Deutscher Baseball und Softball Verband e.V.

Offizielle Softballregeln 2014 - 2017

OFFIZIELLE SOFTBALL REGELN 2014-2017

(Copyright des Spielregelkomitees des Internationalen Softball Verbandes)

ÜBERARBEITET 2014

Neue Regeln und/oder Änderungen sind in jedem Abschnitt fett und kursiv gedruckt.
Der Verweis (SP ONLY) beinhaltet auch Co-ed Slow-Pitch. Wann immer „FAST PITCH ONLY (FP ONLY)" in den OFFIZIELLEN REGELN erscheint, bezieht dies auch Modified Pitch mit ein. Mit Ausnahme der Pitching Regeln.

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

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

REGEL 1. DEFINITIONEN.

Abschnitt 1. ALTERED BAT.

Ein Schläger ist verändert, wenn die stoffliche Struktur eines Schlägers verändert wird. Beispiele eines veränderten Schlägers sind: Ersetzen des Griffs eines Metallschlägers durch einen hölzernen oder andersartigen Griff, Einfügen eines Materials in den Schläger, Anbringen von zu viel Klebeband (mehr als zwei Schichten) auf dem Griff des Schlägers, oder das Bemalen des Schlägers oben oder unten aus anderen Gründen als zur Identifizierung. Das Ersetzen des Griffs durch einen anderen legalen Griff wird nicht als Verändern des Schlägers betrachtet. Ein „erweiterter" oder „kegelförmiger" Griff, der angebracht wird, gilt als Veränderung.Gravierte Identifikationsmarkierungen werden nur am Knauf (Knob) eines Metallschlägers als nicht "altered" betrachtet. Gravierte Identifikationsmarkierungen am Kopfende (Barrel) eines Metallschlägers werden als „altered" angesehen. Gelaserte Markierungen zu ID Zwecken werden an keiner Stelle eines Schlägers als „altered" betrachtet.

Abschnitt 2. APPEAL PLAY.

Ein Live oder Dead Ball Appeal ist ein Spielzug oder eine Spielsituation, bei der der Umpire keine Entscheidung treffen kann, bevor dies von einem Manager, Coach oder Spieler der gegnerischen Mannschaft verlangt wird.

BEMERKUNG: Ein Coach oder Manager kann einen Dead Ball Appeal nur machen, nachdem er das Spielfeld betreten hat.

Wird dieser Appeal von einem Fielder gemacht, muss sich dieser dabei im Infield befinden. Der Appeal kann nicht mehr gemacht werden, nachdem:

a. Ein legaler Pitch geworfen oder ein Illegal Pitch gecallt wurde.
   AUSNAHME:
   1. Ein Appeal wegen der Verwendung eines illegalen Substitutes oder einer illegalen Wiedereinwechselung oder weil ein Replacement Player oder Withdrawn Player (der das Spiel entweder verlässt oder wieder in die Line-Up gemäß der Replacement Player Regel [Blut im Sport] zurückkehrt) nicht dem Umpire angekündigt wurde, kann jederzeit gemacht werden, solange ein solcher Spieler im Spiel ist.
   2. Ein Appeal, weil Base Runner ihre Position getauscht haben, kann jederzeit gemacht werden, solange sich noch mindestens einer der Base Runner auf dem Spielfeld befindet oder bis das Inning beendet ist.
b. Der Pitcher und alle Spieler das Fair-Territory verlassen haben; oder
c. Die Umpire das Spielfeld nach dem letzten Spielzug des Spiels verlassen haben.

Es gibt folgende Möglichkeiten für einen Appeal:

1. Ein Base wird nicht berührt
2. Ein Base wird bei einem gefangenen Fly Ball verlassen, bevor der Ball berührt wird
3. Schlagen in der falschen Reihenfolge
4. Der Versuch zum zweiten Base weiterzulaufen, nachdem das erste Base überlaufen wurde und ein Tag erfolgt
5. Ein illegaler Wechsel
6. Die Verwendung unangekündigter Spieler gemäß der Replacement Player Regel
7. Eine Illegal Re-Entry
8. Die Verwendung unangekündigter Spieler gemäß der Designated Player Regel
9. Base Runner, die ihre Positionen auf den Bases tauschen.

Abschnitt 3. BALL COMPRESSION.

Ball Compression ist die Kraft in Kg (Pfund), die benötigt wird, um einen Softball um 6,5mm (0,25in) zusammenzudrücken, gemessen gemäß der ASTM (American Society of Testing Measurements) Methode zur Messung der Verformbarkeit (Härte) von Softballs.

Abschnitt 4. BALL COR.

Ball COR ist der Coefficient Of Restitution (Koeffizient der Wiederherstellung der ursprünglichen Form, nachdem der Ball durch den Schläger verformt wurde) eines Softballs, gemessen gemäß der ASTM (American Society of Testing Measurements) Methode zur Messung der Lebhaftigkeit von Softballs.

Abschnitt 5. BASE LINE.

Eine Base Line ist eine direkte Linie zwischen Bases.

Abschnitt 6. BASE ON BALLS.

(FP und SP) Ein Base-on-Balls wird einem Batter durch den Umpire zuerkannt, wenn bei vier (4) Pitches auf „Ball" entschieden wurde. (inkl. Illegal Pitches, die gecallt wurden). (FP) Der Ball bleibt im Spiel. (SP) Der Ball ist nicht spielbar (Dead Ball).

Abschnitt 7. BASE PATH.
Ein Base-Pfad ist eine direkte Linie zwischen einem Base und der Position des Runners zu dem Zeitpunkt, an dem ein Defensivspieler versucht, einen Runner zu taggen.

Abschnitt 8. BATTED BALL.
Ein geschlagener Ball ist jeder Ball, der den Schläger berührt oder der mit dem Schläger berührt wird und entweder im Fair oder Foul Territory landet. Die Absicht, den Ball zu schlagen ist nicht erforderlich.

Abschnitt 9. BATTER.
Ein Batter ist ein Offensivspieler, der die Batters Box mit der Absicht betritt, seinem Team dabei zu helfen, Runs zu erzielen. Er bleibt so lange ein Batter, bis er entweder vom Umpire ausgegeben oder zum Batter-Runner wird.

Abschnitt 10. BATTER'S BOX.
Die Batter's Box ist der Bereich, auf den der Batter beschränkt ist, während er sich in der Position befindet, seines Teams zu Runs zu verhelfen. Die Linien werden als Teil der Batter's Box betrachtet.

Abschnitt 11. BATTER-RUNNER.
Ein Batter-Runner ist ein Spieler, der seine Zeit am Schlag beendet hat, aber noch nicht out gemacht wurde oder das erste Base erreicht hat.

Abschnitt 12. BATTING ORDER.
Die Batting Order (Schlagreihenfolge) ist die offizielle Liste der Spieler der Offensive in der Reihenfolge, in der die Mitglieder des Teams zum Schlag kommen müssen. Wenn die Line-Up Card übermittelt wird, soll diese auch die Defensivposition jedes Spielers enthalten.

Abschnitt 13. BLOCKED BALL.
Ein Blocked Ball ist ein geschlagener, geworfener oder gepitchter Ball, der

a. im Zaun stecken oder hängen bleibt (und nicht mehr spielbar ist)
b. von einer nicht am Spiel beteiligten Person gestoppt oder berührt wird, oder
c. irgendeinen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder der offiziellen Spielfläche ist oder von einem Spieler der Verteidigung berührt wird, während der Spieler den Boden außerhalb der bespielbaren Fläche berührt.

Ein geworfener Ball, der versehentlich einen Base Coach berührt (innerhalb oder außerhalb der Coaches Box) ist kein Blocked Ball.

Abschnitt 14. BUNT.
Ein Bunt ist ein geschlagener Ball, nach dem nicht geschwungen wird, der aber absichtlich mit dem Schläger berührt und langsam ins ***Spielfeld*** getippt wird.

Abschnitt 15. 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.

a. Um einen gültigen Catch zu machen, muss der Fielder den Ball lang genug halten, um zu beweisen, dass er die komplette Kontrolle über den Ball hat, und dass das Loslassen des Balles freiwillig und absichtlich erfolgt. Verliert ein Spieler den Ball nachdem er in den Handschuh gegriffen hat, um ihn herauszunehmen oder beim Wurf, ist es ein gültiger Catch.
b. Wenn der Ball lediglich im Arm (bzw. in den Armen) des Fielders festgehalten wird oder durch einen Teil des Körpers des Fielders, der Ausrüstung oder Bekleidung verhindert wird, dass er auf den Boden fällt, ist der Catch unvollständig bis der Ball in der Hand (oder in beiden Händen) oder dem Handschuh des Fielders festgehalten wird.
c. Die Füße des Fielders müssen für einen legalen Catch
    1) (a) sich innerhalb des Spielfeldes befinden, (b) die Dead-Ball-Linie berühren oder (c) sich in der Luft befinden, nachdem sie das Spielfeld verlassen haben.
    2) bei einem Spieler, der für einen Catch aus dem dem Dead Ball Territory zurückkehrt, das Spielfeld berühren.
d. 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.
e. Ein Ball, der, während er in der Luft ist, irgendetwas anderes als einen Defensivspieler berührt, wird so behandelt als ob er den Boden berührt hätte.

Abschnitt 16. CATCHER'S BOX.

Die Catcher's Box ist der Bereich, in der sich der Catcher solange aufhalten muss, bis:
a. (nur FP) Der Pitch vom Pitcher losgelassen wurde. Die Linien selbst werden als innerhalb der Catcher's Box betrachtet.
b. (nur SP) Der gepitchte Ball geschlagen wird, den Boden oder die Plate berührt oder die Catcher's Box erreicht. Die Linien werden als innerhalb der Catcher's Box betrachtet. Der Catcher wird als innerhalb der Catcher's Box betrachtet, außer wenn er den Boden außerhalb der Catcher's Box berührt.

Abschnitt 17. CHARGED CONFERENCE.

Eine Charged Conference findet statt, wenn
a. (Offensive Conference) Das offensive Team eine Unterbrechung des Spiels verlangt, um es dem Manager oder anderen Team-Verantwortlichen zu ermöglichen, sich mit Mitgliedern ihres Teams zu beraten.
b. (Defensive Conference) Das defensive Team aus irgendeinem Grund eine Unterbrechung des Spiels verlangt um zu ermöglichen, dass
    1. ein Vertreter des Defensivteams das Spielfeld betritt und mit irgendeinem Defensivspieler spricht.
    2. ein Fielder seine Position verlässt, zum Dugout geht und dem Umpire Grund zur Annahme gibt, er würde Anweisungen erhalten.

BEMERKUNG: Es ist keine Charged Conference, wenn der Coach/Manager den Umpire über einen Pitcherwechsel informiert, bevor oder nachdem er mit dem Pitcher gesprochen hat.

Abschnitt 18. CHOPPED BALL.

Ein „chopped" geschlagener Ball ist ein Ball, nach dem der Batter abwärts in einer abgehackten Bewegung des Schlägers schlägt, sodass dieser hoch in die Luft springt.

Abschnitt 19. COACH.

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

Abschnitt 20. CROW HOP (nur FP).

Als Crow Hop wird die Handlung eines Pitchers bezeichnet, bei der er sich nicht von der Pitcher's Plate abstößt, während er den Ball pitcht. DIES IST EINE ILLEGALE HANDLUNG, bei der der Pitcher sich von der Pitcher's Plate löst, einen zweiten Impuls (oder Neubeginn) setzt und, sich von diesem neu eingenommenen Punkt abstoßend, den Pitch ausführt.
BEMERKUNG: Der Pitcher darf beim Abdrücken von der Pitcher's Plate springen (leap), landen und mit einer fortlaufenden Bewegung den Ball pitchen. Der Fuß, mit dem er sich abstößt (Pivot Foot) darf sich bei dieser fortlaufenden Bewegung von der Pitcher's Plate abstoßen und/oder nachgezogen werden, ohne dass es sich um einen Crow Hop handelt.

Abschnitt 21. DEAD BALL.

Es handelt sich um einen Dead Ball, wenn

a. der Ball irgendeinen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder des offiziellen Spielfelds ist bzw. einen Spieler oder eine Person trifft, die sich nicht im Spiel befindet,
b. der Ball in der Ausrüstung des Umpires oder der Bekleidung eines offensiven Spielers stecken bleibt oder
c. der Umpire auf Dead Ball entschieden hat.

Abschnitt 22. DEFENSIVE TEAM.

Das defensive Team ist das Team, das sich auf dem Feld befindet.

Abschnitt 23. 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 ***falls erforderlich*** auf Dead Ball entscheiden und die entsprechenden Regeln anwenden. (Siehe Regel 9, Abschnitt 3)

Abschnitt 24. DESIGNATED PLAYER (DP) (FP ONLY).

Der Designated Player ist ein offensiver Starting Player, der in der Line-Up für den FLEX PLAYER schlägt, der an der zehnten (10.) Stelle der Line-Up aufgeführt ist.

Abschnitt 25. DISLODGED BASE.

Ist ein Base, das von der richtigen Position entfernt wurde.

Abschnitt 26. DOUBLE PLAY.

Ein Double Play ist ein Spielzug des defensiven Teams, bei dem zwei offensive Spieler in einer ununterbrochenen Aktion den Regeln entsprechend out gemacht werden.

Abschnitt 27. DUGOUT.
Das Dugout ist der Teil des Dead-Ball-Territory, der nur für Spieler, Coaches, Bat Boys und Girls und offizielle Teamvertreter vorgesehen ist. In diesem Bereich darf nicht geraucht werden.

Abschnitt 28. EJECTION FROM THE GAME.
Als Ejection (Ausschluss) wird die Maßnahme eines Umpires bezeichnet, der einen Spieler, Offiziellen oder ein sonstiges Teammitglied auffordert, das Spiel und den Platz wegen einer Verletzung der Regeln für den rest des Spiels zu verlassen.

Abschnitt 29. FAIR BALL.
Ein Fair Ball ist ein legal geschlagener Ball, der

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

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

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

Abschnitt 30. FAIR TERRITORY.
Das Fair-Territory ist der Teil des Spielfelds, der sich innerhalb und einschließlich der Foul Lines von der Home-Plate bis zum Spielfeldzaun und von dort senkrecht aufwärts, befindet.

Abschnitt 31. FAKE TAG.
Eine Form der Obstruction an einem Runner, der, während er zu einem Base vorrückt oder zurückläuft, durch einen Fielder, der weder den Ball hat, noch im Begriff ist den Ball zu erhalten, in der Bewegung behindert wird. Der Runner muss nicht stoppen oder sliden. Bereits ein Abbremsen allein, wenn der „Fake Tag" erfolgt, begründet die Obstruction.

Abschnitt 32. FIELDER.
Ein Fielder ist jeder Defensivspieler des Teams auf dem Spielfeld.

Abschnitt 33. FLY BALL.
Ein Fly Ball ist jeder Ball, der in die Luft geschlagen wird.

Abschnitt 34. FLEX PLAYER.
Der Flex Player ist der Starting Player, für den der Designated Player (DP) schlägt und dessen Name an der zehnten (10.) Position der Line-Up steht.

Abschnitt 35. FORCE OUT.
Ein Force-Out ist ein Out, das nur gemacht werden kann, wenn ein Runner das Anrecht auf das Base verliert, das er besetzt hat, da der Batter zum Batter-Runner wurde, und bevor der Batter-Runner oder ein nachfolgender Runner out gemacht wird. Bei einem Appeal wird das Force Out durch die Spielsituation zum Zeitpunkt des Appeals bestimmt, nicht zum Zeitpunkt des Regelverstoßes. Beispiel: Wenn die Force Situation durch das Aus eines nachfolgenden Runners vor dem Appeal aufgehoben wurde, ist das Appeal-Aus auch kein Force Out mehr.

Abschnitt 36. FORFEIT.
Ein Forfeit ist die Beendigung des Spieles durch den Umpire, indem er das Team, das nicht gegen das Regelwerk verstoßen hat, zum Sieger erklärt.

Abschnitt 37. FOUL BALL.
Ein Foul Ball ist ein legal geschlagener Ball, der

a. im Foul-Territory zwischen Home-Plate und erstem Base oder zwischen Home-Plate und drittem Base liegen bleibt.
b. am ersten oder dritten Base vorbei springt und sich auf oder über Foul-Territory befindet.
c. hinter dem ersten oder dritten Base zuerst im Foul-Territory den Boden berührt.
d. den Körper, befestigte oder lose Ausrüstung, die Kleidung eines Umpires oder Spielers oder irgendeinen fremden Gegenstand auf dem Boden berührt, während er sich auf oder über Foul-Territory befindet.
e. den Batter oder ein zweites Mal den Schläger in der Hand des Batters berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält.
f. vom Schläger direkt und nicht höher als der Kopf des Batters irgendeinen Teil des Körpers oder der Ausrüstung des Catchers trifft und von einem anderen Fielder gefangen wird.
g. die Pitcher's Plate trifft und unberührt vor First oder Third Base ins Foul Territory rollt.

BEMERKUNG: (1) Ein Foul Fly soll nach der relativen Position des Balls und der Foul Line einschließlich des Foul Poles beurteilt werden und nicht danach, ob sich der Fielder zum Zeitpunkt der Berührung im Fair- oder Foul-Territory befindet.
(2) Die Position des Balls zum Zeitpunkt einer Interference entscheidet, ob der Ball fair oder foul ist, auch wenn der Ball unberührt ins Foul- oder Fair-Territory rollt.

Abschnitt 38. FOUL TERRITORY.
Foul Territory ist jeder Teil des Spielfeldes, der nicht im Fair Territory enthalten ist.

Abschnitt 39. FOUL TIP.

Ein Foul Tip ist ein geschlagener Ball, der

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

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

Abschnitt 40. HELMET.

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

Abschnitt 41. HOME TEAM.

Das Home Team ist das Team, 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 42. ILLEGAL BAT.

Ein illegal Bat ist ein Schläger, der nicht den Bestimmungen der Regel 3, Abschnitt 1 entspricht.

Abschnitt 43. ILLEGAL EXTRA PLAYER (nur SP).

Ein Spieler, der irgendeine Bestimmung der Regel 4, Abschnitt 6 verletzt, wird „Illegal Extra Player" genannt.

Abschnitt 44. ILLEGAL PITCHER.

Ein Spieler, der zwar legal im Spiel ist, aber nicht pitchen darf,

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

Abschnitt 45. ILLEGAL PLAYER.

Ein illegaler Spieler ist ein Spieler, der

a. eine offensive oder defensive Position in der Line-Up einnimmt und dessen Einwechselung dem Umpire nicht gemeldet wurde.

b. eine Position in der Offensive oder Defensive einnimmt, die er nicht legal besetzen darf.

Abschnitt 46. ILLEGAL RE-ENTRY.

Eine illegale Wiedereinwechselung liegt vor, wenn

a. ein Starting Player ein zweites Mal wiedereingewechselt wird, nachdem er zweimal ausgewechselt wurde.
b. ein Starting Player, nachdem er ausgewechselt wurde, wiedereingewechselt wird, aber nicht in der gleichen Position der Batting Order, die er ursprünglich eingenommen hatte.
c. ein Substitute wiedereingewechselt wird, nachdem er legal eingesetzt und entweder ***für*** den Starting Player oder einen anderen Substitute ***ausgewechselt*** wurde.
d. der Starting DP (nur FP) oder sein Auswechselspieler an einer anderen Stelle der Batting Order eingesetzt wird als zu Beginn des Spiels.
e. Ein Flex Player, der in der Batting Order einen anderen Platz einnimmt als den des Starting DP.

Abschnitt 47. ILLEGAL SUBSTITUTE.

Ein illegal Substitute ist ein Spieler, der eingewechselt wird, ohne dem Umpire angekündigt zu werden. Dieses kann

a. ein Substitute sein, der bisher noch nicht im Spiel war
b. ein Spieler sein, der als illegal erklärt wurde
c. ein Spieler sein, der als nicht spielberechtigt erklärt wurde
d. eine illegale Wiedereinwechselung sein
e. ein illegaler DP oder Flex Player (nur FP) oder EP (nur SP) sein.
f. ein Replacement Player sein, der als unangekündigter Substitute für einen Withdrawn Player im Spiel geblieben ist, der nicht innerhalb der gemäß der Replacement Player Regel erlaubten Zeit ins Spiel zurückgekehrt ist.

Abschnitt 48. ILLEGALLY BATTED BALL.

Es handelt sich um einen illegal geschlagenen Ball, wenn ein Batter einen Ball Fair oder Foul schlägt

a. während sich sein ganzer Fuß komplett auf dem Boden außerhalb der Batters Box befindet, wenn er den Ball trifft.
b. während irgendein Teil des Fußes des Batters die Home-Plate berührt, wenn er den Ball trifft.
c. mit einem illegal, nicht zugelassenen oder altered Bat.
d. nachdem er mit einem Fuß ganz aus der Batter's Box getreten ist, dann zurückkehrt und den Ball trifft, während sich beide Füße innerhalb der Batter's Box befinden.

Abschnitt 49. ILLEGALLY CAUGHT BALL.

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

Abschnitt 50. INELIGIBLE PLAYER.
Ein Spieler, der nicht mehr länger legal am Spiel teilnehmen darf, da er vom Umpire aus dem Spiel genommen wurde. Die Verwendung eines „ineligible player" hat den Verlust des Spiels zur Folge.

Abschnitt 51. INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER.
Ein unzulässiger Replacement Player ist ein Spieler, der NICHT in das Spiel eintreten darf um zeitweise einen Spieler zu ersetzen, der zur Behandlung einer blutenden Verletzung das Spiel verlassen muss. Ein unzulässiger Replacement Player ist ein Spieler, der:

a. von einem Umpire aufgrund einer Regelverletzung entweder aus dem Spiel entfernt (removed) oder vom Spiel ausgeschlossen (ejected) wurde.
b. sich in der aktuellen Line-Up befindet.
c. sich nicht in der aktuellen Line-Up befindet, aber noch das Recht auf Wiedereinwechselung hat.

Abschnitt 52. IN FLIGHT (IM FLUG).
Im Flug beschreibt einen geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball, der noch nicht den Boden oder irgendein anderes Objekt außer einem Fielder berührt hat.

Abschnitt 53. 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 54. INFIELD.
Das Infield ist der Teil des Spielfelds im Fair-Territory, der normalerweise von den Infieldern abgedeckt wird.

Abschnitt 55. INFIELDER.
Ein „Infielder" ist ein Defensivspieler einschließlich Pitcher und Catcher, der sich generell irgendwo in der Nähe oder innerhalb der Base Lines befindet, die das Fair Territory eingrenzen. Ein Spieler, der normalerweise im Outfield spielt, kann als Infielder angesehen werden, wenn er sich in den Bereich hineinbewegt, der normalerweise durch Infielder abgedeckt wird.

Abschnitt 56. INFIELD FLY.
Ein Infield Fly ist ein Fair Fly Ball (außer einem Line Drive oder einem versuchten Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden kann, wenn das erste und zweite oder erste, zweite und dritte Base besetzt sind, und bevor zwei Spieler out sind. Der Pitcher, Catcher und jeder Outfielder, der sich während des Spielzugs im Infield befindet, soll im Sinne dieser Regel als Infielder betrachtet werden.

BEMERKUNG:

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

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

Abschnitt 57. INNING.

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

Abschnitt 58. INTENTIONAL BASE ON BALLS

Bei einem Intentional Base on Balls lässt die Verteidigung den Batter auf das erste Base vorrücken, ohne dass vier (4) Balls gepitcht werden müssen. Dies wird manchmal auch Intentional Walk genannt. Beim Intentional Base on Balls ist das Spiel unterbrochen (Dead Ball).

Abschnitt 59. INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL.

Ein absichtlich fallen gelassener Fly Ball ist ein Fair Fly Ball, einschließlich Line Drive und Bunt bei weniger als zwei Out und einem Runner auf dem ersten Base, der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden kann und den der Infielder fallen lässt, nachdem er ihn mit einer Hand oder dem Handschuh bereits unter Kontrolle hatte. Ein trapped Ball oder ein Fly Ball, der zuvor auf dem Boden aufgesprungen ist, wird nicht als absichtlich fallen gelassen angesehen.

Abschnitt 60. INTERFERENCE.

Interference ist die Handlung

a. eines offensiven Spielers oder Teammitglieds, der einen defensiven Spieler beim Versuch, einen Spielzug zu machen, behindert, irritiert oder den Spielzug verhindert.
b. eines Umpires, der den Versuch eines Catchers behindert, einen Runner auszuwerfen, der sich nicht in Kontakt mit einem Base befindet.
c. eines Umpires, der von einem fair geschlagenen Ball getroffen wird, bevor der Ball einen Infielder, ausgenommen den Pitcher, passiert hat.
d. eines Zuschauers, der in das Spielfeld hineingreift und einen Fielder dabei behindert, den Ball zu spielen oder einen Ball berührt, den ein Fielder zu spielen versucht.

Abschnitt 61. LEAPING (nur FP).

Leaping ist eine Handlung des Pitchers welche bewirkt, dass er sich bei seiner initialen Bewegung und nach seinem Abstoßen von der Pitcher's Plate kurz in der Luft befindet. Der Schwung durch die Vorwärtsbewegung des Pitchers hat zur Folge, dass der ganze Körper, inklusive des Pivot- und des freien Fußes, sich gleichzeitig während des Schrittes zur Home-Plate mit anschließendem Wurf in der Luft befindet. Zu dieser Pitchbewegung gehört, dass der Pitcher landet und mit einer fortlaufenden Bewegung den Ball pitcht. Der Fuß, mit dem er sich von der Pitcher's Plate abstößt (Pivot Foot) darf sich bei dieser fortlaufenden Bewegung abstoßen und/oder nachgezogen werden. Leaping ist eine erlaubte Handlung.

Abschnitt 62. LEGAL TOUCH (TAG).

Ein legal Touch (Tag) liegt vor:

a. wenn ein Runner oder Batter-Runner, der ein Base nicht berührt, mit dem Ball berührt (getaggt) wird, der sich sicher in der Hand oder dem Handschuh 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 (getaggt) 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 (getaggt) wird.
b. wenn ein Base von einem Fielder berührt wird, der den Ball sicher in seiner Hand oder seinem Handschuh hält. Das Base kann für einen legal Touch (Tag) mit irgendeinem Teil des Körpers berührt (getaggt) werden (z.B. könnte der Fielder das Base mit einem Fuß oder einer Hand berühren, auf dem Base sitzen etc.). Dies gilt für Force und Appeal Situationen.

Abschnitt 63. LEGALLY CAUGHT BALL.

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

Abschnitt 64. LINE DRIVE.

Ein Line Drive ist ein Ball in flight, der hart und direkt in das Spielfeld geschlagen wird.

Abschnitt 65. LINE-UP UND LINE-UP CARD.

Eine Line-Up (Batting Order) ist die Liste der Teammitglieder, die aktuell eine offensive oder defensive Position innehaben, einschließlich DP und FLEX PLAYER (NUR FP) und EP (NUR SP). Die Line-Up Card enthält

1. Vor- und Zuname, Position und Uniformnummer der zu Beginn in der Batting Order (Line-Up) eingesetzten Spieler und
2. Vor- und Zuname sowie Uniformnummer der vorhandenen Substitutes und
3. Vor- und Zuname des Managers.

BEMERKUNG: Wird eine falsche Uniformnummer auf die Liste geschrieben, soll sie korrigiert und das Spiel ohne Sanktionen fortgesetzt werden. Wenn ein Spieler mit einer falschen Nummer eine Regelverletzung begeht, hat die Regelverletzung Vorrang und muss geahndet werden. Wenn der Spieler nach der Regelverletzung im Spiel verbleibt, wird die Nummer korrigiert und weitergespielt.

Abschnitt 66. OBSTRUCTION.

Obstruction ist die Handlung

a. eines Spielers oder Teammitglieds des defensiven Teams, der einen Batter behindert oder das Treffen oder Schlagen eines gepitchten Balles verhindert.
b. eines Fielders, der das Vorrücken eines Runners oder Batter-Runners behindert, der legal die Bases umrundet während
   1) er nicht im Ballbesitz ist oder
   2) er nicht im Begriff ist, einen geschlagenen Ball aufzunehmen, den Lauf eines Runners oder Batter-Runners behindert, der legal die Bases umläuft

3) er einen Fake Tag ohne den Ball begeht
4) er in Ballbesitz einen Runner von einem Base stößt
5) er in Ballbesitz, einen Runner absichtlich dabei behindert vorzurücken ohne ein Play an diesem Runner durchzuführen

Abschnitt 67. OFFENSIVE PLAYER ONLY (FP only)
Ein Offensive Player Only (OPO) ist ein Spieler – mit Ausnahme des FELX PLAYERS - der weiterhin seine Position in der Schlagreihenfolge behält, aber nicht mehr in der Verteidigung spielt, weil der DP für diesen Spieler diese Aufgabe übernimmt. Der OPO geht weiterhin an den Schlag, hat aber keine Feldposition mehr inne.

Abschnitt 68. OFFENSIVE TEAM.
Als offensives Team wird das Team bezeichnet, das gerade am Schlag ist.

Abschnitt 69. OFFICIAL EQUIPMENT
Unter Official Equipment (Offizielle Ausrüstung) wird jede Art von Ausrüstung (Schläger, Handschuhe, Helme, etc.) verstanden, die sich tatsächlich im Einsatz befindet. Ausrüstung der Verteidigung (z.B. Handschuhe), die von der angreifenden Mannschaft auf dem Spielfeld vergessen wurde, wird nicht als Offizielle Ausrüstung gewertet.

Abschnitt 70. ON-DECK BATTER.
Der On-Deck Batter ist der Spieler des offensiven Teams, dessen Name dem des aktuellen Batters in der Batting Order folgt.

Abschnitt 71. ON-DECK CIRCLE.
Der On-deck Circle ist der der eigenen Spielerbank nächstgelegene Bereich, in dem sich der On-deck Batter aufwärmen oder sich warm schwingen kann, während er darauf wartet, die Batters Box betreten zu dürfen.

Abschnitt 72. ONE METER LINE.
Die One-Meter (drei Fuß) Line kennzeichnet den Bereich in der zweiten Hälfte zwischen Home Plate und First Base, in dem ein Batter-Runner laufen muss, um nicht für die Behinderung eines geworfenen Balles aus dem Bereich der Home Plate oder des Versuchs eines Fielders, einen solchen Wurf anzunehmen, ausgegeben zu werden, während er zum First Base läuft.

Abschnitt 73. OPTION PLAY.
Option Play heißt, dass der Coach/Manager des offensiven Teams die Wahl hat, den Regelverstoß ahnden zu lassen oder das Resultat des Spielzugs zu akzeptieren. Diese Wahlmöglichkeit gibt es bei:

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

Abschnitt 74. OUTFIELD.
Das Outfield ist der Teil des Spielfelds, der außerhalb des Diamonds, geformt von den Baselines, liegt oder normalerweise nicht von den Infieldern abgedeckt wird und der innerhalb der Foul-Lines hinter der ersten und dritten Base und der Spielfeldbegrenzung liegt.

Abschnitt 75. OVER-SLIDE.
Ein ÜBERSLIDEN ist die Handlung eines offensiven Spielers, wenn er als Runner über das Base hinaus slidet, das er zu erreichen versucht. Dies passiert gewöhnlich, wenn er infolge seines Momentums den Kontakt mit dem Base verliert, wobei er out gemacht werden kann. Der Batter-Runner kann das erste Base oversliden, ohne out gemacht werden zu können, wenn er unmittelbar zu diesem Base zurückkehrt.

Abschnitt 76. OVERTHROW.
Ein Überwurf ist ein Spielzug, bei dem der Ball von einem Fielder zu einem anderen geworfen wird und anschließend das Spielfeld verlässt oder zu einem „blocked ball" wird.

Abschnitt 77. PASSED BALL (nur FP).
Ein Passed Ball ist ein Pitch, der vom Catcher mit normaler Anstrengung unter Kontrolle gebracht oder vor sich gehalten hätte werden sollen.

Abschnitt 78. PITCH.
Die Handlung, bei der der Pitcher den Ball zum Batter wirft.

BEMERKUNG: Wenn der Pitch geblockt wird oder das Spielfeld verlässt, wird allen Runnern ein Base zugesprochen.

Abschnitt 79. PITCHER'S CIRCLE (nur FP).
Der Pitcher's Circle ist der Kreis mit einem Radius von 2,44 m (8 Fuß) von der Pitcher's Plate gemessen. Die Linien werden als Teil des Kreises angesehen.

Abschnitt 80. PIVOT FOOT.
Der Pivot Foot ist jener Fuß,

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

Abschnitt 81. „PLAY BALL".
„Play Ball" ist der Ausdruck, der vom Plate-Umpire verwendet wird und anzeigt, dass das Spiel beginnen oder fortgesetzt werden soll, wenn der Pitcher den Ball hält und

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

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

Abschnitt 82. PRE-GAME MEETING.
Das Pre-Game Meeting (Plate Conference) ist eine Besprechung, die zu einem bestimmten Zeitpunkt im Bereich um Home Plate unter Beteiligung der Umpire und der jeweiligen Manager der Teams stattfindet. Dieses Meeting findet statt um:

a. die Line-Up jedes Teams zu bestätigen und anzunehmen, sowie dem Gegner eine Kopie zu überreichen und
b. ggf. spezielle Ground-Rules zu besprechen, falls dies erforderlich sein sollte

Abschnitt 83. PROTESTE.
Ein Protest (nicht zu verwechseln mit einem Appeal) ist der Einspruch eines Defensiv- oder Offensivteams bezüglich:
a. der Interpretation einer Spielregel bei deren Anwendung durch einen Umpire oder
b. der Spielberechtigung eines Teammitgliedes

Abschnitt 84. 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 85. RE-ENTRY.
Ist die Handlung irgendeines Starting Players der wiedereingewechselt wird, nachdem er legal oder illegal ausgewechselt wurde.

Abschnitt 86. REMOVAL FROM THE GAME.
Ist die Handlung des Umpires, der erklärt, dass ein Spieler zur weiteren Teilnahme am Spiel (außer als Coach) wegen einer Regelverletzung nicht mehr berechtigt ist.
BEMERKUNG: Jede Person, die removed wird, darf weiter auf der Bank sitzen, aber nicht mehr, außer als Coach, am Spiel teilnehmen.

Abschnitt 87. REPLACEMENT PLAYER.
Ein Spieler, der für einen bestimmten Zeitraum in das Spiel eintreten muss, um einen Spieler zu ersetzen, der das Spielfeld verlassen musste, um eine blutende Verletzung behandeln zu lassen.
a. Der Replacement Player kann ein
    1. Substitute sein, der sich noch nicht im Spiel befand
    2. Substitute sein, der sich bereits im Spiel befand und ausgewechselt wurde
    3. Starting Player sein, der sich nicht mehr auf der Line-Up befindet und der nicht mehr zu einer Re-Entry berechtigt ist
b. Ein Replacement Player wird nicht als Substitute angesehen, muss aber dem Umpire angekündigt werden.

Abschnitt 88. RUNNER.
Ein Runner ist ein Spieler des offensiven Teams, der seine Zeit am Schlag beendet hat, das erste Base erreicht und noch nicht out gemacht wurde.

Abschnitt 89. SLAP HIT (nur FP).
Ein Slap Hit ist ein Schlag der mit einer kontrollierten kurzen, abgehackten Bewegung und nicht mit vollem Schwung geschlagen wird. Die zwei gebräuchlichsten Arten des Slap Hits sind:

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

BEMERKUNG: Ein Slap Hit wird nicht als Bunt betrachtet.

Abschnitt 90. SQUEEZE PLAY (nur FP).
Ein Squeeze Play ist ein Spielzug bei welchem das offensive Team mit einem Runner auf dem dritten Base versucht den Run zu erzielen, indem der Batter den Ball ins Spiel bringt.

Abschnitt 91. STARTING PLAYERS.
Die Spieler, die in der offiziellen Line-up aufgelistet sind, die dem Chief-Umpire und/oder dem Plate-Umpire übergeben wurde.

Abschnitt 92. STEALING.
Stealing ist die Handlung eines Runners, der während oder nach dem Pitch zum Batter versucht, vorzurücken. Stealing ist im Slow Pitch nicht erlaubt.

Abschnitt 93. STRIKE ZONE.
a. (nur FP) Die Strikezone ist der Raum über der gesamten Home-Plate zwischen der Achselhöhle und der Oberkante der Knie während der Batter seine normale Schlagstellung einnimmt.
b. (nur SP) Die Strikezone ist der Raum über der gesamten Home-Plate zwischen den Schultern des Batters und den Knien, während der Batter seine natürliche Schlagstellung einnimmt.

Abschnitt 94. SUBSTITUTE.
Ein Substitute (Ersatzspieler) ist ein Spieler, der auf der offiziellen Line-Up aufgeführt ist und der:

a. kein Starting Player ist und sich noch nicht im Spiel befand (außer als Replacement Player)
b. ein Starting Player ist, der das Spiel ein Mal verlassen hat und legal in das Spiel zurückkehrt

   BEMERKUNG:
   1. Dies wird Re-Entry genannt
   2. Der Spieler darf nur in seine ursprüngliche Position in der Batting Order zurückkehren

Abschnitt 95. TAGGING UP.
Ist die Handlung eines Runners, der zu seinem Base zurückkehrt oder auf diesem bleibt, bevor er legal nach einem geschlagenen Fly Ball vorrücken kann, sobald der Ball erstmals von einem Fielder berührt wird. Darf nicht mit einem „Tag" eines Bases oder eines Fielders verwechselt werden.

Abschnitt 96. TEAMMEMBER.

Schließt alle Personen ein, die berechtigt sind, im Dugout zu sitzen.

Abschnitt 97. *TEMPORARY RUNNER. (nur FP)*
Der Temporary Runner ist ein Spieler, der für den Spieler laufen darf, der im letzten Halbinning die Position des Catchers innehatte, wenn dieser bei zwei Aus auf Base ist. Die Verwendung des Temporary Runners ist für den Coach der Offensive optional. Temporary Runner muss der Spieler sein, der zum Zeitpunkt, als die Option genommen wird, in der Schlagreihenfolge als letztes dran ist und nicht auf Base ist.

Abschnitt 98. THROW.
Die Handlung eines Fielders, der den Ball zu einem anderen Fielder wirft.

BEMERKUNG: Wenn der Ball nach dem Wurf zum „blocked Ball" wird oder das Spielfeld verlässt, werden allen Runnern zwei Bases von dem zum Zeitpunkt des Wurfs zuletzt berührten Base zugesprochen.

Abschnitt 99. TIME.
Time ist ein Ausdruck, der vom Umpire verwendet wird, um eine Unterbrechung des Spiels anzuordnen, während der der Ball nicht spielbar („dead") ist.

Abschnitt 100. TRAPPED BALL.
Ein Trapped Ball ist

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

Abschnitt 101. TRIPLE PLAY.
Ein Triple Play ist die nicht unterbrochene Spielhandlung des defensiven Teams, bei der drei offensive Spieler out gemacht werden.

Abschnitt 102. 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 103. WILD PITCH (nur FP).
Ein Wild Pitch ist ein Pitch, der so hoch, so tief oder so weit von der Plate entfernt ist, dass der Catcher ihn nicht mit normaler Anstrengung aufhalten und unter Kontrolle bringen kann.

Abschnitt 104. WILD THROW*.*
Ein Wild Throw ist ein Spielzug, bei dem der Ball von einem Fielder zu einem anderen geworfen und nicht unter Kontrolle gebracht werden kann, aber nicht geblockt wird und im Spielfeld bleibt.

Abschnitt 105. WITHDRAWN PLAYER.

Ein Withdrawn Player ist ein Spieler, der gezwungen wurde gemäß der Replacement Player Regel das Spiel (die Line-Up) zu verlassen.

REGEL 2. DAS SPIELFELD.

(Es wird auf die Zeichnung in Anhang 1 verwiesen, die die offiziellen Ausmaße des Softball Feldes zeigt)

Abschnitt 1. DAS SPIELFELD.

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

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

b. Soll eine ebene und hindernisfreie Fläche sein, die einen Mindestradius, von der Home-Plate zwischen den Foul-Lines, wie in der Tabelle mit den Feldmaßen (Anhang 2) aufgeführt, aufweist.
c. Außerhalb der Foul Lines und zwischen der Home-Plate und dem Backstop soll eine hindernisfreie Fläche vorhanden sein, die den Angaben in Anhang 1 entspricht.
d. Sollte einen Warning Track aufweisen. Ist ein Warning Track vorhanden soll er:
    1. eine Fläche innerhalb des Spielfelds sein, die an die fixe Outfieldbegrenzung und die Seitenbegrenzungen anschließt.
    2. mindestens 3,65 m (12 Fuß) und höchstens 4,75 m (15 Fuß), vom Outfieldzaun oder der Begrenzung aus gemessen, breit sein.
    3. aus einem Material wie z.B. Asche oder Kies beschaffen sein, die gleiche Höhe wie das Spielfeld aufweisen aber unterschiedlich sein. Das Material muss sich von der Beschaffenheit der Outfieldoberfläche unterscheiden und den Spielern signalisieren, dass sie sich dem Zaun nähern.

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

Abschnitt 2. SPIELFELD- ODER SPEZIELLE REGELN.

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

a. Jedes Hindernis im Fair-Territory, näher als die Minimummaße wie in der Tabelle mit den Feldmaßen in Anhang 2 aufgeführt, soll eindeutig zur Information des Umpires markiert werden.
b. Wird ein Baseballfeld verwendet, soll der Mound entfernt und der Backstop an die beschriebene Distanz von der Home-Plate versetzt werden.

Abschnitt 3. DER OFFIZIELLE DIAMOND SOLL ABSTÄNDE ZWISCHEN DEN BASES AUFWEISEN WIE IN DER TABELLE MIT DEN FELDMASSEN (ANHANG 1) AUFGEFÜHRT

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

Abschnitt 4. ANLEGEN DES DIAMONDS.

Für den Aufbau des Spielfeldes wird auf die Zeichnung der offiziellen Ausmaße des Softballfeldes in Anhang 1 A verwiesen. In Anhang 3 befindet sich ein Beispiel für das Vorgehen beim Aufbauen eines Feldes mit 18,29 m (60 ft) Baseentfernung und einem Pitchabstand von 14,02 m (46 ft). Die Abstände und Entfernungen der folgenden Punkte finden sich in Anhang 2:

a. DIE EIN-METER (3 Fuß) LINIE wird parallel zur Baseline gezogen, beginnend an einem Punkt in der Mitte zwischen Home-Plate und erstem Base.
b. DER BATTER'S ON DECK CIRCLE ist ein Kreis an dem Ende der Spielerbank oder des Dugouts näher zur Home-Plate.
c. DIE BATTER'S BOX, eine auf jeder Seite der Home-Plate. Die Linien selbst werden als innerhalb der Batter's Box betrachtet.
d. DIE CATCHER'S BOX soll an den hinteren Enden der Batter's Boxen anschließen.
e. JEDE COACH'S BOX ist außerhalb der Foullines und erstreckt sich von den Bases Richtung Home-Plate.
f. DIE HOME-PLATE soll aus Gummi gefertigt sein und eine fünfseitige Form haben. Die Seiten sollen parallel zu den inneren Linien der Batter's Box sein.
g. DIE PITCHER'S PLATE soll aus Gummi gefertigt sein.
    1. Die Oberfläche der Plate soll auf gleichem Niveau wie der Boden sein.
    2. Die Vorderkante der Plate soll die in der Tabelle mit den Feldmaßen in Anhang 2 aufgeführte Entfernung zum hintersten Punkt der Home-Plate aufweisen.
    3. (nur FP) Um die Pitcher's Plate soll ein Kreis gezogen werden in der Größe und Lage wie in Anhang 1 A+B aufgeführt.

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

h. DIE BASES,
    1. Die Bases, mit Ausnahme der Home-Plate, sollen den Größen entsprechen, die in Anhang 1 D aufgeführt sind und aus Leinen oder einem ähnlichen Material bestehen. Die Bases sollen auf ihrer Position sicher befestigt werden.
    2. ***Die Verwendung des Double Base am ersten Base ist zugelassen. Das Base soll den Größen entsprechen, die in Anhang 1 D aufgeführt sind und aus Leinen oder einem ähnlichen Material bestehen. Eine Hälfte des Bases ist im Fair-Territory und die andere Hälfte des Bases (in einer sich deutlich abhebenden Farbe) im Foul-Territory befestigt.***

    BEMERKUNG: DIE FOLGENDEN REGELN GELTEN FÜR DAS DOUBLE BASE:
    a) Ein geschlagener Ball, der den im Fair-Territory liegenden Teil trifft, wird als fair erklärt und ein geschlagener Ball, der nur den anderen Teil trifft, wird als foul erklärt.
    b) Wird ein Spielzug am ersten Base nach einem geschlagenen Ball gemacht oder (nur FP) der Batter läuft nach einem nicht gefangenen dritten Strike los und berührt der Batter-Runner nur den im Fair-Territory liegendenTeil und das defensive Team macht einen Appeal, bevor der Batter-Runner zum ersten Base zurückkommt, ist der Batter-Runner out.

    BEMERKUNG: Dies wird so behandelt, wie wenn er das Base verfehlt hätte.

c) Ein Spieler des defensiven Teams muss immer den im Fair-Territory liegenden Teil des Bases benutzen.

AUSNAHME: Bei jedem Spielzug, der mit einem Live Ball aus dem Foul-Territory am ersten Base gemacht wird, kann der Batter-Runner und der Defensivspieler jeden Teil des Bases benutzen. Wenn der Defensivspieler den im Foul-Territory liegenden Teil des Double Base benutzt, kann der Batter-Runner im Fair-Territory laufen, wenn der Wurf aus dem First Base Foul-Territory kommt. Wenn er dann vom geworfenen Ball getroffen werden würde, wäre es keine Interference. Falls allerdings auf absichtliche Behinderung entschieden wird, wird der Batter-Runner ausgegeben.
BEMERKUNG: Die Ein-Meter-Linie wird bei Würfen aus dem Foul-Territory auf beiden Seiten der Foul-Line angewendet.

d) Nach dem Überlaufen des Bases muss der Batter-Runner auf den im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehren.
e) Wenn der Ball ins Outfield geschlagen und kein Spielzug am Double Base gemacht wird, kann der Batter-Runner jeden Teil des Bases berühren.
f) Beim Tag-Up nach einem Fly Ball muss der im Fair-Territory liegende Teil benutzt werden.
g) (Nur FP) Bei einem Pick-Off Versuch muss der Runner zum im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehren.
h) Sobald ein Runner zum im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehrt und er nur auf dem im Foul-Territory liegenden Teil stehen sollte, wird dies als nicht als in Kontakt mit dem Base betrachtet und der Runner soll out erklärt werden, wenn
   1) er mit dem Ball getaggt wird oder
   2) er auf dem im Foul-Territory liegenden Teil steht, während der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher's Circle hält.

REGEL 3. SPIELAUSRÜSTUNG.

Abschnitt 1. DER OFFIZIELLE SCHLÄGER.

a. Muss aus einem Stück, aus zwei fest verbundenen Teilen oder aus zwei auswechselbaren Teilen bestehen. Wenn der Schläger aus zwei auswechselbaren Teilen besteht, muss er die folgenden Bedingungen erfüllen:
   1. Die zusammengehörenden Teile müssen einen eigenen Schließmechanismus haben, der nicht auf andere Schläger passt, damit nicht-zertifizierte Kombinationen nicht eingesetzt werden können.
   2. Alle Einzelteile müssen den gleichen Standards entsprechen, als wären sie Teil eines einteiligen Schlägers.

b. 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.

c. Er kann aus Metall, Bambus, Plastik, Graphit, Karbon, Magnesium, Fiberglas, Keramik oder aus Verbundwerkstoff, der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde, sein.

d. Kann geschichtet sein, darf aber nur aus Holz und Klebstoff bestehen und (falls lackiert) mit einem durchsichtigen Lack lackiert werden.

e. Soll rund mit einer glatten Oberfläche sein.

f. Soll nicht mehr als 86,4 cm (34 Inches) lang sein und höchstens 1077 g (38 Unzen) schwer sein.

g. Darf nicht mehr als 5,7 cm (2¼ Inches) im Durchmesser an der stärksten Stelle aufweisen. Eine Toleranz von 0,80 mm ($^1/_{32}$ Inch) ist erlaubt um eine Ausdehnung zu ermöglichen.

h. Darf keine herausragenden Nieten, Stifte, raue oder scharfe Kanten aufweisen, noch irgendeine Form außen angebrachter Verschlüsse, die eine Gefahr darstellen. Ein Metallschläger soll frei von Bohrungen und Sprüngen sein.

i. Wenn aus Metall gefertigt, darf er keinen Griff aus Holz haben.

j. Muss einen Sicherheitsgriff aus Kork, Klebeband (kein glattes Kunststoffband) oder einem Verbundmaterial haben. Der Sicherheitsgriff darf 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 einem Schläger angebracht wird, muss kontinuierlich spiralförmig sein. Es darf keine massive Schicht Klebeband sein. Es darf zwei Schichten nicht übersteigen.

k. Wenn aus Metall und nicht aus einem Stück mit geschlossenem Schlägerkopf gefertigt, soll er ein mit Gummi, Kunststoff oder einem anderen von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigten Materialeinlage fest verschlossenes dickes Ende haben.

l. Die eingesetzte Abdeckkappe muss fest und dauerhaft befestigt sein, so dass sie nur durch den Hersteller entfernt werden kann, ohne die Abdeckkappe oder den Schläger zu beschädigen oder zu zerstören.

m. Der Schläger darf keine Klappergeräusche o.ä. von sich geben.
   1. Der Schläger darf keine Hinweise auf Bearbeitung oder Veränderung aufweisen

BEMERKUNG: Ein Schläger, der Rasselgeräusche o.ä. von sich gibt, ist ein illegal Bat. Ein Schläger, der Hinweise auf Veränderung oder Bearbeitung aufweist, ist ein altered Bat.

n. Muss einen Sicherheitsknauf haben, der mindestens 0,6 cm (¼ Inch) im rechten Winkel vom Griffende herausragt. Der Sicherheitsknauf kann gepresst, gedreht, verschweißt oder fix befestigt sein.
   BEMERKUNG: Ein erweiterter oder kegelförmiger Griff, der am Schläger befestigt wird, bedeutet, dass der Schläger als „verändert" betrachtet wird.
o. Soll vom Hersteller eindeutig sichtbar an geeigneter Stelle als „OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL" bezeichnet werden oder eine andere Markierung, die von der Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde, aufweisen. Wenn diese Markierung infolge von Abnutzung nicht mehr lesbar ist, kann der Schläger trotzdem zum Spiel zugelassen werden, wenn er offensichtlich in jeder Hinsicht den Kriterien der ISF Regeln entspricht.
p. Das Gewicht, die Verteilung des Gewichts oder die Länge des Schlägers muss zum Zeitpunkt der Herstellung fix festgelegt werden und darf später nicht mehr verändert werden, außer es ist speziell in Regel 3, Abschnitt 1 vorgesehen.
q. Der offizielle Schläger darf kein "Altered Bat" sein. Das Gewicht, die Gewichtsverteilung und die Länge des Schlägers sowie alle anderen Eigenschaften des Schlägers müssen zum Zeitpunkt der Herstellung festgelegt worden sein und dürfen danach in keiner Weise geändert werden, außer gemäß den Spezifikationen, die in Regel 3, Abschnitt 1 zu finden sind oder Spezifikationen, die von der ISF Equipment Standards Commission genehmigt wurden.

Abschnitt 2. WARM-UP BAT.

Ein Warm-Up Bat muss aus einem Stück gefertigt sein und bzgl. des Sicherheitsgriffes und Sicherkeitsknaufs den Spezifikationen eines offiziellen Softball Schlägers entsprechen. Er muss als „Warm Up" mit 3,2 cm (1¼ Inches) großen Buchstaben auf der Schlagseite gekennzeichnet werden. Die Schlagseite muss 5,7 cm (2¼ Inches) im Durchmesser überschreiten.

Abschnitt 3. DER OFFIZIELLE SOFTBALL.

a. Soll ein regelmäßiger, glatt genähter Ball, mit verdeckten Stichen oder einer glatten Oberfläche sein.
b. Soll ein Kernstück haben, das entweder aus erstklassigem langfaserigem Kapok, einer Mischung aus Kork und Gummi, einer Polyurethan Mischung oder aus einem anderen, von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen der genehmigten Material besteht.
c. Kann hand- oder maschinengewickelt aus gedrehtem Garn von guter Qualität sein und mit einem Latex- oder Gummiklebstoff zusammengehalten werden.
d. Muss 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 er muss eine gegossene Hülle haben, die mit dem Kern verbunden oder vollständig auf den Kern gepresst ist und eine originalgetreue nachbildung der Stiche haben, wie von der Kommission für Ausrüstungsnormen der Internationalen Softball Federation genehmigt.
e. Muss eine Hülle aus feinstem erstklassigem chromgegerbtem Pferde- oder Rindsleder haben, aus synthetischem Material oder aus anderen Materialien

gemacht sein, das von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigt wurde.

f. Softbälle, die bei ISF Meisterschaftsspielen verwendet werden, müssen dem Standard der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen entsprechen und müssen mit der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen genehmigten Markierung gekennzeichnet sein. Siehe Anhang 4 für die genehmigten Ball Normen.

g. In Co-Ed Slowpitch Wettbewerben muss bei einem Mann am Schlag mit einem Ball mit 30,5 cm (12 Inches) Umfang und bei einer Frau am Schlag mit einem Ball mit 27,9 cm (11 Inches) Umfang gepitcht werden. FOLGE 2g: Wenn ein falscher Ball verwendet wurde, hat die Offensive die Option, das Ergebnis des letzten Spielzuges zu akzeptieren oder einen erneuten Pitch mit korrektem Ball zu verlangen, wobei der Ball und Strike Count von vor dem letzten Pitch beibehalten wird.

h. Bei Herren Slow Pitch Wettbewerben und bei Männern in Co-Ed Slow Pitch Wettbewerben muss ein Ball mit 30,5 cm (12 Inches) Umfang und entweder einem Rückformungskoeffizienten (COR) unter .47 bei einer Verformbarkeitsdruckkraft von 170,01 kg (375 lb) oder einem Rückformungskoeffizienten (COR) von .52 bei einer Verformbarkeitsdruckkraft von 136,01 kg (300 lb) verwendet werden.

Abschnitt 4. GLOVES UND MITTS:

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

a. Keine äußere Schnur, Gurt oder andere Vorrichtung zwischen dem Daumen und dem restlichen Handschuh oder Mitt, der vom First Baseman oder Catcher getragen wird und dem Handschuh, der von den übrigen Spielern getragen wird, darf länger als 12,7 cm (5 Inches) sein.

b. Der Handschuh des Pitchers darf jede Farbkombination haben, vorausgesetzt keine der Farben (einschließlich der Riemen) entspricht der Farbe des Balles. Die Handschuhe aller anderen Spieler dürfen jede Farbkombination haben.

c. Handschuhe mit weißen, grauen oder gelben Kreisen auf der Außenseite, die einen Ball darstellen könnten, sind bei allen Spielern illegal. (s. Anhang 5 für eine Zeichnung, Abmessungen und Spezifikationen)

Abschnitt 5. SCHUHE.

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

a. Die Sohlen dürfen glatt sein oder weiche bzw. harte Stollen haben.
b. Gewöhnliche Metallsohlen und Fersenplatten dürfen verwendet werden, wenn die Stollen auf den Platten nicht mehr als 1,9 cm (¾ Inch) von der Sohle oder Schuhspitze herausragen. Schuhe mit runden Metallspikes sind nicht erlaubt.
c. Hartplastik-, Nylon- oder polyurethane Stollen, die Metallsohlen oder Fersenplatten ähnlich sind, sind in allen Spielklassen und Spielstärken nicht erlaubt.
d. Schuhe mit abnehmbaren Stollen, die auf den Schuh geschraubt werden, sind nicht erlaubt; erlaubt sind jedoch Stollen, die in den Schuh geschraubt werden.

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

FOLGE: Wenn die Vorgaben des Abschnitts 5 auch nach einer Verwarnung durch den Umpire nicht erfüllt werden, hat dies die Ejection des ***Teammitglieds*** zur Folge.

Abschnitt 6. SCHUTZAUSRÜSTUNG.

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

b. MASKEN (nur SP) Jugendliche Catcher müssen eine Maske mit Helm tragen. Masken werden beim Slow Pitch der Erwachsenen empfohlen.
   BEMERKUNG: (Punkt a und b) Catcher dürfen Helme ähnlich der der Eishockeytorhüter verwenden. (nur FP) Wenn diese Maske keinen fixen Kehlschutz hat, muss zusätzlich ein solcher verwendet werden.

c. GESICHTSMASKEN. Jeder defensive oder offensive Spieler kann einen geprüften Gesichtsschutz aus Plastik verwenden. Ein Gesichtsschutz, der gesprungen oder verformt ist oder dessen Polsterung verrottet ist oder fehlt, darf nicht verwendet werden.
   BEMERKUNG: Fast Pitch Catcher dürfen nicht an Stelle der regulären Maske mit Kehlkopfschutz einen Plastik Gesichtsschutz tragen.

d. KÖRPERSCHUTZ Alle Catcher (Senioren, Junioren und Jugend) müssen im Fast Pitch einen Körperschutz tragen. Weibliche Catcher dürfen einen Körperschutz bei Slow Pitch tragen.

e. BEINSCHUTZ (nur FP) Senioren-, Junioren- und Jugend-Catcher müssen ***in der Defensive*** einen Beinschutz tragen, der auch Schutz für die Kniescheibe bietet.

f. HELME (nur FP)
   BEMERKUNG: Gebrochene, gesprungene, verbeulte oder veränderte Schlaghelme sind verboten und müssen aus dem Spiel genommen werden.

   i. Jeder Spieler des defensiven Teams kann ein Cap oder einen genehmigten Helm in einer ähnlichen Farbe wie die der Teamuniform tragen.

   ii. Helme sind in der Offensive verpflichtend für Batter, On-Deck Batter, Batter-Runner, Runner, Jugendspieler (FP und SP) die in der ersten oder dritten Base Coach-Box coachen und jugendliche Teammitglieder (FP und SP) die als Bat Boy oder Bat Girl tätig sind, während sie sich auf dem Feld oder in dem Dugout befinden.
   FOLGE 3.6.f.ii:

   1) Die Nichtbefolgung der Aufforderung des Umpires, einen Helm während der Zeit am Schlag zu tragen, bedeutet, dass dieser Spieler Out erklärt wird.

      AUSNAHME ***3.6.f.ii.1)***: On-Deck Batter, jugendliche Spieler in den Coaches Boxen oder Catcher, die nach einer Verwarnung vom Spiel ausgeschlossen werden.

   2) Absichtlich den Helm unkorrekt tragen oder den Helm während eines Live Balls absichtlich abzunehmen, außer bei einem über den Zaun geschlagenen Homerun, hat, wenn dies vom Umpire als absichtliche

Handlung angesehen wird, die unmittelbare Erklärung eines Out gegen den die Regel verletzenden Spieler zur Folge. Der Ball bleibt spielbar (Live Ball).

AUSNAHME 3.6.f.ii.2): Wenn ein geworfener oder geschlagener Ball den absichtlich entfernten Helm trifft ***oder ein Fielder mit dem absichtlich entfernten Helm in Berührung kommt, während er versucht, einen Spielzug durchzuführen***, ist der Ball nicht mehr spielbar (Dead Ball) und die Runner kehren zu der Base zurück die sie zum Zeitpunkt des Kontaktes zuletzt erreicht hatten.

BEMERKUNG: Die Out-Erklärung eines Runners wegen der absichtlichen Abnahme des Helms hebt kein Force Play auf.

3) Wenn ein Helm unabsichtlich während eines Spielzuges vom Kopf eines Batter, Batter-Runners oder Runners fällt, führt dies zu keiner Bestrafung und der Ball bleibt spielbar (Live Ball).
AUSNAHME 3.6.f.ii.3): Wenn ein geworfener oder geschlagener Ball einen Helm trifft, der ***unabsichtlich*** von seiner richtigen Stelle entfernt wurde und diese Berührung einen Spielzug behindert oder ein defensiver Spieler den Helm berührt, der auf dem Boden liegt und diese Berührung ihn daran hindert, einen Spielzug zu machen, ist der Ball nicht mehr spielbar und der offensive Spieler, der den Helm getragen hat, wird Out erklärt – auch wenn er im Laufe des Spielzuges bereits die Homeplate erreicht hat; in diesem Fall zählt der Run nicht.
BEMERKUNG: Alle Runner müssen zu jeweils dem Base zurück, das sie zum Zeitpunkt dieses Kontaktes innehatten.

g. Batter und Batter-Runner dürfen einen Arm-/Beinschutz tragen.

Abschnitt 7. AUSRÜSTUNG AUF DEM SPIELFELD.

Ausrüstung, die nicht Teil der offiziellen Ausrüstung ist, darf nicht auf dem Spielfeld liegen gelassen werden, weder im Fair- noch im Foul-Territory

FOLGE Der Ball ist nicht mehr spielbar (Dead Ball), sobald er ein liegengelassenen Ausrüstungsgegenstand, der nicht Teil der offiziellen Ausrüstung ist, berührt.

a. Für Ausrüstung der Angreifer, die einen Blocked Ball verursacht, (und eine Interference mit sich bringt) ist der Spieler, auf den gespielt wurde, out.
b. Ist offensichtlich kein Spielzug möglich, wird kein Runner out erklärt, aber alle Runner kehren auf das Base zurück, das sie zuletzt erreicht hatten, als Dead Ball erklärt wurde.
c. Für Ausrüstung der Verteidigung, die zu einem blocked Ball führt, wird allen Runnern
   (i) eine Base vom Zeitpunkt des Pitches bei einem gepitchten Ball zugesprochen.
   (ii) zwei Bases vom Zeitpunkt des Wurfes bei einem geworfenen Ball zugesprochen
   (iii) zwei Bases vom Zeitpunkt des Pitches bei einem fair geschlagenen Ball zugesprochen.

Abschnitt 8. UNIFORM.

Alle Spieler eines Teams müssen Uniformen tragen, die in Farbe, Schnitt und Stil übereinstimmen. Hinweise auf die Uniformen der Coaches befinden sich unter Regel 4, Abschnitt 1b.

AUSNAHME: Spieler und Coaches dürfen ohne Ahndung aus religiösen Gründen spezielle Kopfbedeckungen und Kleidungsstücke tragen, die nicht den üblichen Spezifikationen von Uniformen entsprechen.

a. CAPS.
   1) Die Caps müssen gleich sein, sind verpflichtend für alle männlichen Spieler und müssen richtig aufgesetzt werden.
   2) Weibliche Spieler können sich für Caps, Visors oder Stirnbänder entscheiden, es sind alle Arten erlaubt. Wenn mehr als eine Art getragen wird, müssen alle die gleiche Farbe haben und jede der gleichen Art muss gleich in Farbe und Stil sein. Visors, die aus einem harten Material wie z.B. Hartplastik bestehen sind nicht zugelassen.

   AUSNAHME: Sollte ein Spieler des defensiven Teams sich dafür entscheiden, einen genehmigten Helm von ähnlicher Farbe wie der Uniform des Teams zu tragen, wird nicht verlangt, dass er ein Cap trägt.

b. UNDERSHIRTS. Spieler dürfen ein einheitliches, einfarbiges Hemd unter dem Trikot (es darf auch weiß sein) tragen. Es ist nicht verpflichtend, dass alle Spieler ein Hemd unter dem Trikot tragen, wenn ein Spieler eines trägt; aber die, die getragen werden, müssen einheitlich sein. Kein Spieler darf ein Hemd unter dem Trikot tragen, das sichtbar zerrissen, ausgefranst oder an den Ärmeln aufgeschlitzt ist. ***BEMERKUNG: Spieler dürfen wärmende (Kompressions-)Ärmel tragen. Dies wird wie ein Undershirt behandelt. Beide Arme müssen bedeckt sein und beide Ärmel müssen die gleiche Farbe haben wie eventuell vorhandene langärmelige Undershirts anderer Spieler.***

c. HOSEN/SLIDING HOSEN. Die Hosen aller Spieler sollen entweder alle von langer oder kurzer Art sein. Spieler dürfen eine einfarbige Sliding Hose tragen. Es ist nicht notwendig, dass alle Spieler eine Sliding Hose tragen, wenn aber mehr als ein Spieler eine solche trägt, müssen sie in Farbe und Art gleich sein, außer es sind festgeklemmte oder mit Klettverschluss versehene Beinschützer. Kein Spieler darf an sichtbarer Stelle zerrissene, ausgefranste oder an den Beinen aufgeschlitzte Sliding Hosen tragen.

d. NUMMERN. Eine arabische Nummer in einer Kontrastfarbe, mindestens 15,2 cm (6 Inches) groß, muss auf der Rückseite aller Uniformhemden getragen werden. Kein Manager, Coach oder Spieler des gleichen Teams darf eine identische Nummer tragen, (Nummer 1 und 01 ist ein Beispiel für identische Nummern). Es sollen nur ganze Nummern von 01 bis 99 verwendet werden. Ohne Nummern wird Spielern nicht erlaubt zu spielen.

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

f. GIPSVERBÄNDE. (Gips, Metall oder in ihrer endgültigen Form andere harte Substanzen) 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. ABLENKENDER SCHMUCK. Keinerlei sichtbare Gegenstände, die nach Ansicht des Schiedsrichters ablenkende Wirkung auf gegnerische Spieler

haben könnten, dürfen getragen werden. Der Schiedsrichter muss solche Gegenstände abnehmen oder bedecken lassen. Gesundheitsüberwachungs-Arm- oder Halsbänder müssen, wenn sie als ablenkend angesehen werden, auf dem Körper mit Klebeband festgemacht werden.

FOLGE Abschnitt 8 a-g:

Wenn ein Spieler Schmuck oder Ausrüstung trägt, die nicht mit den Vorschriften des Abschnitts 8 in Einklag steht, wird der betreffende removed (vom Spiel ausgeschlossen).

Abschnitt 9. SÄMTLICHE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.

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

f. ***Teammitglieder 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 können.***

g. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***

3. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***

4. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

h. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***

i. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***

j. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

REGEL 4. COACHES, SPIELER UND SUBSTITUTES.

Abschnitt 1. COACHES.

a. Der Head Coach ist verantwortlich für die Unterzeichnung der Line-Up Card.

b. Coaches müssen ordentlich bekleidet sein, dies schließt passende Schuhe ein, oder sie tragen die Teamuniform, die mit der Farbe des Teams übereinstimmt. Wenn der Coach ein Cap trägt, muss dieses eine genehmigte Kopfbedeckung sein. Caps sind für männliche Coaches verpflichtend.

c. Ein Coach des offensiven Teams (Base Coach) ist ein berechtigtes Teammitglied, das seinen Platz auf dem Spielfeld in der Coaches Box einnimmt.

1. Zwei Coaches dürfen ihre Spieler mit Worten unterstützen und anleiten, während das Team am Schlag ist.
2. Einer soll in der Nähe des ersten Bases und einer in der Nähe des dritten Bases stehen und ist verpflichtet mit beiden Füßen innerhalb der Coach's Box zu bleiben.

   AUSNAHME: Ein Coach darf seine Coach's Box verlassen, um einem Runner anzuzeigen, dass er sliden, von einem Base loslaufen oder zurückkommen soll oder um einem Fielder auszuweichen, solange er das Spiel nicht behindert.
3. Ein Base-Coach darf nur seine eigenen Teammitglieder ansprechen.
4. Ein Coach darf in der Coach's Box ein Scoringheft, Kugelschreiber oder Bleistift und einen Indikator mit sich führen, die nur zum Zwecke der Aufzeichnung des Spiels verwendet werden dürfen.

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

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

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

f. Keine Kommunikationsausrüstung ist erlaubt zwischen:
    1. Den Coaches auf dem Spielfeld;
    2. Den Coaches und dem Dugout;
    3. Den Coaches und irgendeinem Spieler;
    4. Dem Zuschauerraum und dem Spielfeld einschließlich des Dugouts, den Coaches und den Spielern.

FOLGE Abschnitt 1.b-f:

Jede Regelverletzung führt beim ersten Verstoß zu einer Verwarnung. Jeder weitere Verstoß des selben Teams führt zu einer Ejection des Coaches/Managers.

Abschnitt 2. LINE-UP CARDS UND ROSTER.

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

Abschnitt 3. SPIELER.

a. Ein Team soll aus Spielern auf folgenden Positionen bestehen:

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

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

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

b. Ein Team muss die erforderliche Anzahl von Spielern im Teambereich zur Verfügung haben, um ein Spiel zu beginnen oder fortsetzen zu können.

FOLGE Abschnitt b: Das Spiel wird als verloren erklärt.

Abschnitt 4. STARTING PLAYERS.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

Ein Starting Player gilt als offiziell sobald die Line-Up Card vom Umpire und dem Teamvertreter bei dem Pre-Game Meeting vor Spielbeginn geprüft und genehmigt wurde.

a. Die Namen müssen vor diesem Treffen auf der Line-Up Card eingetragen werden.
b. Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung können jedoch Änderungen bei der Plate-Conference vor dem Spiel vorgenommen werden. Ein Substitute kann den Platz eines ***Starting Players*** einnehmen, dessen Name in der ***Starting Line-Up*** seines Teams aufgelistet ist. Er wird dann als Starting Player betrachtet.
c. Der beim Pre-Game Meeting ***geänderte Starting Player*** kann später als Substitute jederzeit eingewechselt werden.

Abschnitt 5. DESIGNATED PLAYER (NUR FP).

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

    BEMERKUNG: ***Wenn der FLEX PLAYER den DP in der Offensive ersetzt, bedeutet dies, dass der startende DP das Spiel verlassen hat***

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

und ein Mal an seinem ursprünglichen Platz in der Schlagreihenfolge wiedereingewechselt werden kann. Dieser Wechsel muss dem Plate Umpire gemeldet werden.

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

FOLGEN Abschnitt 5a-f:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den DP an einer anderen Stelle der Batting Order einzusetzen als an der, die er zu Beginn eingenommen hatte, wird als Illegal Re-entry betrachtet und hat zur Folge die Ejection von sowohl dem Manager/Coach (dessen Name auf der Line-up vermerkt ist) und des DPs bzw. seines Auswechselspielers.

g. Der DP kann auf jeder defensiven Position spielen. Sollte der DP nicht an Stelle des FLEX PLAYERS defensiv spielen, sondern für irgendeinen anderen Spieler, kann dieser weiter schlagen, jedoch nicht defensiv spielen und dies bedeutet NICHT, dass er das Spiel verlassen hat. Dieser Spieler wird Offensive Player Only (OPO) genannt.
h. Der DP kann für den FLEX PLAYER defensiv spielen, dann bedeutet dies, dass dieser das Spiel verlassen hat, dies reduziert die Anzahl der ***Starting Player*** auf neun.

BEMERKUNG: ***Wenn der DP den FLEX PLAYER in der Defensive ersetzt, bedeutet dies, dass der FLEX PLAYER das Spiel verlassen hat und ein Mal an Position 10 oder am Platz des DP in der***

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

Schlagreihenfolge wiedereingewechselt werden kann. Dieser Wechsel muss dem Plate Umpire gemeldet werden.

i. Der FLEX PLAYER kann jederzeit durch einen Substitute ersetzt werden. Der starting FLEX PLAYER kann einmal wiedereingewechselt werden, entweder an die 10. Position oder an die Stelle des DP in der Batting Order.
    1. Wenn er auf die 10. Position zurückkommt, kann er auf jeder defensiven Position spielen.
    2. Wenn er auf die Position des DPs in der Batting Order zurückkommt, kann er offensiv und defensiv spielen und das Spiel wird mit neun Spielern fortgesetzt.

FOLGEN Abschnitt 5g-i:

Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 für Regelverletzungen werden angewendet. Den FLEX PLAYER an einer anderen Stelle der Batting Order einzusetzen als der DP eingenommen hatte***, ist eine illegale Wiedereinwechselung und*** hat zur Folge, dass sowohl der Head Coach/Manager (der die Line-up unterschrieben hat) als auch der FLEX PLAYER oder sein Auswechselspieler ejected werden.

Abschnitt 6. EXTRA PLAYER (NUR SP).

a. Ein „EXTRA PLAYER", kurz als „EP" bezeichnet, ist nicht zwingend erforderlich, wenn aber einer verwendet wird, muss er vor dem Beginn des Spiels bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card in der richtigen Position der Batting Order als einer von elf Battern angegeben werden.
b. Wenn ein EP verwendet wird, muss er während des ganzen Spiels verwendet werden. BEMERKUNG: Wird das Spiel nicht mit einem EP beendet, hat dies den Verlust des Spiels zur Folge.
c. Wenn ein EP verwendet wird, müssen alle elf Spieler schlagen und zehn Spieler dürfen defensiv spielen. Die Positionen im defensiven Team dürfen getauscht werden, die Batting Order muss aber die gleiche bleiben.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

d. (nur CO-ED SP) Wenn zwei EPs verwendet werden, müssen alle zwölf Spieler schlagen und zehn Spieler (fünf Männer und fünf Frauen) sollen defensiv eingesetzt werden. Die defensiven Positionen können gewechselt werden, solange die Positionsbestimmungen für CO-ED eingehalten werden. Die Batting Order muss während des ganzen Spiels eingehalten werden.
e. Der EP muss das ganze Spiel in der selben Position der Batting Order bleiben.
f. Der Starting EP darf nach seiner Auswechslung einmal wieder eingewechselt werden, vorausgesetzt er kommt wieder an die Position in der Batting Order zurück, an welcher er vor der Auswechslung gespielt hat.

FOLGEN Abschnitt 6a-f:

Wenn ein Team gegen irgendeine der oben erwähnten Regeln verstößt oder einen illegalen EP verwendet, wird der betreffende Spieler ejected.

Abschnitt 7. RE-ENTRY (WIEDEREINWECHSLUNG).

a. Jeder Starting Player kann ausgewechselt und einmal wiedereingewechselt werden, vorausgesetzt, dieser Spieler nimmt die gleiche Position in der Batting Order ein, wenn er wiedereingewechselt wird.
   AUSNAHME: wenn der Starting Player (zur Zeit ausgewechselt) in das Spiel als Replacement Player eintritt.
   BEMERKUNG: Der Starting Player und dessen Substitute können nie gleichzeitig in der Batting Order stehen.
b. Wenn ein Manager/Coach einen Substitute aus dem Spiel nimmt und dieser selbe Substitute später wiedereingewechselt wird, wird dies als Illegale Re-Entry betrachtet.
   AUSNAHME: Wenn der Substitute als Replacement Player verwendet wird.
c. Wenn ein Starting Player an eine andere Stelle in der Batting Order wiedereingewechselt wird, handelt es sich um eine Illegal Re-Entry.

FOLGEN Abschnitt 7 a-c:

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

1. Bei Verstößen gegen die Re-Entry Regel kann, solange sich der Illegal Player im Spiel befindet, ein Appeal gemacht werden.
2. Der Appeal muss nicht vor dem nächsten Pitch gemacht werden, es gelten dann jedoch alle vorher gemachten Spielzüge.
3. Die Strafe für eine Illegal Re-Entry ist eine Ejection des Managers/Coaches (dessen Name in der Line-Up Card aufgeführt ist) und des die Regel verletzenden Substitutes.
   BEMERKUNG: ***Jegliche Spielsituationen, die passieren, während der illegal wiedereingewechselte Spieler im Spiel ist, sind in Regel 4 Abschnitt 8.g.4 Folge 2-4 geregelt.***
4. Der Name des neuen Coaches, der die Verantwortung für das Team übernimmt, muss dem Umpire gemeldet werden.

Abschnitt 8. SUBSTITUTES / ILLEGAL PLAYER.

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

a. Der Manager oder Teamvertreter des Teams, das eine Auswechselung vornimmt, soll den Plate-Umpire unverzüglich darüber informieren, dass ein Substitute eingewechselt wird. Der Plate-Umpire soll dann den Wechsel dem Scorer mitteilen. Ein Substitute ist noch nicht offiziell im Spiel, solange kein Pitch geworfen oder ein Play gemacht wurde.
    1. (Nur FP) Wenn der DP den Flex Player ersetzt oder der Flex Player den DP, dann muss dieser Wechsel dem Plate-Umpire angezeigt werden.
       STRAFE: Wird dieser Wechsel nicht angezeigt, wird er behandelt wie eine unangemeldete Auswechslung / Illegal Player.
b. Kommt ein Substitute unangemeldet in das Spiel und es wurde ein Pitch (legal oder illegal) geworfen oder ein Play gemacht, so wird der Spieler bei seiner Entdeckung zum Ineligible Player erklärt. Die Verwendung eines Illegal Substitutes, eines unangemeldeten Replacement Players oder die Rückkehr eines Withdrawn Players

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

gemäß der Replacement Player Regel ist ein Appeal Play und muss dem Umpire von dem gegnerischen Team zur Kenntnis gebracht werden, während sich der Illegal Substitute im Spiel befindet. Wenn der Manager des betroffenen Teams oder der betroffene Spieler selbst den Umpire vor dem Appeal des gegnerischen Teams über die Regelverletzung informiert, gibt es keine Sanktionen, egal wie lange der Spieler illegal eingewechselt war. Jede vorherige Aktion des Spielers ist legal. Sollte das Team keinen Substitute zur Verfügung haben bzw. kann auch kein Starting Player durch Re-Entry den Ineligible Player ersetzen, wird das Spiel als verloren erklärt (Forfeit).

AUSNAHME (8 b.):

1. Wenn der Illegal Substitute at Bat war und sicher auf ein Base gelangt ist, dann entdeckt wird und ein Appeal erfolgt oder wenn der Appeal nach dem letzten Play eines Spieles und bevor die Umpire das Feld verlassen haben erfolgt, müssen alle Runner inklusive Batter zurück zu ihren Ausgangsbases und der Illegal Substitute wird zum Ineligible Player erklärt. Alle Outs des Spielzuges bleiben bestehen.
2. Handelt es sich bei dem Substitute aus irgendeinem Grund um einen Illegal Player werden gegen diesen Spieler ebenfalls die entsprechenden Strafen verhängt.

   BEMERKUNG: Die Verwendung eines Illegal Substitutes, eines unangemeldeten Replacement Players oder die unangemeldete Rückkehr eines Withdrawn Players gemäß der Replacement Player Regel ist ein Appeal Play und muss dem Umpire von dem gegnerischen Team zur Kenntnis gebracht werden, während sich der Illegal Substitute im Spiel befindet.

c. Jeder Spieler kann jederzeit ausgewechselt werden, wenn der Ball dead ist.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

d. Wenn eine Verletzung einen Batter-Runner (oder Runner) daran hindert, zu einem zugewiesenen Base vorzurücken und der Ball dead ist, kann der Batter-Runner (oder Runner) ausgewechselt werden. Der Substitute muss legal jedes zugewiesene oder verpasste Base berühren, welches zuvor nicht berührt wurde.
e. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, außer als Coach.
   AUSNAHME: Die Spieler der Starting Line-up dürfen einmal wieder eingewechselt werden.
f. Es können mehrfache Auswechslungen der Spieler auf der Starting Lineup vorgenommen werden, aber kein Substitute kann in das Spiel zurückkehren, nachdem er ausgewechselt wurde, außer als Replacement Player.
   BEMERKUNG: Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 werden im Falle einer notwendigen Verwendung eines Replacement Players nicht angewandt, außer es liegt ein Appeal wegen nicht erfolgter Anmeldung vor (siehe Regel 4, Abschnitt 11).
g. Ein Illegal Player ist ein Spieler der eine Position in der Line-up einnimmt, offensiv oder defensiv, aber kein Recht dazu hat. Ein Spieler verletzt die Illegal Player Regel erst nachdem ein Pitch (legal oder illegal) geworfen oder ein Play gemacht wurde.

   FOLGEN Abschnitt 8 g.:
   ZU ILLEGAL PLAYERN GEHÖREN:
   1. ILLEGAL PITCHER.
      Ein Illegal Pitcher ist ein Spieler der auf die Pitcher-Position zurückkehrt, nachdem er von dort zuvor ***vom Schiedsrichter*** entfernt wurde.
      STRAFE: Nach der Entdeckung wird der Illegal Pitcher EJECTED.
      BEMERKUNG: Ein Pitcher, der ***vom Schiedsrichter*** von der Pitchingposition entfernt wurde, weil die Anzahl der erlaubten Charged Conferences überschritten wurde oder (nur SP) weil er nach einer Verwarnung weiter mit übertriebener

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

Geschwindigkeit gepitcht hat, darf ***weiterhin in der Offensive und Defensive spielen***, aber nicht als Pitcher.

2. ILLEGAL BATTER.
   (Nur FP) Wenn der Flex Player an einer der ersten neun Positionen der Batting Order für einen anderen Spieler als den Starting DP schlägt.
3. ILLEGAL RUNNER.Ein Illegal Runner entsteht, wenn das offensive Team einen Spieler, der bereits in der ***Schlagreihenfolge*** ist, für einen anderen Spieler als Runner einwechselt.
    (a) (Nur FP) Der Flex Player wird zum Illegal Runner wenn er für einen anderen Spieler als den Starting DP oder dessen Substitute als Runner eingesetzt wird.
4. ILLEGAL RE-ENTRY/UNANGEMELDETE SUBSTITUTES.Eine Illegal Re-Entry liegt vor:
    (a) Ein Starting Player kommt ins Spiel zurück nachdem er zweimal ausgewechselt wurde.
    (b) Ein Starting Player kommt ins Spiel zurück, aber an eine andere Position in der Batting Order.
    AUSNAHME (Nur FP): Der Flex Player darf bei einer Re-Entry an die Position des Starting DP oder an seine ursprüngliche, zehnte Position in der Line-up eingewechselt werden.

FOLGEN Punkte 2-4:
Jegliche Aktion die passiert, während der unangemeldete Einwechselspieler/Illegal Player im Spiel ist, wird wie folgt geregelt:

OFFENSE: Wenn der Illegal Player von der Defense entdeckt wird:
(a) während er at Bat ist, wird er zum Ineligible Player erklärt und muss bei Beibehaltung des Counts ersetzt werden. Jegliches Vorrücken von Runnern bleibt legal.
(b) nachdem der Illegal Player sein At Bat beendet hat und

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

- bevor ein legaler oder illegaler Pitch geworfen wurde oder
- alle Fielder das Spielfeld verlassen haben oder
- alle Umpire das Spiel verlassen haben

wird der Illegal Player out gecallt und zum Ineligible Player erklärt.
Das Vorrücken von Runnern, dadurch dass der Illegal Player zum Batter-Runner wurde, wird rückgängig gemacht. In dem Spielzug erzielte Outs bleiben bestehen.

(c) nachdem der Illegal Player sein At Bat beendet hat und nachdem

- ein legaler oder illegaler Pitch geworfen wurde oder
- alle Fielder das Spielfeld verlassen haben

wird der Illegal Player zum Ineligible Player erklärt.
Befindet er sich auf einem Base wird er dort durch einen Substitute ersetzt. Das Vorrücken von Runnern, dadurch dass der Illegal Player zum Batter-Runner wurde, ist legal.

(d) während der Illegal Player als Runner im Spiel ist und der Umpire darauf hingewiesen wurde bevor ein legaler oder illegaler Pitch geworfen oder ein Play gemacht wurde, handelt es sich um eine korrigierbare Situation.

(e) während der Illegal Player als Runner im Spiel ist und der Umpire darauf hingewiesen wurde nachdem ein legaler oder illegaler Pitch geworfen oder ein Play gemacht wurde, wird er zum Ineligible Player erklärt und durch einen Substitute ersetzt. Jegliches Vorrücken von Runnern ist legal.
AUSNAHME 1(e): Wenn ein FLEX PLAYER illegal als Runner im Spiel ist, ist das eine illegale Wiedereinwechselung und es greifen die entsprechenden Strafen.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

DEFENSE: Wenn der Illegal Player von der Offense entdeckt wird:

(a) nachdem der Illegal Player ein Play gemacht hat und bevor
- ein legaler oder illegaler Pitch geworfen wurde oder
- alle Fielder das Spielfeld verlassen haben oder
- alle Umpire das Spiel verlassen haben

wird der Illegal Player zum Ineligible Player erklärt und das offensive Team hat die Option:

(1) Den Ausgang des Plays zu akzeptieren oder

(2) Den Batter noch mal schlagen zu lassen, wobei er mit dem Count weiterschlägt, den er vor dem Play des Illegal Players hatte. Alle Runner kehren zurück zu ihren Ausgangsbases vor diesem Play.

(b) nachdem ein legaler oder illegaler Pitch zum nächsten Batter geworfen wurde wird er zum Ineligible Player erklärt und der Ausgang des Plays bleibt bestehen.

BEMERKUNG: Die Bestimmungen der Regel 4, Abschnitt 8 werden im Falle einer notwendigen Verwendung eines Replacement Players (siehe Regel 4, Abschnitt 11) nicht angewandt, außer es wird ein Appeal gemacht, weil die Verwendung nicht beim Umpire angezeigt wurde.

BEMERKUNG 1 – FOLGE Abschnitt 2-4: Wenn ein nicht spielberechtigter Spieler wieder am Spiel teilnimmt, wird das Spiel abgebrochen und für das Team, das nicht die Regelverletzung begangen hat, gewertet (Forfeit).

BEMERKUNG 2 – FOLGE Abschnitt 2-4: Nach einem stattgegebenen Appeal wegen einer nicht angemeldeten Auswechslung oder einer illegalen Re-entry, ist der von der illegalen Auswechslung

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

betroffene Starting Player oder sein Auswechselspieler ausgewechselt.

Abschnitt 9. BESTREITEN VON SCHIEDSRICHTERENTSCHEIDUNGEN.

Jeder Disput eines Teammitgliedes über jegliche Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters hat eine Verwarnung des Teams zur Folge. Jeder Wiederholungsfall zieht die Ejection des betreffenden Teammitgliedes nach sich.

Abschnitt 10. VERHALTEN IM DUGOUT.

a. Coaches, Spieler, Substitutes oder andere Teammitglieder dürfen sich nicht außerhalb des zur Spielerbank (Dugout) bestimmten Bereichs aufhalten, außer die Regeln erlauben es oder es wird vom Umpire genehmigt.
   BEMERKUNG: Dies betrifft alle Spieler, außer den On-Deck Batter, zu Spielbeginn, zwischen den Innings oder wenn ein neuer Pitcher sich aufwärmt.

b. Im Bereich des Dugouts (s.o.) ist das Rauchen verboten.

FOLGE Abschnitt 10: Zuerst erfolgt eine Verwarnung an das Team. Bei jeder Wiederholung soll eine Ejection des betreffenden Teammitglieds erfolgen.

Abschnitt 11. REPLACEMENT PLAYER.

Sollte ein Spieler während des Spiels bluten, muss dieser Spieler, wenn die Blutung nicht innerhalb einer angemessenen Zeit gestoppt werden kann oder seine Uniform blutbefleckt ist, aus dem Spiel genommen werden. Der Withdrawn Player soll erst wieder in das Spiel eintreten, wenn die Blutung gestillt, die Wunde versorgt und verbunden ist und falls notwendig, die Uniform gewechselt wurde.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

BEMERKUNG: Wenn deshalb wegen der neuen Uniform ein Wechsel der Nummer notwendig ist, erfolgt keine Bestrafung, aber dem Umpire sollte diese neue Nummer mitgeteilt werden.

a. Der Withdrawn Player soll durch einen Replacement Player ersetzt werden, der für den Withdrawn Player bis zum Ende des begonnenen Innings (d.h. bis zum Ende des Innings des Teams, welches als Zweites schlägt) UND das nächste komplette Inning spielen darf.
b. Der Umpire MUSS darauf hingewiesen werden, dass ein Replacement Player ins Spiel kommt.

FOLGEN Abschnitt 11 a-b:

1. Die Verwendung eines Ineligible Replacement Players wird als Illegal Re-Entry mit den entsprechenden Strafen versehen.
2. Die nicht beim Umpire angezeigte Verwendung eines Replacement Players unterliegt, bei regelgerechtem Appeal, der Illegal Player/Illegal Substitute Regel.

c. Dem Replacement Player soll erlaubt werden, zum Schlag zu kommen, wenn der Withdrawn Player an der Reihe ist und für den Withdrawn Player fielden, mit allen damit verbundenen Rechten und Pflichten des Withdrawn Players.
d. Der Withdrawn Player kann jederzeit während der für die Behandlung der Verletzung gemäß des obigen Punktes (a) gewährten Dauer wieder in das Spiel eintreten, ohne dass es als Auswechslung angesehen wird.
e. Der Umpire MUSS darauf hingewiesen werden, dass der Withdrawn Player wieder ins Spiel zurückkehrt.

FOLGEN Abschnitt 11 d-e:

1. Sollte der Withdrawn Player nicht in der Lage sein, innerhalb des im obigen Punkt (a) beschriebenen Zeitraums wieder in das Spiel einzutreten, muss der Replacement Player als Substitute unter Beachtung der Vorschriften der Substitute-Regel betrachtet werden.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

2. Wenn der Replacement Player bereits vorher im Spiel war, muss er durch einen Spieler ersetzt werden, der noch nicht gespielt hat.
3. Sollte das Team keinen legalen Ersatz zur Verfügung haben, wird das Spiel als verloren erklärt.
4. Die nicht beim Umpire angezeigte Rückkehr eines Withdrawn Players unterliegt, bei regelgerechtem Appeal, der Illegal Player/unangemeldete Substitutes Regel.

f. Der herausgenommene Spieler kann anschließend auch nach Ablauf der unter a) genannten Zeit unter Beachtung der Re-Entry Regel wieder eingewechselt werden.
g. (Nur Co-Ed SP) Ein Replacement Player in einem Co-Ed Spiel muss gleichen Geschlechts wie der Withdrawn Player sein.

Die Verwendung eines Replacement Players ist nicht Gegenstand der Bestimmungen der Regeln über Substitutes (außer er wird dem Umpire nicht angezeigt), vorausgesetzt, der Withdrawn Player kommt in der erlaubten Frist wieder ins Spiel.

Abschnitt 12. *TEMPORARY RUNNER*

Ein Temporary Runner darf für den Spieler, der im letzten Halbinning die Position des Catchers innehatte, wenn dieser bei zwei Aus auf Base ist, unter den folgenden Bedingungen verwendet werden:

(a) Es ist für den Coach/Manager der Offensive optional.
(b) Der Temporary Runner kann jederzeit nach dem zweiten Aus eingesetzt werden.
(c) Temporary Runner ist der Spieler, der zum Zeitpunkt, als die Option genommen wird, in der Schlagreihenfolge als letztes dran ist und nicht auf Base ist.

BEMERKUNG: Wird der falsche Spieler als Temporary Runner verwendet, muss der Fehler korrigiert werden, sobald es bemerkt wird. Es gibt keine Strafe.

Abschnitt 13. *REGELVERLETZUNGEN UND STRAFEN.*

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

k. ***Teammitglieder 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 können.***

l. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***

5. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***

6. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

m. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***

n. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***

o. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

REGEL 5. DAS SPIEL.

Abschnitt 1. WAHL WER ZUERST SCHLÄGT.

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

Abschnitt 2. BESPIELBARKEIT DES PLATZES.

Über die Bespielbarkeit des Platzes entscheidet allein der Plate Umpire.

Abschnitt 3. REGULÄRES SPIEL.

Ein reguläres Spiel soll aus sieben Innings bestehen.

a. Das gesamte siebte Inning braucht nicht gespielt zu werden, wenn das Team, das als zweites 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 ein Team am Ende eines kompletten Innings mehr Runs als die andere erzielt hat oder bis das Team, das als zweites schlägt, in ihrem Halbinning mehr Runs erzielt, bevor das dritte Out gelingt.

c. Ein Spiel, das vom Umpire für beendet erklärt wird, soll regulär sein, wenn fünf oder mehr komplette Innings gespielt wurden oder wenn das Team, das als zweites schlägt, mehr Runs erzielt hat als die andere in fünf oder mehr Innings. Der Umpire ist jederzeit berechtigt, ein Spiel wegen Dunkelheit, Regen, Feuer, Panik oder aus anderen Gründen, die die Betreuer oder Spieler in Gefahr bringen, als beendet zu erklären.

d. Ein reguläres Spiel ist unentschieden, wenn das Spiel für beendet erklärt wird und der Spielstand am Ende von fünf oder mehr kompletten Innings gleich ist oder

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

wenn das Team, das als zweites schlägt, die Anzahl der Runs, die das zuerst schlagende Team erzielt hat, im inkompletten Inning auch erreicht.

e. Diese Bestimmungen treffen nicht zu, sollten Spieler oder Zuschauer Handlungen unternehmen, als deren Folge das Spiel als verloren abgebrochen wird. Der Plate-Umpire kann das Spiel als verloren erklären, wenn irgendein Umpire von einem Teammitglied oder Zuschauer körperlich angegriffen wird.
f. Ein Spiel soll vom Umpire in den folgenden Fällen zu Gunsten des schuldlosen Teams abgebrochen werden.
    1. Wenn ein Team es unterlässt, auf dem Spielfeld zu erscheinen oder wenn es sich auf dem Spielfeld befindet und sich weigert, das Spiel zum geplanten Zeitpunkt oder bis zu einer von der Sportorganisation, in der das Team spielt, festgesetzten Frist zu beginnen.
    2. Wenn, nachdem das Spiel begonnen wurde, sich ein Team weigert, das Spiel fortzusetzen, außer das Spiel wurde vom Umpire unterbrochen oder beendet.
    3. Wenn, nachdem das Spiel vom Umpire unterbrochen wurde, ein Team es versäumt, das Spiel innerhalb von zwei Minuten wieder aufzunehmen, nachdem der Umpire „PLAY BALL" gerufen hat.
    4. Wenn ein Team 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.
       AUSNAHME: Wenn ein Pitcher wiederholt gegen die Pitching Regeln verstößt, wird er für den Rest dieses Spiels von der Position des Pitchers ausgeschlossen.
    6. Wenn der Anweisung über ein Removal oder eine Ejection eines Spielers oder einer anderen Person, die im Dugout sitzen darf, nicht innerhalb einer Minute nachgekommen wird.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

7. Wenn wegen des Removals oder der Ejection von Spielern aus dem Spiel durch den Umpire oder aus anderen Gründen nur noch weniger als 9 Spieler beim Fast Pitch, 10 Spieler beim Fast Pitch mit DP, 10 Spieler beim Slow Pitch oder 11 Spieler beim Slow Pitch mit EP eines Teams anwesend sind.
8. Wenn ein zum nicht spielberechtigten Spieler erklärter Spieler wiedereingewechselt wird und ein Pitch erfolgt.
9. Wenn entdeckt wird, dass ein Spieler/Coach/Manager nach einer Ejection wieder am Spiel teilnimmt.

g. Spiele, die 1. nicht als regulär betrachtet werden können oder 2. reguläre unentschiedene Spiele, sollen vollständig neu ausgetragen werden. Die ursprünglichen Aufstellungen können geändert werden, wenn das Spiel neu gespielt wird.

Abschnitt 4. SIEGER DES SPIELS.

Der Sieger des Spiels ist das Team, das 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 das Team, das als zweites schlägt, hat mehr Runs im inkompletten Inning erzielt, als das zuerst schlagende Team. 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 Forfeited Games soll 7:0 für das schuldlose Team lauten.

Abschnitt 5. RUN AHEAD RULE.

a. Eine Regel wegen überlegener Führung gilt bei allen Turnieren und Meisterschaftsspielen.
b. (nur FP) Fünfzehn (15) Runs nach dem dritten – zehn (10) Runs nach dem vierten oder 7 Runs nach dem 5. Inning.

a. ***Teammitglieder 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 können.***

b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***

1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***

2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***

d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***

e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

c. (nur SP) Zwanzig (20) Runs nach dem vierten oder fünfzehn (15) Runs nach dem fünften Inning.

a. Es müssen komplette Innings gespielt werden, außer das Heimteam erzielt die entsprechenden Runs, während es am Schlag ist. Wenn das Gastteam das Limit in der ersten Hälfte des Innings erreicht, muss das Heimteam noch die Gelegenheit erhalten, in der zweiten Hälfte dieses Innings zu schlagen.

Abschnitt 6. TIE-BREAKER.

Beginnend mit der ersten Hälfte des achten Innings und in jedem Halbinning danach soll das offensive Team den Spieler, der vorgesehen ist in diesem Halbinning als Neunter (bei Fast Pitch), Zehnter (bei Slow Pitch), Elfter (bei Slow Pitch mit EP) oder Zwölfter (bei Co-ed Slow Pitch mit EPs) zu schlagen, auf das zweite Base stellen. Dieser Spieler, der als Runner eingesetzt wird, kann in Übereinstimmung mit den Regeln ausgewechselt werden.

BEMERKUNG: Wenn nicht der korrekte Runner am zweiten Base platziert wurde, kann der Fehler korrigiert werden, sobald er bemerkt wurde. Es gibt keine Strafe.

Abschnitt 7. ERZIELEN VON RUNS.

a. Ein Run wird immer dann erzielt, wenn ein Runner vor dem dritten Out in diesem Inning das erste, zweite und dritte Base und die Home-Plate den Regeln entsprechend berührt.

AUSNAHME: Der Runner, der als Tiebreaker am zweiten Base startet, muss nicht das erste Base berührt haben, um legal einen Run zu erzielen.

b. Ein Run zählt nicht mehr, wenn das dritte und/oder letzte Out des Innings wie folgt zustande kommt:

1. Der Batter-Runner wird out gemacht, bevor er das erste Base legal berührt.
2. Ein Runner Force Out (einschließlich eines Force Out nach einem Appeal) geht, da der Batter zum Batter-Runner wurde.
3. (nur FP) Der Runner es versäumt mit dem Base in Kontakt zu bleiben, auf das er Anspruch hat, bevor der Pitch losgelassen wurde.

a. ***Teammitglieder 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 können.***

b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***

1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***

2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

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

c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***

d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***

e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

4. (nur SP) Der Runner es versäumt mit dem Base in Kontakt zu bleiben, auf das er Anspruch hat, bevor der gepitchte Ball geschlagen wird oder die Home-Plate erreicht.
5. Ein voranlaufender Runner Out erklärt wird.

c. Weitere Appeal Outs können nach den dritten Out gemacht werden, um einen oder mehrere Runs zu annullieren.

Abschnitt 8. CHARGED CONFERENCES.

a. Offensive Conferences. Es soll nur eine Charged Offensive Conference in einem Inning geben.
BEMERKUNG:
1. Dies gilt für Batter, Runner, On-Deck Batter und die Coaches untereinander.
2. Es gilt nicht als Charged Conference, wenn der Pitcher eine Jacke anzieht, wenn er sich auf einem Base befindet oder wenn sich das offensive Team während einer Charged Conference des defensiven Teams bespricht, vorausgesetzt es ist bereit zu spielen, wenn das defensive Team bereit ist.
3. Die Umpire sollen nicht mehr als eine solche Conference pro Inning erlauben.

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

b. Defensive Conferences. Es darf in einem Spiel über sieben Innings nur drei Charged Conferences geben. In jedem weiteren Inning kann pro Inning eine Charged Conference abgehalten werden.
BEMERKUNG:
1. Es ist auch eine Conference wenn ein Spieler seine Position verlässt und ins Dugout geht um sich Instruktionen zu holen, egal ob „Time" verlangt wurde oder nicht.

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

2. Es ist keine Charged Conference, wenn der Manager/Coach, vor oder nach dem Gespräch mit dem Pitcher, einen Pitcherwechsel beim Umpire anmeldet.
3. Es ist keine Charged Conference, wenn der Manager/Coach vorher einen Wechsel beim Umpire anmeldet. Nach Ankündigung des Wechsels darf der Manager/Coach die Foul Line überschreiten und mit jedem beliebigen Defensivspieler sprechen.
4. Die Conference ist beendet, sobald der Manager/Coach beim Zurückgehen zum Dugout die Foul Line überschreitet.
5. Die Conferences sind fortlaufend und beginnen nicht neu, wenn ein neuer Pitcher in das Spiel kommt.
6. Wenn nicht alle drei Conferences in den ersten sieben Innings abgehalten wurden, darf dieses Team in den Extra-Innings trotzdem nur jeweils eine Conference abhalten.
7. Es ist keine Charged Conference für das defensive Team,
    (a) wenn es sich während einer offensiven Conference bespricht, vorausgesetzt es ist bereit weiterzuspielen, wenn die offensive Charged Conference beendet ist.
    (b) wenn Anweisungen aus dem Dugout gerufen werden.
    (c) wenn sich ein Spieler-Coach mit einem Spieler bespricht. Der Umpire sollte aber die Anzahl und Dauer kontrollieren und ggf. zuerst eine Verwarnung aussprechen und bei Wiederholung den Spieler-Coach ejecten.

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

a. ***Teammitglieder 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 können.***
b. ***Die Strafe für Regelverletzungen durch ein Teammitglied soll sein:***
    1. ***Für den ersten Verstoß kann der Zuwiderhandelnde verwarnt werden.***
    2. ***Für den zweiten Verstoß oder wenn der erste Verstoß als ernst genug betrachtet wird, wird der Zuwiderhandelnde ejectet.***

    BEMERKUNG: Falls der Head Coach ejectet wird, muss dieser den Namen der Person angeben, die für den Rest des Spiels die Aufgaben des Head Coaches übernimmt.
c. ***Ein Teammitglied, das ejectet wurde, soll für den Rest des Spiels direkt zu den Umkleideräumen gehen oder den Sportplatz verlassen.***
d. ***Unterlässt es eine Person, nach einer Ejection das Spielfeld sofort zu verlassen, ist dies ein Grund für ein Forfeited Game.***
e. ***Ein Schiedsrichter kann ein Teammitglied für Verstöße oder Tätlichkeiten jederzeit nach Spielende melden. In diesem Fall wird sich das Teammitglied von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter deren Obhut das Spiel oder Turnier ausgetragen wurde.***

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

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

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

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN

Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt

a. darf er die Pitchingposition auf oder nahe der Pitcher's Plate nicht einnehmen, wenn er nicht den Ball besitzt.
b. wird er nicht als sich in der Pitchingposition befindend betrachtet, solange der Catcher nicht in der Position ist, den Pitch zu fangen.
c. muss er beide Füße innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 61 cm (24 Inch) auf dem Boden haben. Die Hüften müssen mit dem ersten und dritten Base in einer Linie und beide Füße in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein.
d. muss, während er auf der Plate steht und den Ball entweder in der Hand oder dem Handschuh hält, mit auseinandergenommenen Händen die Zeichen vom Catcher entgegennehmen oder so tun, als würde er Zeichen entgegennehmen.
e. muss, nachdem er die Zeichen entgegengenommen hat, mit seinem gesamten Körper zu einem kompletten Stopp kommen, den Ball in der Hand oder dem Handschuh und beide Hände zusammen genommen vor seinem Körper haltend. Diese Position muss mindestens für zwei (2) und höchstens für fünf (5) Sekunden gehalten werden, bevor mit dem Pitch begonnen wird.
   BEMERKUNG: Auch das Halten des Balles zur Seite wird als „vor dem Körper" angesehen.

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

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

Abschnitt 3. DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF (Pitch):

a. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung machen, ohne den Ball unmittelbar zum Batter zu werfen.
b. Der Pitcher darf keine Pitchbewegung verwenden, bei der er, nachdem er den Ball in beiden Händen in der Pitchingposition hält, eine Hand vom Ball nimmt, einen Schwung zurück und nach vorn macht und den Ball wieder in beide Hände vor den Körper nimmt.
c. Der Pitcher darf keinen Windup machen, bei dem ein Stopp oder eine Umkehr der Vorwärtsbewegung vorkommt.
d. Der Pitcher darf nicht zwei Umdrehungen beim Windmill Pitch machen. Er darf jedoch seinen Arm zur Seite und zurück bewegen, bevor er mit der Windmill Bewegung beginnt. Der Arm darf dadurch zweimal an der Hüfte vorbeigehen.
e. Der Wurf muss eine durchgehende Bewegung sein, mit der Hand unter der Hüfte und das Handgelenk nicht weiter vom Körper entfernt als der Ellbogen.
f. Das Loslassen des Balls und das Durchschwingen der Hand und des Handgelenks müssen nach vorn und in gerader Linie am Körper vorbei erfolgen.
g. Beide Füße müssen jederzeit in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben und der Pivot-Foot darf sich nicht bewegen, bis der Pitch beginnt (s. 6.2.).
h. Der Pivot-Foot muss zu jeder Zeit vor dem vorwärts Abstoßen – egal ob der Fuß nachgezogen wird, der Pitcher springt oder hüpft – in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben.

i. Während der Wurfbewegung kann der Pitcher einen Schritt mit dem vorderen, Non-Pivot-Foot gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls machen. Der Schritt muss innerhalb der Breite der Pitcher's Plate von 61,0 cm (24 Inches) nach vorn in Richtung Batter erfolgen.

BEMERKUNG (h-i): Es ist kein Schritt, wenn der Pitcher mit ***einem*** Fuß über die Pitcher's Plate rutscht, wenn der Kontakt mit der Plate nicht unterbrochen wird und keine Rückwärtsbewegung ***von der Plate*** weg gibt. Den Pivot Foot von der Pitcher's Plate heben und wieder aufsetzen, stellt eine Schaukelbewegung dar und ist eine illegale Handlung.

j. Der Pivot Foot kann entweder in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben oder von der Plate abgestoßen und weg gezogen werden, oder beim Schritt nach vorne nach dem Abstoßen den Kontakt zum Boden verlieren, bevor der andere Fuß den Boden berührt.
BEMERKUNG: Der Pitcher darf von der Pitcher's Plate springen, landen und, mit einer durchgehenden Bewegung, den Ball Richtung Home Plate befördern. Im Zuge dieser durchgehenden Bewegung darf der Pivot Foot abgestoßen/nachgezogen werden. Dies wird nicht als Crow Hop betrachtet.

k. Es ist legal, den Fuß nachzuziehen, zu springen oder einen Leap (Leaping) zu machen, wenn der Start der Bewegung in Kontakt mit der Pitcher's Plate beginnt. Es ist nicht erlaubt sich durch einen Schritt nach vorne mit dem Pivot Foot von der Pitcher's Plate zu lösen und anschließend den Fuß nachzuziehen, zu springen oder einen Leap zu machen und zu werfen.

l. ***Sobald der Pitcher sich von der Pitcher's Plate abstößt, muss jegliche Bewegung des Wurfarms durchgehend sein.***

m. Der Pitcher darf sich nicht mit dem Pivot Foot von einer anderen Stelle als der Pitcher's Plate abzustoßen, bevor er seine Hände auseinandergenommen hat.

n. Der Pitcher darf seine Pitchbewegung nicht nach dem Loslassen des Balls fortsetzen.

o. Der Pitcher darf den Ball nicht absichtlich fallen, rollen oder aufspringen lassen, um den Batter am Schlagen zu hindern.

p. Der Pitcher hat, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „Play Ball" ruft, zwanzig (20) Sekunden Zeit, um den nächsten Pitch zu werfen.
FOLGE – 3p: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball" zugesprochen.

Abschnitt 4. POSITIONEN DES DEFENSIVEN TEAMS.

a. Der Pitcher darf den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler des defensiven Teams, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher's Box aufhalten muss, im Fair-Territory befinden.

b. Ein Fielder darf 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 ejectet werden.

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

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

Abschnitt 5. FREMDE SUBSTANZEN.

a. Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz auf den Ball auftragen. Ein Pitcher, der seine Finger ableckt, muss sie vor dem kontakt mit dem ball abwischen.
BEMERKUNG: Wenn irgendein Defensivspieler weiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, wird der Pitcher ejected.

b. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Harzpulver zum Trocknen der Hände verwendet werden. Wenn das Harzpulver nicht verwendet wird, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.

c. Ausschließlich genehmigte Harz-Tücher sind zum Trocknen der Hände erlaubt und müssen in der Gesäßtasche oder unter dem Gürtel eingeklemmt aufbewahrt werden.

d. Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist eine unerlaubte Handlung.

e. Der Pitcher darf weder Klebeband auf seinen Fingern haben, noch Schweißband, Armband oder ähnlichen Gegenstand am Handgelenk oder Oberarm der Pitching Hand tragen.
BEMERKUNG: Wenn der Pitcher infolge einer Verletzung einen Verband auf seinem Pitchingarm trägt, muss er ein Hemd tragen, das beide Arme bedeckt.

Abschnitt 6. DER CATCHER.

a. Muss innerhalb der Linien der Catcher's Box bleiben, bis der Ball beim Pitch losgelassen wird.

b. Soll den Ball, auch nach einem Foul Ball, nach jedem Pitch direkt zum Pitcher zurückwerfen.
BEMERKUNG: Dem Batter wird ein zusätzlicher „Ball" zuerkannt.
AUSNAHMEN: Dies gilt nicht
   1. nach einem Strikeout,
   2. wenn der Batter zum Batter-Runner wird,
   3. wenn sich Runner auf den Bases befinden,
   4. wenn ein Foul Ball nahe der Foul Line gefieldet wird und der Catcher für ein mögliches Out an ein Base wirft,
   5. wenn bei einem Check Swing und fallen gelassenem dritten Strike der Catcher zur ersten Base wirft, um den Batter-Runner Out zu machen.

Abschnitt 7. WURF ZU EINEM BASE.

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

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

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCHNITTE 1-7

FOLGEN: Abschnitte 1-7:

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

1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Zeichen geben.
2. Wenn der Illegale Pitch nicht getroffen wird
   (a) bekommt der Batter einen zusätzlichen „Ball" zugesprochen (bei „Ball four" das erste Base) und
   (b) die Runner rücken ein Base vor.
   AUSNAHME: Wenn ein Runner nach einem Illegalen Pitch (infolge Passed Ball oder Wild Throw) weiter als ein Base vorrückt, darf er auf dem erreichten Base bleiben. Wird der Runner ausgemacht, nachdem er ein Base vorgerückt ist, wird er out erklärt.
3. Wenn der Illegale Pitch getroffen wird, hat der Manager des offensiven Teams die Option
   (a) die Folgen des Illegalen Pitches oder
   (b) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.
   AUSNAHME: Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base aufgrund eines Hits sicher erreicht und alle anderen Runner mindestens ein Base weiterkommen, wird der Illegale Pitch annulliert. Alle Aktionen als Resultat des geschlagenen Balls gelten, es besteht keine Option.
4. Wird aus einem Illegal Pitch ein nicht gefangener, dritter Strike infolge eines Schwunges und der Catcher kann den Batter-Runner am ersten Base auswerfen, andere Runner rücken aber in der Zwischenzeit vor, dann hat der Manager des offensiven Teams die Option a) die Folgen des Illegal Pitches oder b) den Ausgang des Spielzuges durchsetzen zu lassen.
   AUSNAHME: Erreicht der Batter infolge des nicht gefangenen, dritten Strikes sicher das erste Base und alle Runner rücken ebenfalls mindestens ein Base vor, wird der Illegal Pitch annulliert. Der Ausgang des Spielzuges bleibt gültig und es besteht keine Option.
5. Wenn der Manager das Resultat des Spielzugs nicht akzeptiert, wird der Illegale Pitch durch Zuerkennung eines „Balls" für den Batter (bei „Ball four" das erste Base) und ein Base für jeden Runner geahndet. Der Ball ist dead.
6. Wenn ein Illegaler Pitch den Batter trifft, ist der Ball dead, der Batter erhält das erste Base und alle Runner erhalten ein Base zugesprochen. Es gibt keine Option.

Abschnitt 8. INTENTIONAL BASE ON BALLS.

Wenn das defensive Team einen Batter durch ein Intentional Base on Balls auf das erste Base lassen möchte, erfolgt dies, indem der Umpire durch den Pitcher, Catcher oder Coach darauf hingewiesen wird. Dieser wird dem Batter dann das erste Base zuweisen. Der Hinweis des Pitchers an den Umpire wird als Pitch angesehen. Der Ball ist dead.

BEMERKUNG: Der Hinweis kann jederzeit vor oder während des At Bats erfolgen, unabhängig von dem Count. Der Ball ist dead und Runner können nicht vorrücken, es sei denn sie sind dazu gezwungen.

Abschnitt 9. WARM-UP PITCHES.

a. Zu Beginn jedes Halbinnings im ersten Inning oder wenn ein Pitcher abgelöst wird, darf nicht mehr als eine Minute dazu verwendet werden, um nicht mehr als fünf (5) Pitches zum Catcher oder einem anderen Teammitglied zu werfen. Zu Beginn jedes Halbinnings nach dem ersten Inning soll der Pitcher ***aus dem vorherigen Inning nur noch drei (3) Pitches zum Aufwärmen erhalten und hat dafür eine (1) Minute Zeit. Ist diese Minute abgelaufen oder im Begriff, abzulaufen, soll der Umpire die Anzahl der Warm-Up Pitches auf einen (1) reduzieren. BEMERKUNG: Wenn der Catcher auf Base, am Schlag oder On Deck Batter war und kein anderer Defensivspieler als Warm-Up Catcher verwendet wird, soll die Anzahl der Warm-Up Pitches auf einen (1) reduziert werden.***

AUSNAHME 1: Ein neuer Pitcher soll eine Minute für bis zu fünf (5) Warm-Up Pitches zur Verfügung haben.

AUSNAHME ***2***: Dies gilt aber nicht, wenn der Beginn oder die Fortsetzung des Spiels vom Umpire infolge einer Auswechselung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert wird.

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

b. Das Spiel ist während dieser Zeit unterbrochen.
c. Ein Pitcher, der im selben Halbinning wieder als Pitcher zurückkehrt, ist zu keinen Warm-Up Pitches berechtigt.
   FOLGE Abschnitt 9 c: Für jeden weiteren Pitch wird dem Batter ein „Ball" zuerkannt.
d. Es besteht keine Begrenzung, wie oft ein Spieler die Pitchingposition einnimmt, vorausgesetzt er ist nicht
   a. aus der Batting Order genommen worden oder
   b. vom Umpire zum Illegal Pitcher erklärt worden.

Abschnitt 10. NO PITCH.

Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn

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

      BEMERKUNG: Gegen das regelverletzende Team soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied des verwarnten Teams

soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde ejectet wird.

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

Abschnitt 11. FALLEN GELASSENER BALL.

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

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

Abschnitt 12. ILLEGAL PITCHER.

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

FOLGEN Abschnitt 12: Wenn der Illegal Pitcher zurückgekommen ist und einen Pitch geworfen hat, egal ob legal oder illegal, wird er ejected. Wenn dies vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat der Manager des offensiven Teams die Wahl:

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

AUSNAHME von FOLGEN Abschnitt 12.2.: Wenn der Batter durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, und der Coach den Spielzug annullieren lässt kommt dieser Batter mit dem Ball- und Strike Count wieder zum Schlag, den er vor der Beendigung seines Schlagdurchgangs hatte, und alle Runner kehren auf das Base zurück, auf das sie zum Zeitpunkt des Pitches Anrecht hatten.

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

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

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN.
Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt:

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

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

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

Abschnitt 3. DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF.

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

k. Beim Werfen des Balls muss der Pitcher gleichzeitig mit dem Loslassen des Balls einen Schritt machen. Der Schritt muss nach vorn zum Batter und innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 61,0 cm (24 Inch) erfolgen. Der freie Fuß muss zur Homeplate zeigen und darf nicht vor dem Pivot Foot den Boden berühren oder die Linie zwischen Pivot Foot und Homeplate kreuzen.

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

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

Abschnitt 4. POSITIONEN DES DEFENSIVEN TEAMS.

a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler des defensiven Teams, 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 ejectet werden.

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

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

Abschnitt 5. FREMDE SUBSTANZEN.

a. Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz auf den Ball auftragen.
   BEMERKUNG: Wenn irgendein Defensivspieler weiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, soll der Pitcher ausgeschlossen werden.
b. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Harzpulver zum Trocknen der Hände verwendet werden. Wenn das Harzpulver nicht verwendet wird, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.
c. Ausschließlich genehmigte Harz-Tücher sind zum Trocknen der Hände erlaubt und müssen in der Gesäßtasche oder unter dem Gürtel eingeklemmt aufbewahrt werden.
d. Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist eine unerlaubte Handlung.

e. Der Pitcher darf weder Klebeband auf seinen Fingern haben, noch Schweißband, Armband oder ähnlichen Gegenstand am Handgelenk oder Oberarm der Pitching Hand tragen.

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

Abschnitt 6. DER CATCHER.

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

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

AUSNAHME: Dies gilt nicht

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

Abschnitt 7. WURF ZU EINEM BASE.

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

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

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCHNITTE 1-7

FOLGEN Abschnitte 1-7:
Jeder Verstoß gegen die Abschnitte 1-7 ist ein Illegaler Pitch. (AUSNAHME: Regel 5, Abschnitt 3.o und Abschnitt 7.b)

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

AUSNAHME: Wenn ein Runner nach einem Illegalen Pitch (infolge Passed Ball oder Wild Throw) weiter als ein Base vorrückt, darf er auf dem erreichten Base bleiben. Wird der Runner ausgemacht, nachdem er ein Base vorgerückt ist, wird er out erklärt.

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

AUSNAHME: Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base infolge eines Hits oder eines nicht gefangenen, dritten Strikes sicher erreicht und alle anderen Runner mindestens ein Base weiterkommen, wird der Illegale Pitch annulliert. Alle Aktionen als Resultat des geschlagenen Balls gelten, es besteht keine Option.

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

Abschnitt 8. INTENTIONAL BASE ON BALLS.
Wenn der Pitcher oder der Coach einen Batter durch ein Intentional Base on Balls auf das erste Base lassen möchte, erfolgt dies, indem der Umpire durch den Pitcher, Catcher oder Coach darauf hingewiesen wird. Dieser wird dem Batter dann das erste Base zuweisen. Der Hinweis des Pitchers an den Umpire wird als Pitch angesehen.

BEMERKUNG: Der Hinweis kann jederzeit vor oder während des At Bats erfolgen, unabhängig von dem Count. Der Ball ist dead und Runner können nicht vorrücken, es sei denn sie sind dazu gezwungen.

Abschnitt 9. WARM-UP PITCHES.

a. Zu Beginn jedes Halbinnings im ersten Inning oder wenn ein Pitcher abgelöst wird, darf nicht mehr als eine Minute dazu verwendet werden, um nicht mehr als fünf (5) Pitches zum Catcher oder einem anderen Teammitglied zu werfen. Zu Beginn jedes Halbinnings nach dem ersten Inning soll der Pitcher ***aus dem vorherigen Inning nur noch drei (3) Pitches zum Aufwärmen erhalten und hat dafür eine (1) Minute Zeit. Ist diese Minute abgelaufen oder im Begriff, abzulaufen, soll der Umpire die Anzahl der Warm-Up Pitches auf einen (1) reduzieren.***
BEMERKUNG: Wenn der Catcher auf Base, am Schlag oder On Deck Batter war und kein anderer Defensivspieler als Warm-Up Catcher verwendet wird, soll die Anzahl der Warm-Up Pitches auf einen (1) reduziert werden.
AUSNAHME 1: Ein neuer Pitcher soll eine Minute für bis zu fünf (5) Warm-Up Pitches zur Verfügung haben.
AUSNAHME ***2***: Dies gilt aber nicht, wenn der Beginn oder die Fortsetzung des Spiels vom Umpire infolge einer Auswechselung, Conference, Verletzung und dgl. verzögert wird.
FOLGEN Abschnitt 9 a: Ein Pitcher soll für jeden zusätzlichen Pitch durch Zuerkennung eines „Balls"

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

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

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

Abschnitt 10. NO PITCH.

Auf No Pitch soll entschieden werden, wenn

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

BEMERKUNG: Gegen das regelverletzende Team soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied des verwarnten Teams soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde ejectet wird.

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

Abschnitt 11. FALLEN GELASSENER BALL.

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

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

Abschnitt 12. ILLEGAL PITCHER.

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

FOLGE Abschnitt 12: Wenn der Illegal Pitcher zurückkommt und einen Pitch wirft, egal ob legal oder illegal, wird er ejectet. Wenn dies vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, hat der Manager des offensiven Teams die Option

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

AUSNAHME: Wenn der Batter durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, und der Coach den Spielzug annullieren lässt kommt dieser Batter mit dem Ball- und Strike Count wieder zum Schlag, den er vor der Beendigung seines Schlagdurchgangs hatte, und alle Runner kehren auf das Base zurück, auf das sie zum Zeitpunkt des Pitches Anrecht hatten.

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

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

Abschnitt 1. VORBEREITUNGEN.
Bevor der Pitcher mit dem Wurf (Pitch) beginnt

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

Abschnitt 2. BEGINN DES PITCHES.

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

Abschnitt 3. DEN REGELN ENTSPRECHENDER WURF.

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

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

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

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

Abschnitt 4. POSITIONEN DES DEFENSIVEN TEAMS.

a. Der Pitcher soll den Pitch nicht werfen, bevor sich nicht alle Spieler des defensiven Teams, 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 ejectet werden.

Abschnitt 5. FREMDE SUBSTANZEN.

a. Kein Defensivspieler darf während des ganzen Spiels irgendeine fremde Substanz auf den Ball auftragen.
   BEMERKUNG: Wenn irgendein Defensivspieler weiter eine fremde Substanz auf den Ball aufträgt, soll der Pitcher ausgeschlossen werden.
b. Unter Aufsicht und Kontrolle des Umpires darf Harzpulver zum Trocknen der Hände verwendet werden. Wenn das Harzpulver nicht verwendet wird, muss es auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate liegen.
c. Ausschließlich genehmigte Harz-Tücher sind zum Trocknen der Hände erlaubt und müssen in der Gesäßtasche oder unter dem Gürtel eingeklemmt aufbewahrt werden.
d. Magnesiapulver auf den Ball aufzutragen oder in den Handschuh zu geben und dann den Ball in den Handschuh zu nehmen, ist eine unerlaubte Handlung.
e. Der Pitcher darf weder Klebeband auf seinen Fingern haben, noch Schweißband, Armband oder ähnlichen Gegenstand am Handgelenk oder Oberarm der Pitching Hand tragen.

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

Abschnitt 6. DER CATCHER.

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

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

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

Abschnitt 7. QUICK PITCH.

Der Pitcher soll nicht versuchen, den Ball schnell zurückzuwerfen
a. bevor der Batter seine Position eingenommen hat oder
b. wenn der Batter infolge des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht geraten ist.

BETRIFFT ALLE OBIGEN ABSCNITTE 1-7

FOLGEN Abschnitt 1-7: Jeder Verstoß gegen Abschnitt 1-7 ist ein Illegaler Pitch.
1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Signal machen.
2. Dem Batter soll ein „Ball" zugesprochen werden.

3. Die Runner rücken nicht vor.

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

Abschnitt 8. INTENTIONAL WALK.
Wenn der Pitcher oder der Coach einen Batter durch ein Intentional Base on Balls auf das erste Base lassen möchte, erfolgt dies, indem der Umpire durch den Pitcher, Catcher oder Coach darauf hingewiesen wird. Dieser wird dem Batter dann das erste Base zuweisen. Der Hinweis des Pitchers an den Umpire wird als Pitch angesehen. Der Ball ist Dead und das Spiel unterbrochen.

BEMERKUNG: Der Hinweis kann jederzeit vor oder während des At Bats erfolgen, unabhängig von dem Count. Der Ball ist dead und Runner können nicht vorrücken, es sei denn sie sind dazu gezwungen.

Abschnitt 9. WARM-UP PITCHES.

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

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

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

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

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

d. Es besteht keine Begrenzung, wie oft ein Spieler die Pitchingposition einnimmt, vorausgesetzt er ist nicht:
   1. Aus der Batting Order 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 Runner out erklärt wird, da er das Base verlassen hat, bevor der gepitchte Ball die Home-Plate erreicht, geschlagen wird oder den Boden vor der Home-Plate berührt.
c. der Pitcher pitcht, bevor ein Runner sein Base wieder berührt hat, nachdem auf Foul Ball entschieden wurde und der Ball dead ist.
d. der Ball während der Wurfbewegung oder des Rückwärtsschwungs aus der Hand des Pitchers schlüpft.
e. ein Spieler, Manager oder Coach:

1. „Time" ruft oder
2. irgendein anderes Wort oder eine Phrase verwendet oder
3. irgendeine Handlung in der offensichtlichen Absicht begeht, um zu erreichen, dass der Pitcher einen Illegalen Pitch wirft.

BEMERKUNG: Gegen das regelverletzende Team soll eine Verwarnung ausgesprochen werden und eine Wiederholung dieser Handlungsweise durch ein Mitglied des verwarnten Teams soll zur Folge haben, dass der Zuwiderhandelnde ejectet wird.

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

Abschnitt 11. ILLEGAL PITCHER.

Ein Pitcher, der zum Illegal Pitcher erklärt wurde

1. da das Team mehr als die erlaubten Conferences abgehalten hat oder
2. da er mit übermäßiger Geschwindigkeit gepitcht hat,

darf zu keinem Zeitpunkt während dieses Spiels wieder die Pitchingposition einnehmen.

FOLGE Abschnitt 10: Wenn der Illegal Pitcher zurückkommt und einen Pitch wirft, egal ob legal oder illegal, wird er ejectet. Wenn dieser Pitch geschlagen wird, und vor dem nächsten Pitch entdeckt wird, dass der Pitcher illegal ist, hat der Manager des offensiven Teams die Option:

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

AUSNAHME: Wenn der Batter durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, und der Coach den Spielzug annullieren lässt kommt dieser Batter mit dem Ball- und Strike Count wieder zum Schlag, den er vor der Beendigung seines Schlagdurchgangs hatte, und alle Runner kehren auf das Base zurück, auf das sie zum Zeitpunkt des Pitches Anrecht hatten.

REGEL 7. BATTING.

Abschnitt 1. DER ON-DECK BATTER.

a. ist der Lead-Off Batter, zum Start eines Innings, der in seinem On Deck Circle bleiben muss, bis er zur Batter's Box gerufen wird.
b. ist der Offensivspieler, der in einem laufenden Inning, als nächster Spieler in der Batting Order in die Batter's Box muss.
c. darf seine Position in dem On-Deck Circle einnehmen, der sich hinter dem Batter und nicht diesem gegenüber befindet.
d. darf sich entweder mit höchstens zwei offiziellen Softball Schlägern, einem genehmigten Aufwärm-Schläger oder einer Kombination beider aufwärmen.
   BEMERKUNG: An dem Schläger, mit dem sich der On-Deck Batter aufwärmt, darf nichts anderes als von der ISF genehmigte Ausrüstung für Schläger angebracht werden.
   FOLGE Abschnitt 1 d: Wenn etwas anderes als ein erlaubter Schläger zum Aufwärmen verwendet wird, muss das unerlaubte Material aus dem Spiel entfernt werden. Weiterer Gebrauch dieses Materials nach der Entfernung hat die Ejection des Spielers zur Folge, der dieses Material verwendet.
e. darf den On-Deck Circle verlassen
   1. wenn er zum Batter wird oder
   2. um Runner anzuweisen, die von dem dritten Base zur Home-Plate laufen oder
   3. um eine mögliche Behinderung bei einem Fly Ball oder geworfenen Ball zu vermeiden.
f. darf die Möglichkeit der Defensive zu einem Spielzug nicht behindern.
   FOLGEN Abschnitt 1 f: Der Ball ist dead und wenn die Behinderung erfolgte:
   1. Beim Versuch eines Fielders, einen Runner out zu machen,
      (a) ist der Runner out, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war und
      (b) die anderen Runner müssen zu den Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt der Interference erreicht hatten, außer sie sind durch den Batter-Runner gezwungen, vorzurücken.
   2. Beim Versuch eines Fielders, einen Fly Ball zu fangen
      a. soll der Batter-Runner out erklärt werden und
      b. die Runner auf die Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

Abschnitt 2. BATTING ORDER.

a. Die Batting Order jedes Teams muss auf der Line-Up Card stehen, die vor dem Spiel durch den Manager oder Kapitän dem Plate-Umpire übergeben wird. Diese soll dem Manager oder Kapitän des gegnerischen Teams zur Kontrolle übermittelt werden.
b. (nur CO-ED SP) In der Batting Order müssen Männer und Frauen abwechselnd aufgeführt werden.
   BEMERKUNG: Wenn ein Team nicht genügend männliche oder weibliche Spieler zur Verfügung hat wird jeweils ein Out gezählt, wenn zwei Spieler des gleichen Geschlechts hintereinander zum Schlag kommen.
c. Die dem Plate-Umpire übergebene Batting Order muss während des gesamten Spieles eingehalten werden, außer ein Spieler wird ersetzt durch

1. einen Substitute. Wenn dies geschieht, muss der Substitute den Platz des ersetzten Spielers in der Schlagreihenfolge einnehmen.
2. (nur FP) den FLEX PLAYER, welcher für den Starting DP oder dessen Substitute laufen oder schlagen kann.

d. Der erste Batter in jedem Inning soll der Batter sein, dessen Name dem des Batters folgt, der seine Zeit am Schlag im vorhergehenden Inning als Letzter beendet hat.

FOLGEN Abschnitt 2 c-d: Außerhalb der Batting Order schlagen ist ein Appeal Play, das nur vom Manager, Coach oder einem Spieler des defensiven Teams gemacht werden kann. Das defensive Team verliert das Recht zu einem Appeal wegen einer falschen Batting Order, wenn alle Fielder klar ersichtlich ihre Positionen aufgeben und das Fair-Territory in Richtung Dugout verlassen.

1. Wenn der Irrtum bemerkt wird, während der falsche Batter at Bat ist:
   (a) kann der richtige Batter seinen Platz mit der gleichen Anzahl von Balls und Strikes einnehmen.
   (b) bleiben alle während der Zeit am Schlag des falschen Batters erzielten Runs oder erreichten Bases gültig.
2. Wenn der Irrtum bemerkt wird, nachdem der falsche Batter sein at Bat beendet hat, bevor ein Pitch, legal oder illegal, zu einem anderen Batter erfolgt:
   (a) Ist der Batter, der hätte schlagen sollen, out.
   (b) Jedes Vorrücken oder Erzielen eines Runs, weil der falsche Batter zum Batter-Runner wird, ist ungültig. Jedes Out, das vor der Entdeckung dieser Regelverletzung gelingt, ist gültig.
   (c) Der nächste Batter ist der Spieler, dessen Name dem Spieler folgt, der out erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen. Wenn der nächste Spieler der out erklärte falsche Batter ist, kommt der ihm folgende Spieler zum Schlag.
   BEMERKUNG: Wenn der falsche Batter out erklärt wurde, darf er im selben Inning erst wieder an den Schlag kommen, wenn alle anderen Batter der Schlagreihenfolge ihre Zeit am Schlag beendet haben. Wenn er an der Reihe wäre, bevor dies der Fall ist, kommt der ihm folgende Spieler zum Schlag.
   (d) Wenn der unter diesen Umständen out erklärte Spieler das dritte Out ist, ist der richtige Batter zu Beginn des nächsten Innings der Spieler, der zum Schlag kommen würde, wenn der Spieler durch einen normalen Spielzug out gemacht worden wäre.
   (e) Obwohl vor dem Aufdecken des Regelverstoßes bereits drei Outs gemacht wurden, kann immer noch ein Appeal gemacht werden um die korrekte Batting Order wieder herzustellen. Ein solcher Appeal resultiert jedoch nicht in einem zusätzlichen Out.
3. Wenn der Irrtum bemerkt wird, nachdem ein Pitch, legal oder illegal zum nächsten Batter erfolgte:
   (a) Ist das at Bat des falschen Batters legalisiert.
   (b) Alle erzielten Runs und erlaufenen Bases gelten.
   (c) Der nächste Batter ist der, dessen Name dem des nunmehr legalisierten Batters folgt.
   (d) Niemand wird wegen Nichterscheinens zum Schlag out erklärt.

(e) Spieler, die nicht geschlagen haben und nicht out erklärt wurden, haben ihr at Bat versäumt, bis sie wieder in der normalen Reihenfolge zum Schlag kommen.

4. Kein Runner wird von einem Base genommen, das er besetzt hat, um in der richtigen Reihenfolge zu schlagen. Er versäumt bloß sein at Bat ohne Konsequenzen. Der ihm in der Batting Order folgende Batter ist der nächste legale Batter.
   AUSNAHME: Der Batter-Runner, der vom Umpire gemäß des obigen Abschnitts 2 b von dem ersten Base genommen wurde.

e. Wenn das dritte Out in einem Inning gemacht wird, bevor der Batter sein at Bat beendet hat, ist dieser Batter der erste Batter im nächsten Inning und der Ball und Strike Count wird annulliert.

Abschnitt 3. BATTING POSITION.

a. Der Batter muss innerhalb von 10 Sekunden seine Position in der Batter's Box einnehmen, nachdem der Umpire „Play Ball" gerufen hat.
   FOLGE Abschnitt 3 a:
   Der Umpire sollte auf Strike entscheiden. Es muss kein Pitch erfolgen und der Ball wird dead.

b. Ein Mitglied des Offensivteams darf unter keinen Umständen und zu keinem Zeitpunkt des Spieles absichtlich die Linien der Batter's Box entfernen. Dazu gehört auch ein Coach der die Linien beim Pre-Game Meeting entfernt.
   FOLGE Abschnitt 3b:
   Wenn ein Batter die Linien entfernt wird der Umpire einen Strike callen. Kein Pitch muss geworfen werden und der Ball ist dead. Wenn ein Coach oder ein anderes, nicht spielendes Teammitglied die Linien entfernt, wird ein Strike für den nächsten Batter in der Batting Order (oder dessen Substitute) gecallt.
   BEMERKUNG: Sollte eine Person dieses Vergehen wiederholen, sollte eine Ejection ausgesprochen werden.

c. 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.

d. Nachdem der Batter die Batter's Box betreten hat, muss der Batter zwischen den Pitches in der Box bleiben. Dafür muss er mindestens einen Fuß in der Box lassen, auch während er Zeichen entgegen nimmt oder Trainingsschwünge macht.

AUSNAHME 3.d:

1. ***Wenn der Ball fair oder foul geschlagen wird.***
2. ***Beim Schwung, Schwungversuch inklusive Slap oder Check Swing, sofern er duch das Momentum des Schwungs oder Schwungversuchs aus der Box getragen wurde.***
3. ***Beim Ausweichen eines Pitches.***
4. ***(Nur FP) Bei einem Wild Pitch oder Passed Ball.***
5. ***Bei einem versuchten Play.***
6. ***Wenn von einem Umpire "time" gerufen wurde.***
7. ***Wenn der Pitcher den Circle (nur FP) oder der Catcher seine Box verlassen hat.***
8. ***Bei einem Strike, von welchem bei einem Count mit drei Balls, der Batter dachte es wäre ein Ball.***

FOLGE: Wenn der Batter die Box verlässt, das Spiel verzögert, und keine dieser Ausnahmen vorliegt, callt der Umpire einen Strike. Kein Pitch muss geworfen werden und der Ball ist dead.

Abschnitt 4. AUF STRIKE WIRD VOM UMPIRE ENTSCHIEDEN.

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

b. (nur FP) Für jeden legal gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.
(nur SP) Für jeden gepitchten Ball, einschließlich eines Illegalen Pitches, nach dem der Batter schwingt und ihn verfehlt.

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

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

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

c. Für jeden Foul Tip.
FOLGE Abschnitt 4 c (nur FP): Der Ball ist im Spiel und die Runner dürfen vorrücken, wobei sie out gemacht werden können. Der Batter ist out, wenn es der dritte Strike ist.
FOLGE Abschnitt 4 c (nur SP): Der Batter ist out, wenn es der dritte Strike ist. Der Ball ist dead bei jedem Strike.

d. Für jeden Foul Ball, wenn der Batter weniger als zwei Strikes hat.

e. (nur SP) Für jeden Foul Ball, inklusive dem dritten Strike.

f. Für jeden gepitchten Ball, nach dem der Batter schwingt, ihn verfehlt und der irgendeinen Körperteil des Batters trifft.

g. Wenn irgendein Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters von dem von ihm geschlagenen Ball getroffen wird, während er sich in der Batter's Box befindet und weniger als zwei Strikes hat.

h. Wenn ein vom Pitcher durch die Strikezone geworfener Ball den Batter trifft.

i. Wenn der Batter, nachdem der Umpire „PLAY BALL" gerufen hat, es versäumt die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten.

j. Wenn ein Mitglied des Offensivteams absichtlich die Linien der Batter's Box entfernt.

k. Wenn der Batter zwischen Pitches die Batter's Box mit beiden Füßen verlässt und damit Regel 7 Abschnitt 3 d verletzt.

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

Abschnitt 5. AUF BALL WIRD VOM UMPIRE ENTSCHIEDEN.

a. (nur FP) Für jeden legal gepitchten Ball, der
1. nicht durch die Strikezone geht oder

2. den Boden vor der Home-Plate berührt und nach dem nicht geschwungen wird.
3. die Home-Plate berührt und nach dem der Batter nicht schwingt.

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

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

   FOLGE Abschnitt 5 b: Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.
c. (nur FP) Für jeden illegal gepitchten Ball,
   1. den der Batter nicht schlägt oder
   2. wenn sich der Manager entschließt, nicht das Resultat des Spielzugs zu wählen, nachdem der Ball geschlagen wurde

   FOLGE Abschnitt 5 c: Es wird auf Delayed Dead Ball entschieden und die Runner sind berechtigt, ein Base vorzurücken, ohne out gemacht werden zu können.
d. (nur SP) Für jeden illegal gepitchten Ball, nach dem nicht geschwungen wurde.
   FOLGE Abschnitt 5 d: Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.
e. (nur SP) Wenn ein Pitch den Batter außerhalb der Strikezone trifft.
f. Für jeden überzähligen Warm-Up Pitch.

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

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

FOLGEN Abschnitt 5 g-h:
(nur SP) Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken.
(nur FP) Der Ball ist im Spiel, außer es ist aus irgendwelchen Gründen ein Dead Ball.

Abschnitt 6. DER BATTER IST OUT.

a. Wenn der dritte Strike
   1. irgendeinen Teil des Körpers des Batters trifft, während er schwingt und den Ball verfehlt
   2. irgendeinen Teil des Körpers des Batters in der Strikezone trifft, während er nicht schwingt.
b. Wenn ein Batter die Batter's Box mit einem veränderten Schläger betritt oder entdeckt wird, dass er ihn verwendet.
   BEMERKUNG: Der Batter wird auch ejectet.
c. Wenn der Batter die Batter's Box mit einem illegalen Schläger betritt oder entdeckt wird, dass er ihn verwendet.

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

d. Wenn sich sein Fuß vollständig außerhalb der Linien der Batter's Box befindet und den Boden berührt oder irgendein Teil eines Fußes die Home-Plate berührt, wenn er den Ball fair oder foul schlägt.
e. Wenn er die Box verlässt um durch einen Running Start einen Vorteil herauszuholen, aber vor dem Ballkontakt in die Box zurückkehrt.

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

f. (nur FP) Wenn er nach zwei Strikes foul buntet. AUSNAHME: Wenn ein Runner eine Interference begeht mit
   1. Einem Fielder, der den gebunteten Fly Ball im Foul-Territory fangen will oder
   2. Einen Foul Fly Ball berührt, den ein Fielder zu fangen versucht, ist der Runner out. Der Batter-Runner geht dann mit einem zusätzlichen Strike wegen des Foul Balls wieder zum Schlag, vorausgesetzt er hatte vorher weniger als zwei Strikes.

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

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

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

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

i. Wenn er einen Fair Ball ein zweites Mal mit dem Schläger über Fair-Territory trifft. AUSNAHME:
   1. 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.
   2. 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 ist fair oder foul, je nachdem wo er liegen bleibt oder berührt wird.

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

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

k. 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. (Nur FP) bei einem Spielzug an der Home-Plate eine Interference begeht.
   4. absichtlich bei einem geworfenen Ball des Catchers behindert, innerhalb oder außerhalb der Batter's Box.

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

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

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

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

REGEL 8. BATTER-RUNNER UND RUNNER.

Abschnitt 1. DER BATTER WIRD ZUM BATTER-RUNNER.

a. Sobald er legal einen Fair ***oder Foul*** Ball schlägt.

b. (nur FP) Wenn der Catcher den dritten Strike nicht fängt, bevor der Ball den Boden berührt, und
   1. das erste Base bei weniger als zwei Outs nicht besetzt ist oder
   2. bei zwei Outs. Dies nennt man die Third Strike regel.

FOLGE Abschnitt 1 a-b: Der Ball ist im Spiel und der Batter wird zum Batter-Runner, wobei er out gemacht werden kann.

c.
   1. Wenn der Plate Umpire auf vier „Balls" entschieden hat***, oder***
   2. ***wenn die Defensive dem Batter einen Intentional Walk geben will und dies dem Plate Umpire vom Pitcher, Catcher oder Head Coach mitgeteilt wird.***

      BEMERKUNG:

      1. Diese Mitteilung an den Umpire wird als Pitch angesehen. Die Mitteilung kann jederzeit vor oder während des At Bats erfolgen, unabhängig vom Count.

      2. Wenn zwei Batter einen Intentional Walk erhalten sollen, kann dieser dem zweiten Batter erst dann gewährt werden, wenn der erste Batter das erste Base erreicht hat. Wenn der Umpire irrtümlich zwei Walks auf einmal erlaubt und der erste Batter verfehlt das erste Base, wird keinem Appeal am ersten Batter stattgegeben.

   FOLGE Abschnitt 1 c:
   Der Batter erhält das erste Base zugesprochen, ohne out gemacht werden zu können, vorausgesetzt er rückt vor und berührt das erste Base.
      1. (nur FP) Der Ball ist im Spiel, außer er wird geblockt.
      2. (nur SP) Der Ball ist dead. Die Runner dürfen nicht vorrücken, außer sie sind dazu gezwungen.
      3. ***Bei einem Intentional Base on Balls ist der Ball dead und Runner dürfen nicht vorrücken, außer sie sind dazu gezwungen.***
      4. (nur CO-ED SP) Der Ball ist dead und jedes Base-on-Balls bei einem männlichen Batter (absichtlich oder nicht) hat zur Folge, dass das zweite Base zugesprochen wird. Der nächste Batter, eine Frau, kommt dann zum Schlag.

         AUSNAHME: Bei zwei Outs kann es sich der weibliche Batter aussuchen, ob sie schlägt oder zum ersten Base vorrückt. Diese Wahlmöglichkeit nimmt sie wahr, indem sie entweder die Batter's Box betritt oder das erste Base erreicht. Anschließend kann sie diese Wahl nicht mehr ändern.

         BEMERKUNG: Sollte der weibliche Batter-Runner bei dieser Gelegenheit den männlichen Batter-Runner überholen, soll während der Ball dead ist, kein Out erklärt werden.

d. Wenn der Catcher oder ein anderer Fielder den Schlagversuch des Batters bei einem gepitchten Ball be- oder verhindert.
   FOLGE Abschnitt 1 d:

1. Der Umpire soll das Delayed Dead Ball Zeichen geben, der Ball bleibt live, bis der Spielzug beendet ist.
2. Der Manager des offensiven Teams hat die Option,
   (a) den Baseaward wegen der Catcher Obstruction oder
   (b) das Ergebnis des Spielzugs zu wählen.
3. Wenn der Batter den Ball schlägt und das erste Base sicher erreicht und wenn alle anderen Runner infolge des geschlagenen Balls mindestens ein Base weiterkommen, wird die Catcher Obstruction ignoriert. Alle Aktionen als Folge des geschlagenen Balls bleiben gültig. Es gibt keine Option.
   BEMERKUNG: Wenn ein Runner an einem Base vorbeiläuft, auch wenn er es nicht berührt, wird angenommen, dass er das nächste Base erreicht hat.
4. Wenn der Manager das Ergebnis des Spielzugs nicht akzeptiert, wird die Catcher Obstruction durch die Zuweisung des ersten Bases für den Batter geahndet, die anderen Runner rücken nur vor, wenn sie dazu gezwungen sind.

e. Wenn ein Fair Ball den Körper, die angezogene Ausrüstung oder Bekleidung des Umpires oder eines Runners trifft.
   FOLGE Abschnitt 1 e: Wenn sich der Kontakt ereignet
   1. nachdem der Ball einen Fielder (inklusive Pitcher) berührt hat, ist er im Spiel.
   2. nachdem der Ball an einem Fielder mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist und kein anderer Fielder hatte die Chance zu einem Out, ist er im Spiel.
   3. bevor der Ball an einem Fielder, außer dem Pitcher, unberührt vorbeigeht, ist er dead.

f. (nur FP) Wenn ein gepitchter Ball, nach dem nicht geschwungen oder bei dem nicht auf Strike entschieden wurde, irgendeinen Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält. Es spielt keine Rolle, ob der Ball den Boden berührt, bevor er ihn trifft.
   BEMERKUNG: Die Hände des Batters werden nicht als ein Teil des Schlägers angesehen.
   FOLGE Abschnitt 1 f: Der Ball ist dead und er hat das Anrecht auf das erste Base, ohne out gemacht werden zu können.
   AUSNAHME: Wenn er keinen Versuch macht, dem Pitch auszuweichen, soll der Plate-Umpire auf Ball entscheiden und nicht das erste Base zuweisen.

g. Wenn ein geschlagener Fair Fly Ball
   1. über den Zaun fliegt oder
   2. direkt vom Handschuh oder Körper eines Fielders im Fair-Territory über den Zaun fliegt oder den oberen Rand des Zauns berührt und im Fair-Territory über den Zaun springt oder
   3. den Foul Pole über Zaunhöhe berührt ***oder***
   4. von einem Fielder berührt wird, der sich im Dead Ball Territory befindet und der Ball nach Ansicht des Umpires über den Zaun im Fair Territory geflogen wäre.

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

1. der Ball an einer Stelle aus dem Spielfeld fliegt, die kürzer ist als in Regel 2, Abschnitt 1, beschrieben
2. ein geschlagener Fair Fly Ball vom Handschuh oder Körper eines Fielders über den Zaun im Foul-Territory geht, oder
3. ein geschlagener Fair Fly Ball zuerst den Zaun berührt, dann von einem Fielder berührt über den Zaun springt, oder
4. ***der Ball von einem Fielder berührt wird, der sich im Dead Ball Territory befindet und der Ball nach Ansicht des Umpires nicht über den Zaun im Fair Territory geflogen wäre.***

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

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

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

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

Abschnitt 2. DER BATTER-RUNNER IST OUT.

a. (nur FP) Wenn der Catcher den dritten Strike fallen lässt und der Batter-Runner den Regeln entsprechend mit dem Ball berührt wird, während er kein Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht.
b. Wenn ein Fielder einen Fly Ball legal fängt bevor er den Boden, ein Objekt oder eine Person (mit Ausnahme eines Defensiv-Spielers) berührt.
c. Wenn er, nachdem er einen Fair Ball geschlagen hat, getaggt wird, während er kein Base berührt oder er out geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht.
d. Wenn er es unterlässt, zum ersten Base vorzurücken und statt dessen den Teambereich betritt
   1. nachdem ein Fair Ball geschlagen wurde.
   2. ein Base-on-Balls zugesprochen wurde.
   3. immer wenn er den Regeln entsprechend zum ersten Base vorrücken darf.
e. Wenn auf Infield Fly entschieden wurde.

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

AUSNAHME: Wenn der Ball nach einem intentional Base on Balls, einem Hit-by-Pitch (nur FP) oder einem Base-on-Balls (nur SP) dead ist, ist der Batter-Runner nicht out und die Runner können nicht vorrücken, außer sie sind gezwungen.

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

   FOLGE Abschnitt 2 f: Dies ist ein Appeal Play. Das defensive Team verliert das Recht zum Appeal, wenn dieser nicht gemacht wird, bevor der Batter-

Runner nach dem Überlaufen der ersten Base zu dem teil des Bases im Fair Territory zurückkommt.

g. Wenn er
   1. außerhalb der Ein Meter (3 Fuß) Linie läuft und nach Ansicht des Umpires
      (a) den Fielder behindert, der einen Wurf zum ersten Base fangen will oder
      (b) den geworfenen Ball berührt und dadurch verhindert, dass ein Spielzug am ersten Base gemacht wird. BEMERKUNG: Ein geworfener Ball, der den Batter-Runner trifft, stellt nicht notwendiger-weise eine Interference dar.

      BEMERKUNG: Ein geworfener Ball, der den Batter-Runner trifft, stellt nicht notwendigerweise eine Interference dar.
   2. einen Fielder beim Versuch, einen geschlagenen ball zu fielden, behindert.
      BEMERKUNG: Der Batter-Runner darf außerhalb der Ein Meter Linie laufen, um einem Fielder auszuweichen, der einen geschlagenen Ball fielden will.
   3. einen Fielder behindert, der einen Ball werfen will.
   4. absichtlich einen geworfenen Ball berührt.
   5. einen fair geschlagenen Ball (außerhalb der Batter's Box) berührt, bevor er das erste Base erreicht.
   6. (nur FP) bei einem fallen gelassenen 3. Strike eine Behinderung begeht.
   7. nachdem er den Ball mit dem Schläger berührt hat, er diesen wirft und dadurch einen Fielder in seiner Möglichkeit ein Out zu machen behindert.

   BEMERKUNG Abschnitt 2 g (1-7): Wenn diese Interference nach Ansicht des Umpires in der offensichtlichen Absicht geschah, ein Double Play zu verhindern, soll der Runner, der der Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference am nächsten war, auch out erklärt werden.

h. Wenn er bei einem Spielzug an der Home-Plate ***eine absichtliche Behinderung begeht, um ein offensichtliches Out an der Home-Plate zu verhindern***.
   BEMERKUNG: Der Runner ist auch out.

i. Wenn er einen Schritt zurück zur Home-Plate macht, um einen Tag eines Fielders zu vermeiden oder zu verzögern.

j. Wenn bei der Verwendung des Double Bases in einer Force-Play Situation der Batter-Runner nur den Teil des Bases im Fair-Territory berührt und mit dem Fielder zusammenstößt, der im Begriff ist den Ball zu fangen und der ebenfalls den Teil des Bases im Fair-Territory verwendet.

k. Wenn ein Mitglied des Teams, welches sich am Schlag befindet, mit Ausnahme des Batters, des Batter-Runners, des On-Deck-Batters oder eines Runners einen Spieler beim Catch eines Fly Balls ***über Foul Territory*** behindert oder einen Fly Ball ***über Foul Territory*** berührt, den ein Fielder fangen will.

   AUSNAHME: ***Wird diese Interference nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich begangen, um ein Double Play zu verhindern, dann ist zusätzlich der Runner out zu callen, der sich zum Zeitpunkt der Interference am dichtesten zur Homeplate befunden hat.***

   BEMERKUNG: In diesem Fall geht der Batter mit einem zusätzlichen Strike für den Foul Ball wieder at Bat, vorausgesetzt, er hatte vor dem Schlag weniger als zwei Strikes.

(1) (nur FP) Wenn diese Interference das dritte Out war, kommt der Batter-Runner als erster Batter im nächsten Inning wieder zum Schlag, wobei der ursprüngliche Ball und Strike Count nicht mehr gilt.

(2) (nur SP) Wenn dies der 3. Strike ist, ist der Batter-Runner ebenfalls out, außer das dritte Out des Innings war eine Schiedsrichterentscheidung auf Runners-Interference, in diesem Fall hat der Batter-Runner seine Zeit am Schlag beendet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Abschnitt 3. DER BATTER-RUNNER IST NICHT OUT.

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

FOLGE Abschnitt 3: Der Manager des Teams, gegen das der Regelverstoß begangen wurde, hat die Option

(a) das Resultat des Spielzugs zu akzeptieren oder
(b) den Batter mit dem gleichen Ball und Strike Count wie vor diesem Pitch noch einmal at Bat zu lassen, wobei die anderen Runner auf das Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

Abschnitt 4. BERÜHREN DER BASES IN DER RICHTIGEN REIHENFOLGE.

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

AUSNAHME: Wenn ein Runner an einem Base behindert wird, so dass eine Berührung dieses Bases verhindert wird.

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

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

   FOLGE Abschnitt 4 a: Der Ball ist im Spiel und die Runner müssen zurückkehren, wobei sie out gemacht werden können.
b. Wenn ein Runner das Recht auf ein Base durch das Berühren des Bases, bevor er out gemacht wird, erwirbt, ist er berechtigt, das Base zu besetzen bis er das folgende Base berührt oder er dieses wegen eines nachfolgenden Runners verlassen muss.
c. Wenn ein Runner ein Base von der richtigen Position löst, sind weder er noch folgende Runner im Verlauf dieses Spielzugs verpflichtet, dem Base zu folgen, das übertrieben weit von seiner Position entfernt liegt.

   FOLGE Abschnitt 4 b-c: Der Ball ist im Spiel und die Runner können vorrücken oder zurücklaufen, wobei sie out gemacht werden können.
d. Zwei Runner können nicht gleichzeitig das gleiche Base besetzen.

   FOLGE Abschnitt 4 d: Der Runner, der das Base zuerst legal besetzt hat, hat Anrecht auf dieses, außer er ist gezwungen vorzurücken. Der andere Runner kann dadurch out gemacht werden, dass er mit dem Ball getaggt wird.
e. Das Versäumnis eines voranlaufenden Runners, ein Base zu berühren oder ein Base korrekt nach einem gefangenen Fly Ball zu verlassen und der deshalb out erklärt wird, ändert nichts am Status des nachfolgenden Runners, der die Bases in der richtigen Reihenfolge berührt.

   AUSNAHME: Wenn jedoch das Versäumnis, ein Base in der richtigen Reihenfolge zu berühren oder ein Base nach einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen zu haben das dritte Out in diesem Inning ist, kann kein nachfolgender Runner einen Run erzielen.
f. Kein Runner kann umkehren, um ein Base zu berühren, das er verfehlt oder zu früh verlassen hat, wenn er das Spielfeld verlässt oder der nachfolgende Runner einen Run erzielt hat.
g. Bases, die bei einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen wurden, müssen wieder berührt werden, bevor ein zugesprochenes Base besetzt wird.
h. Zugesprochene Bases müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden.

   AUSNAHME: Wenn ein Runner an einem Base behindert wird, so dass eine Berührung dieses Bases verhindert wird.

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

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

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

FOLGE Abschnitt 5 a-g Der Ball ist im Spiel.

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

a. Jederzeit, wenn er es unterlässt, ein Base zu berühren, auf das er Anrecht hat, bevor er versucht, das nächste Base zu erreichen.
   AUSNAHME: Wenn ein Runner an einem Base behindert wird, so dass eine Berührung dieses Bases verhindert wird.
b. Wenn er, nachdem er das erste Base überlaufen hat, versucht zum zweiten Base weiterzulaufen.
c. Wenn, nachdem er ein Base aus der Verankerung gelöst hat, versucht zum nächsten Base weiterzulaufen.
d. (nur FP) Wenn er versucht nach einem nicht geschlagenen Illegal Pitch über das Base hinaus, welches ihm zugewiesen worden wäre, vorzurücken.
e. Wenn er versucht weiter vorzurücken als zu dem Base, zu welchem er geschützt wurde nach:
    1. der absichtlichen Berührung eines geworfenen Balles durch einen Fielder mit Ausrüstung, die sich nicht an der bestimmungsgemäßen Stelle befand.
    2. der absichtlichen Berührung eines fair geschlagenen Balles durch einen Fielder mit Ausrüstung, die sich nicht an der bestimmungsgemäßen Stelle befand.
f. Wenn er nach einer Obstruction weiter vorrückt als zu dem Base, welches ihm zugewiesen wurde bzw. bis zu welchem er geschützt wurde.
g. (nur FP) Wenn er versucht weiter vorzurücken als ein Base nach einem Illegal Pitch, welcher zu einem Wild Pitch oder Passed Ball wurde.
h. (nur FP) Wenn er versucht weiter vorzurücken als das Base zu welchem er gezwungen wurde, weil der Batter ein Base on Balls erhalten hat.

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

a. Wenn sie gezwungen sind, ein Base zu verlassen, da dem Batter ein Base-on-Balls zugesprochen wurde.
   FOLGE Abschnitt 7 a: (nur FP) Der Ball bleibt im Spiel, außer er wird geblockt. Die betreffenden Runner haben Anrecht auf ein Base und dürfen auf eigenes Risiko weiter vorrücken, wenn der Ball im Spiel ist. (nur SP) Der Ball ist dead.
b. Wenn ein Fielder den Runner davon abhält, ein Base zu erreichen oder einen Runner oder den Batter-Runner beim legalen Baserunning behindert, wenn der Fielder
   1. nicht im Ballbesitz ist oder
   2. nicht gerade einen geschlagenen Ball fieldet oder
   3. ohne Ball einen Fake-Tag macht oder
   4. in Ballbesitz ist und einen Runner von seinem Base stößt, um ein Out zu bekommen oder
   5. in Ballbesitz ist, aber nicht dabei ist ein Play zu machen und absichtlich einen Runner oder Batter-Runner beim Baserunning behindert.

   FOLGE Abschnitt 7b:
   Wenn irgendeine Behinderung erfolgt (auch in einem Rundown)
   1. Soll das Delayed Dead Ball Signal gegeben werden und der Ball bleibt bis zur Beendigung des Spielzugs live.
   2. Dem Runner, der behindert wurde und jedem anderen Runner, auf den sich die Behinderung auswirkte, wird das Base oder werden die Bases zugesprochen, die sie nach Ansicht des Umpires ohne Behinderung erreicht hätten. Wenn der Umpire es als gerechtfertigt ansieht kann er den Defensivspieler, der den Fake-Tag machte, vom Spiel ausschließen.
   3. Wenn der Runner, der behindert wurde, out gemacht wird, bevor er das Base erreicht, das er erreicht hätte, wäre keine Behinderung erfolgt, wird auf Dead Ball entschieden und dem Runner, der behindert wurde, sowie allen betroffenen anderen Runnern, wird das Base zugesprochen, das er nach Ansicht des Umpires erreicht hätte, wäre er nicht behindert worden.
   4. Ein Runner, der behindert wurde, kann niemals zwischen den zwei Bases out erklärt werden, zwischen denen er behindert wurde.
      AUSNAHME:
      1. Wenn der Runner, der behindert wurde, eine Interference begeht, nachdem auf Obstruction entschieden wurde oder einer der folgenden Appeals erfolgreich gegen ihn gespielt wird:
         (a) Nichtberührung eines Bases, außer er wurde durch eine Obstruction daran gehindert dieses Base zu berühren oder
         (b) Verlassen eines Bases, bevor ein Fly Ball berührt wurde, gemacht.
         (c) Ein Runner, der die Base erreicht hat, die er nach Ansicht des Umpires ohne die Obstruction erreicht hätte und der weiterläuft kann anschließend Out gegeben werden. Der Ball bleibt im Spiel (Live Ball).
      2. Wenn der Runner der behindert wurde, das Base sicher erreicht, das er nach Meinung des Umpires zugewiesen bekommen hätte und es anschließend ein Spielzug gegen einen anderen Runner gibt, ist der Runner, der behindert wurde nicht weiter geschützt

und kann zwischen den Bases zwischen denen die Behinderungen stattfand Aus gespielt werden. Der Ball bleibt im Spiel.

5. Catcher Obstruction wird in Regel 8, Abschnitt 1 d behandelt.

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

AUSNAHME: Wenn ein Runner an einem Base behindert wird, so dass eine Berührung dieses Bases verhindert wird.

c. (nur FP) Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht oder in diesem stecken bleibt.
   FOLGE Abschnitt 7 c: Der Ball ist dead. Allen Runnern wird nur ein Base zugesprochen. Dem Batter wird nur das erste Base zugesprochen, wenn es der vierte „Ball" war.
d. (nur FP) Wenn ein Pitcher einen Illegalen Pitch macht.
e. Wenn ein Fielder mit seinem Cap, seinem helm, seiner Maske, seinem Protektor, seiner Tasche, seinem Handschuh oder einem sonstigen Teil seiner Ausrüstung, welches sich nicht an der richtigen Stelle befindet, einen fair geschlagenen, einen geworfenen oder gepitchten Ball absichtlich berührt oder fängt.
   FOLGE Abschnitt 7 e:
   a. Es soll das Delayed Dead Ball Signal gegeben werden, der Ball bleibt bis zum Ende des Spielzugs live,
   b. ***a***llen Runnern, einschließlich des Batter-Runners, sollen folgende Bases zugesprochen werden:
      1. drei Bases vom Zeitpunkt des Pitches bei einem geschlagenen Ball oder
         AUSNAHME Abschnitt 7 e (1): Wenn die illegale Aktion bei einem geschlagenen Ball erfolgt, der nach Ansicht des Umpires in flight über den Outfieldzaun gegangen wäre, wird dem Batter-Runner ein Homerun zugesprochen.
      2. zwei Bases vom Zeitpunkt des Wurfs bei einem geworfenen Ball oder
      3. (nur FP) ein Base vom Zeitpunkt des Pitches bei einem gepitchten Ball.
         AUSNAHME Abschnitt 7 e (3): Bei einem gepitchten Ball, den der Catcher nicht unter Kontrolle bringen kann und der von ihm mit der sich nicht an der richtigen Stelle befindenden Ausrüstung berührt wird, gibt es keine Strafe, wenn
            (a) die Runner nicht weiterlaufen
            (b) offensichtlich kein Spielzug möglich ist oder
            (c) kein Vorteil daraus gezogen werden kann.

      BEMERKUNG: Der Batter darf nur bei einem vierten Ball oder einem fallengelassenen dritten Strike zum ersten Base vorrücken. In beiden Fällen darf er auf eigene Gefahr versuchen weiterzulaufen, da der Ball im Spiel bleibt.
f. Wenn der Ball im Spiel ist und ein Überwurf (über die Begrenzungslinien) erfolgt oder geblockt wird.
   FOLGE Abschnitt 7 f: Allen Runnern, einschließlich des Batter-Runners, werden zwei Bases zuerkannt und für die Zuerkennung ist die Position des Runners zu dem Zeitpunkt entscheidend, zu dem der Ball die Hand des Fielders verlässt. Runner können zurückkehren um ein Base zu berühren, das sie bei

einem gefangenen Fly Ball zu früh verlassen oder das sie nicht berührt haben. Wenn sich zwei Runner zwischen denselben Bases befinden, richtet sich die Zuerkennung nach der Position des führenden Runners.
AUSNAHMEN:

1. Wenn ein Fielder den Ball verliert, wie bei einem versuchten Tag und der Ball dann in den Dead Ball Bereich rollt oder geblockt wird, wird allen Runnern ein Base von dem Base zugesprochen, das sie zum Zeitpunkt des Eintritts des Balls in den Dead Ball Bereich oder der Blockierung berührten.
2. Wenn ein Runner das nächste Base berührt und zu seinem ursprünglichen Base zurückkehrt, wird dieses ursprüngliche Base für die Ahndung des Überwurfs als das „zuletzt berührte Base" betrachtet.
3. Wenn der Ball infolge von Ausrüstungsgegenständen des Offensivteams ein „Blocked Ball" wird, wird auf Dead Ball entschieden und die Runner zum Base zurückgeschickt, das sie zu diesem Zeitpunkt erreicht hatten. Wenn dieser „Blocked Ball" einen Spielzug des defensiven Teams 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).

g. Wenn ein geschlagener Fair Fly Ball
   1. über den Zaun fliegt,
   2. direkt vom Handschuh oder Körper eines Fielders im Fair-Territory über den Zaun fliegt oder die Oberkante des Zauns berührt und über den Zaun im Fair-Territory geht oder
   3. den Foul Pole über Zaunhöhe berührt oder
   4. ***von einem Fielder berührt wird, der sich im Dead Ball Territory befindet und der Ball nach Ansicht des Umpires über den Zaun im Fair Territory geflogen wäre.***

   FOLGE Abschnitt 7 g: Der Ball ist dead und alle Runner können zur Home-Plate vorrücken.
   AUSNAHME: Wenn
   1. der Ball bei einer kürzeren Distanz aus dem Spielfeld fliegt, wie in Regel 2, Abschnitt 1 beschrieben oder
   2. ein geschlagener Fly Ball vom Handschuh des Fielders über den Zaun im Foul-Territory fliegt oder
   3. ein geschlagener Fly Ball den Zaun berührt, vom Fielder abgelenkt wird und dann über den Zaun fliegt
   4. ***von einem Fielder berührt wird, der sich im Dead Ball Territory befindet und der Ball nach Ansicht des Umpires nicht über den Zaun im Fair Territory geflogen wäre.***

   werden allen Runnern zwei Bases vom Zeitpunkt des Pitches zugesprochen.

h. Wenn ein Fair Ball über, unter oder durch einen Zaun springt oder rollt oder die markierten Grenzen des Spielfelds verlässt. Auch wenn er abgelenkt wird von
   1. Einem Defensivspieler oder Umpire oder

2. Einem Runner, nachdem er an einem Fielder (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist, vorausgesetzt, kein anderer Fielder hatte die Möglichkeit zu einem Out und der Ball geht über das Foul-Territory aus dem Spielfeld oder
3. ***einem Fielder, der sich im Dead Ball Territory befindet, und der Ball nach Ansicht des Umpires nicht über den Zaun im Fair Territory geflogen wäre.***

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

i. 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 Teambereich trägt, um einen Spieler zu taggen, wird angenommen, dass er den Ball unabsichtlich dorthin getragen hat.
   FOLGE Abschnitt 7 i: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten ein Base von dem zum Zeitpunkt des Eintritts ins Dead-Ball-Territory zuletzt berührten Base zugesprochen.
j. Wenn nach Ansicht des Umpires ein Fielder einen Ball absichtlich vom Spielfeld ins Dead-Ball-Territory befördert (kickt, trägt, wirft).
   BEMERKUNG: Die Begrenzungslinie wird als zum Spielfeld gehörend betrachtet.
   FOLGE Abschnitt 7 j: Der Ball ist dead und alle Runner erhalten zwei Bases von dem zum Zeitpunkt des Eintritts ins Dead-Ball-Territory bzw. dem Zeitpunkt des Kicks oder Wurfs zuletzt berührten Base zugesprochen.
k. Wenn irgendeine Person, die kein Teammitglied ist, das Spielfeld betritt und eine Behinderung begeht
   1. an einem Fielder, der einen Fly Ball fangen will,
   2. durch Berührung eines Fly Balls, den ein Fielder zu fangen versucht,
   3. durch Berührung eines Fair Groundballs,
   4. an einem Fielder, der einen geworfenen Ball aufnehmen will,
   5. an einem Fielder, der dabei ist, einen Ball zu werfen oder
   6. durch Berührung eines Balls, der von einem Fielder geworfen wurde.

   FOLGE Abschnitt 7 k: Der Ball ist dead und die Runner dürfen auf die Bases vorrücken, die sie nach Ansicht des Umpires erreicht hätten, hätte es keine Behinderung gegeben.
l. Wenn der Ball sich verfängt in:
   1. der Kleidung oder Ausrüstung eines Umpires
   2. der Kleidung eines Spielers des Offensive-Teams

   FOLGE Abschnitt 7 l: Der Ball ist dead und die Runner dürfen auf die Bases vorrücken, die sie nach Ansicht des Umpires erreicht hätten, hätte sich der Ball nicht verfangen.

Abschnitt 8. EIN RUNNER MUSS ZU SEINEM BASE ZURÜCKKEHREN.

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

a. wenn bei einem geschlagenen Ball vom Umpire auf Foul Ball entschieden wurde.
b. wenn der Umpire auf illegal geschlagenen Ball entscheidet.
c. wenn ein Batter-Runner wegen Interference out erklärt wird.
d. wenn der On-Deck-Batter oder irgendein anderes nicht spielendes Teammitglied eine Behinderung begeht.
e. (nur FP) wenn irgendein Teil des Körpers des Batters von einem gepitchten Ball getroffen wird, nach dem er geschwungen und ihn verfehlt hat.

f. (nur FP) wenn ein Batter von einem gepitchten Ball getroffen wird
g. wenn, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf dem ersten Base, ein Fielder einen Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive oder Bunt), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung hätte gefangen werden können, absichtlich fallen lässt, nachdem er ihn bereits in seiner Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle hatte.
   BEMERKUNG: Wenn auf Infield Fly entschieden wurde, hat dies Vorrang vor einem absichtlich fallen gelassenem Ball.

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

h. Wenn ein Batter oder Runner wegen Interference out erklärt wird.
   FOLGE Abschnitt 8 h: Der Ball ist dead und er muss, ohne out gemacht werden zu können, zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt der Interference legal besetzt hatte, außer er ist gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.
i. (nur FP) Wenn durch den Plate-Umpire oder seiner Bekleidung ein Wurfversuch des Catchers behindert wird, der ein Stealing verhindern will oder ein Pick-Off versucht.
   BEMERKUNG: Es ist keine Umpire-Interference, wenn nach einem Passed Ball oder Wild Pitch der Umpire von einem vom Catcher geworfenen Ball getroffen wird. Der Ball bleibt live.
   FOLGE Abschnitt 8i:
   Das Delayed Dead Ball Zeichen soll gegeben werden und der Ball bleibt bis zur Beendigung des Spielzugs live. Wenn der Runner, an dem ein Spielzug gemacht wurde
   1. Out gegeben wurde, so bleibt das Out bestehen und der Ball ist live.
   2. Safe gegeben wurde, so ist der Ball dead und alle Runner müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Wurfes innehatten.

j. (nur SP) Wenn ein Runner ein Base stiehlt. Unter keinen Umständen ist es einem Runner erlaubt, ein Base zu stehlen, wenn ein gepitchter Ball nicht geschlagen wird. Der Runner muss zu seinem Base zurückkehren.
   FOLGE Abschnitt 8 j: Base Stealing ist nicht erlaubt.

Abschnitt 9. DER RUNNER IST OUT.

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

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

d. Wenn, während der Ball im Spiel ist, er es unterlässt, das Base zu berühren, das er ursprünglich besetzt oder verfehlt hatte und ein legaler Appeal gemacht wird.
e. Wenn irgendeine andere Person außer einem anderen Runner ihn physisch unterstützt, während der Ball im Spiel ist oder wenn der Ball nicht mehr im Spiel ist und Bases zugewiesen werden oder wegen eines Home Runs.
   BEMERKUNG: Wenn in diesem Spielzug ein Fly Ball gefangen wird, ist der Batter-Runner auch aus.
   FOLGE Abschnitt 9 a-e: Der Ball bleibt im Spiel.
      AUSNAHME: Wenn ein Runner während eines Home Runs oder während er zugewiesene Bases umläuft unterstützt wird, bleibt es ein Dead Ball
f. Wenn er tatsächlich an dem vor ihm laufenden Runner vorbeiläuft, bevor dieser out erklärt wird.
   FOLGE Abschnitt 9 f: Der Ball ist im Spiel.
      AUSNAHME: Wenn der Runner einen vor ihm laufenden Runner überholt, während der Ball dead ist, bleibt der Ball dead. Wenn der Ball zum Dead Ball wird, weil er ein Foul Ball wird, ist der Runner nicht aus.
g. Wenn er sein Base verlässt und zu einem anderen Base vorrückt, bevor ein gefangener Fly Ball vom einem Fielder berührt wurde.
h. Wenn er es versäumt, das dazwischenliegende Base oder die Bases in der richtigen oder umgekehrten Reihenfolge zu berühren.
   AUSNAHME: Ein Runner wurde durch eine Obstruction an der Berührung des Bases gehindert.
i. Wenn der Batter-Runner durch Berührung des ersten Bases zum Runner wird, dieses überläuft, dann versucht zum zweiten Base zu laufen und legal getaggt wird, während er nicht auf einem Base steht.
j. Er beim Laufen oder Sliden zur Home-Plate, diese nicht berührt und keinen Versuch macht, zur Plate zurückzukehren, wenn ein Fielder, die Home-Plate berührend, den Ball in der Hand hält und vom Umpire eine Entscheidung verlangt.

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

1. Appeal Plays können in Live Ball oder Dead Ball Situationen werden. Das defensive Team verliert aber 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 Teambereich sind. Wenn der Appeal durch einen Fielder gemacht wird, muss dieser sich beim Appeal im Infield befinden,
   (c) Bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben, falls es sich um den letzten Spielzug des Spiels handelt.
2. (nur FP) Runner dürfen während eines Live Ball Appeals ihr Base verlassen, wenn
   (a) der Ball den Pitcher's Circle verlässt oder
   (b) der Ball nicht mehr im Besitz des Pitchers ist oder

(c) der Pitcher eine Wurfbewegung macht, die auf einen Spielzug oder einen angetäuschten Wurf hinweist.

3. DEAD BALL APPEAL. Sobald der Ball ins Infield zurückgeworfen wird und der Umpire „Time" ruft (oder der Ball dead wird) kann ein Spieler des defensiven Teams, der sich im Infield befindet, mit oder ohne Ball, einen mündlichen Appeal machen, dass ein Runner ein Base verfehlt oder zu früh verlassen hat. Der zuständige Umpire soll den Appeal zur Kenntnis nehmen und eine Entscheidung fällen. Die Runner können die Bases während dieser Zeit nicht verlassen, da der Ball bis zum nächsten Pitch dead ist.

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

   BEMERKUNG:

   (a) Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, kann der Dead Ball Appeal erst gemacht werden, wenn der Umpire einen neuen Ball ins Spiel bringt.

   (b) Ist der Pitcher im Ballbesitz und berührt die Pitcher's Plate, wenn er einen mündlichen Appeal macht, ist dies kein Illegaler Pitch.

   (c) Wenn vom Umpire „Play Ball" erklärt wird und der Pitcher dann darum ersucht einen Appeal zu machen, wird der Umpire wieder „Time" erklären und den Ablauf des Appeals erlauben.

4. Nach dem dritten Out können zusätzliche Out Appeals gemacht werden, solange sie korrekt gemacht werden, um einen Run annullieren zu lassen oder um die Batting Order wieder richtig zu stellen.

k. Wenn er, während er sich nicht auf einem Base befindet von einem unberührten, geschlagenen Fair Ball im Fair-Territory getroffen wird und der Umpire der Ansicht ist, dass irgendein Fielder die Chance auf ein Out hatte.

l. Wenn er einen Ball absichtlich kickt, den ein Fielder verfehlt hat.

m. Wenn er einen Fielder behindert, der versucht einen geschlagenen Fair Ball aufzunehmen, unabhängig davon, ob der Ball bereits von einem anderen Fielder, inklusive Pitcher, berührt wurde oder absichtlich bei einem geworfenen Ball behindert.

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

n. Wenn er einen Fielder beim Versuch einen geschlagenen Foul Fly Ball zu fangen behindert, oder den Ball ablenkt oder berührt, so dass er nicht gefangen werden kann. In diesem Fall schlägt der Batter-Runner erneut mit einem weiteren Strike wegen des Foul Balls, es sei denn er hatte bereits zwei Strikes.

   1. (nur FP) wenn diese Behinderung das dritte Out ist, schlägt der Batter-Runner erneut im nächsten Inning und sein Ball-Strike-Count wird gestrichen.
   2. (nur SP) Wenn dieser Foul Ball der dritte Strike ist, ist der Batter-Runner auch aus, es sei denn die Behinderung war bereits das dritte Aus. In diesem Fall hat der Batter-Runner aber seinen Schlagdurchgang beendet und beginnt nicht das nächste Inning am Schlag.

o. Wenn, nachdem ein Runner oder Batter-Runner out erklärt wurde oder nachdem ein Runner einen Run erzielt hat, der Runner oder der Batter-Runner die

Möglichkeit eines Spielers des defensiven Teams behindert, einen Spielzug an einem anderen Runner zu machen. Wenn ein Runner weiterläuft und einen Wurf auf sich zieht, wird dies als eine Form von Behinderung betrachtet.
BEMERKUNG: Der Runner, der zum Zeitpunkt der Interference der Home-Plate am nächsten war, wird out erklärt.

p. Wenn ein oder mehrere Mitglieder des offensiven Teams in der Nähe eines Bases, zu dem ein Runner gerade vorrückt, stehen oder sich dort versammeln und dabei die Fielder verunsichern und einen Spielzug erschweren.
BEMERKUNG: Mitglied eines Teams schließt den Bat Boy und alle Personen ein, die berechtigt sind, im Dugout zu sitzen.

q. Wenn der Coach bei dem dritten Base in Richtung Home-Plate oder der Third Base Line entlang läuft, während ein Fielder einen Spielzug mit einem geschlagenen oder geworfenen Ball versucht und dadurch zu einem Wurf zur Home-Plate verleitet.
BEMERKUNG: Der Runner, der zum Zeitpunkt der Interference der Home-Plate am nächsten war, wird out erklärt.

r. Wenn ein Coach oder irgendein anderes Teammitglied der Offense mit Ausnahme des batters, des batter-Runners, des On-Deck-batters oder eines Runners
    1. während er sich in der Coach's Box befindet, absichtlich einen geworfenen Ball berührt oder
    2. die Möglichkeit des defensiven Teams, einen Spielzug an einem Runner oder Batter-Runner zu machen, behindert.

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

s. Wenn ein Spieler des defensiven Teams in Ballbesitz ist und auf den Runner wartet und der Runner auf seinen Füßen bleibt und absichtlich in den Spieler des defensiven Teams läuft.
BEMERKUNG: Wenn diese Handlung als eklatant angesehen wird, soll dieser Spieler ejectet werden.

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

t. Wenn er die Bases in verkehrter Reihenfolge umläuft, oder wenn er die Base-Line verlässt und nicht versucht zum nächsten Base zu kommen, um das defensive Team zu verwirren oder das Spiel lächerlich zu machen.
FOLGE Abschnitt 9 t: Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu den Bases zurückkehren, die sie legal besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde, außer sie sind gezwungen vorzurücken, da der Batter zum Batter-Runner wurde.

u. (nur SP) Wenn er es unterlässt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis der gepitchte Ball den Boden berührt, die Home-Plate erreicht oder geschlagen wird.

v. (nur FP) Wenn er es unterlässt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball die Hand des Pitchers verlässt.

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

w. (nur FP) Wenn er den Regeln entsprechend nach einem Pitch oder weil der Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, nicht auf seinem Base ist und der Pitcher den

Ball innerhalb des Pitcher's Circle hält, er nicht unverzüglich zu seinem Base zurückkehrt oder versucht, zum nächsten Base weiterzulaufen.

FOLGE Abschnitt 9 w:

1. Der Ball ist dead und alle Runner müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt besetzt hatten, als der Runner out erklärt wurde.
2. Unterlässt er es, unverzüglich zum nächsten Base vorzurücken oder zu seinem Base zurückzukehren, soll der Runner out erklärt werden, sobald der Pitcher den Ball im Circle hat.
3. Sobald der Runner zu einem Base zurückkehrt, egal aus welchen Gründen, soll er out erklärt werden, sobald er das Base wieder verlässt.

AUSNAHME Abschnitt 9 w 2-3:

1. Ein Spielzug oder Fake Throw an ihm oder einem anderen Runner versucht wird.
2. Der Pitcher den Ball nicht mehr im Pitcher's Circle hält.
3. Der Pitcher den Ball beim Pitch zum Batter loslässt.

BEMERKUNG: Ein Base-on-Balls oder ein fallen gelassener dritter Strike (nur FP), bei dem der Runner laufen darf, wird genauso behandelt wie ein geschlagener Ball. Der Batter-Runner kann über das erste Base hinaus zum zweiten Base laufen, solange er nicht am ersten Base stoppt. Wenn er stoppt, nachdem er das erste Base umrundet hat, muss er sich nach FOLGE Abschnitt 9 w 2. richten.

x. Wenn er ein Base verlässt und den Teambereich betritt oder das Spielfeld verlässt, wenn der Ball live ist.

y. Wenn er eine Position hinter einem Base, ohne Kontakt mit diesem zu haben, einnimmt, um bei einem Fly Ball einen fliegenden Start machen zu können.

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

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

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

aa. Wenn die Runner ihre Positionen auf den Bases tauschen.

FOLGE Abschnitt 9 aa: Dies ist ein Appeal Play. Wenn regelgerecht appealt wird, wird jeder Runner auf einem falschen Base out gecallt. Zusätzlich wird der Head Coach für unsportliches Verhalten ejectet. ***Die Reihenfolge der Outs soll durch die Position der Runner unmittelbar nach dem Tausch festgelegt werden. Der Runner, der getauscht hat und dadurch am dichtesten zur Homeplate vorgerückt ist, ist zuerst Out zu erklären. Der nächste Runner, der getauscht hat und dadurch am zweitdichtesten zur Home Plate vorgerückt ist, soll als zweites Out erklärt werden usw.***

BEMERKUNG: Diese Appeal kann solange gespielt werden bis alle Runner wieder im Dugout sind oder das Inning beendet ist. Solange sich noch ein Runner auf einem falschen Base befindet werden alle Runner für out erklärt, die sich auf einem falschen Base befunden haben. Das gilt auch dann, wenn Runner bereits Punkte erzielt haben, sämtliche Runs werden annulliert.

Abschnitt 10. DER RUNNER IST NICHT OUT.

a. Wenn er vor oder hinter einem Fielder und außerhalb des Base Path läuft, um eine Beeinträchtigung des Versuchs eines Fielders zu vermeiden, der versucht, einen Ball im Base Path aufzunehmen.
b. Wenn er nicht in einer direkten Linie zum Base läuft, vorausgesetzt, der Fielder, der in der direkten Linie steht, ist nicht im Ballbesitz.
c. Wenn mehr als ein Fielder versucht, einen geschlagenen Ball aufzunehmen und der Runner mit einem Fielder zusammenstößt, der nach Ansicht des Umpire den Ball nicht hätte spielen können.
d. Wenn er von einem fair geschlagenen Ball, der nicht berührt wurde, ohne Kontakt zu einer Base getroffen wird und nach Ansicht des Umpires kein Fielder die Chance zu einem Out hatte.
e. Wenn er von einem fair geschlagenen Ball, der nicht berührt wurde, im Foul-Territory getroffen wird und nach Ansicht des Umpire kein Fielder die Chance zu einem Out hatte.
f. Wenn er von einem fair geschlagenen Ball getroffen wird, der von einem Fielder, inklusive des Pitchers, berührt wurde und er die Ballberührung nicht vermeiden konnte.
g. Wenn er getaggt wird, während er nicht auf einem Base steht
    1. mit einem Ball, der nicht sicher von einem Defensivspieler gehalten wird oder
    2. mit der Hand oder dem Handschuh des Defensivspielers und der Ball in der anderen Hand gehalten wird.
h. Wenn das defensive Team bei einem Appeal den Umpire nicht vor dem nächsten legalen oder Illegalen Pitch oder bevor alle Fielder ihre normale Fieldingposition und das Fair-Territory verlassen haben und auf dem Weg zum Dugout oder der Spielerbank sind, ersucht, eine Entscheidung zu treffen.
i. Wenn ein Batter-Runner durch Berühren des ersten Bases zum Runner wird, es überläuft und direkt zu ihm zurückkehrt.
j. Wenn ihm nicht genügend Zeit gegeben wird, zu einem Base zurückzukehren. Er wird nicht out erklärt, weil er nicht auf dem Base ist, bevor der Pitcher den Ball loslässt. Der Runner darf vorrücken, als wenn er das Base legal verlassen hätte.
k. Wenn er begonnen hat, legal vorzurücken. Er kann weder dadurch gestoppt werden, dass der Pitcher den Ball auf der Pitcher‘s Plate erhält, noch dadurch, dass der Pitcher, den Ball haltend, die Pitcher’s Plate betritt.
l. Wenn er auf seinem Base bleibt, bis ein Fly Ball von einem Fielder berührt wird und dann versucht, vorzurücken.
m. Wenn er von einem unberührten geschlagenen Ball getroffen wird, während er ein Base berührt, außer er verursacht absichtlich mit dem Ball oder dem Fielder eine Interference.
    BEMERKUNG: Der Ball wird entweder dead oder bleibt live, je nach der Position des dem Base am nächsten stehenden Fielders.
n. Wenn er in ein Base slidet und es aus seiner richtigen Position löst. Das Base wird als dem Runner folgend betrachtet.
    BEMERKUNG: Ein Runner, der ein Base sicher erreicht hat, soll nicht out erklärt werden, wenn er nicht in Kontakt mit dem Base ist. Er darf, ohne dass er out gemacht werden kann, zu dem Base zurückkehren, wenn es wieder befestigt wird. Ein Runner verliert diese Ausnahme, wenn er versucht, weiter als bis zum losgelösten Base vorzurücken, bevor es wieder fixiert wurde.

o. Wenn ein Fielder einen Spielzug an einem Batter, dem Batter-Runner oder einem Runner macht und einen illegalen Handschuh verwendet.
BEMERKUNG: Wenn der Pitcher pitcht, wird dies nicht als Spielzug betrachtet.
FOLGE Abschnitt 10 o: Der Manager des Teams, gegen das der Regelverstoß begangen wurde, hat die Option
1. das Ergebnis des Spielzuges zu akzeptieren oder
2. den ganzen Spielzug für ungültig erklären zu lassen, wobei die Runner auf die Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

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

p. Wenn ein Coach unabsichtlich einen geworfenen Ball berührt oder ablenkt, während er sich in der Coaches Box befindet.

REGEL 9. DEAD BALL – BALL IN PLAY

Abschnitt 1. DER BALL IST DEAD (NICHT IM SPIEL).

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

a. Wenn der Ball nicht den Regeln entsprechend geschlagen wird.
b. Wenn der Batter von einer Box in die andere wechselt, während der Pitcher (nur FP) Zeichen auf der Pitcher's Plate stehend tatsächlich oder anscheinend entgegennimmt oder (nur SP) auf die Pitcher's Plate steigt.
c. Wenn auf „No Pitch" entschieden wird.
d. Wenn ein gepitchter Ball irgendeinen Teil des Körpers oder der Bekleidung des Batters trifft, egal, ob nach dem Ball geschwungen wurde oder nicht.
e. Wenn ein Foul Fly Ball nicht gefangen wird.
f. Wenn das offensive Team eine Interference verursacht.
g. Wenn ein geschlagener Fair Ball einen Umpire oder Runner trifft,
    1. bevor er von einem Fielder einschließlich Pitcher berührt wird und
    2. bevor er an einem Fielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht, ohne berührt zu werden oder
    3. nachdem er an einem Fielder, exclusive dem Pitcher, vorbeigegangen ist und nach Ansicht des Umpires ein anderer Fielder die Chance gehabt hätte, ein Out zu erzielen.

    BEMERKUNG: Wenn er von einem unberührten fair geschlagenen Ball getroffen wird, während er ein Base berührt, es sei denn er begeht absichtlich eine Interference mit dem Ball oder einem Fielder. Der Ball wird entweder dead oder bleibt live, je nach Position des dem Base am nächsten stehenden Fielders.
h. Wenn der Ball sich außerhalb der bespielbaren Fläche des Spielfelds befindet.
i. Wenn ein Unfall einen Batter-Runner oder Runner daran hindert, zu einem Base vorzurücken, das ihm zugesprochen wurde, kann er ausgewechselt werden. Dem Substitute wird erlaubt, zu jedem zugesprochenen Base vorzurücken. Der Substitute muss alle zugesprochenen oder ausgelassenen Bases, die bisher nicht berührt wurden, berühren.
j. (nur SP) Wenn der Batter den gepitchten Ball buntet oder choppt.
k. (nur FP) Wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball unter, über oder durch den Backstop geht.
l. Wenn von einem Umpire Time gerufen wird.
m. Wenn, während der Batter sich in der Batter's Box befindet, irgendein Teil seines Körpers vom Ball getroffen wird, den er geschlagen hat.
n. Wenn ein Runner die Bases in verkehrter Reihenfolge umläuft oder wenn er die Base-Line verlässt und nicht versucht zum nächsten Base zu kommen, um die Fielder zu verwirren oder um das Spiel lächerlich zu machen.
o. Wenn der Base Coach am dritten Base in Richtung Home-Plate oder entlang der Base-Line läuft, während ein Fielder einen geschlagenen oder geworfenen Ball zu spielen versucht und verleitet wird einen Wurf zur Home-Plate zu machen.
p. Wenn ein oder mehrere Mitglieder des offensiven Teams in der Nähe eines Bases stehen oder sich dort versammeln, zu dem ein Runner vorrückt und dadurch die Fielder verwirren und es ihnen zusätzlich erschweren, einen Spielzug zu machen.
q. (nur FP) Wenn es der Runner versäumt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball losgelassen wird.
r. (nur SP) Wenn ein Runner es versäumt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis ein legal gepitchter Ball die Home-Plate erreicht.
s. (nur SP) Nach jedem Strike oder Ball.

t. Wenn ein Blocked Ball erklärt wird.
u. Wenn ein Batter die Batter's Box mit einem veränderten Schläger betritt oder einen verwendet.
v. Wenn ein Batter die Batter's Box mit einem illegalen Schläger betritt oder einen verwendet.
w. Wenn ein gefangener Fair Fly Ball (einschließlich Line Drive) (FP und SP) oder Bunt (nur FP), der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden könnte, bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf dem ersten Base absichtlich fallen gelassen wird, nachdem er ihn in seiner Hand oder dem Handschuh unter Kontrolle hatte.
BEMERKUNG: Wenn auf Infield Fly entschieden wurde, hat dies Vorrang vor einem absichtlich fallen gelassenem Ball.
x. Wenn ein Fielder einen Live Ball ins Dead-Ball-Territory trägt.
y. Wenn vom Umpire Time gerufen und von einem defensiven Spieler ein Appeal gemacht wird.
z. Wenn es der Batter versäumt, die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten, nachdem der Umpire „PLAY BALL" gerufen hat.
aa. Wenn irgendeine Person (kein Teammitglied) das Spielfeld betritt und das Spiel behindert.
ab. Wenn der Batter-Runner einen Schritt zurück zur Home-Plate macht, um einen Tag eines Fielders zu vermeiden oder zu verzögern.
ac. Wenn ein Mitglied des Offensivteams absichtlich die Linien der Batter's Box entfernt.
ad. Wenn der Batter ein Intentional Base on Balls erhält.
ae. Wenn ein Batter einen Strike erhält, weil er die Batter's Box verlassen und dadurch das Spiel verzögert hat.

Abschnitt 2. DER BALL IST LIVE (IM SPIEL).

Der Ball ist unter folgenden Umständen im Spiel:

a. Zu Beginn des Spiels und jedes Halbinnings, wenn der Pitcher in seiner Pitchingposition im Ballbesitz ist, und der Plate-Umpire „PLAY BALL" ruft.
b. Wenn die Infield Fly Regel in Kraft tritt.
c. Wenn ein geworfener Ball an einem Fielder vorbeigeht und im Spielfeld bleibt.
d. Wenn ein Fair Ball einen Umpire oder Runner im Fair-Territory trifft, nachdem er
    1. an einem Fielder (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist und kein anderer Fielder eine Chance zu einem Out hatte oder
    2. einen Fielder bzw. den Pitcher trifft.
e. Wenn ein Fair Ball einen Umpire im Foul-Territory trifft.
f. Wenn die Runner die Bases erreichen, auf die sie Anrecht haben, weil die Fielder einen geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball nicht den Regeln entsprechend spielen.
g. Wenn ein Runner out erklärt wird, da er den vor ihm laufenden Runner überholt.
AUSNAHME: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er bei Dead Ball einen vor ihm laufenden Runner überholt, bleibt der Ball dead.
h. Wenn kein Spielzug an einem Runner gemacht wird, der behindert wurde, soll der Ball live bleiben, bis der Spielzug beendet ist.
i. Wenn ein Fair Ball legal geschlagen wird.
j. Wenn ein Runner in umgekehrter Reihenfolge zurückkehren muss, während der Ball im Spiel ist.

k. Wenn ein Runner das Anrecht auf ein Base durch das Berühren dieses Bases erwirbt, bevor er out gemacht wird.
l. Wenn sich ein Base loslöst, während die Runner die Bases umrunden.
m. Wenn ein Runner mehr als 0,91 m (3 Fuß) von seinem Base Path vor oder zurück zu einem Base abweicht, 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 dem Base zurückkehrt und es berührt, wenn das Spiel nach der Unterbrechung wieder aufgenommen wird.
p. Wenn ein Live Ball Appeal den Regeln entsprechend gemacht wird.
q. Wenn der Batter den Ball schlägt.
r. Wenn ein Live Ball einen Fotografen, Platzmeister, Polizisten usw. trifft, der berechtigt ist, sich dort aufzuhalten.
s. Wenn ein Fly Ball den Regeln entsprechend gefangen wird.
t. Wenn ein geworfener Ball einen offensiven Spieler trifft.
u. Wenn der Batter den Schläger fallen lässt und der Ball im Fair-Territory gegen den Schläger rollt und es nach Ansicht des Umpires keine Absicht war, den Lauf des Balls zu beeinträchtigen, ist der Batter nicht out, der Ball bleibt live und im Spiel.
v. Wenn ein geworfener Ball einen Umpire trifft.
w. Wann immer der Ball nicht dead ist, wie im Abschnitt 1 dieser Regel vorgesehen.
x. Wenn ein geworfener Ball unabsichtlich einen Coach trifft.
y. (nur FP) Wenn auf Ball für den Batter entschieden wird und wenn auf den vierten „Ball" entschieden wird und der Batter nicht out gemacht werden kann, bevor er das erste Base erreicht.
z. (nur FP) Wenn auf Strike für den Batter entschieden wird und wenn auf den dritten Strike für den Batter entschieden wird.
aa. (nur FP) Wenn ein Foul Tip den Regeln entsprechend gefangen wird.
ab. (nur SP) So lang nach einem Schlag des Batters ein Spielzug möglich ist. Dies gilt auch für ein folgendes Appeal Play.
ac. (nur FP) Wenn der Ball während des Abschlusses oder der Rückwärtsbewegung aus der Hand des Pitchers fällt.
ad. Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er einen fliegenden Start von einem Base bei einem Fly Ball macht.
ae. Wenn ein Runner ein Base verlässt und nicht versucht zum nächsten Base vorzurücken, seinen Teambereich betritt oder das Spielfeld verlässt und out erklärt wird.
af. Wenn ein Runner out erklärt wird, da ihm von einer anderen Person, außer einem anderen Runner, physisch geholfen wurde.
BEMERKUNG: Wenn er bei einem nicht gefangenen Foul Fly Ball unterstützt wird, bleibt der Ball dead.
ag. (Nur SP) Der Ball bleibt live bis der Umpire „time" callt. Das sollte getan werden, wenn der Ball von einem Spieler im Infield gehalten wird und nach Meinung des Umpires alle Spielzüge abgeschlossen sind.

Abschnitt 3. DELAYED DEAD BALL.

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

a. Ein Illegaler Pitch
b. Catcher's Obstruction

c. (nur FP) Interference durch den Plate-Umpire
d. Obstruction
e. nicht an ihrem bestimmungsmäßigen Ort befindliche Ausrüstung berührt einen geworfenen, gepitchten oder fair geschlagenen Ball

REGEL 10. DIE UMPIRE.

Abschnitt 1. BEFUGNIS UND PFLICHTEN.

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

ALLGEMEINE INFORMATION FÜR DIE UMPIRE.

a. Der Umpire soll kein Mitglied eines Teams sein. Beispiele: Spieler, Coach, Manager, Funktionär, Scorer oder Sponsor.
b. Der Umpire sollte Datum, Zeit und Ort des Spiels kennen und sollte 20-30 Minuten vor der Zeit bei dem Spielfeld eintreffen, das Spiel zeitgerecht beginnen und das Spielfeld verlassen, wenn das Spiel beendet ist.
c. Der männliche und der weibliche Umpire müssen wie folgt bekleidet sein:
    1. Ein hellblaues, kurz- oder langärmeliges Hemd;
    2. Dunkelblaue Socken;
    3. Dunkelblaue Hosen;
    4. Dunkelblaue Kappe, vorn mit weiß und blau verzierten ISF Buchstaben;
    5. Dunkelblaue Balltasche (nur Plate-Umpire);
    6. Dunkelblaue Jacke und/oder Pullover;
    7. Schwarze Schuhe und Gürtel und
    8. Ein weißes T-Shirt unter dem hellblauen Hemd getragen
d. Die Umpire dürfen keinen sichtbaren Schmuck tragen, der gefährlich werden könnte.
   AUSNAHME: Gesundheitsüberwachungs Arm- oder Halsbänder.
e. Der Plate-Umpire beim Fast Pitch muss eine schwarze Gesichtsmaske, die schwarz oder hell-braun gepolstert ist und einen schwarzen Kehlkopfschutz hat***, sowie Körper- und Beinschutz inkl. Knieschutz tragen. Ein erweiterter, fest an der Maske angebrachter Drahtschutz kann an Stelle des Kehlkopfschutzes verwendet werden.***
f. Die Umpire sollen sich den Kapitänen, Managern und Scorern vorstellen.
g. Die Umpire sollen die Spielfeldbegrenzungen und die Ausrüstungsgegenstände kontrollieren, sowie alle Groundrules mit beiden Teams und Coaches abklären.
h. Jeder Umpire soll, bis das Spiel beendet ist, die Befugnis haben, Entscheidungen bei Regelverletzungen zu treffen, die während der Spielzeit oder während einer Unterbrechung des Spiels erfolgen.
i. Kein Umpire ist berechtigt, Entscheidungen, die von einem anderen Umpire in Übereinstimmung seiner betreffenden Pflichten und wie in diesen Regeln umrissen, getroffen wurden, außer Kraft zu setzen oder in Frage zu stellen.
j. Ein Umpire kann seinen Partner jederzeit zu Rate ziehen. Die endgültige Entscheidung soll jedoch bei dem Umpire liegen, dessen alleinige Befugnis es war, die Entscheidung zu treffen und der die Meinung der anderen eingeholt hat.
k. Nach ihren jeweils festgelegten Pflichten soll der Umpire, der über Balls und Strikes entscheidet, als „Plate-Umpire", der Umpire, der die Entscheidungen an den Bases trifft als „Base-Umpire" bezeichnet werden.

l. Der Plate-Umpire und der Base-Umpire sollen die gleiche Befugnis haben
   1. einen Runner out zu erklären, weil er ein Base zu früh verlassen hat.
   2. „TIME" zu rufen, um das Spiel zu unterbrechen.
   3. einen Spieler, Coach oder Manager wegen Verletzung der Regeln zu removen oder ejecten.
   4. alle Illegalen Pitches zu ahnden.
   5. einen Infield Fly festzustellen und zu callen.

m. Der Umpire soll den Batter oder Runner in allen Fällen out erklären oder eine Strafe gegen ihn aussprechen, in denen dieser Spieler in Übereinstimmung mit diesen Regeln out ist, ohne auf einen Appeal zu warten.
   BEMERKUNG: Der Umpire erklärt einen Spieler nicht out oder bestraft ihn, der
   - ein Base nicht berührt hat oder
   - ein Base bei einem Fly Ball zu früh verlassen hat oder
   - nicht in der Reihenfolge schlägt oder
   - als nicht gemeldeter Einwechselspieler in das Spiel eintritt oder
   - illegal wiedereingewechselt wird oder
   - einen Versuch macht, nach Erreichen des ersten Bases zum zweiten Base zu laufen, wie es diese Regeln vorsehen oder
   - als nicht gemeldeter Replacement Player in das Spiel kommt oder
   - als Withdrawn Player unangemeldet wieder ins Spiel kommt oder
   - mit einem weiteren Runner die Bases tauscht

   es sei denn, es wird ein Appeal gemacht.

n. Die Umpire sollen ein Team nicht wegen einer Regelverletzung bestrafen, wenn diese Strafe ein Vorteil für das regelverletzende Team wäre.

o. Das Versäumnis der Umpire sich an Regel 10 zu halten, soll kein Grund für einen Protest sein. Dies sind Richtlinien für die Umpire.

Abschnitt 2. DER PLATE-UMPIRE.

a. Soll eine Position hinter dem Catcher einnehmen. Er soll die volle Kontrolle und Verantwortung für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels haben.

b. Soll über alle Balls und Strikes entscheiden.

c. Soll in Abstimmung und Zusammenarbeit mit dem Base-Umpire über Spielzüge, fair oder foul geschlagene Bälle, legal oder illegal gefangene Fly Balls entscheiden. Bei Spielzügen, die den Base-Umpire zwingen, das Infield zu verlassen, soll der Plate-Umpire die Aufgaben übernehmen, die normalerweise vom Base-Umpire verlangt werden.

d. Soll entscheiden und bekannt geben, ob
   1. ein Batter buntet oder einen Ball abwärts schlägt.
   2. ein geschlagener Ball den Körper oder die Bekleidung des Batters trifft.

e. Soll Entscheidungen an den Bases treffen, wenn dies erforderlich ist.

f. Soll entscheiden, wann ein Spiel als verloren erklärt wird.

g. Soll alle Aufgaben übernehmen, wenn er als einziger Umpire zur Leitung des Spiels berufen wurde.

Abschnitt 3. DER BASE-UMPIRE.

a. Soll auf dem Spielfeld eine Position einnehmen, die mit dem Umpire-System übereinstimmt.

b. Soll den Plate-Umpire auf jede Art und Weise unterstützen, den Regeln des Spiels Geltung zu verschaffen.

Abschnitt 4. VERANTWORTUNG EINES SOLO-UMPIRES.

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

Abschnitt 5. WECHSEL DER UMPIRE.

Umpire können nicht auf Wunsch der beiden Teams 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 ein Team versucht, eine Entscheidung ändern zu lassen, die sich lediglich auf das Regelwerk und nicht auf das Ermessen des Umpires bezieht, soll sich der Umpire, dessen Entscheidung in Frage gestellt wurde, im Falle eines Zweifels, mit seinem Partner beraten, bevor die Spielhandlung wieder aufgenommen wird. Aber unter keinen Umständen soll ein anderer Spieler oder eine andere Person als der Manager oder Kapitän eines Teams das Recht haben, gegen eine Entscheidung mit der Begründung zu protestieren, dass diese im Widerspruch zu diesen Regeln gefällt worden wäre und deren Berichtigung zu verlangen.
Unter keinen Umständen soll ein Umpire versuchen, die Entscheidung seines Partners zu ändern, außer er wurde von diesem darum gebeten, noch soll ein Umpire seinen Partner kritisieren oder die Aufgaben seines Partners beeinträchtigen.
Die Umpire können nach Beratung jede Situation korrigieren, in der die Änderung einer Schiedsrichterentscheidung oder der verspätete Call eines Umpire den Batter-Runner, oder einen Runner in Gefahr bringt, out gemacht zu werden oder in der sich dadurch für das defensive Team ein Nachteil ergibt.
BEMERKUNG: Diese Berichtigung ist, nachdem ein legaler oder Illegaler Pitch geworfen wurde oder das defensive Team das Fair-Territory verlassen hat, nicht mehr möglich.

Abschnitt 7. SIGNALE.

a. Um anzuzeigen, dass das Spiel beginnen oder wieder aufgenommen werden soll, soll der Umpire „PLAY BALL" rufen und gleichzeitig eine Handbewegung zum Pitcher machen, dass er den Ball werfen soll.
b. Ein STRIKE soll durch aufwärts heben der rechten Hand, wobei die Finger die Anzahl der Strikes anzeigen und dem Ruf „STRIKE" mit Angabe der Anzahl der Strikes mit klarer und deutlicher Stimme zum Ausdruck gebracht werden.
c. Um einen „BALL" anzuzeigen, wird keine Armbewegung gemacht.
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 weg vom Diamond in die Richtung des Balles waagerecht ausstrecken.
f. Um einen FAIR BALL anzuzeigen, soll der Umpire einen Arm Richtung Diamond ausstrecken und eine Pumpbewegung machen.
g. Um anzuzeigen, dass ein Batter oder Runner OUT ist, soll der Umpire die rechte Hand über die Schulter heben und eine Faust bilden.
h. Um anzuzeigen, dass ein Spieler SAFE ist, soll der Umpire beide Arme seitlich vom Körper, mit den Handflächen nach unten, waagrecht ausstrecken.
i. Um eine Unterbrechung des Spiels anzuzeigen, soll der Umpire „TIME" rufen und gleichzeitig beide Arme über den Kopf ausstrecken. Der andere Umpire soll sofort die Unterbrechung des Spiels mit der gleichen Handlung bestätigen.
j. Ein DELAYED DEAD BALL wird vom Umpire durch waagrechtes Ausstrecken des linken Arms angezeigt.
k. Um einen TRAPPED BALL anzuzeigen, soll der Umpire beide Arme seitlich vom Körper, mit den Handflächen nach unten, waagrecht ausstrecken.
l. Um ein GROUND RULE DOUBLE anzuzeigen, soll der Umpire die rechte Hand über den Kopf heben und mit zwei Fingern die Anzahl der zuerkannten Bases anzeigen.
m. Um einen HOMERUN anzuzeigen, soll der Umpire die rechte Hand mit geschlossener Faust über den Kopf heben und eine kreisende Bewegung machen.
n. Um einen INFIELD FLY anzuzeigen, soll der Umpire „INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT" rufen. Der Umpire soll einen Arm über den Kopf heben.
o. Um anzuzeigen, dass NICHT GEPITCHT werden soll, soll der Umpire eine Hand heben, wobei die Handfläche zum Pitcher zeigt. Auf „NO PITCH" soll entschieden werden, wenn der Pitcher pitcht, wenn der Umpire die Hand in dieser Position hält.

Abschnitt 8. UNTERBRECHUNG DES SPIELS.

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

REGEL 11. PROTESTE.

Abschnitt 1. PROTESTE, DIE NICHT ENTGEGENGENOMMEN UND BERÜCKSICHTIGT WERDEN SOLLEN, SCHLIESSEN FRAGEN FOLGENDER ART EIN.

Proteste sollen nicht entgegengenommen oder berücksichtigt werden, wenn sie nur auf einer Beurteilung, die das Urteilsvermögen einschließt, basieren oder von dem Team eingelegt werden, welches das Spiel gewonnen hat. Beispiele für Proteste, die nicht zu berücksichtigen sind:

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

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

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

BEMERKUNG:

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

d. Spielberechtigung eines Teammitglieds.

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

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

Proteste können sowohl die Frage nach einer Entscheidung als auch die Interpretation einer Regel einschließen. Ein Beispiel einer derartigen Situation folgt:
Bei einem Out und Runnern auf dem zweiten und dritten Base geht der Batter Fly Out. Der Runner auf dem dritten Base macht den Tag-Up, der Runner auf dem zweiten Base nicht.

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

Abschnitt 4. VERSTÄNDIGUNG ÜBER DIE ABSICHT EINEN PROTEST ZU MACHEN.

Die Bekanntgabe eines beabsichtigten Protestes muss unmittelbar vor dem nächsten Pitch erfolgen.

AUSNAHME: Unberechtigter Spieler.

a. Der Manager oder der handelnde Manager des protestierenden Teams 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 das defensive Team das Feld verlässt, gemacht werden. Im Sinne dieser Regel gilt, dass das defensive Team „das Feld verlassen" hat, wenn der Pitcher und alle Spieler das Fair-Territory auf ihrem Weg zur Spielerbank oder ins Dugout verlassen haben.

Abschnitt 5. ZEITPUNKT UM EINEN OFFIZIELLEN PROTEST EINZULEGEN.

Der offizielle schriftliche Protest muss innerhalb einer angemessenen Frist erfolgen.

a. Besteht keine Liga- oder Turnierregelung, die ein Zeitlimit für die Abgabe eines 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. BENÖTIGTE INFORMATIONEN BEI SCHRIFTLICHEM PROTEST.

Der formelle schriftliche Protest soll folgende Informationen beinhalten.

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

Abschnitt 7. ERGEBNIS EINES PROTESTS.

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

a. Der Protest wird ungültig erklärt, der Spielstand bleibt unverändert.

b. Wenn dem Protest wegen falscher Regelauslegung zugestimmt wird, wird das Spiel an dem Punkt wieder aufgenommen, an dem die falsche Entscheidung, die korrigiert wird, erfolgte.
c. Wenn einem Protest wegen eines nicht spielberechtigten Spielers zugestimmt wird, soll das Spiel für das regelverletzende Team als verloren erklärt werden.

REGEL 12. DAS SCORING.

Abschnitt 1. DER OFFIZIELLE SCORER.

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

Abschnitt 2. DIE TABELLE.

a. Der Name und die Position jedes Spielers müssen in der Reihenfolge angeführt werden, in der er geschlagen hat oder geschlagen hätte, wäre er nicht legal ersetzt oder vom Spiel ausgeschlossen oder wäre das Spiel nicht vorher beendet worden.
   BEMERKUNG ***1*** (Blut im Sport): Jede Aktion von dem Replacement Player, während er aufgrund der Blut im Sport-Regel am Spiel teilnimmt, werden für diesen Spieler eingetragen. Das gilt auch dann, wenn er im späteren Verlauf des Spieles nicht für einen anderen Spieler eingewechselt wird.
   BEMERKUNG 2 : Jede Aktion eines Temporary Runners wird für den Spieler eingetragen, für den er läuft.
   1. (nur FP) Ein Designated Player (DP) kann eingesetzt werden, in diesem Fall muss er aber vor dem Spiel bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card in der Batting Order aufscheinen. Zehn Namen werden angeführt, wobei der Zehnte der Liste der Spieler (FLEX PLAYER) ist, für den der DP schlägt.
   2. (nur SP) Ein Extra Player (EP) kann eingesetzt werden, wenn aber einer verwendet wird, muss dies vor dem Beginn des Spiels bekannt gegeben werden und auf der Line-Up Card aufscheinen. Elf Namen (zwölf bei CO-ED) sind in der offiziellen Batting Order und werden schlagen.
      BEMERKUNG: Wenn ein EP verwendet wird, muss dies im ganzen Spiel geschehen. Wird das Spiel nicht mit einem EP beendet, hat dies den Verlust des Spiels zur Folge.
b. Die Ergebnisse des Schlagens und Fieldens jedes Spielers müssen tabellenartig festgehalten werden.
   1. In der ersten Spalte steht die Anzahl der At Bats jedes Spielers, aber ein At Bat wird nicht angerechnet, wenn der Spieler
      a) einen Sacrifice Fly schlägt, durch den ein Runner scort
      b) ein Base-on-Balls zugesprochen erhält
      c) das erste Base infolge Interference oder Obstruction zugesprochen erhält
      d) (nur FP) einen Sacrifice Bunt macht
      e) (nur FP) von einem gepitchten Ball getroffen wird.
   2. Die zweite Spalte zeigt die Anzahl der erzielten Runs jedes Spielers
   3. Die dritte Spalte zeigt die Anzahl der Base Hits jedes Spielers. Ein Base Hit ist ein Schlag, der es dem Batter erlaubt, das erste Base sicher zu erreichen.
      a) Wenn ein Batter das erste oder ein folgendes Base auf Grund eines geschlagenen Fair Balls erreicht, der auf dem Boden liegen bleibt,

über den Zaun geht oder den Zaun streift bevor er von einem Fielder berührt wurde.

b) Wenn der Batter das erste Base sicher erreicht, da sein Ball mit solcher Kraft oder so langsam geschlagen wurde oder der einen so unnatürlichen Sprung macht, dass es unmöglich war, den Ball mit normaler Anstrengung zu fielden, um den Runner out zu machen.

c) Wenn ein Fair Ball, der von keinem Fielder berührt wurde, „dead" wird, da er einen Runner oder Umpire berührt.

d) Wenn der Fielder vergeblich versucht, einen voranlaufenden Runner out zu machen und nach Ansicht des Scorers der Batter-Runner auch durch fehlerloses Spiel nicht hätte out gemacht werden können.

e) Wenn ein Batter das erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner wegen Interference bei einem geschlagenen Ball oder an einem Defensivspieler out erklärt wurde.

f) Wenn der Batter durch einen Hit das Spiel beendet, der es einer genügenden Anzahl von Runnern erlaubt zu scoren und das Team in Führung zu bringen, sollen ihm nur so viel Bases gutgeschrieben werden als der Runner vorgerückt ist, der den Winning Run erzielte, vorausgesetzt, der Runner läuft eine entsprechende Anzahl von Bases.

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

4. Die vierte Spalte zeigt die Anzahl der gelungenen Putouts jedes Spielers.
   a) Ein Putout wird einem Fielder jedes Mal gutgeschrieben, wenn er
      1) einen Fly Ball oder Line Drive fängt.
      2) einen geworfenen Ball fängt und einen Batter oder Runner out macht.
      3) einen Runner mit dem Ball taggt, der nicht auf dem Base steht, auf das er ein legales Anrecht hat.
      4) einen Runner mit dem Ball taggt, der nicht auf dem Base steht, auf das er ein legales Anrecht hat.
      5) dem unangemeldeten Substitute am nächsten steht, der in Übereinstimmung mit Regel 4, Abschnitt 8g OFFENSIVE (1b) out erklärt wird.
      6) einem Runner am nächsten steht, der wegen Laufens außerhalb des Base Paths out erklärt wird.
   b) Ein Putout wird dem Catcher gutgeschrieben:
      1) Wenn auf den dritten Strike entschieden wird.
      2) (nur SP) Wenn der Batter buntet oder den Ball abwärts schlägt.
      3) Wenn es der Batter versäumt, in der richtigen Reihenfolge zu schlagen.
      4) Wenn der Batter den Catcher behindert.
      5) (nur SP) Wenn der Batter den dritten Strike foul schlägt.
      6) Wenn der Batter wegen eines illegal geschlagenen Balls out erklärt wird.

7) (nur FP) Wenn der Batter out erklärt wird, da er beim dritten Strike buntet.
8) Wenn der Batter wegen Verwendung eines illegalen oder veränderten Schlägers out erklärt wird.
9) Wenn der Batter out erklärt wird, da er die Batter's Box gewechselt hat.

5. Die fünfte Spalte zeigt die Anzahl der Assists, die von jedem Spieler gemacht wurden. Ein Assist wird gutgeschrieben:
   a) Jedem Spieler, der den Ball in einer Folge von Spielzügen weiterleitet, die das Putout eines Runners ermöglicht. Es darf nur ein Assist pro Spieler vergeben werden, auch wenn der Ball bei diesem Spielzug von ihm mehrmals berührt wurde. Ein Spieler, der während eines Rundowns oder einem ähnlichen Spielzug den Ball berührt und dann das Putout macht, kann ein Assist und das Putout erhalten.
   b) Jedem Spieler, der den Ball so spielt oder wirft, dass ein Putout hätte gemacht werden können, wäre einem Mitspieler kein Error passiert.
   c) Jedem Spieler, der einen geschlagenen Ball so abfälscht, dass dadurch ein Out ermöglicht wird.
   d) Jedem Spieler, der den Ball bei einem Spielzug weiterleitet, in dessen Folge ein Runner wegen Interference oder Laufens außerhalb der Base Line out erklärt wird.
6. Die sechste Spalte zeigt die Anzahl der Errors, die von jedem Spieler gemacht wurden. Errors werden in folgenden Situationen festgehalten:
   a) Für jeden Spieler, der einen schlechten Spielzug macht, der die Zeit am Schlag eines Batters oder das „Leben" eines Runners verlängert.
   b) Für den Fielder, der es versäumt, ein Base zu berühren, nachdem er den Ball erhalten hat, um einen geforcten Runner oder einen Runner, der gezwungen ist zu diesem Base zurückzukehren, out zu machen.
   c) Für den Catcher, wenn der Batter das erste Base wegen Obstruction zugesprochen erhält.
   d) Für den Fielder, dem es nicht gelingt ein Double Play zu komplettieren, da er den Ball fallen lässt.
   e) Für den Fielder, wenn ein Runner ein Base vorrücken kann, da er einen gut geworfenen Ball nicht fängt oder zu stoppen versucht, vorausgesetzt dieser Wurf war erfolgversprechend. Hätten mehrere Spieler diesem Wurf aufnehmen können, muss der Scorer entscheiden, welcher Spieler den Error erhält.

Abschnitt 3. KEIN BASE HIT.

Ein Base Hit soll in folgenden Fällen nicht gescort werden:

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

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

Abschnitt 4. SACRIFICE FLY BALLS.

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

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

Abschnitt 5. RUNS BATTED IN.

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

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

Abschnitt 6. EINEM PITCHER WIRD DER WIN ZUGESPROCHEN.

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

Abschnitt 7. EINEM PITCHER WIRD DER LOSS ANGELASTET.

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

Abschnitt 8. SPIEL-ZUSAMMENSTELLUNG.

Die Zusammenstellung soll folgende Daten in dieser Reihenfolge umfassen:

a. Die erzielten Runs pro Inning und das Endresultat.
b. Die Runs Batted In und durch wen erzielt.
c. Die Two Base-Hits und durch wen erzielt.
d. Die Three Base-Hits und durch wen erzielt.
e. Die Homeruns und durch wen erzielt.
f. Die Sacrifice Flies und durch wen erzielt.
g. Die Double Plays und die Spieler, die daran beteiligt waren.
h. Die Triple Plays und die Spieler, die daran beteiligt waren.
i. Die Anzahl der Base-on-Balls, die von jedem Pitcher abgegeben wurden.
j. Die Anzahl der von jedem Pitcher erzielten Strikeouts.
k. Die Anzahl der von jedem Pitcher zugelassenen Hits und Runs.
l. Den Namen des Winning Pitchers.
m. Den Namen des Losing Pitchers.

n. Die Spielzeit.
o. Die Namen der Umpire und des Scorers.
p. (nur FP) Die Stolen Bases und durch wen.
q. (nur FP) Die Sacrifice Bunts.
r. (nur FP) Die Namen der Batter, die von einem Pitch getroffen wurden und die Namen der beteiligten Pitcher.
s. (nur FP) Die Anzahl der von jedem Pitcher geworfenen Wild Pitches.
t. (nur FP) Die Anzahl der von jedem Catcher zugelassenen Passed Balls.

Abschnitt 9. STOLEN BASES.

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

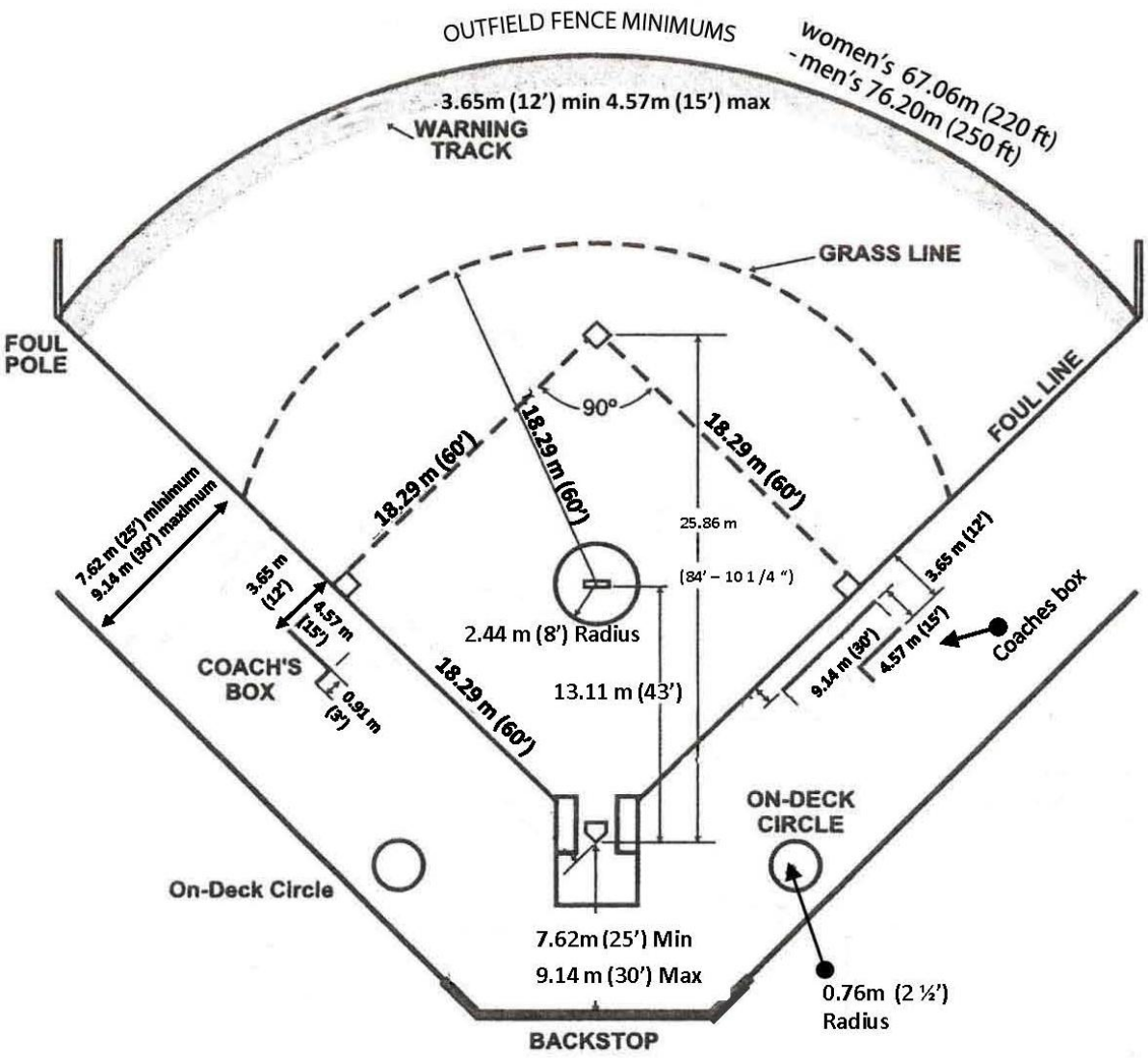
a. Dies betrifft auch den Batter-Runner, der nach einem Base-on-Balls zum zweiten Base vorrückt.

Abschnitt 10. EINTRAGUNGEN BEI EINEM VERLOREN ERKLÄRTEM SPIEL.

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

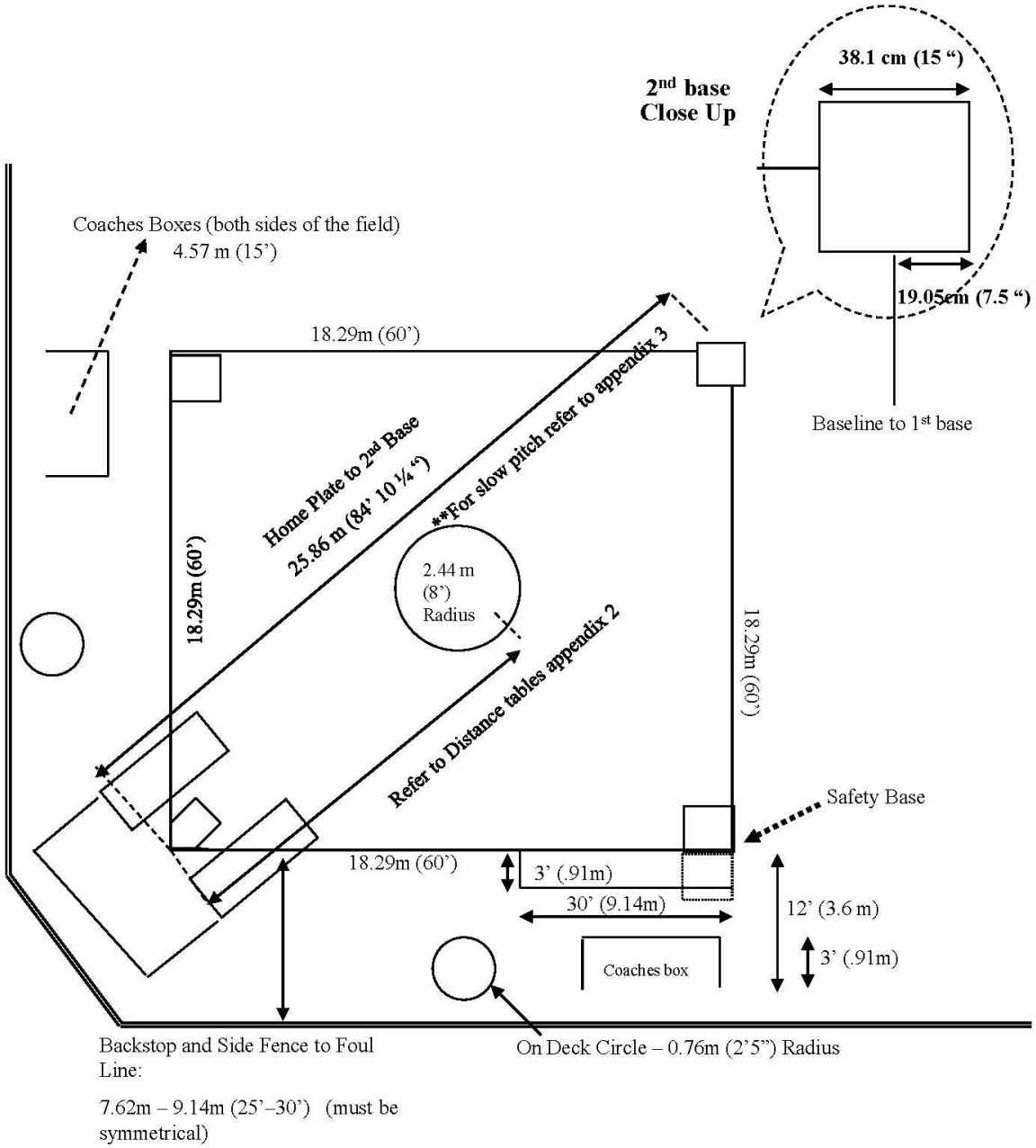
Anhang 1 - A

DIE OFFIZIELLEN AUSMASSE DES SOFTBALLFELDES



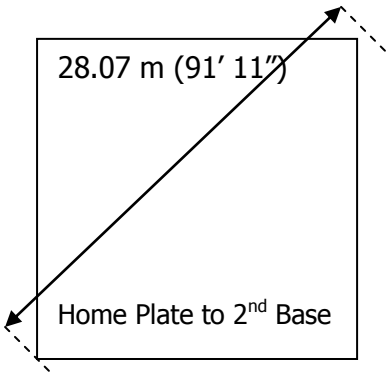
Anhang 1 - B

DIE OFFIZIELLEN AUSMASSE DES SOFTBALLFELDES



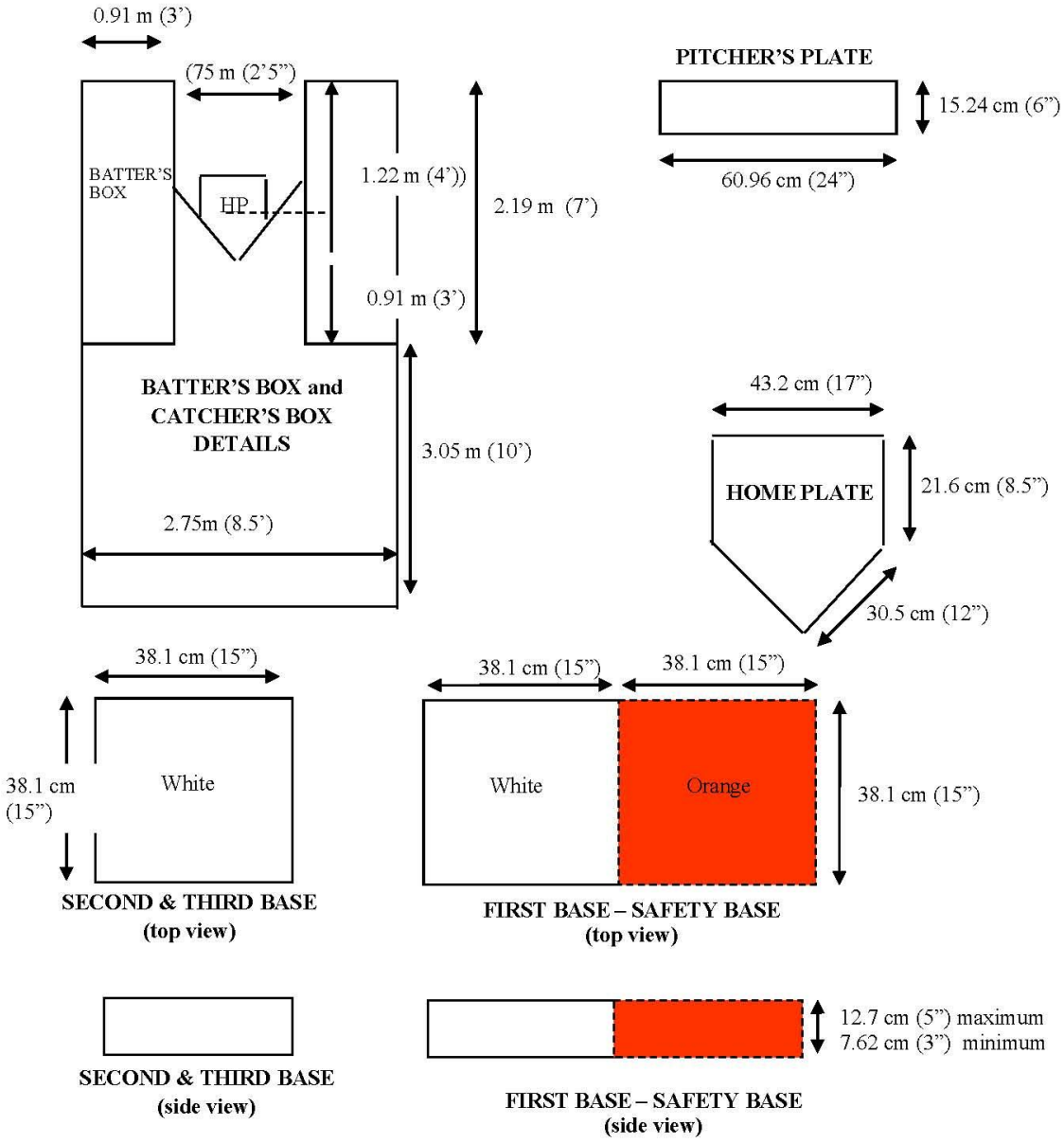
Anhang 1 - C

65 FOOT FELDDARSTELLUNG FÜR SLOW PITCH



Anhang 1 - D

BASE, PLATE UND BATTER'S BOX MASSE



Anhang 1 - E

ÜBERSICHT DER FELDMASSE

Backstop	Soll eine hindernisfreie Fläche von mindestens 7.62m (25 ft), und nicht mehr als 9.14m (30 ft) in der Tiefe, außerhalb der Foul-Linien und zwischen Home Plate und dem Backstop.
Bases	a) Von Home Plate zu first/third Base18.29m (60 ft) von der Hinterseite der Home Plate bis zur Hinterkante des Base. b) Von Home Plate zu second Base 25.86m (84 ft 10 ¼ in) vom der hinteren Ecke bis zur Mitte des Base.
Batters Boxes	Auf beiden Seiten der Home Plate, 0.91m (3 ft) breit und 2.13m (7 ft) lang. Die Innenlinien der Batters Box soll 15.2cm (6 in) von der Home Plate entfernt sein. Die Vorderlinie der Batters Box soll 1.22m (4 ft) vor einer imaginären Linie liegen, die durch die Mitte der Home Plate gezogen wird. Die Linien sind Teil der Batters Box.
Catchers Box	3.05m (10 ft) tief. Ausgehend von den Außenkanten der Batters Boxen soll sie 2.57m (8 ft 5 in) breit sein.
Coaches Boxes	Hinter einer 4.57m (15 ft) langen Linie außerhalb der Foul Lines. Die Linie ist parallel zur Foul Line und 3.65m (12 ft) von ihr entfernt, sie beginnt an der Base und wird Richtung Home Plate gezogen.
Fences (Zäune)	S. Anhang 2
Home Plate	eine fünfseitige Form haben mit einer Breite an der Vorderkante von 43.2cm (17 in). Die Seiten sollen parallel zu den inneren Linien der Batter's Box sein und 21.6cm (8 1/2 in) lang. Die Seiten, die punktförmig auf den Catcher zulaufen sind 30.5cm (12 in) lang.
Infield - Skinned portion	18.29m (60 ft) Kreisbogen von der Mitte der Vorderkante der Pitcher's Plate.
Lines	50mm bis 100 mm (2 to 4 in) breit
On-deck circle	1.52m (5 ft) Kreis (Radius 0.76m (2 1/2 ft)) der sich am Ende der Spielerbänke oder der Dugouts befindet, auf der Seite, die der Home Plate am nächsten liegt.
One Meter Line	Paralell zur Foul Linie und 0.91 m (3 ft) von ihr entfernt. Sie beginnt in der Mitte zwischen Home Plate und 1st Base und wird bis zur Base gezogen.
Pitcher's circle	4.88m (16 ft) Kreis, gezogen mit einem Radius von 2.44m (8 ft) ausgehend von der Mitte der Vorderkante der Pitcher's Plate.

Pitcher's Plate	Hergestellt aus Kunststoff, 61cm (24 in) lang und 15.2cm (6 in) breit. Die Oberseite der Pitcher's Plate soll ebenerdig in das Spielfeld eingelassen sein. Mit einem Abstand zum hinteren Punkt der Home Plate von 14.02m (46 ft) für Männer und 13.11m (43 ft) für Frauen.
Sideline	Soll eine hindernisfreie Fläche von mindestens 7.62m (25 ft) und höchstens 9.14m (30 ft) in der Breite haben, gemessen außerhalb der Foul Lines und zwischen der Home Plate und dem Backstop.
Warning track	Mindestens 3.65m (12 ft) und höchstens 4.57m (15 ft) breit, vor dem Outfield- und/oder den Seitenzäunen.

Anhang 2

TABELLE DER FELDMASSE

WETTKAMPFKLASSE	PITCHING	BASEABSTAND	ZAUN (Minimum)
Junior Women's FP 16 and under	12.19 m (40 ft)	18.29 m (60 ft)	67.06 m (220 ft)
Junior Women's FP 19 and under	13.11 m (43 ft)	18.29 m (60 ft)	67.06 m (220 ft)
Junior Men's FP 16 and under	14.02 m (46 ft)	18.29 m (60 ft)	76.20 m (250 ft)
Junior Men's FP 19 and under	14.02 m (46 ft)	18.29 m (60 ft)	76.20 m (250 ft)
Women's FP	13.11 m (43 ft)	18.29 m (60 ft)	67.06 m (220 ft)
Men's FP	14.02 m (46 ft)	18.29 m (60 ft)	76.20 m (250 ft)
Junior Women's SP 16 and under	14.02 m (46 ft)	19.81 m (65 ft)	80.77 m (265 ft)
Junior Women's SP 19 and under	15.24 m (50 ft)	19.81 m (65 ft)	80.77 m (265 ft)
Junior Men's SP 16 and under	14.02 m (46 ft)	19.81 m (65 ft)	91.44 m (300 ft)
Junior Men's SP 19 and Under	15.24 m (50 ft)	19.81 m (65 ft)	91.44 m (300 ft)
Women's SP	15.24 m (50 ft)	19.81 m (65 ft)	83.82 m (275 ft)
Men's SP	15.24 m (50 ft)	19.81 m (65 ft)	91.44 m (300 ft)
Co-Ed SP	15.24 m (50 ft)	19.81 m (65 ft)	83.82 m (275 ft)

Anhang 3

Das folgende Beispiel zeigt den Aufbau einen offiziellen Diamond mit einem Abstand der Bases von 18,29 m (60 Fuß) und einem Abstand der Pitching Distanz von 14,02 m (46 Fuß):

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

Anhang 4

BALL EIGENSCHAFTEN

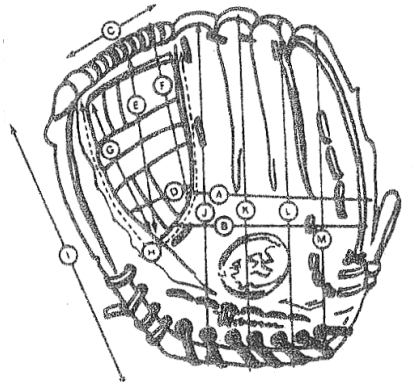
1. Der fertiggestellte 30,5 cm-Ball (12 Inches) soll einen Umfang zwischen 30,2 cm ($11^{7}/_{8}$ Inches) und 30,8 cm ($12^{1}/_{8}$ Inches) haben und soll zwischen 178 g (6¼ Unzen) und 198,4 g (7 Unzen) wiegen. Die flach genähte Art soll nicht weniger als 88 Stiche in jeder Hülle haben, genäht nach der Zweinadel-Methode.
2. Der fertiggestellte 27,9 cm-Ball (11 Inches) soll einen Umfang zwischen 27,6 cm ($10^{7}/_{8}$ Inches) und 28,3 cm ($11^{1}/_{8}$ Inches) haben und soll zwischen 166,5 ($5\ ^{7}/_{8}$ Unzen) und 173,6 g ($6^{1}/_{8}$ Unzen) wiegen. Die flach genähte Art soll nicht weniger als 80 Stiche in jeder Hülle haben, genäht nach der Zweinadel-Methode.
3. Der fertiggestellte Ball muss einen Rückformungskoeffizienten und eine genormte Kompression aufweisen, der von der ISF Kommission für Ausrüstungsnormen bestimmt und festgelegt wird.
4. Der weiße, mit einem weißen Faden genähte oder der gelbe, mit einem roten Faden genähte 30,5 cm (12-Inch) Ball mit einem Rückformungskoeffizienten (COR) von .47 oder darunter soll bei folgenden ISF Meisterschaftsspielen verwendet werden: Männer und Frauen Fast Pitch, Junioren Fast und Slow Pitch und Juniorinnen Fast Pitch. Er soll das ISF Logo aufweisen.
5. Der mit einem roten Faden genähte 30,5 cm (12-Inch) Ball mit einem Rückformungs-Koeffizienten (COR) von.47 oder darunter soll bei allen Slow Pitch Spielen für erwachsene Männer und CO-ED Slow Pitch Spielen verwendet werden und muss zusätzlich zum ISF Logo die Bezeichnung MSP-47 aufweisen.
6. Der mit einem roten Faden genähte 11-Inch Ball mit einem Rückformungs-Koeffizienten (COR) von.47 oder darunter soll bei allen Slow Pitch Spielen der Frauen und Mädchen verwendet werden. Zusätzlich zum ISF Logo muss er die Bezeichnung GWSP-47 aufweisen.
7. Bei ISF Meisterschaftsspielen dürfen nur Bälle verwendet werden, bei denen die Druckkraft nach der von der ISF Equipment Standards Commission anerkannten ASTM Test Methode für die Messung der Verformbarkeit von Softballs, 170,01 kg (375 lb) nicht überschreitet, um den Ball 0,25 Inches zusammenzupressen.
8. ***In Co-Ed Slowpitch Wettbewerben muss bei einem Mann am Schlag mit einem Ball mit 30,5 cm (12 Inches) Umfang und bei einer Frau am Schlag mit einem Ball mit 27,9 cm (11 Inches) Umfang gepitcht werden.***
   FOLGE 8.: Wenn ein falscher Ball verwendet wurde, hat die Offensive die Option, das Ergebnis des letzten Spielzuges zu akzeptieren oder einen erneuten Pitch mit korrektem Ball zu verlangen, wobei der Ball und Strike Count von vor dem letzten Pitch beibehalten wird.
9. ***Bei Herren Slow Pitch Wettbewerben und bei Männern in Co-Ed Slow Pitch Wettbewerben muss ein Ball mit 30,5 cm (12 Inches) Umfang und entweder einem Rückformungskoeffizienten (COR) unter .47 bei einer Verformbarkeitsdruckkraft von 170,01 kg (375 lb) oder einem Rückformungskoeffizienten (COR) von .52 bei einer Verformbarkeitsdruckkraft von 136,01 kg (300 lb) verwendet werden.***

In der unten stehenden Tabelle finden sich die Merkmale der zugelassenen Bälle:

Softball	Farbe Markierung	Faden	Größe min	Größe max	Gewicht min	Gewicht max.
30,5 cm (12" FP)	weiss o. gelb (yellow optic) ISF LOGO	weiß oder rot	30,2 cm (11 $^{7}/_{8}$ ")	30,8 cm (12 $^{1}/_{8}$ ")	178,0 g (6 $^{1}/_{4}$ oz)	198,4 g (7 oz)
30,5 cm (12" SP)	weiss MSP-47 & ISF LOGO	rot	30,2 cm (11 $^{7}/_{8}$ ")	30,8 cm (12 $^{1}/_{8}$ ")	178,0 g (6 $^{1}/_{4}$ oz)	198,4 g (7 oz)
27,9 cm (11" SP)	weiss GWSP-47 & ISF-LOGO	rot	27,6 cm (10 $^{7}/_{8}$ ")	28,3 cm (11 $^{1}/_{8}$ ")	166,5 g (5 $^{7}/_{8}$ oz)	173,6 g (6 $^{1}/_{8}$ oz)

Anhang 5

HANDSCHUHMASSE



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)

INDEX

(Hinweis auf Regel, Abschnitt & Punkt)

	REGEL	**ABSCHNITT**	**PUNKT**
ABGEBROCHENES SPIEL	5	3	c
ABLENKENDER SCHMUCK	***3***	***8***	***g***
ABSICHTLICH FALLEN GELASSENER FLY BALL	8	2	l
Dead Ball	9	1	w
Runner müssen zurück	8	8	Folge 8 a-g
ABSICHTLICHER ZUSAMMENSTOSS (RUNNER)	8	9	S
ALTERED BAT	1	1	
APPEAL PLAY	1	2	
Appeal nicht möglich (SP)	8	1	Folge c(2) Bemerkung
Batter-Runner berührt den falschen Teil der 1. Base	8	2	f
Ball ist nicht live (Dead Ball)	9	1	Y
Baserunner	8	9	g-j
Coach oder Manager	***1***	***2***	
falsche Regelauslegung des Umpires bei Tag-Up Play	11	3	
illegale Wiedereinwechselung	4	7	Folge 7 a-b (1)
kann nicht mehr gemacht werden	8	9	Folge g-j
nach dem der Ball dead ist	8	9	Folge g-j(iii)
Position der Teams auf dem Spielfeld	8	9	Folge g-j(i)b
Runner darf nicht mehr zurücklaufen	8	4	f
Runner können Base nicht verlassen	8	9	Folge g-j (iii)
Schlagen in der falschen Reihenfolge	7	2	Folgen c, d
zusätzliche Out Appeals	8	9	Folge g-j (iv)
AUFSTELLUNGSLISTE DER SPIELER (Männer und Frauen)	4	2	b
AUS DEM SPIEL AUSSCHEIDEN	4	8	
AUS DER BATTER´S BOX STEIGEN	7	6	j
AUS DER POSITION ENTFERNTES BASE	1	25	
keine Verpflichtung der Base zu folgen	8	4	c
der Runner kann ausgemacht werden	8	6	c
Runner ist nicht out	8	10	n
AUSRÜSTUNG	3		
liegt auf dem Spielfeld	3	7	
AUSSCHLUSS VOM SPIEL (EJECTION)	1	28	
AUSWECHSLUNG VON SCHIEDSRICHTERN	10	5	
AUTOMATISCHES OUT CO-ED SP	4	3	b Bemerkung
(nur CO-ED SP) Fortsetzung mit einem Extraplayer	4	6	d
(nur CO-ED SP) Frauen und Männer abwechselnd in der Batting Order	7	2	b
Batter ist aus	7	6	j

BALL			
absichtlich ins Dead-Ball-Territory getragen	8	7	j
Dead Ball	9	1	x
Ball ins Spiel bringen	9	2	a
Base on Balls	1	6	
Batter-Runner ist out	8	2	d(2)
(nur CO-ED SP) Dead Ball	8	1	c(2)
Dead Ball	9	1	z
Fair Ball	1	29	
Größe des Balls	3	3	f
unabsichtlich ins Dead-Ball-Territory getragen	8	7	i
Dead Ball	9	1	x
vom Umpire gecallt	7	5	
Ball kein Zeichen / Signal	10	7	c
BALL IM SPIEL	9	2	
VERBAND AUF DER HAND DES PITCHERS (FP)	6	5	d
BASE PATH	1	7	
Runner ist aus	8	9	a
Runner ist nicht aus	8	10	a
BASE-UMPIRE	10	3	
BASES	2	4	h
in der richtigen Reihenfolge anlaufen	8	4	
BATTER	1	9	
behindert den Catcher	7	6	k
betritt die Batter´s Box mit illegalen Schläger	7	6	c
Dead Ball	9	1	v
betritt die Batter´s Box mit veränderten Schläger	7	6	b
Dead Ball	9	1	u
erhält einen Intentional Walk	8	1	c(3)
ist out	7	6	
nimmt seine Position nicht innerhalb von 10 Sek ein	7	4	i
schlägt einen „chopped" Ball oder buntet (SP)	1	18	
Batter ist aus	7	6	h
Trifft einen Fair Ball ein zweites Mal mit dem Schläger	7	6	i
verlässt die Batter's Box um einen Running Start zu machen	7	6	e
wechselt die Batter´s Box, nachdem der Pitcher seine Pitching Position eingenommen hat (SP)	7	6	l
verlässt die Batter's Box	***7***	***3***	***d***
	7	***4***	***k***
wenn 3 Out in einem Inning (Batter im nächsten Inning)	7	2	e
wird vom Pitch getroffen	8	1	f
Dead Ball	9	1	d
wird zum Batter-Runner	8	1	
BATTER-RUNNER	1	11	
Batter-Runner ist aus	8	2	
läuft außerhalb der Ein Meter Linie	8	2	g
läuft zur Home-Plate zurück	8	2	i
überläuft das erste Base	8	2	j
kann ausgemacht werden, wenn er versucht 2 Base	8	9	i

BATTER´S BOX	1	10	
Abmessungen	2	4	c
BATTING ORDER	1	12	
	7	2	
Designated Player	4	5	
BEGINN DES PITCHES	6	2	
BELEIDIGUNG DER ZUSCHAUER	10	9	a
BLOCKED BALL	1	13	a
Dead Ball	9	1	t
Ausrüstungsgegenstände der Offensive auf dem Spielfeld	3	7	Folge a
zugesprochene Bases	3	7	Folge a-c
BLUTENDE VERLETZUNG (Replacement Player)	4	11	
BRUSTSCHUTZ	3	6	d
für Umpire	10	1	e(2)
BUNT (FP)	1	14	
nach zwei Strikes	7	6	f
BUNT (SP)	7	6	h
CAPS	3	8	a
CATCH	1	15	
legal gefangener Ball	1	63	a
CATCHER darf keine Gesichtsmaske aus Plastik verwenden	3	6	c Bemerkung
CATCHER´S BOX	1	16	
Abmessungen	2	4	d
CATCHER´S OBSTRUCTION	8	1	d
Delayed Dead Ball	9	3	b
CATCHERHANDSCHUH	3	4	
CHARGED CONFERENCE	1	17	a, b
Defensive	1	17	b
auf drei pro Spiel begrenzt	5	8	b
Offensive	1	17	a
eine pro Inning	5	8	a
CHOPPED BALL (SP)	1	18	
Batter ist out (SP)	7	6	h
COACH	1	19	
Coaches	4	1	
Ausschluss	5	8	a Folgen
Wiedereinwechslung (Re-Entry)	4	7	Folgen 7 a-b 3
hilft physisch einem Runner	8	9	e
verleitet zu einem Wurf	8	9	q
nur zwei Coaches auf dem Spielfeld	4	1	c 1.
COACH´S BOX	2	4	e
CROW HOP	1	20	
Crow Hop	6	3	k
DEAD BALL	1	21	
Ball ist Dead	9	1	
DELAYED DEAD BALL	1	23	
Ausrüstung nicht an der richtigen Stelle	9	3	e
Catcher´s Obstruction	9	3	b
Illegaler Pitch	9	3	a
Obstruction	9	3	d

Umpire Interference (FP)	9	3	c
DEN REGELN ENTSPRECHENDER PITCH	6	3	
DESIGNATED PLAYER (FP)	4	5	
Anzahl der verfügbaren Spieler	4	3	
Scoring	12	2	a (1)
DOUBLE BASE	2	4	h (1)
DOUBLE PLAY	1	26	
EIN METER LINIE	2	4	a
ERROR	12	2	b (6)
ERSATZ-RUNNER (SP)	4	6	g
für einen verletzten Runner	9	1	i
ERSATZSPIELER (SUBSTITUTES)	1	94	
bei Regelverletzung muss ein Appeal gemacht werden	4	8	b
für verletzten Runner	9	1	i
kann nicht mehr eingewechselt werden	4	7	b
Kein Substitute mehr verfügbar	5	3	f (7)
nicht angekündigt	4	8	b
Offiziell im Spiel	4	8	a
Verständigung des Plate Umpire	4	8	a
Wiedereinwechselung	4	7	
ERZIELTE RUNS	5	7	a
EXTRA PLAYER (SP)	4	6	a
Anzahl der verfügbaren Spieler	4	6	b
kann nur als Replacement Player ins Spiel wiederkommen	4	6	f
Scoring	12	2	a (2)b
Verwendung bei CO-ED Spielen	4	6	d
FAIR BALL	1	29	a-g
FAIR-TERRITORY	1	30	
FAKE-TAG	1	31	
Runner kann nicht ausgemacht werden	8	7	b (3)
FANGHANDSCHUHE (GLOVES und MITTS)	3	4	
Verwendung eines illegalen Handschuhs	8	3	
Runner ist nicht aus	8	10	o
FIELDER	1	32	
FLEX PLAYER (FP)	1	34	
an 10. Stelle der Line-Up angeführt	4	5	c
kann offensiv und defensiv spielen	4	5	i (2)
kann den DP ersetzen, keine Auswechslung	4	5	f Bemerkung
kann wiedereingewechselt werden	3	4	
FLY BALL	1	33	
der ins Dead-Ball-Territory getragen wird	8	7	i, j
FOTOGRAFEN AUF DEM SPIELFELD	9	2	r
FORCE OUT	1	35	
Batter-Runner ist aus	8	2	c
der Runner ist aus	8	9	c
FOTOGRAFEN AUF DEM SPIELFELD	9	2	r
FORFEIT	1	36	
FOUL BALL	1	37	a-g
Foul Ball ist ein Strike	7	4	d
FOUL TERRITORY	1	38	

FOUL TIP	1	39	a-c
Foul Tip ist ein Strike	7	4	c
FREMDE SUBSTANZEN AUF DER HAND DES PITCHERS (FP)	6	5	
FREMDE SUBSTANZEN AUF DER HAND DES PITCHERS (SP)	6	5	
GENEHMIGTE ZUSATZAUSRÜSTUNG (AUFWÄRM-BAT)	7	1	d
GESCHLAGENER BALL	1	8	
bleibt auf der Home-Plate liegen	1	29	a
GESCHWINDIGKEIT DES PITCHES (SP)	6	3	g
GESICHTSMASKEN	3	6	c
GIPSVERBÄNDE	3	8	f
GRIFF DES SCHLÄGERS	3	1	i, j
GROUND RULE DOUBLE	8	7	g, h
GROUND RULES	2	2	
Besprechung mit den Managern	10	1	g
HEIMTEAM (HOME TEAM)	1	41	
HERAUSNAHME AUS DEM SPIEL	1	94	
Replacement Player	4	11	
Spielabbruch (Forfeit)	5	3	f (6-9)
Ausschluss wegen eines zweiten Vergehens	10	9	c (b)
bei einem absichtlichen Zusammenstoß	8	9	r Bemerkung
wegen Verletzung der Regeln	10	1	l (3)
wegen Verwendung eines veränderten Schlägers	7	6	b
HOME-PLATE	2	4	f
ILLEGAL GEFANGENER BALL	1	49	
ILLEGAL GESCHLAGENER BALL	1	48	
Batter ist aus	7	6	d
ILLEGALE AUSWECHSLUNG	1	47	
ILLEGALER HANDSCHUH	3	4	a-c
Runner ist nicht aus	7	6	b Ausnahme
ILLEGALER PITCH (FP)	6	1-7	Folgen
ILLEGALER PITCH (SP)	6	1-7	Folgen
ILLEGALER PITCHER	1	44	
ILLEGALER SCHLÄGER (BAT)	1	42	
der offizieller Schläger	3	1	
Batter ist out	7	6	c
ILLEGALER SPIELER	1	45	a-c
ILLEGALE WIEDEREINWECHSELUNG	1	46	
Einwechslung an einer anderen Stelle der Batting Order	4	7	b, c
INELIGIBLE PLAYER	1	50	
INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER	1	51	
IN FLIGHT	1	52	
IN JEOPARDY	1	53	
INFIELD	1	54	
INFIELD FLY	1	56	
Batter-Runner ist aus	8	2	e
INTERFERENCE	1	60	a-d
Dead Ball	9	1	f
Fair Ball trifft den Umpire	8	1	e
Batter-Runner zurück zumSchlag	8	2	k Ausnahme Bemerkung
durch den Base Coach	8	9	e, q

Dead Ball	9	1	o
durch den Batter	7	6	k (1-4)
durch den On-Deck Batter	7	1	f
durch den Plate-Umpire (FP)	8	8	i
durch ein Teammitglied der Offense	9	1	f
durch einen Runner	8	9	k, l, m, n, o
durch eine Person, die kein kein Teammitgied ist	8	7	k
Dead Ball	9	1	aa
mit einem Schläger	7	6	i
Runner muss zum ursprünglichen Base zurück	8	8	
wenn ein Foul Ball gefieldet wird	7	6	f Ausnahme 1, 2
KLEBEBAND AUF DER HAND DES PITCHERS (FP)	6	5	d
KREIS FÜR DEN PITCHER (PITCHER'S CIRCLE)	1	79	
KREIS FÜR DEN NÄCHSTEN BATTER	1	71	
(ON-DECK-BATTER)	2	4	b
LEAPING (FP)	1	61	
LEGAL GEFANGENER BALL	1	63	
LEGALER TOUCH (TAG) MIT DEM BALL	1	62	
LINE DRIVE	1	64	
LINE-UP CARD	1	65	
Batting Order	1	12	
Head Coach ist verantwortlich	4	1	a
muss vor dem Spiel übergeben werden	4	2	a
Spieler dürfen nachträglich hinzugefügt werden	4	2	a (3)
LIVE BALL	9	2	
LOSS FÜR DEN PITCHER	12	7	
MAGNESIAPULVER (FP)	6	5	b, c
MAGNESIAPULVER (SP)	6	5	b, c
MANNSCHAFT (TEAM)	4	3	a
um beginnen und weiterspielen zu können	4	3	b
nicht ausreichende Anzahl von Spieler	5	3	f (7)
weigert sich weiterzuspielen	5	3	f (2)
MANNSCHAFTSMITGLIED (TEAMMEMBER)	1	96	
MASKEN UND KEHLKOPFSCHUTZ	3	6	a
Umpire	10	1	e (1)
MAXIMALE HÖHE DES PITCHES (SP)	6	3	h
MEHRFARBIGE HANDSCHUHE	3	4	b
MERCY RULE (RUN AHEAD RULE)	5	5	
MINDESTHÖHE DES PITCHES (SP)	6	3	h
MÜNZWURF	5	1	
NÄCHSTER BATTER	1	70	
(ON-DECK BATTER)	7	1	
NO PITCH (FP)	6	10	
NO PITCH (SP)	6	10	
OBSTRUCTION	1	66	a, b
	8	7	b
Catcher´s Obstruction	8	1	d
OFFENSIVE PLAYER ONLY (FP only)			
OFFENSIVES TEAM	1	68	
OFFIZIELLER BALL	3	3	

OFFIZIELLER SCORER	12	1	
OUTFIELD	1	74	
PASSED BALL	1	77	
PITCH	1	78	
Anzahl der Warm-Up Pitches (FP)	6	9	
Anzahl der Warm-Up Pitches (SP)	6	9	
erfolgt, wenn der Catcher nicht in seiner Box steht (FP)	6		Folgen 1-7
erfolgt, wenn der Catcher nicht in seiner Box steht (SP)	6		Folgen 1-7
wird vom Catcher retourniert (FP)	6	6	b
wird vom Catcher nicht direkt retouniert	7	5	g
wird vom Catcher retourniert (SP)	6	6	b
Wird vom Catcher nicht direkt retouniert	7	5	g
PITCHER	4	3	a
Legale Wurfbewegung (FP, MP, SP)	6	3	b
nach einer Conference mit einem Defenseteammitglied	1	17	b
(FP) (MP) Ausschluß nach zu vielen Conferences	6	12	
(SP) Ausschluß nach zu vielen Conferences	6	10	
Pitchingposition (FP, MP, SP)	6	1	a-e
Startender Pitcher (PLAYER)	1	91	
Wiedereinwechslung	4	7	
PITCHER´S PLATE	2	4	g
PITCHING DISTANZEN	2	3	
PIVOT FUSS	1	80	
PLATE-UMPIRE	10	2	a-g
PLAY BALL	1	81	
Batter nach 10 Sekunden nicht in die Box tritt	7	4	i
PROTESTE	11		
Beispiele	11	1-3	g
Bekanntgabe des Grundes	11	4	a-b
eine Entscheidung muss getroffen werden	11	7	a-c
Fristen (Zeitpunkt der Protesteinlegung)	11	5	a-b
Verlangte Informationen	11	6	a-e
QUICK (RETURN) PITCH	1	84	
Fast Pitch	6	10	b
Slow Pitch	6	7	
REGULÄRES SPIEL	5	3	
REPLACEMENT PLAYER	1	87	
Replacement Player	4	11	
Statistiken (TABELLE)	12	2	
RÜCKENNUMMERN	3	8	d
RUN AHEAD RULE (MERCY RULE)	5	5	
RUNNER	1	88	
berührt einen Fielder, der den Ball spielen will	8	9	m
Coach verleitet zu einem Wurf an die Home-Plate	8	9	q
darf vorrücken, ohne out gemacht werden zu können	8	7	
darf vorrücken, wobei er out gemacht werden kann	8	5	
ist nicht out	8	10	
kehrt nicht zu seinem Base zurück oder läuft nicht zur nächsten Base, wenn der Ball innerhalb des Pitcher´s	8	9	v

Circle ist (FP)			
kehrt nicht zu seinem Base zurück, nachdem das Spiel wieder aufgenommen wird	8	9	d
kickt den Ball absichtlich	8	9	l
läuft außerhalb des Base-Pfads	8	9	a
Runner ist nicht aus	8	10	
läuft die Bases in umgekehrter Reihenfolge an	8	9	t
berührt die Base nicht	8	9	h
muss Bases in richtiger Reihenfolge berühren	8	4	
muss zu seinem Base zurückkehren	8	8	Folgen 8 a - g
überholt einen vor ihm laufenden Runner	8	9	f
überläuft das erste Base und versucht zum zweiten Base zu laufen	8	9	i
verfehlt die Home-Plate	8	9	j
verlässt sein Base bei einen Fly Ball zu früh	8	9	g
verlässt sein Base, nachdem er zurückgelaufen ist	8	9	Folgen v (iii)
verlässt sein Base	8	9	w
verlässt sein Base zu früh (FP)	9	1	q
Runner ist aus (SP)	8	9	u
wenn ein illegaler Pitch erfolgte	8	7	d
wird behindert	8	7	b
wird geholfen	8	9	e
wird von einem Fair Ball getroffen, wenn er nicht auf einem Base steht	8	9	k
wird von einem Fair Ball getroffen	8	1	e & Folgen
zugesprochene Bases wegen Überwurfs	8	7	f
zwei Runner auf einem Base	8	4	d
RUNS BATTED IN	12	5	a-f
RUN ZÄHLT NICHT	5	7	b
nachfolgender Runner erzielt keinen Run	8	4	e Ausnahme
SCHIENBEINSCHUTZ	3	6	e
SCHLAGEN AUSSERHALB DER REIHENFOLGE	7	2	Folgen Abschnitt c, d (1-4)
SCHLÄGER	3	1	
Warm-Up Schläger	3	2	
SCHLAGHELME	1	40	
Schutzausrüstung / Helme	3	6	f
SCHMUCK	3	8	g
SCHRITT DES PITCHERS (FP)	6	3	h
SCHRITT DES PITCHERS (SP)	6	3	E
SCHUHE	3	5	
SCHUHSTOLLEN	3	5	c
SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR DEN KÖRPER	3	6	d
Für den Plate Umpire (FP)	10	1	e
SCORING	12		
Eintragungen bei einem für verloren erklärtem Spiel	12	10	
kein Base-Hit	12	3	a-d
Runs	5	7	
SIEGREICHES TEAM	5	4	
SLAP HIT	1	89	

SQUEEZE PLAY (FP)	1	90	
SPIELER	4	3	
Mindestanzahl	4	3	b
Positionen	4	3	a
wird offiziell eingewechselt	4	8	
SPIELER DER STARTAUFSTELLUNG	1	91	
Starting Player	4	4	
SPIELFELD	2	1	
Entscheidung, ob der Platz spielfähig ist	5	2	
SPIELZUG EINES UNANGEKÜNDIGTEN SUBSTITUTES	4	8	g Folgen (2-4)
STARTAUFSTELLUNG	4	4	
Wiedereinwechselung	4	7	
STEALING	1	89	
Aus bei Verlassen der Base, nachdem der Runner zurück-gekehrt ist	8	9	Folgen v (3)
STIRNBÄNDER	3	8	a (2)
STOLEN BASE (FP)	12	8	p
STRIKE	7	4	
Ball trifft den Batter beim dritten Strike	7	6	a (1,2)
Fallen gelassener dritter Strike (FP)	8	1	b
STRIKE-ZONE	1	93	a, b
TABELLE (SCORING)	12	2	
TEAM	4	3	a
um beginnen und weiterspielen zu können	4	3	b
Nicht ausreichende Anzahl von Spieler	5	3	f (7)
weigert sich weiterzuspielen	5	3	f (2)
TEAMMITGLIED (TEAMMEMBER)	1	96	
TIE-BREAKER	5	6	
THIRD STRIKE RULE (FP)	8	1	b
THIRD STRIKE RULE (SP)	7	6	g
TIME	1	98	
Unterbrechung eines Spiels	10	8	
TRAPPED BALL	1	99	
TRAPPED CATCH	8	2	l Bemerkung
TRIPLE PLAY	1	100	
ÜBERLAUFEN DES ERSTEN BASES	8	9	i
ÜBERSLIDEN (OVER-SLIDE)	1	75	
Runner ist aus	8	9	j
ÜBERWURF (OVERTHROW)	1	76	
Runner kann vorrücken ohne ausgemacht zu werden	8	7	f
des Pitchers	8	7	c
zugesprochene Bases für Runner	8	7	f Folge
UMPIRE	10		
Ausrüstung, Uniform	10	1	c-e
geschlagener Fair Ball trifft den Umpire	9	2	d, e
Runner kann vorrücken, dabei ausgemacht werden	8	5	f (1)
geworfener Ball trifft den Umpire	9	2	v
Ball verfängt sich in der Umpire-Kleidung	8	7	l (1)
Interference durch den Plate Umpire (FP)	8	8	i
Kein Tragen von Schmuck	10	1	d

Signale	10	7	a-o
Urteilsvermögen	10	6	
UNBERECHTIGTER SPIELER	1	50	
UNENTSCHIEDENE SPIELE	5	3	b, d, g
Wertung eines unentschiedenen Spiels	5	4	b
UNIFORMEN	3	8	a-g
für Umpire	10	1	c
Schirmkappen (Visor)	3	8	a (2)
UNKOMPLETTES SPIEL	5	3	g
UNTERBRECHUNG DES SPIELS	10	8	
jeder Umpire ist berechtigt das Spiel zu unterbrechen	10	1	l (2)
Spielabbruch nach einer Unterbrechung	5	3	f (3)
VERÄNDERTER SCHLÄGER (ALTERED BAT)	1	1	
Batter ist out	7	6	b
Dead Ball	9	1	u
Spezifikationen	3	1	
VERANTWORTUNG EINES SOLO-UMPIRES	10	4	
VERLETZENDE BEMERKUNGEN AN SPIELER / UMPIRE / ZUSCHAUER / FUNKTIONÄREN	10	9	a
VERLETZTER SPIELER:	9	1	i
TIME	10	8	f
VERLOREN ERKLÄRTES SPIEL	5	3	f (1-9)
Resultat eines verloren erklärtes Spiel	5	4	c
Entscheidung des Umpires	10	2	f
Offizieller Bericht (Scoring)	12	10	
VOM PITCH GETROFFENER BATTER (FP)	8	1	f
Dead Ball	9	1	d
WÄHREND DES WIND-UPS FALLEN GELASSENER BALL (FP)	6	11	
WARM-UP PITCHES, PENALTY	7	5	f Folgen e - f
WARNING TRACK	2	1	d
WEIGERUNG, SPIEL ZU BEGINNEN ODER FORTZUSETZEN	5	3	f (2)
WIEDEREINWECHSELUNG (RE-ENTRY)	1	82	
illegale Wiedereinwechslung	4	7	Folgen
WILD PITCH (FP)	1	102	
geht aus dem Spielfeld	8	7	c
WIN FÜR DEN PITCHER	12	6	
WIND-UP (FP, MP)	6	3	c
WURF (THROW)	1	97	
WURF ZU EINEM BASE WÄHREND DER FUSS IN KONTAKT MIT DER PITCHER´S PLATE IST (FP)	6	7	
ZEICHEN FÜR DEN PITCHER (FP)	6	1	d, e
ZEIT AM SCHLAG (TURN AT BAT)	1	101	
ZUSAMMENSTELLUNG DES SPIELS DURCH DEN SCORER	12	8	
ZUSCHAUER-INTERFERENCE	8	1	h
Batter wird um Batter-Runner	8	2	n
Runner kann vorrücken, ohne Aus gemacht zu werden	8	7	k
Dead Ball	9	1	Aa
ZUSTAND DES SPIELFELDS	5	2	

Notizen: