
OFFIZIELLE REGELN DER GERMAN COLLEGE SERIES

Anlehnung an die offiziellen Regeln des Internationalen Softball Verbandes (ISF)
Stand: 4. Mai 2000

REGEL 1: DEFINITIONEN	2
REGEL 2: DAS SPIELFELD	11
REGEL 3: DIE SPIELAUSRÜSTUNG	14
REGEL 4: SPIELER UND ERSATZSPIELER	19
REGEL 5: DAS SPIEL	24
REGEL 6: PITCHING-VORSCHRIFTEN (FAST PITCH)	27
REGEL 7: BATTING	31
REGEL 8: BATTER-RUNNER UND RUNNER	35
REGEL 9: DEAD BALL - LIVE BALL	48
REGEL 10: DIE UMPIRE	51
REGEL 11: PROTESTE	56
REGEL 12: DAS SCORING	58
INDEX	62

REGEL 1: DEFINITIONEN

Abschnitt 1. ALTERED BAT. Ein Schläger ist verändert, wenn die stoffliche Struktur eines Schlägers verändert wird. Beispiele eines altered Bats sind: Ersetzen des Griffes eines Metallschlägers durch einen hölzernen oder andersartigen Griff, Einfügen eines Materials in den Schläger, Anbringen von zuviel 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 verteidigenden Mannschaft verlangt wird. 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:

1. Ein legaler oder illegaler Pitch erfolgte.
2. Der Pitcher und alle Spieler das Fair Territory verlassen haben.
3. Die Umpire das Spielfeld nach dem letzten Spielzug des Spiels verlassen haben.

Abschnitt 3. BASE ON BALLS. Ein Base-on-Balls erlaubt einem Batter die 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.

Abschnitt 4. BASE PATH. Der Base Pfad ist jener Korridor, der sich innerhalb der imaginären Linien, die von einer direkten Linie zwischen den Basen jeweils 0,91 m (3 Fuß) entfernt sind, befindet.

Abschnitt 5. BATTED BALL. Ein geschlagener Ball ist jeder Ball, der den Schläger berührt oder mit dem Schläger geschlagen 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 die 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 das Formular übermittelt wird, soll dieses 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 irgend einen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder der offiziellen Spielfläche ist.

Abschnitt 10. BUNT. 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 bloß 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 unkomplett 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 erzielen, 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, irgend etwas 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 so lange aufhalten muß, bis der Pitch erfolgt. Die Linien selbst werden als innerhalb der Catcher's Box betrachtet.

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

- a. (Defensive Conference) Die verteidigende Mannschaft die Unterbrechung des Spiels aus irgend einem Grund verlangt, und ein Vertreter der verteidigenden Mannschaft (nicht auf dem Feld) das Spielfeld betritt und dem Umpire Grund zu der Annahme gibt, daß er dem Pitcher eine Nachricht (welcher Art immer) übermittelt. Wenn der Vertreter aus dem Dugout das Feld betritt und den Pitcher von der Pitching Position ablöst, handelt es sich um keine Charged Conference für den neuen Pitcher, es ist aber eine Charged Conference für den Pitcher, der von der Pitching Position abgelöst wird. Es ist keine Charged Conference für die verteidigende Mannschaft, wenn sie sich während einer Charged Conference der angreifenden Mannschaft berät, solange sie bereit ist, das Spiel fortzusetzen, wenn die Angreifer dazu bereit sind. **BEMERKUNG:** Wenn ein Manager aus dem Dugout einen Wechsel bekanntgibt und dieser Wechsel ist ein Wechsel des Pitchers, ist es keine Charged Conference, solange der Manager nicht die Foul Lines überschreitet, nachdem er den Wechsel gemacht hat. Hinweis auf (Regel 6, Abschnitt 12).
- b. (Offensive Conference) Die angreifende Mannschaft eine Unterbrechung des Spiels verlangt, um es dem Manager oder einem anderen Vertreter der Mannschaft zu erlauben, sich mit dem Batter oder Runner zu beraten. Es ist keine Charged Conference, wenn ein Pitcher sich eine Warm-Up Jacke anzieht, wenn er sich auf einer Base befindet oder wenn sich die Angreifer beraten, während die verteidigende Mannschaft eine Conference abhält, solange die Angreifer bereit sind zu spielen, wenn die Verteidigung bereit ist. Hinweis auf Regel 5, Abschnitt 7.

Abschnitt 14. CHOPPED BALL. Ein „chopped“ geschlagener Ball ist ein Ball, nach dem der Batter abwärts in einer abgehackten Bewegung des Schlägers schlägt, so daß dieser hoch in die Luft springt. **Entfällt, da nur bei Slow Pitch Softball gültig.**

Abschnitt 15. COACH. Ein Coach ist ein Mitglied der sich am Schlag befindenden Mannschaft, der seinen Platz innerhalb der Coach's Lines auf dem Feld einnimmt, um die Spieler seiner Mannschaft beim Anlaufen der Basen anzuleiten. Zwei Coaches sind erlaubt, einer in jeder Coach's Box bei der ersten und dritten Base. 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.

Keine Kommunikationsausrüstung ist erlaubt zwischen:

- a. Den Coaches auf dem Spielfeld;
- b. Den Coaches und dem Dugout;
- c. Den Coaches und irgendeinem Spieler oder
- d. Dem Zuschauerraum und dem Spielfeld einschließlich des Dugouts, den Coaches und den Spielern.

BEMERKUNG: Wird eine solche Ausrüstung nach einer Verwarnung weiter verwendet, wird der Manager vom Spiel ausgeschlossen

Abschnitt 16. CROW HOP. 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. Der Ball ist nicht im Spiel und wird solange als nicht im Spiel betrachtet, bis der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher's Circles hält und der Plate Umpire „PLAY BALL“ ruft.

Abschnitt 18. DEFENSIVE TEAM. Die verteidigende 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. (Hinweis auf Regel 9, Abschnitt 3)

Abschnitt 20. DISLODGED BASE. Ist eine Base, die aus der richtigen Position entfernt wurde.

Abschnitt 21. DOUBLE PLAY. Ein Double Play ist ein Spielzug der Verteidigung, bei dem zwei angreifende 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 berechtigt zum Abbruch des Spiels zu Gunsten des Gegners.

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

- a. Im Fair-Territory zwischen der Home- und der ersten Base oder zwischen der Home- und der dritten Base liegenbleibt.
- b. In oder über Fair-Territory an der ersten oder dritten Base vorbei aufspringt.
- c. Die 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. Zuerst hinter der ersten oder dritten Base auf Fair-Territory fällt.
- f. Über Fair-Territory über den Outfieldzaun aus dem Spielfeld geht.
- g. Den Foul Pole im Flug berührt.

BEMERKUNG: 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.

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

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

Abschnitt 26. FIELDER. Ein Fielder ist jeder Spieler der Mannschaft, die sich auf dem Feld befindet.

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 die Base verliert, die 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- und erster Base oder zwischen Home- und dritter Base liegenbleibt.
- b. An der ersten oder dritten Base vorbei auf oder über Foul-Territory aufspringt.
- c. Hinter der ersten oder dritten Base zuerst das Foul-Territory berührt.
- d. Den Körper oder die Kleidung eines Umpires oder Spielers oder irgend einen 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: 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.

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 als 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. 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 kann, muß aber keine Ohrenklappen haben, muß aber 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. Eine Ausrüstung, die nur die Ohren schützt, entspricht nicht den Bestimmungen dieser Regel.
- b. Ein Helm, den der Catcher trägt, kann ein kleinerer Typ ohne Ohrenklappen sein.

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. 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 Schlag des Balls komplett auf dem Boden außerhalb der Box befindet.
- b. Irgend ein Teil des Fußes des Batters beim Schlag des Balls die Home-Plate berührt.
- c. Der Batter den Ball mit einem „illegal“ oder „altered“ Schläger schlägt.

Abschnitt 35. ILLEGALLY CAUGHT BALL. Es handelt sich um einen illegal gefangenen Ball, wenn ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball mit seiner Kappe, Maske, Handschuh oder einem Teil seiner Uniform fängt, während diese sich nicht an der richtigen Stelle befinden.

Abschnitt 36. ILLEGAL PITCHER. Ein Spieler, der zwar legal im Spiel ist, aber nicht pitchen darf, da er aus der Pitching Position durch den Umpire oder Manager auf Grund von zwei Charged Conferences entfernt wurde.

Abschnitt 37. ILLEGAL PLAYER. Ein illegaler Spieler ist:

- a. Ein Spieler, der zu Spielbeginn eingesetzt wurde und legal wieder in das Spiel eintreten darf, nachdem er ersetzt wurde und dies ohne Verständigung des Umpires erfolgt.
- b. Ein Ersatzspieler, der in das Spiel eintritt, 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 38. ILLEGAL RE-ENTRY. Ein illegaler Wiedereintritt liegt vor, wenn:

- a. Ein Spieler der Startaufstellung ein wieder in das Spiel eintritt, nachdem er zweimal ersetzt wurde.
- b. Der DH (NUR FP) wieder ins Spiel eintritt, nachdem er einmal ausgetauscht wurde.
- c. Ein Spieler der Startaufstellung, nachdem er ersetzt wurde, wieder in das Spiel eintritt, aber nicht in der 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, wieder in das Spiel eintritt.

Abschnitt 39. ILLEGAL SUBSTITUTE. Ein unerlaubter Ersatzmann ist ein Spieler, der in das Spiel eintritt, ohne dem Umpire angekündigt zu werden. Es kann dies sein:

- a. Ein Spieler, der bisher noch nicht im Spiel war;
- b. Ein Spieler, der als illegal erklärt wird;
- c. Ein Spieler, der als nicht spielberechtigt erklärt wird;
- d. Ein illegaler Wiedereintritt;
- e. Ein illegaler DH.

Abschnitt 40. 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 41. 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 42. 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 43. INFIELD. Das Infield ist der Teil des Spielfelds im Fair-Territory, der normalerweise von den Infieldern abgedeckt wird.

Abschnitt 44. 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 die erste und zweite oder erste, zweite und dritte Base besetzt sind, 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 - BATTER IS OUT“ rufen. Der Ball ist live und die Runner können auf eigenes Risiko weiterlaufen oder zur Base zurückkehren und nach dem Fang 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 der 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 der ersten oder dritten Base ins Fair-Territory springt, ist es ein Infield Fly.

Abschnitt 45. INNING. Ein Inning ist der Abschnitt eines Spiels, bei dem die Mannschaften so lange 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 46. INTERFERENCE. Interference ist die Handlung eines angreifenden Spielers oder Mannschaftsmitglieds, der einen verteidigenden Spieler beim Versuch, einen Spielzug zu machen, behindert oder irritiert.

Abschnitt 47. LEGAL TOUCH. Ein legal Touch liegt vor, wenn ein Runner oder Batter-Runner, der eine 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 48. 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 Dress des Fielders gefangen. Er muß gefangen und sicher in der Hand (den Händen) oder dem Handschuh gehalten werden.

Abschnitt 49. LINE DRIVE. Ein Line Drive ist ein Fly Ball, der scharf und direkt in das Spielfeld geschlagen wird.

Abschnitt 50. OBSTRUCTION. Obstruction ist die Handlung:

- a. Eines Spielers oder Mannschaftsmitglieds der Verteidigung, der einen Batter behindert oder das Treffen oder Schlagen eines gepitchten Balles verhindert.
- b. Eines Fielders, während (1) er nicht im Ballbesitz ist, (2) er nicht im Begriff ist, einen geschlagenen Ball aufzunehmen oder (3) nicht gerade dabei ist, einen geworfenen Ball zu fangen, den Lauf eines Runners oder des Batter-Runners behindert, der legal die Basen anläuft.

Abschnitt 51. OFFENSIVE TEAM. Als angreifende Mannschaft wird die Mannschaft bezeichnet, die gerade am Schlag ist.

Abschnitt 52. ON-DECK BATTER. Der On-Deck Batter ist der Spieler der angreifenden Mannschaft, dessen Name dem des aktuellen Batters in der Schlagreihenfolge folgt.

Abschnitt 53. OUTFIELD. Das Outfield ist der Teil des Spielfelds, der außerhalb des Diamonds, geformt von den Baselines, liegt; dieser Bereich wird normalerweise nicht von den Infieldern abgedeckt und ist innerhalb der Foul-Lines hinter der ersten und dritten Base und der Spielfeldbegrenzung.

Abschnitt 54. OVER-SLIDE. Ein ÜBERSLIDEN ist die Handlung eines angreifenden Spielers, wenn er als Runner über die Base hinaus slidet, die er zu erreichen versucht. Dies passiert gewöhnlich, wenn er infolge seines Schwungs den Kontakt mit der Base verliert, wobei er out gemacht

werden kann. Der Batter-Runner kann die erste Base oversliden, ohne out gemacht werden zu können, wenn er unmittelbar zu dieser Base zurückkehrt.

Abschnitt 55. OVERTHROW. Ein Überwurf ist ein Spielzug, bei dem der Ball von einem Fielder zu einem anderen geworfen wird, um einen Runner out zu machen, der die Base nicht erreicht oder sich von ihr entfernt hat und der über die Begrenzungslinien des Spielfelds geht oder geblockt wird.

Abschnitt 56. PASSED BALL. Ein Passed Ball ist ein legal geworfener Pitch, der vom Catcher nicht unter Kontrolle gebracht werden kann, obwohl dies mit normaler Anstrengung möglich gewesen wäre.

Abschnitt 57. PITCH. Die Handlung, bei der der Wurf des Balls durch den Pitcher zum Batter erfolgt. BEMERKUNG: Wenn der Pitch geblockt wird oder aus dem Spielfeld geht, wird allen Runnern eine Base zugesprochen.

Abschnitt 58. PITCHER'S CIRCLE. 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 59. PIVOT FOOT. Der Pivot Fuß ist jener Fuß, mit dem sich der Pitcher von der Pitcher's Plate abstößt.

Abschnitt 60. „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 innerhalb des Pitcher's Circles steht. Alle Spieler der Verteidigung, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher's Box befinden muß, müssen sich im Fair-Territory aufhalten.

Abschnitt 61. 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 62. RE-ENTRY. Ist die Handlung irgendeines startenden Spielers, außer des DH, der in das Spiel zurückkommt, nachdem er legal oder illegal ersetzt wurde.

Abschnitt 63. REMOVAL FROM THE GAME. Herausnahme 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 64. 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 Verletzung, die ein Bluten verursacht, 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 Ersatzmann betrachtet.

Abschnitt 65. RUNNER. Ein Runner ist ein Spieler der Mannschaft am Schlag, der seine Zeit am Schlag beendet hat, die erste Base erreicht und noch nicht out gemacht wurde.

Abschnitt 66. STARTING PLAYERS. Die Spieler, die in der offiziellen Startaufstellung, die dem Chief-Umpire und/oder dem Plate Umpire übergeben wurde, aufgelistet sind.

Abschnitt 67. STEALING. Stealing ist die Handlung eines Runners, der während des Pitches zum Batter versucht, vorzurücken.

Abschnitt 68. STRIKE ZONE.

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.

Abschnitt 69. TEAM MEMBER. Schließt alle Personen ein, die berechtigt sind, auf der Mannschaftsbank zu sitzen.

Abschnitt 70. THROW. Die Handlung eines Fielders, der den Ball zu einem anderen Fielder wirft. BEMERKUNG: Wenn der Wurf geblockt wird oder aus dem Spielfeld geht, werden allen Runnern zwei Basen von der zum Zeitpunkt des Wurfs zuletzt berührten Base zugesprochen.

Abschnitt 71. TIME. Time ist ein Ausdruck, der vom Umpire verwendet wird, um eine Unterbrechung des Spiels anzuordnen, während der Ball dead ist.

Abschnitt 72. TRAPPED BALL. Ein Trapped Ball ist ein legal geschlagener Fly Ball, einschließlich eines Line-Drive, der jedoch knapp vor einem Spieler der Verteidigung den Boden berührt, bevor er aufgenommen werden kann.

Abschnitt 73. TRIPLE PLAY. Ein Triple Play ist die nicht unterbrochene Spielhandlung der Verteidigung, bei der drei angreifende Spieler out gemacht werden.

Abschnitt 74. 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 75. WILD PITCH. Ein Wild Pitch ist ein legal geworfener Ball, 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.

REGEL 2: DAS SPIELFELD

In der German College Series weichen die Spielfeldmaße aufgrund Extra-Regelungen von den offiziellen Maßen des Internationalen Softball Verbands (ISF) ab!

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

Abschnitt 1. DAS SPIELFELD IST DIE FLÄCHE, AUF DER DER BALL LEGAL GESPIELT UND GEFANGEN WERDEN KANN. Das Spielfeld soll eine ebene und hindernisfreie Fläche innerhalb eines Mindestradius von 54,86 m (180 Fuß), optimal 60,96 (200 Fuß) bis zu 68,58 m (225 Fuß) zwischen den Foul Lines von der Home-Plate gemessen, aufweisen. 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) Breite vorhanden sein.

Abschnitt 2. SPIELFELD- ODER SPEZIELLEN REGELN, DIE DAS MINDESTMASS DARSTELLEN, KANN VON DEN LIGEN ODER DEN GEGNERISCHEN MANN-SCHAFTEN ZUGESTIMMT WERDEN, WENN BACKSTOP, ZÄUNE, TRIBÜNEN, FAHRZEUGE, ZUSCHAUER ODER ANDERE BEHINDERUNGEN SICH INNER-HALB DER BESCHRIEBENEN FLÄCHE BEFINDEN. Jedes Hindernis im Fair- Territory, näher als 54,86 m (180 Fuß) von der Home-Plate entfernt, soll eindeutig zur Information des Umpires markiert werden. 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 BASEN AUFWEISEN:

Mixed Softball College Series: 18,29 m (60 Fuß)

Dies entspricht den offiziellen Maßen für Fast Pitch Männer/Frauen

DER OFFIZIELLE DIAMOND SOLL FOLGENDE PITCH-DISTANZEN AUFWEISEN:

Mixed Softball College Series: 13 m (42,65 Fuß)

Das offizielle Maß für Fast Pitch Softball beträgt bei Frauen 12,19 m (40 Fuß), bei Männer 14,02 m (46 Fuß).

BEMERKUNG: Wenn während des Spiels festgestellt wird, daß die Basen- oder Pitching-abstände nicht stimmen, soll der Irrtum zu Beginn des nächsten kompletten Innings berichtigt werden.

WARNING TRACK. Ein Warning Track, sofern vorhanden, ist eine Fläche innerhalb des Spielfelds, die sich vor einem fixen Zaun der Outfieldbegrenzung entlang, befindet. Der Warning Track soll zwischen 3,6 m (12 Fuß) und 4,6 m (15 Fuß) vom Outfieldzaun gemessen breit sein. Der Warning Track soll 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 ist nicht die Absicht dieser Empfehlung zu verlangen, daß einen Warning Track

anlegen, 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 4. FÜR DAS ANLEGEN DES DIAMONDS, AUF DAS SICH DIE ZEICHNUNG BEZIEHT, ZEIGT DIESES BEISPIEL EINEN OFFIZIELLEN DIAMOND MIT EINEM ABSTAND DER BASEN VON 18,29 M (60 FUSS) UND EINEM ABSTAND DER PITCHING POSITION VON 13 M (42,65 FUSS).

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 einen Knoten oder machen Sie eine andere Markierung in einem Abstand von 13 m (42,65 Fuß), 18,29 m (60 Fuß), 25,86 m (84 Fuß, 10 ¼ Inches) - dies wird die Mitte der zweiten Base sein und von 36,58 m (120 Fuß).

Befestigen Sie die Markierung von 36,58 m (120 Fuß) in der Mitte der zweiten Base 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 der ersten Base sein und die Schnur bildet jetzt die Linie zur ersten und zweiten Base. 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 der dritten Base. Die Home-Plate, erste und dritte Base sind gänzlich innerhalb des Diamonds.

Um den Diamond zu überprüfen, plazieren Sie das Home-Plate Ende der Schnur am Pfahl an der ersten Base und die 36,58 m (120 Fuß) Markierung an der dritten Base. Die 18,29 m (60 Fuß) Markierung muß nun an der Home-Plate und der zweiten Base übereinstimmen.

Prüfen Sie alle Abstände, wenn es möglich ist, mit einem Stahlband.

- a. DIE EIN METER (3 Fuß) LINIE wird parallel und 0,91 m entfernt von der Baseline gezogen, beginnend an einem Punkt in der Mitte zwischen Home-Plate und erster 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 Basen 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 Vorder-

kante der Plate soll die folgenden Distanzen zur Außenkante der Home- Plate aufweisen: College Series Mixed Softball 13 m (42,65). 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 BASEN, 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 Basen sollen auf der Position sicher befestigt werden.

1. Die Verwendung der Double Base (Safety Base) an der ersten Base wird in der College Series **nicht** empfohlen. Die Base ist 38,1 cm mal 76,2 cm (15 mal 30 Inches), aus Canvas oder anderem ähnlichen Material gemacht und nicht mehr als 12,7 cm (5 Inches) dick. Eine Hälfte der Base ist im Fair-Territory und die andere Hälfte der Base (in einer sich deutlich abhebenden Farbe) im Foul-Territory befestigt.

BEMERKUNG: DIE FOLGENDEN REGELN GELTEN FÜR DIE DOUBLE BASE (SAFETY BASE), WENN DIESE ENTGEGEN DEN REGELN DER COLLEGE SERIES DOCH ZUM EINSATZ KOMMT:

- a) Ein geschlagener Ball, der den weißen Teil trifft, wird als fair erklärt und ein geschlagener Ball, der den anderen Teil trifft, wird als foul erklärt.
- b) Wird ein Spielzug an der ersten Base nach einem geschlagenen Ball gemacht oder der Batter läuft nach einem nicht gefangenen dritten Strike und der Batter-Runner berührt nur den weißen Teil und die Verteidigung macht einen Appeal, bevor der Batter-Runner zur ersten Base zurückkommt, ist der Batter-Runner out. BEMERKUNG: Dies wird so behandelt, wie wenn er die Base verfehlt.
- c) Ein Spieler der Verteidigung muß immer den weißen Teil der Base benützen.
 - 1) (NUR FP) Bei jedem Spielzug, der mit einem Live Ball aus dem Foul-Territory an der ersten Base gemacht wird, kann der Batter-Runner und der Defensivspieler jeden Teil der Base benützen.
- d) Nach dem Überlaufen der Base muß der Batter-Runner auf den weißen Teil zurückkehren.
- e) Wenn der Ball ins Outfield geschlagen und kein Spielzug an der Double Base gemacht wird, kann der Batter-Runner jeden Teil der Base berühren.
- f) Beim Tag-Up nach einem Fly Ball muß der weiße Teil benützt 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 kontrast-farbigem Teil stehen sollte, wird dies als nicht als in Kontakt mit der Base betrachtet und der Runner soll out erklärt werden, wenn
 - 1) er mit dem Ball getaggt wird oder
 - 2) bei einem Pitch vom kontrastfarbigem Teil wegläuft.

BEMERKUNG: Die Double Base muß bei den ISF Weltmeisterschaften verwendet werden.

REGEL 3: DIE SPIELAUSRÜSTUNG

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 genehmigt wurde, sein. Jede neue gemischte Konstruktion eines Schlägers muß von der ISF begutachtet und genehmigt werden. BEMERKUNG: Schläger, die aus TIMETAL 15-3 oder TELEDYNE 15-333 Legierungen gemacht wurden oder diese 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 oder dreieckig 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 (1/32 Inch) ist beim Durchmesser eines runden Schlägers erlaubt.
- g. Wenn aus Metall, darf er eckig sein.
- h. Soll keine herausragenden Niete, Stifte, rauhe oder scharfe Kanten aufweisen, noch irgendeine Form außen angebrachter Verschlüsse, die eine Gefahr darstellen. Ein Metallschläger soll frei von Bohrungen 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 Schlagende gefertigt, soll er ein mit Gummi, Kunststoff oder einem anderen von der ISF genehmigten Materialeinlage fest verschlossenes dickes Ende haben.
- l. Soll einen Sicherheitsknopf haben, der mindestens 0,6 cm (¼ Inch) im rechten Winkel vom Griffende herausragt. Er kann gepreßt, gedreht, verschweißt oder fix befestigt sein. Ein erweiterter oder kegelförmiger Griff, der am Schläger befestigt wird, bedeutet, daß der Schläger als „altered“ betrachtet wird.
- m. Soll vom Hersteller als OFFICIAL SOFTBALL bezeichnet werden. Wenn die Worte OFFICIAL SOFTBALL infolge Abnutzung auf dem Schläger nicht mehr lesbar sind, soll der Schläger trotzdem als legal erklärt werden, wenn alle anderen Kriterien zutreffen.

Abschnitt 2. WARM-UP SCHLÄGER.

- a. Der On-Deck Batter darf sich mit zwei offiziellen Softball Schlägern, einem genehmigten Warm-Up Schläger, oder einer Kombination von nicht mehr als zwei, auflockern.
- b. 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.
- a. Nichts, wie Donut, Fan usw. darf dem Schläger hinzugefügt werden, wenn aufgewärmt wird. STRAFE: Wenn etwas anderes als ein legaler Warm-Up Schläger verwendet wird, muß der illegale Gegenstand aus dem Spiel genommen werden. Fortgesetzter Gebrauch nach dieser Entfernung hätte den Ausschluß des betreffenden Spielers zur Folge.
AUSNAHME: Es kann ein von der ISF genehmigter Zusatz zum Warm-Up verwendet werden. (1997 wurde der „Power Wrap“ genehmigt.)

Abschnitt 3. DER OFFIZIELLE SOFTBALL.

- a. Soll ein regelmäßiger, glatt genähter Ball, mit verdeckten Stichen oder einer glatten Oberfläche sein.
- b. Soll ein Kernstück, das entweder aus erstklassigem langfaserigem Kapok, einer Mischung aus Kork und Gummi, einer Polyurethan Mischung oder aus einem anderen, von der Internationalen Softball Federation genehmigten Material, gemacht wurde, haben.
- 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 sein und die authentische Faksimile der Stiche, wie von 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 Internationalen Softball Association genehmigt wurde.
- f. Softbälle, die bei College Series Turnieren verwendet werden, müssen dem Standard entsprechen, der wie folgt festgelegt ist:

Der fertiggestellte 30,5 cm-Ball (12 Inches) soll einen Umfang zwischen 30,2 cm (11 7/8 Inches) und 30,8 cm (12 1/8 Inches) haben und soll zwischen 178 g (6¼ 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. Die Farbe des Balles sollte weiß sein, die Farbe der Nähte ist nicht vorgeschrieben. Bälle mit der Aufschrift MSP-47 und GWSP-47 dürfen aufgrund ihres Rückformungskoeffizienten nur nach Absprache der Mannschaftsoffiziellen mit dem Schiedsrichter verwendet werden.

Der fertiggestellte 27,9 cm-Ball (11 Inches) darf nicht verwendet werden!

Unterhalb werden die für jeden Ball aufgestellten Normen angegeben:

Abschnitt 4. FANGHANDSCHUHE DÜRFEN VON JEDEM SPIELER GETRAGEN WERDEN, MITTS DÜRFEN JEDOCH NUR DER CATCHER UND DER FIRST BASEMAN VERWENDEN. 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. Der Handschuh des Pitchers muß, außer weiß und grau, einfarbig sein. Mehrfarbige Handschuhe werden bei allen anderen Spielern erlaubt. Handschuhe mit weißen oder grauen Kreisen auf der Außenseite, die das Vorhandensein eines Balls vortäuschen, 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)

Ausnahmen können nach Absprache mit den Mannschaftsoffiziellen und den Schiedsrichtern genehmigt werden.

Abschnitt 5. ALLE SPIELER MÜSSEN SCHUHE TRAGEN. EIN SCHUH WIRD ALS OFFIZIELL ERLAUBT BETRACHTET, WENN ER ENTWEDER AUS CANVAS, LEDEROBERMATERIAL ODER ÄHNLICHEM MATERIAL GEMACHT WURDE. Die Sohlen dürfen glatt sein oder weiche bzw. harte Stollen haben. Schuhe mit Metallspikes sind nicht erlaubt.

Hartplastik-, Nylon- oder polyurethane Stollen, die Metallsohlen oder Fersenplatten ähnlich sind oder Schuhe mit abnehmbaren Stollen, die wegstehende Halterungen hinterlassen könnten, sind in allen Spielklassen und Spielstärken verboten.

Abschnitt 6. MASKEN, KÖRPER- UND BEINSCHUTZ UND HELME.

- a. **MASKEN (NUR FP)** Alle Catcher müssen Masken, Kehlkopfschutz und Helme tragen. **BEMERKUNG:** Catcher (oder ein anderes Mitglied der verteidigenden Mannschaft) müssen, während sie Warm-Up Pitches von der Pitcher's Plate erhalten, eine Maske, Kehlkopfschutz und Helm tragen. An Stelle eines Kehlkopfschutzes kann ein an der Maske angebrachter Drahtschutz getragen werden.
- b. **KÖRPERSCHUTZ** muß von allen Catchern getragen werden.
- c. **BEINSCHUTZ** muß von allen Catchern getragen werden.
- d. **HELME** Helme sind verpflichtend für Batter, On-Deck Batter, Batter-Runner, Runner, Catcher und jugendliche Teammitglieder, die in der ersten oder dritten Base Coach-Box coachen oder die als Bat Boy oder Girl tätig sind, während sie sich auf dem Feld oder dem Dugout befinden. Jeder Spieler der Verteidigung kann eine Kappe oder einen genehmigten Helm in der gleichen Farbe wie die Teamkappe tragen.

BEMERKUNG: Gebrochene, gesprungene oder verbeulte Schlaghelme sind verboten.

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 Teammitglieder in den Coach 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 Outs 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 verteidigender Spieler den Helm berührt, der auf dem Boden liegt und diese Berührung ihn daran hindert, einen Spielzug zu machen, soll der angreifende 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. KEINE AUSTRÜSTUNG SOLL AUF DEM SPIELFELD LIEGENGELASSEN 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 die Base zurück, die 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. Manager und Coaches sollen Uniformen tragen. Diese Uniformen dürfen sich von denen der Spieler unterscheiden, aber die getragenen Uniformen sollen in Farbe, Schnitt und Stil einheitlich sein und den Farben der Mannschaft entsprechen. 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.

Aufgrund der aktuellen Situation in der CS 2000 werden die folgenden Unterpunkte a-e vorübergehend ausgesetzt, können aber von den Mannschaften wahlweise befolgt werden. (Stand 26.4.2000) Die Regeln f und g sind dagegen aktuell.

- a. (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, sollen alle die gleiche Farbe haben und jede Type gleich in Farbe und Machart sein. AUSNAHME: Sollte ein Spieler der Verteidigung 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. Spieler dürfen ein einheitliches, einfarbiges Unterleibchen (es darf auch weiß sein) tragen. Es ist nicht verpflichtend, daß alle Spieler ein Unterleibchen tragen, wenn ein Spieler eines trägt, aber die, die getragen werden, müssen einheitlich sein. Kein Spieler darf ein Unterleibchen tragen, das sichtbar zerrissen, ausgefranst oder an der Ärmeln aufgeschlitzt ist.

-
- c. Hosen/Sliding Hosen. Alle Hosen der Spieler sollen entweder 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 tragen, müssen sie in Farbe und Art gleich sein, außer es sind festgeklemmte oder mit Klettverschluß versehene Beinschützer. Kein Spieler darf an sichtbarer Stelle zerrissene, ausgefrante 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 Nummern von 01 bis 99 verwendet werden. Spielern ohne Nummern wird nicht erlaubt zu spielen.
 - e. Oberhalb der Nummern auf der Rückseite aller Uniform Trikots 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 AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE. Ungeachtet des Vorherstehenden räumt sich die College Series das Recht ein, die Genehmigung für jede Ausrüstung zurückzuhalten oder zurückzuziehen, die nach alleiniger Entscheidung des Schiedsgerichts der College Series, 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: SPIELER UND ERSATZSPIELER

Abschnitt 1. SPIELER.

- a. Eine Mannschaft soll aus Spielern auf folgenden Positionen bestehen:
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).
- b. Eine Mannschaft muß die erforderliche Anzahl von Spielern im Mannschaftsbereich zur Verfügung haben, um ein Spiel zu beginnen oder fortsetzen zu können.
FOLGE: Tritt eine Mannschaft mit weniger als neun Spielern an, ist das Spiel für sie als verloren zu werten. AUSNAHME: Eine Mannschaft kann die erforderliche Frau oder den erforderlichen Mann nicht stellen (siehe 4.1 c)
- c. Beim Mixed Softball der College Series muß neben acht Männern mindestens eine Frau bzw. neben acht Frauen mindestens ein Mann im Feld stehen und als eine bzw. als einer der nächsten neun Spieler der Batting Order an den Schlag kommen.
FOLGE: Kann eine Mannschaft die Quote nicht erfüllen, so muß sie in der Verteidigung mit einem Feldspieler weniger und in der Offensive mit einem automatischen Aus spielen. Dabei bleibt es der Mannschaft überlassen, welche der Positionen F3-F9 sie nicht besetzt und an welcher Stelle in der Schlagreihenfolge das automatische Aus kommt. Das Automatische Aus ist ein „Out by Rule“ und wird sofort durch Scorer und Umpire gewertet. Die Mannschaft, die mit automatischem Aus spielt, ist jedes Mal verpflichtet, das Aus anzusagen, wenn der Schlagmann vor dem automatischen Aus geschlagen hat und der Spielzug beendet ist. (Dies kann dadurch geschehen, daß der nächste Batter dies dem Umpire mitteilt, bevor er in die Batters Box tritt. Verstößt die Mannschaft gegen diese Regel wird das Spiel zu dem Zeitpunkt sofort abgebrochen, an dem der Verstoß festgestellt wird und mit 0:7 gegen die Mannschaft gewertet.
- d. Die offiziellen Aufstellungsformulare müssen vollständig ausgefüllt und dem offiziellen Scorer oder Umpire zu Beginn jedes Spiels übergeben werden. Das Formular soll den Familiennamen, den Vornamen, die Position und gegebenenfalls die Uniformnummer jedes Spielers beinhalten. BEMERKUNG: Wenn eine falsche Nummer auf dem Formular steht, ist diese richtigzustellen und das Spiel ohne Strafe fortzusetzen.
- e. Alle verfügbaren Ersatzspieler sollen an der vorgesehenen Stelle (des Formulars) mit Familiennamen, Vornamen und gegebenenfalls Uniformnummer angeführt werden. Spielberechtigte Mannschaftsmitglieder dürfen während des Spiels jederzeit der Liste der vorhandenen Ersatzspieler hinzugefügt werden.

Abschnitt 2. DESIGNATED HITTER

- a. Ein „DESIGNATED HITTER“, kurz „DH“ genannt, kann an Stelle jedes Spielers verwendet werden, vorausgesetzt, dies wird vor Beginn des Spiels bekanntgegeben und der Name des Spielers ist auf dem Formular angegeben. BEMERKUNG: Die vorgeschriebene Frauen/Männerquote darf durch den Einsatz des DH überschritten, nicht aber unterschritten werden.
- b. Der DH muß für das ganze Spiel in der gleichen Position der Schlagreihenfolge bleiben.
- c. Der DH kann zu jedem Zeitpunkt durch einen Pinch-Hitter oder Pinch-Runner ersetzt werden, der dann zum DH wird. Der Ersatzmann muß ein Spieler sein, der noch nicht im Spiel war.
- d. Der DH darf nie in der Defensive ins Spiel eintreten.

- e. Der DH, der durch einen Pinch-Hitter oder Pinch-Runner ersetzt wurde, darf nicht in das Spiel zurückkehren.
- f. Der Spieler der Verteidigung, für den der DH schlägt, kann zu keiner Zeit während des Spiels offensiv eingesetzt werden.

~~Abschnitt 3. EXTRA PLAYER. Entfällt, da nur bei Slow Pitch Softball gültig.~~

Abschnitt 4. RE-ENTRY. Jeder startende Spieler, außer dem DH kann herausgenommen werden und einmal wieder eintreten, vorausgesetzt, dieser Spieler nimmt die gleiche Position in der Schlagreihenfolge ein, wenn er wieder ins Spiel eintritt. BEMERKUNG: Der startende Spieler und dessen Ersatzspieler können nie gleich-zeitig in der Line-Up aufscheinen.

FOLGE: Die Strafe für einen regelwidrigen Wiedereintritt ist der Ausschluß des Managers/ Coaches (dessen Name in der Aufstellung aufscheint) und des die Regel verletzenden Spielers. BEMERKUNG: Sollte der regelwidrige Wiedereintritt auch die Regel über unangemeldete Ersatzleute verletzen (Regel 4, Abschnitt 6a), treten diese Strafen auch in Kraft.

Abschnitt 5. EIN SPIELER DER STARTAUFSTELLUNG GILT ALS OFFIZIELL, WENN DIE AUFSTELLUNG DURCH DEN PLATE-UMPIRE UND DEN MANAGER DER MANNSCHAFT BEIM MEETING VOR DEM SPIEL GEPRÜFT UND GENEHMIGT WURDE. Die Namen müssen vor diesem Treffen auf dem offiziellen Scoring-Formular eingetragen werden. Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung können jedoch Änderungen bei dem Meeting vor dem Spiel vorgenommen werden. Ein Ersatzspieler kann den Platz eines Spielers einnehmen, dessen Name in der Schlagreihenfolge seiner Mannschaft aufscheint und wird als Starter betrachtet und kann wieder eintreten. Der beim Meeting **ersetzte** Spieler kann später als Ersatzspieler in das Spiel eintreten.

Abschnitt 6. EIN ERSATZSPIELER KANN DEN PLATZ EINES SPIELERS EINNEHMEN, DESSEN NAME IN DER SCHLAGREIHENFOLGE SEINER MANNSCHAFT AUFSCHIEINT. Die folgenden Bestimmungen regeln den Austausch von Spielern:

- a. Der Manager oder der Mannschftsvertreter der Mannschaft, die einen Austausch vornimmt, soll den Plate-Umpire unmittelbar vor dem Zeitpunkt verständigen, an dem ein Ersatzmann hereinkommt. Der Plate-Umpire soll den Wechsel vor dem nächsten Pitch dem Scorer mitteilen. 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. Der illegale Ersatzspieler wird als sich im Spiel befindend betrachtet, sobald ein Pitch (legal oder illegal) erfolgt und bei einem Spieler der Startaufstellung, der nicht den Regeln entsprechend ersetzt wurde, wird angenommen, daß er das Spiel verlassen hat.

ANGRIFF: (1) Wenn der illegale Spieler entdeckt wird, während er am Schlag ist, wird er als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen. Ein legaler Ersatzmann übernimmt den Ball und Strike Count. Jedes Vorrücken der Runner während der Zeit, in der der illegale Batter am Schlag war, ist legal. (2) Wenn der illegale Spieler entdeckt wird, nachdem er seine Zeit am Schlag beendet hat, bevor der nächste Pitch erfolgt, wird der illegale Spieler out und als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen und jedes Vorrücken der Runner als Folge einer Obstruction, eines Errors, eines Hit-by-Pitch, eines Base-on-Balls oder Base-Hits wird ungültig erklärt. (3) 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. Jedes Vorrücken der Runner, während der illegale Spieler am Schlag war, ist legal. (4) Wenn der Spieler als Runner nicht den Regeln entsprechend im Spiel ist, wird er aus dem Spiel genommen und entweder durch einen Ersatzspieler oder einen wieder eintretenden Spieler der Startaufstellung ersetzt, der seine Position auf der Base einnimmt.

VERTEIDIGUNG: (1) Wenn der illegale Spieler, nachdem er einen Spielzug gemacht hat, vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat die angreifende Mannschaft die Wahl, das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder den letzten Batter mit dem Count, den er vor der Entdeckung des illegalen Batters hatte, noch einmal schlagen zu lassen, wobei alle Runner zu der Base zurückkehren, die sie vor dem Spielzug besetzt hatten. Der illegale Spieler wird als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen. (2) Wenn der illegale Spieler nach einem Pitch zum nächsten Batter entdeckt wird, bleiben alle Spielzüge bestehen, der illegale Spieler wird aber als nicht spielberechtigt erklärt und aus dem Spiel genommen.

BEMERKUNG: Sollte der nicht spielberechtigte Spieler ins Spiel zurückkommen, wird das Spiel als verloren erklärt. (3) Wenn ein illegaler Pitcher die Pitchingposition wieder einnimmt und einen Pitch wirft, wird er vom Spiel ausgeschlossen und wenn der gepitchte Ball geschlagen wurde und die Entdeckung vor dem nächsten Pitch erfolgt, hat der Manager der angreifenden Mannschaft die Wahl, das Resultat des Spielzug zu akzeptieren oder den letzten Batter mit dem Count wieder schlagen zu lassen, den er vor der Entdeckung des illegalen Pitchers hatte, wobei alle Runner auf die Base zurückkehren, die sie vor dem Pitch besetzt hatten.

- b. Jeder Spieler kann jederzeit während des Spiels ersetzt werden. **BEMERKUNG:** Der Pitcher muß nicht mehr solange pitchten, bis der ihm gegenüberstehende Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, die Seiten gewechselt werden oder er vom Spiel ausgeschlossen wird.
- c. Die Ersatzspieler werden als sich im Spiel befindend betrachtet, wenn sie dem Plate-Umpire angekündigt werden. Ein Spieler verstößt erst dann gegen diese Regel, wenn ein Pitch erfolgt. **BEMERKUNG:** Die Verwendung eines illegalen Ersatzspielers muß durch die Mannschaft, gegen die der Regelvorstoß erfolgt, dem Umpire zur Kenntnis gebracht werden. Wenn der Manager oder Spieler der regelverletzenden Mannschaft den Umpire vor der Mitteilung der gegnerischen Mannschaft verständigt, liegt keine Regelverletzung vor, egal wie lang der (oder die) Spieler illegal im Spiel waren.
- d. Ein Spieler, der ersetzt wurde, darf nicht wieder, außer als Coach, am Spiel teilnehmen. Ausnahme: Spieler der Startaufstellung können einmal wiedereingesetzt werden. (Siehe Regel 4, Abschnitt 4). **FOLGE:** Abschnitt 6d. Die Strafe für einen illegalen Wiedereintritt soll der Ausschluß jedes regelverletzenden Spielers und des auf dem Aufstellungsformular angegebenen Managers/Coaches sein.
- e. Für den Spieler, der in der Startaufstellung angeführt ist, kann mehrmals ein Austausch erfolgen, aber kein Ersatz kann wieder in das Spiel eintreten, sobald er herausgenommen wurde. Dem Spieler der Startaufstellung, der wieder eintritt und ein zweites Mal ersetzt wird, wird nicht mehr erlaubt, jemals wieder am Spiel teilzunehmen. Der Spieler, der wieder eintritt, kann jede Position in der Verteidigung einnehmen, muß aber an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge bleiben, an der als Starter eingetragen war. **AUSNAHME:** Wenn ein Pitcher nach zwei (2) defensiven Konferenzen im gleichen Inning aus dem Spiel genommen wird, kann dieser startende Pitcher wieder in das Spiel eintreten, aber nicht mehr als Pitcher (Regel 6, Abschnitt 12). **BEMERKUNG:** Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 6 werden im Falle einer notwendigen Verwendung eines Replacement Spielers nicht angewendet.

Abschnitt 7. REGELN BETREFFEND BLUT IM SPORT. Sollte ein Spieler während des Spiels bluten, muß dieser Spieler, wenn die Blutung nicht innerhalb einer angemessenen Zeit gestoppt werden kann, 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 Spieler ersetzt werden (der vorher im Spiel gewesen sein kann, aber später ersetzt wurde), 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 Spieler muß dem Umpire gemeldet werden.
- c. Dem Replacement Spieler soll erlaubt werden, zum Schlag zu kommen, wenn der herausgenommene Spieler an der Reihe ist und im gleichen zutreffenden Maße für den herausgenommenen Spieler fielden.
- 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 Spielers ist nicht Gegenstand der Bestimmungen der Regeln über den Austausch (Regel 4, Abschnitt 6), vorausgesetzt, der herausgenommene Spieler kommt in der erlaubten Frist wieder ins Spiel.

FOLGE: Abschnitt 7. 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 Spieler als Ersatzspieler im Sinne der Regel 4, Abschnitt 6 betrachtet werden. Wenn der Replacement Spieler bereits vorher im Spiel war, muß er durch einen Spieler ersetzt werden, der noch nicht gespielt hat. Der herausgenommene Spieler kann folgerichtig unter der Voraussetzung der Regel 4, Abschnitt 4 wieder in das Spiel eintreten. Sollte die Mannschaft keinen legalen Ersatz zur Verfügung haben, wird das Spiel als verloren erklärt.

Abschnitt 8. TEILNAHMEBEDINGUNG FÜR DIE COLLEGE SERIES. Für die Teilnahme an der College Series sind nur Spieler zugelassen, die berechtigt sind am Hochschulsport der jeweiligen Universität (bei Spielgemeinschaften Universitäten) teilzunehmen. Diese müssen die Spieler an Turniertagen z.B. in Form von Studenten-, Bediensteten oder Hochschulsportausweisen mit sich führen.

FOLGE: Wurde ein Ausweis vergessen, ist er unverzüglich nachzureichen. Ansonsten wird das Spiel, in dem ein solcher Spieler eingesetzt wurde, im Nachhinein als verloren gewertet.

Abschnitt 9. SPIELBERECHTIGUNG AN DER ENDRUNDE. Für die Endrunde sind nur Spieler spielberechtigt, die nachweislich an mindestens zwei Qualifikationsturnieren der College Series teilgenommen haben.

Abschnitt 10. EINSCHRÄNKUNGEN FÜR LIGA-SPIELER. Es existiert keine Einschränkung für Bundesliga-Spieler oder Spielerinnen oder Spieler oder Spielerinnen sonstiger Ligen.

FOLGE: Jeder Spieler kann auf jeder Position eingesetzt werden.

Abschnitt 11. AUSLÄNDEREINSCHRÄNKUNGEN. Es existieren keine Einschränkungen für Ausländer.

FOLGE: Es dürfen beliebig viele Ausländer in der Mannschaft auf allen Positionen spielen, ohne daß sie in der Zahl der zu spielenden Innings (z.B. Pitcher) eingeschränkt wären).

REGEL 5: DAS SPIEL

Abschnitt 1. DIE GASTMANNSCHAFT SCHLÄGT IMMER ZU BEGINN DES INNINGS.

Als Gastmannschaft muß sich immer die Mannschaft verstehen, die bei der Nennung einer Paarung zuletzt genannt wird. Dabei ist es egal, ob eine der beiden Mannschaften Ausrichter des Spiels ist. Liegt kein offizieller Spielplan entscheidet das Los (Münzwurf) über Heim- und Gastmannschaft.

Abschnitt 2. ÜBER DIE EIGNUNG DES SPIELFELDS FÜR EIN SPIEL SOLL AUSSCHLIESSLICH DURCH DEN PLATE-UMPIRE ENTSCIEDEN WERDEN.

Abschnitt 3. EIN REGULÄRES SPIEL SOLL AUS SIEBEN INNINGS BESTEHEN.

- a. Die ganzen sieben Innings brauchen 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 die eine Seite 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 wird vorzeitig nach „Ten-Run Rule“ abgebrochen, wenn
 1. nach viereinhalb Innings oder zu jedem anderen späteren Zeitpunkt, die Heimmannschaft mit zehn oder mehr Punkten in Führung liegt.
 2. nach Ende des fünften Inning oder jedes weiteren komplett zuende gespielten Innings, wenn die Gastmannschaft mit zehn oder mehr Punkten in Führung liegt.
- d. Ein Spiel, wird vorzeitig nach „Mercy Rule“ abgebrochen:
 1. Jederzeit wenn die Heimmannschaft mit zwanzig oder mehr Punkten in Führung liegt.
 2. Zum Ende des Innings, wenn die Gastmannschaft mit zwanzig oder mehr Punkten in Führung liegt.
- e. 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.
- f. 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.
- g. Diese Bestimmungen treffen nicht zu, sollten Spieler oder Zuschauer Handlungen setzen, als deren Folge das Spiel als verloren abgebrochen wird. Der Umpire kann das Spiel als verloren erklären, wenn er von einem Mannschaftsmitglied oder Zuschauer körperlich angegriffen wird.
- h. 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 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 Seite weigert, das Spiel fortzusetzen, außer das Spiel wurde vom Umpire unterbrochen oder beendet.
3. Wenn, nachdem das Spiel vom Umpire unterbrochen wurde, eine Seite es verabsäumt, 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 nicht innerhalb von einer Minute nachgekommen wird.
7. Wenn wegen der Herausnahme oder des Ausschlusses von Spielern aus dem Spiel durch den Umpire oder aus anderen Gründen weniger als neun Spieler einer Mannschaft anwesend sind.
8. Wenn ein als nicht spielberechtigt erklärter Spieler wieder eintritt und ein Pitch erfolgt.
- i. Spiele, die nicht als regulär betrachtet werden können oder reguläre unentschiedene Spiele, sollen vollständig neu ausgetragen werden. Die ursprünglichen Aufstellungen können verändert werden, wenn das Spiel neu gespielt wird. AUSNAHME: Wenn der Hauptschiedsrichter bei Abbruch festlegt, daß das Spiel genau an dem Punkt wieder aufgenommen werden soll, an dem es unterbrochen wurde.

Abschnitt 4. DER GEWINNER DES SPIELS SOLL DIE MANNSCHAFT SEIN, 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. TIE-BREAKER. Beginnend mit der ersten Hälfte des zehnten Innings und in jedem Halbinning danach soll die angreifende Mannschaft den Spieler, der als Neunter in diesem Halbinning vorgesehen ist zu schlagen, auf die zweite Base stellen. Dieser Spieler, der als Runner eingesetzt wird, kann in Übereinstimmung mit den Austauschregeln ersetzt werden.

Abschnitt 6. ERZIELEN VON RUNS.

- a. Ein Run wird immer dann erzielt, wenn ein Runner vor dem dritten Out in diesem Inning die 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 die *erste* Base legal berührt.
 2. Ein Runner Force Out geht, da der Batter zum Runner wurde.
 3. Der Runner es verabsäumt die Base zu berühren, auf die er Anspruch hat, bevor ein Pitch erfolgt.
 4. Ein vorauslaufender Runner out erklärt wird.

Abschnitt 7. ES SOLL NUR EINE CHARGED CONFERENCE ZWISCHEN DEM MANAGER ODER EINEM MANNCHAFTSVERTRETER UND DEM BATTER ODER RUNNER IN EINEM INNING GEBEN. Umpire sollen nicht mehr als eine solche Konferenz pro Inning erlauben. STRAFE: Ausschluß des Managers oder Coaches, der auf einer weiteren Konferenz besteht.

REGEL 6: PITCHING-VORSCHRIFTEN (Fast Pitch)

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt

- a. Darf er die Pitching Position auf oder nahe der Pitcher's Plate nicht einnehmen, wenn er nicht den Ball besitzt.
- 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, die Zeichen vom Catcher mit auseinandergenommenen Händen entgegennehmen.
- e. Muß, nachdem er die Zeichen entgegengenommen hat, mit seinem ganzen Körper einen kompletten Stop machen, den Ball in beiden Händen vor seinem Körper haltend. Diese Position muß mindestens für eine 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:

- 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 Stop 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 senken, bevor er mit der Windmill Bewegung beginnt.
- 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 Pitchers 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 weg geschoben 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 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 weder absichtlich fallenlassen oder den Ball rollen oder aufwerfen, 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. FOLGE: 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 VERTEIDIGUNG.

- a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler der Verteidigung, 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 und ein illegaler Pitch erklärt werden.
- c. Bei einem Runner auf der dritten Base, der ein Squeeze Play oder Stealing versucht, darf kein Spieler der Verteidigung:
 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 die erste Base wegen Obstruction zuerkannt. Dem Runner wird die Home-Base zuerkannt.

Abschnitt 6. FREMDE SUBSTANZEN.

- a. Dem Pitcher wird zu keinem Zeitpunkt des Spiels erlaubt, irgend eine fremde Substanz auf seiner Pitching Hand oder seinen Fingern aufzutragen. Der Pitcher darf keine fremde Substanz auf dem Ball auftragen oder einen Ball verwenden, der eine fremde Substanz aufweist.
- b. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Magnesia Pulver zum Trocknen der Hände verwendet werden.
- c. 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 fortfährt, eine fremde Substanz auf den Ball aufzutragen, soll er vom Spiel ausgeschlossen werden.

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.
 FOLGEN: 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 Basen befinden,
 4. Wenn ein Foul Ball nahe der Foul Line gefieldet wird und der Catcher für ein mögliches Out an eine Base wirft,
 5. Wenn bei einem Check Swing und fallengelassenem dritten Strike der Catcher zur ersten Base wirft, um den Batter-Runner out zu machen.

Abschnitt 8. WURF ZU EINER BASE.

Der Pitcher darf nicht, nachdem er seine Pitchingposition eingenommen hat, zu einer Base werfen, wenn der Ball live ist, 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.

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. Der Manager des angreifenden Teams hat die Möglichkeit, die Folgen des Illegalen Pitches oder das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.
 AUSNAHME: Wenn der Batter den Ball schlägt und die erste Base sicher erreicht und alle anderen Runner mindestens eine Base weiterkommen, wird der Illegale Pitch annulliert. Alle Aktionen als Resultat des geschlagenen Balls gelten, es besteht keine Wahlmöglichkeit.
3. Wenn der Manager das Resultat des Spielzugs nicht akzeptiert, wird der Illegale Pitch durch Zuerkennung eines Balls für den Batter (bei Ball four die erste Base) und eine Base für jeden Runner geahndet. Der Ball ist dead.
4. Wenn ein illegaler Pitch den Batter trifft, erhält der Batter die erste Base zugesprochen und alle Runner erhalten eine Base zugesprochen.

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 zuwerfen.
 AUSNAHME: Dies gilt aber nicht, wenn der Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels vom Umpire infolge einer Auswechslung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert wird. In diesem Fällen darf ein Pitcher acht Pitches zum Catcher oder einem anderen Mannschaftsmitglied zuwerfen.
 FOLGE 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 9 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 10. NO PITCH. Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn:

- a. Der Pitcher während einer Unterbrechung des Spiels pitcht.
- b. Der Pitcher den Ball 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 die Base vor dem Loslassen des gepitchten Balls verlassen hat.
- d. Der Pitcher pitcht, bevor ein Runner seine 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. Irgend ein anderes Wort oder eine Phrase verwendet oder
 - 3. Irgend eine 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. FALLENGELASSENER 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. CHARGED CONFERENCE.

- a. Es darf nur eine Charged Conference zwischen dem Manager oder einem anderen Mannschaftsmitglied aus dem Dugout mit jedem Pitcher in einem Inning geben.
BEMERKUNG: Sollte ein Manager/Coach aus dem Dugout dem Umpire einen Wechsel melden, wird dies nicht als defensive Charged Conference betrachtet, außer der Manager überschreitet dann die Foul Line, nachdem er den Austausch vorgenommen hat.
FOLGE: Abschnitt 12 a: Die zweite Charged Conference soll die Entfernung des Pitchers aus der Pitchingposition für den Rest des Spiels zur Folge haben.
- b. Wenn der Manager beim Rückweg zum Dugout die Foul Line überschreitet, ist die Conference beendet.

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. Der einzige abnehmbare Gegenstand, der verwendet werden darf, ist ein von der ISF genehmigter Zusatz zum Schläger. (1997 wurde der „Power Wrap“ genehmigt). STRAFE: Die illegale Ausrüstung muß aus dem Spiel entfernt werden. Fortgesetzter Gebrauch nach der Entfernung hat den Ausschluß des betreffenden Spielers zur Folge.
- d. Der On Deck Batter darf den On Deck Kreis verlassen:
 1. Wenn er zum Batter wird oder
 2. Um Runner anzuweisen, die von der 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.
 1. Bei einem Spielzug an einem Runner soll der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten stehende Runner out erklärt werden.
 2. Bei einer Behinderung bei einem Fly Ball ist der Batter out.

FOLGE: Abschnitt 1 e: Der Ball ist dead und die Runner müssen zu der zum Zeitpunkt der Behinderung legal besetzten Base zurückkehren.

Abschnitt 2. BATTING ORDER.

- a. Die Schlagreihenfolge jeder Mannschaft muß auf dem Formular stehen, das vor dem Spiel durch den Manager oder Kapitän dem Plate Umpire übergeben wird. Dieses soll dem Manager oder Kapitän der gegnerischen Mannschaft zur Kontrolle übermittelt werden.
- b. Die dem Plate Umpire übergebene Schlagreihenfolge muß während des ganzen Spiels 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.
- c. Der erste Batter in jedem Inning soll der Batter sein, dessen Name dem des Batters folgt, der seine Zeit am Schlag im vorhergehenden Inning beendet hat. BEMERKUNG: War dieser Batter nicht das letzte Aus im vorherigen Inning, so darf er nochmals an den Schlag gehen.

FOLGEN: Abschnitt 2b - c: Außer der Reihenfolge schlagen ist ein Appeal Play, das nur vom Manager, Coach oder einem Spieler der Verteidigung gemacht werden kann. Die Verteidigung 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) Alle während der Zeit am Schlag des falschen Batters erzielten Runs oder erreichten Basen sind 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 infolge eines vom falschen Batter geschlagenen Balls oder weil der falsche Batter die erste Base durch einen Hit, Error, Base-on-Balls oder Hit-by-Pitch erreicht, ist ungültig.
 - (c) Der nächste Batter ist der Spieler, dessen Name dem des Spielers folgt, der out erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen.
 - (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, wie 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 Basen 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 einer Base genommen, die er besetzt hat, um in der richtigen Reihenfolge zu schlagen. Er verabsäumt 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 der ersten Base genommen wurde.
- d. 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.
- e. Spielt eine Mannschaft nur mit acht Spielern, ist die Mannschaft verpflichtet, das Automatische Aus in der Schlagreihenfolge immer bekannt zu geben. Dies muß im spätesten Fall durch den Batter geschehen, der nach dem automatischen Aus schlägt.
- FOLGE: Unterläßt eine Mannschaft die Mitteilung, wird das Spiel zu dem Zeitpunkt abgebrochen, an dem die Unterlassung bekannt wird und mit 0:7 gegen die regelverstoßende Mannschaft gewertet.

Abschnitt 3. BATTING POSITION.

- a. 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. Wenn irgendein Teil des legal gepitchten Balls durch die Strikezone geht, bevor er den Boden berührt und der Batter nicht schwingt.
 - b. Für jeden legal gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.
- FOLGEN: Abschnitt 4a & 4 b: Der Ball ist im Spiel und die Runner dürfen vorrücken, wobei sie out gemacht werden können.
- c. Für jeden Foul Tip.

FOLGE: Abschnitt 4c: 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.

- d. Für jeden nicht im Flug legal gefangenen Foul Ball, wenn der Batter weniger als zwei Strikes hat.
- e. Für jeden gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt, ihn verfehlt und irgend einen Körperteil des Batters trifft.
- f. Wenn irgend ein 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 geworfener Ball durch die Strikezone geht und den Batter trifft.

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

- h. Wenn der Batter, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat, es verabsäumt die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten.

FOLGE: Abschnitt 4h: Der Umpire ruft „Strike“. Kein Pitch wird geworfen, der Ball ist dead.

Abschnitt 5. AUF BALL WIRD VOM UMPIRE ENTSCHIEDEN:

- a. Für jeden legal gepitchten Ball, der:
 1. Nicht durch die Strikezone geht oder
 2. Den Boden vor der Home-Plate berührt und nicht nach ihm geschwungen wird.
 3. Die Home-Plate berührt und der Batter nicht schwingt.

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

- b. Für jeden illegal gepitchten Ball.

FOLGE: Abschnitt 5b: Der Ball ist dead und die Runner sind berechtigt, eine Base vorzurücken, ohne out gemacht werden zu können.

- c. Wenn der Catcher den Ball nicht direkt zum Pitcher zurückwirft, wie es verlangt wird.
- d. Wenn der Pitcher nicht innerhalb von 20 Sekunden pitcht.
- e. Für jeden überzähligen Warm-Up Pitch.

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

Abschnitt 6. DER BATTER IST OUT:

- a. Wenn der Ball irgend einen Teil des Körpers des Batters trifft, während er schwingt und den Ball verfehlt, und dies der dritte Strike ist.
- b. Wenn der Batter in der Batter's Box mit einem „altered“ Schläger erscheint oder entdeckt wird, daß er einen 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 einen illegalen Schläger verwendet.

FOLGEN: Abschnitt 6b 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 irgend ein Teil eines Fußes die Home-Plate berührt, wenn er den Ball fair oder foul schlägt.
- e. Wenn er nach zwei Strikes foul buntet. Wenn der Ball in der Luft gefangen wird, bleibt er live und im Spiel.
- f. 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.

- g. Wenn er direkt vor dem Catcher in die andere Batter's Box steigt, wenn der Pitcher die Pitchingposition eingenommen hat.
- h. Wenn irgend ein Mitglied der Mannschaft, die am Schlag ist (außer der Runner) einen Spieler, der einen Foul Fly Ball zu fangen versucht, behindert.

FOLGEN: Abschnitt 6a - d: Der Ball ist dead und jeder Runner muß zu der Base zurückkehren, die er nach Meinung des Umpires zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte.

- i. 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 6k: Der Ball ist dead, der Batter ist out und jeder Runner muß zu der Base zurückkehren, die er nach Meinung des Umpires zum Zeitpunkt der Interference berührt hatte.

- j. Wenn ein 3. Strike (gecallt oder geschwungen) vom Catcher gefangen wird.
- k. Wenn beim dritten Strike die erste Base bei weniger als zwei Outs besetzt ist.

REGEL 8: BATTER-RUNNER UND RUNNER

Abschnitt 1. DER BATTER WIRD ZUM BATTER-RUNNER.

- a. Sobald er einen Fair Ball legal schlägt.
- b. Wenn es der Catcher verabsäumt, den dritten Strike zu fangen, bevor der Ball den Boden berührt, und
 1. die erste Base bei weniger als zwei Outs nicht besetzt ist oder
 2. bei zwei Outs.Dies wird als „Third Strike Rule“ bezeichnet.

FOLGE: Abschnitt 1a - 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 1c. Der Batter erhält die erste Base zugesprochen, ohne out gemacht werden zu können, vorausgesetzt er rückt vor und berührt die erste Base. Der Ball ist im Spiel, außer er wird geblockt.

- d. Wenn der Catcher oder ein anderer Fielder den Schlagversuch des Batters bei einem gepitchten Ball be- oder verhindert.

FOLGE: Abschnitt 1d:

1. Der Umpire soll ein Delayed Dead Ball Signal geben, der Ball bleibt live, bis der Spielzug beendet ist.
2. Der Manager der angreifenden Mannschaft hat die Möglichkeit,
 - (a) die Zuerkennung (der ersten Base) wegen „Catcher Obstruction“ oder
 - (b) das Ergebnis des Spielzugs zu wählen.
3. Wenn der Batter den Ball schlägt und die erste Base sicher erreicht und wenn alle anderen Runner infolge des geschlagenen Balls mindestens eine 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 einer Base vorbeiläuft, auch wenn er sie nicht berührt, wird angenommen, daß er die nächste Base erreicht hat.

4. Wenn der Manager das Ergebnis des Spielzug nicht akzeptiert, wird die „Catcher Obstruction“ durch das Zuerkennen der ersten Base 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 eine Base berührt, ist er nicht out.

FOLGE: Abschnitt 1e: Wenn sich der Kontakt ereignet:

1. Nachdem er einen Fielder (einschließlich des Pitchers) berührt hat, ist der Ball im Spiel.
2. Nachdem er an einem Infielder mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist, ist der Ball im Spiel.
3. Bevor er an einem Fielder unberührt vorbeigeht, ist der Ball dead.
 - (a) Wenn der Runner vom Ball getroffen wird, wenn er nicht auf der Base ist, ist er out und der Batter-Runner hat Anrecht auf die erste Base, ohne out gemacht werden zu können, Jeder Runner, der nicht durch den Batter-Runner geforced ist, muß zu der Base zurückkehren, die er vor der Interference erreicht hatte.

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

f. 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 Teil des Schlägers betrachtet.

FOLGE: Abschnitt 1f: Der Ball ist dead und er hat das Anrecht auf die 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 eines Fielders über den Zaun fliegt oder
3. Den Foul Pole über Zaunhöhe berührt.

FOLGEN: Abschnitt 1g: Dem Batter-Runner wird ein Homerun zugesprochen und er muß alle Basen 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 Ball vom Handschuh über den Zaun im Foul-Territory geht, werden dem Batter-Runner zwei Basen 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 Mitglied einer Mannschaft ist, das Spielfeld betritt und

1. Einen fair geschlagenen Groundball berührt.
2. Einen Fielder behindert, der einen geworfenen Ball aufnehmen will.
3. Einen Fielder beim Wurf des Balls behindert.
4. Einen geworfenen Ball berührt.

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

Abschnitt 2. DER BATTER-RUNNER IST OUT:

- a. Wenn der Catcher den dritten Strike fallenläßt und er den Regeln entsprechend von einem Fielder mit dem Ball getaggt wird, wenn er keine Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er die 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 keine Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er die erste Base erreicht.
- d. Wenn er es verabsäumt, zur 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 zur ersten Base vorrücken darf.

e. Wenn auf Infield Fly entschieden wird.

FOLGEN: Abschnitt 2a - e: Der Ball ist im Spiel und die Runner können auf eigenes Risiko vorrücken.

f. **Entfällt wegen fehlender Double Base Regel.** ~~Wenn, nachdem er einen Fair Ball geschlagen hat, nur den weißen Teil der Double Base bei seinem ersten Versuch, die erste Base zu erreichen, berührt und an dieser Base ein Spielzug gemacht wird.~~

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

g. Wenn er:

1. Außerhalb der Ein Meter (3 Fuß) Linie läuft und nach Ansicht des Umpires den Fielder bei der Annahme eines Wurfs zur ersten Base behindert.

BEMERKUNG: Ein geworfener Ball, der den Batter-Runner trifft, stellt nicht notwendigerweise eine Behinderung 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 die erste Base erreicht.

6. Bei einem fallengelassenen 3. Strike eine Behinderung begeht.

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 sich zurück zur Home-Plate bewegt, um einen Tag eines Fielders zu vermeiden oder zu verzögern.

j. 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 einen zusätzlichen Strike für den Foul Ball wieder zum Schlag.

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

AUSNAHME: Wenn ein Spielzug an einem Runner vor der Interference gemacht wurde, gilt das Resultat dieses Spielzugs, außer die Interference durch den Batter-Runner ist das dritte Out. Die anderen Runner müssen zu der Base zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt der Interference legal besetzt hatten.

k. Wenn, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf der 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 fallengelassen betrachtet werden.

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

1. Wenn der vorauslaufende 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 einen Spielzug zu machen.

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

- m. Wenn irgend eine 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 2m: Der Ball ist dead und den Runnern können die Basen zugesprochen werden, die sie nach Ansicht des Umpires erreicht hätten, hätte es keine Behinderung gegeben.

Abschnitt 3. DER BATTER-RUNNER IST NICHT OUT:

- a. Wenn ein Fielder einen Spielzug bei einem geschlagenen Ball macht und einen illegalen Handschuh verwendet.

FOLGE: Abschnitt a: Der Manager der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, kann sich entscheiden, ob der Batter mit dem gleichen Ball und Strike Count wie vor diesem Pitch noch einmal schlägt oder das Resultat dieses Spielzugs akzeptieren. (Siehe Regel 8, Abschnitt 10, ähnliche Regelung für einen Runner.)

Abschnitt 4. DIE RUNNER MÜSSEN DIE BASEN IN DER RICHTIGEN REIHENFOLGE BERÜHREN (D.H. ERSTE, ZWEITE, DRITTE UND HOME-PLATE)

- a. Wenn ein Runner zurückkehren muß:
 1. Da er die Base verlassen hat, bevor ein Fly Ball zum ersten Mal berührt wurde oder
 2. Zu einer nicht berührten Base, während der Ball im Spiel ist, muß er die Basen in umgekehrter Reihenfolge berühren.

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

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

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

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

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

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

AUSNAHME: Wenn jedoch das Versäumnis, eine Base in der richtigen Reihenfolge zu berühren oder eine 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 eine Base zu berühren, die er verfehlt oder zu früh verlassen hat, wenn er das Spielfeld verläßt oder der nachfolgende Runner einen Run erzielt hat.
- g. Wenn ein Runner vorrückt und die nächste Base berührt:
 1. Nachdem er eine Base illegal verlassen hat oder
 2. Nachdem er eine Base verfehlt hat und der Ball anschließend dead wird, kann er nicht, auch wenn der Ball wieder live ist, zu dieser Base zurückkehren.
- h. Basen, die bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen wurden, müssen wieder berührt werden, bevor eine zugesprochenen Base besetzt wird.
- i. Zugesprochene Basen müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden.

FOLGEN: Abschnitt 4 e - i: Der Runner soll out erklärt werden, wenn die Verteidigung vor dem nächsten Pitch (legal oder illegal) einen legalen Appeal macht.

Abschnitt 5. RUNNER SIND BERECHTIGT, UNTER FOLGENDEN UMSTÄNDEN VORZURÜCKEN, WOBEI SIE OUT GEMACHT WERDEN KÖNNEN:

- a. Wenn der Ball beim Pitch die Hand des Pitchers verläßt.
- b. Bei einem geworfenen Ball oder einem geschlagenen Fair Ball, der nicht geblockt wird.
- c. Bei einem geschlagenen Ball, der einen Umpire trifft.
- d. Wenn ein legal gefangener Fly Ball zum ersten Mal berührt wird.
- e. Wenn ein geschlagener Fair Ball:
 1. Einen Umpire oder Runner trifft, nachdem er an einem Infielder mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist, vorausgesetzt kein anderer Infielder hatte eine Chance zu einem Out oder
 2. Einen Infielder einschließlich des Pitchers berührt.

FOLGEN: Abschnitt 5a - e: Der Ball ist live und im Spiel.

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

- a. Jederzeit, wenn er es unterläßt, eine Base zu berühren, auf die er Anrecht hat, bevor er versucht, die nächste Base anlauft.
- b. Wenn er, nachdem er die erste Base überlaufen hat, versucht zur zweiten Base weiterzulaufen.
- c. Wenn, nachdem er eine Base aus der Verankerung gelöst hat, versucht zur nächsten Base weiterzulaufen.

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

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

FOLGE: Abschnitt 7a: Der Ball bleibt im Spiel, außer er wird geblockt. Die betreffenden Runner haben Anrecht auf eine Base und dürfen weiter vorrücken, wobei sie out gemacht werden können, wenn der Ball im Spiel ist.

- b. Wenn ein Fielder den Runner daran hindert, eine Base zu erreichen oder die Runner oder den Batter-Runner beim legalen Baserunning behindert, wenn der Fielder:
 1. Nicht in Ballbesitz ist oder
 2. Nicht gerade einen geschlagenen Ball fieldet oder

3. Nicht gerade dabei ist, einen geworfenen Ball zu fangen.

BEMERKUNG: „Ist im Begriff, einen geworfenen Ball zu erhalten“ heißt, der Ball muß sich zwischen dem vorrückenden Runner und dem Spieler der Verteidigung, der im Begriff ist, den Ball zu fangen, befinden. Ist der Ball außerhalb dieser Zone, soll auf „Obstruction“ entschieden werden.

4. Ohne Ball einen Fake-Tag macht.

FOLGE: Abschnitt 7b: 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, werden die Base oder die Basen zugesprochen, die sie nach Ansicht des Umpires ohne Behinderung erreicht hätten. Wenn der Umpire glaubt, daß es berechtigt ist, kann der Defensivspieler, der den Fake-Tag machte, vom Spiel ausgeschlossen werden.
3. Wenn ein Runner, der behindert wurde, out gemacht wird, bevor er die Base erreicht, die er erreicht hätte, wäre keine Behinderung erfolgt, wird auf Dead Ball entschieden und dem Runner, der behindert wurde (sowie allen betroffenen anderen Runnern) wird die Base zugesprochen, die er nach Ansicht des Umpires erreicht hätte, wäre er nicht behindert worden. Ein Runner, der behindert wurde, kann niemals zwischen den zwei Basen 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 einer Base oder
 - (b) Verlassen einer Base, bevor ein Fly Ball berührt wurde, gemacht.
4. Wenn der Runner, der behindert wurde, out gemacht wird, nachdem er die Base überlaufen hat, die er ohne Behinderung erreicht hätte, wird er out erklärt. Der Ball bleibt live.
5. Catcher Obstruction wird in Regel 8, Abschnitt 1d behandelt. BEMERKUNG: Runner, die behindert wurden, sind nach wie vor verpflichtet, alle Basen in der richtigen Reihenfolge zu berühren, widrigenfalls sie nach einem den Regeln entsprechenden Appeal der verteidigenden Mannschaft out erklärt werden können.
- c. Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht oder in diesem steckenbleibt.

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

- d. Wenn er gezwungen wird, eine Base zu verlassen, da dem Batter eine Base zugesprochen wird.
- e. Wenn ein Pitcher einen Illegalen Pitch macht.
- f. Wenn ein Fielder seine Kappe, Maske, Handschuh oder sonstigen Teil seiner Ausrüstung, die sich nicht an der richtigen Stelle befindet, verwendet, um einen geschlagenen oder geworfenen Ball zu berühren oder zu fangen.

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

1. Drei Basen vom Zeitpunkt des Pitches bei einem geschlagenen Ball
2. Zwei Basen vom Zeitpunkt des Wurfs bei einem geworfenen Ball, sie können aber bei beiden Situationen 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 zuerkannt.

- g. Wenn der Ball im Spiel ist und ein Überwurf (über die Begrenzungslinien) erfolgt oder geblockt wird.

FOLGE: Abschnitt 7g: Allen Runnern werden zwei Basen zuerkannt und für die Zuerkennung ist die Position des Runners, wenn der Ball die Hand des Fielders verläßt, entscheidend. Wenn sich zwei Runner zwischen den selben Basen 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 geht oder geblockt wird, wird allen Runnern eine Base von der Base zugesprochen, die sie zum Zeitpunkt des Eintritts des Balls in den Dead Ball Bereich oder der Blockierung berührten.
2. Wenn ein Runner die nächste Base berührt und zu seiner ursprünglichen Base zurückkehrt, wird diese ursprüngliche Base für die Ahndung des Überwurfs als die „zuletzt berührte Base“ betrachtet.

Wenn der Ball infolge von Ausrüstungsgegenständen des Offensivteams ein „Blocked Ball“ wird, wird auf Dead Ball entschieden und die Runner zur Base zurückgeschickt, die sie zu diesem Zeitpunkt erreicht hatten. Wenn dieser „Blocked Ball“ einen Spielzug der Verteidigung 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 eines Fielders über den Zaun fliegt oder
 3. Den Foul Pole über Zaunhöhe berührt.

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

AUSNAHME:

1. Wenn der Ball bei einer kürzeren Distanz aus dem Spielfeld geht, wie in Regel 2, Abschnitt 1 beschrieben.
2. Ein geschlagener Ball geht vom Handschuh des Fielders über den Zaun im Foul-Territory.

FOLGE: Allen Runnern werden zwei Basen vom Zeitpunkt des Pitches zugesprochen.

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

FOLGE: Abschnitt 7i: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten zwei Basen 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 7j: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten eine Base von der 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).

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

BEMERKUNG: Die Begrenzungslinie wird als zum Spielfeld gehörend betrachtet.

- 1. Wenn irgend eine 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,
 - 6. Durch Berührung eines Balls, der von einem Fielder geworfen wurde.

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

Abschnitt 8. EIN RUNNER MUSS ZU SEINER BASE ZURÜCKKEHREN:

Ein Runner muß zu seiner Base zurückkehren, muß aber die dazwischenliegenden Basen 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 irgend ein Teil des Körpers des Batters von einem gepitchten Ball getroffen wird, nachdem er geschwungen und ihn verfehlt hat.
- e. Wenn ein Batter von einem gepitchten Ball getroffen wird.
- f. Wenn, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf der 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.

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

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

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

- h. 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 8h: 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 der zum Zeitpunkt des Wurfs besetzten Base zurück.

Abschnitt 9. DER RUNNER IST OUT:

- a. Wenn er sich beim Lauf zu einer Base mehr als 0,91 m (3 Fuß) von einer direkten Linie zwischen einer Base und der nächsten Base in richtiger oder verkehrter Reihenfolge 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 einer Base hat, den Regeln entsprechend von einem Fielder mit dem Ball in der Hand getaggt wird.
- c. Wenn bei einer Force-Situation ein Fielder:
 1. Den Ball hält und die Base berührt, zu der der Runner vorrücken muß.
 2. Mit dem Ball die Base berührt, bevor er die Base erreicht.
 3. Den Runner taggt, bevor er die Base erreicht.

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

- d. Wenn, während der Ball im Spiel ist, er es unterläßt, die Base zu berühren, die er ursprünglich besetzt oder verfehlt hatte und ein legaler Appeal gemacht wird.

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

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

FOLGE: Abschnitt 9e: Der Ball ist im Spiel. **AUSNAHME:** Wenn der Runner einen vor ihm laufenden Runner überholt, während der Ball dead ist, bleibt der Ball dead.

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

FOLGEN: Abschnitt 9f - i: Dies sind Appeal Plays und die Runner sind out, wenn der Appeal korrekt gemacht wurde.

1. Appeal Plays können, während der Ball im Spiel oder dead ist, gemacht werden, aber die verteidigende 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. Die Runner dürfen während eines Live Ball Appeals ihre Base verlassen, wenn:
 - (a) Der Ball den Kreis des Pitchers 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 Verteidigung, im Ballbesitz oder nicht, einen mündlichen Appeal machen, daß ein Runner eine Base verfehlt oder zu früh verlassen hat. Der zuständige Umpire soll den Appeal zur Kenntnis nehmen und eine Entscheidung über den Spielzug fällen. Die Runner können die Basen während dieser Zeit nicht verlassen, da der Ball bis zum nächsten Pitch dead ist.
- BEMERKUNG:
- (a) Wenn der Ball aus dem Spielfeld geht, 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 zu annullieren.
- j. Wenn er, während er die Base nicht berührt und der Ball nicht an einem Infielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht, von einem geschlagenen Fair Ball getroffen wird, außer der Umpire ist der Ansicht, daß kein Infielder eine Chance hatte, den Ball zu spielen.
- k. Wenn er einen Ball absichtlich kickt, den ein Infielder verfehlt hat.
- l. Wenn der Coach bei der 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.
- m. Wenn ein oder mehrere Mitglieder der angreifenden Mannschaft in der Nähe einer Base, zu der 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.
- n. Wenn er einen Fielder bei dem Versuch, einen geschlagenen *Fair* Ball zu fielden, behindert oder bei einem geworfenen Ball absichtlich eine Interference begeht.
- BEMERKUNG: Wenn diese Interference, nach Ansicht des Umpire ein offensichtlicher Versuch ist, ein Double Play zu verhindern, soll der unmittelbar folgende Runner auch out erklärt werden.
- o. Wenn ein Coach:
1. Während er in der Coach Box ist, absichtlich einen geworfenen Ball berührt.
 2. Bei einer Möglichkeit der Verteidigung einen Spielzug an einem Runner oder Batter-Runner zu machen, eine Behinderung begeht.
- BEMERKUNG: Es ist der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten ist, der out erklärt wird.
- p. Wenn ein Spieler der Verteidigung 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 Verteidigung läuft.

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

- q. Wenn irgend jemand, außer einem anderen Runner, während der Ball im Spiel ist, einen Runner physisch unterstützt.

FOLGEN: Abschnitt 9q:

1. Wenn diese Unterstützung vor einem gefangenen oder nicht gefangenen Fly Ball erfolgt, egal ob der Fly Ball fair oder foul war, wird ein Delayed Dead Ball Signal gemacht, danach wird er out erklärt.

2. Sobald das Resultat des Spielzugs feststeht, ist der Ball dead

(a) Wird der Fly Ball gefangen, wird der Batter-Runner auch out erklärt.

(b) Bei einem Fair Ball, einschließlich einem Homerun, erhält der Batter die erste Base.

(c) Bei einem Foul Ball geht der Batter wieder zum Schlag.

3. Alle anderen Runner müssen zu der zum Zeitpunkt der Unterstützung besetzten Base zurückkehren, außer sie sind gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

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

FOLGE: Abschnitt 9r: Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu der Base 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 ein Runner, nachdem er out erklärt wurde oder nachdem er einen Run erzielt hat, die Gelegenheit eines Spielers der Defensive behindert, einen Spielzug an einem anderen Runner zu machen,

FOLGEN: Abschnitt 9s: Der Ball ist dead und der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war, soll out erklärt werden.

- t. Wenn er es unterläßt, Kontakt zu der Base zu halten, auf die er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball die Hand des Pitchers verläßt.

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

- u. Wenn er den Regeln entsprechend nach einem Pitch oder weil der Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, nicht auf seiner Base ist und wenn der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher's Circle hält, er nicht sofort zu seiner Base zurückkehrt oder versucht, zur nächsten Base vorzurücken.

FOLGE: Abschnitt 9u:

1. Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu der Base zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde.

2. Unterläßt er es, sofort zur nächsten Base vorzurücken oder zu seiner Base zurückzukehren, soll der Runner out erklärt werden, sobald der Pitcher den Ball im Circle hat.

3. Sobald der Runner zu einer Base zurückkehrt, egal aus welchen Gründen, soll er out erklärt werden, sobald er die Base verläßt, außer wenn:

(a) Ein Spielzug oder Fake Throw an ihm oder einen anderen Runner versucht wird.

(b) Der Pitcher den Ball nicht mehr im Pitcher's Circle hat.

(c) Der Pitcher den Ball beim Pitch zum Batter losläßt.

BEMERKUNG: Ein Base-on-Balls oder ein fallengelassener dritter Strike, bei dem der Runner laufen darf, wird genauso behandelt wie ein geschlagener Ball. Der Batter-Runner kann über die erste Base hinaus zur zweiten Base laufen, solange er nicht an der ersten Base stoppt. Wenn er stoppt, nachdem er eine Base umrundet hat, muß er sich nach dem obigen Punkt „2“ richten.

- v. Wenn er eine Base verläßt, und den Mannschaftsbereich betritt oder das Spielfeld verläßt.
- w. Wenn er eine Position hinter einer Base, ohne Kontakt mit dieser zu haben, einnimmt, um bei einem Fly Ball einen fliegenden Start machen zu können.

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

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

- y. Wenn ein Batter-Runner auf dem Weg von Homeplate zu First Base anders als Head-First ins erste Base slidet.

FOLGE: Der Runner ist out. Der Ball ist live.

Abschnitt 10. DIE RUNNER SIND NICHT OUT:

- a. Wenn er vor oder hinter einem Fielder und außerhalb der Base Line läuft, um eine Beeinträchtigung des Versuchs eines Fielders zu vermeiden, der versucht, einen Ball in der Baseline aufzunehmen.
- b. Wenn er nicht in einer direkten Linie zur 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 Infielder, 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 Infielder 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 einer 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 verteidigende Mannschaft bei einem Appeal den Umpire nicht vor dem nächsten legalen oder illegalen Pitch oder bevor alle Fielder ihre normale Fielding-position 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 der ersten Base zum Runner wird, sie überläuft und direkt zu ihr zurückkehrt.
- j. Wenn ihm nicht genügend Zeit gegeben wird, zu einer Base zurückzukehren. Er wird nicht out erklärt, weil er nicht auf der Base ist, bevor der Pitcher den Ball losläßt. Der Runner darf vorrücken, wie wenn er die Base legal verlassen hätte.
- k. Wenn er begonnen hat, legal vorzurücken. Er kann nicht dadurch gestoppt werden, daß der Pitcher den Ball auf der Pitchers Plate erhält, noch, daß der Pitcher, den Ball haltend, auf die Pitcher's Plate steigt.
- l. Wenn er auf seiner 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 seine Base berührt, außer er verursacht absichtlich mit dem Ball oder dem Fielder eine Interference.
- n. Wenn er in eine Base slidet und sie aus ihrer richtigen Position löst. Die Base wird als dem Runner folgend betrachtet.

BEMERKUNG: Ein Runner, der eine Base sicher erreicht hat, soll nicht out erklärt werden, wenn er von der Base entfernt ist. Er darf, ohne daß er out gemacht werden kann, zu der Base zurückkehren, wenn sie wieder befestigt wird. Ein Runner verliert diese Ausnahme, wenn er versucht, weiter als bis zur losgelösten Base vorzurücken, bevor diese wieder fixiert ist.

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

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

1. Den ganzen Spielzug, einschließlich des Schlags des Batters, ungültig erklären zu lassen und den Batter mit dem Ball und Strike Count wieder schlagen zu lassen, den er vor diesem Schlag hatte, wobei die Runner auf die Basen zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten, oder
2. Das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.

REGEL 9: DEAD BALL - LIVE BALL

Abschnitt 1. DER BALL IST UNTER FOLGENDEN UMSTÄNDEN DEAD UND NICHT IM SPIEL:

- a. Wenn der Ball illegal geschlagen wird.
- b. Wenn der Batter von einer Box in die andere steigt, während der Pitcher zum Pitch bereit ist.
- 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 wird oder nicht.
- e. Wenn ein Foul Fly Ball nicht gefangen wird.
- f. Wenn ein Runner out erklärt wird, da er bei einem Pitch die Base zu früh verlassen hat.
- f. Wenn die angreifende Mannschaft eine Interference verursacht:
 1. Wenn der Batter den Ball absichtlich ein zweites Mal schlägt, ihn mit dem geworfenen Schläger trifft oder die Richtung in irgendeiner Weise verändert, während er zur ersten Base läuft.
 2. Wenn ein geworfener Ball von einem Coach absichtlich berührt wird.
 3. Wenn ein Fair Ball einen Runner oder Umpire trifft, bevor er von einem Infielder, einschließlich dem Pitcher, berührt wird oder er an einem Infielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht. (Ausnahme: Wenn kein Infielder eine Chance hatte, einen Spielzug zu machen, Regel 8, Abschnitt 9j).
 4. Wenn der Batter am Catcher eine Interference begeht.
 5. Wenn ein Mitglied der angreifenden Mannschaft absichtlich bei einem Live Ball eine Interference begeht.
 6. Wenn ein Runner einen Ball, den ein Fielder verfehlt, absichtlich kickt.
- g. Wenn der Ball sich außerhalb der bestehenden bespielbaren Fläche des Spielfelds befindet. Ein Ball wird als sich „außerhalb des Spielfelds“ befindend betrachtet, wenn er den Boden, eine Person auf dem Feld oder einen Gegenstand außerhalb des Spielfelds berührt.
- h. Wenn ein Unfall einen Batter-Runner oder Runner daran hindert, zu einer Base vorzurücken, die ihm zugesprochen wurde, kann er ersetzt werden. Dem Ersatzmann wird erlaubt, zu jeder zugesprochenen Base vorzurücken. Der Ersatzmann muß alle zugesprochenen oder ausgelassenen Basen, die bisher nicht berührt wurden, berühren.
- i. Im Falle einer Interference mit einem Fielder.
- j. Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht.
- k. Wenn vom Umpire Time gerufen wird.
- l. Wenn, während der Batter sich in der Batter's Box befindet, irgend ein Teil seines Körpers vom Ball getroffen wird, den er geschlagen hat.
- m. Wenn ein Runner die Basen in verkehrter Reihenfolge anläuft, um die Fielder zu verwirren oder um das Spiel lächerlich zu machen.
- n. Wenn der Batter von einem gepitchten Ball getroffen wird.
- o. Wenn, nach Ansicht des Umpires, der Coach den Runner berührt oder ihm körperlich hilft, um ihm beim Zurückkehren oder Verlassen einer Base zu unterstützen oder wenn der Coach nahe der dritten Base in Richtung Home-Plate oder nahe der Base Line läuft, während der Fielder versucht, einen Spielzug mit einem geschlagenen oder geworfenen Ball zu machen und dadurch zu einem Wurf an die Home Plate verleitet wird.

- p. Wenn ein oder mehrere Mitglieder der angreifenden Mannschaft bei oder in der Nähe einer Base stehen oder sich dort versammeln, zu der ein Runner vorrückt und dadurch die Fielder verwirren und es ihnen zusätzlich erschweren, einen Spielzug zu machen.
 - q. Wenn es der Runner verabsäumt, Kontakt zu der Base zu halten, auf die er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball losgelassen wird.
 - r. Wenn ein Blocked Ball erklärt wird.
 - s. Wenn ein Batter die Batter's Box mit einem „altered“ Schläger betritt oder einen verwendet.
 - t. Wenn ein Batter die Batter's Box mit einem „illegalen“ Schläger betritt oder einen verwendet.
 - u. Wenn ein gefangener Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive) oder Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden könnte, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf der ersten Base absichtlich fallengelassen wird, nachdem er ihn in seiner Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle hatte.
 - v. Wenn ein Fielder einen Live Ball ins Dead Ball Territory trägt.
 - w. Wenn vom Umpire Time gerufen und von einem verteidigenden Spieler ein Appeal gemacht wird.
 - x. Wenn es der Batter verabsäumt, die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten, nachdem der Umpire „PLAY BALL“ gerufen hat.
 - y. Wenn ein Zuschauer bei einem Live Ball im Bereich des Spielfelds eine Interference begeht.
- FOLGEN: Abschnitt 1a - y: Die Runner können bei Dead Ball nicht vorrücken, außer sie sind dazu gezwungen, da der Batter das Anrecht auf die erste Base erhält oder ihnen Basen zugesprochen werden.

Abschnitt 2. 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 an einem Infielder vorbeigegangen ist oder ihn getroffen hat.
- e. Wenn ein Fair Ball einen Umpire im Foul Territory trifft.
- f. Wenn die Runner die Basen erreichen, auf die sie Anrecht haben, weil die Fielder einen geschlagenen oder geworfenen 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, da 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 eine Base durch das Berühren dieser Base erwirbt, bevor er out gemacht wird.
- l. Wenn sich eine Base loslöst, während die Runner die Basen umrunden.
- m. Wenn ein Runner mehr als **0,91 m** (3 Fuß) von einer direkten Linie entfernt zwischen einer Base und der nächsten in normaler oder umgekehrter Richtung läuft, um zu vermeiden, von einem Fielder mit dem Ball in der Hand getaggt zu werden.

-
- n. Wenn ein Runner getaggt wird oder Force-Out geht.
 - o. Wenn der Umpire den Runner out erklärt, da er nicht zu der Base zurückkehrt und diese 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 angreifenden 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 einen Coach trifft.
 - y. 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 die erste Base erreicht.
 - z. Wenn auf Strike für den Batter entschieden wird und wenn auf den dritten Strike für den Batter entschieden wird.
 - aa. Wenn ein Foul Tip den Regeln entsprechend gefangen wird.
 - bb. Wenn der Ball während des Abschlusses oder der Rückwärtsbewegung aus der Hand des Pitchers fällt.
 - cc. Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er einen fliegenden Start von einer Base bei einem Fly Ball macht.
 - dd. Wenn ein Runner eine Base verläßt und nicht versucht zur nächsten Base vorzurücken, seinen Mannschaftsbereich betritt oder das Spielfeld verläßt und out erklärt wird.

Abschnitt 3. DELAYED DEAD BALL. Es gibt sechs 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 (Regel 6, Abschnitt 1-8)
- b. Catcher's Obstruction (Regel 8, Abschnitt 1d)
- c. Interference durch den Plate-Umpire (Regel 8, Abschnitt 8h)
- d. Obstruction (Regel 8, Abschnitt 7b)
- e. Abgenommene Ausrüstung berührt einen geworfenen oder geschlagenen Fair Ball (Regel 8, Abschnitt 7f)
- f. Dem Runner auf der dritten oder ersten Base wird bei einem Tag-Up vom Coach geholfen (Regel 8, Abschnitt 9q)

BEMERKUNG: So wie nach jeder Situation der komplette Spielzug beendet ist, soll den Regeln entsprechend entschieden werden. Bei Punkt (f) kann auf Double Play entschieden werden. Ein Out für den Runner, dem vom Coach geholfen wurde und das zweite Out bei einem gefangenen Fly Ball.

REGEL 10: DIE UMPIRE

ANMERKUNG: DIE UMPIRE IN DER COLLEGE SERIES MEISTENS VON DEN MANNschaften GESTELLT WERDEN UND MEISTENS AUCH SPIELER SIND, TREFFEN VIELE DER FOLGENDEN ABSCHNITTE NICHT ZU. DENNOCH WURDEN SIE AUS DEM REGELWERK NICHT ENTFERNT, UM EVENTUELLEN NEUTRALEN SCHIEDSRICHTERN ANHALTSPUNKTE GEBEN ZU KÖNNEN. DIE REGELN, DIE AUFGRUND DER STRUKTURIERUNG DER COLLEGE SERIES MEIST NICHT BEFOLGT WERDEN KÖNNEN, SIND KURSIV GESCHRIEBEN.

ALLGEMEIN SOLLTEN JEDOCH VON ALLEN UMPIREN DIE REGELN BEFOLGT WERDEN, DIE MIT DEM AUFTRETEN DES UNPARTEIISCHEN ZU TUN HABEN.

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. **Der Plate Umpire beim Fast Pitch:**
 1. **Muß eine schwarze Gesichtsmaske tragen, die schwarz 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.**
- e. **Die Umpire sollen sich den Kapitänen, Managern und Scorern vorstellen.**
- f. **Die Umpire sollen die Spielfeldbegrenzungen und die Ausrüstungsgegenstände kontrollieren, sowie alle Groundrules mit beiden Mannschaften und Coaches abklären.**
- g. **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.**

-
- h. 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.
 - i. 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.
 - j. Nach ihren jeweils festgelegten Pflichten soll der Umpire, der über Balls und Strikes entscheidet, als „Plate-Umpire“, der Umpire, der die Entscheidungen an den Basen trifft als „Base-Umpire“ bezeichnet werden.
 - k. Der Plate-Umpire und der Base-Umpire sollen die gleiche Befugnis haben:
 - 1. Einen Runner out zu erklären, weil er eine 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.
 - l. 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: Außer es wird ein Appeal gemacht, erklärt der Umpire einen Spieler nicht out, der eine Base nicht berührt hat, eine Base bei einem Fly Ball zu früh verlassen hat, nicht in der Reihenfolge schlägt, ein nicht gemeldeter Ersatzmann ist oder einen Versuch macht, nach Erreichen der ersten Base zur zweiten zu laufen, wie es diese Regeln vorsehen.
 - m. Die Umpire sollen eine Mannschaft nicht wegen einer Regelverletzung bestrafen, wenn diese Strafe ein Vorteil für die regelverletzende Mannschaft wäre.
 - n. Das Versäumnis der Umpire sich an Regel 10 zu halten, soll kein Grund für einen Protest sein. Dies sind Richtlinien für die Umpire.
 - o. Entstehen Streitigkeiten über den aktuellen Spielstand, liegt die letzte Entscheidungsgewalt über den Spielstand beim 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 die Entscheidung über Balls und Strikes treffen.
- 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 bekanntgeben, ob:
 - 1. Ein Batter buntet.
 - 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 Basen 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 nur auf einen Punkt der Regeln bezieht, soll der Umpire, dessen Entscheidung in Frage gestellt wurde, im Falle eines Zweifels, sich 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 zu protestieren und deren Berichtigung zu verlangen, da diese in Widerspruch zu diesen Regeln gefällt wurde.

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 Beratung der Umpire kann jede Situation korrigieren, bei dem die Änderung einer Schiedsrichterentscheidung oder der verspätete Call eines Umpire den Batter-Runner, oder einen Runner in Gefahr bringt, out gemacht zu werden oder sich für die verteidigende Mannschaft ein Nachteil ergibt. **BEMERKUNG:** Diese Berichtigung ist, nachdem ein legaler oder illegaler Pitch geworfen wurde oder die verteidigende 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 Aufwärtsheben 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 Basen 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, 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, nachdem 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 Basen gehalten werden. FOLGE: Alle Runner kehren zu der 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.

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. Es sollen nicht mehr als zwei Coaches für jede Mannschaft durch Worte Hilfestellung geben und die Mitglieder ihrer Mannschaft, während diese am Schlag ist, anleiten. Einer soll sich in der Nähe der ersten Base und einer in der Nähe der dritten Base aufstellen und in der Coach's Box bleiben.
- c. Die Strafe für Regelverletzungen durch einen Spieler ist entweder die prompte Herausnahme oder der Ausschluß vom Spiel.
- d. Die Strafe für Regelverletzungen durch einen Manager, Coach oder anderen Vereinsfunktionär soll sein:
 - 1. Für den ersten Verstoß kann der Täter verwahrt werden.
 - 2. Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Täter ausgeschlossen.
- e. Ein Spieler, der aus dem Spiel genommen wurde, darf auf der Spielerbank sitzen, darf aber, außer als Coach, am weiteren Spiel nicht mehr teilnehmen.
- f. Ein Spieler, Manager, Coach oder anderer Vereinsfunktionär, der vom Spiel ausgeschlossen wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleieräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.
- g. 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

ALLGEMEIN: PROTESTE GEHEN AN DAS SCHIEDSGERICHT DER COLLEGE SERIES. (CS 2000: AACHEN, DARMSTADT, DORTMUND, DÜSSELDORF, GIESSEN, MANNHEIM, MÜNSTER). IST EIN ODER MEHRER TEAMS DES SCHIEDSGERICHTES IN DEN PROTEST AKTIV VERWICKELT, MÜSSEN SICH DIE ENTSPRECHENDEN TEAMS IM SCHIEDSGERICHT IHRER STIMME ENTHALTEN.

Abschnitt 1. PROTESTE SOLLEN NICHT ENTGEGENGENOMMEN ODER BERÜCKSICHTIGT WERDEN, WENN SIE NUR AUF EINER BEURTEILUNG, DIE DIE GENAUIGKEIT DER ENTSCHEIDUNG EINES UMPIRES EINSCHLIESST, 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 eine Base berührt hat oder nicht.
- f. Ob ein Runner die 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 das Spielfeld für die Fortsetzung oder Wiederaufnahme des Spiels geeignet ist.
- l. Ob noch genügend Licht vorhanden ist, das Spiel fortzusetzen.
- m. Jede andere Frage, die nur einschließt, ob die Beurteilung 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.
- d. Illegaler Spielertausch.
- e. Spielberechtigung eines Spielers.

Abschnitt 3. 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 der zweiten und dritten Base geht der Batter Fly Out. Der Runner auf der dritten Base macht den Tag-Up, der Runner auf der zweiten Base nicht. Der Runner von der dritten Base erreicht die Home-Plate bevor der Ball zum dritten Out zur zweiten Base geworfen wird. Der Umpire erlaubt nicht, daß der Run zählt. Die Frage, ob die Runner ihre Basen vor dem Catch verlassen haben und ob der Spielzug an der zweiten Base gemacht wurde, bevor der Spieler von der dritten Base die Home-Plate erreicht hat sind bloß Entscheidungsfragen und können nicht protestiert werden. Die Ablehnung des Umpire, den Run gelten zu lassen, war eine Fehlinterpretation der Spielregeln und ist ein korrekter Grund für einen Protest.

Abschnitt 4. 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 verteidigende Mannschaft das Feld verläßt, gemacht werden. Im Sinne dieser Regel gilt, daß die verteidigende 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. DER OFFIZIELLE SCHRIFTLICHE PROTEST MUSS INNERHALB EINER ANGEMESSENEN FRIST EINGEBRACHT WERDEN.

- a. Besteht keine Liga- oder Turnierregelung, die ein Zeitlimit für die Abgabe eines Protests 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. 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. BEI EINEM PROTESTIERTEN SPIEL MUSS SCHLIESSLICH 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 SOLL, WIE IN DEN FOLGENDEN REGELN ANGEFÜHRT WIRD, AUFZEICHNUNGEN VON JEDEM SPIEL MACHEN. Nur der Scorer ist berechtigt, alle Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel hat er zu entscheiden, ob ein Batter die 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 Umpireentscheidung 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. Ein Designated Hitter (DH) kann eingesetzt werden, in diesem Fall muß er aber vor dem Spiel bekanntgegeben werden und auf dem Formular in der Schlagreihenfolge aufscheinen. Zehn Namen werden angeführt, wobei der Zehnte der Liste nur in der Defensive spielt. Dieser zehnte Spieler darf niemals schlagen.

BEMERKUNG: Wenn ein DH verwendet wird, muß dies im ganzen Spiel geschehen. Wird das Spiel nicht mit einem DH beendet, hat dies den Verlust des Spiels zur Folge. Der DH darf niemals in das Spiel als Verteidiger eintreten. Wenn dies geschieht, deckt Regel 4, Abschnitt 2 die Strafe ab.

- 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) die erste Base infolge Interference oder Obstruction zugesprochen erhält
 - d) einen Sacrifice Bunt macht
 - e) 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, die erste Base sicher zu erreichen.
 - a) Wenn ein Batter die erste oder eine folgende Base auf Grund eines geschlagenen Fair Balls erreicht, der auf dem Boden liegenbleibt, über den Zaun geht oder den Zaun streift bevor er von einem Fielder berührt wurde.
 - b) Wenn der Batter die 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 trifft.
 - d) Wenn der Fielder vergeblich versucht, einen vorauslaufenden 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 die erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner wegen Interference bei einem geschlagenen Ball oder an einem Defensivspieler out erklärt wurde.
 4. Die vierte Spalte zeigt die Anzahl der gelungenen Putouts jedes Spielers.

-
- a) Ein Putout wird einem Fielder jedesmal gutgeschrieben,
 - 1) wenn er 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 der Base steht, auf die 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 7a OFFENSIVE (2) out erklärt wird.
 - 6) einem Runner am nächsten steht, der wegen Laufens außerhalb der Base Line out erklärt wird.
 - b) Ein Putout wird dem Catcher gutgeschrieben:
 - 1) Wenn auf den dritten Strike entschieden wird.
 - 2) Wenn es der Batter verabsäumt, in der korrekten Reihenfolge zu schlagen.
 - 3) Wenn der Batter den Catcher behindert.
 - 4) Wenn der Batter wegen eines illegal geschlagenen Balls out erklärt wird.
 - 5) Wenn der Batter out erklärt wird, da er beim dritten Strike buntet.
 - 6) Wenn der Batter wegen Verwendung eines illegalen oder altered Schlägers out erklärt wird.
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 verabsäumt, eine Base zu berühren, nachdem er den Ball erhalten hat, um einen geforcten Runner oder einen Runner, der gezwungen ist zu dieser Base zurückzukehren, out zu machen.
 - c) Für den Catcher, wenn der Batter die erste Base wegen Obstruction zugesprochen erhält.
 - d) Für den Fielder, dem es nicht gelingt ein Double Play zu komplettieren, da er den Ball fallenläßt.
 - e) Für den Fielder, wenn ein Runner eine Base vorrücken kann, da er einen gut geworfenen Ball nicht fängt oder zu stoppen versucht, vorausgesetzt dieser Wurf war er-

folgversprechend. Hätten mehrere Spieler diesem Wurf aufnehmen können, muß der Scorer entscheiden, welcher Spieler den Error erhält.

Abschnitt 3. 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 vorauslaufenden Runner mit normalem Aufwand out macht.
- c. Wenn der Versuch eines Fielders mißlingt, einen vorauslaufenden Runner out zu machen und nach Ansicht des Scorers der Batter-Runner an der ersten Base hätte out gemacht werden können.

Abschnitt 4. 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 fallengelassen wird und dadurch ein Runner scoren kann, wenn nach Ansicht des Scorers der Run auch nach einem gelungenem Catch erzielt worden wäre.

Abschnitt 5. EIN RUN BATTED IN IST EIN ERZIELTER RUN DER AUS FOLGENDEN GRÜNDEN ZUSTANDE KOMMT:

- a. Einem Safe Hit.
- b. Einem Sacrifice Bunt oder Sacrifice Fly.
- 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 Base vorrückt.
- f. Einem Homerun und alle dadurch erzielten Runs.

Abschnitt 6. EINEM PITCHER WIRD IN FOLGENDEN FÄLLEN 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, UNABHÄNGIG DAVON, WIEVIEL 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. 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. Die Stolen Bases und durch wen.
 - q. Die Sacrifice Bunts.
 - r. Die Namen der Batter, die von einem Pitch getroffen wurden und die Namen der beteiligten Pitcher.
 - s. Die Anzahl der von jedem Pitcher geworfenen Wild Pitches.
 - t. Die Anzahl der von jedem Catcher zugelassenen Passed Balls.

Abschnitt 9. EINE 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 EINE BASE VORRÜCKEN KANN.

- a. Dies schließt den Batter-Runner ein, der nach einem Base-on-Balls zur zweiten Base vorrückt.

Abschnitt 10. ALLE EINTRAGUNGEN EINES SPIELS, DAS FÜR EINE MANN- SCHAFT 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	e
ABSICHTLICH FALLENGELASSENER FLY BALL.....	8	2	k
.....	9	1	y
.....	8	8	f
ABSICHTLICHER ZUSAMMENSTOSS (RUNNER).....	8	9	p
ANGREIFENDE MANNSCHAFT.....	1	5	1
APPEAL PLAY.....	1	2	
.....	8	1	c(2)
.....	8	2	f
Appeal nicht erlaubt.....	10	6	
Ball ist nicht live.....	9	1	aa
Baserunner.....	8	9	f-i
Falsche Regelauslegung des Umpires bei Tag-Up Play.....	11	3	
Position der Mannschaft auf dem Spielfeld.....	8	9	i(1)b
Runner darf nicht mehr zurücklaufen.....	8	4	f
Runner können Base nicht verlassen.....	8	9	i(3)
Schlagen außerhalb der Reihenfolge.....	7	2	b,c
Zusätzliche Out Appeals.....	8	9	i(4)
AUFSTELLUNGSLISTE DER SPIELER (Mixed).....	4	1	c
AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN.....	4	6	
AUS DER BATTER'S BOX STEIGEN.....	7	6	i
AUS DER POSITION ENTFERNT 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	
AUWECHSLUNG VON SCHIEDSRICHTERN.....	10	5	
BALL			
absichtlich ins Dead Ball Territory getragen.....	8	7	k
.....	9	1	z
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	z
vom Umpire gecallt.....	7	5	a-f
.....	10	7	c

BALL IM SPIEL	9	2	
BÄNDER AUF DER HAND DES PITCHERS.....	6	6	
BASE PFAD/LINE.....	1	4	
.....	8	9	a
.....	8	10	a
BASE UMPIRE.....	10	3	a-b
BASEN.....	2	4	
in der richtigen Reihenfolge anlaufen	8	4	
BATTER			
behindert den Catcher	7	6	k(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	w
ist out.....	7	6	
nimmt seine Position nicht innerhalb von 10 Sekunden ein	7	4	h
.....	7	6	g
steigt aus der Batter´s Box	7	6	d
trifft einen Fair Ball ein zweites Mal mit dem Schläger	7	6	h
wechselt die Batter´s Box, nachdem der Pitcher seine Pitching Position eingenommen hat	7 6	i	
wenn das dritte Out in einem Inning gelingt	7	2	d
wird vom Pitch getroffen	8	1	f
.....	9	1	d
wird von einem Fair Ball getroffen	8	9	j
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 die erste Base	8	9	h
.....	8	9	v(2)
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	v
Ausrüstungsgegenstände der Offensive auf dem Spielfeld.....	8	7	g(1)
BLUTENDE VERLETZUNG.....	4	7	
BRUSTSCHUTZ.....	3	6	c
für Umpire.....	10	1	d(2)
BUNT	1	10	
nach zwei Strikes	7	6	e
CATCH	1	11	
legal gefangener Ball.....	1	48	

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
COACH	1	15	
Ausschluß	5	7	
Ausschluß	4	4	
hilft physisch einem Runner	8	9	1,q
macht bei einem Wurf eine Interference	8	9	o
nur zwei Coaches auf dem Spielfeld	10	9	b
COACH´S BOX	2	4	e
CONFERENCES			
Defensive	1	13	a
.....	6	12	a,b
Offensive	1	13	b
.....	5	7	
CROW HOP	1	16	
.....	6	3	j
DEAD BALL	1	17	
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	q
Umpire Interference	8	8	h
DEN REGELN ENTSPRECHENDER PITCH	6	3	
DESIGNATED HITTER	4	2	
Anzahl der verfügbaren Spieler	4	1	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	
für einen verletzten Runner	9	1	i
ERSATZSPIELER			
kein Ersatzspieler mehr verfügbar	5	3	h(7)
nicht angekündigt	4	6	a
Offiziell im Spiel	4	5	
Verständigung des Umpire	4	7	b
Wiedereintritt	4	4	
ERZIELTE RUNS	5	6	a
.....	11	3	
FAIR BALL	1	23	a-g

FAIR-TERRITORY	1	24
FAKE-TAG	1	25
.....	8	7 b(4)
FANGHANDSCHUHE.....	3	4
Verwendung eines illegalen Handschuhs.....	8	3 a
.....	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
FORMULAR MIT DER SCHLAGREIHENFOLGE	7	2 a
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	6	6
GENEHMIGTE ZUSATZAUSRÜSTUNG.....	3	2 c
GESCHLAGENER BALL.....	1	5
bleibt auf der Home-Plate liegen.....	1	23 a
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 f
HEIMMANNSCHAFT	1	32
HERAUSNAHME AUS DEM SPIEL.....	1	63
.....	4	7 c-d
.....	5	3 h(6,7)
Ausschluß wegen eines zweiten Vergehens.....	10	9 d(2)
bei einem absichtlichen Zusammenstoß.....	8	9 p
wegen Verletzung der Regeln	10	1 k(3)
wegen Verwendung eines veränderten Schlägers	7	6 p
HOME-PLATE.....	2	4 f
ILLEGAL GEFANGENER BALL.....	1	35
ILLEGAL GESCHLAGENER BALL.....	1	34
.....	7	6 d
ILLEGALE AUSWECHSLUNG	1	39
ILLEGALER HANDSCHUH	3	4
.....	8	10 o
ILLEGALER PITCH.....	6	1-8 Folge
ILLEGALER PITCHER.....	1	36 a-b
ILLEGALER SCHLÄGER	1	33
.....	3	1

.....	7	6	c
ILLEGALER SPIELER.....	1	37	a-b
ILLEGALER WIEDEREINTRITT.....	1	38	
.....	4	4	
IN FLIGHT.....	1	41	
IN JEOPARDY.....	1	42	
INFIELD.....	1	43	
INFIELD FLY.....	1	44	
.....	8	2	e
INTERFERENCE.....	1	46	
.....	9	1	g
Ball trifft den Umpire.....	8	1	e
.....	8	5	f
.....	9	1	g(3)
durch den Base Coach.....	8	9	l,o,q
.....	9	1	g(2)
durch den Batter.....	7	6	k(1-3)
durch den On-Deck Batter.....	7	1	e
durch ein Mannschaftsmitglied.....	9	1	g(1-6)
durch einen Runner.....	8	9	j,k,n
.....	8	5	f(1)
.....	9	1	g(3)
durch einen Zuschauer.....	8	7	l(1-6)
.....	9	1	ac
mit einem Schläger.....	7	6	h
Runner muß zur ursprünglichen Base zurück.....	8	8	c
wenn ein Foul Ball gefieldet wird.....	7	6	j
.....	9	1	g(5)
KAPPEN.....	3	8	a
KLEBEBAND AUF DER HAND DES PITCHERS.....	6	6	c
KREIS FÜR DEN PITCHER.....	1	58	
KREIS FÜR DEN NÄCHSTEN BATTER.....	2	4	b
LEGAL GEFANGENER BALL.....	1	48	
LEGALER TOUCH MIT DEM BALL.....	1	47	
LINE DRIVE.....	1	49	
LIVE BALL.....	9	2	
LOSS FÜR DEN PITCHER.....	12	6	
MAGNESIAPULVER.....	6	6	b
MANNSCHAFT.....	4	1	a
um beginnen und weiterspielen zu können.....	4	1	b
.....	5	3	h(7)
weigert sich weiterzuspielen.....	5	3	h(2)
MANNSCHAFTSMITGLIED.....	1	69	
MASKEN UND KEHLKOPFSCHUTZ.....	3	6	a
Umpire.....	10	1	d
MEHRFARBIGE HANDSCHUHE.....	3	4	

MERCY RULE	5	3	d
MÜNZWURF.....	5	1	
NÄCHSTER BATTER	1	52	
.....	7	1	c
NO PITCH.....	6	10	
OBSTRUCTION	1	50	a-b
.....	8	7	b
Catcher's Obstruction.....	8	1	d
OFFIZIELLER BALL	3	3	
OFFIZIELLER SCORER.....	12	1	
OUTFIELD.....	1	53	
PASSED BALL.....	1	56	
PITCH	1	57	
Anzahl der Warm-Up Pitches	6	9	
PITCH (Fortsetzung)			
erfolgt, wenn der Catcher nicht in seiner Box steht.....	6	1	b
wird vom Catcher retourniert.....	6	7	b
.....	7	5	d
PITCHER			
Legale Wurfbewegung	6	3	
nach einer Conference mit dem Manager	1	13	a
.....	6	12	a
Pitching Position	6	1	a-e
Startender Pitcher	1	66	
Wiedereintritt	4	5	
PITCHER'S PLATE	2	4	g
PITCHING DISTANZEN	2	3	
PIVOT FUSS.....	1	59	
PLATE-UMPIRE	10	2	a-g
PLAY BALL	1	60	
.....	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	61	
Fast Pitch.....	6	10	b
REGULÄRES SPIEL.....	5	3	a-i
REPLACEMENT PLAYER	1	64	
.....	4	7	
RÜCKENNUMERN	3	8	d
RUNNER.....	1	65	
berührt einen Fielder, der den Ball spielen will	8	9	n,p
Coach verleitet zu einem Wurf an die Home-Plate.....	8	9	l

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 seiner Base zurück oder läuft nicht zu nächsten Base, wenn der Ball innerhalb des Pitcher's Circle ist	8	9	v
kehrt nicht zu seiner Base zurück, nachdem das Spiel wieder aufgenommen wird.....	8	9	d
kickt den Ball absichtlich.....	8	9	k
läuft außerhalb der Base-Line	8	9	a
.....	8	10	a,b
läuft die Basen in umgekehrter Reihenfolge an	8	9	r
.....	8	9	g
muß Basen in richtiger Reihenfolge berühren.....	8	4	a-i
muß zu seiner Base zurückkehren.....	8	8	
überholt einen vor ihm laufenden Runner.....	8	9	e
überläuft die erste Base und versucht zur zweiten Base zu laufen.....	9	9	h
verfehlt die Home-Plate	8	9	i
verläßt seine Base bei einen Fly Ball zu früh.....	8	9	f
verläßt seine Base, nachdem er zurückgelaufen ist.....	8	9	v(3)
verläßt seine Base.....	8	9	w
verläßt seine Base zu früh	9	1	s
.....	8	9	u
wenn ein illegaler Pitch erfolgte	8	7	e
wird behindert	8	7	b
wird geholfen	8	9	q
wird von einem Fair Ball getroffen, wenn er auf einer Base steht.....	8	1	e
wird von einem Fair Ball getroffen.....	8	9	j
zugesprochene Basen wegen Überwurfs.....	8	7	g
zwei Runner auf einer Base.....	8	4	d
RUNS BATTED IN	12	5	a-f
RUN ZÄHLT NICHT	5	6	b
.....	8	4	e,f
SCHIENBEINSCHUTZ.....	3	6	d
SCHLAGEN AUSSERHALB DER REIHENFOLGE	7	2	b,c(1-4)
SCHLÄGER.....	3	1	
Warm-Up Schläger.....	3	2	
SCHLAGHELME	1	31	
.....	3	6	e
SCHLAGREIHENFOLGE.....	1	8	
.....	7	2	
Designated Hitter	4	2	
SCHMUCK	3	8	g
SCHRITT DES PITCHERS	6	3	h
SCHUHE	3	5	
SCHUHSTOLLEN.....	3	5	
SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR DEN KÖRPER.....	3	6	c

für Umpire.....	10	1	d
SCORING	12		
Eintragungen bei einem für verloren erklärtem Spiel	12	10	
kein Base-Hit.....	12	3	a-c
Runs	5	6	
SIEGREICHE MANNSCHAFT	5	4	
SPIELER	4	1	
Mindestanzahl	4	1	b
Positionen.....	4	1	a
tritt offiziell in das Spiel ein.....	4	6	
SPIELER DER STARTAUFSTELLUNG	1	66	
.....	4	5	
SPIELFELD.....	2	1	
Entscheidung, ob der Platz spielfähig ist	5	2	
SPIELZUG EINES UNANGEKÜNDIGTEN ERSATZSPIELERS	4	6	a
STARTAUFSTELLUNG.....	4	5	
Wiedereintritt	4	4	
STEALING.....	1	67	
Verlassen der Base, nachdem der Runner zurückgekehrt ist	8	9	v(3)
STIRNBÄNDER	3	8	a(2)
STOLEN BASE.....	12	8	p
STRIKE	7	4	
Ball trifft den Batter beim dritten Strike	7	4	e
fallengelassener dritter Strike.....	8	1	b
STRIKE-ZONE	1	68	a-b
TABELLE (SCORING)	12	2	a-b
TEN RUN RULE	5	3	c
THIRD STRIKE RULE.....	8	2	b
TIME	1	71	
.....	10	8	
TRAPPED BALL.....	1	72	
TRAPPED CATCH.....	8	2	k
TRIPLE PLAY	1	73	
ÜBERLAUFEN DER ERSTEN BASE	8	9	h
ÜBERSLIDEN	1	54	
.....	8	9	i
ÜBERWURF.....	1	55	
.....	8	7	g
des Pitchers	8	7	c
UMPIRE.....	10		
Ausrüstung, Uniform	10	1	c,d
Geschlagener Fair Ball trifft den Umpire.....	9	2	d,e
.....	8	5	d
Geworfener Ball trifft den Umpire.....	9	2	v
Interference durch den Umpire	8	8	h
Signale.....	10	7	a-o

Urteilkraft	10	6	
UNBERECHTIGTER SPIELER.....	1	40	
UNENTSCHEIDENE SPIELE	5	3	i
.....	5	4	b
UNIFORMEN	3	8	a-e
für Umpire.....	10	1	c
Schirmkappen.....	3	8	a(2)
UNKOMPLETTES SPIEL.....	5	3	e
UNTERBRECHUNG DES SPIELS	5	3	h(3)
VERÄNDERTER SCHLÄGER.....	1	1	
Batter ist out	7	6	b
Dead Ball.....	9	1	w
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	h(1-8)
Resultat.....	5	4	c
Entscheidung des Umpires.....	10	2	f
Offizieller Bericht (Scoring)	12	10	
VERTEIDIGENDE MANNSCHAFT.....	1	18	
VOM PITCH GETROFFENER BATTER	8	1	f
.....	9	1	p
WÄHREND DES WIND-UPS FALLENGELASSENER BALL.....	6	11	
WARM-UP PITCHES, PENALTY	7	5	f
WARNING TRACK	2	3	
WEIGERUNG, SPIEL ZU BEGINNEN ODER FORTZUSETZEN.....	5	3	h(2)
WEISSE NÄHTE AUF DEM HANDSCHUH.....	3	4	
WIEDEREINTRITT.....	1	62	
Illegaler Wiedereintritt.....	4	4	Folge
WILD PITCH	1	75	
geht aus dem Spielfeld	8	7	c
WIN FÜR DEN PITCHER	12	6	
WIND-UP	6	3	
WURF	1	70	
WURF ZU EINER BASE WÄHREND DER FUSS IN KONTAKT MIT DER PITCHER´S PLATE IST	6	8	
ZEICHEN FÜR DEN PITCHER	6	1	d,e
ZEIT AM SCHLAG	1	74	
ZUSAMMENSTELLUNG DES SCORERS	12	8	
ZUSCHAUER-INTERFERENCE	8	7	l
ZUSTAND DES SPIELFELDS	5	2	

3.8 they/he, 4.2.g. 5.3 b or, 5.4b wiederholt 5.3g; 6.7 or Abschnitt 12 fehlt MP
6.2 SP (pivot) foot, 6,9d SP his/her, 7.7a FOLGE Druckfehler with(out), 10.7.m clockwise
Batter wird irritiert 4.06b BB - 6,7 SB kein Balk - illegal Pitch
Pitcher kann jederzeit ersetzt werden SB - muß ersten Batter erledigen BB
Balk ist No Pitch - Illegal Pitch ist Ball
Illegal Pitch ist dead Ball - Balk ist delayed dead Ball
Regel 6.7 Illegal Pitch SB - Balk annulliert BB
8.5g1 SB 1 Base Zeitpunkt dead Ball - BB 2 Basen Zeitpunkt Hand verlassen