

# Delayed Dead Ball

(verzögerte Spielunterbrechung)

**Sinn:** Trotz eines Regelverstoßes kann es zu Situationen kommen, in denen die Regeln ein fortführen des aktuellen Spielgeschehens zulassen, um ein Ausgang der Spielzüge abzuwarten. Dies gilt dann deshalb, weil abgewartet werden soll, ob die durch den Regelverstoß benachteiligte Mannschaft evtl. doch noch einen Vorteil aus der Situation ziehen kann. Man könnte daher auch von einer „Vorteils-Regel“ sprechen.

Delayed Dead Ball kann in folgenden Fällen zur Anwendung kommen:

- ① **Obstruction** Behinderung eines Angreifers  
→ Delayed Dead Ball gilt nur, wenn die Behinderung an einem Spieler geschieht, gegen den gerade kein Spielzug läuft.
- ② **Batter's Interference** Störung durch den Batter  
Der Catcher wird vom Batter behindert, während der Catcher versucht, einen Spielzug zu machen. Dies gilt z.B. dann, wenn der Catcher gerade zu einer Base werfen will, um dort einen „stealing runner“ zu erwischen.  
→ Delayed Dead Ball gilt nur, wenn der Catcher trotz der Störung den Spielzug weiterhin versucht auszuführen.
- ③ **Catcher's Interference** Störung durch den Catcher  
Vor allem wenn der Batter beim Schlagen oder Schlagversuch vom Catcher gestört wird.  
→ Delayed Dead Ball gilt nur, wenn der Batter trotz der Störung den Ball trifft und sich daraus Spielzüge ergeben können.
- ④ **Balk / Illegal Pitches** Regelverstoß des Pitchers / verbotener Pitch  
→ Delayed Dead Ball gilt nur, wenn zum Zeitpunkt der Feststellung des Regelverstoßes schon gepitcht wurde.
- ⑤ **Illegal Catches** Illegales Fangen des Balles  
Ein geschlagener oder geworfener Ball kommt in Kontakt mit einem Ausrüstungsgegenstand eines Verteidigers, den dieser von seinem eigentlichen Bestimmungsort am Körper absichtlich entfernt hat.  
Unterschieden werden muß zwischen:
  - a) einem geschlagenen Ball
  - b) einem geworfenen Ball→ Delayed Dead Ball zunächst immer

**Call:** Die Schiedsrichter nennen zunächst nur den Regelverstoß:

- ① „**That's obstruction!**“
- ②/③ „**That's interference!**“
- ④ „**That's a balk!**“
- ⑤ „**Safe - no catch!**“

Das Spiel wird dadurch nicht unterbrochen, weil keine „Time“-Call erfolgte !

Die Schiedsrichter warten nun den weiteren Spielverlauf ab, bis alle Spielzüge deutlich beendet wurden.

In folgenden Situationen wird der Regelverstoß ignoriert und das Spiel läuft ohne Strafmaßnahmen weiter:

- bei ① Wenn alle Angreifer das Base erreicht haben, das sie - nach Meinung der Schiedsrichter - auch ohne die Behinderung (Obstruction) erreicht hätten.
- bei ② Wenn der Catcher, trotz der Störung, seinen Spielzug erfolgreich abschließen konnte. Erfolgreich heißt, der Runner, gegen den der Spielzug lief „out“ ist.
- bei ③/④ Wenn der Batter mind. First Base und alle anderen Runner mind. ihr nächstes Base erreicht haben.
- bei ⑤
  - a) alle Runner und der Batter-Runner mind. **drei** Bases vorrücken konnten. Bei einem potentiellen Homerun: alle Runner und Batter-Runner **vier** Bases.
  - b) alle Runner und evtl. der Batter-Runner mind. **zwei** Bases vorrücken konnten.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, rufen die Schiedsrichter „**Time!**“ und setzen die Strafmaßnahmen gemäß den Regeln durch, gegen die verstoßen wurde. **Ausnahme:** „Option Play bei ③ und Illegal Pitch.“