.

- e. Wenn das dritte Out in einem Inning gemacht wird, bevor der Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, ist dieser Batter der erste Batter im nächsten Inning und der Ball und Strike Count wird annulliert.

Abschnitt 3. BATTING POSITION.

- a. Der Batter muss innerhalb von 10 Sekunden seine Position in der Batter's Box einnehmen, nachdem der Umpire „Play Ball“ gerufen hat.

FOLGE Abschnitt 3 a: Der Umpire entscheidet auf Strike. Es muss kein Pitch erfolgen und der Ball bleibt dead.

- b. Der Batter muss vor Beginn des Pitches mit beiden Füßen komplett innerhalb der Batter's Box stehen. Er darf die Linien berühren, aber kein Teil des Fußes darf vor Beginn des Pitches außerhalb der Linien sein.

Abschnitt 4. AUF STRIKE WIRD VOM UMPIRE ENTSCIEDEN:

- a. (nur FP) Wenn irgendein Teil des legal gepitchten Balls durch die Strikezone geht, bevor er den Boden berührt und der Batter nicht schwingt.
(nur SP) Für jeden legal gepitchten Ball, der durch die Strikezone geht, bevor er den Boden berührt und nach dem der Batter nicht schwingt. AUSNAHME: Es ist kein Strike, wenn der gepitchte Ball, nach dem nicht geschwungen wird, die Home-Plate berührt.
- b. (nur FP) Für jeden legal gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.
(nur SP) Für jeden gepitchten Ball, einschließlich eines Illegalen Pitches, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.

BEMERKUNG: (nur SP 4 a & b). Nach einem gepitchten Ball, der den Boden oder die Plate berührt, kann der Batter nicht legal schwingen. Wenn jedoch der Batter nach dem Ball schwingt und ihn verfehlt, bevor er den Boden oder die Plate berührt, ist es ein Strike.

FOLGEN Abschnitt 4 a & b (FP): Der Ball ist im Spiel und die Runner dürfen vorrücken, wobei sie out gemacht werden können.

FOLGEN Abschnitt 4 a & b (SP): Der Ball ist dead und die Runner können nicht vorrücken.

- c. Für jeden Foul Tip.

FOLGE Abschnitt 4 c (FP): Der Ball ist im Spiel und die Runner dürfen vorrücken, wobei sie out gemacht werden können. Der Batter ist out, wenn es der dritte Strike ist.

FOLGE Abschnitt 4 c (SP): Der Batter ist out, wenn es der dritte Strike ist. Der Ball ist dead bei jedem Strike.

- d. Für jeden Foul Ball, wenn der Batter weniger als zwei Strikes hat.
- e. Für jeden gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt, ihn verfehlt und der irgendeinen Körperteil des Batters trifft.
- f. Wenn irgendein Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters von dem von ihm geschlagenen Ball getroffen wird, wenn er in der Batter's Box steht und weniger als zwei Strikes hat.

- g. Wenn ein vom Pitcher durch die Strikezone geworfener Ball den Batter trifft.
- h. Wenn der Batter, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat, es versäumt die Batter´s Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten.

FOLGEN Abschnitt 4 d-h: Der Ball ist dead und die Runner müssen auf ihre Bases zurückkehren, ohne out gemacht werden zu können.

Abschnitt 5. AUF BALL WIRD VOM UMPIRE ENTSCHIEDEN:

- a. (nur FP) Für jeden legal gepitchten Ball, der
 1. nicht durch die Strikezone geht oder
 2. den Boden vor der Home-Plate berührt und nach dem nicht geschwungen wird.
 3. die Home-Plate berührt und nach dem der Batter nicht schwingt.

FOLGE Abschnitt 5 a: Der Ball ist im Spiel und die Runner können vorrücken, wobei sie out gemacht werden können.

- b. (nur SP) Für jeden legal gepitchten Ball, der
 1. nicht durch die Strikezone geht,
 2. den Boden vor der Home-Plate berührt,
 3. die Home-Plate berührt und nach dem der Batter nicht schwingt.
 4. Nach dem der Batter schwingt, nachdem der Ball den Boden oder die Home-Plate berührt.

FOLGE Abschnitt 5 b: Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.

- c. (nur FP) Für jeden illegal gepitchten Ball,
 1. den der Batter nicht schlägt oder
 2. wenn sich der Manager entschließt, nicht das Resultat des Spielzugs zu wählen, nachdem der Ball geschlagen wurde

FOLGE Abschnitt 5 c: Es wird auf Delayed Dead Ball entschieden und die Runner sind berechtigt, ein Base vorzurücken, ohne out gemacht werden zu können.

- d. (nur SP) Für jeden illegal gepitchten Ball, nach dem nicht geschwungen wurde.

FOLGE Abschnitt 5 d: Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.

- e. (nur SP) Wenn ein vom Pitcher geworfener Ball den Batter außerhalb der Strikezone trifft.
- f. Für jeden überzähligen Warm-Up Pitch.

FOLGEN Abschnitt 5 e-f: Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.

- g. Wenn der Catcher den Ball nicht direkt zum Pitcher zurückwirft, wie es verlangt wird.
- h. Wenn der Pitcher nicht innerhalb von 20 Sekunden (FP oder MP) bzw. 10 Sekunden (SP) pitcht.

FOLGEN Abschnitt 5 g-h: (nur SP) Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.

(nur FP) Der Ball ist im Spiel, außer es ist aus irgendwelchen Gründen ein Dead Ball.

Abschnitt 6. DER BATTER IST OUT.

- a. Wenn der Ball irgendeinen Teil des Körpers des Batters trifft, während er schwingt und den Ball verfehlt, und dies der dritte Strike ist.
- b. Wenn ein Batter die Batter´s Box mit einem veränderten Schläger betritt oder entdeckt wird, dass er ihn verwendet. BEMERKUNG: Der Batter wird auch vom Spiel ausgeschlossen.
- c. Wenn der Batter die Batter´s Box mit einem illegalen Schläger betritt oder entdeckt wird, dass er ihn verwendet.

FOLGEN Abschnitt 6 b und c: Der Schläger wird vom Spielfeld entfernt.

- d. Wenn sich sein Fuß vollständig außerhalb der Linien der Batter´s Box befindet und den Boden berührt oder irgendein Teil eines Fußes die Home-Plate berührt, wenn er den Ball fair oder foul schlägt.

- e. ***Wenn er die Box verlässt um durch einen Running Start einen Vorteil herauszuholen, aber vor dem Ballkontakt in die Box zurückkehrt.***

AUSNAHME: Es hat keine Folgen, wenn kein Kontakt mit dem gepitchten Ball erfolgt. Schwingt der Batter nach dem Ball und verfehlt ihn, bleibt der Ball live (nur FP) oder ist dead (nur SP).

f. (nur FP) Wenn er nach zwei Strikes foul buntet.

AUSNAHME: Wenn ein Runner eine Interference begeht mit

1. einem Fielder, der den gebunteten Fly Ball im Foul-Territory fangen will oder
2. einen Foul Fly Ball berührt, den ein Fielder zu fangen versucht, ist der Runner out.
Der Batter-Runner geht dann mit einem zusätzlichen Strike wegen des Foul Balls wieder zum Schlag, vorausgesetzt er hatte vorher weniger als zwei Strikes.

BEMERKUNG: Wenn diese Interference nach Ansicht des Umpires in der offensichtlichen Absicht geschah, ein Double Play zu verhindern, soll der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war, auch out erklärt werden.

BEMERKUNG: Wenn der gebuntete Fly Ball gefangen wird, bleibt der Ball im Spiel.

g. (nur SP) Wenn auf den dritten Strike entschieden wird, einschließlich eines nach zwei Strikes nicht gefangenen Foul Balls.

h. (nur SP) Wenn er buntet oder einen chopped Ball (abwärts, abgehackt) schlägt.

i. Wenn er einen Fair Ball ein zweites Mal mit dem Schläger über Fair-Territory trifft.

AUSNAHME: Wenn der Batter in der Batter's Box steht und die Berührung geschieht solange der Batter den Schläger noch in der Hand hält, wird auf Foul Ball entschieden, auch wenn die zweite Berührung über Fair-Territory erfolgte.

BEMERKUNG: Wenn der Batter den Schläger fallen lässt und der Ball rollt im Fair-Territory gegen den Schläger und es nach Meinung des Umpires keine Absicht war, den Lauf des Balls zu verändern, ist der Batter nicht out und der Ball bleibt live und im Spiel.

j. (nur CO-ED SP) Wenn zwei Batter vom gleichen Geschlecht hintereinander zum Schlag kommen.

BEMERKUNG: Der jeweils fehlende Batter (Mann oder Frau) wird automatisch out erklärt.

k. Wenn er direkt vor dem Catcher in die andere Batter's Box steigt, während der Pitcher (nur FP) auf der Pitcher's Plate die Zeichen entgegennimmt bzw. anscheinend entgegennimmt oder (nur SP) der Pitcher sich in der Pitchingposition befindet bzw. er den Ball wirft.

FOLGEN Abschnitt 6 a-k: Der Ball ist dead und jeder Runner muss zu dem Base zurückkehren, das er nach Meinung des Umpires zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte.

l. Wenn er

1. den Catcher beim Fangen oder Werfen des Balls dadurch behindert, dass er aus der Batter's Box steigt,
2. absichtlich den Catcher behindert, während er in der Batter's Box steht,
3. bei einem Spielzug an der Home-Plate eine Interference begeht.

FOLGE Abschnitt 6 l: Der Ball ist dead, der Batter ist out und jeder Runner muss zu dem Base zurückkehren, das er nach Meinung des Umpires zum Zeitpunkt der Interference berührt hatte.

m. (nur FP) Wenn ein 3. Strike (gecallt oder geschwungen) vom Catcher gefangen wird.

n. (nur FP) Wenn beim 3. Strike das erste Base bei weniger als zwei Outs besetzt ist.

FOLGEN Abschnitt 6 m-n: Der Ball ist im Spiel und die Runner dürfen vorrücken, wobei sie aber out gemacht werden können.

REGEL 8. BATTER-RUNNER UND RUNNER.

Abschnitt 1. DER BATTER WIRD ZUM BATTER-RUNNER.

- a. Sobald er legal einen Fair Ball schlägt.
- b. (nur FP) Wenn der Catcher den dritten Strike nicht regelgerecht fängt, und
 1. das erste Base bei weniger als zwei Outs nicht besetzt ist oder
 2. bei zwei Outs.

Dies wird als „Third Strike Rule“ bezeichnet.

FOLGE Abschnitt 1 a-b: Der Ball ist im Spiel und der Batter wird zum Batter-Runner mit der Möglichkeit out gemacht zu werden.

c. Wenn der Umpire auf vier „Balls“ entschieden hat.

FOLGE Abschnitt 1 c: Der Batter erhält das erste Base zugesprochen, ohne out gemacht werden zu können, vorausgesetzt er rückt vor und berührt das erste Base.

1. (nur FP) Der Ball ist im Spiel, außer er wird geblockt.
2. (nur SP) Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken, außer sie sind gezwungen, vorzurücken. Wenn der Pitcher dem Batter einen Intentional Walk geben will, kann dies durch die Verständigung des Umpires erfolgen, der dem Batter dann das erste Base zuspricht. Wenn zwei Batter einen Intentional Walk erhalten sollen, kann dieser dem zweiten Batter erst gewährt werden, wenn der erste Batter das erste Base erreicht hat. BEMERKUNG: Wenn der Umpire irrtümlich beide Walks gleichzeitig erlaubt und der erste Batter verfehlt das erste Base, wird keinem Appeal am ersten Batter stattgegeben.
3. ***(nur CO-ED SP) Der Ball ist dead und jedes Base-on-Balls bei einem männlichen Batter (absichtlich oder nicht) hat zur Folge, dass das zweite Base zugesprochen wird. Der nächste Batter, eine Frau, kommt dann zum Schlag. AUSNAHME: Bei zwei Outs kann es sich der weibliche Batter aussuchen, ob sie schlägt oder zum ersten Base vorrückt. BEMERKUNG: Sollte der weibliche Batter-Runner bei dieser Gelegenheit den männlichen Batter-Runner überholen, soll während der Ball dead ist, kein Out erklärt werden.***
- d. Wenn der Catcher oder ein anderer Fielder den Schlagversuch des Batters bei einem gepitchten Ball be- oder verhindert.

FOLGEN Abschnitt 1 d:

1. Der Umpire soll ein Delayed Dead Ball Signal geben, der Ball bleibt live, bis der Spielzug beendet ist.
2. Der Manager der offensiven Mannschaft hat die Möglichkeit,
 - (a) die Zuerkennung (des ersten Bases) wegen „Catcher Obstruction“ oder
 - (b) das Ergebnis des Spielzugs zu wählen.
3. Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base sicher erreicht und wenn alle anderen Runner infolge des geschlagenen Balls mindestens ein Base weiterkommen, wird die „Catcher Obstruction“ ignoriert. Alle Aktionen als Folge des geschlagenen Balls bleiben gültig. Es gibt keine Wahlmöglichkeit.

BEMERKUNG: Wenn ein Runner an einem Base vorbeiläuft, auch wenn er es nicht berührt, wird angenommen, dass er das nächste Base erreicht hat.

4. Wenn der Manager das Ergebnis des Spielzugs nicht akzeptiert, wird die „Catcher Obstruction“ durch das Zuerkennen des ersten Bases für den Batter geahndet, die anderen Runner rücken nur vor, wenn sie dazu gezwungen sind.

e. Wenn ein Fair Ball den Körper, die Bekleidung oder Ausrüstung des Umpires oder eines Runners im Fair-Territory trifft. Wenn der Runner von einem Fair Ball getroffen wird, während er ein Base berührt, ist er nicht out.

FOLGE Abschnitt 1 e: Wenn sich der Kontakt ereignet

1. nachdem er einen Fielder (inklusive Pitcher) berührt hat, ist der Ball im Spiel.
2. nachdem er an einem Fielder mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist, ist der Ball im Spiel.
3. bevor er an einem Fielder, außer dem Pitcher, unberührt vorbeigeht, ist der Ball dead.
 - (a) Wird der Runner vom Ball getroffen, während er nicht auf dem Base ist, ist er out und der Batter-Runner hat Anrecht auf das erste Base, ohne out gemacht werden zu können. AUSNAHME: Wenn nach Ansicht des Umpires kein Fielder die Möglichkeit zu einem Out hatte, ist der Runner nicht out, der Ball bleibt aber dead. Jeder Runner, der nicht durch den Batter-Runner geforct ist, muss zu dem Base zurückkehren, das er vor der Interference erreicht hatte.

(b) Wenn ein Ball einen Runner trifft, der Kontakt mit einem Base hat, wird der Ball entweder dead oder bleibt live, je nach der Position des dem Base am nächsten stehenden Fielders.

- f. (nur FP) 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 keine Rolle, ob der Ball den Boden berührt, bevor er ihn trifft.

BEMERKUNG: Die Hände des Batters werden nicht als ein Teil des Schlägers betrachtet.

FOLGE Abschnitt 1 f: Der Ball ist dead und er hat das Anrecht auf das erste Base, ohne out gemacht werden zu können.

AUSNAHME: Wenn er keinen Versuch macht, dem Pitch auszuweichen, entscheidet der Plate-Umpire entweder auf Ball oder Strike.

- g. Wenn ein geschlagener Fair Fly Ball
1. über den Zaun fliegt oder
 2. direkt vom Handschuh **oder Körper** eines Fielders **im Fair-Territory** über den Zaun fliegt oder **den oberen Rand des Zauns berührt und im Fair-Territory über den Zaun springt** oder
 3. Den Foul Pole über Zaunhöhe berührt.

FOLGEN Abschnitt 1 g: Dem Batter-Runner wird ein Homerun zugesprochen und er muss alle Bases in der richtigen Reihenfolge berühren.

AUSNAHME: Wenn

1. der Ball an einer Stelle aus dem Spielfeld fliegt, die kürzer ist als in Regel 2, Abschnitt 1, beschrieben
2. ein geschlagener Fair Fly Ball vom Handschuh **oder Körper** eines Fielders über den Zaun im Foul-Territory geht, **oder**
- 3. ein geschlagener Fair Fly Ball zuerst den Zaun berührt, dann von einem Fielder berührt über den Zaun springt,**

werden dem Batter-Runner zwei Bases vom Zeitpunkt des Pitches zuerkannt.

BEMERKUNG: Die Stelle, wo sich der Zaun in einer kürzeren als der beschriebenen Entfernung von der Home-Plate befindet, soll zur Unterstützung der Umpire eindeutig markiert werden.

- h. Wenn eine Person, die kein Mannschaftsmitglied ist, das Spielfeld betritt und
1. einen fair geschlagenen Groundball berührt oder
 2. einen Fielder behindert, der einen geworfenen Ball aufnehmen will oder
 3. einen Fielder beim Wurf des Balls behindert oder
 4. einen geworfenen Ball berührt.

FOLGE Abschnitt 1 h: Der Ball ist dead und dem Batter-Runner werden die Bases zuerkannt, die er nach Ansicht des Umpires erreicht hätte, hätte es keine Behinderung gegeben.

Abschnitt 2. DER BATTER-RUNNER IST OUT.

- a. (nur FP) Wenn der Catcher den dritten Strike fallen lässt und er den Regeln entsprechend von einem Fielder mit dem Ball getaggt wird, wenn er kein Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht.
- b. Wenn, nachdem ein Fly Ball geschlagen wurde, der Ball vom einem Fielder gefangen wird, bevor er den Boden oder etwas anderes als einen anderen Fielder berührt.
- c. Wenn er, nachdem er einen Fair Ball geschlagen hat, getaggt wird, wenn er kein Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht.
- d. Wenn er es unterlässt, zum ersten Base vorzurücken und statt dessen den Mannschaftsbereich betritt
 1. nachdem ein Fair Ball geschlagen wurde.
 2. ein Base-on-Balls zugesprochen wurde.
 3. immer wenn er den Regeln entsprechend zum ersten Base vorrücken darf.
- e. Wenn auf Infield Fly entschieden wurde.

FOLGEN Abschnitt 2 a-e: Der Ball ist im Spiel und die Runner können auf eigenes Risiko vorrücken. AUSNAHME: Wenn der Ball nach einem Hit-by-Pitch (nur FP) oder einem Base-

on-Balls (nur SP) dead ist, ist der Batter-Runner nicht out und die Runner können nicht vorrücken, außer sie sind geforct.

- f. Wenn, nachdem er einen Fair Ball geschlagen hat, nur den weißen Teil des Double Bases bei seinem ersten Versuch, das erste Base zu erreichen, berührt und an diesem Base ein Spielzug gemacht wird.

FOLGE Abschnitt 2 f: Dies ist ein Appeal Play, die defensive Mannschaft verliert das Recht zum Appeal, wenn dieser nicht gemacht wird, bevor der Batter-Runner nach dem Überlaufen zum ersten Base zurückkommt.

- g. Wenn er
 - 1. außerhalb der Ein Meter (3 Fuß) Linie läuft und nach Ansicht des Umpires
 - (a) den Fielder behindert, der einen Wurf zum ersten Base fangen will oder
 - (b) den geworfenen Ball berührt und dadurch verhindert, dass ein Spielzug am ersten Base gemacht wird.

BEMERKUNG: Ein geworfener Ball, der den Batter-Runner trifft, stellt nicht notwendigerweise eine Interference dar.

- 2. einen Fielder beim Versuch einer Ballannahme behindert.

BEMERKUNG: Der Batter-Runner darf außerhalb der Ein Meter Linie laufen, um einem Fielder auszuweichen, der einen geschlagenen Ball fielden will.

- 3. absichtlich einen Fielder behindert, der einen Ball werfen will.
- 4. absichtlich einen geworfenen Ball berührt.
- 5. einen fair geschlagenen Ball (außerhalb der Batter 's Box) berührt, bevor er das erste Base erreicht.
- 6. (nur FP) bei einem fallen gelassenen 3. Strike eine Behinderung begeht.

BEMERKUNG Abschnitt 2 g (1-6): Wenn diese Interference nach Ansicht des Umpires in der offensichtlichen Absicht geschah, ein Double Play zu verhindern, soll der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war, auch out erklärt werden.

- h. Wenn er bei einem Spielzug an der Home-Plate versucht, durch eine Behinderung ein offensichtliches Out zu verhindern. BEMERKUNG: Der Runner ist auch out.
- i. Wenn er einen **Schritt** zurück zur Home-Plate macht, um einen Tag eines Fielders zu vermeiden oder zu verzögern.

j. Wenn bei Benutzung des Double Bases ein Force-Play am Batter-Runner (bei einem von irgend einem Fielder geworfenen Ball) versucht wird, dieser nur den Teil des Bases im Fair-Territory berührt und mit dem Fielder, der im Begriff ist den Ball zu fangen, im Fair-Territory, zusammenstößt.

- k. Wenn ein Mitglied der Mannschaft, die sich am Schlag befindet, einen Spieler beim Catch eines Foul Fly Balls behindert.

AUSNAHME: Wenn ein Runner die Interference begeht, ist dieser Runner out und der Batter geht mit einem zusätzlichen Strike für den Foul Ball wieder zum Schlag, vorausgesetzt, er hatte vor dem Schlag weniger als zwei Strikes.

- 1. (nur FP) Wenn diese Interference das dritte Out war, kommt der Batter-Runner als erster Batter im nächsten Inning wieder zum Schlag, wobei der ursprüngliche Ball und Strike Count nicht mehr gilt.
- 2. (nur SP) Wenn dies der 3. Strike ist, ist der Batter-Runner ebenfalls out, außer das dritte Out des Innings war eine Schiedsrichterentscheidung auf Runners-Interference, in diesem Fall hat der Batter-Runner seine Zeit am Schlag beendet.

FOLGEN Abschnitt 2 g-k: Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu dem zum Zeitpunkt des Pitches zuletzt legal berührten Base zurückkehren.

AUSNAHME: Wenn ein Spielzug an einem Runner vor der Interference gemacht wurde,

- 1. und ein Out an dem Runner gelungen ist, gilt das Resultat dieses Spielzugs.
- 2. Wenn kein Out gelungen ist, gilt das Resultat des Spielzugs auch, außer die Interference des Batter-Runners ist das dritte Out. Die anderen Runner, an denen kein Spielzug versucht wurde, müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches legal besetzt hatten.

- i. Wenn, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf dem ersten Base, ein Fielder einen Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive oder Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung hätte gefangen werden können, absichtlich fallen lässt, nachdem er ihn in der Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle gehabt hat.

BEMERKUNG: Ein Trapped Ball oder ein Fly Ball, den man aufspringen lässt, soll nicht als absichtlich fallen gelassen betrachtet werden.

FOLGE Abschnitt 2 l: Der Ball ist dead und die Runner müssen zu dem zum Zeitpunkt des Pitches zuletzt berührten Base zurückkehren.

BEMERKUNG Abschnitt 2 l: Wird auf Infield Fly entschieden, hat das Vorrang vor dem Intentionally Dropped Ball.

- m. Wenn der voranlaufende Runner, der noch nicht out ist, nach Ermessen des Umpires einen Fielder absichtlich behindert,

1. der versucht einen geworfenen Ball zu fangen oder
2. der versucht, den Ball zu werfen, um den Spielzug erfolgreich zu beenden.

FOLGE Abschnitt 2 m: Der Ball ist dead und der Runner soll auch out erklärt werden. Alle anderen Runner müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt der Interference legal besetzt hatten.

- n. Wenn irgendeine Person, die kein Mannschaftsmitglied ist, das Spielfeld betritt und

1. Einen Fielder behindert, der einen Fly Ball fangen will oder
2. Einen Fly Ball berührt, den ein Defensivspieler nach Ansicht des Umpires hätte fangen können.

FOLGE Abschnitt 2 n: Der Ball ist dead und den Runnern können die Bases zugesprochen werden, die sie nach Ansicht des Umpires erreicht hätten, hätte es keine Behinderung gegeben.

Abschnitt 3. DER BATTER-RUNNER IST NICHT OUT.

Wenn ein Fielder einen Spielzug am Batter-Runner macht und einen illegalen Handschuh verwendet.

FOLGEN Abschnitt 3: Der Manager der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, kann sich entscheiden, ob

- (a) er das Resultat des Spielzugs akzeptiert oder
- (b) der Batter mit dem gleichen Ball und Strike Count wie vor diesem Pitch noch einmal schlägt, wobei die anderen Runner auf das Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

Abschnitt 4. BERÜHREN DER BASES IN DER RICHTIGEN REIHENFOLGE.

Die Runner müssen die Bases in der richtigen Reihenfolge berühren (d.h. erstes, zweites, drittes und Home-Plate).

- a. Wenn ein Runner zurückkehren muss
 1. da er das Base verlassen hat, bevor ein Fly Ball zum ersten Mal berührt wurde oder
 2. zu einem nicht berührten Base

während der Ball im Spiel ist, muss er die Bases in umgekehrter Reihenfolge berühren.

FOLGEN Abschnitt 4 a: Der Ball ist im Spiel und die Runner müssen zurückkehren, wobei sie out gemacht werden können.

- b. Wenn ein Runner das Recht auf ein Base durch das Berühren des Bases, bevor er out gemacht wird, erwirbt, ist er berechtigt, das Base zu besetzen bis er das folgende Base berührt oder er dieses wegen eines nachfolgenden Runners verlassen muss.
- c. Wenn ein Runner ein Base von der richtigen Position löst, sind weder er noch folgende Runner im Verlauf dieses Spielzugs verpflichtet, dem Base zu folgen, das übertrieben weit von seiner Position entfernt liegt.

FOLGEN Abschnitt 4 b-c: Der Ball ist im Spiel und die Runner können vorrücken oder zurücklaufen, wobei sie out gemacht werden können.

- d. Zwei Runner können nicht gleichzeitig das gleiche Base besetzen.

FOLGE Abschnitt 4 d: Der Runner, der das Base zuerst legal besetzt hat, hat Anrecht auf dieses, außer er ist gezwungen vorzurücken. Der andere Runner kann dadurch out gemacht werden, dass er mit dem Ball getaggt wird.

- e. Das Versäumnis eines voranlaufenden Runners, ein Base zu berühren oder ein Base korrekt nach einem gefangenen Fly Ball zu verlassen und deshalb out erklärt wird, ändert nichts am Status des nachfolgenden Runners, der die Bases in der richtigen Reihenfolge berührt.

AUSNAHME: Wenn jedoch das Versäumnis, ein Base in der richtigen Reihenfolge zu berühren oder ein Base nach einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen zu haben das dritte Out in diesem Inning ist, kann kein nachfolgender Runner einen Run erzielen.

- f. Kein Runner kann umkehren, um ein Base zu berühren, das er verfehlt oder zu früh verlassen hat, wenn er das Spielfeld verlässt oder der nachfolgende Runner einen Run erzielt hat.
- g. Bases, die bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen wurden, müssen wieder berührt werden, bevor ein zugesprochenes Base besetzt wird.
- h. Zugesprochene Bases müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden.

FOLGEN Abschnitt 4 e-h: Der Runner soll out erklärt werden, wenn die defensive Mannschaft vor dem nächsten Pitch (legal oder illegal) einen den Regeln entsprechenden Appeal macht.

Abschnitt 5. RUNNER SIND BERECHTIGT VORZURÜCKEN, WOBEI SIE OUT GEMACHT WERDEN KÖNNEN.

- a. (nur FP) Wenn der Ball beim Pitch die Hand des Pitchers verlässt.
- b. (nur SP) Wenn ein gepitchter Ball geschlagen wird.
- c. Bei einem geworfenen Ball oder einem geschlagenen Fair Ball, der nicht geblockt wird.
- d. Bei einem geworfenen Ball, der einen Umpire trifft.
- e. Wenn ein legal gefangener Fly Ball zum ersten Mal berührt wird.
- f. Wenn ein geschlagener Fair Ball
 - 1. einen Umpire oder Runner trifft, nachdem er an einem **Fielder** mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist, vorausgesetzt kein anderer **Fielder** hatte eine Chance zu einem Out oder
 - 2. Von einem Fielder einschließlich dem Pitcher berührt wird.

FOLGEN Abschnitt 5 a-f: Der Ball ist im Spiel.

Abschnitt 6. EIN RUNNER VERLIERT DAS ANRECHT, NICHT OUT GEMACHT WERDEN ZU KÖNNEN.

- a. Jederzeit, wenn er es unterlässt, ein Base zu berühren, auf das er Anrecht hat, bevor er versucht, das nächste Base zu erreichen.
- b. Wenn er, nachdem er das erste Base überlaufen hat, versucht zum zweiten Base weiterzulaufen.
- c. Wenn, nachdem er ein Base aus der Verankerung gelöst hat, versucht zum nächsten Base weiterzulaufen.

Abschnitt 7. RUNNER SIND BERECHTIGT VORZURÜCKEN, OHNE OUT GEMACHT WERDEN ZU KÖNNEN.

- a. Wenn sie gezwungen sind, ein Base zu verlassen, da dem Batter ein Base-on-Balls zugesprochen wurde.

FOLGE Abschnitt 7 a: (nur FP) Der Ball bleibt im Spiel, außer er wird geblockt. Die betreffenden Runner haben Anrecht auf ein Base und dürfen auf eigenes Risiko weiter vorrücken, wenn der Ball im Spiel ist. (nur SP) Der Ball ist dead.

- b. Wenn ein Fielder den Runner daran hindert, ein Base zu erreichen oder einen Runner oder den Batter-Runner beim legalen Baserunning behindert, wenn der Fielder
 - 1. nicht im Ballbesitz ist oder**
 - 2. nicht gerade einen geschlagenen Ball fieldet oder**

3. ohne Ball einen Fake-Tag macht.

FOLGE Abschnitt 7 b: Wenn irgendeine Behinderung erfolgt (auch beim Rundown)

1. soll das Delayed Dead Ball Signal gegeben werden und der Ball bleibt bis zur Beendigung des Spielzugs live.
2. Dem Runner, der behindert wurde und jedem anderen Runner, auf den sich die Behinderung auswirkte, wird das Base oder werden die Bases zugesprochen, die sie nach Ansicht des Umpires ohne Behinderung erreicht hätten. Wenn der Umpire es als gerechtfertigt ansieht kann er den Defensivspieler, der den Fake-Tag machte, vom Spiel ausschließen.
3. Wenn der Runner, der behindert wurde, out gemacht wird, bevor er das Base erreicht, das er erreicht hätte, wäre keine Behinderung erfolgt, wird auf Dead Ball entschieden und dem Runner, der behindert wurde, sowie allen betroffenen anderen Runnern, wird das Base zugesprochen, das er nach Ansicht des Umpires erreicht hätte, wäre er nicht behindert worden. Ein Runner, der behindert wurde, kann niemals zwischen den zwei Bases out erklärt werden, zwischen denen er behindert wurde, außer es erfolgt, nachdem auf Obstruction entschieden wurde, eine Interference oder es wird ein den Regeln entsprechender Appeal
 - (a) wegen Nichtberührung eines Bases oder
 - (b) Verlassen eines Bases, bevor ein Fly Ball berührt wurde, gemacht.
4. Wenn der Runner, der behindert wurde, getaggt wird, nachdem er das Base überlaufen hat, das er ohne Behinderung erreicht hätte, ist er out. Der Ball bleibt live.
5. Catcher Obstruction wird in Regel 8, Abschnitt 1 d behandelt.

BEMERKUNG: Runner, die behindert wurden, sind nach wie vor verpflichtet, alle Bases in der richtigen Reihenfolge zu berühren, andernfalls können sie nach einem regelgerechten Appeal der defensiven Mannschaft Mannschaft out gecallt werden.

- c. (nur FP) Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht oder in diesem stecken bleibt.

FOLGE Abschnitt 7 c: Der Ball ist dead. Allen Runnern wird nur ein Base zugesprochen. Dem Batter wird nur das erste Base zugesprochen, wenn es der vierte „Ball“ war.

- d. Wenn er gezwungen wird, ein Base zu verlassen, da dem Batter ein Base zugesprochen wird.
- e. (nur FP) Wenn ein Pitcher einen Illegalen Pitch macht.
- f. Wenn ein Fielder mit seiner Kappe, Maske, seinem Handschuh oder einem sonstigen Teil seiner Ausrüstung, welches sich nicht an der richtigen Stelle befindet, einen geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball berührt oder fängt.

FOLGE Abschnitt 7 f: Allen Runnern, einschließlich des Batter-Runners, sollen

1. drei Bases vom Zeitpunkt des Pitches bei einem geschlagenen Ball oder
2. Zwei Bases vom Zeitpunkt des Wurfs bei einem geworfenen Ball oder
3. (nur FP) ein Base vom Zeitpunkt des Pitches bei einem gepitchten Ball,

zugesprochen werden, aber sie können jeweils auf eigenes Risiko weiterlaufen, da der Ball live bleibt.

BEMERKUNG: Wenn die illegale Aktion bei einem geschlagenen Ball erfolgt, der nach Ansicht des Umpires in flight über den Outfieldzaun gegangen wäre, wird dem Batter-Runner ein Homerun zugesprochen.

AUSNAHME Abschnitt 7 f (3): Dem Batter wird nur bei einem dritten Strike ein Base zugesprochen, wenn er den Regeln entsprechend zum ersten Base laufen darf. Bei einem gepitchten Ball, den der Catcher nicht unter Kontrolle bringen kann und der von ihm mit der sich nicht an der richtigen Stelle befindenden Ausrüstung berührt wird, gibt es keine Strafe, wenn

- (a) die Runner nicht weiterlaufen
- (b) offensichtlich kein Spielzug möglich ist oder
- (c) kein Vorteil daraus gezogen werden kann.
- g. Wenn der Ball im Spiel ist und ein Überwurf (über die Begrenzungslinien) erfolgt oder geblockt wird.

FOLGE Abschnitt 7 g: Allen Runnern, einschließlich des Batter-Runners, werden zwei Bases zuerkannt und für die Zuerkennung ist die Position des Runners zu dem Zeitpunkt entscheidend, zu dem der Ball die Hand des Fielders verlässt. **Runner können zurückkehren um ein Base zu berühren, das sie bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen oder das sie nicht berührt haben.** Wenn sich zwei Runner zwischen denselben Bases befinden, richtet sich die Zuerkennung nach der Position des führenden Runners.

AUSNAHMEN:

1. Wenn ein Fielder den Ball verliert, wie bei einem versuchten Tag und der Ball dann in den Dead Ball Bereich rollt oder geblockt wird, wird allen Runnern ein Base von dem Base zugesprochen, das sie zum Zeitpunkt des Eintritts des Balls in den Dead Ball Bereich oder der Blockierung berührten.
 2. Wenn ein Runner das nächste Base berührt und zu seinem ursprünglichen Base zurückkehrt, wird dieses ursprüngliche Base für die Ahndung des Überwurfs als das „zuletzt berührte Base“ betrachtet.
 3. Wenn der Ball infolge von Ausrüstungsgegenständen des Offensivteams ein „Blocked Ball“ wird, wird auf Dead Ball entschieden und die Runner zum Base zurückgeschickt, das sie zu diesem Zeitpunkt erreicht hatten. Wenn dieser „Blocked Ball“ einen Spielzug der defensiven Mannschaft verhindert hat, wird der Runner, auf den hätte gespielt werden können, out erklärt. (Wenn dieser Runner gescort hat, bevor auf „Blocked Ball“ entschieden wurde, wird der Runner out erklärt, der der Home-Plate am nächsten ist.)
- h. Wenn ein geschlagener Fair Fly Ball
1. über den Zaun fliegt,
 2. direkt vom Handschuh oder Körper eines Fielders im Fair-Territory über den Zaun fliegt oder die Oberkante des Zauns berührt und über den Zaun im Fair-Territory geht oder
 3. den Foul Pole über Zaunhöhe berührt.

FOLGE Abschnitt 7 h: Der Ball ist dead und alle Runner können zur Home-Plate vorrücken.

AUSNAHME: Wenn

1. der Ball bei einer kürzeren Distanz aus dem Spielfeld fliegt, wie in Regel 2, Abschnitt 1 beschrieben oder
2. ein geschlagener Fly Ball vom Handschuh des Fielders über den Zaun im Foul-Territory fliegt oder
3. ein geschlagener Fly Ball den Zaun berührt, vom Fielder abgelenkt wird und dann über den Zaun fliegt

werden allen Runnern zwei Bases vom Zeitpunkt des Pitches zugesprochen.

- i. Wenn ein Fair Ball über, unter oder durch einen Zaun springt oder rollt oder die markierten Grenzen des Spielfelds verlässt. Auch wenn er abgelenkt wird von
1. Einem Defensivspieler oder Umpire oder
 2. Einem Runner, nachdem er an einem Fielder (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist, vorausgesetzt, kein anderer Fielder hatte die Möglichkeit zu einem Out und der Ball geht über das Foul-Territory aus dem Spielfeld.

FOLGE Abschnitt 7 i: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten zwei Bases vom Zeitpunkt des Pitches zugesprochen.

- j. Wenn ein Live Ball von einem Spieler unabsichtlich aus dem Spielfeld ins Dead Ball-Territory getragen wird.

BEMERKUNG: Bei einem Fielder, der einen Live Ball in das Dugout oder den Mannschaftsbereich trägt, um einen Spieler zu taggen, wird angenommen, dass er den Ball unabsichtlich dorthin getragen hat.

FOLGE Abschnitt 7 j: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten ein Base von dem zum Zeitpunkt des Eintritts ins Dead-Ball-Territory zuletzt berührten Base zugesprochen.

- k. Wenn nach Ansicht des Umpires ein Fielder einen Ball absichtlich vom Spielfeld ins Dead-Ball-Territory befördert (kickt, trägt, wirft).

BEMERKUNG: Die Begrenzungslinie wird als zum Spielfeld gehörend betrachtet.

FOLGE Abschnitt 7 k: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten zwei Bases von dem zum Zeitpunkt des Eintritts ins Dead-Ball-Territory bzw. dem Zeitpunkt des Kicks oder Wurfs zuletzt berührten Base zugesprochen.

- i. Wenn irgendeine Person, die kein Mannschaftsmitglied ist, das Spielfeld betritt und eine Behinderung begeht
 1. an einem Fielder, der einen Fly Ball fangen will,
 2. durch Berührung eines Fly Balls, den ein Fielder zu fangen versucht,
 3. durch Berührung eines Fair Groundballs,
 4. an einem Fielder, der einen geworfenen Ball aufnehmen will,
 5. an einem Fielder, der dabei ist, einen Ball zu werfen oder
 6. durch Berührung eines Balls, der von einem Fielder geworfen wurde.

FOLGE Abschnitt 7 l: Der Ball ist dead und die Runner dürfen auf die Bases vorrücken, die sie nach Ansicht des Umpires erreicht hätten, hätte es keine Behinderung gegeben.

Abschnitt 8. EIN RUNNER MUSS ZU SEINEM BASE ZURÜCKKEHREN.

Ein Runner muss zu seinem Base zurückkehren, braucht aber die dazwischenliegenden Bases nicht berühren,

- a. wenn bei einem geschlagenen Ball vom Umpire auf Foul Ball entschieden wurde.
- b. wenn der Umpire auf illegal geschlagenen Ball entscheidet.
- c. wenn ein Batter-Runner wegen Interference out erklärt wird.
- d. wenn der On-Deck-Batter oder irgendein anderes nicht spielendes Teammitglied eine Behinderung begeht.**
- e. (nur FP) wenn irgendein Teil des Körpers des Batters von einem gepitchten Ball getroffen wird, nach dem er geschwungen und ihn verfehlt hat.
- f. (nur FP) wenn ein Batter von einem gepitchten Ball getroffen wird
- g. wenn, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf dem ersten Base, ein Fielder einen Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive oder Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung hätte gefangen werden können, absichtlich fallen lässt, nachdem er ihn bereits in seiner Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle hatte.

BEMERKUNG: Wenn auf Infield Fly entschieden wurde, hat dies Vorrang vor einem absichtlich fallen gelassenem Ball.

FOLGEN Abschnitt 8 a-g: Der Ball ist dead und er muss, ohne out gemacht werden zu können, zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte, außer er ist gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

- h. Wenn ein Batter oder Runner wegen Interference out erklärt wird.

FOLGE Abschnitt 8 h: Der Ball ist dead und er muss, ohne out gemacht werden zu können, zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt der Interference legal besetzt hatte, außer er ist gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

- i. (nur FP) Wenn durch den Plate-Umpire oder seiner Bekleidung ein Wurfversuch des Catchers behindert wird, der ein Stealing verhindern will oder ein Pick-Off versucht.

BEMERKUNG: Es ist keine Umpire-Interference, wenn nach einem Passed Ball oder Wild Pitch der Umpire von einem vom Catcher geworfenen Ball getroffen wird. Der Ball bleibt live.

FOLGE Abschnitt 8 i: Ein Delayed Dead Ball soll bis zur Beendigung des Spielzugs angezeigt werden, während der der Ball live bleibt. Wenn der Runner, auf den gespielt wurde

1. out erklärt wird, gilt das Out und der Ball bleibt live.
 2. safe erklärt wird, ist der Ball dead und alle Runner kehren zu dem zum Zeitpunkt des Wurfs besetzten Base zurück.
- j. (nur SP) Wenn ein Runner ein Base stiehlt. Unter keinen Umständen ist es einem Runner erlaubt, ein Base zu stehlen, wenn ein gepitchter Ball nicht geschlagen wird. Der Runner muss zu seinem Base zurückkehren.

FOLGE Abschnitt 8 j: Base Stealing ist nicht erlaubt.

Abschnitt 9. DER RUNNER IST OUT.

- a. Wenn er sich beim Lauf vor oder zurück zu einem Base mehr als 0,91 m (3 Fuß) **vom Base Pfad** entfernt, um zu vermeiden, von einem Fielder mit dem Ball in der Hand getaggt zu werden.
- b. Wenn er, während der Ball im Spiel ist, und er keinen Kontakt zu einem Base hat, den Regeln entsprechend von einem Fielder mit dem Ball in der Hand getaggt wird.
- c. Wenn bei einem Force-Play ein Fielder
 - 1. den Ball hält und das Base berührt, zu dem der Runner vorrücken muss.
 - 2. das Base mit dem Ball berührt, bevor der Runner das Base erreicht
 - 3. den Runner taggt, bevor er das Base erreicht.

BEMERKUNG: Wenn ein Runner, der gezwungen ist vorzurücken, nachdem er das nächste Base berührt hat, aus irgendeinem Grund zum zuletzt besetzten Base zurückkehrt, ist die Force-Situation wieder in Kraft.

- d. Wenn, während der Ball im Spiel ist, er es unterlässt, das Base zu berühren, das er ursprünglich besetzt oder verfehlt hatte und ein legaler Appeal gemacht wird.
- e. Wenn irgend eine andere Person außer einem anderen Runner ihn physisch unterstützt, während der Ball im Spiel ist.**

BEMERKUNG: Bei einem gefangenen Fly Ball ist der Batter-Runner auch out.

FOLGEN Abschnitt 9 a-e: Der Ball bleibt im Spiel.

- f. Wenn er tatsächlich an dem vor ihm laufenden Runner vorbeiläuft, bevor dieser out erklärt wird.

FOLGE Abschnitt 9 f: Der Ball ist im Spiel.

AUSNAHME: Wenn der Runner einen vor ihm laufenden Runner überholt, während der Ball dead ist, bleibt der Ball dead.

- g. Wenn er sein Base verlässt und zu einem anderen Base vorrückt, bevor ein gefangener Fly Ball vom einem Fielder berührt wurde.
- h. Wenn er es versäumt, das dazwischenliegende Base oder die Bases in der richtigen oder umgekehrten Reihenfolge zu berühren.
- i. Wenn der Batter-Runner durch Berührung des ersten Bases zum Runner wird, dieses überläuft, dann versucht zum zweiten Base zu laufen und legal getaggt wird, während er nicht auf einem Base steht.
- j. Er beim Laufen oder Sliden zur Home-Plate, diese nicht berührt und keinen Versuch macht, zur Plate zurückzukehren, wenn ein Fielder, die Home-Plate berührend, den Ball in der Hand hält und vom Umpire eine Entscheidung verlangt.

FOLGEN Abschnitt 9 g-j: Dies sind Appeal Plays und die Runner sind nur dann out, wenn der Appeal korrekt gemacht wird.

1. Appeal Plays können, während der Ball im Spiel oder dead ist, gemacht werden, aber die defensive Mannschaft verliert das Recht zum Appeal, wenn er nicht gemacht wird
 - (a) vor dem nächsten legalen oder Illegalen Pitch,
 - (b) bevor alle Fielder ihre normale Fieldingposition verlassen haben und auf dem Weg zum Dugout oder Mannschaftsbereich sind. Wenn der Appeal durch einen Fielder gemacht wird, muss dieser sich beim Appeal im Infield befinden,
 - (c) Bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben, falls es sich um den letzten Spielzug des Spiels handelt.
2. (nur FP) Runner dürfen während eines Live Ball Appeals ihr Base verlassen, wenn
 - (a) der Ball den Pitcher's Circle verlässt oder
 - (b) der Ball nicht mehr im Besitz des Pitchers ist oder
 - (c) der Pitcher eine Wurfbewegung macht, die auf einen Spielzug oder einen angetäuschten Wurf hinweist.
3. **DEAD BALL APPEAL.** Sobald der Ball ins Infield zurückgeworfen wird und der Umpire „Time“ ruft (oder der Ball dead wird) kann ein Spieler der defensiven Mannschaft, der sich im Infield befindet, mit oder ohne Ball, einen mündlichen Appeal machen, dass ein Runner ein Base verfehlt oder zu früh verlassen hat. Der zuständige Umpire soll den Appeal zur Kenntnis nehmen und eine Entscheidung fällen. Die Runner können die Bases während dieser Zeit nicht verlassen, da der Ball bis zum nächsten Pitch dead ist.

AUSNAHME: Ein Runner, der das Base bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen hat oder der ein Base verfehlt hat, kann versuchen zu diesem Base zurückzukehren, während der Ball dead ist.

BEMERKUNG:

- (a) Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, kann der Dead Ball Appeal erst gemacht werden, wenn der Umpire einen neuen Ball ins Spiel bringt.
 - (b) Ist der Pitcher im Ballbesitz und berührt die Pitcher's Plate, wenn er einen mündlichen Appeal macht, ist dies kein Illegaler Pitch.
 - (c) Wenn vom Umpire „Play Ball“ erklärt wird und der Pitcher dann darum ersucht einen Appeal zu machen, wird der Umpire wieder „Time“ erklären und den Ablauf des Appeals erlauben.
4. Nach dem dritten Out können zusätzliche Out Appeals gemacht werden, solange sie korrekt gemacht werden, um einen Run annullieren zu lassen.
- k. Wenn er, während er das Base nicht berührt und der Ball nicht an einem Infielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht, von einem geschlagenen Fair Ball **im Fair-Territory** getroffen wird, außer der Umpire ist der Ansicht, dass kein Fielder eine Chance auf ein Out hatte.
 - l. Wenn er einen Ball absichtlich kickt, den ein **Fielder** verfehlt hat.
 - m. Wenn er einen Fielder behindert, der versucht einen geschlagenen Fair Ball aufzunehmen oder absichtlich einen geworfenen Ball berührt.

BEMERKUNG Abschnitt k-m: Wenn nach Ansicht des Umpires der Regelverstoß begangen wurde, um ein Double Play zu verhindern, soll der unmittelbar folgende Runner auch out erklärt werden.

- n. Wenn, nachdem ein Runner oder **Batter-Runner** out erklärt wurde oder nachdem ein Runner einen Run erzielt hat, der Runner oder der **Batter-Runner** die Möglichkeit eines Spielers der defensiven Mannschaft behindert, einen Spielzug an einem anderen Runner zu machen. Wenn ein Runner weiterläuft und einen Wurf auf sich zieht, wird dies als eine Form von Behinderung betrachtet.

BEMERKUNG: Der Runner, der zum Zeitpunkt der Interference der Home-Plate am nächsten war, wird out erklärt.

- o. Wenn ein oder mehrere Mitglieder der offensiven Mannschaft in der Nähe eines Bases, zu dem ein Runner gerade vorrückt, stehen oder sich dort versammeln und dabei die Fielder verunsichern und einen Spielzug erschweren.

BEMERKUNG: Mitglied einer Mannschaft schließt den Bat Boy und alle Personen ein, die berechtigt sind, auf der Mannschaftsbank zu sitzen.

- p. Wenn der Coach bei dem dritten Base in Richtung Home-Plate oder der Third Base Line entlang läuft, während ein Fielder einen Spielzug mit einem geschlagenen oder geworfenen Ball versucht und dadurch zu einem Wurf zur Home-Plate verleitet.

BEMERKUNG: Der Runner, der der Home-Plate am nächsten war, wird out erklärt.

- q. Wenn ein Coach
 - 1. während er sich in der Coach's Box befindet, absichtlich einen geworfenen Ball berührt oder
 - 2. die Möglichkeit der defensiven Mannschaft einen Spielzug an einem Runner oder Batter-Runner zu machen, behindert.

BEMERKUNG: Es ist der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten ist, der out erklärt wird.

- r. Wenn ein Spieler der defensiven Mannschaft den Ball hält oder gerade dabei ist, einen geworfenen Ball zu fangen und auf den Runner wartet und der Runner auf seinen Füßen bleibt und absichtlich in den Spieler der defensiven Mannschaft läuft.

BEMERKUNG: Wenn diese Handlung als eklatant angesehen wird, soll dieser Spieler ausgeschlossen werden.

FOLGE Abschnitt 9 k-r: Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu den Bases zurückkehren, die sie legal besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde, außer sie sind gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

- s. Wenn er die Bases in verkehrter Reihenfolge umläuft, um die defensive Mannschaft zu verwirren oder das Spiel lächerlich zu machen.

FOLGE Abschnitt 9 s: Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu den Bases zurückkehren, die sie legal besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde, außer sie sind gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

- t. (nur SP) Wenn er es unterlässt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis der gepitchte Ball den Boden berührt, die Home-Plate erreicht oder geschlagen wird.
- u. (nur FP) Wenn er es unterlässt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball die Hand des Pitchers verlässt.

FOLGEN Abschnitt 9 t-u: Der Ball ist dead, „No Pitch“ wird erklärt und die Runner müssen auf das zum Zeitpunkt des Pitches besetzte Base zurückkehren.

- v. (nur FP) Wenn er den Regeln entsprechend nach einem Pitch oder weil der Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, nicht auf seinem Base ist und der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher´s Circle hält, er nicht unverzüglich zu seinem Base zurückkehrt oder versucht, zum nächsten Base weiterzulaufen.

FOLGE Abschnitt 9 v:

1. Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde.
2. Unterlässt er es, unverzüglich zum nächsten Base vorzurücken oder zu seinem Base zurückzukehren, soll der Runner out erklärt werden, sobald der Pitcher den Ball im Circle hat.
3. Sobald der Runner zu einem Base zurückkehrt, egal aus welchen Gründen, soll er out erklärt werden, sobald er das Base wieder verlässt, außer wenn:
 - (a) Ein Spielzug oder Fake Throw an ihm oder einem anderen Runner versucht wird.
 - (b) Der Pitcher den Ball nicht mehr im Pitcher´s Circle hält.
 - (c) Der Pitcher den Ball beim Pitch zum Batter loslässt.

BEMERKUNG: Ein Base-on-Balls oder ein fallen gelassener dritter Strike (**nur FP**), bei dem der Runner laufen darf, wird genauso behandelt wie ein geschlagener Ball. Der Batter-Runner kann über das **erste** Base hinaus zum zweiten Base laufen, solange er nicht am ersten Base stoppt. Wenn er stoppt, nachdem er das erste Base umrundet hat, muss er sich nach dem obigen Punkt „2“ richten.

- w. Wenn er ein Base verlässt und den Mannschaftsbereich betritt oder das Spielfeld verlässt, wenn der Ball live ist.
- x. Wenn er eine Position hinter einem Base, ohne Kontakt mit diesem zu haben, einnimmt, um bei einem Fly Ball einen fliegenden Start machen zu können.

FOLGEN Abschnitt 9 w-x: Der Ball bleibt live.

- y. Wenn ein Batter-Runner einen Spielzug an der Home-Plate beeinträchtigt und versucht, ein offensichtliches Out eines vorrückenden Runners an der Home-Plate zu verhindern.

FOLGE Abschnitt 9 y: Der Ball ist dead, der Batter-Runner wird auch out erklärt und die anderen Runner müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

Abschnitt 10. DER RUNNER IST NICHT OUT.

- a. Wenn er vor oder hinter einem Fielder und außerhalb des **Base Pfades** läuft, um eine Beeinträchtigung des Versuchs eines Fielders zu vermeiden, der versucht, einen Ball im Basepfad aufzunehmen.
- b. Wenn er nicht in einer direkten Linie zum Base läuft, vorausgesetzt, der Fielder, der in der direkten Linie steht, ist nicht im Ballbesitz.
- c. Wenn mehr als ein Fielder versucht, einen geschlagenen Ball aufzunehmen und der Runner mit einem Fielder zusammenstößt, der nach Ansicht des Umpire den Ball nicht hätte spielen können.
- d. Wenn er von einem geschlagenen Fair Ball, der nicht berührt wurde, getroffen wird, der an einem Fielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht und nach Ansicht des Umpire kein anderer Fielder die Chance zu einem Out hatte.

- e. Wenn er von einem Fair Ball, der nicht berührt wurde, im Foul-Territory getroffen wird und nach Ansicht des Umpire kein Fielder die Chance zu einem Out hatte.
- f. Wenn er von einem geschlagenen Fair Ball getroffen wird, der von einem Fielder, inklusive des Pitchers, berührt wurde und er die Ballberührung nicht vermeiden konnte.
- g. Wenn er getaggt wird, während er nicht auf einem Base steht
 - 1. mit einem Ball, der nicht sicher von einem Defensivspieler gehalten wird oder
 - 2. mit der Hand oder dem Handschuh des Defensivspielers und der Ball in der anderen Hand gehalten wird.
- h. Wenn die defensive Mannschaft bei einem Appeal den Umpire nicht vor dem nächsten legalen oder illegalen Pitch oder bevor alle Fielder ihre normale Fieldingposition und das Fair-Territory verlassen haben und auf dem Weg zum Dugout oder der Spielerbank sind, ersucht, eine Entscheidung zu treffen.
- i. Wenn ein Batter-Runner durch Berühren des ersten Bases zum Runner wird, es überläuft und direkt zu ihm zurückkehrt.
- j. Wenn ihm nicht genügend Zeit gegeben wird, zu einem Base zurückzukehren. Er wird nicht out erklärt, weil er nicht auf dem Base ist, bevor der Pitcher den Ball loslässt. Der Runner darf vorrücken, als wenn er das Base legal verlassen hätte.
- k. Wenn er begonnen hat, legal vorzurücken. Er kann weder dadurch gestoppt werden, dass der Pitcher den Ball auf der Pitcher's Plate erhält, noch dadurch, dass der Pitcher, den Ball haltend, die Pitcher's Plate betritt.
- l. Wenn er auf seinem Base bleibt, bis ein Fly Ball von einem Fielder berührt wird und dann versucht, vorzurücken.
- m. Wenn er von einem geschlagenen Ball getroffen wird, während er sein Base berührt, außer er verursacht absichtlich mit dem Ball oder dem Fielder eine Interference.
- n. Wenn er in ein Base slidet und es aus seiner richtigen Position löst. Das Base wird als dem Runner folgend betrachtet.

BEMERKUNG: Ein Runner, der ein Base sicher erreicht hat, soll nicht out erklärt werden, wenn er nicht in Kontakt mit dem Base ist. Er darf, ohne dass er out gemacht werden kann, zu dem Base zurückkehren, wenn es wieder befestigt wird. Ein Runner verliert diese Ausnahme, wenn er versucht, weiter als bis zum losgelösten Base vorzurücken, bevor es wieder fixiert wurde.

- o. Wenn ein Fielder einen Spielzug an einem Batter, dem Batter-Runner oder einem Runner macht und einen illegalen Handschuh verwendet.

BEMERKUNG: Wenn der Pitcher pitcht, wird dies nicht als Spielzug betrachtet.

FOLGE Abschnitt 10 o: Der Manager der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, hat die Wahlmöglichkeit

- 1. das Ergebnis des Spielzuges zu akzeptieren oder
- 2. den ganzen Spielzug für ungültig erklären zu lassen, wobei die Runner auf die Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

AUSNAHME: Wenn das Ergebnis des Spielzuges die Beendigung der Zeit am Schlag des Batters wäre, geht dieser Spieler mit dem gleichen Ball und Strike Count, den er vorher hatte, wieder schlagen und die Runner kehren auf das Base zurück, das sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

REGEL 9. DEAD BALL - BALL IM SPIEL.

Abschnitt 1. DER BALL IST DEAD.

Unter den folgenden Umständen ist der Ball dead und nicht im Spiel.

- a. Wenn der Ball nicht den Regeln entsprechend geschlagen wird.
- b. Wenn der Batter vor dem Catcher entlang von einer Box in die andere wechselt, während der Pitcher (nur FP) Zeichen auf der Pitcher's Plate stehend tatsächlich oder anscheinend entgegennimmt oder (nur SP) auf die Pitcher's Plate steigt.
- c. Wenn auf „No Pitch“ entschieden wird.
- d. Wenn ein gepitchter Ball irgendeinen Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters trifft, egal, ob nach dem Ball geschwungen wurde oder nicht.

- e. Wenn ein Foul Fly Ball nicht gefangen wird.
- f. Wenn die offensive Mannschaft eine Interference verursacht.
- g. *Wenn ein geschlagener Fair Ball einen Umpire oder Runner trifft, 1. bevor er von einem Fielder einschließlich Pitcher berührt wird oder 2. bevor er an einem Fielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht, ohne berührt zu werden.***
- h. Wenn der Ball sich außerhalb der bespielbaren Fläche des Spielfelds befindet.
- i. Wenn ein Unfall einen Batter-Runner oder Runner daran hindert, zu einem Base vorzurücken, das ihm zugesprochen wurde, kann er ersetzt werden. Dem Ersatzspieler wird erlaubt, zu jedem zugesprochenen Base vorzurücken. Der Ersatzmann muss alle zugesprochenen oder ausgelassenen Bases, die bisher nicht berührt wurden, berühren.
- j. (nur SP) Wenn der Batter den gepitchten Ball buntet oder choppt.
- k. (nur FP) Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht.
- l. Wenn vom Umpire Time gerufen wird.
- m. Wenn, während der Batter sich in der Batter´s Box befindet, irgendein Teil seines Körpers vom Ball getroffen wird, den er geschlagen hat.
- n. Wenn ein Runner die Bases in verkehrter Reihenfolge anläuft, um die Fielder zu verwirren oder um das Spiel lächerlich zu machen.
- o. Wenn der Base Coach am dritten Base in Richtung Home-Plate oder entlang der Base-Line läuft, während ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball zu spielen versucht und verleitet wird einen Wurf zur Home-Plate zu machen.
- p. Wenn ein oder mehrere Mitglieder der offensiven Mannschaft in der Nähe eines Bases stehen oder sich dort versammeln, zu dem ein Runner vorrückt und dadurch die Fielder verwirren und es ihnen zusätzlich erschweren, einen Spielzug zu machen.
- q. (nur FP) Wenn es der Runner versäumt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball losgelassen wird.
- r. (nur SP) Wenn ein Runner es versäumt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball die Home-Plate erreicht.
- s. (nur SP) Nach jedem Strike oder Ball.
- t. Wenn ein Blocked Ball erklärt wird.
- u. Wenn ein Batter die Batter´s Box mit einem veränderten Schläger betritt oder einen verwendet.
- v. Wenn ein Batter die Batter´s Box mit einem illegalen Schläger betritt oder einen verwendet.
- w. Wenn ein gefangener Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive) (FP und SP) oder Bunt (FP), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden könnte, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf dem ersten Base absichtlich fallen gelassen wird, nachdem er ihn in seiner Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle hatte. BEMERKUNG: Wenn auf Infield Fly entschieden wurde, hat dies Vorrang vor einem absichtlich fallen gelassenem Ball.
- x. Wenn ein Fielder einen Live Ball ins Dead-Ball-Territory trägt.
- y. Wenn vom Umpire Time gerufen und von einem defensiven Spieler ein Appeal gemacht wird.
- z. Wenn es der Batter versäumt, die Batter´s Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat.
- aa. Wenn irgendeine Person (kein Mannschaftsmitglied) das Spielfeld betritt und das Spiel behindert.
- ab. Wenn der Batter-Runner einen Schritt zurück zur Home-Plate macht, um einen Tag eines Fielders zu vermeiden oder zu verzögern.¹

¹ Anmerkung zu 9.1 ab: Hier wurde im Original offensichtlich nicht das Update der Regel 8.2 i übernommen. Dieser Fehler wurde nicht in diese Übersetzung übernommen.

FOLGEN Abschnitt 1 a-ab: Die Runner können bei Dead Ball nicht vorrücken, außer sie sind dazu gezwungen, da der Batter das Anrecht auf das erste Base erhält oder ihnen Bases zugesprochen werden.

Abschnitt 2. DER BALL IST IM SPIEL.

Der Ball ist unter folgenden Umständen im Spiel:

- a. Zu Beginn des Spiels und jedes Halbinnings, wenn der Pitcher in seiner Pitchingposition im Ballbesitz ist, und der Plate-Umpire „PLAY BALL“ ruft.
- b. Wenn die Infield Fly Regel in Kraft tritt.
- c. Wenn ein geworfener Ball an einem Fielder vorbeigeht und im Spielfeld bleibt.
- d. Wenn ein Fair Ball einen Umpire oder Runner im Fair-Territory trifft, nachdem er
 1. an einem Fielder (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist und kein anderer Fielder eine Chance zu einem Out hatte oder
 2. einen Fielder bzw. den Pitcher trifft.
- e. Wenn ein Fair Ball einen Umpire im Foul-Territory trifft.
- f. Wenn die Runner die Bases erreichen, auf die sie Anrecht haben, weil die Fielder einen geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball nicht den Regeln entsprechend spielen.
- g. Wenn ein Runner out erklärt wird, da er den vor ihm laufenden Runner überholt.

AUSNAHME: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er bei Dead Ball einen vor ihm laufenden Runner überholt, bleibt der Ball dead.

- h. Wenn kein Spielzug an einem Runner gemacht wird, der behindert wurde, soll der Ball live bleiben, bis der Spielzug beendet ist.
- i. Wenn ein Fair Ball legal geschlagen wird.
- j. Wenn ein Runner in umgekehrter Reihenfolge zurückkehren muss, während der Ball im Spiel ist.
- k. Wenn ein Runner das Anrecht auf ein Base durch das Berühren dieses Bases erwirbt, bevor er out gemacht wird.
- l. Wenn sich ein Base löst, während die Runner die Bases umrunden.
- m. Wenn ein Runner mehr als 0,91 m (3 Fuß) von einer direkten Linie zwischen sich und dem nächsten Base entfernt um zu vermeiden, von einem Fielder mit dem Ball in der Hand getaggt zu werden.²
- n. Wenn ein Runner getaggt wird oder Force-Out geht.
- o. Wenn der Umpire den Runner out erklärt, da er nicht zu dem Base zurückkehrt und dieses berührt, wenn das Spiel nach der Unterbrechung wieder aufgenommen wird.
- p. Wenn ein Live Ball Appeal den Regeln entsprechend gemacht wird.
- q. Wenn der Batter den Ball schlägt.
- r. Wenn ein Live Ball einen Fotografen, Platzmeister, Polizisten usw. trifft, der berechtigt ist, sich dort aufzuhalten.
- s. Wenn ein Fly Ball den Regeln entsprechend gefangen wird.
- t. Wenn ein geworfener Ball einen offensiven Spieler trifft.
- u. Wenn der Batter den Schläger fallen lässt und der Ball im Fair-Territory gegen den Schläger rollt und es nach Ansicht des Umpires keine Absicht war, den Lauf des Balls zu beeinträchtigen, ist der Batter nicht out, der Ball bleibt live und im Spiel.
- v. Wenn ein geworfener Ball einen Umpire trifft.
- w. Wann immer der Ball nicht dead ist, wie im Abschnitt 1 dieser Regel vorgesehen.
- x. Wenn ein geworfener Ball **unabsichtlich** einen Coach trifft.
- y. (nur FP) Wenn auf Ball für den Batter entschieden wird und wenn auf den vierten „Ball“ entschieden wird und der Batter nicht out gemacht werden kann, bevor er das erste Base erreicht.
- z. (nur FP) Wenn auf Strike für den Batter entschieden wird und wenn auf den dritten Strike für den Batter entschieden wird.
- aa. (nur FP) Wenn ein Foul Tip den Regeln entsprechend gefangen wird.

² Anmerkung zu 9.2 m: Hier wurde im Original offensichtlich nicht das Update der Regeln 1.4 und 8.9 a übernommen. Dieser Fehler wurde nicht in diese Übersetzung übernommen.

- ab. (nur SP) So lang nach einem Schlag des Batters ein Spielzug möglich ist. Dies gilt auch für ein folgendes Appeal Play.
- ac. (nur FP) Wenn der Ball während des Abschlusses oder der Rückwärtsbewegung aus der Hand des Pitchers fällt.
- ad. Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er einen fliegenden Start von einem Base bei einem Fly Ball macht.
- ae. Wenn ein Runner ein Base verlässt und nicht versucht zum nächsten Base vorzurücken, seinen Mannschaftsbereich betritt oder das Spielfeld verlässt und out erklärt wird.
- af. Wenn ein Runner out erklärt wird, da ihm von einer anderen Person, außer einem anderen Runner, physisch geholfen wurde.**

BEMERKUNG: Wenn er bei einem nicht gefangenen Foul Fly Ball unterstützt wird, bleibt der Ball dead.

Abschnitt 3. DELAYED DEAD BALL.

Es gibt fünf Situationen, bei denen die Regeln verletzt werden können. Nachdem diese vom Umpire erkannt wurden, bleibt der Ball bis zur Beendigung des Spielzugs live. Diese Situationen sind:

- a. Ein Illegaler Pitch
- b. Catcher´s Obstruction
- c. (nur FP) Interference durch den Plate-Umpire
- d. Obstruction
- e. Die abgenommene Ausrüstung berührt einen geworfenen, gepitchten oder fair geschlagenen Ball

Abschnitt 4. BALL BLEIBT LIVE BEI SLOW PITCH.

(nur SP) Der Ball bleibt live bis der Umpire „Time“ ruft, dies soll geschehen, wenn der Ball von einem Spieler im Bereich des Infields gehalten wird und nach Meinung des Umpires der Spielzug beendet ist.

REGEL 10. DIE UMPIRE.

Abschnitt 1. BEFUGNIS UND PFLICHTEN. Die Umpire sind die Vertreter der Liga oder Organisation, von der sie zu einem bestimmten Spiel berufen werden und als solche sind sie berechtigt und verpflichtet alle Abschnitte dieser Regeln durchzusetzen. Sie haben die Befugnis einen Spieler, Coach, Captain oder Manager zum Handeln zu beauftragen oder eine Handlung zu unterlassen, die nach ihrem Urteil notwendig ist, einer oder allen dieser Regeln Geltung und Wirkung zu verschaffen und die dabei beschriebenen Strafen zu verhängen. Der Plate-Umpire soll das Recht haben, Entscheidungen bei Situationen zu treffen, die nicht ausdrücklich durch die Regeln gedeckt sind.

ALLGEMEINE INFORMATION FÜR DIE UMPIRE.

- a. Der Umpire soll kein Mitglied einer Mannschaft sein. Beispiele: Spieler, Coach, Manager, Funktionär, Scorer oder Sponsor.
- b. Der Umpire sollte Datum, Zeit und Ort des Spiels kennen und sollte 20-30 Minuten vor der Zeit bei dem Spielfeld eintreffen, das Spiel zeitgerecht beginnen und das Spielfeld verlassen, wenn das Spiel beendet ist.
- c. Der männliche und der weibliche Umpire müssen wie folgt bekleidet sein:
 1. Ein hellblaues, kurz- oder langärmeliges Hemd;
 2. Dunkelblaue Socken;
 3. Dunkelblaue Hosen;
 4. Dunkelblaue Kappe, vorn mit weiß und blau verzierten ISF Buchstaben;
 5. Dunkelblaue Balltasche (nur Plate-Umpire);
 6. Dunkelblaue Jacke und/oder Pullover;
 7. Schwarze Schuhe und Gürtel und

8. Ein weißes T-Shirt unter dem hellblauen Hemd getragen.

- d. Die Umpire dürfen keinen sichtbaren Schmuck tragen, der gefährlich werden könnte. AUSNAHME: Gesundheitsüberwachungs Arm- oder Halsbänder.
- e. Der Plate-Umpire beim Fast Pitch
 - 1. muss eine schwarze Gesichtsmaske tragen, die schwarz **oder hell-braun** gepolstert ist und einen schwarzen Kehlkopfschutz hat. (ein erweiterter, fest an der Maske angebrachter Drahtschutz kann an Stelle des Kehlkopfschutzes verwendet werden).
 - 2. Es wird ihm empfohlen, einen Körper- und Beinschutz zu tragen.
- f. Die Umpire sollen sich den Kapitänen, Managern und Scorerern vorstellen.
- g. Die Umpire sollen die Spielfeldbegrenzungen und die Ausrüstungsgegenstände kontrollieren, sowie alle Groundrules mit beiden Mannschaften und Coaches abklären.
- h. Jeder Umpire soll, bis das Spiel beendet ist, die Befugnis haben, Entscheidungen bei Regelverletzungen zu treffen, die während der Spielzeit oder während einer Unterbrechung des Spiels erfolgen.
- i. Kein Umpire ist berechtigt, Entscheidungen, die von einem anderen Umpire in Übereinstimmung seiner betreffenden Pflichten und wie in diesen Regeln umrissen, getroffen wurden, außer Kraft zu setzen oder in Frage zu stellen.
- j. Ein Umpire kann seinen Partner jederzeit zu Rate ziehen. Die endgültige Entscheidung soll jedoch bei dem Umpire liegen, dessen alleinige Befugnis es war, die Entscheidung zu treffen und der die Meinung der anderen eingeholt hat.
- k. Nach ihren jeweils festgelegten Pflichten soll der Umpire, der über Balls und Strikes entscheidet, als „Plate-Umpire“, der Umpire, der die Entscheidungen an den Bases trifft als „Base-Umpire“ bezeichnet werden.
- l. Der Plate-Umpire und der Base-Umpire sollen die gleiche Befugnis haben
 - 1. einen Runner out zu erklären, weil er ein Base zu früh verlassen hat.
 - 2. „TIME“ zu rufen, um das Spiel zu unterbrechen.
 - 3. einen Spieler, Coach oder Manager wegen Verletzung der Regeln aus dem Spiel zu nehmen oder auszuschließen.
 - 4. alle Illegalen Pitches zu ahnden.
- m. Der Umpire soll den Batter oder Runner in allen Fällen out erklären, wo dieser Spieler in Übereinstimmung mit diesen Regeln out ist, ohne auf einen Appeal zu warten.

BEMERKUNG: Der Umpire erklärt einen Spieler nicht out, der ein Base nicht berührt hat, ein Base bei einem Fly Ball zu früh verlassen hat, nicht in der Reihenfolge schlägt, ein nicht gemeldeter Ersatzmann ist, illegal wiedereingewechselt wird oder einen Versuch macht, nach Erreichen des ersten Bases zum zweiten Base zu laufen, wie es diese Regeln vorsehen, es sei denn, es wird ein Appeal gemacht.

- n. Die Umpire sollen eine Mannschaft nicht wegen einer Regelverletzung bestrafen, wenn diese Strafe ein Vorteil für die regelverletzende Mannschaft wäre.
- o. Das Versäumnis der Umpire sich an Regel 10 zu halten, soll kein Grund für einen Protest sein. Dies sind Richtlinien für die Umpire.

Abschnitt 2. DER PLATE-UMPIRE.

- a. Soll eine Position hinter dem Catcher einnehmen. Er soll die volle Kontrolle und Verantwortung für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels haben.
- b. Soll über alle Balls und Strikes entscheiden.
- c. Soll in Abstimmung und Zusammenarbeit mit dem Base-Umpire über Spielzüge, fair oder foul geschlagene Bälle, legal oder illegal gefangene Fly Balls entscheiden. Bei Spielzügen, die den Base-Umpire zwingen, das Infield zu verlassen, soll der Plate-Umpire die Aufgaben übernehmen, die normalerweise vom Base-Umpire verlangt werden.
- d. Soll entscheiden und bekannt geben, ob
 - 1. ein Batter buntet oder einen Ball abwärts schlägt.

2. ein geschlagener Ball den Körper oder die Bekleidung des Batters trifft.
3. ein Fly Ball ein Infield oder Outfield Fly ist.
- e. Soll Entscheidungen an den Bases treffen, wenn dies erforderlich ist.
- f. Soll entscheiden, wann ein Spiel als verloren erklärt wird.
- g. Soll alle Aufgaben übernehmen, wenn er als einziger Umpire zur Leitung des Spiels berufen wurde.

Abschnitt 3. DER BASE-UMPIRE.

- a. Soll auf dem Spielfeld eine Position einnehmen, die mit dem Umpire-System übereinstimmt.
- b. Soll den Plate-Umpire auf jede Art und Weise unterstützen, den Regeln des Spiels Geltung zu verschaffen.

Abschnitt 4. VERANTWORTUNG EINES SOLO-UMPIRES.

Wenn nur ein Umpire berufen wurde, sollen sich seine Aufgaben und die Zuständigkeit auf alle Punkte erstrecken. Die Ausgangsposition des Umpires bei jedem Pitch soll sich hinter der Home-Plate befinden. Bei jedem geschlagenen Ball oder sich entwickelndem Spielzug, soll sich der Umpire aus der Position hinter der Plate ins Infield bewegen, um die beste Position für jeden sich entwickelnden Spielzug zu erreichen.

Abschnitt 5. WECHSEL DER UMPIRE.

Umpire können nicht auf Wunsch der beiden Mannschaften während eines Spiels ausgetauscht werden, außer ein Umpire kann wegen Verletzung oder Krankheit seine Tätigkeit nicht mehr ausüben.

Abschnitt 6. DAS URTEILSVERMÖGEN DES UMPIRES.

Es gibt keinen Einspruch gegen eine Entscheidung eines Umpires auf dem Spielfeld, dass seine Schlussfolgerung nicht korrekt gewesen sei, ob ein geschlagener Ball fair oder foul war, ein Runner safe oder out war, ein gepitchter Ball ein „Strike oder Ball“ war oder über einen Spielzug, der eine genaue Beurteilung erfordert und keine von einem Umpire getroffene Entscheidung soll rückgängig gemacht werden, außer er ist überzeugt, es liegt eine Verletzung der Regeln vor. Falls der Manager, Kapitän oder eine Mannschaft versucht, eine Entscheidung ändern zu lassen, die sich lediglich auf das Regelwerk und nicht auf das Ermessen des Umpires bezieht, soll sich der Umpire, dessen Entscheidung in Frage gestellt wurde, im Falle eines Zweifels, mit seinem Partner beraten, bevor die Spielhandlung wieder aufgenommen wird. Aber unter keinen Umständen soll ein anderer Spieler oder eine andere Person als der Manager oder Kapitän einer Mannschaft das Recht haben, gegen eine Entscheidung mit der Begründung zu protestieren, dass diese im Widerspruch zu diesen Regeln gefällt worden wäre und deren Berichtigung zu verlangen.

Unter keinen Umständen soll ein Umpire versuchen, die Entscheidung seines Partners zu ändern, außer er wurde von diesem darum gebeten, noch soll ein Umpire seinen Partner kritisieren oder die Aufgaben seines Partners beeinträchtigen.

Die Umpire können nach Beratung jede Situation korrigieren, in der die Änderung einer Schiedsrichterentscheidung oder der verspätete Call eines Umpire den Batter-Runner, oder einen Runner in Gefahr bringt, out gemacht zu werden oder in der sich dadurch für die defensive Mannschaft ein Nachteil ergibt. BEMERKUNG: Diese Berichtigung ist, nachdem ein legaler oder Illegaler Pitch geworfen wurde oder die defensive Mannschaft das Fair-Territory verlassen hat, nicht mehr möglich.

Abschnitt 7. SIGNALE.

- a. Um anzuzeigen, dass das Spiel beginnen oder wieder aufgenommen werden soll, soll der Umpire „PLAY BALL“ rufen und gleichzeitig eine Handbewegung zum Pitcher machen, dass er den Ball werfen soll.
- b. Ein STRIKE soll durch aufwärts heben der rechten Hand, wobei die Finger die Anzahl der Strikes anzeigen und dem Ruf „STRIKE“ mit Angabe der Anzahl der Strikes mit klarer und deutlicher Stimme zum Ausdruck gebracht werden.

- c. Um einen „BALL“ anzuzeigen, wird keine Armbewegung gemacht. Dem Ruf „Ball“ folgt die Anzahl der „Balls“.
- d. Angabe des Standes der „Balls und Strikes“, die „Balls“ werden zuerst genannt.
- e. Um einen FOUL BALL anzuzeigen, soll der Umpire „FOUL BALL“ rufen und einen Arm in die Richtung weg vom Diamond waagrecht ausstrecken.
- f. Um einen FAIR BALL anzuzeigen, soll der Umpire einen Arm Richtung Diamond ausstrecken und eine Pumpbewegung machen.
- g. Um anzuzeigen, dass ein Batter oder Runner OUT ist, soll der Umpire die rechte Hand über die Schulter heben und eine Faust bilden.
- h. Um anzuzeigen, dass ein Spieler SAFE ist, soll der Umpire beide Arme seitlich vom Körper, mit den Handflächen nach unten, waagrecht ausstrecken.
- i. Um eine Unterbrechung des Spiels anzuzeigen, soll der Umpire „TIME“ rufen und gleichzeitig beide Arme über den Kopf ausstrecken. Der andere Umpire soll sofort die Unterbrechung des Spiels mit der gleichen Handlung bestätigen.
- j. Ein DELAYED DEAD BALL wird vom Umpire durch waagrechtes Ausstrecken des linken Arms angezeigt.
- k. Um einen TRAPPED BALL anzuzeigen, soll der Umpire beide Arme seitlich vom Körper, mit den Handflächen nach unten, waagrecht ausstrecken.
- l. Um ein GROUND RULE DOUBLE anzuzeigen, soll der Umpire die rechte Hand über den Kopf heben und mit zwei Fingern die Anzahl der zuerkannten Bases anzeigen.
- m. Um einen HOMERUN anzuzeigen, soll der Umpire die rechte Hand mit geschlossener Faust über den Kopf heben und eine kreisende Bewegung machen.
- n. Um einen INFIELD FLY anzuzeigen, soll der Umpire „INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT“ rufen. Der Umpire soll einen Arm über den Kopf heben.
- o. Um anzuzeigen, dass NICHT GEPITCHT werden soll, soll der Umpire eine Hand heben, wobei die Handfläche zum Pitcher zeigt. Auf „NO PITCH“ soll entschieden werden, wenn der Pitcher pitcht, wenn der Umpire die Hand in dieser Position hält.

Abschnitt 8. UNTERBRECHUNG DES SPIELS.

- a. Ein Umpire kann das Spiel unterbrechen, wenn seiner Ansicht nach die Bedingungen diese Handlung rechtfertigen.
- b. Das Spiel soll immer dann unterbrochen werden, wenn der Plate-Umpire seine Position verlässt, um die Plate zu putzen oder anderen Verpflichtungen nachkommt, die nicht direkt mit der Leitung des Spiels zu tun haben.
- c. Der Umpire soll das Spiel immer dann unterbrechen, wenn ein Batter oder Pitcher aus stichhaltigen Gründen seine Position verlässt.
- d. Ein Umpire soll nicht „TIME“ rufen, wenn der Pitcher seine Wurfbewegung begonnen hat.
- e. Ein Umpire soll nicht „TIME“ rufen, solange ein Spielzug noch im Gange ist.
- f. Im Falle einer Verletzung, außer es handelt sich nach Ansicht des Umpires um eine schwere Verletzung (die den Spieler gefährden könnte), soll erst „TIME“ gerufen werden, bis alle sich entwickelnden Spielzüge beendet sind oder die Runner an den Bases gehalten werden. FOLGE: Alle Runner kehren zu dem den Regeln entsprechend zuletzt berührten Base zurück.
- g. Die Umpire sollen das Spiel nicht auf Wunsch von Spielern, Coaches oder Managern unterbrechen, bevor nicht alle Aktionen beider Mannschaften abgeschlossen sind.
- h. (nur SP) Wenn nach Ansicht eines Umpire alle offensichtlichen Spielzüge beendet sind, soll „TIME“ gerufen werden.

Abschnitt 9. REGELVERLETZUNGEN UND STRAFEN.

- a. Spieler, Coaches oder Manager sollen keine herabsetzenden und beleidigenden Bemerkungen zu oder über gegnerische Spieler, Funktionäre oder Zuschauer machen oder andere Handlungen begehen, die als unsportliches Verhalten angesehen werden kann.
- b. Die Strafe für Regelverletzungen durch einen Spieler ist entweder die prompte Herausnahme oder der Ausschluss vom Spiel.

- c. Die Strafe für Regelverletzungen durch einen Manager, Coach oder anderen Vereinsfunktionär soll sein:
 - 1. Für den ersten Verstoß kann der Täter verwarnet werden.
 - 2. Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Täter ausgeschlossen.

BEMERKUNG: Falls der Head Coach ausgeschlossen wird, muss dieser den Namen der Person angeben, der für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.

- d. Ein Spieler, der aus dem Spiel genommen wurde, darf auf der Spielerbank sitzen, darf aber, außer als Coach, am weiteren Spiel nicht mehr teilnehmen.
- e. Ein Spieler, Manager, Coach oder anderer Vereinsfunktionär, der vom Spiel ausgeschlossen wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.
- f. Unterlassen es die herausgenommenen oder ausgeschlossenen Personen das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund, das Spiel als verloren zu erklären.

REGEL 11. PROTESTE.

Abschnitt 1. PROTESTE SOLLEN NICHT ENTGEGENGENOMMEN ODER BERÜCKSICHTIGT WERDEN, WENN SIE NUR AUF EINER BEURTEILUNG, DIE DIE GENAUIGKEIT DER ENTSCHEIDUNG EINES UMPIRES EINSCHLIESST,

oder von der Mannschaft eingelegt werden, die das Spiel gewonnen hat, **BASIEREN.**

Beispiele von Protesten, die nicht zu berücksichtigen sind:

- a. Ob ein geschlagener Ball fair oder foul war.
- b. Ob ein Runner out oder safe war.
- c. Ob ein gepitchter Ball ein „Strike“ oder „Ball“ war.
- d. Ob ein Pitch legal oder illegal war.
- e. Ob ein Runner ein Base berührt hat oder nicht.
- f. Ob ein Runner das Base bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen hat.
- g. Ob ein Fly Ball legal gefangen wurde oder nicht.
- h. Ob es ein Infield Fly war oder nicht.
- i. Ob es eine Interference war oder nicht.
- j. Ob es eine Obstruction war oder nicht.
- k. Ob ein Spieler oder ein Live Ball im Dead-Ball-Territory war oder irgendeinen Gegenstand oder eine Person im Dead-Ball-Territory berührt hat.
- l. Ob ein geschlagener Ball noch „in flight“ war, als er über den Zaun flog.
- m. Ob das Spielfeld für die Fortsetzung oder Wiederaufnahme des Spiels geeignet ist.
- n. Ob noch genügend Licht vorhanden ist, das Spiel fortzusetzen.
- o. Jede andere Frage, die nur beinhaltet, ob die Entscheidung des Umpires korrekt war.

Abschnitt 2. PROTESTE, DIE ENTGEGENGENOMMEN UND BERÜCKSICHTIGT WERDEN SOLLEN, SCHLIESSEN FRAGEN FOLGENDER ART EIN.

- a. Falsche Interpretation einer Spielregel.
- b. Fehler eines Umpire, die richtige Regel in einer bestimmten Situation anzuwenden.
- c. Fehler bei einer begangenen Regelverletzung die richtigen Strafen zu verhängen.

BEMERKUNG:

- 1. Proteste die die obigen Punkte betreffen müssen vor dem nächsten Pitch oder bevor die Infielder das Fair-Territory verlassen haben, gemacht werden. Handelt es sich um den letzten Spielzug eines Spiels muss der Protest erfolgen, bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben.**
 - 2. Sobald ein Pitch (legal oder illegal) erfolgt, kann keine Umpireentscheidung abgeändert werden.**
- d. Spielberechtigung eines Mannschaftsmitglieds.

BEMERKUNG: *Diese Proteste müssen der zuständigen Stelle (nicht einem Umpire) übermittelt werden und können jederzeit gemacht werden unter Beachtung der Regel 11, Abschnitt 5.*

Abschnitt 3. PROTESTE, DIE EINE ENTSCHEIDUNG UND DIE INTERPRETATION EINER REGEL EINSCHLIESSEN.

Proteste können sowohl die Frage nach einer Entscheidung als auch die Interpretation einer Regel einschließen. Ein Beispiel einer derartigen Situation folgt:

Bei einem Out und Runnern auf dem zweiten und dritten Base geht der Batter Fly Out. Der Runner auf dem dritten Base macht den Tag-Up, der Runner auf dem zweiten Base nicht. Der Runner von dem dritten Base erreicht die Home-Plate bevor der Ball zum dritten Out zum zweiten Base geworfen wird. Der Umpire erlaubt nicht, dass der Run zählt. Die Frage, ob die Runner ihre Bases vor dem Catch verlassen haben und ob der Spielzug an dem zweiten Base gemacht wurde, bevor der Spieler von dem dritten Base die Home-Plate erreicht hat sind bloß Entscheidungsfragen und können nicht protestiert werden. Die Ablehnung des Umpires den Run gelten zu lassen, war eine Fehlinterpretation der Spielregeln und ist ein korrekter Grund für einen Protest.

Abschnitt 4. VERSTÄNDIGUNG ÜBER DIE ABSICHT EINEN PROTEST ZU MACHEN

Die Bekanntgabe eines beabsichtigten Protestes muss unmittelbar vor dem nächsten Pitch erfolgen. (AUSNAHME): Unberechtigter Spieler.

- a. Der Manager oder der handelnde Manager der protestierenden Mannschaft soll den Plate-Umpire unmittelbar verständigen, dass das Spiel unter Protest fortgesetzt wird. Der Plate-Umpire soll im Gegenzug den gegnerischen Manager und den offiziellen Scorer verständigen.
- b. Alle interessierten Beteiligten sollen die Bedingungen im Umfeld der gemachten Entscheidung zur Kenntnis nehmen, damit dies bei einer korrekten Entscheidung der Frage hilft.

BEMERKUNG: Bei Appeal Plays muss der Appeal vor dem nächsten legalen oder illegalen Pitch oder bevor die defensive Mannschaft das Feld verlässt, gemacht werden. Im Sinne dieser Regel gilt, dass die defensive Mannschaft „das Feld verlassen“ hat, wenn der Pitcher und alle Spieler das Fair-Territory auf ihrem Weg zur Spielerbank oder ins Dugout verlassen haben.

Abschnitt 5. ZEITPUNKT UM EINEN OFFIZIELLEN PROTEST EINZULEGEN.

Der offizielle schriftliche Protest muss innerhalb einer angemessenen Frist erfolgen.

- a. Besteht keine Liga- oder Turnierregelung, die ein Zeitlimit für die Abgabe eines Protestes festlegt, sollte ein Protest behandelt werden, wenn er je nach den Umständen und der Schwierigkeit, Informationen zu erhalten, in einer angemessenen Zeit eingebracht wird.
- b. Innerhalb von 48 Stunden nach dem geplanten Beginn des Bewerbes wird allgemein als angemessene Zeit betrachtet.

Abschnitt 6. BENÖTIGTE INFORMATIONEN BEI SCHRIFTLICHEM PROTEST.

Der formelle schriftliche Protest soll folgende Informationen beinhalten.

- a. Das Datum, die Zeit und den Ort des Spiels.
- b. Die Namen der Umpires und des Scorers.
- c. Die Regel und den Abschnitt der Offiziellen Regeln oder lokalen Regeln, weswegen der Protest gemacht wird.
- d. Die Entscheidung und die Begleitumstände beim Fällen der Entscheidung.
- e. Alle wichtigen Tatsachen, die in der protestierten Angelegenheit beinhaltet sind.

Abschnitt 7. ERGEBNIS EINES PROTESTS.

Bei einem protestierten Spiel muss eine der folgenden Entscheidungen getroffen werden:

- a. Der Protest wird ungültig erklärt, der Spielstand bleibt unverändert.
- b. Wenn dem Protest wegen falscher Regelauslegung zugestimmt wird, wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem die falsche Entscheidung, die korrigiert wird, erfolgte.
- c. Wenn einem Protest wegen eines nicht spielberechtigten Spielers zugestimmt wird, soll das Spiel für die regelverletzende Mannschaft als verloren erklärt werden.

REGEL 12. DAS SCORING.

Abschnitt 1. DER OFFIZIELLE SCORER.

- a. Er soll, wie in den folgenden Regeln angeführt wird, Aufzeichnungen von jedem Spiel machen.
- b. Nur der Scorer allein ist berechtigt, alle Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel hat er zu entscheiden, ob ein Batter das erste Base durch einen Hit oder durch einen Error erreicht hat. Er darf jedoch keine Entscheidung treffen, die in Widerspruch zu den offiziellen Spielregeln oder der Umpire-Entscheidung steht.

Abschnitt 2. DIE TABELLE.

- a. Der Name und die Position jedes Spielers müssen in der Reihenfolge angeführt werden, in der er geschlagen hat oder geschlagen hätte, wäre er nicht legal ersetzt oder vom Spiel ausgeschlossen oder wäre das Spiel nicht vorher beendet worden.

BEMERKUNG (Blut im Spiel Regel) Alle Aktionen des Replacement-Players am Schlag oder in der defensiven Mannschaft werden beim verletzten Spieler eingetragen.

1. **(nur FP) Ein Designated Player (DP) kann eingesetzt werden, in diesem Fall muss er aber vor dem Spiel bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card in der Schlagreihenfolge aufscheinen. Zehn Namen werden angeführt, wobei der Zehnte der Liste der Spieler (DEFO) ist, für den der DP schlägt.**
2. (nur SP) Ein Extra Player (EP) kann eingesetzt werden, wenn aber einer verwendet wird, muss dies vor dem Beginn des Spiels bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card aufscheinen. Elf Namen **(zwölf bei CO-ED)** sind in der offiziellen Schlagreihenfolge und werden schlagen.

BEMERKUNG: Wenn ein EP verwendet wird, muss dies im ganzen Spiel geschehen. Wird das Spiel nicht mit einem EP beendet, hat dies den Verlust des Spiels zur Folge.

AUSNAHME (nur CO-ED SP): Das Spiel gilt nicht als verloren, es wird aber jeweils ein Out gezählt, wenn zwei Batter vom gleichen Geschlecht hintereinander zum Schlag kommen.

- b. Die Ergebnisse des Schlagens und Fieldens jedes Spielers müssen tabellenartig festgehalten werden.
 1. In der ersten Spalte steht die Anzahl der At Bats jedes Spielers, aber ein At Bat wird nicht angerechnet, wenn der Spieler
 - a) einen Sacrifice Fly schlägt, durch den ein Runner scort
 - b) ein Base-on-Balls zugesprochen erhält
 - c) das erste Base infolge Interference oder Obstruction zugesprochen erhält
 - d) (nur FP) einen Sacrifice Bunt macht
 - e) (nur FP) von einem gepitchten Ball getroffen wird.
 2. Die zweite Spalte zeigt die Anzahl der erzielten Runs jedes Spielers.
 3. Die dritte Spalte zeigt die Anzahl der Base Hits jedes Spielers. Ein Base Hit ist ein Schlag, der es dem Batter erlaubt, das erste Base sicher zu erreichen.
 - a) Wenn ein Batter das erste oder ein folgendes Base auf Grund eines geschlagenen Fair Balls erreicht, der auf dem Boden liegen bleibt, über den Zaun geht oder den Zaun streift bevor er von einem Fielder berührt wurde.
 - b) Wenn der Batter das erste Base sicher erreicht, da sein Ball mit solcher Kraft oder so langsam geschlagen wurde oder der einen so unnatürlichen Sprung macht, dass es unmöglich war, den Ball mit normaler Anstrengung

- zu fielden, um den Runner out zu machen.
- c) Wenn ein Fair Ball, der von keinem Fielder berührt wurde, „dead“ wird, da er einen Runner oder Umpire berührt.
- d) Wenn der Fielder vergeblich versucht, einen voranlaufenden Runner out zu machen und nach Ansicht des Scorers der Batter-Runner auch durch fehlerloses Spiel nicht hätte out gemacht werden können.
- e) Wenn ein Batter das erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner wegen Interference bei einem geschlagenen Ball oder an einem Defensivspieler out erklärt wurde.
- f) Wenn der Batter durch einen Hit das Spiel beendet, der es einer genügenden Anzahl von Runnern erlaubt zu scoren und die Mannschaft in Führung zu bringen, sollen ihm nur soviel Bases gutgeschrieben werden als der Runner vorgerückt ist, der den Winning Run erzielte, vorausgesetzt, der Runner läuft eine entsprechende Anzahl von Bases.

AUSNAHME: Wenn der Runner durch einen über den Zaun geschlagenen Homerun das Spiel beendet, wird ihm ein Homerun gutgeschrieben und er, sowie alle Runner vor ihm, dürfen scoren.

4. Die vierte Spalte zeigt die Anzahl der gelungenen Putouts jedes Spielers.
 - a) Ein Putout wird einem Fielder jedes Mal gutgeschrieben, wenn er
 - 1) einen Fly Ball oder Line Drive fängt.
 - 2) einen geworfenen Ball fängt und einen Batter oder Runner out macht.
 - 3) einen Runner mit dem Ball taggt, der nicht auf dem Base steht, auf das er ein legales Anrecht hat.
 - 4) dem Ball am nächsten steht, wenn ein Runner out erklärt wird, der von einem Fair Ball getroffen wird oder der den Fielder behindert.
 - 5) dem unangemeldeten Ersatzspieler am nächsten steht, der in Übereinstimmung mit Regel 4, Abschnitt 6a OFFENSIVE (2) out erklärt wird.
 - 6) einem Runner am nächsten steht, der wegen Laufens außerhalb des Base Pfades out erklärt wird.
 - b) Ein Putout wird dem Catcher gutgeschrieben:
 - 1) Wenn auf den dritten Strike entschieden wird.
 - 2) (nur SP) Wenn der Batter buntet oder den Ball abwärts schlägt.
 - 3) Wenn es der Batter versäumt, in der richtigen Reihenfolge zu schlagen.
 - 4) Wenn der Batter den Catcher behindert.
 - 5) (nur SP) Wenn der Batter den dritten Strike foul schlägt.
 - 6) Wenn der Batter wegen eines illegal geschlagenen Balls out erklärt wird.
 - 7) (nur FP) Wenn der Batter out erklärt wird, da er beim dritten Strike buntet.
 - 8) Wenn der Batter wegen Verwendung eines illegalen oder veränderten Schlägers out erklärt wird.
 - 9) Wenn der Batter out erklärt wird, da er die Batter's Box gewechselt hat.**
 - 10) (nur CO-ED SP) Wenn ein automatisches Out erklärt wird, da zwei Batter des gleichen Geschlechts hintereinander schlagen.**
5. Die fünfte Spalte zeigt die Anzahl der Assists, die von jedem Spieler gemacht wurden. Ein Assist wird gutgeschrieben:
 - a) Jedem Spieler, der den Ball in einer Folge von Spielzügen weiterleitet, die das Putout eines Runners ermöglicht. Es darf nur ein Assist pro Spieler vergeben werden, auch wenn der Ball bei diesem Spielzug von ihm mehrmals berührt wurde. Ein Spieler, der während eines Rundowns oder einem ähnlichen Spielzug den Ball berührt und dann das Putout macht, kann ein Assist und das Putout erhalten.
 - b) Jedem Spieler, der den Ball so spielt oder wirft, dass ein Putout hätte gemacht werden können, wäre einem Mitspieler kein Error passiert.
 - c) Jedem Spieler, der einen geschlagenen Ball so abfälscht, dass dadurch ein Out ermöglicht wird.

- d) Jedem Spieler, der den Ball bei einem Spielzug weiterleitet, in dessen Folge ein Runner wegen Interference oder Laufens außerhalb der Base Line out erklärt wird.
- 6. Die sechste Spalte zeigt die Anzahl der Errors, die von jedem Spieler gemacht wurden. Errors werden in folgenden Situationen festgehalten:
 - a) Für jeden Spieler, der einen schlechten Spielzug macht, der die Zeit am Schlag eines Batters oder das „Leben“ eines Runners verlängert.
 - b) Für den Fielder, der es versäumt, ein Base zu berühren, nachdem er den Ball erhalten hat, um einen geforcten Runner oder einen Runner, der gezwungen ist zu diesem Base zurückzukehren, out zu machen.
 - c) Für den Catcher, wenn der Batter das erste Base wegen Obstruction zugesprochen erhält.
 - d) Für den Fielder, dem es nicht gelingt ein Double Play zu komplettieren, da er den Ball fallen lässt.
 - e) Für den Fielder, wenn ein Runner ein Base vorrücken kann, da er einen gut geworfenen Ball nicht fängt oder zu stoppen versucht, vorausgesetzt dieser Wurf war erfolgversprechend. Hätten mehrere Spieler diesem Wurf aufnehmen können, muss der Scorer entscheiden, welcher Spieler den Error erhält.

Abschnitt 3. KEIN BASE HIT.

Ein Base Hit soll in folgenden Fällen nicht gescort werden:

- a. Wenn an einem Runner nach einem geschlagenen Ball ein Force-Out gelingt oder bei fehlerlosem Spiel gelungen wäre.
- b. Wenn ein Spieler, der einen geschlagenen Ball aufnimmt, einen voranlaufenden Runner mit normalem Aufwand out macht.
- c. Wenn der Versuch eines Fielders misslingt, einen voranlaufenden Runner out zu machen und nach Ansicht des Scorers der Batter-Runner am ersten Base hätte out gemacht werden können.
- d. ***Wenn ein Batter-Runner das erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner out erklärt wird, da er von einem geschlagenen Ball getroffen wurde oder einen Fielder behindert hat.***

AUSNAHME: Ist der Scorer aber der Meinung, dass der Batter auch ohne die Interference das erste Base sicher erreicht hätte, wird ihm ein Hit zuerkannt.

Abschnitt 4. SACRIFICE FLY BALLS.

Ein Sacrifice Fly wird gescort, wenn bei weniger als zwei Outs

- a. der Batter das Erzielen eines Runs nach einem gefangenen Fly Ball ermöglicht oder
- b. der Ball oder Line-Drive, der von einem Outfielder (oder einem ins Outfield laufenden Infielder) berührt und fallen gelassen wird und ein Runner deshalb scoren kann, wenn nach Ansicht des Scorers der Run auch nach einem gelungenem Catch erzielt worden wäre.

Abschnitt 5. RUNS BATTED IN.

Ein Run-Batted-In ist ein erzielter Run der durch folgende Gründe zustande kommt:

- a. Einem Safe Hit.
- b. Einem Sacrifice Bunt ***oder Slap Hit*** (FP) oder Sacrifice Fly (FP und SP).
- c. Einem gefangenen Fly Ball.
- d. Einem Infield Putout oder durch Fielder's Choice.
- e. Einem Runner, der geforct ist und wegen Interference, Hit-by-Pitch oder Base-on-Balls für den Batter zur Home-Plate vorrückt.
- f. Einem Homerun und alle dadurch erzielten Runs.

Abschnitt 6. EINEM PITCHER WIRD DER WIN ZUGESPROCHEN.

- a. Wenn er der startende Pitcher ist und mindestens vier Innings gepitcht hat und sein Team in Führung lag als er ausgewechselt wurde und diese Führung bis zum Spielende aufrecht bleibt.
- b. Wenn das Spiel nach fünf Innings beendet wird und der startende Pitcher mindestens drei Innings gepitcht hat und sein Team bei Beendigung des Spiels mehr Runs als der Gegner erzielte.

Abschnitt 7. EINEM PITCHER WIRD DER LOSS ANGELASTET.

Einem Pitcher wird, unabhängig davon, wie viel Innings er gepitcht hat als er ersetzt wurde, der Loss angelastet, wenn sein Team in Rückstand geraten ist und anschließend nicht mehr ausgleichen oder in Führung gehen kann.

Abschnitt 8. SPIEL-ZUSAMMENSTELLUNG.

Die Zusammenstellung soll folgende Daten in dieser Reihenfolge umfassen:

- a. Die erzielten Runs pro Inning und das Endresultat.
- b. Die Runs Batted In und durch wen erzielt.
- c. Die Two Base-Hits und durch wen erzielt.
- d. Die Three Base-Hits und durch wen erzielt.
- e. Die Homeruns und durch wen erzielt.
- f. Die Sacrifice Flies und durch wen erzielt.
- g. Die Double Plays und die Spieler, die daran beteiligt waren.
- h. Die Triple Plays und die Spieler, die daran beteiligt waren.
- i. Die Anzahl der Base-on-Balls, die von jedem Pitcher abgegeben wurden.
- j. Die Anzahl der von jedem Pitcher erzielten Strikeouts.
- k. Die Anzahl der von jedem Pitcher zugelassenen Hits und Runs.
- l. Den Namen des Winning Pitchers.
- m. Den Namen des Losing Pitchers.
- n. Die Spielzeit.
- o. Die Namen der Umpire und des Scorers.
- p. (nur FP) Die Stolen Bases und durch wen.
- q. (nur FP) Die Sacrifice Bunts.
- r. (nur FP) Die Namen der Batter, die von einem Pitch getroffen wurden und die Namen der beteiligten Pitcher.
- s. (nur FP) Die Anzahl der von jedem Pitcher geworfenen Wild Pitches.
- t. (nur FP) Die Anzahl der von jedem Catcher zugelassenen Passed Balls.

Abschnitt 9. STOLEN BASES.

(nur FP) Ein Stolen Base wird jedem Runner zugesprochen, der ohne Hilfe eines Hits, eines Putouts, eines Errors, eines Force-Outs, einer Fielder's Choice, eines Passed Balls, eines Wild Pitch oder eines Illegalen Pitches ein Base vorrücken kann.

- a. Dies betrifft auch den Batter-Runner, der nach einem Base-on-Balls zum zweiten Base vorrückt.

Abschnitt 10. EINTRAGUNGEN BEI EINEM VERLOREN ERKLÄRTEM SPIEL.

Alle Eintragungen eines Spiels, das für eine Mannschaft als verloren erklärt wird, sollen mit Ausnahme des Winning und Losing Pitchers in dem offiziellen Bericht aufscheinen.

INDEX

(Hinweis auf Regel, Abschnitt & Punkt)

ABGEBROCHENES SPIEL.....	5	3	c
ABSICHTLICH FALLEN GELASSENER FLY BALL.....	8	2	l
.....	9	1	w
.....	8	8	g
ABSICHTLICHER ZUSAMMENSTOSS (RUNNER).....	8	9	r
OFFENSIVE MANNSCHAFT.....	1	54	
APPEAL PLAY.....	1	2	
.....	8	1	c(2)
.....	8	2	f
Appeal nicht erlaubt.....	10	6	
Ball ist nicht live.....	9	1	y

Baserunner.....	8	9	g-j
falsche Regelauslegung des Umpires bei Tag-Up Play.....	11	3	
illegaler Wiedereinwechslung.....	4	7	Folge (1)
kann nicht mehr gemacht werden.....	8	9	Folge g,j
nachdem der Ball dead ist	8	9	j(3)
Position der Mannschaft auf dem Spielfeld.....	8	9	j(1)b
Runner darf nicht mehr zurücklaufen.....	8	4	f
Runner können Base nicht verlassen.....	8	9	j(3)
Schlagen in der falschen Reihenfolge.....	7	2	c,d
zusätzliche Out Appeals.....	8	9	j(4)
AUFSTELLUNGSLISTE DER SPIELER (Männer und Frauen).....	4	2	b
AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN.....	4	8	
AUS DER BATTER ´S BOX STEIGEN.....	7	6	k
AUS DER POSITION ENTFERNTES BASE.....	1	20	
.....	8	4	c
.....	8	6	c
Runner ist nicht out.....	8	10	n
AUSRÜSTUNG.....	3		
liegt auf dem Spielfeld.....	3	7	
AUSSCHLUSS VOM SPIEL.....	1	22	
AUSWECHSLUNG VON SCHIEDSRICHTERN.....	10	5	
AUTOMATISCHES OUT CO-ED SP.....	4	3	b
.....	4	6	d
.....	7	2	b
.....	7	6	j
BALL			
absichtlich ins Dead-Ball-Territory getragen.....	8	7	k
.....	9	1	x
Ball ins Spiel bringen.....	9	2	a
Base-on-Balls.....	1	3	
.....	8	2	d(2)
.....	8	1	c(2)
Dead Ball.....	9	1	z
Fair Ball.....	1	23	
Größe des Balls.....	3	3	f,h,i
unabsichtlich ins Dead-Ball-Territory getragen.....	8	7	j
.....	9	1	x
vom Umpire gefällt.....	7	5	
.....	10	7	c
BALL IM SPIEL.....	9	2	
VERBAND AUF DER HAND DES PITCHERS (FP).....	6	6	d
BASE PFAD.....	1	4	
.....	8	9	a
.....	8	10	a
BASE-UMPIRE.....	10	3	a-b
BASES.....	2	4	h
in der richtigen Reihenfolge anlaufen.....	8	4	
BATTER			
behindert den Catcher.....	7	6	l(1-3)
betritt die Batter ´s Box mit einem illegalen Schläger.....	7	6	c
betritt die Batter ´s Box mit einem veränderten Schläger.....	7	6	b
.....	9	1	u
erhält einen Intentional Walk (SP).....	8	1	c(2)
ist out.....	7	6	
nimmt seine Position nicht innerhalb von 10 Sekunden ein.....	7	4	h
schlägt einen „chopped“ Ball (SP).....	1	14	

.....	7	6	h
steigt aus der Batter´s Box.....	7	6	d
trifft einen Fair Ball ein zweites Mal mit dem Schläger.....	7	6	i
verlässt die Batter´s Box um einen Running Start zu machen...	7	6	e
wechselt die Batter´s Box, nachdem der Pitcher seine Pitching Position eingenommen hat.....	7	6	k
wenn das dritte Out in einem Inning gelingt.....	7	2	e
wird vom Pitch getroffen.....	8	1	f
.....	9	1	d
wird von einem Fair Ball getroffen.....	8	9	k
wird zum Batter-Runner.....	8	1	
BATTER-RUNNER.....	1	7	
.....	8	1	
.....	8	2	
läuft außerhalb der Ein Meter Linie.....	8	2	g
läuft zur Home-Plate zurück.....	8	2	i
überläuft das erste Base.....	8	10	i
.....	8	9	v
BATTER´S BOX.....	1	6	
Abmessungen.....	2	4	c
BEGINN DES PITCHES.....	6	2	a
BELEIDIGUNG DER ZUSCHAUER.....	10	9	a
BLOCKED BALL.....	1	9	
.....	9	1	t
Ausrüstungsgegenstände der Offensive auf dem Spielfeld.....	3	6	f(3)
zugesprochene Bases.....	8	7	g
BLUTENDE VERLETZUNG.....	4	11	
BRUSTSCHUTZ.....	3	6	d
für Umpire.....	10	1	e(2)
BUNT (FP).....	1	10	
nach zwei Strikes.....	7	6	f
BUNT (SP).....	7	6	h
CATCH.....	1	11	
legal gefangener Ball.....	1	50	
CATCHER darf keine Gesichtsmaske aus Plastik verwenden.....	3	6	c Bemerkung
CATCHER´S BOX.....	1	12	
Abmessungen.....	2	4	d
CATCHER´S OBSTRUCTION.....	8	1	d
.....	9	3	b
CATCHERHANDSCHUH.....	3	4	
CHARGED CONFERENCE.....	1	13	a,b
CHOPPED BALL (SP).....	1	14	
.....	7	6	h
COACH.....	1	15	
.....	4	1	
Ausschluss.....	5	8	a
.....	4	7	b-Folge
hilft physisch einem Runner.....	8	9	e
macht bei einem Wurf eine Interference.....	8	9	q
nur zwei Coaches auf dem Spielfeld.....	4	1	c
COACH´S BOX.....	2	4	e
CONFERENCES			
Defensive	1	13	b
.....	5	8	b
Offensive.....	1	13	a
.....	5	8	a

CROW HOP.....	1	16	
.....	6	3	j
DEAD BALL.....	1	17	
DEFENSIVE CONFERENCES.....	1	13	b
auf drei pro Spiel beschränkt.....	5	8	b
DEFO (FP)			
an 10. Stelle der Line-Up angeführt.....	4	5	c
kann offensiv und defensiv spielen.....	4	5	i(2)
kann den DP ersetzen.....	4	5	f Bemerkung
kann wiedereingewechselt werden.....	4	5	i
DELAYED DEAD BALL.....	1	19	
Ausrüstung nicht an der richtigen Stelle.....	8	7	f
Catcher´s Obstruction.....	8	1	d
Illegaler Pitch.....	6	1-8	
Unterstützung eines Runners.....	8	9	e
Umpire Interference.....	8	8	i
DEN REGELN ENTSPRECHENDER PITCH	6	3	
DESIGNATED PLAYER (DP).....	4	5	
Anzahl der verfügbaren Spieler.....	4	3	b
Scoring.....	12	2	a(1)
DOUBLE BASE.....	2	4	h(1)
DOUBLE PLAY.....	1	21	
EIN METER LINIE.....	2	4	a
ERROR.....	12	2	b(6)
ERSATZ-RUNNER.....	4	6	g
für einen verletzten Runner.....	9	1	i
ERSATZSPIELER			
bei Regelverletzung muss ein Appeal gemacht werden.....	4	8	e Bemerkung
für verletzten Runner.....	9	1	i
kann nicht mehr eingewechselt werden.....	4	7	b
kein Ersatzspieler mehr verfügbar.....	5	3	f(7)
nicht angekündigt.....	4	8	b-e
Offiziell im Spiel.....	4	8	g
Verständigung des Umpire.....	4	8	b
Wiedereinwechslung.....	4	7	
ERZIELTE RUNS.....	5	7	a
.....	11	3	
EXTRA PLAYER (SP).....	4	3	a (4)
Anzahl der verfügbaren Spieler.....	4	3	b
kann nur als Replacement Spieler wieder ins Spiel kommen.....	4	6	f
Scoring.....	12	2	a(2)
Verwendung bei CO-ED Spielen.....	4	6	d & Ausnahme
FAIR BALL.....	1	23	a-g
FAIR-TERRITORY.....	1	24	
FAKE-TAG.....	1	25	
.....	8	7	b(2)
FANGHANDSCHUHE.....	3	4	
Verwendung eines illegalen Handschuhs.....	8	3	
.....	8	10	o
FIELDER.....	1	26	
FLY BALL.....	1	27	
der ins Dead-Ball-Territory getragen wird.....	8	7	j,k
FORCE-OUT.....	1	28	
.....	8	2	c
.....	8	9	c
FOTOGRAFEN AUF DEM SPIELFELD.....	9	2	r

FOUL BALL.....	1	29	a-f
.....	7	4	d
FOUL TIP.....	1	30	a-c
.....	7	4	c
FREMDE SUBSTANZEN AUF DER HAND DES PITCHERS (FP).....	6	6	
FREMDE SUBSTANZEN AUF DER HAND DES PITCHERS (SP).....	6	5	
GENEHMIGTE ZUSATZAUSRÜSTUNG.....	7	1	c
GESCHLAGENER BALL.....	1	5	
bleibt auf der Home-Plate liegen.....	1	23	a
GESCHWINDIGKEIT DES PITCHES (SP).....	6	3	g
GESICHTSMASKEN.....	3	6	c
GIPSVERBÄNDE.....	3	8	f
GRIFF DES SCHLÄGERS.....	3	1	j
GROUND RULE DOUBLE.....	8	7	h,i
GROUND RULES.....	2	2	
Besprechung mit den Managern.....	10	1	g
HEIMMANNSCHAFT.....	1	32	
HERAUSNAHME AUS DEM SPIEL.....	1	67	
.....	4	11	c-d
.....	5	3	f(6,7)
Ausschluss wegen eines zweiten Vergehens.....	10	9	c(2)
bei einem absichtlichen Zusammenstoß.....	8	9	r
wegen Verletzung der Regeln.....	10	1	l(3)
wegen Verwendung eines veränderten Schlägers.....	7	6	b
HOME-PLATE.....	2	4	f
ILLEGAL GEFANGENER BALL.....	1	40	
ILLEGAL GESCHLAGENER BALL.....	1	39	
.....	7	6	d
ILLEGALE AUSWECHSLUNG.....	1	38	
ILLEGALER HANDSCHUH.....	3	4	
.....	8	10	o
ILLEGALER PITCH (FP).....	6	1-8	Folge
bei Squeeze Play.....	6	5	c
ILLEGALER PITCH (SP).....	6	1-7	Folge
ILLEGALER PITCHER.....	1	35	a-b
ILLEGALER SCHLÄGER.....	1	33	
.....	3	1	
.....	7	6	c
ILLEGALER SPIELER.....	1	36	a-b
ILLEGALE WIEDEREINWECHSELUNG.....	1	37	
.....	4	7	b
IN FLIGHT.....	1	42	
IN JEOPARDY.....	1	43	
INFIELD.....	1	44	
INFIELD FLY.....	1	45	
.....	8	2	e
INTERFERENCE.....	1	47	
.....	9	1	f
Ball trifft den Umpire.....	8	1	e
.....	8	5	f
durch den Base Coach.....	8	9	e,p,q
.....	9	1	q
durch den Batter.....	7	6	l(1-3)
durch den On-Deck Batter.....	7	1	e
durch den Plate-Umpire (SP).....	8	8	h
durch ein Mannschaftsmitglied.....	9	1	f

durch einen Runner.....	8	9	k,l,m
.....	8	5	f(1)
.....	9	1	g
durch einen Zuschauer.....	8	7	l(1-6)
.....	9	1	aa
mit einem Schläger.....	7	6	i
Runner muss zum ursprünglichen Base zurück.....	8	8	c
wenn ein Foul Ball gefieldet wird.....	7	6	f(1,2)
KAPPEN.....	3	8	a
KLEBEBAND AUF DER HAND DES PITCHERS (FP).....	6	6	d
KLEBEBAND AUF DER HAND DES PITCHERS (SP).....	6	5	b
KREIS FÜR DEN PITCHER.....	1	62	
KREIS FÜR DEN NÄCHSTEN BATTER.....	2	4	b
LEAPING.....	1	48	
LEGAL GEFANGENER BALL.....	1	50	
LEGALER TOUCH MIT DEM BALL.....	1	49	
LINE DRIVE.....	1	51	
LINE-UP CARD.....	1	52	
Schlagreihenfolge.....	1	8	
Head Coach ist verantwortlich.....	4	1	a
muss vor dem Spiel übergeben werden.....	4	2	a
Spieler dürfen nachträglich hinzugefügt werden.....	4	2	a (3)
LIVE BALL.....	9	2	
LOSS FÜR DEN PITCHER.....	12	7	
MAGNESIAPULVER (FP).....	6	6	b
MAGNESIAPULVER (SP).....	6	5	b
MANNSCHAFT.....	4	3	a
um beginnen und weiterspielen zu können.....	4	3	b
.....	5	3	f(7)
weigert sich weiterzuspielen.....	5	3	f(2)
MANNSCHAFTSMITGLIED.....	1	77	
MASKEN UND KEHLKOPFSCHUTZ.....	3	6	a
Umpire.....	10	1	e
MAXIMALE HÖHE DES PITCHES (SP).....	6	3	h
MEHRFARBIGE HANDSCHUHE.....	3	4	
MERCY RULE.....	5	5	
MINDESTHÖHE DES PITCHES (SP).....	6	3	h
MÜNZWURF.....	5	1	
NÄCHSTER BATTER.....	1	55	
.....	7	1	c
NO PITCH (FP).....	6	10	
NO PITCH (SP).....	6	9	
OBSTRUCTION.....	1	53	a,b
.....	8	7	b
Catcher´s Obstruction.....	8	1	d
OFFIZIELLER BALL.....	3	3	
OFFIZIELLER SCORER.....	12	1	
OUTFIELD.....	1	57	
PASSED BALL.....	1	60	
PITCH.....	1	61	
Anzahl der Warm-Up Pitches (FP).....	6	9	
Anzahl der Warm-Up Pitches (SP).....	6	8	
erfolgt, wenn der Catcher nicht in seiner Box steht (FP).....	6	1	b
erfolgt, wenn der Catcher nicht in seiner Box steht (SP).....	6	1	a
wird vom Catcher retourniert (FP).....	6	7	b
.....	7	5	g

wird vom Catcher retourniert (SP).....	6	6	b
.....	7	5	g
PITCHER			
Legale Wurfbewegung.....	6	3	
nach einer Conference mit dem Manager.....	1	13	b
(FP).....	6	12	
(SP).....	6	10	
Pitchingposition.....	6	1	a-e
Startender Pitcher.....	1	70	
Wiedereinwechslung.....	4	7	
PITCHER ´S PLATE.....	2	4	g
PITCHING DISTANZEN.....	2	3	
PIVOT FUSS.....	1	63	
PLATE-UMPIRE.....	10	2	a-g
PLAY BALL.....	1	64	
.....	7	4	h
PROTESTE			
Beispiele.....	11	1-2	
Bekanntgabe des Grundes.....	11	4	a-b
Eine Entscheidung muss getroffen werden.....	11	7	a-c
Fristen.....	11	5	a-b
Verlangte Informationen.....	11	6	a-e
QUICK RETURN PITCH.....	1	65	
Fast Pitch.....	6	10	b
Slow Pitch.....	6	7	
REGULÄRES SPIEL.....	5	3	a-g
REPLACEMENT PLAYER.....	1	68	
.....	4	11	
Statistiken.....	12	2	a
RÜCKENNUMMERN.....	3	8	d
RUNNER.....	1	69	
berührt einen Fielder, der den Ball spielen will.....	8	9	m
Coach verleitet zu einem Wurf an die Home-Plate.....	8	9	p
darf vorrücken, ohne out gemacht werden zu können.....	8	7	
darf vorrücken, wobei er out gemacht werden kann.....	8	5	
ist nicht out.....	8	10	
kehrt nicht zu seinem Base zurück oder läuft nicht zur nächsten Base, wenn der Ball innerhalb des Pitcher ´s Circle ist.....	8	9	v
kehrt nicht zu seinem Base zurück, nachdem das Spiel wieder aufgenommen wird.....	8	9	d
kickt den Ball absichtlich.....	8	9	l
läuft außerhalb des Base-Pfads.....	8	9	a
.....	8	10	a,b
läuft die Bases in umgekehrter Reihenfolge an.....	8	9	s
.....	8	9	h
muss Bases in richtiger Reihenfolge berühren.....	8	4	a-h
muss zu seinem Base zurückkehren.....	8	8	
überholt einen vor ihm laufenden Runner.....	8	9	e
überläuft das erste Base und versucht zum zweiten Base zu laufen.....	8	9	i
verfehlt die Home-Plate.....	8	9	j
verlässt sein Base bei einen Fly Ball zu früh.....	8	9	g
verlässt sein Base, nachdem er zurückgelaufen ist.....	8	9	v(3)
verlässt sein Base.....	8	9	w
verlässt sein Base zu früh.....	9	1	q

.....	8	9	u
wenn ein illegaler Pitch erfolgte.....	8	7	e
wird behindert.....	8	7	b
wird geholfen.....	8	9	e
wird von einem Fair Ball getroffen, wenn er auf einem Base steht.....	8	1	e
wird von einem Fair Ball getroffen.....	8	9	k
zugesprochene Bases wegen Überwurfs.....	8	7	g
zwei Runner auf einem Base.....	8	4	d
RUNS BATTED IN.....	12	5	a-f
RUN ZÄHLT NICHT.....	5	7	b
.....	8	4	e
SCHIENBEINSCHUTZ.....	3	6	d
SCHLAGEN AUSSERHALB DER REIHENFOLGE.....	7	2	c,d(1-4)
SCHLÄGER.....	3	1	
Warm-Up Schläger.....	3	2	
SCHLAGHELM.....	1	31	
.....	3	6	f
SCHLAGREIHENFOLGE.....	1	8	
.....	7	2	
Designated Player.....	4	5	
SCHMUCK.....	3	8	g
SCHRITT DES PITCHERS (FP).....	6	3	h
SCHRITT DES PITCHERS (SP).....	6	3	e
SCHUHE.....	3	5	
SCHUHSTOPPELN.....	3	5	
SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR DEN KÖRPER.....	3	6	d
für Umpire.....	10	1	e
SCORING.....	12		
Eintragungen bei einem für verloren erklärtem Spiel.....	12	10	
kein Base-Hit.....	12	3	a-d
Runs.....	5	7	
SIEGREICHE MANNSCHAFT.....	5	4	
SLAP HIT.....	1	70	
SQUEEZE PLAY.....	1	71	
SPIELER.....	4	3	
Mindestanzahl.....	4	3	b
Positionen.....	4	3	a
Wird offiziell eingewechselt.....	4	7	
SPIELER DER STARTAUFSTELLUNG.....	1	72	
.....	4	4	
SPIELFELD.....	2	1	
Entscheidung, ob der Platz spielfähig ist.....	5	2	
SPIELZUG EINES UNANGEKÜNDIGTEN ERSATZSPIELERS.....	4	8	g-Folgen (2)
STARTAUFSTELLUNG.....	4	4	
Wiedereinwechslung.....	4	7	
STEALING.....	1	73	
Verlassen des Bases, nachdem der Runner zurückgekehrt ist..	8	9	v(3)
STIRNBÄNDER.....	3	8	a(2)
STOLEN BASE (FP).....	12	8	p
STRIKE.....	7	4	
Ball trifft den Batter beim dritten Strike.....	7	6	a
fallen gelassener dritter Strike.....	8	1	b
STRIKE-ZONE.....	1	72	a,b
TABELLE (SCORING).....	12	2	a,b
TIE-BREAKER.....	5	6	

THIRD STRIKE RULE (FP).....	8	1	b
THIRD STRIKE RULE (SP).....	7	6	g
TIME.....	1	79	
.....	10	8	
TRAPPED BALL.....	1	80	
TRAPPED CATCH.....	8	2	l
TRIPLE PLAY.....	1	81	
ÜBERLAUFEN DES ERSTEN BASES.....	8	9	i
ÜBERSLIDEN.....	1	58	
.....	8	9	j
ÜBERWURF.....	1	59	
.....	8	7	g
des Pitchers.....	8	7	c
zugesprochene Bases für Runner.....	8	5	c
UMPIRE.....	10		
Ausrüstung, Uniform.....	10	1	c-e
geschlagener Fair Ball trifft den Umpire.....	9	2	d,e
.....	8	5	f (1)
geworfener Ball trifft den Umpire.....	9	2	v
.....	8	5	d
Interference durch den Umpire.....	8	8	i
Schmuck.....	10	1	d
Signale.....	10	7	a-o
Urteilkraft.....	10	6	
UNBERECHTIGTER SPIELER.....	1	41	
UNENTSCHIEDENE SPIELE.....	5	3	g
.....	5	4	b
UNIFORMEN.....	3	8	a-e
für Umpire.....	10	1	c
Schirmkappen.....	3	8	a(2)
UNKOMPLETTES SPIEL.....	5	3	c, g
UNTERBRECHUNG DES SPIELS.....	5	3	f(3)
VERÄNDERTER SCHLÄGER.....	1	1	
Batter ist out.....	7	6	b
Dead Ball.....	9	1	v
Spezifikationen.....	3	1	
VERANTWORTUNG EINES SOLO-UMPIRES.....	10	4	
VERLETZENDE BEMERKUNGEN AN SPIELER/UMPIRE.....	10	9	a
VERLETZTER SPIELER.....	9	1	i
.....	10	8	f
VERLOREN ERKLÄRTES SPIEL.....	5	3	f(1-8)
Resultat.....	5	4	c
Entscheidung des Umpires.....	10	2	f
Offizieller Bericht (Scoring).....	12	10	
DEFENSIVE MANNSCHAFT.....	1	18	
VOM PITCH GETROFFENER BATTER.....	8	1	f
.....	9	1	d
WÄHREND DES WIND-UPS FALLEN GELASSENER BALL (FP).....	6	11	
WARM-UP PITCHES, PENALTY.....	7	5	f
WARNING TRACK.....	2	1	
WEIGERUNG, SPIEL ZU BEGINNEN ODER FORTZUSETZEN.....	5	3	f(2)
WEISSE NÄHTE AUF DEM HANDSCHUH.....	3	4	
WIEDEREINWECHSELUNG.....	1	66	
illegaler Wiedereinwechslung.....	4	7	Folgen
WILD PITCH (FP).....	1	83	
geht aus dem Spielfeld.....	8	7	c

WIN FÜR DEN PITCHER.....	12	6	
WIND-UP.....	6	3	c
WURF.....	1	78	
WURF ZU EINEM BASE WÄHREND DER FUSS IN KONTAKT MIT DER PITCHER ´S PLATE IST (FP).....	6	8	
ZEICHEN FÜR DEN PITCHER (FP).....	6	1	d,e
ZEIT AM SCHLAG.....	1	82	
ZUSAMMENSTELLUNG DES SCORERS.....	12	8	
ZUSCHAUER-INTERFERENCE.....	8	7	l
ZUSTAND DES SPIELFELDS.....	5	2	

Diese Übersetzung der ISF Softball-Regeln soll eine Hilfe für jegliche Teilnehmer am Spielbetrieb des Deutschen Baseball- und Softball-Verbandes sein. Bitte beachten Sie, dass es sich nicht um ein „deutsches Regelwerk“, sondern um eine Übersetzung der Internationalen Softball Regeln handelt. Besonderheiten des Spielbetriebes im DBV oder seiner Landesverbände können nicht hier, sondern in der Bundesspielordnung gefunden werden.

Die grundsätzliche Übersetzung wurde von Peter Plachy, TC des Österreichischen Baseball- und Softballverbandes vorgenommen. Die Überarbeitung erfolgte im November 2003 durch Raoul Machalet, Niema Mobascheri und Rüdiger Wendt.

Die meisten Fachbegriffe wurden nicht übersetzt!