

Offizielle Softballregeln 2026 – 2029

Fastpitch

1. April 2026



Deutscher Baseball und Softball Verband e. V.

Offizielle Softballregeln 2026 – 2029

© 2026 Deutscher Baseball und Softball Verband e. V.

Übersetzung: Michael Ullrich

Satz: Michael Ullrich

Sollten sich Fehler eingeschlichen haben, bitte ich um Nachricht an 2026@softball-regeln.de.

Inhaltsverzeichnis

1	Spiel	1
1.1	Definitionen	1
1.2	Anforderung an ein offizielles Spiel	2
2	Spelfeld und Ausrüstung	11
2.1	Definitionen	11
2.2	Spelfeld	13
2.3	Ausrüstung	14
2.4	Spielerausrüstung	15
2.5	Uniform	16
2.6	Trainer- und Manager-Uniform	17
2.7	Ausrüstung	17
3	Teilnehmer	19
3.1	Definitionen	19
3.2	Aufstellung und Kader	22
3.3	Appeal	26
3.4	Trainer und Manager	28
3.5	Mannschaftsmitglied	29
3.6	Umpire	31
3.7	Scorer	33
4	Pitching	35
4.1	Definitionen	35
4.2	Defensive-Conference	36
4.3	Anforderungen an erlaubte Pitches	37
4.4	Aufwärm-Pitches	41
4.5	Kein Pitch	42
4.6	Fallen gelassener Ball	43
4.7	Rückkehr des Pitchers	43
4.8	Unerlaubter Pitcher	43
5	Schlagen und Laufen	45
5.1	Definitionen	45
5.2	Charged-Offensive-Conference	54
5.3	On-Deck-Schlagmann	54
5.4	Schlagen	56
5.5	Schlag-Läufer	60
5.6	Doppel-Base	65
5.7	Einsatz eines unerlaubten (großen) Handschuhs	66
5.8	Abnahme des Helms	67
5.9	Berührung der Bases und der Home-Plate in erlaubter Reihenfolge	67

5.10 Läufer	68
5.11 Folgen des Base-Running (außer Obstruction)	76

Anhang

1 Spielfeld	79
2 Schläger	85
3 Ball	87
4 Handschuh	89
5 Umpire	91
6 Scoring	95
Stichwortverzeichnis	101

1 Spiel

1.1 Definitionen

1.1.1 Appeal - Live-Ball oder Dead-Ball

Ein Live- oder Dead-Ball-Appeal ist ein Spielzug oder eine Spielsituation, in der ein Umpire keine Entscheidung treffen kann, bevor dies von einem Manager, Trainer oder Spieler der nicht-regelverletzenden Mannschaft verlangt wird.

1.1.2 Defensive Team – Mannschaft in der Verteidigung

Die Mannschaft auf dem Feld.

1.1.3 Forfeit – Spielabbruch

Wenn der Plate-Umpire entscheidet, dass das Spiel vorbei ist, indem er die nicht-regelverletzende Mannschaft zum Sieger erklärt.

1.1.4 Home and Visiting Team – Heim- und Gastmannschaft

- a) Die Heimmannschaft kann auf verschiedene Weise bestimmt werden, beispielsweise durch Münzwurf, gegenseitige Vereinbarung oder durch eine Wettbewerbs- oder Ligaordnung.
- b) Die Heimmannschaft beginnt das Spiel in der Verteidigung, schlägt in der zweiten Hälfte des Innings und besetzt das Dugout am dritten Base.
- c) Die Gastmannschaft beginnt das Spiel im Angriff, schlägt in der ersten Hälfte des Innings und besetzt das Dugout am ersten Base.

1.1.5 Inning

Der Abschnitt eines Spiels, wenn beide Mannschaften solange entweder angreifen oder verteidigen bis drei Aus erzielt wurden. Ein neues Halb-Inning beginnt unmittelbar nach dem letzten Aus des vorherigen Halb-Innings.

1.1.6 Offensive Team – Mannschaft im Angriff

Die Mannschaft am Schlag.

1.1.7 Play-Ball

Wenn der Plate-Umpire zu Beginn oder Fortsetzung des Spiels Play-Ball signalisiert und erklärt, vorausgesetzt, dass:

- a) der Pitcher den Ball innerhalb des Pitcher's Circles hält;

1 Spiel

- b) der Catcher in der Catcher's Box ist; und
- c) alle anderen Feldspieler im Fair-Territory sind, um den Ball ins Spiel zu bringen.

1.1.8 Pre-Game-Meeting

Das Treffen an der Home-Plate zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt, an dem die Umpire, Trainer und Manager beider Mannschaften teilnehmen. Bei diesem Treffen werden die Aufstellungslisten bestätigt und zwischen den Mannschaften ausgetauscht, und der Plate-Umpire bespricht alle Sonderregeln.

1.1.9 Protest

Die Handlung einer Mannschaft in der Verteidigung oder im Angriff (außer einem Appeal) bezüglich:

- a) der falschen Auslegung oder Anwendung einer Spielregel durch einen Umpire; oder
- b) der Spielberechtigung eines Spielers, der im Kader aufgeführt ist und in einem Spiel gespielt hat.

1.1.10 Time

Der Begriff, der vom Umpire verwendet wird, um die Spielunterbrechung in einem Spiel anzuordnen. Während „time“ ist der Ball dead (nicht spielbar).

1.2 Anforderung an ein offizielles Spiel

1.2.1 Offizielles Spiel

Ein offizielles Spiel besteht aus sieben vollständigen Innings, mit folgenden Ausnahmen.

- a) Das gesamte siebte Inning muss nicht gespielt werden, wenn die Heimmannschaft in sechs Innings oder vor dem dritten Aus in der zweiten Hälfte des siebten Innings mehr Punkte erzielt hat.
- b) Ein Spiel, das am Ende des siebten Innings unentschieden ist, wird fortgesetzt, indem zusätzliche Innings gespielt werden, bis eine Seite am Ende eines vollständigen Innings mehr Punkte erzielt hat als die andere oder die Heimmannschaft mehr Punkte erzielt, bevor das dritte Aus in der zweiten Hälfte des Innings gemacht wurde.
- c) Ein Spiel, das vom Plate-Umpire für beendet erklärt wird, ist ein offizielles Spiel, wenn fünf oder mehr vollständige Innings gespielt wurden oder wenn die Heimmannschaft in fünf oder mehr Innings oder aufgrund der Run-Ahead-Rule mehr Punkte erzielt hat als die Gastmannschaft. Der Plate-Umpire ist jederzeit berechtigt, ein Spiel wegen Dunkelheit, Wetterbedingungen (einschließlich Regen), Feuer, Panik oder aus anderen Gründen, die die Betreuer oder Mannschaftsmitglieder in Gefahr bringen, zu unterbrechen oder für beendet zu erklären.

- d) Ein offizielles Spiel ist unentschieden, wenn das Spiel für beendet erklärt wird und der Spielstand am Ende von fünf oder mehr vollständigen Innings gleich ist oder wenn die Heimmannschaft die Anzahl der Punkte der Gastmannschaft im unvollständigen Inning erreicht hat.
- e) Diese Bestimmungen gelten nicht für Handlungen von Spielern oder Zuschauern, die einen Spielabbruch zur Folge haben könnten. Der Plate-Umpire kann das Spiel zugunsten der nicht-regelverletzenden Mannschaft abbrechen, wenn ein Mannschaftsmitglied oder Zuschauer einen Umpire physisch angreift.
- f) Ein Spiel, das nicht als offizielles Spiel gilt oder ein offizielles, aber unentschiedenes Spiel wird vollständig neu ausgetragen. Wenn das Spiel erneut gespielt wird, kann die ursprüngliche Aufstellung geändert werden.

1.2.2 Abgebrochenes Spiel

Ein Spiel wird für die verschuldete Mannschaft als verloren erklärt, wenn:

- a) eine Mannschaft nicht auf dem Spielfeld erscheint;
- b) eine Mannschaft auf dem Spielfeld sich weigert, ein Spiel, für das sie angesetzt oder eingeteilt wurde, zum vorgesehenen Zeitpunkt oder innerhalb der für das Spiel oder den Wettbewerb, an dem die Mannschaft teilnimmt, festgelegten Frist zu beginnen;
- c) nach Spielbeginn eine Mannschaft sich weigert, weiterzuspielen, es sei denn, das Spiel wurde vom Plate-Umpire unterbrochen oder beendet;
- d) nachdem der Plate-Umpire das Spiel unterbrochen hat, eine Mannschaft das Spiel nicht innerhalb von zwei Minuten wieder aufnimmt, nachdem der Plate-Umpire „Play-Ball“ angezeigt und gerufen hat;
- e) eine Mannschaft Taktiken anwendet, die darauf abzielen, das Spiel zu verzögern oder zu beschleunigen;
- f) nach einer Verwarnung durch den Plate-Umpire eine dieser Regeln vorsätzlich verletzt wird, es sei denn, der Pitcher verstößt wiederholt gegen eine Pitching-Regel; in diesem Fall wird er für den Rest des Spiels von der Pitching-Position removet und zu einem unerlaubten Pitcher erklärt;
- g) 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;
- h) wegen des Removals oder der Ejection von Spielern aus dem Spiel durch einen Umpire oder aus einem anderen Grund weniger als neun Spieler (zehn Spieler beim Einsatz eines Designated Player und Flex Player) in der Aufstellung einer der beiden Mannschaften anwesend sind;
- i) Ein zum nicht spielberechtigten Spieler erklärter Spieler wieder eingewechselt wird und ein Pitch erfolgt; oder
- j) Entdeckt wird, dass ein ejecteter Spieler, Trainer oder Manager wieder am Spiel teilnimmt.

1.2.3 Run-Ahead-Rule

- a) Diese Regel gilt für jedes Spiel, wenn eine Mannschaft mit 15 Punkten nach drei Innings; 10 Punkten nach vier Innings; oder 7 Punkten nach fünf Innings führt.
- b) Vollständige Innings werden gespielt, es sei denn, die Heimmannschaft erzielt die erforderliche Anzahl an Punkten, während sie am Schlag ist. Wenn die Gastmannschaft die erforderliche Anzahl an Punkten in der ersten Hälfte des Innings erreicht, schlägt die Heimmannschaft in der zweiten Hälfte des Innings. Alle Spielzüge müssen beendet sein, bevor das Spiel durch die Punkte der Run-Ahead-Rule für gewonnen erklärt wird. Wenn in der zweiten Hälfte des Innings keine Punkte über die erforderliche Punkte-Zahl hinaus erzielt werden, gilt das Ergebnis, es sei denn, der spielentscheidende Spielzug ist ein Home-Run; in diesem Fall zählen alle durch den Home-Run erzielten Punkte.

1.2.4 Tie-Breaker; Tie-Breaker Inning

- a) Beginnend mit der ersten Hälfte des achten Innings und für jedes anschließende Halb-Inning bis zum Ende des Spiels, beginnt die Mannschaft im Angriff ihren Schlagdurchgang mit einem Läufer am zweiten Base. Es ist der Spieler, der im jeweiligen Halb-Inning als neunter für den Schlag geplant ist.
- b) Der Läufer auf dem zweiten Base kann gemäß den Regeln für Wechsel ausgewechselt werden.
- c) Ein falscher Läufer, der sich auf dem zweiten Base befindet, wird als Aus gewertet, wenn die Mannschaft in der Verteidigung nach einem (erlaubten oder unerlaubten) Pitch oder einem Spielzug einen ordnungsgemäßen Appeal einlegt und diesem stattgegeben wird. Ein ordnungsgemäßer Appeal kann jederzeit eingelegt werden, zu dem sich der falsche Läufer auf Base befindet. Wenn die Mannschaft im Angriff den richtigen Läufer auf Base bringt, bevor ein ordnungsgemäßer Appeal eingelegt wurde, gibt es keine Strafe.

1.2.5 Punkte erzielen

- a) Ein Punkt wird immer dann erzielt, wenn ein Läufer in der richtigen Reihenfolge alle drei Bases und die Home-Plate berührt, und zwar vor dem dritten Aus in diesem Halb-Inning.
- b) Der Läufer, der als Tie-Breaker am zweiten Base startet, muss nicht das erste Base berührt haben, um einen erlaubten Punkt zu erzielen.
- c) Ein Punkt zählt nicht, wenn das dritte und/oder letzte Aus des Innings wie folgt zustande kommt:
 - i) Ein Schlag-Läufer ist Aus, bevor er das erste Base berührt;
 - ii) Ein Läufer, der gezwungen ist zu Laufen, ist Aus (einschließlich eines Appeal-Plays);
 - iii) Ein Läufer verlässt das Base, bevor der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt; oder
 - iv) Ein voranlaufender Läufer ist Aus.

- d) Zusätzliche Aus-Appeals können nach dem dritten Aus gemacht werden, um einen oder mehrere Punkte zu annullieren.

1.2.6 Appeal-Play

Bei einem Appeal-Play sind die Läufer nicht aus bis dem Appeal stattgegeben wurde.

- a) Ein Appeal kann in Live-Ball oder Dead-Ball-Situationen gemacht werden, aber die Mannschaft in der Verteidigung verliert die Möglichkeit zum Appeal, wenn er nicht gemacht wird:
 - i) Vor dem nächsten erlaubten oder unerlaubten Pitch, mit Ausnahme eines unerlaubten Einwechselspielers, eines unangekündigten Spielers, einer unerlaubten Wiedereinwechslung, einem Ersatzspieler oder einem Withdrawn Player und Läufer, die die Bases tauschen;
 - ii) Bevor alle Defensivspieler das Fair-Territory auf dem Weg zum Dugout verlassen haben. Wenn der Appeal durch einen Feldspieler gemacht wird, muss dieser sich beim Appeal im Infield befinden;
 - iii) Bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben, falls es sich um den letzten Spielzug des Spiels handelt; oder
 - iv) jederzeit, zu der ein falscher Läufer in einem Tie-Breaker-Inning auf Base ist oder als Temporary Runner für den eingetragenen Catcher oder Pitcher.
- b) Ein Läufer darf sein Base während eines Live-Ball Appeal-Plays verlassen, wenn:
 - i) der Ball den Pitcher's Circle verlässt;
 - ii) der Ball nicht mehr im Besitz des Pitchers ist; oder
 - iii) der Pitcher eine Wurfbewegung macht, die auf einen Spielzug oder einen ange-täuschten Wurf hinweist.
- c) DEAD-BALL-APPEAL. Sobald der Ball ins Infield zurückgeworfen wurde und der Umpire „Time“ ruft oder der Ball dead wird kann jedes Mannschaftsmitglied der Verteidigung, das sich im Infield befindet, mit oder ohne Ballbesitz, einen Appeal machen, dass ein Läufer ein Base verfehlt oder zu früh bei einem gefangenen Fly-Ball verlassen hat. Ein Trainer oder Manager darf erst dann einen Dead-Ball-Appeal machen, wenn er auf das Spielfeld tritt. Der zuständige Umpire soll den Appeal zur Kenntnis nehmen und eine Entscheidung fällen. Kein Läufer darf während dieser Zeit sein Base verlassen, da der Ball bis zum nächsten Pitch dead bleibt.

Ausnahme: Ein Läufer, der ein 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.

 - i) Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, kann der Dead-Ball-Appeal erst gemacht werden, wenn der Plate-Umpire einen neuen Ball ins Spiel bringt.
 - ii) Wenn bei einem mündlichen Appeal der Pitcher im Ballbesitz ist und die Pitcher's Plate berührt, ist dies kein illegaler Pitch.
 - iii) Wenn der Umpire „Play-Ball“ verkündet hat und der Pitcher dann einen Appeal verlangt, wird der Umpire erneut „Time“ verkünden und den Appeal-Prozess erlauben.

1 Spiel

- d) Nach dem dritten Aus können zusätzliche Out-Appeals gemacht werden, sofern sie ordnungsgemäß durchgeführt werden und dazu dienen, einen Punkt zu annullieren oder die richtige Schlagreihenfolge wiederherzustellen.
- e) Das sind die Arten von Appeals:
 - i) Ein Base wird nicht berührt;
 - ii) Ein Base wird bei einem gefangenen Fly-Ball verlassen, bevor der Ball zum ersten Mal berührt wird;
 - iii) In der falschen Reihenfolge Schlagen;
 - iv) Versuch, zum zweiten Base vorzurücken, nachdem das erste Base erreicht wurde;
 - v) Unerlaubter Wechsel;
 - vi) Der Einsatz eines unangekündigten Spielers gemäß der Regel für Ersatzspieler;
 - vii) Unerlaubte Wiedereinwechslung;
 - viii) Die Verwendung eines unangekündigten Spielers gemäß der Regel für Designated Player;
 - ix) Läufer, die ihre Positionen auf den von ihnen besetzten Bases tauschen; oder
 - x) die Verwendung eines falschen Läufers auf dem zweiten Base in einem Tie-Breaker Inning oder als Temporary Runner für den eingetragenen Catcher oder Pitcher.

1.2.7 Gewinner des Spiels

Der Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die in einem offiziellen Spiel mehr Punkte erzielt als die andere Mannschaft.

- a) Das Ergebnis eines abgebrochenen offiziellen Spiels ist der Stand am Ende des letzten vollständigen Innings, außer die Heimmannschaft erzielt mehr Punkte in der zweiten Hälfte des unvollständigen Innings als die Gastmannschaft. In diesem Fall ist das Ergebnis das des unvollständigen Innings.
- b) Das Ergebnis eines offiziellen, unentschiedenen Spiels ist der Gleichstand, als das Spiel beendet wurde.
- c) Das Ergebnis eines verloren erklärten Spiels ist 7:0 zugunsten der schuldlosen Mannschaft.

1.2.8 Gründe für einen Protest

- a) Ein Protest, der entgegengenommen und geprüft wird, umfasst nur die folgenden Punkte und das Beispiel in Regel 1.2.9, jedoch nicht die Angelegenheit in Regel 1.2.10:
 - i) Die falsche Interpretation einer Regel;
 - ii) Das Versäumnis eines Umpire, die richtige Regel in einer bestimmten Situation anzuwenden; oder
 - iii) Das Versäumnis, die richtige Folge für eine bestimmte Regelverletzung zu verhängen;

- b) Nachdem ein Pitch geworfen wurde (erlaubt oder unerlaubt), kann eine Umpire-Entscheidung nicht mehr angefochten oder geändert werden.
- c) Ein Protest kann jederzeit bei der zuständigen Stelle außer dem Plate-Umpire für die Spielberechtigung eines Spielers im Kader eingereicht werden.

1.2.9 Protest

Ein Protest kann sowohl die Frage nach einer Entscheidung als auch die Interpretation einer Regel einschließen. Ein Beispiel einer derartigen Situation folgt: Bei einem Aus und Läufern auf dem zweiten und dritten Base schlägt der Schlagmann einen Fly-Ball der gefangen wurde. Der Läufer auf dem dritten Base macht den Tag-Up, der Läufer auf dem zweiten Base nicht. Der Läufer auf dem dritten Base hat die Home-Plate berührt, bevor der Ball zum dritten Aus zum zweiten Base geworfen wird. Der Umpire erlaubt nicht, dass der Punkt zählt. Die Frage, ob die Läufer ihre Bases vor dem Fang verlassen haben und ob der Spielzug an dem zweiten Base gemacht wurde, bevor der Spieler vom dritten Base die Home-Plate berührt hat, sind reine Entscheidungsfragen und können nicht protestiert werden. Die Ablehnung des Umpires den Punkt zählen zu lassen, war eine Fehlinterpretation der Regeln und somit ein berechtigter Grund für einen Protest.

1.2.10 Ungültiger Protest

Es darf kein Protest entgegengenommen oder berücksichtigt werden, wenn er ausschließlich auf einer Entscheidung beruht, die die Richtigkeit des Urteils eines Umpire betrifft, oder wenn die Mannschaft, die den Protest einlegt, das Spiel gewonnen hat. Beispiele für Proteste, die nicht berücksichtigt werden, sind:

- a) Ob ein geschlagener Ball fair oder foul war;
- b) Ob ein Läufer safe oder out war;
- c) Ob ein gepitchter Ball ein „Strike“ oder „Ball“ war;
- d) Ob ein Pitch erlaubt oder unerlaubt war;
- e) Ob ein Läufer ein Base berührt hat oder nicht;
- f) Ob ein Läufer das Base bei einem gefangenen Fly-Ball zu früh verlassen hat;
- g) Ob ein Fly-Ball gefangen wurde oder nicht;
- h) Ob ein Fly-Ball ein Infield-Fly war oder nicht;
- i) Ob es eine Interference gab oder nicht;
- j) Ob es eine Obstruction gab oder nicht;
- k) Ob ein Spieler oder Live-Ball ein Dead-Ball-Territory betreten hat oder nicht oder ob er einen Gegenstand oder eine Person im Dead-Ball-Territory berührt hat;
- l) Ob ein geschlagener Ball einen Zaun im Flug überquert hat oder nicht;
- m) Ob das Feld für die Fortsetzung oder Wiederaufnahme des Spiels geeignet ist;

1 Spiel

- n) Ob genügend Licht vorhanden ist, um das Spiel fortzusetzen; oder
- o) Jede andere Frage, die nur die Richtigkeit der Ansicht des Umpires betrifft.

1.2.11 Anmeldung eines Protests

- a) Abgesehen von der Frage der Spielberechtigung muss der Protest dem Plate-Umpire deutlich mitgeteilt werden: (i) unmittelbar vor dem nächsten Pitch, ob erlaubt oder unerlaubt; (ii) am Ende eines Innings, bevor alle Feldspieler das Fair-Territory auf dem Weg zum Dugout verlassen; oder (iii) beim letzten Spielzug des Spiels, bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben.
- b) Jede Anmeldung eines Protests gemäß dieser Regel bedeutet, dass das restliche Spiel unter Protest gespielt wird.
- c) Der Manager oder Cheftrainer der protestierenden Mannschaft kann eine solche Anmeldung machen. Der Plate-Umpire muss den gegnerischen Manager oder Cheftrainer und den offiziellen Scorer benachrichtigen.
- d) Alle Beteiligten müssen die Bedingungen im Umfeld der Entscheidung zur Kenntnis nehmen, die bei der richtigen Ermittlung der Sachlage helfen.

1.2.12 Frist zur Einreichung eines offiziellen Protests

Ein offizieller schriftlicher Protest muss innerhalb einer angemessenen Frist beim Plate-Umpire eingereicht werden.

- a) Wenn es keine Liga- oder Wettbewerbsregel gibt, die die Frist für die Einreichung eines Protests festlegt, sollte ein Protest berücksichtigt werden, wenn er innerhalb einer angemessenen Frist eingereicht wird, abhängig von der Art des Falls und der Schwierigkeit, die Informationen zu bekommen, auf denen der Protest basiert.
- b) Im Allgemeinen gilt ein Zeitraum von 24 Stunden nach dem Zeitpunkt des Vorfalls oder dem Ende des betreffenden Spiels als angemessene Frist.

1.2.13 Benötigte Informationen bei einem schriftlichen Protest

Der schriftliche Protest muss folgende Informationen beinhalten um gültig zu sein:

- a) Das Datum, die Zeit und den Ort des Spiels;
- b) Die Namen der Umpire und des Scorers;
- c) Die Regel(n) oder Platz-Regeln, weswegen der Protest gemacht wird.
- d) Die Entscheidung und die Begleitumstände beim Fällen der Entscheidung; und
- e) Alle wichtigen Tatsachen, die mit der Angelegenheit zu tun hatten.

1.2.14 Ergebnis eines Protests

Die Entscheidung über ein beanstandetes Spiel wird vom Plate-Umpire erst getroffen, nachdem die Bedingungen von Regel 1.2.13 erfüllt sind, und muss zu einem der folgenden Ergebnisse führen.

- a) Der Protest wird abgelehnt, das Spielergebnis und der Spielstand bleiben unverändert.
- b) Wenn ein Protest wegen einer Fehlinterpretation einer Regel zugelassen wird, wird das Spiel ab dem Zeitpunkt, an dem die falsche Entscheidung getroffen wurde, mit der korrigierten Entscheidung wiederholt.
- c) Wenn einem Protest wegen fehlender Spielberechtigung eines Spielers aus dem Kader stattgegeben wird, verliert die regelverletzende Mannschaft das Spiel.

2 Spielfeld und Ausrüstung

2.1 Definitionen

2.1.1 Altered Bat – veränderter Schläger

Ein Schläger ist verändert, wenn die physische Struktur eines erlaubten Schlägers verändert wurde. Beispiele eines veränderten Schlägers sind: Ersetzen des Griiffs eines Metallschlägers durch einen hölzernen oder andersartigen Griff; Einfügen eines Materials in den Schläger; Anbringen von zu viel Klebeband; Bemalen des Schlägers oben oder unten aus anderen Gründen als zur Identifizierung; oder Gravierung am Kopf eines Metallschlägers. Ersetzen des Griiffs durch einen anderen erlaubten Griff gilt nicht als Veränderung des Schlägers. Eine Gravur zur Identifikation am Knauf-Ende eines Metallschlägers und eine Lasermarkierung zur Identifikation an einer beliebigen Stelle des Schlägers ist keine Veränderung.

2.1.2 Base-Linie

Die direkte Linie zwischen zwei aufeinanderfolgenden Bases.

2.1.3 Batter's Box

Die Fläche, auf die der Schlagmann beschränkt ist, während er sich in der Position befindet, mit der Absicht zu schlagen und der Mannschaft im Angriff zu Punkten zu verhelfen. Die Linien gelten als innerhalb der Batter's Box.

2.1.4 Catcher's Box

Die Fläche, auf der sich der Catcher aufhalten muss, bis der Pitch losgelassen wird. Die Linien gelten als Teil des Catcher's Box. Der Catcher gilt als in der Catcher's Box, außer wenn er den Boden außerhalb der Catcher's Box berührt.

2.1.4A Bull-Pen

Die Fläche, die für das Aufwärmen von Nicht-Start-Pitchern vorgesehen ist. Der Bull-Pen kann sich im Foul-Territory oder außerhalb des Spielfelds befinden. Für die Heimmannschaft und die Gastmannschaft müssen separate, ähnliche Bereiche vorgesehen werden. Bei Lage im Foul-Territory:

- a) muss sich der Bull-Pen der Heimmannschaft im Foul-Territory entlang der dritten Base-Linie außerhalb des Infields befinden, wobei der Pitcher in Richtung des Outfield-Zauns wirft; und
- b) muss sich der Bull-Pen der Gastmannschaft im Foul-Territory entlang der ersten Base-Linie außerhalb des Infields befinden, wobei der Pitcher in Richtung des Outfield-Zauns wirft.

2.1.5 Coach's Box

Die Fläche im Foul-Territory auf der Seite der ersten und dritten Base des Spielfeldes, auf die die Trainer der angreifenden Mannschaft beschränkt sind. Die Position und Größe der Coach's Box sind durch die Offizielle Abmessung des Diamonds in Anhang 1.B und durch die Kurz-Tabelle in Anhang 1.F festgelegt.

2.1.6 Dead-Ball-Territory

Die Fläche des Spielfeldes, die weder Fair-Territory noch Foul-Territory ist und in dem sich die Mannschaft-Dugouts befinden.

2.1.6A Dugout

Die Fläche im Dead-Ball-Territory, die nur für Mannschaftsmitglieder bestimmt ist. Im Dugout ist das Rauchen, der Konsum von Alkohol und der Gebrauch von Kautabak verboten. Unter Rauchen fällt das Inhalieren von Tabakprodukten, E-Zigaretten und Dampfen.

2.1.7 Fair-Territory

Der Teil des Spielfeldes innerhalb und einschließlich der Foul-Linien des ersten und dritten Base von der Home-Plate bis zum Boden des Outfield-Zauns und von dort senkrecht nach oben.

2.1.7A Foul-Poles

Die Pfosten, die über den Outfield-Zaun hinausragen, gehören zum Fair-Territory und müssen eine Farbe haben, die sich deutlich von der Farbe des offiziellen Balls abhebt und gut sichtbar ist.

2.1.8 Foul-Territory

Jeder Teil des Spielfeldes, der weder zum Fair-Territory noch zum Dead-Ball-Territory gehört.

2.1.9 Helm

Ein Helm, der gesprungen, gebrochen, verbeult oder verändert wurde, wird zum unerlaubten Helm und aus dem Spiel entfernt.

- a) Für einen On-Deck-Schlagmann, Schlagmann, Schlag-Läufer, Läufer, Jugendtrainer oder Schläger-Person muss ein Helm über zwei Ohrenklappen verfügen (eine auf jeder Seite) und so beschaffen sein, dass er Sicherheitsmerkmale aufweist, die denen eines Vollkunststoffhelms mit Innenpolsterung entsprechen oder diese übertreffen. Ein „Liner“, der nur die Ohren bedeckt, erfüllt nicht die Anforderungen an einen erlaubten Helm.
- b) Für einen Catcher oder einen Defensivspieler kann der Helm ohne Ohrenklappen sein.

2.1.10 Illegal Bat – unerlaubter Schläger

Ein Schläger, der nicht den Anforderungen der Regel 2.3.1 entspricht.

2.1.11 Illegal Glove or Mitt – unerlaubter (großer) Handschuh

Ein Handschuh, der nicht den Anforderungen an einen erlaubten Handschuh entspricht, oder die Verwendung eines großen Handschuhs (Mitt) durch einen Feldspieler, der weder Catcher noch First Baseman ist.

2.1.12 Infield

Die Fläche des Feldes im Fair-Territory, die normalerweise durch Infielder abgedeckt wird.

2.1.13 Mitt – großer Handschuh

Ein Mitt besteht aus einem massiven Teil, in das die Finger gesteckt werden können, ohne Fingerschlitz und mit einer tieferen Tasche als ein normaler Handschuh. Ein Handschuh hat getrennte Fingerschlitz an der Außen- und Rückseite (siehe Anhang 4: Handschuh).

2.1.14 Official Equipment – Offizielle Ausrüstung

Offizielle Ausrüstung ist jede Ausrüstung (Schläger, Handschuh, großer Handschuh, Helm, usw.), die von der Mannschaft in der Verteidigung oder im Angriff im Laufe des Spiels verwendet wird. Ausrüstung für die Verteidigung (z. B. Handschuhe), die von der Mannschaft im Angriff auf dem Feld gelassen wurde, wäre keine offizielle Ausrüstung.

2.1.15 On-deck Circle - On-Deck-Kreis

Die Fläche, auf die der On-Deck-Schlagmann beschränkt ist, während er auf seine Zeit am Schlag wartet. Der On-Deck-Kreis muss sich an der in Anhang 1.B (Offizielle Maße des Spielfelds) festgelegten Stelle befinden und die dort angegebenen Maße aufweisen.

2.1.16 Outfield

Der Teil des Spielfeldes im Fair-Territory, der sich hinter dem Infield befindet.

2.1.17 Playing Field – Spielfeld

Die Fläche, auf der der Ball gespielt und gefangen werden kann, bis hin zur Dead-Ball-Linie.

2.2 Spielfeld

2.2.1 Spielfeldanforderungen

- a) Das Spielfeld muss eine ebene und hindernisfreie Fläche innerhalb der festgelegten Mindestabmessungen aus Anhang 1 (Anlage des Spielfeldes und Diamonds) aufweisen und auch alle anderen dort aufgeführten Anforderungen erfüllen.
- b) Das Spielfeld sollte eine Warnspur aufweisen. Ist eine Warnspur vorhanden, muss es sich um eine Fläche innerhalb des Spielfeldes handeln, die sich an den dauerhaften Zaun entlang des Outfield und der Seitenlinien anschließt.

2 Spielfeld und Ausrüstung

- c) Es ist nicht erforderlich, eine Warnspur im Outfield (Gras oder anderer Untergrund) anzulegen, wenn ein mobiler Zaun verwendet wird (z. B., wenn ein Fastpitch- oder Modified-Fastpitch-Spiel auf einem Feld gespielt wird, das hauptsächlich für Slowpitch-Spiele ausgelegt ist).
- d) Ein Ball befindet sich außerhalb des Spielfelds, wenn er den Boden, eine auf dem Boden liegende Person oder einen Gegenstand außerhalb der Spielfläche berührt.

2.2.2 Offizieller Diamond

- a) Die Anlage des offiziellen Diamonds muss den Abmessungen und Anforderungen aus Anhang 1 (Anlage des Spielfeldes und Diamanten) entsprechen und auch alle anderen dort aufgeführten Anforderungen erfüllen (Foul-, Ein-Meter- und Seitenlinie; Coach's, Batter's und Catcher's Box; On-Deck-Kreis; Pitcher's Circle; und Bases und Home-Plate).
- b) Stellt sich während des Spiels heraus, dass der Base-Abstand oder der Pitching-Abstand falsch ist, muss der Fehler zu Beginn des nächsten vollständigen Innings korrigiert werden; danach wird das Spiel wieder aufgenommen und fortgesetzt.

2.2.3 Platz- oder Sonderregeln

Vor Beginn eines Spiels oder Wettbewerbs können Platz- oder Sonderregeln zur Festlegung der Spielfeldbegrenzungen vereinbart werden, die immer dann zur Anwendung kommen, wenn sich Backstop, Zäune, Tribünen, Fahrzeuge, Zuschauer oder andere Hindernisse innerhalb der vorgeschriebenen Fläche befinden oder wenn die Umstände dies erfordern.

- a) Jedes Hindernis im Fair-Territory, das weniger als die in Anhang 1.F (Entfernungstabelle) festgelegten Mindestabstände zum Zaun entfernt ist, muss zur Information des Umpire deutlich gekennzeichnet werden.
- b) Bei Verwendung eines Baseballfeldes muss der Pitcher's Mound entfernt, das Feld für Fastpitch oder Modified-Fastpitch ausgerichtet und der Backstop im vorgeschriebenen Abstand zur Home-Plate aufgestellt werden.

2.3 Ausrüstung

2.3.1 Offizieller Schläger

Bei einem WBSC-Wettbewerb darf nur ein offizieller Schläger verwendet werden, der den Standards der WBSC Equipment Standards Commission entspricht und mit dem WBSC- oder ehemaligen ISF 2005-Logo gestempelt ist, das die Equipment Standards Commission angenommen und genehmigt hat. Die WBSC Approved Bat List und das Approved Logo befindet sich auf der WBSC Website www.wbso.org. Siehe Anhang 2.A (Offizieller Schläger) für anerkannte Schläger Norm.

2.3.2 Aufwärm-Schläger

Es darf nur ein Aufwärm-Schläger verwendet werden, der den Anforderungen in Anhang 2.B (Aufwärm-Schläger) für zugelassene Aufwärm-Schläger entspricht.

2.3.3 Offizieller Softball

Bei einem WBSC-Wettbewerb darf nur ein offizieller Softball verwendet werden, der den Standards der WBSC Equipment Standards Commission entspricht und mit der von der WBSC Equipment Standards Commission angenommenen und genehmigten Kennzeichnung versehen ist. Siehe Anhang 3 (Ball Norm).

2.4 Spielerausrüstung

2.4.1 Handschuhe und große Handschuhe

- a) Jeder Spieler darf einen Handschuh tragen, aber nur der Catcher und der First Baseman dürfen einen großen Handschuh (Mitt) benutzen.
- b) Keine Schnürung, kein Gurtband und keine andere Vorrichtung zwischen Daumen und Handschuhkörper eines Handschuhs darf länger als 12,7 cm (5 Zoll) sein; das gilt für einen großen Handschuh (Mitt), der von einem First Baseman oder Catcher getragen wird und für einen normalen Handschuh eines Feldspielers.
- c) Der Handschuh eines Pitchers kann eine beliebige Farbe oder Farbkombination haben, vorausgesetzt, dass keine Farbe (einschließlich der Schnürung) die Farbe des Balles ist. Ein Handschuh, der von einem anderen Spieler als dem Pitcher getragen wird, kann eine beliebige Farbe oder Farbkombination haben.
- d) Ein Handschuh oder großer Handschuh mit weißen, grauen oder gelben optischen Kreisen auf der Außenseite, die das Aussehen eines Balles ergeben, ist keine offizielle Ausrüstung und darf nicht verwendet werden. Siehe Anhang 4 (Handschuh-Maße)

2.4.2 Schuh

- a) Alle Mannschaftsmitglieder müssen Schuhe tragen. Ein Schuh muss entweder aus Leinen, Leder oder ähnlichen Materialien hergestellt und vollständig geschlossen sein.
- b) Schuhsohlen können entweder glatt sein oder weiche oder harte Gummistollen aufweisen.
- c) Gewöhnliche Sohlen- und Absatzplatten aus Metall können verwendet werden, wenn die Stollen auf den Platten nicht abgerundet sind und sich nicht mehr als 1,9 cm ($\frac{3}{4}$ Zoll) über die Sohle oder den Absatz des Schuhs hinausragen.
- d) In allen Spielklassen und Spielstärken sind keine Stollen aus Hartkunststoff, Nylon oder Polyurethan erlaubt, die einer Metallsohle oder einer Absatzplatte ähneln.
- e) Schuhe mit abnehmbaren Stollen, die auf den Schuh geschraubt werden, sind nicht erlaubt; Schuhe mit abnehmbaren Stollen, die in den Schuh geschraubt werden, sind jedoch erlaubt.
- f) In Jugendspielklassen dürfen in keiner Spielklasse und auf keiner Spielebene Metallstollen getragen werden.

2.4.3 Schutzausrüstung

- a) **MASKE.** Alle Catcher müssen eine Maske, einen Kehlkopfschutz und einen Helm tragen. Ein Catcher (oder andere Mitglieder der Mannschaft in der Verteidigung) müssen eine Maske, einen Kehlkopfschutz und einen Helm tragen, während sie Aufwärm-Pitches von der Pitcher's Plate oder im Aufwärmbereich fangen. Wenn die fangende Person keine Maske, Kehlkopfschutz und Helm trägt, muss sie durch eine Person ersetzt werden, die dies tut. Anstelle des Kehlkopfschutzes kann ein an der Maske befestigter erweiterter Drahtschutz getragen werden. Die Gesichtsmaske im Eishockey-Torwartstil ist für den Einsatz bei einem Catcher zugelassen. Wenn kein Kehlkopfschutz an der Maske angebracht ist, muss der Kehlaufsatz vor Gebrauch an der Maske angebracht werden.
- b) **GESICHTSMASKE.** Jeder Defensiv- oder Offensivspieler kann eine zugelassene Gesichtsmaske aus Kunststoff tragen. Eine Gesichtsmaske, die gesprungen oder deformiert ist oder wenn die Polsterung beschädigt ist oder fehlt, darf nicht verwendet werden und muss aus dem Spiel entfernt werden. Ein Catcher darf die Gesichtsmaske aus Kunststoff nicht anstelle der regulären Maske mit einem Kehlkopfschutz tragen. Ein Defensivspieler, der eine Gesichtsmaske trägt, hat die Möglichkeit, eine Kappe zu tragen.
- c) **OBERKÖRPERSCHUTZ.** Ein Catcher (Erwachsene und Jugendliche) muss einen Körperschutz tragen.
- d) **SCHIENBEINSCHONER.** Ein Catcher (Erwachsener und Jugendlicher) muss in der Verteidigung Schienbeinschoner tragen, die die Kniescheibe schützen.
- e) **BEIN-/ARMSCHUTZ.** Er kann von einem Schlagmann und einem Schlag-Läufer getragen werden.

2.5 Uniform

2.5.1 Spieleruniform

Alle Spieler einer Mannschaft müssen Uniformen tragen, die in Farbe, Schnitt und Stil übereinstimmen. Ein Mannschaftsmitglied in Uniform kann aus religiösen Gründen ohne Strafe eine bestimmte Kopfbedeckung und Kleidung tragen, die nicht dieser Regel entspricht.

- a) **KAPPE**
 - i) Kappen müssen einheitlich sein, sind für alle männlichen Spieler erforderlich und müssen ordnungsgemäß getragen werden.
 - ii) Baseball-Kappen, Sonnenschilder und Stirnbänder sind für weibliche Spieler optional, und sie können frei wählen, welche davon sie tragen möchten. Sie müssen dieselbe Farbe und denselben Stil wie die Mannschaftsuniform haben. Kunststoff- oder harte Sonnenschilder sind nicht erlaubt.
 - iii) Sollte ein Defensivspieler einen zugelassenen Helm in der Farbe der Uniformkappe der Mannschaft tragen, ist er nicht verpflichtet, eine Kappe zu tragen.
- b) **UNTERHEMD**

- i) Ein Spieler kann ein einheitlich gefärbtes Unterhemd tragen (es darf weiß sein). Es ist nicht erforderlich, dass alle Spieler ein Unterhemd tragen, aber wenn ein Spieler eines trägt, müssen sie gleich sein. Kein Spieler darf ein Unterhemd tragen, das sichtbar zerrissen, ausgefranst oder an den Ärmeln aufgeschlitzt ist.
- ii) Ein Spieler darf einen oder zwei wärmende (Kompressions-)Ärmel tragen, vorausgesetzt, dass jeder Ärmel einfarbig ist, zur Farbe der Mannschaftsuniform passt und die selbe Farbe wie die Ärmel der Langarmunterhemden hat, die von anderen Spielern der Mannschaft getragen werden.
- c) HOSE/SCHLITTER-HOSE. Die Hosen aller Spieler müssen entweder alle lang oder alle kurz sein. Ein Spieler kann eine einfarbige Schlitter-Hose tragen. Es ist nicht erforderlich, dass alle Spieler Schlitter-Hose tragen, aber wenn mehr als ein Spieler sie trägt, müssen sie in Farbe und Art gleich sein, mit Ausnahme von mit Schnapp- oder Klettverschluss temporär befestigten Schlitter-Polstern. Kein Spieler darf eine Schlitter-Hose tragen, die sichtbar zerrissen, ausgefranst oder an den Beinen aufgeschlitzt ist.
- d) NUMMERN. Auf der Rückseite aller Trikots muss eine arabische Zahl in Kontrastfarbe mit einer Höhe von genau 15,2 cm (6 Zoll) angebracht sein. Kein Spieler im Kader darf dieselbe oder eine identische Nummer tragen (die Zahlen 1 und 01 sind Beispiele für identische Nummern). Es dürfen nur ganze Zahlen von 01 bis 99 verwendet werden. Ein Spieler ohne Nummer darf nicht spielen.
- e) NAME. Individuelle Namen können über den Nummern auf der Rückseite aller Trikots getragen werden.
- f) GIPSVERBAND. Ein Gipsverband (Gips, Metall oder andere harte Substanzen in ihrer endgültigen Form) darf im Spiel nicht getragen werden. Jedes freiliegende Metall (außer einem Gipsverband) muss ausreichend mit einem weichen Material bedeckt, abgeklebt und vom Umpire genehmigt werden.
- g) STÖRENDER SCHMUCK. Es dürfen keine sichtbaren Gegenstände (einschließlich Schmuck) getragen werden, die nach Ansicht des Umpire störend für gegnerische Spieler sind. Der Umpire muss solche Gegenstände entfernen oder abdecken lassen. Wenn Armbänder und/ oder Halsketten für den medizinischen Alarm als störend empfunden werden, müssen sie so am Körper befestigt werden, dass die medizinischen Alarminformation sichtbar ist.

2.6 Trainer- und Manager-Uniform

Ein Trainer und Manager muss ordentlich gekleidet sein, einschließlich des Tragens von geeignetem Schuhwerk, oder in Teamuniform gemäß den Farben der Mannschaft gekleidet sein. Wenn ein Trainer oder Manager eine Kappe trägt, muss diese der Regel 2.5.1 a) entsprechen.

2.7 Ausrüstung

Ungeachtet einer Bestimmung dieser Regeln behält sich die WBSC Equipment Standards Commission das Recht vor, die Zulassung von Ausrüstung zurückzuhalten oder zu widerrufen,

2 Spielfeld und Ausrüstung

die nach alleiniger Entscheidung der WBSC Equipment Standards Commission den Charakter des Spiels erheblich verändern, die Sicherheit der Teilnehmer oder Zuschauer beeinträchtigen oder die Leistung eines Spielers eher zu einem Produkt der Ausrüstung als zu einem Produkt der individuellen Fähigkeiten des Spielers machen.

Regel 2.4.2 Tragen unzulässiger Schuhe

Regel 2.4.3 a) Catcher trägt keinen Helm, keine Maske oder keinen Kehlkopfschutz

Regel 2.4.3 c-d) Erforderliche Ausrüstung wird nicht getragen

Regel 2.5.1 Unsachgemäße Uniform oder unsachgemäßes Tragen einer Uniform durch einen Spieler

Regel 2.6 Ungeeignete Kleidung durch einen Trainer

Folge Nach einer Verwarnung des Umpire, führt die Nichtbefolgung oder Wiederholung des Verstoßes zur Ejection der regelverletzenden Person.

3 Teilnehmer

3.1 Definitionen

3.1.1 Base-Coach

Eine Person der Mannschaft im Angriff, die ihre Position auf dem Feld innerhalb der Coach's Box einnimmt, während ihre Mannschaft am Schlag ist.

3.1.2 Coach – Trainer und Manager

Ein Trainer oder Manager ist während eines Spiels für die Handlungen seiner Mannschaft und aller Personen im Kader verantwortlich. Ein Spieler kann die Aufgaben eines Trainers oder Managers übernehmen, entweder als Ersatz für einen abwesenden, removeten oder ejecteten Trainer oder als Spieler-Trainer.

3.1.3 Designated Player

Ein offensiver Startspieler, der für den Flex Player schlägt.

3.1.4 Ejection

Die Maßnahme eines Umpire, der eine Person, einen Funktionär oder ein Mannschaftsmitglied auffordert, das Spiel und den Platz wegen einer Regelverletzung für den Rest des Spiels zu verlassen.

3.1.5 Fielder – Feldspieler

Jeder Defensivspieler der Mannschaft auf dem Feld.

3.1.6 Flex Player

Der Startspieler, der auf der Aufstellungsliste auf Platz 10 aufgeführt ist und für den der Designated Player schlägt. Der Flex Player kann jede defensive Position spielen und darf im Angriff nur an der Schlagposition des Designated Players ins Spiel kommen.

3.1.7 Illegal Re-Entry – unerlaubte Wiedereinwechslung

Eine unerlaubte Wiedereinwechslung liegt vor, wenn:

- a) ein Startspieler an einer anderen Position in der Aufstellung ins Spiel zurückkehrt;
- b) ein Einwechselspieler, der ins Spiel zurückkommt, aber nicht als Ersatzspieler;
- c) ein Startspieler, der ein zweites Mal ins Spiel zurückkommt, aber nicht als Ersatzspieler;

- d) ein nicht spielberechtigter Ersatzspieler ins Spiel kommt; oder
- e) der Flex Player spielt im Angriff für einen anderen Spieler als den Designated Player.

3.1.8 Unreported Substitution – unangekündigter Wechsel

Ein unangekündigter Wechsel liegt vor, wenn ein Spieler am Spiel teilnimmt, ohne dem zuständigen Umpire angekündigt worden zu sein als:

- a) ein Einwechselspieler;
- b) ein Spieler, der gemäß der Regel für Ersatzspieler spielberechtigt ist, ins Spiel zu kommen, zurückzukehren oder im Spiel zu bleiben;
- c) ein Spieler, der als nicht spielberechtigt erklärt wurde; oder
- d) eine unerlaubte Wiedereinwechslung.

3.1.9 Ineligible Player – nicht spielberechtigter Spieler

Ein Spieler, der als Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen darf, weil er von einem Umpire removet wurde. Ein nicht spielberechtigter Spieler darf als Trainer oder als Manager am Spiel teilnehmen.

3.1.10 Ineligible Replacement Player – nicht spielberechtigter Ersatzspieler

Ein nicht spielberechtigter Ersatzspieler ist ein Spieler, der nicht ins Spiel kommen darf, um einen Withdrawn Player zu ersetzen. Ein nicht spielberechtigter Ersatzspieler, der am Spiel teilnimmt, gilt als unerlaubte Wiedereinwechslung. Ein nicht spielberechtigter Ersatzspieler ist einer, der:

- a) vom Umpire aufgrund einer Regelverletzung vom Spiel removet wurde;
- b) in der aktuellen Aufstellung ist; oder
- c) nicht in der aktuellen Aufstellung ist, aber berechtigt ist wieder ins Spiel zu kommen.

3.1.11 Infielder

Ein Defensivspieler, einschließlich des Pitchers und des Catchers, der sich im Allgemeinen irgendwo in der Nähe oder innerhalb der Linien der Base-Pfade befindet, die das Fair-Territory eingrenzen. Ein Spieler, der normalerweise im Outfield spielt, kann als Infielder angesehen werden, wenn er sich auf die Fläche begibt, die normalerweise von Infieldern abgedeckt wird.

3.1.12 Line-Up Card – Aufstellungsliste

Die Liste der Startspieler, Einwechselspieler und Cheftrainer oder Manager, die dem Umpire In-Chief und/oder dem Plate-Umpire und dem offiziellen Scorer vor Spielbeginn übergeben wird. Der Plate-Umpire behält die Aufstellungsliste für die Dauer des Spiels.

3.1.13 Line-Up – Aufstellung

Die Spieler, die derzeit im Spiel im Angriff oder in der Verteidigung stehen, einschließlich des Designated Players und des Flex Players.

3.1.14 Offensive Player Only (OPO) – Nur-Offensivspieler

Ein Spieler in der Schlagreihenfolge, außer dem Flex Player, für den der Designated Player in der Verteidigung spielt.

3.1.15 Re-Entry – Wiedereinwechslung

Wenn ein Startspieler nach seiner Auswechslung ins Spiel zurückkehrt.

3.1.16 Removal

Wenn ein Umpire erklärt, dass ein Spieler aufgrund einer Regelverletzung für eine weitere Teilnahme am Spiel nicht mehr spielberechtigt ist. Jede so removete Person kann weiterhin im Dugout sitzen, darf aber nicht mehr am Spiel teilnehmen, außer als Trainer oder Manager.

3.1.17 Replacement Player – Ersatzspieler

Ein Spieler, der für einen Withdrawn Player ins Spiel kommen darf.

3.1.18 Roster – Kader

Die Liste aller spielberechtigten Spieler, die auf der Aufstellungsliste einer Mannschaft eingetragen werden können.

3.1.19 Starting Player – Startspieler

Ein Spieler, der auf der Aufstellungsliste aufgeführt ist und das Spiel im Feld oder am Schlag beginnt.

3.1.20 Substitute – Einwechselspieler

- a) Ein Nicht-Startspieler, der sich noch nicht im Spiel befand (außer als Ersatzspieler)
- b) Ein Startspieler, der das Spiel einmal verlassen hat und der berechtigt ist, in die Aufstellung zurückzukehren.

3.1.21 Team Member – Mannschaftsmitglied

Eine Person, die berechtigt ist, sich im Dugout aufzuhalten.

3.1.22 Temporary Runner

Ein Spieler, der für den eingetragenen Catcher oder Pitcher (der bei zwei Aus auf Base ist) laufen kann.

3.1.23 Withdrawn Player

Ein Spieler, der das Spiel verlassen muss, weil eine blutende Verletzung nicht in angemessener Zeit gestoppt werden kann oder weil die Uniform des Spielers blutverschmiert ist.

3.2 Aufstellung und Kader

3.2.1 Aufstellungsliste

- a) Die Aufstellungsliste enthält:
 - i) Nachname, Vorname, Position und Rückennummer der Startspieler;
 - ii) Nachname, Vorname und Rückennummer aller verfügbaren Einwechselspieler; und
 - iii) Nachname und Vorname des Cheftrainers.
- b) Der Name eines Spielers kann nur dann auf der Aufstellungsliste stehen, wenn der Spieler in Uniform im Dugout anwesend ist.
- c) Ein geeigneter Spieler des Kaders kann jederzeit während des Spiels in die Liste der Einwechselspieler aufgenommen werden.
- d) Ein Männer-Kader enthält nur männliche Spieler und ein Frauen-Kader nur weibliche Spieler.
- e) Steht eine falsche Rückennummer auf der Aufstellungsliste, kann eine Änderung ohne Strafe vorgenommen werden. Wenn ein Spieler mit einer falschen Nummer eine Regelverletzung begeht, hat die Regelverletzung Vorrang und muss geahndet werden. Bleibt der Spieler nach der Regelverletzung im Spiel, muss die Nummer korrigiert werden, bevor das Spiel fortgesetzt werden kann.

3.2.2 Spieler

- a) Jede Mannschaft muss zu jeder Zeit mindestens 9 Spieler in der Aufstellung haben. Beim Einsatz eines Designated Players muss eine Mannschaft 10 Spieler in der Aufstellung haben. Der Designated Player muss in der Startaufstellungsliste angegeben werden.
 - i) Die Positionen der defensiven Spieler sind Pitcher (F1), Catcher (F2), First Base Player (F3), Second Base Player (F4), Third Base Player (F5), Shortstop (F6), Left Fielder (F7), Center Fielder (F8) und Right Fielder (F9).
 - ii) Die Positionen der defensiven Spieler mit 10 Spielern entsprechen denen einer Mannschaft von 9 Spielern plus des Designated Players.
- b) Spieler der Mannschaft auf dem Feld dürfen sich zu Beginn jedes Pitches an einer beliebigen Stelle im Fair-Territory positionieren, mit Ausnahme des Catchers, der sich in der Catcher's Box befinden muss, und des Pitchers, der sich in einer erlaubten Pitch-Position oder im Pitcher's Circle befinden muss, wenn der Umpire den Ball ins Spiel bringt.
- c) Eine Mannschaft muss jederzeit über die erforderliche Anzahl berechtigter Spieler in der Aufstellung verfügen, um ein Spiel fortsetzen zu können.

3.2.3 Startspieler

- a) Ein Startspieler ist offiziell sobald die Aufstellungsliste vom Trainer oder Manager und dem Plate-Umpire beim Pre-Game-Meeting an der Home-Plate bestätigt wurde.
- b) Die Namen, Rückennummer und Positionen müssen vor dem Pre-Game-Meeting auf der Aufstellungsliste eingetragen werden.
- c) Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung kann der Trainer oder Manager beim Pre-Game-Meeting Änderungen an der Aufstellungsliste vornehmen, bevor die Aufstellung für offiziell erklärt wird. Ein aufgeführter Einwechselspieler kann an die Stelle eines erkrankten oder verletzten Startspielers treten, dessen Name in der Startaufstellung seiner Mannschaft steht. Er wird als Startspieler betrachtet und der andere Spieler kann ein Einwechselspieler sein.
- d) Der beim Pre-Game-Meeting geänderte Startspieler kann später als Einwechselspieler jederzeit ins Spiel kommen.
- e) Alle Startspieler, einschließlich des Designated Players und Flex Players, können aus- und einmal wieder eingewechselt werden, vorausgesetzt, sie nehmen die gleiche Schlagposition ein. Ein Verstoß gegen diese Regel gilt als unerlaubte Wiedereinwechslung.

3.2.4 Designated Player

- a) Ein Designated Player darf für jeden Defensivspieler schlagen.
- b) Der Designated Player kann in der Verteidigung für jeden Spieler spielen, einschließlich des Flex Players.
 - i) Wenn der Designated Player in der Verteidigung für einen anderen Spieler als den Flex Player spielt, schlägt dieser Spieler weiter und wird als OPO bezeichnet. Der OPO hat das Spiel aber nicht verlassen und schlägt weiter, spielt aber nicht in der Verteidigung.
 - ii) Wenn der Designated Player in der Verteidigung für den Flex Player spielt, wird dies als Wechsel für den Flex Player oder für den Ersatzspieler des Flex Players behandelt und muss dem Umpire angekündigt werden. Der Designated Player kann beliebig oft für den Flex Player in der Verteidigung spielen.
 - iii) Wenn der Designated Player in der Verteidigung für den Flex Player spielt, reduziert sich die Aufstellung auf 9 Spieler und das Spiel kann mit 9 Spielern enden.
 - iv) Die Aufstellung einer Mannschaft kann wieder auf zehn Spieler erweitert werden, indem:
 - 1. ein Einwechselspieler auf die Flex-Player-Position wechselt; oder
 - 2. der ursprüngliche Flex Player wieder auf die FLEX-Position wechselt.
- c) Der Designated Player und der Flex Player können nicht gleichzeitig im Angriff spielen.

3.2.5 Flex Player

- a) Wenn eine Mannschaft mit Designated Player spielt, muss die Mannschaft einen Flex Player auf der Aufstellungsliste angeben.
- b) Der Flex Player wird in der Startaufstellung auf die Position 10 ohne Schlagrecht gesetzt, unmittelbar nach den ersten neun Schlagpositionen, und kann jede Position in der Verteidigung spielen.
- c) Der Flex Player darf im Angriff nur für den Designated Player ins Spiel kommen.
 - i) Die Aufstellung reduziert sich auf 9 Spieler, wenn der Flex Player im Angriff spielt. Die Mannschaft kann das Spiel mit 9 Spielern in der Aufstellung beenden.
 - ii) Der Flex Player kann beliebig oft für den Designated Player an dessen Schlagposition im Angriff spielen. Dies wird wie ein Wechsel für den Designated Player oder dessen Einwechselspieler behandelt und muss dem Plate-Umpire angekündigt werden.
 - iii) Die Aufstellung einer Mannschaft kann wieder auf zehn Spieler erweitert werden, indem:
 - 1. ein Einwechselspieler auf die Designated-Player-Position und der Flex Player auf die Flex-Player-Position gesetzt wird; oder
 - 2. der ursprüngliche Start-Designated-Player zurückkommt und der Flex Player auf die Flex-Player-Position gesetzt wird.
- d) Ein Flex Player, der im Angriff für einen anderen Spieler als den Designated Player ins Spiel kommt wird als unerlaubte Wiedereinwechslung betrachtet.

3.2.6 Ersatzspieler

- a) Ein Ersatzspieler kann für einen Withdrawn Player ins Spiel kommen.
- b) Der Withdrawn Player darf nicht in das Spiel zurückkehren, bis alle Blutungen aufgehört haben, die Verletzung gereinigt und abgedeckt ist und, falls erforderlich, die Uniform ersetzt wird, unabhängig davon, ob das Trikot eine andere Nummer hat oder nicht. Es gibt keine Strafe für die Verwendung einer anderen Nummer. Der Plate-Umpire muss jedoch über die Änderung der Nummer informiert werden.
- c) Ein Ersatzspieler kann für den Withdrawn Player für den Rest des laufenden Innings und für das folgende komplette Inning spielen. Der Withdrawn Player kann jederzeit während dieses Zeitraums ins Spiel zurückkehren, ohne als Wechsel behandelt zu werden. Ein Ersatzspieler gilt nicht als Einwechselspieler. Wenn der Withdrawn Player nach dem Rest des Innings und nach Beendigung des nächsten vollständigen Innings nicht zurückkehren kann, muss ein erlaubter Wechsel vorgenommen werden.
- d) Ein Trainer oder Manager muss den Plate-Umpire über alle Wechsel für die Aufstellungsliste informieren. Ein ordnungsgemäßer Appeal, dem stattgegeben wird, hat zur Folge, dass der betreffende Spieler zu einem unangekündigten Einwechselspieler erklärt wird.
- e) Ein Ersatzspieler kann:

- i) Ein aufgeführter Einwechselspieler sein, der noch nicht im Spiel war;
- ii) Ein aufgeführter Einwechselspieler sein, der im Spiel war und ausgewechselt wurde; oder
- iii) Ein Startspieler sein, der nicht mehr in der Aufstellung ist und der nicht mehr berechtigt ist, wieder ins Spiel zu kommen.

3.2.7 Temporary Runner

Ein Temporary Runner kann zu Beginn des ersten Innings für einen Catcher und/oder einen Pitcher der Startaufstellung oder für den Catcher und/oder den Pitcher aus dem vorangegangenen Halb-Inning eingesetzt werden, der mit 2 Aus auf Base ist. Es gelten folgende Bestimmungen:

- a) Der Einsatz eines Temporary Runner ist für die Mannschaft im Angriff optional;
- b) Der Temporary Runner kann jederzeit nach dem zweiten Aus eingesetzt werden;
- c) Der Temporary Runner ist der Spieler, der als letzter zum Schlag vorgesehen ist und der sich zum Zeitpunkt des Einsatzes nicht auf Base befindet.
Wenn ein falscher Spieler als Temporary Runner eingesetzt wird, wird der Läufer Aus gegeben, wenn die Mannschaft in der Verteidigung nach einem Pitch oder Spielzug einen Appeal macht und ihm stattgegeben wird. Ein ordnungsgemäßer Appeal kann jederzeit gemacht werden, zu dem der falsche Läufer auf Base ist. Wenn die Mannschaft im Angriff den richtigen Läufer auf das Base bringt, bevor ein ordnungsgemäßer Appeal erfolgt, gibt es keine Strafe.

3.2.8 Teilnahme am Spiel (Wechsel)

- a) Ein auf der Aufstellungsliste genannter Einwechselspieler kann den Platz eines beliebigen Spielers in der Aufstellung einnehmen. Für den in der Startaufstellung aufgeführten Spieler können mehrere Wechsel vorgenommen werden, aber kein Einwechselspieler darf nach seiner Auswechslung wieder ins Spiel zurückkehren, außer als Ersatzspieler oder Trainer. Ein Einwechselspieler, der als Spieler wieder ins Spiel zurückkehrt, ist eine unerlaubte Wiedereinwechslung.
- b) Ein Startspieler und sein Einwechselspieler dürfen nicht gleichzeitig im Spiel sein.
- c) Ein Wechsel darf nur erfolgen, wenn der Ball dead ist. Der Trainer oder Manager muss den Plate-Umpire unverzüglich informieren, bevor der Wechsel erfolgt. Der Einwechselspieler ist nicht wirksam im Spiel, bis ein Pitch geworfen oder ein Spielzug gemacht wurde. Der Plate-Umpire benachrichtigt den offiziellen Scorer über den Wechsel.
- d) Jeder Einwechselspieler, der ins Spiel gekommen ist, aber dem Plate-Umpire nicht angekündigt wurde, gilt als unangekündigte Einwechslung.
- e) Es liegt keine Regelverletzung vor, wenn der Manager, Trainer oder der betreffende Spieler den Plate-Umpire vor dem Appeal der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, benachrichtigt.

- f) Wenn eine Verletzung einen Schlagmann, Schlag-Läufer oder Läufer hindert, zu einem zugesprochenen Base vorzurücken und das Spiel unterbrochen ist, kann der Schlag-Läufer oder Läufer ausgewechselt werden. Dem Einwechselspieler wird erlaubt, zum zugesprochenen Base zu gehen. Der Einwechselspieler muss alle zugesprochenen Bases oder verpassten Bases berühren, die zuvor nicht berührt wurden.
- g) Ein nicht spielberechtigter Spieler darf nicht als Spieler ins Spiel zurückkehren.

3.3 Appeal

- a) Ein Appeal muss von einem Manager oder Trainer eingelegt werden, bevor ein Umpire eine Entscheidung treffen kann, über:
 - i) einen unangekündigten Wechsel;
 - ii) eine unerlaubte Wiedereinwechslung; oder
 - iii) einen nicht spielberechtigten Spieler.
- b) Ein Appeal kann jederzeit erfolgen, so lange sich der Spieler im Spiel befindet.

Regel 3.2.2 a) + 3.2.3 c) + 3.2.6 c) Ein Spiel ohne die erforderliche Anzahl an Spielern zu absolvieren.

Folge Das Spiel wird zugunsten der nicht-regelverletzenden Mannschaft als verloren erklärt.

Regel 3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e Unangekündigter Wechsel von:

- a) einem Einwechselspieler; oder
- b) einem Spieler, der unter die Regel für Ersatzspieler fällt.

- Folge**
- a) Ein unangekündigter Einwechselspieler kann appealt werden.
 - b) Der Appeal muss dem zuständigen Umpire zur Kenntnis gebracht werden, solange sich der unangekündigte Einwechselspieler im Spiel befindet.
 - c) Sobald ein Pitch geworfen oder ein Spielzug gemacht wurde, und der unangekündigte Einwechselspieler entdeckt wurde, wird der Spieler für nicht spielberechtigt erklärt.
 - d) Ein erlaubter Einwechselspieler muss den nicht spielberechtigten Spieler ersetzen. Wenn die regelverletzende Mannschaft keinen erlaubten Einwechselspieler hat, wird das Spiel zugunsten der nicht-regelverletzenden Mannschaft als verloren erklärt.
 - e) Wird gegen den unangekündigten Einwechselspieler am Schlag ein Appeal gemacht, übernimmt ein erlaubter Einwechselspieler den Ball- und Strike-Count.
 - i) Alle abgeschlossenen Spielzüge vor der Entdeckung und erfolgreichem Appeal eines unangekündigten Einwechselspielers sind erlaubt, es sei denn, der unangekündigte Einwechselspieler war am Schlag, erreicht das Base oder erzielt einen Punkt, und wird dann entdeckt, ein Appeal erfolgt bevor ein Pitch zum

nächsten Schlagmann erfolgt oder wenn der Appeal nach dem letzten Spielzug eines Spieles erfolgt und bevor die Umpire das Feld verlassen haben, müssen alle Läufer zurück zu ihren Bases das sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten und der unangekündigte Einwechselspieler wird Aus gegeben.

- ii) Jedes erzielte Aus, während der unangekündigte Einwechselspieler im Spiel ist, bleibt bestehen.
- f) Wenn ein unangekündigter Einwechselspieler in der Verteidigung entdeckt wird und nachdem er einen Spielzug gemacht hat oder wenn es sich um einen Pitcher handelt und ein Pitch geworfen wurde und eine ordnungsgemäßer Appeal eingelegt wurde, wird der Spieler für nicht spielberechtigt erklärt, und die Mannschaft im Angriff hat die Wahl, 1) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren oder 2) den Schlagmann noch mal Schlagen zu lassen wobei er mit dem Ball- und Strike-Count weiterschlägt, den er vor der Entdeckung des unerlaubten Spielers hatte. Jeder Läufer kehrt zu dem Base zurück, das er vor dem Spielzug besetzt hatte.
- g) Nach einem bestätigten Appeal für einen unangekündigten Einwechselspieler oder eine unerlaubte Wiedereinwechslung, gilt der ursprüngliche Spieler oder sein Einwechselspieler als aus dem Spiel ausgeschieden.
- h) Ein Einwechselspieler, der einen unerlaubte Wiedereinwechslung ist, unterliegt der Strafe für den betreffenden Verstoß.
- i) Ein Einwechselspieler, der zum nicht spielberechtigten Spieler erklärt wird, erhält die Strafe für diesen Verstoß.

Regel 3.1.9 + 3.1.12 + 3.2.5 d + 3.2.8 Unerlaubte Wiedereinwechslung

Folge Der Appeal kann jederzeit eingelegt werden, solange sich der unerlaubt wieder eingewechselte Spieler im Spiel befindet und muss nicht vor dem nächsten Pitch erfolgen.

- a) Der auf der Aufstellungsliste genannte Cheftrainer und der unerlaubt wieder eingewechselte Spieler werden ejectet.
- b) Ein erlaubter Einwechselspieler muss den ejecteten unerlaubt wieder eingewechselten Spieler ersetzen, bevor das Spiel fortgesetzt werden kann.
- c) Es muss ein neuer Cheftrainer benannt werden.
- d) Handelt es sich bei der unerlaubten Wiedereinwechslung auch um einen unangekündigten Einwechselspieler, kommen beide Strafen zum Tragen.
- e) Wird gegen eine unerlaubte Wiedereinwechslung kein Appeal gemacht und hat dies zur Folge, dass sowohl der unerlaubte wiedereingewechselte Spieler als auch der ursprüngliche Spieler im Spiel verbleiben, so dass eine Reihe aufeinander folgender Spieler in der Schlagreihenfolge zu unerlaubte Wiedereinwechslungen werden:
 - i) kann nur gegen die letzte unerlaubte Wiedereinwechslung ein Appeal gemacht werden und wenn dieser erfolgreich ist, werden dieser Spieler und der Cheftrainer ejectet;
 - ii) gelten auch die Folgen für einen unerlaubten Wechsel;
 - iii) muss für den ejecteten Spieler ein erlaubter Einwechselspieler ins Spiel gebracht und ein neuer Cheftrainer bestimmt werden; und

- iv) alle anderen unerlaubten Wiedereinwechslungen, die nicht direkt Gegenstand des Appeals sind, müssen auf ihre ursprüngliche Position in der Schlagreihenfolge zurückkehren, ohne dass dies als unerlaubte Wiedereinwechslung gewertet wird, und alle Spielzüge bleiben bestehen, sofern nicht anders angegeben.

Wenn der Flex Player für einen anderen Spieler als den Designated Player im Angriff spielt und er einer von zwei oder mehr unerlaubten Wiedereinwechslungen ist und sich zum Zeitpunkt des Appeals auf Base befindet, obwohl der Flex Player nicht direkt Gegenstand des Appeals ist, wird der Flex Player vom Base entfernt und an die zehnte Position auf der Aufstellungsliste zurückgesetzt. Dies ist kein zusätzliches Aus. Der Flex Player, der von einem Base entfernt wurde, wird nicht durch einen anderen Läufer ersetzt.

Regel 3.1.10 c + 3.1.11 Nicht spielberechtigter Spieler kehrt ins Spiel zurück

Folge Kehrt ein für nicht spielberechtigt erklärter Spieler in das Spiel zurück, wird ein Spielabbruch zugunsten der nicht-regelverletzenden Mannschaft erklärt.

3.4 Trainer und Manager

3.4.1 Im Allgemeinen

- a) Ein Trainer oder Manager ist dafür verantwortlich, den Plate-Umpire zu benachrichtigen, wenn sich eine Änderung in der Aufstellung ergibt.
- b) Ein Spieler, Trainer oder Manager darf keine Sprache oder Gesten verwenden, die sich negativ auf einen Spieler, Schiedsrichter, Zuschauer oder die Spieler, den Trainer oder Manager einer anderen Mannschaft auswirken.
- c) Während eines Spiels dürfen keine Kommunikationsgeräte verwendet werden zwischen oder unter:
 - i) einem Trainer oder Manager auf dem Spielfeld;
 - ii) einem Trainer oder Manager und dem Dugout;
 - iii) einem Trainer oder Manager und einem Spieler; oder
 - iv) dem Zuschauerbereich und dem Spielfeld, einschließlich dem Dugout, einem Trainer, einem Manager und einem Spieler.
- d) Ein Trainer oder Manager in der Verteidigung kann ein nicht spielender Trainer sein, der im Dugout bleibt, oder ein spielender Trainer oder Manager, der als Spieler am Spiel teilnimmt.
- e) Ein spielender Trainer oder Manager darf seiner Mannschaft während des Spiels Anweisungen und Hilfestellungen geben, und zwar mündlich und durch Zeichen, jedoch nicht mithilfe von Kommunikationsgeräten.
- f) Ein Trainer oder Manager darf nur seine eigenen Mannschaftsmitglieder ansprechen.

3.4.2 Cheftrainer

- a) Der Cheftrainer ist für die Unterzeichnung der Aufstellungsliste verantwortlich.
- b) Wird der Cheftrainer vom Spiel ejectet, teilt er dem Plate-Umpire den Namen der Person mit, die seine Aufgaben für den Rest des Spiels übernehmen soll.

3.4.3 Base-Coaches

- a) Bis zu zwei Base-Coaches dürfen die Mitglieder ihrer Mannschaft verbal unterstützen und anleiten während die Mannschaft am Schlag ist.
 - i) Jeder Base-Coach muss mit beiden Füßen innerhalb der Begrenzung der Coach's Box bleiben. Einer muss in der Nähe des ersten Base und einer in der Nähe des dritten Base sein.
 - ii) Ein Base-Coach darf seine Coach's Box verlassen, um einem Feldspieler auszuweichen oder um einem Läufer anzuzeigen, dass er rutschen, zu einem Base vorrücken oder zurückkehren soll, solange er den Spielzug nicht stört.
- b) In der Coach's Box darf ein Base-Coach ein nicht elektronisches, nicht reflektierendes Scoring-Heft, einen Stift, einen Bleistift und/oder einen Indikator halten, die ausschließlich für Protokoll- oder Aufzeichnungszwecke verwendet werden dürfen.
- c) Spieler im Jugendalter müssen einen zugelassenen Helm tragen, wenn sie als Base-Coach in der Coach's Box am ersten oder dritten Base oder als Schläger-Person auf dem Feld oder im Dugout am Spiel teilnehmen.

Regel 3.4 Verletzung der Pflichten des Trainers.

Folge Für den ersten Regelverstoß muss eine Verwarnung ausgesprochen werden. Jede weitere Regelübertretung durch einen Manager oder Trainer derselben Mannschaft führt zur Ejection dieses Managers oder Trainers.

Regel 3.4.3 c Spieler im Jugendalter die als Base Coach in der Coach's Box keinen Helm tragen.

Folge Nach einer Verwarnung muss der Spieler im Jugendalter bei einer wiederholten Regelverletzung ejectet werden.

3.5 Mannschaftsmitglied

3.5.1 Im Allgemeinen

- a) Kein Mannschaftsmitglied darf eine Tatsachenentscheidung eines Umpire bestreiten.
- b) Während eines Spiels oder während sich ein Pitcher aufwärmt, muss eine Person oder ein Mannschaftsmitglied, die bzw. das sich sonst im Dugout aufhalten darf, im Dugout oder im Bullpen bleiben, es sei denn, diese Regeln lassen etwas anderes zu oder ein Schiedsrichter hält dies für gerechtfertigt. Dies gilt auch für andere Spieler als den On-Deck-Schlagmann (der sich im On-Deck-Kreis aufhalten muss) zu Beginn des Spiels,

zwischen den Innings oder während sich ein Pitcher aufwärmt. Im Dugout oder im dafür vorgesehenen Bereich ist das Rauchen, der Konsum von Alkohol sowie der Gebrauch von Kautabak untersagt.

- i) Befindet sich der Bull-Pen innerhalb des Spielfelds, sind maximal vier Personen zugelassen: ein Pitcher, ein Catcher, ein Beobachter und ein Trainer.
- ii) Während der Anwesenheit im Bull-Pen:
 - a. darf der Trainer nur die Spieler im Bull-Pen coachen; und
 - b. weder der Trainer noch die Spieler dürfen mit den aktiven Spielteilnehmern auf dem Spielfeld interagieren oder ihnen Anweisungen geben.
- c) Ein Mannschaftsmitglied:
 - i) darf keine abfälligen oder beleidigenden Bemerkungen gegenüber oder über einen gegnerischen Spieler, Trainer oder Manager, Offiziellen oder Zuschauer machen oder zulassen, dass eine andere Person solche Bemerkungen macht oder veranlasst; oder
 - ii) darf keine Handlung begehen, die als unsportliches Verhalten angesehen wird.

Regel 3.5.1 a+b) Bestreiten einer Umpire-Entscheidung und Verhalten im Dugout

- Folge**
- a) Der erste Verstoß hat eine Mannschaftsverwarnung zur Folge.
 - b) Ein wiederholter Verstoß führt zur Ejection dieser Person.

Regel 3.5.1 b.ii.b) Interaktion vom Bull-Pen mit dem Spielfeld

Folge Beim ersten Verstoß erfolgt eine Verwarnung. Eine zweite Regelverletzung führt zur Ejection des regelverletzenden Trainers oder Spielers.

Regel 3.5.1 c) Unsportliches Verhalten

- Folge**
- a) Beim ersten Verstoß kann der Täter verwarnt werden.
 - i) Wenn der erste Verstoß schwerwiegend ist, schließt der Umpire den Täter aus
 - ii) Beim zweiten Verstoß wird der Täter ejectet.
 - b) Ein Mannschaftsmitglied, das vom Spiel ejectet wurde, muss für den Rest des Spiels direkt in den Umkleideraum gehen oder das Gelände verlassen.
 - c) Verlässt eine ejectete Person, nicht sofort das Spiel, so führt dies zum Spielabbruch.
 - d) Ein Umpire kann ein Mannschaftsmitglied jederzeit während eines Spiels oder nach Beendigung eines Spiels wegen beleidigenden Verhaltens, beleidigender Sprache, beleidigender Gesten oder körperlicher Gewalt melden. In diesem Fall wird die betreffende Person von der Organisation zur Rechenschaft gezogen, unter der das Spiel oder Wettbewerb gespielt wird.

3.6 Umpire

3.6.1 Befugnisse und Pflichten

Die Umpire sind die Vertreter der WBSC, der Liga oder der Organisation, durch die sie einem bestimmten Spiel zugewiesen wurden, und sind als solche berechtigt und verpflichtet, diese Regeln durchzusetzen. Sie haben die Befugnis, einen Spieler, Trainer oder Manager anzuweisen, eine Handlung vorzunehmen oder zu unterlassen, die nach seiner Einschätzung notwendig ist, um einer oder allen dieser Regeln Kraft und Wirkung zu verleihen und die hier vorgeschriebenen Wirkungen zu erzielen. Der Plate-Umpire ist befugt, eine Entscheidungen in einer Situation zu treffen, die nicht ausdrücklich in den Regeln erfasst ist.

3.6.2 Plate-Umpire

Der Plate-Umpire ist mit folgenden Aufgaben betraut:

- a) er entscheidet allein über die Spielbarkeit des Spielfeldes für ein Spiel;
- b) er nimmt eine Position hinter Home-Plate und hinter dem Catcher ein;
- c) er trägt die volle Verantwortung für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels;
- d) er entscheidet über Balls und Strikes;
- e) er entscheidet in Absprache und Zusammenarbeit mit dem/den Base-Umpire über Spielzüge, fair oder foul geschlagene Bälle, erlaubt oder unerlaubt gefangene Bälle. Bei Spielzügen, die einen Base-Umpire zwingen, das Infield zu verlassen, übernimmt der Plate-Umpire in Übereinstimmung mit dem entsprechenden Umpire-System die Aufgaben, die normalerweise vom Base-Umpire erledigt werden;
- f) er entscheidet und gibt bekannt, ob
 - i) ein Schlagmann einen Ball buntet; oder
 - ii) ein geschlagener Ball den Körper oder die Kleidung des Schlagmannes berührt hat;
- g) er entscheidet an den Bases, wenn dies erforderlich ist;
- h) er entscheidet, wann ein Spiel als verloren erklärt wird; und
- i) er übernimmt alle Aufgaben, wenn er als Solo-Umpire für ein Spiel eingeteilt ist.

3.6.3 Base-Umpire

- a) Ein Base-Umpire wird die Positionen auf dem Spielfeld einnehmen, die durch das jeweilige Umpire-System erforderlich sind.
- b) Ein Base-Umpire unterstützt den Plate-Umpire in jeder Hinsicht bei der Durchsetzung dieser Regeln.

3.6.4 Verantwortung eines Solo-Umpire

Wenn nur ein Umpire eingesetzt wird, erstrecken sich seine Aufgaben und seine Zuständigkeit auf alle Angelegenheiten im Rahmen dieser Regeln. Die Ausgangsposition des Umpires bei jedem Pitch ist hinter Home-Plate und hinter dem Catcher. Bei jedem geschlagenen Ball oder sich entwickelndem Spielzug, bewegt sich der Umpire aus der Position hinter der Home-Plate ins Infield, um die beste Position für jeden sich entwickelnden Spielzug zu erreichen.

3.6.5 Austausch der Umpire

Ein Umpire kann während eines Spiels nicht auf Wunsch der Mannschaften ausgetauscht werden, es sei denn, er ist aufgrund einer Verletzung oder Krankheit nicht mehr einsatzfähig.

3.6.6 Nach Ansicht des Umpires

- a) Es wird keinen Einspruch gegen eine Entscheidung eines Umpires mit der Begründung geben, dass seine Schlussfolgerung nicht korrekt gewesen sei, ob ein geschlagener Ball fair oder foul war, ein Läufer safe oder aus war, ein gepitchter Ball ein Strike oder Ball war oder über einen Spielzug, der eine genaue Beurteilung erfordert. Keine von einem Umpire getroffene Entscheidung wird rückgängig gemacht, es sei denn, der Umpire ist überzeugt, dass sie gegen eine dieser Regeln verstößt. Falls der Trainer oder Manager einer der beiden Mannschaften versucht, eine Entscheidung ändern zu lassen, die sich lediglich auf das Regelwerk und nicht auf das Ermessen des Umpires bezieht, wird sich der Umpire, dessen Entscheidung infrage steht, im Zweifelsfall mit seinen Kollegen absprechen, bevor er Maßnahmen ergreift. Nur der Trainer oder Manager einer Mannschaft haben das Recht, gegen eine Entscheidung zu protestieren und ihre Aufhebung zu beantragen, wenn sie im Widerspruch zu diesen Regeln steht.
- b) Unter keinen Umständen wird ein Umpire versuchen, eine Entscheidung seines Partners zu ändern oder seinen Partner zu kritisieren oder die Aufgaben seines Partners beeinträchtigen, es sei denn, er wird von ihm darum gebeten.
- c) Die Umpire können nach Beratung jede Situation korrigieren, in der die Änderung einer Umpire-Entscheidung oder der verspätete Call eines Umpire den Schlag-Läufer oder Läufer in Gefahr bringt, Aus gemacht zu werden oder die die Mannschaft in der Verteidigung benachteiligt. Diese Korrektur ist nicht mehr möglich, nachdem ein legaler oder illegaler Pitch geworfen wurde oder wenn alle Spieler der Mannschaft in der Verteidigung das Fair-Territory verlassen haben.

3.6.7 Spielunterbrechung

- a) Ein Umpire wird das Spiel unterbrechen, wenn nach seiner Ansicht die Bedingungen eine solche Maßnahme rechtfertigen.
- b) Das Spiel wird unterbrochen, wenn der Plate-Umpire seine Position verlässt, um die Platte zu bürsten oder andere Aufgaben zu erfüllen, die nicht direkt mit der Leitung des Spiels zu tun haben.
- c) Der Plate-Umpire unterbricht das Spiel, wenn ein Schlagmann oder Pitcher aus einem berechtigten Grund seine Position verlässt.

- d) Ein Umpire ruft nicht „TIME“, nachdem der Pitcher seine Wurfbewegung begonnen hat.
- e) Ein Umpire ruft während eines laufenden Spielzugs nicht „TIME“.
- f) Im Falle einer Verletzung, außer es handelt sich nach Ansicht des Umpire um eine schwere Verletzung (die den Spieler gefährden kann), wird „time“ gerufen, wenn alle laufenden Spielzüge abgeschlossen sind oder die Läufer an ihren Bases gehalten wurden.
- g) Umpire unterbrechen das Spiel nicht auf Antrag eines Spielers, Trainers oder Managers, bis alle laufenden Aktionen beider Mannschaften abgeschlossen sind.

Regel 3.6.7 Spielunterbrechung aufgrund einer schweren Verletzung, die einen Spieler in Gefahr bringt.

Folge Wurde von einem Umpire aufgrund einer Verletzung „time“ gerufen, ist der Ball dead und Läufer können Bases zugesprochen werden, welche sie nach Ansicht des Umpires ohne das Vorkommen der Verletzung erreicht hätten.

3.7 Scorer

3.7.1 Verantwortung des Offiziellen Scorers

Der offizielle Scorer wird:

- a) Aufzeichnungen eines Spiels gemäß diesen Regeln erstellen oder erstellen lassen und führen;
- b) die alleinige Autorität für alle Scoring-Entscheidungen sein, die ein Urteil beinhalten;
- c) bestimmen, ob der Schlag-Läufer das erste Base durch einen Hit oder durch einen Error erreicht; und
- d) keine Scoring-Entscheidung treffen, die inkonsistent ist oder im Widerspruch zu diesen Regeln oder einer Umpire-Entscheidung steht.

4 Pitching

4.1 Definitionen

4.1.1 Charged-Defensive-Conference

Wenn ein Umpire der Mannschaft in der Verteidigung Zeit gewährt oder das Spiel unterbricht:

- a) damit ein Mannschaftsmitglied der Verteidigung das Spielfeld betreten kann, um mit einem Feldspieler zu kommunizieren; oder
- b) damit ein Feldspieler zum Dugout gehen kann, und einem Umpire Grund zur Annahme gibt, dass Anweisungen erhalten wurden.

4.1.2 Crow Hop – Krähensprung

Wenn:

- a) sich der Pitcher von einer anderen Stelle als der Pitcher's Plate abstößt, um den Ball zu werfen; oder
- b) der Pitcher die Pitcher's Plate verlässt, um einen zweiten Impuls (oder Startpunkt) zu setzen, und sich dann vom neuen Startpunkt aus abstößt um den Ball zu werfen.

4.1.3 Illegal Pitcher – unerlaubter Pitcher

Ein Spieler, der regelgerecht im Spiel ist, aber nicht pitchen darf, weil er von einem Umpire aus der Position des Pitchers removet wurde.

4.1.4 Leaping – Springen

Wenn:

- a) der Pitcher bei seiner ersten Bewegung durch Abstoßen von der Pitcher's Plate in die Luft getragen wird (ohne einen Krähensprung);
- b) der Pivot-Fuß des Pitchers bei dieser fortlaufenden Bewegung abdrückt und/oder nachschwingt und die Vorwärtsbewegung des Pitchers bewirkt, dass sich sein ganzer Körper (einschließlich beider Füße) gleichzeitig in der Luft befindet und sich Richtung Home-Plate bewegt; und
- c) der Pitch beendet ist, wenn der Pitcher landet und mit einer durchgehenden Bewegung den Ball Richtung Home-Plate wirft.

4.1.5 Passed-Ball

Ein Pitch, der vom Catcher mit normaler Anstrengung gehalten oder unter Kontrolle gebracht hätte werden sollen.

4.1.6 Pitch

Wenn der Pitcher den Ball zum Schlagmann wirft.

4.1.7 Pivot-Fuß

Der Fuß, mit dem sich der Pitcher von der Pitcher's Plate abstößt.

4.1.8 Quick Return Pitch – Schneller Wiederholungs-Pitch

Ein Pitch, der mit dem offensichtlichen Versuch gemacht wurde, den Schlagmann unvorbereitet für den Pitch zu erwischen, bevor der Schlagmann eine gewünschte Position in der Batter's Box einnimmt oder wenn er aufgrund des vorherigen Pitch noch aus dem Gleichgewicht ist.

4.1.9 Slingshot Pitch – Steinschleuder Pitch

Ein Pitch, bei dem der Pitcher zur Seite und nach hinten ausholt, bevor er eine schnelle Schleuderbewegung einleitet und mit der Vorwärtsbewegung den Ball loslässt. Um einen erlaubten Pitch zu werfen, muss der Pitcher den Ball bei der ersten Vorwärtsbewegung an der Hüfte vorbei loslassen und nicht erst eine volle Umdrehung des Wurfarms machen.

4.2 Defensive-Conference

4.2.1 Charged-Defensive-Conference

- a) Eine Mannschaft hat in der Verteidigung in einem Sieben-Inning-Spiel nur 3 Charged-Defensive-Conferences.
- b) Charged-Defensive-Conferences sind fortlaufend und beginnen nicht von vorne, wenn ein neuer Pitcher ins Spiel kommt.
- c) Charged-Defensive-Conferences, die in den ersten sieben Innings nicht genommen wurden, können nicht in die Extra-Innings übertragen werden.
- d) Es gibt nur eine Charged-Defensive-Conference für jedes zusätzliche Inning in einem Extra-Inning-Spiel. Falls die Charged-Defensive-Conference nicht stattfindet, darf sie nicht auf ein nachfolgendes zusätzliches Inning übertragen werden.
- e) Eine Charged-Defensive-Conference endet, wenn der Trainer oder Manager der Mannschaft in der Verteidigung die Foul-Linie überquert, um zum Dugout zurückzukehren, oder wenn ein Feldspieler auf das Spielfeld zurückkehrt.
- f) Es ist auch eine Conference, wenn Feldspieler ihre Position verlassen und zum Dugout zu gehen, um Anweisungen zu erhalten, unabhängig davon, ob „Time“ verlangt wurde oder nicht.

Regel 4.2.1 a) Übermäßige Defensive-Conferences.

Folge Für die vierte und jede zusätzliche Charged-Defensive-Conference in einem Sieben-Inning-Spiel oder für die zweite und jede zusätzliche Charged-Defensive-Conference in einem Extra-Inning, wird der aktuelle Pitcher während der Conference zum unerlaubten Pitcher erklärt, der für das restliche Spiel nicht mehr pitchen darf, sondern nur noch eine andere Position im Feld spielen kann.

4.2.2 Was ist keine Charged-Defensive-Conference

Eine Conference ist keine Charged-Defensive-Conference, wenn:

- a) ein Manager oder Trainer der Mannschaft in der Verteidigung, vor oder nach dem Gespräch mit dem Pitcher, einen Pitcher-Wechsel beim Plate-Umpire anmeldet.
- b) ein Manager oder Trainer aus dem Dugout heraus einen Wechsel beim Plate-Umpire anmeldet und anschließend die Foul-Linie überschreitet, um mit dem Pitcher oder einem Feldspieler zu sprechen;
- c) sich ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder der Verteidigung und mindestens ein Feldspieler besprechen, während einer Charged-Offensive-Conference, solange alle Feldspieler in Position sind und bereit, das Spiel wieder aufzunehmen, wenn der Angriff bereit ist;
- d) Anweisungen aus dem Dugout gerufen werden;
- e) sich ein Manager oder Trainer, der selbst spielt, mit einem Feldspieler bespricht. Der Umpire kann die Treffen zwischen dem spielenden Manager oder Trainer und einem Pitcher kontrollieren, indem er eine Verwarnung ausspricht und bei Wiederholung den spielenden Manager oder Trainer ejecten; oder
- f) ein Umpire das Spiel unterbrochen hat.

4.3 Anforderungen an erlaubte Pitches

4.3.1 Vorbereitende Maßnahme vor der Durchführung eines Pitches

Bevor ein Pitch geworfen wird, müssen die folgenden Aktionen durchgeführt werden.

- a) Alle Spieler müssen sich im Fair-Territory befinden, und der Catcher muss sich in der Catcher's Box befinden und in der Lage sein, den Pitch zu fangen.
- b) Der Pitcher muss den Ball besitzen und sich auf oder in der Nähe der Pitcher's Plate befinden.
- c) Der Pitcher muss den Pivot-Fuß in Kontakt mit der Pitcher's Plate und beide Füße innerhalb der 61,0 cm (24 Zoll) Länge der Pitcher's Plate haben. Die Hüften müssen mit dem ersten und dritten Base in einer Linie sein.
- d) Der Pitcher muss Zeichen vom Catcher nehmen oder so tun als ob, während er mit getrennten Händen regelgerecht Kontakt mit der Pitcher's Plate hat und den Ball entweder im Handschuh oder in der Wurfhand hält.

- e) Der Pitcher muss, nachdem er Zeichen genommen hat, seinen ganzen Körper zu einem vollständigen Stillstand bringen, wobei der Ball in beiden Händen vor dem Körper gehalten wird. Der Schrittfuß muss am Anfang und während der Pause stillstehen. Der Schrittfuß kann sich nur mit dem Beginn des Pitch nach vorne bewegen. Jede Rückwärtsbewegung des Schrittfußes während oder nach der Pause ist ein Regelverstoß. Diese Position muss mindestens 2 Sekunden und höchstens 5 Sekunden lang gehalten werden, bevor der Ball losgelassen wird. Das Halten des Balles in beiden Händen zur Seite des Körpers gilt als vor dem Körper.

4.3.2 Beginn des Pitches

- a) Der Pitch beginnt, wenn eine Hand vom Ball genommen wird, oder der Pitcher eine Bewegung macht, die Teil der Ausholbewegung des Pitcher ist. Der Pitcher darf keine Pitch-Bewegung ausführen, in der er sich in der Pitch-Position mit dem Ball in beiden Händen befindet, einen Rückwärts- und Vorwärtsschwung durchführt und den Ball zu beiden Händen vor dem Körper zurückführt.
- b) Der Pivot-Fuß muss zu Beginn des Pitches in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben. Das Anheben des Pivot-Fußes von der Pitcher's Plate und das Zurücksetzen auf die Pitcher's Plate oder das Ausführen einer Schaukelbewegung ist nicht erlaubt.

4.3.3 Erlaubter Wurf: Fastpitch

Damit ein Pitch ein erlaubter Pitch ist, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein.

- a) Der Pitcher muss den Ball unmittelbar zum Schlagmann werfen, wenn er eine Pitch-Bewegung macht.
- b) Der Pitcher darf beim Windmühlen-Pitch nur eine Umdrehung machen. Der Pitcher darf jedoch den Wurfarm zur Seite und nach hinten ausholen, bevor er die Windmühlen- oder Steinschleuder-Bewegung startet. Dadurch darf der Wurfarm bei der Windmühlen-Bewegung die Hüfte zweimal passieren, bei der Steinschleuder-Bewegung jedoch nur einmal.
- c) Der Wurf muss eine Unter-Hand-Bewegung sein, mit der Hand unter der Hüfte, dem Handgelenk nicht weiter vom Körper entfernt als der Ellenbogen und ohne Stopp oder Umkehrung der Vorwärtsbewegung.
- d) Das Loslassen des Balles und das Durchschwingen der Hand und des Handgelenks muss nach vorne und in gerader Linie am Körper vorbei erfolgen.
- e) Beim Werfen des Balles kann der Pitcher gleichzeitig mit dem Loslassen des Balles einen Schritt mit dem Schrittfuß machen. Der Schritt muss nach vorne in Richtung Home-Plate und innerhalb der Länge der Pitcher's Plate von 61,0 cm (24 Zoll) erfolgen. Es ist kein Schritt, wenn der Pitcher einen Fuß über die Pitcher's Plate zieht, vorausgesetzt, dass der Kontakt mit der Pitcher's Plate bestehen bleibt und keine Rückwärtsbewegung von der Pitcher's Plate erfolgt.
- f) Der Pivot-Fuß muss in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben, von der Pitcher's Plate wegdrücken und wegziehen oder sich in der Luft befinden, bevor der Schrittfuß den Boden berührt. Der Pitcher kann von der Pitcher's Plate springen, landen und den

Ball, mit einer durchgehenden Bewegung, zum Schlagmann werfen. Der Pivot-Fuß kann mit der durchgehenden Aktion des Werfers folgen.

- g) Jede Bewegung des Wurfarms muss durchgehend erfolgen, wenn der Pitcher von der Pitcher's Plate tritt oder sich davon abdrückt oder davon wegspringt.
- h) Der Abstoß des Pitchers zum Ziehen, Springen oder Hüpfen muss von der Pitcher's Plate ausgehen. Der Pitcher darf keinen Krähensprung machen oder von einem anderen Ort als der Pitcher's Plate hüpfen oder abspringen.
- i) Der Arm des Pitchers kann beim Loslassen des Balles ausschwingen, sofern die Ausholbewegung nicht fortgesetzt wird.
- j) Der Pitcher muss den Ball zum Schlagmann werfen und darf den Ball nicht absichtlich fallen, rollen oder aufspringen lassen, um den Schlagmann am Schlagen zu hindern.
- k) Der Pitcher hat, nachdem er den Ball erhalten hat oder der Umpire „Play Ball“ ruft, 20 Sekunden Zeit, um den nächsten Pitch zu werfen.

4.3.4 Positionierung in der Verteidigung

- a) Ein Feldspieler darf nicht mit unsportlicher Absicht in irgendeiner Weise handeln oder eine Position einnehmen, um einen Schlagmann abzulenken.
- b) Wenn ein Läufer vom dritten Base versucht, durch ein Squeeze-Play oder Stehlen zu punkten, darf kein Feldspieler ohne Ball auf oder vor dem Home-Plate treten oder den Schlagmann oder Schläger berühren.

4.3.5 Fremde Substanzen

- a) Kein Mannschaftsmitglied der Verteidigung darf während des ganzen Spiels eine fremde Substanz auf einem Ball auftragen. Ein Pitcher, der die Finger seiner Wurfhand befeuchtet oder ableckt, muss sie vor dem Kontakt mit dem Ball abwischen.
- b) Unter der Aufsicht und Kontrolle eines Umpires darf ein Beutel mit Pulverharz zum Trocknen der Hände verwendet werden und muss bei Nichtgebrauch auf dem Boden hinter der Pitcher's Plate innerhalb des Pitcher's Circle liegen. Bei schlechtem Wetter oder nassen Spielfeldbedingungen darf der Harzbeutel in die Gesäßtasche des Pitchers gesteckt werden.
- c) Zum Trocknen der Hände ist nur ein zugelassenes Harz-Tuch erlaubt, das in der Gesäßtasche oder im Gürtel mitgeführt werden muss.
- d) Kein Feldspieler darf Harz auf den Ball oder den Handschuh auftragen und den Ball dann mit diesem Harz in Kontakt bringen.
- e) Der Pitcher darf an den Fingern kein Klebeband und am Handgelenk oder Unterarm des Wurfarms kein Schweißband, Armband oder ähnliches tragen. Wenn ein Pitcher aufgrund einer Verletzung ein Schweißband oder Klebeband am Wurfarm benötigt, müssen beide Arme mit einem Unterhemd bedeckt sein.

4.3.6 Catcher

- a) Der Catcher muss in der Catcher's Box bleiben, bis der Ball beim Pitch losgelassen wird.
- b) Der Catcher muss den Ball nach jedem Pitch, auch nach einem Foul-Ball, unverzüglich und direkt an den Pitcher zurückwerfen, außer:
 - i) nach einem Strike-Out;
 - ii) wenn der Schlagmann zum Schlag-Läufer wird,
 - iii) wenn ein Läufer auf Base ist;
 - iv) wenn ein Foul-Ball nahe der Foul-Linie aufgenommen wird und der Catcher für ein mögliches Aus an ein Base wirft; oder
 - v) wenn bei einem Schwung auf einen fallengelassenen dritten Strike der Catcher zum ersten Base wirft, um den Schlag-Läufer Aus zu machen.

4.3.7 Wurf zu einem Base

Nachdem der Pitcher die Wurfposition eingenommen hat, darf er während eines Live-Balls keinen Wurf ausführen oder einen Wurf zu einem Base antäuschen, solange sein Fuß die Pitcher's Plate berührt. Geschieht dies während eines Live-Ball-Appeal-Plays, ist der Appeal ungültig. Der Pitcher kann sich aus seiner Pitching-Position lösen, indem er einen Schritt nach hinten von der Pitcher's Plate macht, bevor er die Hände auseinandernimmt. Ein Schritt nach vorne oder zur Seite gilt als illegaler Pitch.

Regel 4.3.3 k) Ein Pitcher wirft den Ball nicht innerhalb von 20 Sekunden.

Folge Dem Schlagmann wird ein Ball zugesprochen. Der Ball ist dead.

Regel 4.3.4 a) Ein Feldspieler verhält sich unsportlich oder positioniert sich, um den Schlagmann abzulenken. Es muss kein Pitch geworfen werden.

Folge Der Spieler wird vom Spiel ejectet.

Regel 4.3.4 b) Ein Feldspieler steht ohne Ball vor dem Home-Plate oder berührt den Schlagmann oder den Schläger bei einem möglichen Squeeze-Play.

Folge Der Ball ist dead. Dem Schlagmann wird das erste Base wegen Obstruction zugesprochen und alle Läufer rücken wegen des illegalen Pitches ein Base vor.

Regel 4.3.5 Ein Mannschaftsmitglied der Verteidigung trägt weiterhin eine fremde Substanz auf den Ball auf oder verstößt weiterhin gegen eine Bestimmung von Regel 4.3.5

Folge Es wird auf illegalem Pitch entschieden. Wenn der Regelverstoß fortgesetzt wird, wird der Pitcher vom Spiel removet und zum unerlaubten Pitcher erklärt.

Regel 4.3.6 b) Ein Catcher wirft den Ball nicht direkt zum Pitcher zurück, ohne Läufer auf Base.

Folge Dem Schlagmann wird ein Ball zugesprochen.

Regel 4.3.1 - 4.3.7 Für eine Übertretung der Regeln 4.3.1 bis 4.3.7 Unzulässige Pitching-Mechanik. (Mit Ausnahme der oben beschriebenen Folgen der Regeln 4.3.3 k), 4.3.5 und 4.3.6 b) welche dazu führen, dass ein illegaler Pitch erklärt wird.)

Folge Dies ist ein Delayed-Dead-Ball für den die folgenden Bestimmungen und Folgen gelten.

- a) Wenn der illegale Pitch nicht getroffen wird, wird dem Schlagmann ein zusätzlicher Ball zugesprochen (das erste Base, beim vierten Ball), und jeder Läufer rückt ein Base vor. Wenn ein Läufer auf den nicht regelgerechten Pitch, dem Passed-Ball oder dem Wild-Throw des Catchers vorrückt, können alle zusätzlichen Bases beibehalten werden. Wenn der Läufer nach dem Vorrücken eines Base ausgemacht wird, wird der Läufer Aus gegeben.
- b) Trifft der Schlagmann den illegalen Pitch, hat die Mannschaft im Angriff die Wahl, entweder die Strafe für den illegalen Pitch oder das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren. Wenn der Schlagmann den illegalen Pitch trifft und das erste Base erreicht und wenn alle anderen Läufer mindestens ein Base vorrücken, wird der illegale Pitch annulliert und alle Aktionen infolge des Spielzuges bleiben bestehen und es besteht keine Wahlmöglichkeit. Wenn der Schlag-Läufer oder ein Läufer eine Interference begeht, bevor dieser Schlag-Läufer oder Läufer ein Base vorrückt, wird der illegale Pitch für ungültig erklärt und die Interference geahndet.
- c) Wenn der Schlagmann bei zwei Strikes nach dem Ball schwingt, aber den Illegalen Pitch nicht trifft, und der dritte Strike vom Catcher nicht gefangen wird, aber der Catcher den Schlagmann an dem ersten Base aus wirft und andere Läufer mindestens ein Base vorrücken, hat das die Mannschaft im Angriff die Wahl, entweder die Strafe für den illegalen Pitch oder das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren. In dem Fall, in dem der Schlag-Läufer durch den fallengelassenen dritten Strike das erste Base erreicht und wenn alle anderen Läufer mindestens ein Base vorrücken, wird der illegale Pitch annulliert, alle Aktionen infolge des Spielzuges bleiben bestehen und es besteht keine Wahlmöglichkeit.
- d) Wenn der Manager der Mannschaft im Angriff das Ergebnis des Spielzugs nicht akzeptiert, ist der Ball dead, der Plate-Umpire spricht dem Schlagmann einen Ball zu (beim vierten Ball das erste Base) und alle Läufer rücken um ein Base vor.
- e) Wenn ein illegaler Pitch den Schlagmann trifft, ist der Ball dead, dem Schlagmann wird das erste Base zugesprochen und alle Läufer rücken ein Base vor. Es gibt keine Wahlmöglichkeit.

4.4 Aufwärm-Pitches

- a) Zu Beginn des ersten Innings für beide Mannschaften oder wenn ein Pitcher einen anderen Pitcher ablöst, hat der Pitcher eine Minute Zeit, um höchstens fünf Aufwärm-Pitches zum Catcher oder einem anderen Mannschaftsmitglied der Verteidigung zu werfen. Zu Beginn jedes Halb-Innings (nach dem ersten Inning) hat der Pitcher aus dem vorherigen Inning eine Minute Zeit, um bis zu drei Aufwärm-Pitches zu werfen. Ist die Minute abgelaufen oder steht sie kurz vor dem Ablauf, beschränkt der Umpire den Pitcher auf einen Aufwärm-Pitch.

- i) Außer wenn sich der Catcher auf Base, am Schlag oder im On-Deck Kreis befand und kein anderer Defensivspieler als Aufwärm-Catcher verwendet wird, ist der Pitcher auf einen Aufwärm-Pitch beschränkt, außer bei einem neuen Pitcher.
- ii) Dies gilt nicht, wenn der Umpire den Start oder die Wiederaufnahme des Spiels aufgrund eines Wechsels, einer Conference, einer Verletzung oder einem anderen vom Umpire genannten Grund verzögert.
- b) Das Spiel ist während der Aufwärm-Pitches unterbrochen.
- c) Ein Pitcher, der im selben Halb-Inning wieder als Pitcher zurückkehrt, hat keinen Anspruch auf Aufwärm-Pitches.

Regel 4.4 Unzulässige Aufwärm-Pitches

Folge Für jeden zusätzlichen Pitch wird dem Schlagmann ein Ball zugesprochen.

4.5 Kein Pitch

Es wird auf „Kein Pitch“ und Dead-Ball entschieden und alle nachfolgenden Aktionen auf diesen Pitch werden von einem Umpire abgebrochen, wenn:

- a) der Pitcher während einer Spielunterbrechung pitcht;
- b) der Pitcher einen schnellen Wiederholungs-Pitch versucht:
 - i) bevor der Schlagmann seine Position in der Batter's Box eingenommen hat; oder
 - ii) wenn der Schlagmann aufgrund des vorherigen Pitches noch aus dem Gleichgewicht ist;
- c) ein Läufer Aus gegeben wird, weil er das Base verlassen hat, bevor der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt hat.
- d) der Pitcher beginnt zu pitchen, bevor ein Läufer das Base wieder berührt hat, nachdem auf Foul Ball entschieden wurde;
- e) ein Manager, Trainer oder Spieler im Spiel „TIME“ ruft oder danach fragt oder er verwendet ein anderes Wort oder eine andere Phrase oder begeht eine andere Handlung, während der Ball live und im Spiel ist, in der offensichtlichen Absicht den Pitcher dazu zu bringen, einen illegalen Pitch zu werfen. In diesem Fall wird die regelverletzende Mannschaft verwahrt, und jede Wiederholung dieser Art von Handlungen durch ein Mitglied der verwahrten Mannschaft führt dazu, dass diese Person vom Spiel ejectet wird; oder
- f) der Schlagmann vor dem Schwung auf den Pitch mit dem Schläger den Handschuh des Catchers bei einem Übungsschwung oder einem Rückschwung berührt.

4.6 Fallen gelassener Ball

Wenn der Ball beim Pitch aus der Hand des Pitchers rutscht oder fällt:

- a) der Plate-Umpire entscheidet auf einen Ball für den Schlagmann;
- b) der Ball bleibt im Spiel; und
- c) ein Läufer kann auf eigene Gefahr vorrücken.

4.7 Rückkehr des Pitchers

Es gibt keine Begrenzung, wie oft ein Spieler in die Pitching-Position zurückkehren darf, solange er die Aufstellung nicht verlassen hat oder von einem Umpire zum unerlaubten Pitcher erklärt wurde.

4.8 Unerlaubter Pitcher

Ein Spieler, der zum unerlaubten Pitcher erklärt wurde, weil seine Mannschaft das Limit der Charged-Defensive-Conferences überschritten hat oder er durch einen Umpire wegen wiederholter Verletzung der Pitching-Regel von der Pitching-Position removet wurde, darf für den Rest des Spiels zu keinem Zeitpunkt auf die Pitching-Position zurückkehren. Der unerlaubte Pitcher kann eine weitere Position in der Verteidigung spielen und für den Rest des Spiels im Angriff bleiben.

Regel 4.8 Unerlaubter Pitcher - Erklärter unerlaubter Pitcher, der in die Pitching-Position zurückkehrt und einen Pitch geworfen hat, entweder erlaubt oder unerlaubt.

- Folge**
- a) Der unerlaubte Pitcher wird ejectet.
 - b) Wird der unerlaubte Pitcher vor dem nächsten Pitch entdeckt, hat die Mannschaft im Angriff die Wahl von:
 - i) das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren; oder
 - ii) den Spielzug zu annullieren, wobei der Schlagmann zum Schlag zurückkehrt und den Ball- und Strike-Count übernimmt, die er vor der Entdeckung des unerlaubten Pitchers hatte; und
 - iii) Jeder Läufer auf das Base zurückkehrt, das er zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte.
Ein Pitch ist kein Spielzug.

5 Schlagen und Laufen

5.1 Definitionen

5.1.1 Base-on-Balls

Wenn der Plate-Umpire vier Pitches als „Balls“, inklusive illegalen Pitches, wertet, wird dem Schlagmann das erste Base zugesprochen. Der Ball ist live.

5.1.2 Base Path – Base-Pfad

Die direkte Linie zwischen einem Base und der Position des Läufers zum Zeitpunkt, zu dem ein Defensivspieler versucht (oder im Begriff ist), einen Läufer zu taggen.

5.1.3 Batted Ball – Geschlagener Ball

Jeder Ball, der den Schläger trifft oder vom Schläger geschlagen wird und im Fair- oder Foul-Territory landet. Die Absicht, den Ball zu schlagen, ist nicht erforderlich.

5.1.4 Batter – Schlagmann

Ein Offensivspieler, der die Batter's Box betritt, um seiner Mannschaft zu helfen, Punkte zu erzielen. Er bleibt so lange am Schlag, bis er vom Umpire Aus gegeben wird oder zum Schlag-Läufer wird.

5.1.5 Batter-Runner – Schlag-Läufer

Ein Spieler, der seine Zeit am Schlag beendet hat, aber noch nicht Aus gemacht wurde oder das erste Base noch nicht erreicht hat.

5.1.6 Batting Order – Schlagreihenfolge

Die offizielle Liste der Offensivspieler in der Reihenfolge, in der die Mitglieder der Mannschaft zum Schlag kommen müssen.

5.1.7 Blocked ball – blockierter Ball

Ein blockierter Ball ist ein geschlagener, geworfener oder gepitchter Ball, der:

- a) im Zaun oder in der Kleidung oder der Ausrüstung des Umpires stecken oder hängen bleibt;
- b) von einer nicht am Spiel beteiligten Person berührt, gestoppt oder gespielt wird;
- c) einen Gegenstand berührt, der kein Teil der offiziellen Ausrüstung oder der offiziellen Spielfläche ist;

- d) von einem Defensivspieler berührt wird, während der Spieler den Boden außerhalb der bespielbaren Fläche berührt (die Linien werden als Teil des Spielfeldes betrachtet); oder
- e) Ein geworfener Ball, der einen Base-Coach versehentlich berührt (innerhalb oder außerhalb der Coach's Box), gilt nicht als geblockter Ball und bleibt im Spiel.

5.1.8 Bunt

Ein geschlagener Ball, nach dem nicht geschwungen wird, der aber absichtlich mit dem Schläger berührt und langsam ins Spielfeld getippt wird.

5.1.9 Catch – Fang

Wenn ein Feldspieler einen geschlagenen oder geworfenen Ball mit seiner Hand (bzw. seinen Händen) oder dem (großen) Handschuh fängt.

- a) Um einen gültigen Fang zu machen, muss der Feldspieler den Ball lange genug halten, um zu beweisen, dass der Ball sicher gehalten wird und/oder dass das Loslassen des Balles freiwillig und absichtlich erfolgt. Es ist ein gültiger Fang, wenn der Spieler den Ball beim Herausnehmen oder in der Wurfbewegung fallen lässt.
- b) Wenn der Ball lediglich im Arm (bzw. in den Armen) des Feldspielers festgehalten wird oder durch einen Teil des Körpers des Feldspielers, der Ausrüstung oder Bekleidung verhindert wird, dass der Ball auf den Boden fällt, ist der Fang unvollständig bis der Ball in der Hand (oder in beiden Händen) oder dem (großen) Handschuh des Feldspielers festgehalten wird.
- c) Um einen gültigen Fang zu machen, müssen die Füße des Feldspielers innerhalb des Spielfeldes sein, die Dead-Ball-Linie berühren oder sich in der Luft befinden, nachdem sie das Live-Ball-Territory verlassen haben. Wenn der Spieler Kontrolle über den Ball hat wenn er den Boden in Dead-Ball-Territory berührt, ist es ein gültiger Fang. Ein Spieler, der im Dead-Ball-Territory ist und zum Live-Ball-Territory zurückkehrt, muss mit beiden Füßen den spielbaren Bereich berühren bevor er den Ball berührt um einen gültigen Fang zu machen. Es ist ein gültiger Fang und der Ball ist live, wenn ein Feldspieler den Ball in seiner Hand (oder seinen Händen) oder seinem (großen) Handschuh kontrolliert, während er auf einem zusammengebrochenen flexiblen Zaun steht.
- d) Es ist kein gültiger Fang, wenn ein Feldspieler, beim Versuch die Kontrolle über den Ball zu erlangen, mit einem anderen Spieler, einem Umpire oder einem Zaun kollidiert oder auf den Boden fällt und als Folge dieses Zusammenstoßes oder des Sturzes den Ball fallen lässt.
- e) Ein geschlagener Ball, der während des Fluges etwas anderes als einen Defensivspieler berührt, wird so behandelt, als ob er den Boden berührt hätte.

5.1.10 Charged-Offensive-Conference

Wenn die Mannschaft im Angriff eine Spielunterbrechung verlangt oder das Spiel verzögert, um dem Trainer, Manager oder einem Mannschaftsmitglied zu ermöglichen sich mit irgendeinem

Mitglied der Mannschaft zu besprechen. Dazu gehören der Schlagmann, der Läufer, der On-Deck-Schlagmann sowie die Trainer und der Manager untereinander.

5.1.11 Dead-Ball

Ein Ball, der nicht mehr im Spiel ist und mit dem kein weiterer Spielzug gemacht werden kann.

5.1.12 Delayed-Dead-Ball

Ist eine Spielsituation, bei der der Ball bis zum Abschluss des Spielzugs im Spiel bleibt. Wenn der gesamte Spielzug beendet ist, wird der Umpire falls erforderlich auf Dead-Ball entscheiden und die entsprechenden Regeln anwenden.

5.1.13 Detached Equipment or Uniform – deplatzierte Ausrüstung oder Uniform

Wenn ein Feldspieler mit seinem Cap, seinem Helm, seiner Maske, seinem Protektor, seiner Tasche, seinem (großen) Handschuh oder einem sonstigen Teil seiner Ausrüstung, welches sich nicht an der richtigen Stelle befindet, einen fair geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball absichtlich berührt oder fängt.

5.1.14 Dislodged Base – verrutschtes Base

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

5.1.15 Double-Play

Ein Double Play ist ein Spielzug der defensiven Mannschaft, bei dem zwei Offensivspieler in einer ununterbrochenen Aktion den Regeln entsprechend Aus gemacht werden.

5.1.16 Fair-Ball

Ein regelgerecht geschlagener Live-Ball ist ein Ball, der:

- a) auf oder über Fair-Territory zwischen Home-Plate und erster Base oder zwischen Home-Plate und dritter Base landet oder berührt wird;
- b) über das erste oder dritte Base hinauspringt und sich dabei auf oder über Fair-Territory befindet, unabhängig davon, wo der Ball nach dem Überqueren des Bases auftritt;
- c) das erste, zweite oder dritte Base berührt;
- d) den Körper oder die Kleidung eines Umpires oder Spielers über Fair-Territory berührt;
- e) hinter dem ersten bzw. dritten Base im Fair-Territory zum ersten Mal den Boden berührt;
- f) über Fair-Territory über den Outfield-Zaun hinaus das Spielfeld verlässt;
- g) einen Foul-Pole im Flug berührt;

- h) nach der relativen Position des Balls und der Foul-Linie, einschließlich eines Foul-Poles, als Fair-Ball im Flug gewertet wird, und nicht danach, ob sich der Feldspieler zum Zeitpunkt der Ballberührung im Fair- oder im Foul-Territory befindet. Es spielt keine Rolle, ob der Ball zuerst das Fair- oder Foul-Territory berührt, solange er nichts berührt, was dem natürlichen Boden im Foul-Territory fremd ist und alle anderen Aspekte eines Fair-Balls erfüllt. Die Position des Balls zum Zeitpunkt der Interference bestimmt, ob der Ball fair oder foul ist, unabhängig davon, ob der Ball unberührt ins Foul- oder ins Fair-Territory rollt.

5.1.17 Fake Play – vorgetäuschter Spielzug

Eine Form der Obstruction, bei der ein Feldspieler, der nicht im Ballbesitz ist, den Lauf eines Läufers behindert, der ein Base vorrückt oder auf ein Base zurückkehrt. Der Läufer muss nicht anhalten oder rutschen; bereits eine Verlangsamung des Laufs aufgrund eines vorgetäuschten Tags, eines vorgetäuschten Fangs, eines vorgetäuschten Wurfs, eines vorgetäuschten Zeichens oder einer vorgetäuschten Geste, die den Läufer behindert oder eine Gefahr für ihn darstellt, gilt als Obstruction.

5.1.18 Fly-Ball

Jeder Ball, der in die Luft geschlagen wird.

5.1.19 Force-Out

Wenn ein Läufer das Anrecht auf das Base verliert, das er besetzt hat, da der Schlagmann zum Schlag-Läufer wurde, und bevor der Schlag-Läufer oder ein nachfolgender Läufer Aus gemacht wird. Bei einem Appeal-Play wird das Force-Out durch die Spielsituation zum Zeitpunkt des Appeals bestimmt, nicht zum Zeitpunkt der Regelübertretung. Wenn die Force-Situation durch das Aus eines nachfolgenden Läufers vor dem Appeal aufgehoben wurde, gibt es kein Force-Out mehr. Wenn ein Läufer, der gezwungen ist vorzurücken, nach dem Berühren des nächsten Bases, aus irgendeinem Grund zum Base zurückkehrt, das er zuletzt besetzt hat, wird die Force-Situation wieder hergestellt.

5.1.20 Foul-Ball

Ein regelgerecht geschlagener Ball ist ein 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 im Foul-Territory zuerst den Boden berührt;
- d) den Körper, befestigte oder deplatzierte Ausrüstung, die Kleidung eines Umpires oder Spielers oder einen fremden Gegenstand auf dem Boden berührt, während er sich auf oder über Foul-Territory befindet;
- e) den Schlagmann oder ein zweites Mal den Schläger in der Hand des Schlagmanns berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält;

- f) vom Schläger direkt und nicht höher als der Kopf des Schlagmanns irgendeinen Teil des Körpers oder der Ausrüstung des Catchers trifft und von einem anderen Feldspieler gefangen wird;
- g) die Pitcher's Plate trifft und unberührt vor ersten oder dritten Base ins Foul-Territory rollt;
- h) Als ein Foul-Ball gegeben werden, beurteilt nach der relativen Position des Balles und der Foul-Linie einschließlich des Foul-Poles und nicht danach, ob sich der Feldspieler zum Zeitpunkt der Berührung des Balles im Fair- oder Foul-Territory befand. Die Position des Balles zum Zeitpunkt einer Interference bestimmt ob der Ball fair oder foul ist, egal ob der Ball unberührt auf Foul- oder Fair-Territory rollt.

5.1.21 Foul-Tip

- a) Ein geschlagener Ball der:
 - i) direkt vom Schläger in die Hand oder den Handschuh des Catchers geht;
 - ii) nicht höher als der Kopf des Schlagmanns geht; und
 - iii) vom Catcher regelgerecht gefangen wird.
- b) Es ist kein gültiger Fang, wenn er abprallt, außer der Ball hat zuerst die Hand (Hände) oder den (großen) Handschuh des Catchers berührt.

5.1.22 Hit-by-Pitch

Wenn ein Ball irgendeinen Teil des Körpers, inklusive der Bekleidung oder der Hände des Schlagmanns berührt, während er sich in der Batter's Box aufhält und nach dem gepitchten Ball nicht geschwungen oder bei dem nicht auf Strike entschieden wurde. Es spielt keine Rolle, ob der Ball den Boden berührt, bevor er den Schlagmann trifft.

5.1.23 Illegal Batted Ball – unerlaubt geschlagener Ball

Wenn der Schlagmann den Ball berührt:

- a) wenn ein Fuß vollständig aus der Batter's Box heraus und auf dem Boden ist, wenn er den Ball trifft;
- b) wenn ein Teil des Fußes des Schlagmanns die Home-Plate berührt, wenn er den Ball trifft;
- c) wenn er den Ball mit einem unerlaubten, nicht zugelassenen oder veränderten Schläger berührt; oder
- d) nachdem er mit einem der beiden Füße vollständig aus der Batter's Box getreten ist und dann zurückkehrt und den Ball trifft während er sich in der Batter's Box befindet.

5.1.24 Illegal Caught Ball – unerlaubt gefangener Ball

Wenn ein Feldspieler einen geschlagenen, geworfenen oder gepitchten Ball mit seinem Cap, Maske, seinem (großen) Handschuh oder einem Teil seiner Uniform fängt, während diese sich nicht an der richtigen Stelle befinden.

5.1.25 In Flight – Im Flug

Jeder geschlagene, geworfene oder gepitchte Ball, der noch nicht den Boden oder irgendein anderes Objekt außer einem Feldspieler berührt hat.

5.1.26 Infield-Fly

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, bei weniger als zwei Aus. Der Pitcher, Catcher und jeder Outfielder, der sich während des Spielzugs im Infield positioniert, soll im Sinne dieser Regel als Infielder betrachtet werden.

5.1.27 In Jeopardy – kann Aus gemacht werden

Wenn der Ball live ist und ein Offensivspieler ausgemacht werden kann.

5.1.28 Intentional Base On Balls – absichtlicher Base-on-Balls

Wenn die Mannschaft in der Verteidigung bittet den Schlagmann auf das erste Base zu stellen ohne vier Balls zu pitch. Der Ball ist dead.

5.1.29 Intentionally Dropped Fly Ball – absichtlich fallen gelassener Fly-Ball

Ein Fair Fly-Ball, einschließlich Line-Drive und Bunt, bei weniger als zwei Aus und einem Läufer auf dem ersten Base, der von einem Infielder mit normaler Anstrengung gefangen werden kann und den der Infielder absichtlich fallen lässt, nachdem er ihn mit einer Hand oder dem Handschuh bereits unter Kontrolle hatte. Ein eingeklemmter Ball oder ein Fly-Ball, der zuvor auf dem Boden aufgesprungen ist, wird nicht als absichtlich fallen gelassen angesehen. Wird auf Infield-Fly entschieden, hat dieser Vorrang vor einem absichtlich fallen gelassenen Ball.

5.1.30 Interference

Die Handlung:

- a) eines Spielers oder Mannschaftsmitglieds im Angriff, der einen Defensivspieler bei der Ausführung eines Spielzugs erschwert, behindert oder irritiert;
- b) eines Umpires, der den Versuch eines Catchers behindert, einen Läufer auszuwerfen, der sich nicht in Kontakt mit einem Base befindet;
- c) eines Umpires oder Läufers, der von einem unberührten fair geschlagenen Ball getroffen wird:
 - i) bevor er von einem Feldspieler einschließlich Pitcher berührt wird;
 - ii) bevor er an einem Infielder, außer dem Pitcher, vorbeigeht; oder
 - iii) nachdem er an einem Feldspieler, mit Ausnahme des Pitchers, vorbeigegangen ist und nach Ansicht des Umpires ein anderer Feldspieler die Chance gehabt hätte, ein Aus zu machen; oder

- d) eines Zuschauers, der auf das Spielfeld tritt oder hineingreift und einen Feldspieler dabei behindert, den Ball zu spielen oder einen Ball berührt, den ein Feldspieler zu spielen versucht.

5.1.31 Line-Drive

Ein Ball im Flug, der hart und direkt ins Spielfeld geschlagen wird.

5.1.32 Obstruction

Die Handlung:

- a) eines Spielers oder Mannschaftsmitglieds der Verteidigung, der einen Schlagmann behindert oder das Treffen oder Schlagen eines gepitchten Balles verhindert;
- b) eines Feldspielers, der in irgendeiner Weise das Vorrücken eines Schlag-Läufers oder Läufers behindert, der regelgerecht die Bases umrundet während:
 - 1) er nicht im Ballbesitz ist;
 - 2) er nicht im Begriff ist, einen geschlagenen Ball aufzunehmen,
 - 3) ohne Ball einen vorgetäuschten Tag macht;
 - 4) er mit Ballbesitz einen Läufer von einem Base stößt;
 - 5) er mit Ballbesitz, aber nicht im Begriff einen Spielzug auf den Schlag-Läufer oder Läufer zu machen.

5.1.33 On-Deck Batter – On-Deck-Schlagmann

Der Offensivspieler, dessen Name dem des aktuellen Schlagmanns in der Schlagreihenfolge folgt.

5.1.34 Option Play – Wahlmöglichkeit

Ein Spielzug, bei dem der Manager oder Trainer der Mannschaft im Angriff die Wahl hat, den Regelverstoß ahnden zu lassen oder das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren. Solche Spielzüge mit Wahlmöglichkeit sind:

- i) Catcher-Obstruction;
- ii) Verwendung eines unerlaubten (großen) Handschuhs;
- iii) ein unerlaubter Wechsel;
- iv) ein illegaler Pitch; oder
- v) ein unerlaubter Pitcher, der wieder ins Spiel kommt und pitcht.

5.1.35 Over-Slide – Überrutschen

Wenn ein Schlag-Läufer oder ein Läufer vorbei rutscht oder den Kontakt mit dem Base verliert, das er zu erreichen versucht, wobei er Aus gemacht werden kann. Der Schlag-Läufer kann das erste Base übertreten, ohne Aus gemacht werden zu können, wenn er unmittelbar zum ersten Base zurückkehrt.

5.1.36 Overthrow – Überwurf

Wenn ein Ball von einem Feldspieler zum anderen geworfen wird und der Ball über die Begrenzungslinien des Spielfeldes hinausgeht oder zu einem blockierten Ball wird.

5.1.37 Pick-Off Play – Pick-Off Spielzug

Ein Versuch der Mannschaft in der Verteidigung, einen Läufer auszumachen, der sich nach einem Pitch nicht auf seinem Base befindet.

5.1.38 Play – Spielzug

Wenn der Ball live ist:

- a) ein Schlagmann schwingt nach oder trifft einen Pitch und läuft zum ersten Base;
- b) nachdem der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt hat, versucht ein Läufer, ein Base zu stehlen oder nach einem geschlagenen Ball, einem Passed-Ball oder einem Wild-Pitch vorzurücken; oder
- c) die Mannschaft in der Verteidigung versucht einen Schlag-Läufer oder Läufer auszumachen.
Ein Pitch ist kein Spielzug.

5.1.39 Runner – Läufer

Ein Spieler der Mannschaft im Angriff, der seine Zeit am Schlag beendet hat, das erste Base erreicht und noch nicht Aus gemacht wurde.

5.1.40 Slap-Hit

Ein geschlagener Ball (im Gegensatz zum Bunt), der mit einer kontrollierten kurzen, abgehackten Bewegung und nicht mit vollem Schwung getroffen wurde. Die beiden häufigsten Arten des Slap-Hits sind, wenn der Schlagmann:

- a) Eine Position wie beim Bunt einnimmt, dann aber den Ball mit einer schnellen, kurzen Bewegung ins Spiel bringt oder den Ball über das Infield schlägt; oder
- b) Einen Schritt (innerhalb der Batter's Box) Richtung Pitcher macht, bevor er den Ball berührt und ihn mit einer schnellen, kurzen Bewegung ins Spiel bringt oder ihn über das Infield schlägt.

5.1.41 Squeeze-Play

Ein Spielzug bei welchem die Mannschaft im Angriff mit einem Läufer auf dem dritten Base versucht den Punkt zu erzielen, indem der Schlagmann den Ball ins Spiel bringt.

5.1.42 Stealing – Stehlen

Wenn ein Läufer versucht zum nächsten Base oder Home-Plate vorzurücken während oder nach einem Pitch zum Schlagmann.

5.1.43 Strike-Zone

Der Raum über jedem Teil der Home-Plate zwischen der Unterkante des Sternums (Brustbeins) und der Unterkante der Kniescheibe des Schlagmanns, während er seine normale Schlagstellung einnimmt. Die normale Schlagstellung ist die Stellung, die der Schlagmann einnimmt nach dem Loslassen des Pitches während er entscheidet nach dem Pitch zu schwingen oder nicht zu schwingen.

5.1.44 Tag

Ein erlaubter Tag ist die Handlung eines Feldspielers, bei der er:

- a) einen Schlag-Läufer oder einen Läufer, der keinen Kontakt zu einem Base hat, mit dem Ball berührt, den er sicher in der Hand, in den Händen oder im Handschuh hält. Der Ball gilt nicht als sicher gehalten, wenn er vom Feldspieler nach dem Taggen des Schlag-Läufers oder Läufers jongliert oder fallen gelassen wird, es sei denn, dieser Spieler schlägt den Ball absichtlich aus der Hand bzw. den Händen oder dem Handschuh des Feldspielers. Der Läufer muss mit der Hand, den Händen oder dem Handschuh getaggt werden, mit der, denen bzw. dem der Ball gehalten wird; oder
- b) ein Base mit dem Ball, den er sicher in der Hand, den Händen oder im Handschuh hält, berührt. Das Base darf mit jedem Körperteil berührt werden, damit das Aus regelkonform ist (z. B. könnte der Feldspieler das Base mit einem Fuß oder einer Hand berühren, sich auf das Base setzen usw.). Dies gilt für jede Situation, in der ein Force-Out durch Berührung oder Appeal erfolgt.

5.1.45 Tagging-Up

Ist die Handlung eines Läufers, der zu seinem Base zurückkehrt oder auf diesem bleibt, bevor er erlaubt nach einem geschlagenen Fly-Ball vorrücken kann, wenn der Ball erstmals von einem Feldspieler berührt wird.

5.1.46 Third-Strike-Rule (Dropped-Third-Strike)

Wenn der Catcher den dritten Strike nicht fängt, bevor der Ball den Boden berührt, und:

- a) bei weniger als zwei Aus das erste Base nicht besetzt ist; oder
- b) bei zwei Aus.

5.1.47 Throw – Wurf

Die Handlung eines Feldspielers, der den Ball zu einem anderen Feldspieler wirft.

5.1.48 Trapped Ball – eingeklemmter Ball

- a) Ein regelgerecht geschlagener Fly-Ball oder Line-Drive, der den Boden oder den Zaun berührt, bevor er gefangen wird.
- b) Ein regelgerecht geschlagener Fly-Ball, der mit dem (großen) Handschuh oder der bloßen Hand gefangen wird, wobei der Ball den Zaun berührt.

- c) Ein an irgendeinen Base wegen eines Force-Out geworfener Ball, der am Boden gefangen wird, wobei sich der (große) Handschuh auf und nicht unter dem Ball befindet.
- d) Ein gepitchter Ball, der bei einem Strike den Boden berührt, bevor der Catcher ihn fangen kann.

5.1.49 Triple-Play

Ein durchgehender Spielzug der defensiven Mannschaft, in dem drei Offensivspieler Aus gemacht werden.

5.1.50 Turn At Bat – Zeit am Schlag

Beginnt, sobald ein Spieler die Batter's Box betritt, und dauert so lange, bis der Schlagmann aus ist oder zum Schlag-Läufer wird.

5.1.51 Wild-Pitch – wilder Pitch

Ein Pitch, der so hoch, tief oder weit von der Plate entfernt ist, dass der Catcher ihn mit normaler Anstrengung nicht aufhalten oder kontrollieren kann oder will.

5.1.52 Wild throw – wilder Wurf

Ein Wurf, bei dem der von einem Feldspieler zu einem anderen geworfene Ball nicht gefangen oder unter Kontrolle gebracht werden kann und im Spiel bleibt.

5.2 Charged-Offensive-Conference

- a) Es gilt nicht als Charged-Conference, wenn der Pitcher eine Aufwärm-Jacke anzieht, während er sich auf einem Base befindet oder wenn sich die Mannschaft im Angriff bespricht, während sich die Mannschaft in der Verteidigung bespricht, vorausgesetzt, sie ist bereit zu spielen, wenn die Mannschaft in der Verteidigung bereit ist, oder der Umpire das Spiel wieder aufnimmt.
- b) Es ist nur eine Charged-Conference pro Inning erlaubt.

Regel 5.2 b) Zweite Charged-Conference

Folge Hat die Ejection des Trainers oder Managers zur Folge, der auf eine zweite Charged-Conference besteht.

5.3 On-Deck-Schlagmann

- a) Zu Beginn eines Innings ist dies der erste Schlagmann, der im On-Deck-Kreis warten muss, bis er zur Batter's Box gerufen wird.
- b) Sobald ein Inning begonnen hat, ist dies der Offensivspieler, der in der Aufstellung als nächster Spieler die Batter's Box betreten muss.

c) Der On-Deck-Schlagmann:

- i) kann sich in einem der beiden On-Deck-Kreise aufstellen, sofern er sich hinter dem Schlagmann befindet und nicht auf dessen offener Seite. Der erste Schlagmann in jedem Halb-Inning muss den On-Deck-Kreis nutzen, der seinem eigenen Dugout am nächsten liegt;
- ii) muss einen zugelassenen Helm tragen;
- iii) darf sich entweder mit höchstens zwei offiziellen Softball-Schlägern, einem genehmigten Aufwärm-Schläger oder einer Kombination beider aufwärmen. Ein Schläger, mit dem sich der On-Deck-Schlagmann aufwärmt, darf außer einem von der WBSC zugelassenen Schläger-Zubehör keine weiteren Teile aufweisen;
- iv) darf den On-Deck-Kreis verlassen:
 - 1. wenn er zum Schlagmann wird;
 - 2. um Läufer anzuweisen, die von dem dritten Base zur Home-Plate vorrücken; oder
 - 3. um eine mögliche Interference bei einem Fly-Ball oder geworfenen Ball zu vermeiden; und
- v) darf den Versuch eines Defensivspielers einen Spielzug zu machen nicht behindern.

Regel 5.3 c.ii) Versäumnis, einen Helm zu tragen, wenn er dazu aufgefordert wird.

Folge Nach einer Verwarnung wird der Spieler vom Spiel ejectet.

Regel 5.3 c.iii) Unerlaubte Aufwärm-Ausrüstung

Folge Unerlaubte Aufwärm-Ausrüstung muss vom Spiel entfernt werden. Weiterer Gebrauch dieses Materials nach der Entfernung hat die Ejection des Spielers vom Spiel zur Folge, der dieses Material verwendet.

Regel 5.3 c.v) Behindert die Möglichkeit eines Defensivspielers, einen Spielzug zu machen.

Folge Der Ball ist dead und wenn die Interference:

- 1) den Versuch eines Defensivspielers betrifft, einen Läufer Aus zu machen:
 - a) ist der Läufer, der sich zum Zeitpunkt der Interference am nächsten zur Home-Plate befindet, aus; und
 - b) kehren die anderen Läufer zu den Bases zurück, die sie zum Zeitpunkt der Interference zuletzt berührt hatten, es sei denn, sie sind gezwungen, vorzurücken, weil der Schlag-Läufer zum Läufer wurde;
- 2) einen Defensivspieler betrifft, der versucht, einen Fly-Ball zu fangen, oder einen Fly-Ball betrifft, den ein Feldspieler zu fangen versucht;
 - a) wird der Schlag-Läufer Aus gegeben; und
 - b) werden die Läufer auf das Base zurückgeschickt, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.

5.4 Schlagen

5.4.1 Schlagreihenfolge

- a) Die Schlagreihenfolge muss während des gesamten Spiels eingehalten werden, es sei denn, ein Spieler wird durch einen Einwechselspieler ersetzt, der den Platz des Spielers einnimmt, den er in der Schlagreihenfolge ersetzt.
- b) Der erste Schlagmann in jedem Inning muss derjenige sein, dessen Name auf den Namen des letzten Schlagmanns folgt, der im vorangegangenen Inning seinen Schlagdurchgang beendet hat.
- c) Wenn das dritte Aus in einem Inning gemacht wird, bevor der Schlagmann seine Zeit am Schlag beendet hat, ist dieser Schlagmann der erste Schlagmann im nächsten Inning und der Ball- und Strike-Count wird annulliert.
- d) Ein Spieler schlägt außerhalb der Schlagreihenfolge, wenn er nicht in der Reihenfolge schlägt, die auf der Aufstellungsliste aufgeführt ist.

Regel 5.4.1 Außerhalb der Schlagreihenfolge schlagen

Folge Das ist ein Appeal-Play, das nur vom Manager, Trainer oder einem Spieler der Mannschaft in der Verteidigung gemacht werden kann. Die Mannschaft in der Verteidigung verliert das Recht zu einem Appeal wegen einer falschen Schlagreihenfolge, wenn alle Defensivspieler das Fair-Territory in Richtung Dugout verlassen haben.

- a) Wenn der Irrtum bemerkt wird, während der falsche Schlagmann am Schlag ist:
 - i) kann der richtige Schlagmann regelgerecht seinen Platz einnehmen und den Ball- und Strike-Count des falschen Schlagmanns übernehmen; und
 - ii) bleiben alle während der Zeit am Schlag des falschen Schlagmanns erzielten Punkte oder erreichten Bases gültig.
- b) Wenn der Irrtum bemerkt wird, nachdem der falsche Schlagmann seine Zeit am Schlag beendet hat, bevor ein Pitch, legal oder illegal, zum nächsten Schlagmann erfolgt:
 - i) ist der Schlagmann, der hätte schlagen sollen, Aus.
 - ii) jedes Vorrücken oder Erzielen eines Punkts, weil der falsche Schlagmann zum Schlag-Läufer wird, ist ungültig. Jedes Aus, das vor der Entdeckung dieser Regelübertretung gelingt, ist gültig;
 - iii) Der nächste Schlagmann ist der Spieler, dessen Name dem des Spieler folgt, der Aus erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen. Wenn der nächste Spieler der Aus erklärte falsche Schlagmann ist, kommt der ihm folgende Spieler der Aufstellung zum Schlag.
 - iv) wenn der falsche Schlagmann Aus erklärt wurde, darf er im selben Inning erst wieder an den Schlag kommen, wenn alle anderen Schlagmänner 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;

- v) wenn der unter diesen Umständen Aus erklärte Spieler das dritte Aus ist, ist der richtige Schlagmann zu Beginn des nächsten Innings der Spieler, der zum Schlag kommen würde, wenn der Spieler durch einen normalen Spielzug Aus gemacht worden wäre;
 - vi) wird das dritte Aus an einem Schlag-Läufer oder einem Läufer erzielt, bevor die Regelübertretung entdeckt wird, kann dennoch ein Appeal gespielt werden, um die korrekte Schlagreihenfolge wiederherzustellen.
- c) wenn der Fehler nach dem ersten erlaubt oder unerlaubt Pitch zum nächsten Schlagmann festgestellt wird:
- i) gilt die Zeit am Schlag des falschen Schlagmanns als erlaubt;
 - ii) sind alle erzielten Punkte und besetzten Bases gültig;
 - iii) ist der nächste Schlagmann in der Reihenfolge derjenige, dessen Name auf den des falschen Schlagmanns folgt;
 - iv) niemand wird wegen Nichterscheins zum Schlag Aus erklärt;
 - v) Spieler, die nicht geschlagen haben und nicht Aus gegeben wurden, haben ihre Zeit am Schlag versäumt, bis sie wieder in der normalen Reihenfolge zum Schlag kommen.
- d) Kein Läufer wird von einem Base entfernt, das er besetzt hat, um in der richtigen Reihenfolge zu schlagen. Er versäumt bloß seine Zeit am Schlag ohne Konsequenzen. Der ihm in der Schlagreihenfolge folgende Schlagmann ist der nächste erlaubte Schlagmann. Das gilt nicht für einen Schlag-Läufer, der von einem Umpire vom Base genommen wird wie in b.ii) beschrieben.

5.4.2 Schlaganforderungen

- a) Ein Schlagmann muss jederzeit einen zugelassenen Helm tragen.
- b) Der Schlagmann muss innerhalb von 10 Sekunden seine Position in der Batter's Box einnehmen, nachdem der Plate-Umpire „Play-Ball“ gerufen hat.
- c) Niemand darf die Linien der Batter's Box zu irgendeinem Zeitpunkt beim Pre-Game-Meeting oder während eines Spiels entfernen.
- d) Der Schlagmann muss vor Beginn des Pitches mit beiden Füßen vollständig innerhalb der Batter's Box stehen. Die Füße des Schlagmanns dürfen die Linien berühren, aber kein Teil des Fußes darf vor Beginn des Pitches außerhalb der Linien sein.
- e) Sobald der Schlagmann die Batter's Box das erste Mal betreten hat, muss er zwischen den Pitches mindestens einen Fuß vollständig innerhalb der Batter's Box halten, es sei denn:
 - i) nach einem Ball, der fair oder foul geschlagen wurde;
 - ii) ein Schlag oder ein versuchter Schlag, einschließlich eines Slap Swing oder eines Checked Swing, und die Schwungkraft des Schlags oder des versuchten Schlags trägt den Schlagmann aus der Batter's Box hinaus;
 - iii) er wurde durch einen Wurf aus der Batter's Box gedrängt;

- iv) bei einem Wild-Pitch oder Passed-Ball;
- v) bei einem versuchten Spielzug;
- vi) „Time“ gegeben wird;
- vii) der Pitcher den Pitcher's Circle oder der Catcher die Catcher's Box verlassen hat; oder
- viii) der Plate-Umpire entscheidet bei einem Three-Ball-Count auf einen „Strike“ und der Schlagmann dachte, der Pitch wäre ein Ball gewesen.

5.4.3 Balls und Strikes

Jeder erlaubt geworfene Ball, der nicht vom Schlagmann geschlagen wird, wird vom Plate-Umpire als Ball oder Strike beurteilt.

- a) Ein Ball wird gegeben und der Ball bleibt live, es sei denn der Ball wird aus einem anderen Grund dead:
 - i) wenn der Schlagmann nicht nach einem gepitchten Ball schwingt, der nicht in die Strike-Zone eintritt oder der die Home-Plate oder den Boden berührt, bevor er die Home-Plate erreicht;
 - ii) wenn der Catcher den Ball nicht direkt zum Pitcher zurückwirft, wie es verlangt wird; or
- b) Ein Ball wird gegeben und der Ball ist dead:
 - i) für jeden unerlaubt gepitchten Ball, der vom Schlagmann nicht getroffen wird;
 - ii) wenn sich der Trainer oder Manager entschließt, nicht das Resultat des Spielzugs zu wählen, nachdem der Ball geschlagen wurde;
 - iii) für jeden überzähligen Warm-Up Pitch; oder
 - iv) wenn der Pitcher den Ball nicht innerhalb von zwanzig Sekunden pitcht; oder
 - v) wenn ein Mannschaftsmitglied der Verteidigung die Linien der Batter's Box entfernt, wird ein Ball für das derzeit am Schlag stehende Mannschaftsmitglied im Angriff oder für den nächste an der Reihe befindliche Schlagmann der Mannschaft im Angriff gegeben. Ein Pitch muss nicht geworfen werden.
- c) Ein Strike wird gegeben und der Ball ist im Spiel, die Läufer dürfen vorrücken, wobei sie aber Aus gemacht werden können:
 - i) Wenn irgendein Teil des gepitchten Balles durch die Strike-Zone geht, bevor er den Boden berührt und der Schlagmann nicht schwingt, vorausgesetzt der obere Rand des Balles ist am oder unterhalb des Sternums oder der untere Rand des Balles ist an oder oberhalb des unteren Endes der Kniescheibe;
 - ii) für jeden regelgerecht gepitchten Ball, nachdem der Schlagmann schwingt und ihn verfehlt; oder
 - iii) für jeden Foul-Tip.
- d) Ein Strike wird gegeben, der Ball ist dead und die Läufer müssen auf ihre Bases zurückkehren, ohne Aus gemacht werden zu können, müssen dabei auch nicht die dazwischen liegenden Bases berühren.

- i) Wenn ein vom Pitcher durch die Strike-Zone geworfener Ball den Schlagmann trifft;
- ii) Für jeden gepitchten Ball, nach dem der Schlagmann schwingt, ihn verfehlt und der irgendein Körperteil des Schlagmanns trifft;
- iii) Für jeden Foul-Ball, wenn der Schlagmann weniger als zwei Strikes hat;
- iv) Wenn irgendein Teil des Körpers oder der Bekleidung des Schlagmanns von dem von ihm geschlagenen Ball getroffen wird, während er sich in der Batter's Box befindet und weniger als zwei Strikes hat;
- v) Wenn der Schlagmann, nachdem der Plate-Umpire „Play-Ball“ gerufen hat, es versäumt die Batter's Box innerhalb von 10 Sekunden zu betreten. Ein Pitch muss nicht geworfen werden;
- vi) Wenn ein Mannschaftsmitglied im Angriff absichtlich die Linien der Batter's Box entfernt:
 - 1. Wenn ein Schlagmann die Linie entfernt, gibt der Umpire einen Strike (auch ohne Pitch);
 - 2. Wenn ein Trainer, Manager oder ein nicht spielendes Mannschaftsmitglied die Linie entfernt, wird der nächste geplante Schlagmann (oder sein Einwechselspieler) in der Aufstellung mit einem Strike belastet (auch ohne Pitch);
 - 3. Sollte eine Person nach dem ersten Vergehen weiterhin absichtlich eine Linie entfernen, wird diese Person vom Spiel ejectet;
- vii) Wenn der Schlagmann zwischen Pitches die Batter's Box mit beiden Füßen verlässt und das Spiel verzögert und keine der Ausnahmen zutrifft (auch ohne Pitch).

5.4.4 Wenn der Schlagmann Aus ist

Der Schlagmann ist Aus,

- a) der Ball bleibt im Spiel und Läufer dürfen vorrücken, mit dem Risiko Aus gemacht zu werden, wenn:
 - i) der Catcher einen gegebenen, geschwungenen oder als Foul-Tip gewerteten dritten Strike fängt; oder
 - ii) beim dritten Strike das erste Base bei weniger als zwei Aus besetzt ist;
- b) der Ball ist dead und jeder Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatte, müssen dabei nicht die dazwischen liegenden Bases berühren, wenn der Schlagmann:
 - i) Schwingt nach dem dritten Strike und verpasst und der Ball berührt irgendeinen Teil des Körpers des Schlagmanns oder nicht nach dem dritten Strike geschwungen und der gepitchte Ball trifft den Schlagmann während der Ball in der Strike-Zone ist;
 - ii) Trägt keinen Helm, obwohl er vom Plate-Umpire dazu aufgefordert wird;
 - iii) Betritt die Batter's Box mit oder wird entdeckt beim Einsatz eines veränderten Schlägers oder eines unerlaubten Schlägers. In diesem Fall wird der Schläger aus dem Spiel entfernt. Wenn der Schläger verändert ist, wird der Schlagmann vom Spiel ejectet;

- iv) 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 mit dem Ball in Berührung kommt;
- v) Wenn er die Box verlässt um durch einen rennenden Start einen Vorteil herauszuholen, aber vor dem Ballkontakt in die Box zurückkehrt. Wenn es keinen Kontakt mit dem gepitchten Ball gibt, gibt es keine Bestrafung;
- vi) Steigt direkt vor dem Catcher in die andere Batter's Box, während der Pitcher auf der Pitcher's Plate die Zeichen entgegennimmt bzw. anscheinend entgegennimmt oder jederzeit danach bevor der Pitch geworfen wird; oder
- vii) Trifft einen Fair-Ball ein zweites Mal mit dem Schläger über Fair-Territory, es sei denn:
 - 1. er steht in der Batter's Box und der Kontakt wird hergestellt, während der Schläger noch in seiner Hand ist. Ein Foul-Ball wird gegeben; oder
 - 2. der Schlagmann lässt den Schläger fallen und der Ball rollt im Fair-Territory gegen den Schläger und es nach Ansicht eines Umpires keine Absicht war, den Lauf des Balles zu verändern, ist der Schlagmann nicht Aus. Der Ball ist fair oder foul, je nachdem wo er liegen bleibt oder zum ersten Mal von einem Spieler berührt wird.
- c) der Ball wird dead gegeben und jeder Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er nach Ansicht des Umpires zum Zeitpunkt der Interference berührt hatte, wenn der Schlagmann:
 - i) Den Catcher beim Fangen oder Werfen des Balles dadurch behindert, dass er aus der Batter's Box steigt;
 - ii) Absichtlich den Catcher behindert, während er in der Batter's Box steht.
 - iii) bei einem Spielzug an der Home-Plate eine Interference begeht. Wenn nach Ansicht eines Umpires die Aktion des Schlagmanns eine absichtliche Interference darstellt, ist der Läufer, der versucht, einen Punkt zu erzielen, ebenfalls Aus; oder
 - iv) Absichtlich bei einem geworfenen Ball behindert, innerhalb oder außerhalb der Batter's Box.

5.5 Schlag-Läufer

5.5.1 Wenn der Schlagmann zum Schlag-Läufer wird

Der Schlagmann wird zum Schlag-Läufer:

- a) wenn er einen Fair- oder Foul-Ball regelgerecht schlägt. Bei einem Fair-Ball oder bei einem gefangenen Foul-Fly-Ball ist der Ball live. Bei einem Foul-Ball, der den Boden berührt, ist der Ball dead;
- b) bei der Third-Strike-Rule. Der Ball ist live;
- c) und muss zum ersten Base vorrücken und es berühren:
 - i) wenn der Plate-Umpire auf vier Balls entschieden hat und der Ball live ist, oder

- ii) wenn die Mannschaft in der Verteidigung dem Schlagmann einen absichtlichen Base-on-Balls geben will und dies dem Plate-Umpire vom Pitcher, Catcher oder Cheftrainer mitgeteilt wird. Damit ist der Ball dead.
 - 1. Die Mitteilung an den Plate-Umpire wird als Pitch angesehen. Die Mitteilung kann jederzeit vor oder während der Schlagmann seine Zeit am Schlag beginnt oder abschließt, unabhängig vom Count.
 - 2. Wenn zwei Schlagmänner einen absichtlichen Base-on-Balls erhalten sollen, kann dieser dem zweiten Schlagmann erst dann gewährt werden, wenn der erste Schlag-Läufer das erste Base erreicht hat. Wenn der Plate-Umpire irrtümlich zwei Base-on-Balls auf einmal erlaubt und der erste Schlagmann verfehlt das erste Base, wird keinem Appeal am ersten Schlagmann stattgegeben.
 - 3. Der Ball ist dead. Die Läufer dürfen nicht vorrücken, außer sie sind dazu gezwungen;
- d) Wenn der Catcher oder ein anderer Defensivspieler den Schlagversuch des Schlagmanns bei einem gepitchten Ball be- oder verhindert;
- e) Wenn ein nicht berührter geschlagener Fair-Ball den Körper, die angezogene Ausrüstung oder Bekleidung eines Umpires oder eines Läufers trifft;
- f) Wenn von einem Pitch getroffen. Die Hände des Schlagmanns werden nicht als Teil des Schlägers betrachtet. Der Ball ist dead und dem Schlagmann wird das erste Base zugesprochen ohne Möglichkeit Aus gemacht zu werden. Wenn kein Versuch dem Ball auszuweichen gemacht wird, ist der Ball dead und der Plate-Umpire gibt einen Ball und das erste Base wird nicht zugewiesen;
- g) wenn unter folgenden Umständen ein Home-Run gegeben wird und wenn ein fair geschlagener Fly-Ball:
 - i) über Fair-Territory über den Zaun fliegt;
 - ii) direkt vom Handschuh oder Körper eines Feldspielers im Fair-Territory über den Zaun fliegt oder den oberen Rand des Zauns berührt und im Fair-Territory über den Zaun springt;
 - iii) den Foul-Pole über Zaunhöhe berührt; oder
 - iv) von einem Feldspieler berührt wird, der sich im Dead-Ball-Territory befindet und der Ball nach Ansicht eines Umpires über den Zaun im Fair-Territory geflogen wäre. Es ist kein Home-Run, wenn:
 - 1. der fair geschlagene Ball an einer Stelle aus dem Spielfeld fliegt, die kürzer ist als in Regel 2, Anhang 1.A (Offizielle Abmessungen des Spielfeldes) und Anhang 1.F (Kurzübersichtstabelle) vorgeschrieben, die zur Orientierung für den Umpire gekennzeichnet werden sollten;
 - 2. ein fair geschlagener Fly-Ball vom Handschuh oder Körper eines Feldspielers über den Zaun im Foul-Territory geht;
 - 3. ein fair geschlagener Ball zuerst den Zaun berührt, dann von einem Feldspieler berührt über den Zaun springt; oder

4. ein fair geschlagener Ball wird von einem Feldspieler berührt, der sich im Dead-Ball-Territory befindet, und der Ball wäre nach Ansicht eines Umpires nicht im Fair-Territory über den Zaun geflogen.
- h) wenn eine Person, die kein Mannschaftsmitglied ist, das Spielfeld betritt und
 - i) einen fair geschlagenen Ground-Ball berührt;
 - ii) einen Feldspieler behindert, der einen geschlagenen Ball aufnehmen oder geworfenen Ball fangen will;
 - iii) einen Feldspieler beim Wurf des Balles behindert; oder
 - iv) einen von einem Feldspieler geworfenen Ball berührt.

Regel 5.5.1 d) Ein Defensivspieler verhindert, dass der Schlagmann einen gepitchten Ball trifft oder schlägt.

- Folge**
- 1) Ein Umpire soll das Delayed-Dead-Ball Zeichen geben, der Ball bleibt live, bis der Spielzug beendet ist.
 - 2) Der Trainer oder Manager der Mannschaft im Angriff hat die Wahl, den Base-Award wegen der Obstruction zu wählen oder das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren.
 - 3) Wenn der Schlagmann den Ball schlägt und das erste Base sicher erreicht und wenn alle anderen Läufer infolge des geschlagenen Balles mindestens ein Base vorgerückt sind, wird die Obstruction ignoriert. Hat ein Läufer ein Base passiert, auch wenn das Base verpasst wird, wird angenommen das Base sei erreicht worden. Alle Aktionen als Folge des geschlagenen Balles bleiben gültig. Es gibt keine Wahl.
 - 4) Wenn der Trainer oder Manager das Ergebnis des Spielzugs nicht akzeptiert, wird die Catcher-Obstruction so geahndet, dass dem Schlagmann das erste Base zugesprochen wird und alle anderen Läufer nur dann vorrücken, wenn sie dazu gezwungen sind.

Regel 5.5.1 e) Ein nicht berührter geschlagener Fair-Ball trifft den Körper, die angezogene Ausrüstung oder Bekleidung eines Umpires oder eines Läufers.

- Folge**
- 1) Nachdem der Ball einen Feldspieler (inklusive Pitcher) berührt hat, ist der Ball im Spiel.
 - 2) Nachdem der Ball an einem Feldspieler mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist und kein anderer Feldspieler die Chance hatte, ein Aus zu erzielen, ist der Ball im Spiel.
 - 3) Bevor der Ball an einem Feldspieler, außer dem Pitcher, unberührt vorbeigeht, ist er dead.

5.5.2 Schlag-Läufer ist Aus

- a) Der Ball bleibt im Spiel und die Läufer können auf eigenes Risiko vorrücken, wenn:

- i) Der Catcher den dritten Strike fallen lässt und der Schlag-Läufer den Regeln entsprechend mit dem Ball berührt wird, während er kein Base berührt oder er Aus geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht.
- ii) ein Feldspieler einen Fly-Ball regelgerecht fängt, bevor dieser den Boden oder einen anderen Gegenstand oder eine andere Person (mit Ausnahme eines Defensivspielers) berührt;
- iii) Nachdem der Schlag-Läufer einen Fair-Ball geschlagen hat, er ohne Kontakt zum Base getaggt wird oder er Aus geworfen wird, bevor er das erste Base erreicht;
- iv) Er es unterlässt, zum ersten Base vorzurücken und stattdessen das Dugout betritt:
 - 1. Nachdem ein Fair-Ball geschlagen wurde.
 - 2. nachdem ein Base-on-Balls zugesprochen wurde; oder
 - 3. Immer, wenn er den Regeln entsprechend zum ersten Base vorrücken muss, es sei denn, er ist verletzt und muss behandelt werden, während der Ball dead ist;
- v) Auf Infield-Fly entschieden wurde.
- vi) Nachdem er einen Fair-Ball schlägt, er nur den Teil des Doppel-Base im Fair-Territory berührt beim ersten Versuch an dem Base und ein Spielzug wird an das Base gemacht. Das ist ein Appeal-Play für Verpassen des Base. Die Mannschaft in der Verteidigung verliert die Möglichkeit den Schlag-Läufer Aus machen zu können, wenn, nachdem das Base überlaufen wurde, der Appeal nicht gemacht wurde bevor der Schlag-Läufer zu dem Teil des ersten Base im Fair-Territory zurückgekehrt ist;
- vii) Er mehr als einen Meter (drei Fuß) von dem Base-Pfad entfernt läuft, um zu vermeiden, von einem Feldspieler mit dem Ball in der Hand getaggt zu werden.
- viii) Wenn irgendeine andere Person außer einem anderen Läufer einen Läufer physisch bei einem Fly-Ball unterstützt, der Schlag-Läufer ist Aus, wenn der Fly-Ball gefangen wird;
- b) Der Ball ist dead und alle Läufer müssen zu den Bases zurückkehren, die sie erlaubt besetzt hatten zum Zeitpunkt des Pitches, müssen dabei nicht die dazwischenliegenden Bases berühren, wenn der Schlag-Läufer:
 - i) es versäumt, einen zugelassenen Helm zu tragen, obwohl er vom Umpire dazu aufgefordert wurde;
 - ii) außerhalb der Ein-Meter-Linie (3-Fuß-Linie) läuft und nach Ansicht eines Umpires:
 - 1. einen Feldspieler behindert, der einen Wurf an das erste Base machen will; oder
 - 2. den geworfenen Ball stört und einen Feldspieler daran hindert, einen Spielzug an dem ersten Base zu machen. Ein geworfener Ball, der den Schlag-Läufer trifft, stellt nicht unbedingt eine Interference dar;
 - iii) einen Feldspieler behindert, der versucht, einen geschlagenen Ball aufzunehmen. Der Schlag-Läufer darf außerhalb der Ein-Meter-Linie laufen, um einem Feldspieler auszuweichen, der einen geschlagenen Ball aufnehmen will;

- iv) Einen Feldspieler behindert, der einen Ball werfen will;
- v) Absichtlich einen geworfenen Ball berührt;
- vi) einen fair geschlagenen Ball (außerhalb der Batter's Box) berührt, bevor er das erste Base erreicht;
- vii) Bei einem fallen gelassenen dritten Strike eine Interference begeht.
- viii) seinen Schläger nach dem Schlag des Balls so wirft, dass er die Möglichkeit eines Feldspielers, ein Aus zu erzielen, behindert;
- ix) Wenn der On-Deck-Schlagmann einen Defensivspieler beim Versuch einen Fly-Ball zu fangen behindert oder den Fly-Ball berührt, den ein Feldspieler versucht zu fangen;
- x) Wenn ein Mitglied der Mannschaft, welches sich am Schlag befindet, mit Ausnahme des Schlagmanns, des Schlag-Läufers, des On-Deck-Schlagmanns oder eines Läufers einen Spieler beim Fangen eines Fly-Balls über Foul-Territory behindert oder einen Fly-Ball über Foul-Territory berührt, den ein Feldspieler fangen will. Wenn, nach Ansicht eines Umpires, die Interference ein offensichtlicher Versuch ist, ein Double-Play zu verhindern, wird der Läufer am nächster zur Home-Plate zum Zeitpunkt der Interference auch Aus gegeben;
- xi) Absichtlich eine Interference an einem Spielzug an Home-Plate begeht um ein offensichtliches Aus an der Plate zu verhindern. Wenn, nach Ansicht eines Umpires, die Interference eine absichtliche Interference an dem Spielzug auf Home-Plate war, wird der Läufer auch Aus gegeben.
- xii) einen Schritt zurück in Richtung Home-Plate macht, um einem Tag durch einen Feldspieler auszuweichen oder diesen zu verzögern;
- xiii) Wenn in einer Force-Situation der Schlag-Läufer nur den Teil des Doppel-Base im Fair-Territory berührt und mit dem Feldspieler zusammenstößt, der im Begriff ist den Ball zu fangen und der ebenfalls den Teil des Bases im Fair-Territory verwendet;
- xiv) Bei weniger als zwei Aus und einem Läufer auf dem ersten Base, ein Feldspieler 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;
- xv) Nach einem zweiten Strike einen Bunt ins Foul geht, es sei denn ein Läufer behindert einen Feldspieler beim Versuch den gebunteten Fly-Ball über Foul-Territory zu fangen oder den gebunteten Fly-Ball über Foul berührt, wenn ein Feldspieler versucht ihn zu fangen. Der Schlag-Läufer kehrt zum Schlag zurück mit einem zusätzlichen Strike wegen des Foul-Balls, wenn der Schlagmann weniger als zwei Strikes hatte als er den Ball schlägt. Wenn der gebuntete Ball gefangen wird, bleibt er live und im Spiel;
- c) Ein Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er nach Ansicht eines Umpires zum Zeitpunkt der Interference berührt hatte und der Ball ist dead, wenn:
 - i) der unmittelbar vorangehende Läufer, der noch nicht Aus ist, nach Ansicht eines Umpires absichtlich einen Feldspieler behindert, der versucht
 - 1. einen geworfenen Ball zu fangen; oder

2. einen Ball zu werfen, um den Spielzug zu beenden;
- ii) Wenn eine Person, die kein Mannschaftsmitglied ist, das Spielfeld betritt und eine Interference begeht mit:
 1. Einem Feldspieler, der einen Fly-Ball fangen will; oder
 2. Einen Fly-Ball berührt, den ein Defensivspieler nach Ansicht des Umpires hätte fangen können.

Regel 5.5.2 a.v) Wenn auf Infield-Fly entschieden wurde.

Folge Der Ball ist live und die Läufer können auf die Gefahr hin, dass der Ball gefangen wird, weiterlaufen oder zum Base zurückkehren und nach dem Catch weiterlaufen, genauso wie bei jedem anderen Fly-Ball. Wenn ein erklärte Infield-Fly ein Foul-Ball wird, wird er genauso behandelt wie jeder andere Foul-Ball. Wenn ein erklärter Infield-Fly unberührt zu Boden fällt und ins Foul-Territory springt bevor er das erste oder dritte Base passiert, ist es ein Foul-Ball. Wenn ein erklärter Infield-Fly unberührt zu Boden außerhalb der Base-Linie fällt und ins Fair-Territory springt bevor er das erste oder dritte Base passiert, ist es ein Infield-Fly.

Regel 5.5.2 b.ii-xi) Schlag-Läufer verursacht eine Interference

Ausnahme Wenn ein Spielzug an einem Läufer vor der Interference gemacht wurde und:

- 1) ein Aus am Läufer erzielt wird, bleibt das Ergebnis des Spielzugs bestehen;
- 2) kein Aus gelungen ist, bleibt das Ergebnis dieses Spielzugs bestehen, es sei denn, die Interference des Schlag-Läufers ist das dritte Aus. Andere Läufer, an denen kein Spielzug versucht wurde, müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches regelgerecht besetzt hatten.

Regel 5.5.2 c.i) Der unmittelbar voranlaufende Läufer begeht eine Interference

Folge Der Läufer ist ebenfalls Aus.

5.6 Doppel-Base

Das folgende gilt beim Einsatz des Doppel-Base.

- a) Der Schlag-Läufer unterliegt folgenden Bedingungen.
 - i) Ein geschlagener Ball, der den im Fair-Territory liegenden Teil trifft, wird als Fair gewertet, und ein geschlagener Ball, der ausschließlich den im Foul-Territory liegenden Teil trifft, wird als Foul gewertet.
 - ii) Ein Defensivspieler darf zu jeder Zeit nur den Fair-Territory-Teil des Base nutzen, außer bei einem Live-Ball-Spielzug, der aus dem Foul-Territory des ersten Base erfolgt. Der Schlag-Läufer und der Defensivspieler können jeden der Teile des Doppel-Base benutzen. Wenn der Defensivspieler den Teil des Doppel-Base auf Foul-Territory benutzt, kann der Schlag-Läufer in Fair-Territory laufen und falls

er von einem Ball getroffen wird, der aus dem Foul-Territory an der ersten Base Seite geworfen wird, wird es nicht als Interference gewertet. Falls allerdings auf absichtliche Interference entschieden wird, wird der Schlag-Läufer Aus gegeben. Die Ein-Meter-Linie wird verdoppelt auf beiden Seiten der Foul-Linie bei Würfungen aus dem Foul-Territory.

- iii) Wird ein Spielzug am ersten Base nach einem geschlagenen Ball gemacht oder der Schlagmann läuft nach einem nicht gefangenen dritten Strike los und berührt der Schlag-Läufer nur den im Fair-Territory liegenden Teil und die Mannschaft in der Verteidigung macht einen Appeal, bevor der Schlag-Läufer zum ersten Base zurückkommt, ist der Schlag-Läufer Aus. Das wird behandelt als ob das Base nicht berührt wurde und ist ein Appeal.
 - iv) Nach dem Überlaufen des Bases muss der Schlag-Läufer auf den im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehren.
 - v) Wenn der Ball ins Outfield geschlagen und kein Spielzug am Doppel-Base gemacht wird, kann der Schlag-Läufer jeden Teil des Bases berühren.
- b) Folgendes gilt für einen Läufer.
- i) Nach dem Überlaufen des Bases muss der Läufer auf den im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehren.
 - ii) Beim Tagging-Up nach einem Fly-Ball muss der im Fair-Territory liegende Teil benutzt werden.
 - iii) Bei einem Pick-Off-Versuch muss der Läufer zum im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehren.
 - iv) Sobald ein Läufer zum im Fair-Territory liegenden Teil zurückkehrt und er nur auf dem im Foul-Territory liegenden Teil stehen sollte, wird dies als nicht in Kontakt mit dem Base betrachtet und der Läufer soll Aus erklärt werden, wenn:
 - 1. Er mit dem Ball getaggt wird; oder
 - 2. Er auf dem im Foul-Territory liegenden Teil des Base steht, während der Pitcher innerhalb des Pitcher's Circle in Ballbesitz ist.

5.7 Einsatz eines unerlaubten (großen) Handschuhs

Wenn ein Feldspieler einen Spielzug am Schlag-Läufer oder Läufer macht und einen unerlaubten Handschuh verwendet, hat der Trainer oder Manager der Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, die Wahl:

- a) Das Ergebnis des Spielzugs zu akzeptieren;
- b) Im Fall des Schlag-Läufers, den Spieler mit dem gleichen Ball- und Strike-Count wie vor diesem Pitch noch einmal an den Schlag zu lassen, wobei die anderen Läufer auf das letzte Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Pitches regelgerecht berührt hatten; oder
- c) Im Fall eines Läufers, den Spielzug zu annullieren, wobei die Läufer auf das letzte Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Spielzugs regelgerecht berührt hatten. Wenn

der Schlagmann durch diesen Spielzug seine Zeit am Schlag beendet hat, kommt dieser Spieler mit dem Ball- und Strike-Count wieder zum Schlag, den er vor der Beendigung seines Schlagdurchgangs hatte, und alle Läufer kehren auf das Bases zurück, auf denen sie sich zum Zeitpunkt des Pitches befunden hatten. Ein Pitch durch den Pitcher wird nicht als Spielzug angesehen.

5.8 Abnahme des Helms

- a) Wenn der Ball live ist oder während eines Live-Ball-Spiels, außer bei einem Home-Run über den Zaun, wird ein Schlagmann, Schlag-Läufer oder Läufer Aus gegeben, wenn er den Helm absichtlich falsch trägt oder absichtlich den Helm abnimmt. Das Aus-Geben eines Schlag-Läufers oder Läufers wegen absichtlicher Abnahme des Helms hebt keine Force-Situation auf; wenn sich jedoch ein Helm versehentlich von seiner vorgesehenen Position auf dem Kopf eines Schlagmanns, eines Schlag-Läufers oder eines Läufers löst, gibt es keine Strafe.
- b) Der Ball ist dead und der Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt der Helm-Berührung zuletzt berührt hat:
 - i) wenn ein geworfener Ball oder ein geschlagener Ball den absichtlich abgenommenen Helm berührt oder ein Feldspieler den absichtlich abgenommenen Helm berührt, während er versucht, einen Spielzug zu machen; oder
 - ii) 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 Defensivspieler den Helm berührt, der auf dem Boden liegt und diese Berührung ihn daran hindert, einen Spielzug zu machen, wird der Schlag-Läufer oder Läufer, der den Helm getragen hat, Aus gegeben - auch wenn er bereits die Home-Plate erreicht hat. In diesem Fall zählt der Punkt nicht.

5.9 Berührung der Bases und der Home-Plate in erlaubter Reihenfolge

- a) Der Schlag-Läufer und alle anderen Läufer müssen die Bases in erlaubter Reihenfolge berühren, d. h. zuerst die erste, dann die zweite und dritte Base und schließlich die Home-Plate, es sei denn, sie werden an einem Base behindert, sodass sie dieses Base nicht berühren können, oder sie werden gemäß der Tie-Breaker-Regel auf das zweite Base platziert.
- b) Ein Läufer, der zum Base zurückkehrt, während der Ball live ist und der Aus gemacht werden kann, muss zurückkehren zu:
 - i) Dem Base, das er verlassen hat, bevor ein Fly-Ball zum ersten Mal berührt wurde; oder
 - ii) Einem nicht berührten Base. Er muss die Bases in umgekehrter Reihenfolge berühren.
- c) Wenn ein Läufer zum Base zurückkehrt, während der Ball dead ist, muss er die dazwischen liegenden Base nicht berühren, es sei denn, er hat ein Base verpasst. In

diesem Fall kann ein Appeal eingelegt werden, wenn er das verpasste Base nicht wieder berührt.

- d) Wenn ein Läufer oder ein Schlag-Läufer das Recht auf ein Base erlangt, indem er es berührt, bevor er Aus gemacht wird, darf er das Base so lange halten, bis er das nächste Base in der Reihenfolge regelgerecht berührt hat oder gezwungen ist, es für einen nachfolgenden Läufer freizugeben. Der Ball ist live, und die Läufer dürfen mit dem Risiko, Aus gemacht zu werden, vorrücken.
- e) Wenn ein Läufer ein Base von der richtigen Position löst, sind weder er noch folgende Läufer im Verlauf dieses Spielzugs verpflichtet, dem Base zu folgen, das übertrieben weit von seiner Position entfernt liegt. Der Ball ist live, die Läufer dürfen vorrücken oder zurücklaufen mit dem Risiko Aus gemacht werden zu können.
- f) Zwei Läufer dürfen nicht gleichzeitig dasselbe Base besetzen. Der Läufer, der das Base zuerst legal besetzt hat, hat Anrecht auf dieses, außer er ist gezwungen vorzurücken. Der andere Läufer kann dadurch Aus gemacht werden, dass er mit dem Ball getaggt wird.
- g) Das Versäumnis eines voranlaufenden Läufers, ein Base in der richtigen Reihenfolge zu berühren oder ein Base korrekt nach einem gefangenen Fly-Ball zu verlassen und der deshalb Aus erklärt wird, ändert nichts am Status des nachfolgenden Läufers, der die Bases in der normalen Reihenfolge berührt. Wenn das Versäumnis ein Base in der normalen Reihenfolge zu berühren oder ein Base korrekt nach einem gefangenen Fly-Ball zu verlassen das dritte Aus in dem Inning ist, kann kein nachfolgender Läufer einen Punkt erzielen.
- h) Ein Läufer darf nicht zurückkehren, um ein verfehltes oder unerlaubt verlassenes Base zu berühren, nachdem ein nachfolgender Läufer einen Punkt erzielt hat oder er selbst das Spielfeld verlassen hat.
- i) Bases, die bei einem gefangenen Fly-Ball zu früh verlassen wurden, müssen wieder berührt werden, bevor ein zugesprochenes Base besetzt wird.
- j) Zugesprochene Bases müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden.

Regel 5.9 b+g-j Bases berühren

Folge Der Läufer wird Aus gegeben, wenn die Mannschaft in der Verteidigung einen erlaubten Appeal macht; wegen des Verpassens eines Base oder des Verlassens des Base, bevor der Ball bei einem gefangenen Fly-Ball zum ersten Mal berührt wurde.

5.10 Läufer

5.10.1 Ein Läufer darf, mit dem Risiko ausgemacht werden zu können, vorrücken, während der Ball live ist

Ein Läufer darf, mit dem Risiko ausgemacht werden zu können, vorrücken, während der Ball live ist:

- a) nachdem der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt hat;
- b) bei einem geworfenen oder fair geschlagenen Ball, der nicht geblockt wird;
- c) bei einem geworfenen Ball, der einen Umpire, einen Offensivspieler oder einen Base-Coach trifft;
- d) Wenn ein erlaubt gefangener Fly-Ball zum ersten Mal berührt wird;
- e) Wenn ein unberührter fair geschlagener Ball;
 - i) Einen Umpire oder Läufer trifft, nachdem er an einem Feldspieler mit Ausnahme des Pitchers vorbeigegangen ist, vorausgesetzt, kein anderer Feldspieler hatte eine Chance ein Aus zu machen;
 - ii) Von einem Feldspieler einschließlich des Pitchers berührt wird; oder
 - iii) wenn der Ball einen Fotografen, Platzwart, Polizisten usw. trifft, der für das Spiel eingeteilt ist, und der Ball bleibt live;
- f) Wenn ein Live-Ball sich in der Uniform oder Ausrüstung eines Defensivspielers verfängt.
- g) Wenn er es unterlässt, jederzeit ein Base zu berühren, auf das er Anrecht hat, bevor er versucht, das nächste Base zu erreichen.
- h) Wenn er, nachdem er das erste Base überlaufen hat, versucht zum zweiten Base weiterzulaufen.
- i) wenn er, nachdem er ein Base aus der Verankerung gelöst hat, versucht zum nächsten Base weiterzulaufen.
- j) wenn er bei einem nicht getroffenen illegalen Pitch, der zudem ein Wild-Pitch oder ein Passed-Ball ist, versucht, über das eine Base hinaus vorzurücken, auf das er regelgerecht Anspruch hat;
- k) wenn er aufgrund folgender Umstände über das ihm zustehende Base vorrückt:
 - i) ein Feldspieler berührt einen geworfenen Ball absichtlich mit einer deplatzierten Ausrüstung; oder
 - ii) ein Feldspieler berührt einen fair geschlagenen Ball absichtlich mit einer deplatzierten Ausrüstung;
- l) Wenn er nach einer Obstruction weiter vorrückt als zu dem Base, welches ihm zugewiesen wurde bzw. bis zu welchem er geschützt wurde.
- m) Wenn er versucht weiter vorzurücken als zu dem Base, zu welchem er gezwungen wurde, weil der Schlagmann ein Base-on-Balls erhalten hat.

Regel 5.10.1 g+h) Versäumt ein Base zu berühren oder weiter vorrücken zum zweiten Base

Folge Der Läufer wird Aus gegeben, wenn die Defensive einen erlaubten Appeal macht.

5.10.2 Zugesprochene Bases für Läufer wegen Obstruction

Wenn eine Obstruction erfolgt, auch in einem Rundown:

- a) Soll das Delayed-Dead-Ball-Zeichen gegeben werden und der Ball bleibt bis zur Beendigung des Spielzugs live;
- b) Dem Läufer, der behindert wurde und jedem anderen Läufer, auf den sich die Obstruction auswirkte, wird das Base oder werden die Bases zugesprochen, die sie nach Ansicht eines Umpires ohne Obstruction erreicht hätten. Wenn der Umpire es als gerechtfertigt ansieht, kann der Defensivspieler, der den vorgetäuschten Spielzug machte, vom Spiel ejectet werden.
- c) Wenn der Läufer, der behindert wurde, Aus gemacht wird, bevor er das Base erreicht, das er erreicht hätte, wäre keine Obstruction erfolgt, wird auf Dead-Ball entschieden und dem Läufer, der behindert wurde, sowie allen betroffenen anderen Läufern, wird das Base zugesprochen, das er nach Ansicht eines Umpires erreicht hätte, wäre er nicht behindert worden.
- d) Ein Läufer, der behindert wurde, kann niemals zwischen den zwei Bases Aus gegeben werden, zwischen denen er behindert wurde, es sei denn:
 - i) Wenn der Läufer, der behindert wurde, eine Interference begeht, nachdem auf Obstruction entschieden wurde oder einer der folgenden Appeals erfolgreich gegen ihn gespielt wird:
 - 1. Nichtberührung eines Bases, außer der Läufer wurde durch eine Obstruction daran gehindert das Base zu berühren;
 - 2. Verlassen eines Bases, bevor ein Fly-Ball zum ersten Mal berührt wurde; oder
 - 3. Ein Läufer, der das Base erreicht hat, das er nach Ansicht des Umpires ohne die Obstruction erreicht hätte und der weiterläuft, kann anschließend Aus gegeben werden. Der Ball bleibt live;
 - ii) Wenn der Läufer, der behindert wurde, das Base sicher erreicht, das er nach Ansicht eines Umpires zugesprochen bekommen hätte und es anschließend ein Spielzug gegen einen anderen Läufer gibt, ist der Läufer, der behindert wurde, nicht weiter geschützt und kann zwischen den Bases zwischen denen die Obstruction stattfand Aus gespielt werden. Der Ball bleibt im Spiel. Behinderte Läufer müssen die Bases in richtiger Reihenfolge berühren, oder sie können auf einen berechtigten Appeal durch die Mannschaft in der Verteidigung Aus gegeben werden, es sei denn, er wurde behindert das Base zu berühren.

5.10.3 Ein Läufer ist Aus

- a) Ein Läufer ist Aus und der Ball bleibt live, wenn:
 - i) Er sich beim Lauf vor oder zurück zu einem Base mehr als ein Meter (drei Fuß) vom Base-Pfad entfernt, um zu vermeiden, von einem Feldspieler getaggt zu werden;
 - ii) der Ball ist live und er hat keinen Kontakt mit einem Base und er wird getaggt;

- iii) In einer Force-Situation, und bevor der Läufer das Base berührt zu dem er vorrücken muss, ein Feldspieler, der den Ball in der Hand hält, selbst oder mit dem Ball das Base berührt oder den Läufer taggt. Wenn ein Läufer, der gezwungen ist vorzurücken, zu dem Base zurückkehrt, das er zuletzt besetzt hat, aus welchen Gründen auch immer, wird die Force-Situation wieder hergestellt;
 - iv) Er es unterlässt, das Base zu berühren, das er ursprünglich besetzt oder verfehlt hatte und ein erlaubter Appeal gemacht wird.
 - v) Irgendeine andere Person außer einem anderen Läufer ihn physisch unterstützt, während der Ball im Spiel ist. Wenn der Ball dead ist, nach einem Home-Run oder einem nicht gefangenen Foul-Ball oder bei einem Base-Award bleibt der Ball dead.
 - vi)
 1. er, während der Ball im Spiel ist, einen vor ihm laufenden Läufer physisch überholt, bevor dieser Läufer Aus gegeben wurde. Der Ball bleibt live. Der überholende Läufer ist nicht aus, vorausgesetzt, der überholte Läufer berührt das nächste Base vor dem überholenden Läufer und alle Läufer alle Pflichten beim Base-Running erfüllen, einschließlich des Berührens der Bases in der erlaubten Reihenfolge; oder
 2. falls der Überholvorgang erfolgt, wenn bereits Dead-Ball gegeben wurde oder gleich gegeben wird, dann ist der überholende Läufer nicht aus und der Ball bleibt dead, sobald er für dead erklärt wurde.
 - vii) er sein Base verlässt und zu einem anderen Base vorrückt, bevor ein gefangener Fly-Ball von einem Feldspieler berührt wurde;
 - viii) er alle dazwischenliegenden Bases nicht in der normalen oder umgekehrten Reihenfolge berührt, es sei denn, er wird daran gehindert;
 - ix) Der Schlag-Läufer zum Läufer wird, indem er das erste Base berührt, es passiert, dann versucht, zum zweiten Base zu laufen und ohne Kontakt zum Base getaggt wird;
 - x) Er beim Laufen oder Rutschen zur Home-Plate, diese nicht berührt und keinen Versuch macht, zur Plate zurückzukehren, wenn ein Feldspieler, die Home-Plate berührend, den Ball in der Hand hält, einen Appeal macht und von einem Umpire eine Entscheidung verlangt;
 - xi) Er ein Base verlässt und sein Dugout betritt oder das Spielfeld verlässt, wenn der Ball live ist.
 - xii) er eine Position hinter einem Base, ohne Kontakt mit diesem zu haben, einnimmt, um bei einem Fly-Ball einen fliegenden Start machen zu können; oder
 - xiii) die Läufer ihre Positionen auf den Bases tauschen.
- b) Ein Läufer ist Aus und der Ball ist dead, wenn:
- i) Er versäumt einen zugelassenen Helm zu tragen, wenn er vom Plate-Umpire dazu aufgefordert wurde;
 - ii) er es unterlässt, Kontakt zu dem Base zu halten, auf das er Anrecht hat, bis der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt. Es wird ein „NO PITCH“ erklärt und die anderen Läufer müssen auf das zum Zeitpunkt des Pitches besetzte Base zurückkehren;

- iii) Er den Regeln entsprechend nach einem Pitch oder weil der Schlagmann 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;
 - iv) Sobald der Läufer zu einem Base zurückkehrt, egal aus welchen Gründen, wird er Aus gegeben, sobald er das Base wieder verlässt. Der Läufer wird nicht Aus erklärt, wenn:
 - 1. ein Spielzug gegen ihn oder einen anderen Läufer ausgeführt wird (ein ange-tauschter Wurf gilt als Spielzug);
 - 2. Der Pitcher keinen Ballbesitz mehr im Pitcher's Circle hat; oder
 - 3. Der Pitcher den Ball beim Pitch zum Schlagmann loslässt;
 - v) Ein Base-on-Balls oder ein fallen gelassener dritter Strike, bei dem der Läufer laufen darf, wird genauso behandelt wie ein geschlagener Ball. Der Schlag-Läufer 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 sofort zum ersten Base zurückkehren oder sofort zum zweiten Base vorrücken;
 - vi) Der Schlagmann oder Schlag-Läufer wird Aus gegeben für die absichtliche Interference eines Spielzugs an Home-Plate, in der Absicht ein offensichtliches Aus an einem vorrückenden Läufer zur Home-Plate zu verhindern. Der vorrückende Läufer ist Aus und die anderen Läufer müssen zu den Bases zurückkehren, die sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hatten.
- c) Ein Läufer ist Aus, der Ball ist dead und alle Läufer müssen zu den Bases zurückkehren, die sie legal besetzt hatten, zum Zeitpunkt der Interference, des blockierten Balls oder des Aus, außer sie sind gezwungen vorzurücken, da der Schlagmann zum Schlag-Läufer wurde, wenn:
- i) er ohne Kontakt zum Base von einem unberührten, fair geschlagenen Ball getroffen wird und nach Ansicht eines Umpires ein Feldspieler eine Möglichkeit hatte, ein Aus zu erzielen;
 - ii) Er einen Ball absichtlich kickt, den ein Feldspieler verfehlt hat.
 - iii) er einen Feldspieler behindert, der versucht, einen fair geschlagenen Ball aufzu-nehmen, unabhängig davon, ob der Ball bereits vom Feldspieler oder von einem anderen Feldspieler, einschließlich des Pitchers, berührt wurde, oder einen Feld-spieler beim Werfen eines Balls behindert oder absichtlich bei einem geworfenen Ball behindert;
 - iv) Er einen Feldspieler beim Versuch einen geschlagenen Foul Fly-Ball zu fangen behindert, oder den Ball ablenkt oder berührt, sodass er nicht gefangen werden kann. Wenn die Interference nach Ansicht eines Umpires ein offensichtlicher Versuch war ein Double-Play zu verhindern, wird sofort der nachfolgende Läufer Aus gegeben. In diesem Fall kehrt der Schlag-Läufer erneut an den Schlag zurück mit einem weiteren Strike wegen des Foul-Balls, es sei denn er hatte bereits zwei Strikes. Wenn die Interference das dritte Aus war, kehrt der Schlag-Läufer als Start-Schlagmann im nächsten Inning wieder an und der Ball- und Strike-Count wird gelöscht.

- v) Der Läufer, der sich zum Zeitpunkt der Interference am nächsten zur Home-Plate befindet, wird Aus gegeben, wenn der Läufer, Schlagmann oder Schlag-Läufer, nachdem er Aus gegeben wurde oder nachdem ein Läufer gepunktet hat, einen Defensivspieler hindert, einen Spielzug an einem anderen Läufer zu machen. Ein Läufer, der weiterläuft und einen Wurf auf sich zieht, wird als Form der Interference gewertet;
 - vi) Ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder der Mannschaft im Angriff in der Nähe eines Bases, zu dem ein Läufer gerade vorrückt, stehen oder sich dort versammeln und dabei Feldspieler verunsichern und einen Spielzug erschweren. Dies gilt auch für alle Personen, die berechtigt sind, im Dugout der Mannschaft zu sitzen;
 - vii) Der Trainer in der Nähe des dritten Base in Richtung Home-Plate oder der dritten Base-Linie entlang läuft, während ein Feldspieler einen Spielzug mit einem geschlagenen oder geworfenen Ball versucht und dadurch zu einem Wurf zur Home-Plate verleitet. Der Läufer, der am nächsten an Home-Plate ist, wird Aus gegeben;
 - viii) ein Trainer innerhalb oder außerhalb der Coach's Box oder ein Mitglied der angreifenden Mannschaft, mit Ausnahme des Schlagmanns, Schlag-Läufers und Läufers, absichtlich einen geworfenen Ball berührt oder die Möglichkeit der verteidigenden Mannschaft, einen Spielzug an einem Läufer oder Schlag-Läufer zu machen, beeinträchtigt. Der Läufer, der sich zum Zeitpunkt der Interference am nächsten zur Home-Plate befindet, wird als Aus gegeben;
 - ix) Ein Defensivspieler in Ballbesitz ist und auf den Läufer wartet und der Läufer auf seinen Füßen bleibt und absichtlich in den Defensivspieler läuft. Wenn die Handlung als böswillig betrachtet wird, wird der Täter ejectet;
 - x) Er die Bases in verkehrter Reihenfolge umläuft, oder wenn er die Base-Linie verlässt und nicht versucht zum nächsten Base vorzurücken, um die Feldspieler zu verwirren oder das Spiel lächerlich zu machen.
 - xi) Wenn der On-Deck-Schlagmann einen Defensivspieler behindert einen Spielzug an einem Läufer zu machen, wird der Läufer am nächsten zur Home-Plate Aus gegeben;
 - xii) inoffizielle Ausrüstung der Mannschaft im Angriff einen blockierten Ball verursacht (und damit eine Interference darstellt) und am Läufer ein Spielzug gemacht wird. Hat dieser Spieler bereits gepunktet, bevor der Ball blockiert wurde, wird der Läufer am nächsten zur Home-Plate Aus gegeben.
- d) Wenn der Plate-Umpire oder seine Kleidung den Versuch des Catchers, einen Läufer beim Stehlen eines Bases auszumachen oder bei einem Pickoff-Spielzug behindert. Wenn, bei einem Passed-Ball oder Wild-Pitch, der vom Catcher geworfene Ball den Plate-Umpire trifft, ist das keine Umpire Interference und der Ball bleibt live.

Regel 5.10.3 a.vii-x) Verlässt das Base bei einem Fly-Ball zu früh, berührt ein Base nicht oder versucht zum zweiten Base vorzurücken oder berührt Home-Plate nicht.

Folge Der Läufer wird nicht Aus gegeben, es sei denn, die Mannschaft in der Verteidigung macht einen erlaubten Appeal. Ausnahme: Ein Läufer, der das Base bei einem gefange-

nen Fly-Ball zu früh verlassen hat oder der ein Base verfehlt hat, kann versuchen zu diesem Base zurückzukehren, während der Ball dead ist.

Regel 5.10.3 a.xiii) Vertauschte Bases

Folge Dies ist ein Appeal-Play. Wenn dem Appeal stattgegeben wird, wird jeder Läufer auf einem falschen Base Aus gegeben. Zusätzlich wird der Cheftrainer für unsportliches Verhalten ejectet. Die Reihenfolge der Aus wird durch die Position der Läufer unmittelbar nach dem Tausch festgelegt. Der Läufer, der getauscht hat und dadurch am dichtesten zur Home-Plate vorgerückt ist, ist zuerst Aus zu erklären. Der nächste Läufer, der getauscht hat und dadurch am zweitdichtesten zur Home-Plate vorgerückt ist, wird als zweites Aus gegeben usw. Der Appeal kann jederzeit gemacht werden bis alle Läufer, die Positionen getauscht haben, im Dugout sind oder das Inning vorüber ist. Wenn noch einer der Läufer, die Positionen getauscht haben, auf Base ist, wird er und alle anderen Läufer, die getauscht haben, Aus gegeben, selbst wenn sie schon gepunktet haben und alle Punkte von vertauschten Läufern erzielt, werden annulliert.

Regel 5.10.3 c i-iii)

Folge Wenn diese Interference nach Ansicht eines Umpires ein offensichtlicher Versuch ist, ein Double-Play zu verhindern, wird auch der unmittelbar nachfolgende Läufer Aus gegeben.

Regel 5.10.3 d) Umpire Interference

Folge Ein Delayed-Dead-Ball soll gegeben werden und der Ball bleibt bis zur Beendigung des Spielzugs live.

- i) Wenn der Läufer, auf den der Spielzug gemacht wurde, Aus gegeben wurde, so bleibt das Aus bestehen und der Ball ist live.
- ii) Safe gegeben wurde, so ist der Ball dead und alle Läufer müssen zu dem Base zurückkehren, das sie zum Zeitpunkt des Wurfes innehatten.

5.10.4 Der Läufer ist nicht Aus

Der Läufer ist nicht Aus:

- a) Wenn er vor oder hinter einem Feldspieler und außerhalb des Base-Pfads läuft, um eine Interference des Versuchs eines Feldspielers zu vermeiden, der versucht, einen Ball im Base-Pfad aufzunehmen.
- b) Wenn er nicht in direkter Linie zum Base läuft und vorausgesetzt, der Feldspieler, der in direkter Linie steht, ist nicht im Ballbesitz.
- c) Wenn mehr als ein Feldspieler versucht, einen geschlagenen Ball aufzunehmen, und der Läufer mit einem Feldspieler zusammenstößt, der nach Ansicht eines Umpires den Ball nicht hätte spielen können;
- d) Wenn er von einem unberührten, fair geschlagenen Ball ohne Kontakt zum Base getroffen wird und nach Ansicht eines Umpires kein Feldspieler die Chance zu einem Aus hatte.

- e) Wenn er von einem fair geschlagenen Ball, der nicht berührt wurde, im Foul-Territory getroffen wird und nach Ansicht eines Umpires kein Feldspieler die Chance zu einem Aus hatte.
- f) Wenn er von einem fair geschlagenen Ball getroffen wird, der von einem Feldspieler, inklusive des Pitchers, berührt wurde und er die Ballberührung nicht vermeiden konnte.
- g) Wenn er von einem fair geschlagenen, unberührten Ball getroffen wird, während er ein Base berührt, es sei denn er begeht absichtlich eine Interference mit dem Ball oder einem Feldspieler, der einen Spielzug macht. Der Ball ist dead oder bleibt live, abhängig von der Position des Feldspielers, der sich zum Zeitpunkt, an dem der Ball den Läufer berührt, am nächsten zum Base befindet:
 - 1) der Ball bleibt live, wenn sich der Feldspieler, der sich am nächsten zum Base befindet, vor dem Base befindet; oder
 - 2) der Ball ist dead, wenn der Feldspieler, der sich am nächsten zum Base befindet, hinter dem Base steht.
- h) Wenn er ohne Kontakt zum Base getaggt wird:
 - 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;
- i) Wenn die Mannschaft in der Verteidigung die Entscheidung eines Umpires zu einem Appeal erst nach dem nächsten legalen oder illegalen Pitch oder nachdem alle Defensivspieler das Fair-Territory auf dem Weg zur Bank oder zum Dugout verlassen haben oder im Fall des letzten Spielzugs des Spiels, bevor die Umpire das Spielfeld verlassen haben, verlangt;
- j) Wenn ein Schlag-Läufer durch Berühren des ersten Bases zum Läufer wird, es überläuft und direkt zu ihm zurückkehrt.
- k) Wenn ihm nicht genügend Zeit gegeben wird, zum Base zurückzukehren. Er wird nicht Aus gegeben, wenn er den Kontakt zum Base verloren hat, bevor der Schrittfuß des Pitchers während seiner Pitch-Bewegung den Boden berührt. Er darf vorrücken, als wenn er das Base regelgerecht verlassen hätte.
 - 1) Wenn er erlaubt begonnen hat 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;
- m) Wenn er auf seinem Base bleibt, bis ein Fly-Ball von einem Feldspieler berührt wird und dann versucht, vorzurücken.
- n) Wenn er zum Base rutscht und dieses von der richtigen Position losgelöst wird. Es wird angenommen, dass das Base dem Läufer gefolgt ist. Ein Läufer, der ein Base sicher erreicht hat, soll nicht Aus gegeben werden, wenn er nicht in Kontakt mit dem verrutschten Base ist. Er darf, ohne dass er Aus gemacht werden kann, zu dem Base zurückkehren, wenn es wieder befestigt wird. Ein Läufer kann Aus gemacht werden, wenn er versucht, weiter als bis zum verrutschten Base vorzurücken, bevor es wieder fixiert wurde;

- o) Wenn ein Trainer unabsichtlich einen geworfenen Ball berührt oder ablenkt, während er sich in der Coach's Box befindet.
- p) Wenn der Ball inoffizielle Ausrüstung berührt und kein offensichtlicher Spielzug möglich war.

Regel 5.10.4 p) Berührung mit inoffizieller Ausrüstung der angreifenden Mannschaft und kein offensichtlicher Spielzug

Folge Der Ball ist dead und jeder Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er zuletzt berührt hatte, als der Ball dead erklärt wurde, muss aber beim Zurückkehren die dazwischen liegenden Bases nicht berühren.

5.11 Folgen des Base-Running (außer Obstruction)

- a) Ein Base wird zugesprochen
 - i) Dem Schlag-Läufer wird das erste Base zugesprochen, sofern er vorrückt, das erste Base berührt und alle anderen Läufer rücken ein Base vor – sofern sie dazu gezwungen sind – ab dem Zeitpunkt des Pitches, und zwar unter folgenden Umständen:
 - 1. Wenn der Plate-Umpire auf vier „Balls“ entschieden hat; der Ball ist live;
 - 2. Wenn ein absichtlicher Base-On-Balls zuerkannt wird; der Ball ist dead;
 - 3. wenn der Schlagmann behindert wird und die Mannschaft im Angriff die Option wählt, den Schlagmann das erste Base zugesprochen zu bekommen; der Ball ist dead;
 - 4. Wenn ein geschlagener Ball von einem Umpire oder einem Läufer berührt wird, bevor er an einem Feldspieler, ausgenommen dem Pitcher, vorbeigeht; der Ball ist dead;
 - 5. Wenn ein Schlagmann von einem gepitchten Ball getroffen wird; der Ball ist dead.
 - ii) Einem Läufer wird in den folgenden Fällen ein Base zugesprochen; der Ball ist dead, außer unter Ziffer 6:
 - 1. wenn auf einen illegalen Pitch, vom Schlagmann nicht geschlagen, oder vom Schlagmann geschlagen, der Trainer oder Manager der Mannschaft im Angriff aber entscheidet, das Ergebnis des illegalen Pitches zu nehmen und nicht das Ergebnis des Spielzugs; der Ball ist dead;
 - 2. wenn der Ball gepitcht wird und anschließend das Spielfeld verlässt oder im Backstop eingeklemmt ist, wird ein Base zum Zeitpunkt des Pitches zugesprochen;
 - 3. wenn ein Feldspieler unabsichtlich den Ball aus dem Spielfeld trägt, das Base wird vom Zeitpunkt, zu dem der Feldspieler das Spielfeld verlassen hat, zugesprochen; ein Feldspieler, der einen live Ball ins Dugout trägt, um einen Spieler zu taggen, gilt als jemand, der den Ball unabsichtlich dorthin getragen hat;

4. wenn ein Spieler während eines Spielzugs den Ballbesitz verliert und dieser in das Dead-Ball-Territory gelangt, wird das Base zugesprochen, das zuletzt berührt wurde, als der Ball in das Dead-Ball-Territory gelangt;
5. wenn bei einem gepitchten Ball die Ausrüstung der Verteidigung einen blockierten Ball verursacht, wird ein Base zum Zeitpunkt des Pitches zugesprochen;
6. wenn deplatzierte Ausrüstung einen gepitchten Ball berührt. Wenn ein gepitchter Ball dem Catcher auskommt und mit deplatzierte Ausrüstung zurückgeholt wird, ohne dass die Läufer vorrücken, kein offensichtlicher Spielzug möglich ist oder kein Vorteil daraus hervorgeht. Keine Läufer bekommen ein Base zugesprochen, der Ball bleibt live und der Schlagmann darf nur auf das erste Base vorrücken bei vier Balls oder unter der Third-Strike-Rule. Auf eigenes Risiko kann er auch weiter vorrücken.

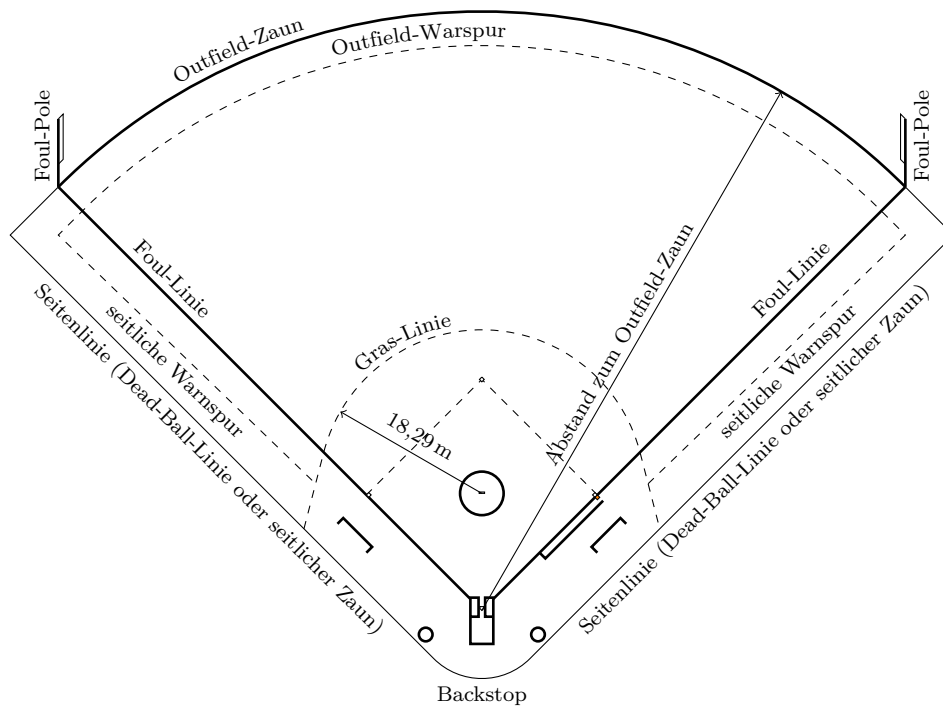
b) Zwei Bases werden zugesprochen

- i) Der Schlag-Läufer und Läufer bekommen zwei Bases zugesprochen vom Zeitpunkt des Pitches unter folgenden Umständen und der Ball ist dead:
 1. wenn ein fair geschlagener Ball an einer Stelle aus dem Spielfeld fliegt, die kürzer ist als die Abmessung eines offiziellen Spielfeldes;
 2. wenn ein fair geschlagener Fly-Ball den Handschuh oder den Körper eines Feldspielers trifft und über den Zaun fliegt und im Foul-Territory landet;
 3. wenn ein fair geschlagener Fly-Ball den Zaun berührt, dann von einem Feldspieler berührt wird und hinter einem Zaun landet;
 4. wenn ein fair geschlagener Fly-Ball von einem Feldspieler, der sich auf Dead-Ball-Territory befindet, berührt und nach Ansicht des Umpires, der Ball nicht über den Zaun in Fair-Territory gegangen wäre;
 5. Wenn ein fair geschlagener Ball über, unter oder durch einen Zaun springt oder rollt oder die markierten Grenzen des Spielfeldes verlässt;
 6. wenn ein fair geschlagener Ball abgelenkt wird:
 - a. von einem Defensivspieler; oder
 - b. einem Läufer oder Umpire, nachdem er an einem Feldspieler (außer dem Pitcher) vorbeigegangen ist, vorausgesetzt, kein anderer Feldspieler hatte die Möglichkeit zu einem Aus, und der Ball im Foul-Territory das Spielfeld verlässt.
- ii) Wenn der Ball geworfen wird und das Spielfeld verlässt oder blockiert wird, gilt der Zeitpunkt, zu dem der Ball die Hand des Feldspielers verlassen hat. Wenn sich zwei Läufer zwischen denselben beiden Bases befinden, bezieht sich die Ahndung auf die Position des voranlaufenden Läufers. Wenn ein Läufer das nächste Base berührt und zu seinem ursprünglichen Base zurückkehrt, wird dieses ursprüngliche Base, die er zum Zeitpunkt des Pitches verlassen hat, für die Ahndung des Überwurfs als das „zuletzt berührte Base“ betrachtet.
- iii) Wenn Ausrüstung der Verteidigung einen blockierten Ball verursacht, wird die Ahndung:
 1. vom zuletzt berührten Base zum Zeitpunkt des Wurfes; oder

2. vom zuletzt berührten Base zum Zeitpunkt des Pitches auf einen fair geschlagenen Ball.
- iv) Wenn ein geworfener Ball deplatzierte Ausrüstung trifft, das ist ein Delayed-Dead-Ball. Die Bases werden ab dem Zeitpunkt des Wurfs zugesprochen.
- v) Einem Läufer werden nur zwei Bases zugesprochen und der Ball ist dead, wenn nach Ansicht eines Umpires ein Feldspieler absichtlich einen Live-Ball vom spielbaren Territory ins Dead-Ball-Territory trägt, tritt, schubst oder wirft. Die Ahndung erfolgt vom Zeitpunkt des Tritts, Wurfs, Schubsens oder Tragens ins Dead-Ball-Territory.
- c) Drei Bases werden zugesprochen
Dem Schlag-Läufer und Läufern werden drei Bases zugesprochen und es wird Delayed-Dead-Ball gegeben, wenn deplatzierte Ausrüstung einen fair geschlagenen Ball berührt. Die Bases werden ab dem Zeitpunkt des Pitches zugesprochen. Läufer sind bis zu den zugesprochenen Bases geschützt; wenn sie jedoch über die zugesprochenen Bases hinaus vorrücken, können sie ausgemacht werden.
- d) Vier Bases werden zugesprochen
Dem Schlag-Läufer und Läufern werden alle Bases und Home-Plate zugesprochen und der Ball ist dead unter den folgenden Umständen:
 - i) wenn ein Umpire einen Home-Run erklärt; und
 - ii) wenn ein Fair-Ball von deplatzierte Ausrüstung berührt wird und nach Ansicht eines Umpires der Ball den Outfield-Zaun im Flug überquert hätte.
- e) Zuerkennung nach Ansicht des Umpires
Dem Schlag-Läufer und den Läufern werden die Bases zugesprochen, die sie nach Ansicht eines Umpires erreicht hätten, hätte es keine Interference gegeben, und der Ball ist dead:
 - i) wenn eine andere Person als ein Mannschaftsmitglied einen Live-Ball berührt oder einen Feldspieler behindert, der im Begriff ist, einen Ground-Ball, geworfenen Ball oder Fly-Ball zu fangen. Wenn der Feldspieler nach Ansicht eines Umpires den Ball ohne die Behinderung aufgenommen oder gefangen hätte, ist der Schlag-Läufer Aus und der Läufer muss zu dem Base zurückkehren, das er zum Zeitpunkt der Interference zuletzt berührt hat; oder
 - ii) wenn der Ball in der Ausrüstung oder Bekleidung des Umpires oder der Bekleidung eines Offensivspielers stecken bleibt.

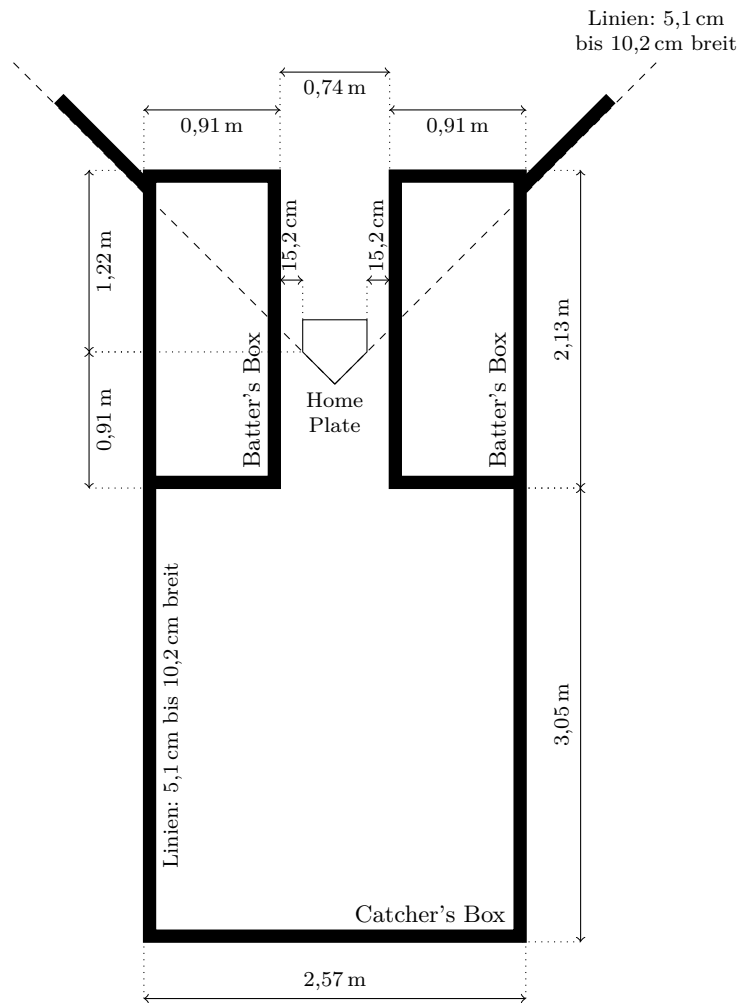
Anhang 1: Spielfeld

1.A Offizielle Abmessungen des Spielfeldes



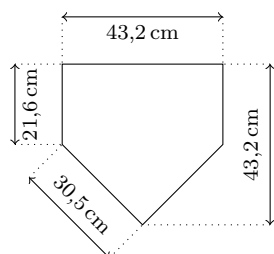


1.D Offizielle Abmessungen der Batter's und Catcher's Boxes

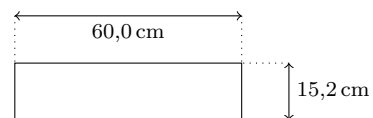


Batter's und Catcher's Boxes

1.E Offizielle Abmessungen der Home-Plate und Pitcher's Plate



Home-Plate



Pitcher's Plate

1.F Kurzübersichtstabelle

1.F.1 Backstop und Seitenlinien (Dead-Ball-Linie/Seitlicher Zaun)

Wird mindestens 7,62 m (25 Fuß) bis maximal 9,14 m (30 Fuß) außerhalb der Foul-Linien zurückgesetzt. Die Fläche zwischen den Foul-Linien und dem Backstop und den Seitenlinien muss frei sein.

1.F.2 Bases

Home-Plate bis zum ersten/dritten Base, 18,29 m (60 Fuß) vom hinteren Teil der Home-Plate bis zur Hinterseite des Base. Home-Plate bis zum zweiten Base, 25,86 m (84 Fuß, 10¹/₄ Zoll) vom hinteren Punkt der Home-Plate bis zur Mitte des Base. Die Bases werden aus Leinen oder einem anderen geeigneten Material hergestellt und sicher verankert.

Die eine Hälfte des Doppel-Base ist Teil des Fair-Territory und wird dort verankert, während die andere Hälfte des Base (in einer anderen einfarbigen Kontrastfarbe) Teil des Foul-Territory ist und dort verankert wird.

1.F.3 Batter's Box

Eine auf jeder Seite der Home-Plate hat die Maße von 0,91 m (3 Fuß) x 2,13 m (7 Fuß). Die inneren Linien der Batter's Box sind 15,2 cm (6 Zoll) von der Home-Plate entfernt. Die vordere Linie der Batter's Box ist 1,22 m (4 Fuß) vor einer Linie, die durch die Mitte der Home-Plate gezogen wird. Die Linien sind innerhalb der Batter's Box.

1.F.4 Catcher's Box

3,05 m (10 Fuß) lang von den hinteren äußeren Ecken der einzelnen Batter's Boxen und 2,57 m (8 Fuß, 5 Zoll) breit. Die Linien sind innerhalb der Catcher's Box.

1.F.5 Coach's Box

Hinter einer 4,57 m (15 Fuß) langen Linie, die außerhalb des Diamonds verläuft. Die Linie verläuft parallel zur ersten und dritten Base-Linie und ist 4,57 m (15 Fuß) von ihnen entfernt. Sie erstreckt sich von den Bases Richtung Home-Plate.

1.F.6 Abstandstabelle

Wettkampfkategorie	Pitching	Outfield-Zaun (Minimum)
Damen U16	12,19 m (40 Fuß)	60,96 m (200 Fuß)
Damen U19	13,11 m (43 Fuß)	67,06 m (220 Fuß)
Damen	13,11 m (43 Fuß)	67,06 m (220 Fuß)
Herren U16	14,02 m (46 Fuß)	76,20 m (250 Fuß)
Herren U19	14,02 m (46 Fuß)	76,20 m (250 Fuß)
Herren	14,02 m (46 Fuß)	76,20 m (250 Fuß)

1.F.7 Home-Plate

Es ist eine fünfseitige Figur mit einer Breite von 43,2 cm (17 Zoll) über der Kante, die dem Pitcher zugewandt ist. Die Seiten verlaufen parallel zu den Innenlinien der Batter's Box und

sind 21,6 cm ($8\frac{1}{2}$ Zoll) lang. Die dem Catcher zugewandten Seiten sind 30,5 cm (12 Zoll) lang.

1.F.8 Infield

Geschälter Abschnitt 18,29 m (60 Fuß) Bogen von der vorderen Mitte der Pitcher's Plate.

1.F.9 Linien

50 mm bis 100 mm (2 bis 4 Zoll) breit.

1.F.10 On-Deck-Kreis

Ein Kreis, mit 1,52 m (5 Fuß) Durchmesser bzw. 0,76 m ($2\frac{1}{2}$ Fuß) Radius, der an das Ende des Dugout-Bereichs angrenzt, das der Home-Plate am nächsten liegt.

1.F.11 Ein-Meter-Linie

Wird parallel im Abstand von 1 m (3 Fuß) zur Base-Linie gezogen, beginnend an einem Punkt auf halbem Weg zwischen der Home-Plate und dem ersten Base.

1.F.12 Pitcher's Circle

Kreis mit einem Durchmesser von 4,88 m (16 Fuß), gezogen von der Mitte der Vorderkante der Pitcher's Plate mit einem Radius von 2,44 m (8 Fuß). Die Linien sind innerhalb des Kreises.

1.F.13 Pitcher's Plate

Hergestellt aus Gummi, 61,0 cm (24 Zoll) lang und 15,2 cm (6 Zoll) breit und die Oberseite der Pitcher's Plate muss bündig mit dem Boden abschließen.

1.F.14 Warnspur

Muss mindestens 3,66 m (12 Fuß) bis maximal 4,57 m (15 Fuß) vom Outfield- und/oder Seiten-Zaun entfernt sein. Hergestellt aus Material (Sand, Kies), das mit dem Spielfeld eben ist, sich jedoch von der Oberfläche unterscheidet. Das Material muss von der Outfield-Oberfläche unterscheidbar sein, und es muss ein deutliches physisches Zeichen für die Spieler geben, wenn sie sich dem Zaun nähern.

1.G Einen Diamond anlegen

Dieser Abschnitt dient als Beispiel für das Anlegen eines Diamonds mit einem Base-Abstand von 18,29 m (60 Fuß) und einem Pitching-Abstand von 14,02 m (46 Fuß).

- 1) Um die Position der Home-Plate zu bestimmen, ziehen Sie eine Linie in die Richtung, in die der Diamond liegen soll. Setzen Sie einen Pfahl an der Ecke der Home-Plate, die dem Catcher am nächsten ist. Befestigen Sie eine Schnur an diesem Pfahl und machen Sie einen Knoten oder markieren Sie die Schnur anderweitig auf 14,02 m (46 Fuß), 18,29 m (60 Fuß), 25,86 m (84 Fuß, $10\frac{1}{4}$ Zoll) und auf 36,58 m (120 Fuß).

- 2) Legen Sie die Schnur (ohne Dehnung) entlang der Richtungslinie und setzen Sie einen Pfahl an der Markierung 14,02 m (46 Fuß). Dies ist die Mitte der vorderen Kante der Pitcher's Plate. Setzen Sie einen weiteren Pfahl auf der gleichen Linie an der Markierung 25,86 m (84 Fuß, $10\frac{1}{4}$ Zoll). Dies ist die Mitte des zweiten Base.
- 3) Setzen Sie die Markierung 36,58 m (120 Fuß) in die Mitte des zweiten Base und gehen Sie, indem Sie die Schnur an der 18,29 m (60 Fuß) Markierung festhalten, von der Richtungslinie nach rechts, bis die Schnur wieder gespannt ist, und setzen Sie einen Pfahl an der Markierung 18,29 m (60 Fuß). Dies ist die äußere Ecke des ersten Base und die Schnur bildet nun die Linien zum ersten und zweiten Base.
- 4) Halten Sie die Schnur wieder an der Markierung 18,29 m (60 Fuß) fest, gehen Sie über das Feld und markieren Sie in gleicher Weise die äußere Ecke des dritten Base. Die Home-Plate, das erste und dritte Base liegen vollständig im Diamond.
- 5) Um den Diamond zu überprüfen, platzieren Sie das Home-Plate Ende der Schnur am Pfahl des ersten Base und die Markierung 36,58 m (120 Fuß) am dritten Base. Die Markierung 18,29 m (60 Fuß) sollte nun auf der Home-Plate und dem zweiten Base überprüft werden.
- 6) Überprüfen Sie nach Möglichkeit alle Abstände mit einem Stahlband.

Anhang 2: Schläger

2.A Offizieller Schläger

- 1) Der Schläger muss aus einem Stück bestehen, aus mehreren Teilen bestehen, die fest miteinander verbunden sind oder aus zwei Teilen bestehen, die austauschbar sind.
- 2) Wenn der Schläger mit austauschbaren Komponenten ausgestattet ist, muss er die folgenden Bedingungen erfüllen:
 - a) Die zusammengehörenden Teile müssen einen eindeutigen Verriegelungsschlüssel aufweisen, um nicht zertifizierte Ausrüstungskombinationen im Einsatz zu verhindern; und
 - b) Alle Kombinationen von Komponenten müssen die gleichen Anforderungen erfüllen wie ein einteiliger Schläger, wenn sie zusammengefügt sind, oder wie ein Teil eines einteiligen Schlägers, wenn sie getrennt sind.
- 3) Ein Schläger kann aus einem einzigen Stück Hartholz bestehen oder aus einem Holzblock gefertigt sein, der aus zwei oder mehr Holzstücken besteht, die mit einem Klebstoff so miteinander verbunden sind, dass die Maserungsrichtung aller Teile parallel zur Länge des Schlägers verläuft.
- 4) Ein Schläger kann aus Metall, Bambus, Kunststoff, Grafit, Kohlenstoff, Magnesium, Glasfaser, Keramik oder jedem anderen Verbundmaterial bestehen, das von der WBSC Equipment Standards Commission genehmigt wurde.
- 5) Ein Schläger kann laminiert sein, darf aber nur Holz oder Klebstoff enthalten und muss, sofern er versiegelt wird, eine transparente Versiegelung aufweisen.
- 6) Der Schlägerkopf des Schlägers (vom Beginn der Verjüngung bis zur Endkappe) muss rund und glatt sein, wobei eine leichte Strukturierung zulässig ist.
- 7) Kein Schläger darf länger als 86,4 cm (34 Zoll) sein oder mehr als 1077,0 g (38 Unzen) wiegen.
- 8) Kein Schläger darf an seiner dicksten Stelle einen Durchmesser von mehr als 5,7 cm (2¹/₄ Zoll) aufweisen. Eine Toleranz von 0,8 mm (1/32 Zoll) ist zulässig, um eine Ausdehnung zu ermöglichen.
- 9) Ein Schläger darf keine Niete, Stifte, raue oder scharfe Kanten oder äußere Befestigungselemente aufweisen, die eine Gefahr darstellen oder darstellen könnten. Ein Schläger muss frei von Graten und Rissen sein.
- 10) Ein nicht aus Holz gefertigter Schläger darf keinen Holzgriff haben.

- 11) Ein Schläger muss einen Sicherheitsgriff aus Kork, Klebeband (kein glattes Kunststoffband) oder Verbundmaterial haben. Der Sicherheitsgriff darf nicht kürzer als 25,4 cm (10 Zoll) sein und darf nicht mehr als 38,1 cm (15 Zoll) vom schmalen Ende des Schlägers entfernt sein. Harz, Kiefernharz oder Sprühschichten, die zur Verbesserung der Griffhaftigkeit aufgetragen werden, sind nur am Griff zulässig. Das auf den Schläger aufgetragene Klebeband muss eine durchgehende Spirale sein. Es muss sich nicht um eine durchgehende Klebebandschicht handeln. Alle Anbauteile wie Fingergriffe, Flare-Kegel oder Choke-Up-Vorrichtungen müssen mit Sicherheitsklebeband am Griff befestigt werden.
- 12) Wenn ein Schläger nicht aus Holz gefertigt ist und keine einteilige Konstruktion mit geschlossenem Schlägerende aufweist, muss er über einen Einsatz aus Gummi, Vinyln Kunststoff oder einem anderen von der WBSC Equipment Standards Commission zugelassenen Material verfügen, der fest am breiten Ende des Schlägers befestigt ist.
 - a) Der Einsatz der Schläger-Endkappe muss fest und dauerhaft abgedichtet sein, sodass er nur vom Hersteller entfernt werden kann, ohne die Endkappe oder den Lauf zu beschädigen oder zu zerstören.
 - b) Der Schläger muss frei von Rasseln sein. Ein Schläger, der nicht frei von Rasseln ist, wird als unerlaubter Schläger angesehen.
 - c) Der Schläger darf keine Anzeichen von Manipulationen aufweisen. Ein Schläger, der Anzeichen von Manipulationen aufweist, gilt als veränderter Schläger.
- 13) Ein Schläger muss einen Sicherheitsknauf mit einem Mindestdurchmesser von 0,6 cm (1/4 Zoll) aufweisen, der in einem Winkel von neunzig Grad aus dem Griff herausragt und keine scharfen Kanten aufweist. Der Sicherheitsknauf kann geformt, gedreht, geschweißt und dauerhaft befestigt werden. Der Knauf kann mit Griffband oder einem Griffverstärker bedeckt sein.
- 14) Ist die Zulassungsmarkierung aufgrund von Abnutzung nicht mehr lesbar, gilt der Schläger weiterhin als offizieller Schläger und darf verwendet werden, sofern er in allen anderen Punkten den vorliegenden Regeln entspricht, was ein Umpire mit hinreichender Sicherheit feststellen muss.
- 15) Das Gewicht, die Gewichtsverteilung oder die Länge des Schlägers muss zum Zeitpunkt der Herstellung dauerhaft festgelegt sein und darf danach in keiner Weise verändert werden, es sei denn, es ist in dieser Regel oder einer von der WBSC Equipment Standards Commission genehmigten Spezifikation ausdrücklich anders angegeben.

2.B Aufwärm-Schläger

Ein Aufwärm-Schläger muss (im Gegensatz zu einem offiziellen Schläger) einteilig gebaut sein und den Anforderungen an den Sicherheitsgriff und den Sicherheitsknauf eines offiziellen Schlägers entsprechen. Er muss in 3,2 cm (1 1/4 Zoll) großen Buchstaben auf dem Schlägerkopf mit „warm-up“ gekennzeichnet sein. Der Schlägerkopf muss einen Durchmesser von mehr als 5,7 cm (2 1/4 Zoll) aufweisen.

Anhang 3: Ball

3.A Offizieller Softball

Ein offizieller Softball:

- 1) Muss ein regelmäßiger, glatt genähter Ball mit verdeckten Stichen oder einer glatten Oberfläche sein.
- 2) Muss ein Kernstück haben, das entweder aus erstklassigem Langfaser-Kapok, einer Mischung aus Kork und Gummi, einer Polyurethan-Mischung oder andere, von der WBSC Equipment Standards Commission zugelassene Materialien besteht;
- 3) Kann von Hand oder maschinell mit einem feinen, gezwirnten Garn gewickelt und mit Latex oder Gummiklebstoff überzogen sein;
- 4) Muss eine aufgeklebte Hülle haben, wobei der Klebstoff an der Innenseite der Hülle angebracht und diese mit gewachstem Zwirn aus Baumwolle oder Leinen zusammengenäht wird oder eine gegossene Hülle haben, die mit dem Kern verbunden oder einstückig mit dem Kern geformt ist und eine originalgetreue Nachbildung der Stiche haben, wie von der WBSC Equipment Standards Commission genehmigt; und
- 5) Muss eine Hülle aus feinstem erstklassigem chromgegerbtem Pferde- oder Rindsleder haben, aus synthetischem Material oder aus anderen Materialien gemacht sein, die von der WBSC Equipment Standards Commission genehmigt wurden.

3.B Abmessungen und Anforderungen

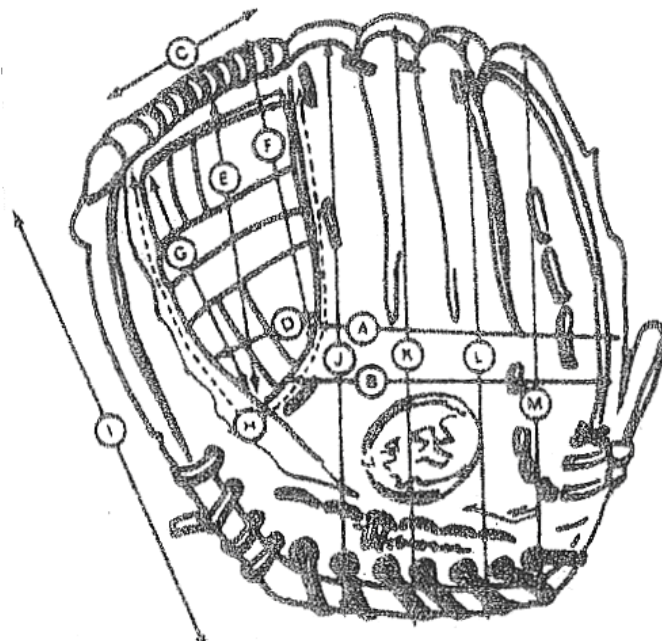
- 1) Der fertiggestellte 30,5-cm-Ball (12 Zoll) muss einen Umfang zwischen 30,2 cm ($11\frac{7}{8}$ Zoll) und 30,8 cm ($12\frac{1}{8}$ Zoll) haben und muss zwischen 178,0 g ($6\frac{1}{4}$ Unzen) und 198,4 g (7 Unzen) wiegen. Die Flachnaht muss mindestens 88 Stiche in jeder Hülle haben, genäht im Zweinadel-Verfahren.
- 2) Der fertiggestellte Ball muss einen Rückstellungskoeffizient und eine genormte Kompression aufweisen, die von der WBSC Equipment Standards Commission bestimmt und festgelegt wurden.
- 3) Der COR (Coefficient Of Restitution) bezeichnet den Rückstellungskoeffizienten eines Softballs, gemessen mit der ASTM (American Society for Testing and Materials) Prüfmethode zur Messung des Rückstellungskoeffizienten von Softballs.
- 4) Der weiße Ball mit weißer oder roter Naht oder der gelbe Ball mit roter Naht sowie einem Umfang von 30,5 cm (12 Zoll) und einem Rückstellungskoeffizient (COR) von 0,47 oder weniger wird in den folgenden WBSC-Wettbewerben verwendet: Männer und Frauen; Junioren und Juniorinnen. Die Bälle sind mit dem WBSC-Logo gekennzeichnet.

- 5) Bei Bällen, die in WBSC-Wettbewerben verwendet werden, darf die erforderliche Belastungskraft, um den Ball 0,64 cm ($\frac{1}{4}$ Zoll) zusammenzudrücken, 170,1 kg (375 Pfund) nicht überschreiten, wenn diese Bälle in Übereinstimmung mit der ASTM-Prüfmethode zur Messung der Druckverschiebung von Softballs gemessen werden, die von der WBSC Equipment Standards Commission bestätigt wird.

Nachstehend sind die für jeden Ball festgelegten Standards aufgeführt:

Umfang	30,5 cm (12 Zoll)
Ballfarbe	Weiß oder gelbe Oberfläche, WBSC-LOGO
Farbe der Naht	Weiß oder rote Naht
Mindestumfang	30,2 cm ($11\frac{7}{8}$ Zoll)
Maximalumfang	30,8 cm ($12\frac{1}{8}$ Zoll)
Mindestgewicht	178,0 g ($6\frac{1}{4}$ Unzen)
Maximalgewicht	198,4 g (7 Unzen)

Anhang 4: Handschuh



4.A Abmessungen

(A) Breite der Handfläche (oben)	20,3 cm (8 Zoll)
(B) Breite der Handfläche (unten)	21,6 cm (8 ¹ / ₂ Zoll)
(C) Obere Weite des Netzes	12,7 cm (5 Zoll)
(D) Untere Weite des Netzes	11,5 cm (4 ¹ / ₂ Zoll)
(E) Netz von oben nach unten	18,4 cm (7 ¹ / ₄ Zoll)
(F) Zwischenraum beim Zeigefinger	19,0 cm (7 ¹ / ₂ Zoll)
(G) Zwischenraum beim Daumen	19,0 cm (7 ¹ / ₂ Zoll)
(H) Gabelung der gesamten Naht	44,5 cm (17 ¹ / ₂ Zoll)
(I) Spitze des Daumens	23,5 cm (9 ¹ / ₄ Zoll)
(J) Spitze des Zeigefingers	35,6 cm (14 Zoll)
(K) Spitze des Mittelfingers	33,7 cm (13 ¹ / ₄ Zoll)
(L) Spitze des Ringfingers	31,1 cm (12 ¹ / ₄ Zoll)
(M) Spitze des kleinen Fingers	27,9 cm (11 Zoll)

Anhang 5: Umpire

5.A Allgemeine Informationen für Umpire

- a) Kein Umpire darf Mitglied einer der beiden Mannschaften sein. Beispiele hierfür sind Spieler, Trainer, Manager, Funktionäre, Scorer, Physiotherapeuten oder Sponsoren.
- b) Der Umpire sollte sich über Datum, Uhrzeit und Ort des Spiels sicher sein und 20-30 Minuten vor Spielbeginn am Spielfeld eintreffen, das Spiel pünktlich starten und das Spielfeld verlassen, wenn das Spiel vorbei ist.
- c) Männliche und weibliche Umpire müssen Folgendes tragen.
 - 1) Ein hellblaues Hemd mit langen oder kurzen Ärmeln;
 - 2) Dunkelblaue Socken;
 - 3) Dunkelblaue Hose;
 - 4) Dunkelblaue Kappe mit weißen und blau umrandeten Buchstaben „WBSC“ auf der Vorderseite;
 - 5) Dunkelblaue Balltasche (nur Plate-Umpire);
 - 6) Dunkelblaue Jacke und/oder Pullover;
 - 7) Schwarze Schuhe und Gürtel;
 - 8) Ein weißes oder marineblaues T-Shirt, das unter dem hellblauen Hemd getragen wird.
 - 9) Wenn aus Gründen des Sonnenschutzes ein langärmeliges Unterhemd getragen wird, sollte es hauteng und marineblau sein.
- d) Umpire dürfen keinen sichtbaren Schmuck tragen, der eine Gefahr darstellen könnte.
Ausnahme: Arm- und/oder Halsband zur Gesundheitsüberwachung
- e) Der Plate-Umpire muss im Fast-Pitch eine schwarze Gesichtsmaske mit schwarzer oder hellbrauner Polsterung und einen schwarzen Kehlkopfschutz und einen Brustschutz und Schienbeinschoner mit Knieschutz tragen. Statt des Kehlkopfschutzes kann ein verlängerter Drahtschutz an der Maske angebracht sein.
- f) Die Umpire sollen sich den Managern, Trainern und offiziellen Scorern vorstellen.
- g) Die Umpire sollen die Spielfeldbegrenzungen und die Ausrüstung überprüfen, sowie alle Platz-Regeln mit beiden Mannschaften und ihren Managern und Trainern klären.
- h) Jeder Umpire hat die Befugnis, Entscheidungen zu Regelverletzungen zu treffen, die während der Spielzeit oder während der Spielunterbrechung begangen werden, bis das Spiel vorbei ist.

- i) Kein Umpire hat die Befugnis, Entscheidungen eines anderen Umpire im Rahmen seiner jeweiligen Aufgaben, wie sie in diesen Regeln festgelegt sind, aufzuheben oder in Frage zu stellen.
- j) Ein Umpire kann sich jederzeit mit seinem/seinen Kollegen beraten. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dem Umpire, der allein für die Entscheidung zuständig war und die Meinung des/der anderen eingeholt hat.
- k) Um ihre jeweiligen Aufgaben zu definieren, wird der Umpire, der über Balls und Strikes entscheidet, als „Plate-Umpire“ und der/die Umpire, der/die Entscheidungen an den Bases trifft/treffen, als „Base-Umpire“ bezeichnet.
- l) Der Plate-Umpire und der Base-Umpire haben die gleiche Befugnis, um:
 - 1) einen Läufer Aus zu geben, weil er ein Base zu früh verlassen hat;
 - 2) „TIME“ zu rufen, um das Spiel zu unterbrechen;
 - 3) Einen Spieler, Trainer oder Manager wegen Verletzung der Regeln aus dem Spiel zu entfernen oder auszuschließen;
 - 4) alle illegalen Pitches zu erkennen und anzusagen;
 - 5) Einen Infield-Fly festzustellen und ihn zu rufen. Wenn es offensichtlich scheint, dass ein geschlagener Ball ein Infield-Fly sein wird, soll ein Umpire sofort zum Schutz der Läufer „infield fly, if fair, the batter is out“ rufen.
- m) Der für die Entscheidung zuständige Umpire gibt einen Schlagmann, Schlag-Läufer oder Läufer in allen Fällen Aus, in denen dieser Spieler gemäß diesen Regeln ausgemacht wird, ohne dabei auf einen Appeal zu warten.
- n) Ein Umpire erklärt einen Spieler nicht aus oder bestraft ihn, der ein Base nicht berührt hat, der ein Base bei einem gefangenen Fly-Ball zu früh verlassen hat, der nicht in der Reihenfolge schlägt, der als unangekündigter Einwechselspieler in das Spiel kommt, der unangekündigt als unerlaubte Wiedereinwechslung, unerlaubter Ersatzspieler oder rückkehrender Withdrawn Player ins Spiel kommt, der als Läufer mit einem weiteren Läufer die Bases tauscht, der einen Versuch macht, nach Erreichen des ersten Bases zum zweiten Base zu laufen wie es die Regeln vorsehen, es sei denn, es wird ein Appeal gemacht.
- o) Ein Umpire wird eine Mannschaft nicht wegen einer Regelübertretung bestrafen, wenn die Verhängung der Strafe für die regelverletzende Mannschaft von Vorteil wäre.
- p) Die Nichteinhaltung von Anhang 5 durch einen Umpire ist kein Grund für einen Protest. Dies sind Richtlinien für Umpire.

5.B Zeichen

- a) Um anzuzeigen, dass das Spiel beginnt oder wieder aufgenommen wird, ruft der Plate-Umpire „PLAY BALL“ und macht gleichzeitig eine Handbewegung zum Pitcher, den Ball zu werfen.

- b) Ein STRIKE wird angezeigt, indem die rechte Hand über die Schulter in einem Winkel von 90 Grad gehoben wird und gleichzeitig „STRIKE“ mit klarer und deutlicher Stimme gerufen wird.
- c) Um einen BALL anzuzeigen, wird keine Armbewegung gemacht.
- d) Um den COUNT der Balls und Strikes anzuzeigen, werden die Balls zuerst genannt.
- e) Um ein FOUL anzuzeigen, ruft ein Umpire „FOUL-BALL“ und streckt beide Arme senkrecht über den Kopf.
- f) Um einen FAIR-BALL anzuzeigen, streckt ein Umpire mit einer Pumpbewegung einen Arm zur Mitte des Diamonds.
- g) Um anzuzeigen, dass ein Schlagmann oder Läufer AUS ist, hebt ein Umpire die rechte Hand über die Schulter, wobei die Faust geschlossen ist.
- h) Um anzuzeigen, dass ein Spieler SAFE ist, streckt ein Umpire beide Arme horizontal zur Seite des Körpers mit den Handflächen zum Boden.
- i) Um eine Spielunterbrechung anzuzeigen, ruft ein Umpire „TIME“ und streckt gleichzeitig beide Arme über den Kopf. Die anderen Umpire bestätigen die Spielunterbrechung unverzüglich mit einer ähnlichen Aktion.
- j) Um einen DELAYED-DEAD-BALL anzuzeigen, streckt ein Umpire den linken Arm horizontal aus, wobei die Faust geschlossen ist.
- k) Um einen EINGEKLEMMTEN BALL anzuzeigen, streckt ein Umpire beide Arme horizontal zur Seite des Körpers, wobei die Handflächen zum Boden zeigen.
- l) Um ein GROUND-RULE-DOUBLE anzuzeigen, streckt ein Umpire die rechte Hand über den Kopf und zeigt gleichzeitig mit zwei Fingern die Anzahl der zugesprochenen Bases an.
- m) Um einen HOME RUN anzuzeigen, streckt ein Umpire die rechte Hand mit geschlossener Faust über den Kopf und kreist den Arm im Uhrzeigersinn.
- n) Um einen INFIELD-FLY anzuzeigen, ruft ein Umpire „infield fly, if fair, the batter is out“ und hebt einen Arm über den Kopf.
- o) Um anzuzeigen, dass nicht gepitcht werden soll, hebt der Plate-Umpire eine Hand, wobei die Handfläche zum Pitcher zeigt. Es wird auf „Kein Pitch“ entschieden, wenn der Pitcher währenddessen wirft.

Anhang 6: Scoring

6.A Box score

- a) Der vollständige Name, die Nummer und die Position des Spielers oder die Positionen, die gespielt werden sollen, müssen in der Reihenfolge aufgeführt werden, in der er geschlagen hat oder geschlagen hätte, wäre er nicht ausgewechselt, ejectet oder removet worden oder wäre das Spiel nicht vorher beendet worden. Alle Statistiken eines Ersatzspielers, während er am Spiel teilnimmt, werden ihm zugeschrieben. Das gilt auch dann, wenn er im späteren Verlauf des Spieles nicht für einen anderen Spieler eingewechselt wird. Jede Aktion eines Temporary Runner wird dem Spieler zugeschrieben, für den er läuft.
- 1) Der Designated Player ist optional, aber wenn einer eingesetzt wird, muss dies vor Spielbeginn bekannt gegeben und auf der Aufstellungsliste in der normalen Schlagreihenfolge aufgeführt werden. Es werden zehn Namen aufgeführt, wobei der zehnte Name der des Flex Players ist, für den der Designated Player schlägt. Die Schlag- und Feldspielstatistiken jedes Spielers müssen tabellarisch erfasst werden.
FixMe: del
 - 2) In der ersten Spalte steht die Anzahl der „At Bat“ jedes Spielers. Ein „At Bat“ wird dem Spieler nicht angerechnet, wenn dieser:
 - a. einen Sacrifice-Fly schlägt, durch den ein Läufer punktet;
 - b. ein Base-on-Balls zugesprochen erhält;
 - c. das erste Base infolge einer Obstruction zugesprochen bekommt;
 - d. einen Sacrifice-Bunt schlägt; oder
 - e. von einem gepitchten Ball getroffen wird.
 - 3) In der zweiten Spalte steht die Anzahl der erzielten Punkte jedes Spielers.
 - 4) In der dritten Spalte steht die Anzahl der Base-Hits jedes Spielers. Ein Base-Hit ist ein Schlag, der es dem Schlagmann erlaubt, das erste Base sicher zu erreichen.
 - a. Wenn ein Schlag-Läufer das erste oder ein nachfolgendes Base aufgrund eines geschlagenen Fair-Balls erreicht, der auf dem Boden liegen bleibt, über den Zaun fliegt oder den Zaun berührt, bevor er von einem Feldspieler berührt wurde.
 - b. Wenn der Schlag-Läufer 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 aufzunehmen, um den Schlag-Läufer aus zu machen.
 - c. Wenn ein Fair-Ball, der von keinem Feldspieler berührt wurde, zum Dead-Ball wird, weil er die Person oder die Kleidung eines Läufers oder Umpire berührt.

- d. Wenn der Feldspieler erfolglos versucht, einen voranlaufenden Läufer aus zu machen und nach Ansicht des offiziellen Scorers der Schlag-Läufer auch durch einen perfekten Spielzug nicht am ersten Base hätte Aus gemacht werden können.
 - e. Wenn der Schlagmann das Spiel mit einem Base-Hit beendet, der zu einer ausreichenden Anzahl von Punkten führt, um seine Mannschaft in Führung zu bringen, wird dem Schlagmann nur so viele Bases gutgeschrieben, wie der Läufer, der den Siegpunkt erzielt hat, vorgerückt ist, vorausgesetzt, der Schlagmann rückt eine ähnliche Anzahl von Bases vor.
Ausnahme: Wenn der Schlagmann mit einem über den Zaun geschlagenen Home-Run das Spiel beendet, wird ihm ein Home-Run gutgeschrieben, und alle Läufer, er selbst eingeschlossen, dürfen punkten.
- 5) In der vierten Spalte steht die Anzahl der Put-Outs jedes Spielers.
- a. Ein Put-Out wird einem Feldspieler jedes Mal gutgeschrieben, wenn er:
 - 1. einen Fly-Ball oder Line-Drive fängt;
 - 2. einen geworfenen Ball fängt und einen Schlagmann oder Läufer Aus macht;
 - 3. einen Läufer mit dem Ball berührt, der das Base nicht berührt, auf dem er berechtigt ist;
 - 4. dem Ball am nächsten ist, wenn ein Läufer Aus erklärt wird, weil er von einem Fair-Ball getroffen wurde oder einen Feldspieler behindert;
 - 5. dem unangekündigten Einwechselspieler am nächsten steht, der gemäß Regel 3.2.8 Folge d.iii) Aus gegeben wird; oder
 - 6. einem Läufer am nächsten steht, der wegen Laufens außerhalb des Base-Pfads Aus gegeben wird.
 - b. Ein Put-Out wird dem Catcher gutgeschrieben, wenn:
 - 1. auf den dritten Strike entschieden wird;
 - 2. der Schlagmann nicht in der richtigen Reihenfolge schlägt;
 - 3. der Schlagmann den Catcher behindert;
 - 4. der Schlagmann wegen unerlaubten Schlagens Aus gegeben wird;
 - 5. der Schlagmann Aus gegeben wird, da er versucht hat beim dritten Strike zu bunten;
 - 6. der Schlagmann Aus gegeben wird, weil er einen unerlaubten oder veränderten Schläger verwendet; oder
 - 7. der Schlagmann Aus gegeben wird, weil er die Batter's Box gewechselt hat.
- 6) In der fünften Spalte steht die Anzahl der Assists, die von jedem Spieler gemacht wurden. Ein Assist wird wie folgt angerechnet.
- a. Jedem Spieler, der den Ball in einer Folge von Spielzügen weiterleitet, die das Put-Out eines Läufers 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 Put-Out macht, kann ein Assist und das Put-Out erhalten.

- b. Jedem Spieler, der den Ball so spielt oder wirft, dass ein Put-Out hätte gemacht werden können, wäre einem Mitspieler kein Error passiert;
 - c. Jedem Spieler, der durch Ablenken eines geschlagenen Balls ein Put-Out unterstützt.
 - d. Jedem Spieler, der den Ball bei einem Spielzug weiterleitet, der dazu führt, dass ein Läufer wegen Interference oder Laufens außerhalb der Base-Linie Aus gegeben wird.
- 7) In der sechsten Spalte steht die Anzahl der Errors, die von jedem Spieler gemacht wurden. In den folgenden Situationen wird ein Error notiert.
- a. Für jeden Spieler, der einen schlechten Spielzug macht, der die Zeit am Schlag eines Batters oder das Leben eines gegenwärtigen Läufers verlängert.
 - b. Für den Feldspieler, der das Base nicht berührt, nachdem er den Ball erhalten hat, um einen Läufer Aus zu machen, der gezwungen ist zu diesem Base vorzurücken oder zurückzukehren.
 - c. Für den Catcher, wenn der Schlagmann das erste Base wegen einer Obstruction zugesprochen bekommt.
 - d. Für den Feldspieler, der ein Double-Play nicht abschließen kann, weil er den Ball fallen lässt.
 - e. Für den Feldspieler, wenn ein Läufer 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 offizielle Scorer entscheiden, welcher Spieler den Error erhält.

6.B Wenn ein Base-Hit nicht erfasst wird

Ein Base-Hit wird in folgenden Fällen nicht notiert:

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

Ausnahme: Wenn der Schlagmann, nach Ansicht des offiziellen Scorers, das erste Base sicher erreicht hätte, wenn die Interference nicht aufgetreten wäre, wird dem Schlagmann ein Base-Hit notiert.

6.C Sacrifice-Fly-Ball

Ein Sacrifice-Fly wird notiert, wenn bei weniger als zwei Aus:

- a) der Schlagmann einem Läufer das Erzielen eines Punkts 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 Läufer deshalb punkten kann, wenn nach Ansicht des offiziellen Scorers der Punkt auch nach einem gelungenen Fang erzielt worden wäre.

6.D Runs-Batted-In

Ein Run-Batted-In ist ein erzielter Punkt, der aus einem der folgenden Gründe erzielt wurde:

- a) Einem Base-Hit;
- b) Einem Sacrifice-Bunt, Slap-Hit oder Sacrifice-Fly;
- c) Einem gefangenen Fly-Ball;
- d) Einem Infield Put-Out oder durch Fielder's Choice;
- e) Einem Läufer, der gezwungen ist zur Home-Plate vorzurücken, weil eine Obstruction stattgefunden hat, der Schlagmann von einem Pitch getroffen wurde oder auf Base-on-Balls entschieden wurde;
- f) Einem Home-Run und alle dadurch erzielten Punkte.

6.E Pitcher wird ein Win zugesprochen

Einem Pitcher wird in folgenden Situationen ein Win zugesprochen:

- a) Wenn er der Start-Pitcher ist, mindestens vier Innings gepitcht hat und seine Mannschaft nicht nur in Führung lag, als er ausgewechselt wurde, sondern auch für den Rest des Spiels in Führung blieb.
- b) Wenn ein Spiel nach fünf Innings beendet ist, der Start-Pitcher mindestens drei Innings geworfen hat und seine Mannschaft am Ende mehr Punkte als die andere Mannschaft hat.

6.F Pitcher wird ein Loss zugesprochen

Einem Pitcher wird, unabhängig davon, wie viel Innings er gepitcht hat, als er ausgewechselt wurde, der Loss angelastet, wenn seine Mannschaft in Rückstand liegt, und anschließend nicht mehr ausgleichen oder in Führung gehen kann.

6.G Spielzusammenfassung

Die Zusammenfassung umfasst folgende Punkte in dieser Reihenfolge:

- a) Die erzielten Punkte pro Inning und das Endergebnis;
- b) Die Runs-Batted-In und von wem geschlagen;
- c) Zwei-Base-Hit und von wem geschlagen;
- d) Drei-Base-Hit und von wem geschlagen;
- e) Home-Run und von wem geschlagen;
- f) Sacrifice-Flys und von wem geschlagen;
- g) Double-Plays und daran beteiligte Spieler;
- h) Triple-Plays und daran beteiligte Spieler;
- i) Anzahl der Base-on-Balls, die von jedem Pitcher abgegeben wurden;
- j) Anzahl der von jedem Pitcher erzielten Strike-Outs.
- k) Anzahl der von jedem Pitcher zugelassenen Hits und Punkte.
 - l) Name des Pitchers mit einem Win;
- m) Name des Pitchers mit einem Loss;
- n) Spielzeit;
- o) Namen der Umpire und der offiziellen Scorer;
- p) Gestohlene Bases und von wem;
- q) Sacrifice-Bunts;
- r) Namen der Schlagmänner, die von einem Pitch getroffen wurden und der beteiligten Pitcher;
- s) Anzahl der von jedem Pitcher geworfenen Wild-Pitches.
- t) Anzahl der von jedem Catcher zugelassenen Passed-Balls.

6.H Gestohlene Bases

Gestohlene Bases werden einem Läufer gutgeschrieben, wenn er ein Base vorrückt, ohne Hilfe eines Hits, eines Put-Outs, eines Errors, eines Force-Outs, eines Fielder's Choice, eines Passed-Balls, eines Wild-Pitches oder eines illegalen Pitches.

6.I Aufzeichnungen eines verloren erklärten Spiels

Alle Aufzeichnungen eines verloren erklärten Spiels werden in die offiziellen Aufzeichnungen übernommen, mit Ausnahme der Aufzeichnung über Win und Loss eines Pitchers.

Stichwortverzeichnis

A

Abfällige Bemerkung	3.5.1 c.i)
Trainer darf nicht	3.4.1 b)
Absichtlich fallen gelassener Fly-Ball	5.1.29
Eingeklemmter Ball wird nicht als fallengelassen gewertet	5.1.29
Infield-Fly hat Vorrang.	5.1.29
Läufer kehrt um	5.5.2 b.xiv)
Schlag-Läufer ist Aus	5.5.2 a.v)
Absichtlicher Base-on-Balls	5.1.28, 5.5.1 c.ii)
Ball ist dead	5.1.28
Absichtlicher Zusammenstoß durch Läufer	5.10.3 c.ix)
Acht-Fuß-Kreis-Regel	5.10.3 b.iii)
Altered Bat	<i>siehe</i> Veränderter Schläger
Appeal-Play	1.2.6
Appeal	1.1.1
Arten von Appeals	1.2.6 e)
Außerhalb der Schlagreihenfolge schlagen	5.4.1 Folge
Darf gemacht werden um die richtige Schlagreihenfolge wieder herzustellen.	5.4.1 Folge
Darf nicht hergestellt werden	1.2.6 c)
Dead-Ball-Appeal	1.2.6 c)
Kann nicht zu einem zusätzlichen Aus führen	5.4.1 b.vi)
Läufer ist Aus	5.10.3 a)
Läufer kann bei einem Dead-Ball-Appeal die Base verlassen	1.2.6 a)
Läufer kann bei einem Live-Ball-Appeal die Base verlassen	1.2.6 b)
Läufer kann nicht zurückkehren	5.9 g)
Mannschaftsmitglied im Angriff können einen Appeal machen1.2.6 e), 3.2.8 d), 3.2.8 e), 3.3	
Nach Time-Out/Dead-Ball-Appeal	1.2.6 c)
Schlag-Läufer berührt falsches Base am ersten Base	5.5.2 a.vi)
Tag-up Spielzug	1.2.9
Trainer oder Manager	5.4.1 Folge
Unerlaubte Wiedereinwechslung.	1.2.6 e.vii), 3.1.9 + 3.1.12 + 3.2.5 d + 3.2.8 Folge
Zusätzliche Aus-Appeals	1.2.6 d)
Armband für den Pitcher nicht erlaubt	4.3.5 e)
Aufstellung und Aufstellungsliste	3.1.12, 3.1.13, 3.2.1
Cheftrainer muss unterschreiben	3.4.2 a)
Ejection des genannten Managers oder Trainers	3.3 d)
Falsche Rückennummer	3.2.1 e)
Schlagreihenfolge folgend	5.4.1
Aufwärm-Pitches	4.4
Aufwärm-Schläger	2.3.2, Anhang 2.B

STICHWORTVERZEICHNIS

Aus

- Schlag-Läufer 5.5.1 2)
- Schlagen außerhalb der Schlagreihenfolge 5.4.1 Folge
- Schlagmann 5.4.4
- Zeichen Anhang 5.B g)
- Aus der Batter's Box treten.....5.4.3 d.vii), 5.4.4 b.vi)
- Der Schlagmann schlägt den Ball unerlaubt 5.1.23 d)
- Der Schlagmann trifft den Ball unerlaubt..... 5.1.23 a)
- Ausholbewegung des Pitchers..... 4.3.2 a)
- Ausnahme
 - Aus 5.10.3 a)
 - Aus in einer Force-Situation 5.10.3 a.iii)
 - Aus wegen Entfernen des Helms 5.8 a)
 - Aus wegen Schlag-Läufer Interference..... 5.10.3 c.v)
 - Aus, wenn er von jemand anderem als einem Läufer unterstützt wird..... 5.10.3 a.v)
 - Behindert 5.1.32 b)
 - Behindert aber kann doch Aus gegeben werden 5.10.2 d.ii)
 - Behindert, aber kann nicht Aus gemacht werden 5.9 a)
 - Betroffen von einem Fair-Ball 5.10.4 d)
 - Ein Base wird nicht berührt 5.10.2 d.i.1)
 - Getroffen von einem Fair-Ball im Foul-Territory 5.10.4 e)
 - Getroffen von einem Fair-Ball während in Kontakt mit dem Base..... 5.10.4 g)
 - Getroffen von einem Foul-Ball..... 5.1.20 d)
 - Kann eine Geisichtsmaske aus Kunststoff tragen 2.4.3 b)
 - Läuft außerhalb des Base-Pfads 5.10.3 a.i)
 - Läuft außerhalb des Base-Pfad 5.10.4 b)
 - Läuft die Bases in umgekehrter Reihenfolge..... 5.10.3 c.x)
 - Mannschaft im Angriff versammeln sich an einem Base um die Verteidigung zu verwirren 5.10.3 c.vi)
 - Muss die zugesprochenen Bases in der normalen Reihenfolge berühren 5.9 j)
 - Muss einen Helm tragen 5.10.3 b.i)
 - Muss zum Base zurückkehren 5.9 b.i)
 - Nicht Aus 5.10.4
 - Nimmt einen fliegenden Start bei einem Fly-Ball 5.10.3 a.xii)
 - Ohne Kontakt zum Base während der Pitcher den Ball im Pitcher's Circle hat5.10.3 b.iii)
 - Überholt einen anderen Läufer 5.10.3 a.vi)
 - Verpasst die Home-Plate 5.10.3 a.x)
 - Von einem Fair-Ball getroffen..... 5.5.1 e)
 - Zwei besetzen ein Base zur selben Zeit..... 5.9 f)
- Ausrüstung 2.3
 - Berührt inoffizielle Ausrüstung der Offensiven Mannschaft..... 5.10.4 p)
 - Deplatzierte Ausrüstung 5.1.13
 - Offizielle Ausrüstung 2.1.14
- Außerhalb der Schlagreihenfolge schlagen..... 5.4.1 Folge
- Austausch der Umpire 3.6.5

B

Ball

Aus dem Spiel bei Verlust Ballbesitz	5.11 a.ii.4)
Dead-Ball-Situationen	1.2.6 c)
Delayed-Dead-Ball-Situationen	5.5.1 d) Folge
Fair-Ball	5.1.16
Gelbe Oberfläche kann verwendet werden	Anhang 3.B 4)
Größe des Balles	Anhang 3.A, Anhang 3.B
Ins Spiel bringen	1.1.7
Kein Zeichen verwendet	Anhang 5.B c)
Kompression	Anhang 3.B 2)
Maximaler Rückstellungskoeffizient	Anhang 3.B 4)
Offiziell	Anhang 3.A
Rückstellungskoeffizient	Anhang 3.B 3)
Rutscht aus der Hand des Pitchers	4.6
Vom Umpire gegeben	5.4.3
Wird ins Dead-Ball-Territory getragen (absichtlich)	5.11 b.v)
Wird ins Dead-Ball-Territory getragen (unbeabsichtigt)	5.11 a.ii.3)
Base	Anhang 1.F.2
Müssen in erlaubter Reihenfolge gelaufen werden	5.9
Base-Linie	2.1.2
Base-on-Balls	5.1.1
Absichtlich	5.1.28, 5.5.1 c.ii)
Schlagmann wird zum Schlag-Läufer	5.5.1 c)
Wird wie ein geschlagener Ball behandelt	5.10.3 b.iii)
Base-Pfad	5.1.2
Läufer ist Aus	5.10.4 a)
Laufen außerhalb der	5.5.2 a.vii)
Base-Umpire	3.6.3, Anhang 5.A k)
Bat	<i>siehe</i> Schläger
Bat Person	
Muss einen Helm tragen	3.4.3 c)
Batter	<i>siehe</i> Schlagmann
Batter's Box	2.1.3
Abmessung	Anhang 1.F.3
Batter-runner	<i>siehe</i> Schlag-Läufer
Bedingungen des Feldes	3.6.2 a)
Beleidigende Bemerkung	3.5.1 c.i)
Bespielbarkeit des Platzes	3.6.2 a)
Bestreiten einer Umpire-Entscheidung	3.5.1 a)
Störender Schmuck	2.5.1 g)
Blocked Ball	<i>siehe</i> Blockierter Ball
Blockieren eines Base	
Feldspieler darf dies nicht mit Ballbesitz	5.1.32 b.4), 5.1.32 b.5)
Feldspieler darf dies nicht ohne Ballbesitz	5.1.32 b.1)
Blockierter Ball	5.1.7
Der Ball wird dead	5.1.11
Durch Ausrüstung der Offensive auf dem Feld	5.10.3 c.xii)
Zugesprochene Base	5.11 a), 5.11 b)
Box score	Anhang 6.A

Bunt	5.1.8
Absichtlich fallen gelassen	5.1.29, 5.5.2 b.xiv)
Schlagmann aus wegen foul bunten mit zwei Strikes	5.4.4 b.vi)
Wird nicht als Infield-Fly behandelt	5.1.26
C	
Catcher	4.3.6 a)
Behindert den Schlagmann	5.5.1 d)
Darf keine Gesichtsmaske aus Kunststoff tragen	2.4.3 b)
Muss den Ball direkt an den Pitcher zurückwerfen	4.3.6 b)
Muss einen Helm tragen	2.4.3 a)
Muss einen Oberkörperschutz tragen	2.4.3 c)
Muss Schienbeinschoner tragen	2.4.3 d)
Catcher's Box	2.1.4
Abmessung	Anhang 1.F.4
Catcher's Obstruction	5.5.1 d)
Charged-Defensive-Conference	4.1.1, 4.2.1, 4.2.1 a), 4.2.1 d)
Ende	4.2.1 e)
Feldspieler, die zum Dugout gehen	4.2.1 e)
Limitiert auf 1 pro Zusatz-Inning	4.2.1 d)
Limitiert auf 3 pro 7 Innings	4.2.1 a)
Sind fortlaufend	4.2.1 b)
Charged-Offensive-Conference	5.1.10, 5.2
Zweite Charged-Offensive-Conference	5.2 b)
Cheftrainer	
Muss den Namen des neuen Trainers im Falle einer Ejection angeben	3.4.2 b)
Name muss auf der Aufstellungsliste aufgeführt sein	3.2.1 a.iii)
Verantwortlich für die Unterschrift der Aufstellungsliste	3.4.2 a)
Coach	<i>siehe</i> Trainer
Coach's Box	Anhang 1.F.5
Conferences	5.1.10
D	
Dead-Ball	5.1.11
Delayed-Dead-Ball	5.1.12
Berührung des Balles mit deplatzierte Ausrüstung	5.11 a.ii.6)
Catcher Obstruction	5.1.7 d)
Obstruction	5.1.32
Plate-Umpire behindert einen Wurf	5.10.3 d)
Zeichen	Anhang 5.B j)
Designated Player	3.1.3, 3.2.4
Das Ersetzen des Flex Players in der Verteidigung ist kein Wechsel	3.2.5 c.ii)
Das Spiel kann mit 9 oder 10 Spielern fortgesetzt werden	3.2.4 b.iii)
Kann durch den Flex Player ersetzt werden	3.2.5 d)
Kann im Angriff und in der Verteidigung spielen	3.2.4 b.i)
Kann wieder eingewechselt werden	3.2.3 e)
Minimale Anzahl von Spielern beim Einsatz	3.2.2 a)
Scoring	Anhang 6

Diamond-Abmessung	Anhang 1.B
Doppel-Base	5.6
Fallen gelassener dritter Strike	5.6 a.iii)
Geschlagener Ball trifft Base	5.6 a.i)
Kein Spielzug am Base	5.6 b.i)
Spielzug am Base bei einem geschlagenem Ball	5.5.2 a.vi)
Spielzug aus dem Foul-Territory	5.6 a.ii)
Double	
Ground-Rule	Anhang 5.B 1)
Double-Play	5.1.15
Dugout	2.1.6
Verhalten im Dugout	3.5.1 b)
E	
Ein-Meter-Linie	Anhang 1.F.11
Schlag-Läufer darf außerhalb der Linie laufen	5.5.2 b.iii)
Schlag-Läufer ist Aus	5.6 a.ii)
Eingeklemmter Ball	5.1.48
Wird nicht als absichtlich fallen gelassen bewertet	5.1.29
Zeichen	Anhang 5.B k)
Einwechselspieler	3.1.20, 3.2.1 a.ii)
Beim Einsatz eines unerlaubten Einwechselspielers ist ein Appeal nötig	3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e Folge
Darf nicht weiter als Spieler am Spiel teilnehmen	3.2.8 a)
Ersatzspieler gilt nicht als Einwechselspieler	3.2.6 c)
Für verletzten Läufer	3.2.3 c)
Kann beim Pre-Game-Meeting eingewechselt werden	3.2.3 c)
Keine Einwechselspieler verfügbar	3.3 d)
Mehrere Wechsel erlaubt	3.2.8 a)
Muss den Plate-Umpire beim Wechsel informieren	3.2.8 c)
Spielberechtigte Kadermitglieder können auf die Liste der Einwechselspieler gesetzt werden	3.2.1 c)
Unangekündigt	3.2.8 d)
Verletzte Läufer können ausgewechselt werden	3.2.8 f)
Wird als eingewechselt betrachtet	3.2.8 c)
Ejection vom Spiel	3.1.4
Absichtlicher Zusammenstoß durch den Läufer	5.10.3 c.ix)
Feldspieler behindert durch einen vorgetäuschten Tag	5.10.2 b)
Feldspieler lenkt den Schlagmann ab	4.3.4 a)
Fremde Substanz auf den Ball auftragen	4.3.5 Folge
Mannschaftsmitglied entfernt Linien der Batter's Box	5.4.3 d.vi.3)
Rückkehr nach der Ejection führt zum Spielabbruch	1.2.2 i)
Schlagmann setzt einen veränderten Schläger ein	5.4.4 b.iii)
Trainer	3.4 Folge
Umpire können bei einer Regelverletzung ejecten	Anhang 5.A 1.3)
Eligibility	<i>siehe</i> Spielberechtigung
Erlaubt gefangener Ball	5.1.9 a)
Erlaubte Berührung	5.1.44

Läufer ist Aus	5.1.44 a)
Schlag-Läufer ist Aus	5.1.44 a)
Erlaubter Aufwärm-Schläger	2.3.2, Anhang 2.B
Erlaubter Wurf	4.3.3
Ersatzspieler	3.1.17, 3.2.6 e)
Einsatz eines nicht spielberechtigten Ersatzspielers	3.1.10
Ist als Einwechselspieler zu behandeln	3.2.6 c)
Kann im Angriff und in der Verteidigung spielen	3.2.6
Muss dem Umpire angekündigt werden	3.2.6 d)
Notwendig, wenn der Spieler blutet	3.2.6 b)
Statistiken, die anzurechnen sind (Scoring)	Anhang 6.A a)
Unterliegt nicht den Bestimmungen der Regel für Wechsel	3.2.6 c)
F	
Fair-Ball	5.1.16
Behindert mit	5.5.1 e)
Behinderung des Schlag-Läufer mit	5.5.2 b.vi)
Berührt den Foul-Pole	5.1.16 h)
Beurteilt nach der Position des Balles	5.1.16 h)
Trifft Läufer	5.5.1 e)
Trifft Umpire	5.5.1 e)
Zeichen	Anhang 5.B f)
Fair-Territory	2.1.7
Fallen gelassener Ball während der Ausholbewegung des Pitchers	4.6
Fallen gelassener dritter Strike	
Schlag-Läufer ist Aus	5.6 a.iii)
Schlag-Läufer kann jeden Teil der Doppel-Base nutzen	5.6 a.v)
Schlagmann ist Aus	5.4.4 a.ii)
Falsche Rückennummer auf der Aufstellungsliste	3.2.1 e)
Fang	5.1.9
Absichtlich fallen gelassen	5.1.29, 5.5.2 b.xiv)
Erlaubt gefangener Ball	5.1.9, 5.1.24
Nach Abschluss	5.1.9
Fehler (Scoring)	Anhang 6.A
Feldspieler	3.1.5
Lenkt den Schlagmann ab	4.3.4 a)
Verursacht eine Behinderung	5.1.32 b)
Flex Player	3.1.6
Kann den Designated Player im Angriff ersetzen	3.2.4 b.ii)
Kann im Angriff und in der Verteidigung spielen	3.2.5 d)
Kann wieder ins Spiel eingewechselt werden	3.2.3 e)
Steht an der 10. Position der Aufstellungsliste	3.2.5
Fly-Ball	5.1.18
Absichtlich fallen gelassen	5.1.29
Behinderung mit	5.3 c.iv.3)
Force-Out	5.1.19, 5.10.3 a.iii)
Punkt zählt nicht	1.2.5 c.ii)
Forfeit	<i>siehe</i> Spielabbruch

Foul-Ball	5.1.20
Zeichen	Anhang 5.B e)
Foul-Territory	2.1.8
Foul-Tip	5.1.21
Fremde Substanz auf dem Ball	4.3.5 a)

G

Genehmigter Aufwärm-Schläger	
Der On-Deck Schlagmann darf benutzen	5.3 c.iii)
Geschlagener Ball	5.1.3
Berührt das Base	5.1.16 c)
Bleibt auf Home-Plate liegen	5.1.16 a)
Wird ein Fair-Ball	5.1.16
Wird zum Foul-Ball	5.1.20
Gesichtsmaske	2.4.3 b)
Beschädigte Gesichtsmasken sind verboten	2.4.3 b)
Catcher darf keine aus Kunststoff tragen	2.4.3 b)
Gestohlene Base	
Scoring	Anhang 6
Gewinner des Spiels	1.2.7
Gipsverband	2.5.1 f)
Großer Handschuh	2.4.1 a)
Ground Rules	<i>siehe</i> Platz-Regeln
Ground-Rule-Double	
Zeichen	Anhang 5.B l)

H

Hände nicht Teil des Schlägers	5.5.1 f)
Handschuh	2.4.1
Einsatz eines unerlaubten Handschuhs	2.1.11
Verwendung eines unerlaubten Handschuhs	5.1.34 ii)
Zeichnung des Softballhandschuhs	Anhang 4
Harz	
Kann auf Schlägern verwendet werden	Anhang 2.A 11)
Head Coach	<i>siehe</i> Cheftrainer
Heim- und Gastmannschaft	1.1.4
Helm	2.1.9
Beschädigte Helme verboten	2.1.9
Defensivspieler kann tragen	2.1.9 b)
Der geworfene Ball berührt den Helm	5.8 b.i)
Der Helm des Catchers muss keine Ohrenklappen haben	2.1.9 b)
Ein geworfener Ball trifft Helm	5.8 b.ii)
Ist erforderlich	5.8 a)
Muss zwei Ohrenklappen haben	2.1.9 a)
Versehentlich entfernt	5.8 b.ii)
Wird während des Spiels absichtlich abgenommen	5.8 b.i)
Hit-by-Pitch	5.1.22
Home-Plate	Anhang 1.E

STICHWORTVERZEICHNIS

Home-Run	5.5.1 g)
Abnehmen des Helmes bei einem Home-Run	5.8 a)
Zeichen	Anhang 5.B m)
I	
Illegaler Pitch.....	4.3.1 - 4.3.7 Folge
Pitcher wirft vom Pitcher's Plate zum Base	4.3.7
Infield	2.1.12
Infield-Fly	5.1.26
Ball bleibt live.....	5.1.26
Hat Vorrang vor absichtlich gefallenem Ball.....	5.1.29
Schlag-Läufer ist Aus	Anhang 5.A 1.5)
Zeichen.....	Anhang 5.A 1.5)
Infielder	3.1.11
Inning	1.1.5
Intentional Base On Balls.....	<i>siehe</i> Absichtlicher Base-on-Balls
Interference.....	5.1.30
Durch den Base-Coach	5.10.3 c.viii)
Durch Läufer	5.5.2 b)
Durch Mitglied der Mannschaft am Schlag.....	5.5.2 b.x)
Durch Nicht-Mannschaftsmitglied	5.5.2 c.ii)
Durch On-Deck Schlagmann	5.5.2 b.ix)
Durch Plate-Umpire	5.10.3 d)
Geschlagener Ball trifft Umpire.....	5.5.1 e)
Handlung die die Obstruction außer Kraft setzt	5.10.2 d.ii)
Läufer kehren zurück.....	5.4.4 b)
Mit einem fallen gelassenen dritten Strike	5.5.2 b.vii)
Mit einem live Ball	5.10.3 c.iv)
Schlag-Läufer kehrt zum Schlag zurück	5.10.3 c.iv)
K	
Kader	3.2
Darf nur männlich oder weiblich sein	3.2.1 d)
Einsatz eines nicht spielberechtigten Kadermitglieds	1.2.14 c)
Einsatz eines nicht spielberechtigten Kadermitglieds kann protestiert werden ..	1.1.9 b)
Spielberechtigte Mitglieder können jederzeit zur Aufstellung hinzugefügt werden	3.2.1 c)
Kappe	2.5.1 a.i)
Kehlkopfschutz (Maske)	2.4.3 a)
Umpire	Anhang 5.A e)
Kiefernteer	
Zulässig am Schlägergriff.....	Anhang 2.A 11)
Klebeband auf dem Schläger	2.1.1, Anhang 2.A 11)
Klebeband auf der Wurfhand	4.3.5 e)
Körperschutz	
Für Umpire	Anhang 5.A
Kommunikationsgerät	
Nicht erlaubt	3.4.1 c)
Krähensprung	4.1.2

Ist nicht erlaubt	4.3.3 h)
L	
Läufer	5.1.39
Absichtlicher Zusammenstoß mit einem Feldspieler in Ballbesitz	5.10.3 c.ix)
Am nächsten zur Home-Plate wird Aus erklärt	5.5.2 b.x)
Behindert einen Feldspieler beim Versuch eine Ball aufzunehmen oder zu werfen	5.10.3 c.iii)
Behindert einen Feldspieler beim Versuch einen fair geschlagenen Ball aufzunehmen	5.5.2 b.iii)
Behindert einen Spielzug nachdem er Aus gegeben wurde oder nachdem er gepunktet hat	5.10.3 c.v)
Behindert mit einem geworfenen Ball	5.10.3 c.iii)
Behindert mit geschlagenem Ball	5.10.3 c.iii)
Berechtigt vorzurücken mit der Möglichkeit Aus gemacht werden zu können	5.10.1
Berechtigt, das Base zu halten	5.9 d)
Betritt den Mannschaftsbereich während der Ball noch im Spiel ist	5.10.3 a.xi)
Darf das Base verlassen, wenn der Fly-Ball zum ersten Mal berührt wird	5.10.4 m)
Darf das Base verlassen, wenn ein Fly-Ball zum ersten Mal berührt wird	5.10.1 d)
Darf nicht das Base verlassen bis der Pitcher den Wurf losläßt	5.10.3 b.ii)
Darf nicht verlassen bevor der Ball die Home-Plate passiert, den Boden berührt oder geschlagen wird	5.10.3 b.ii)
Darf nicht zu einem verpassten Base zurückkehren, wenn ein nachfolgender Läufer gepunktet hat	5.9 h)
Ejected wegen absichtlichem Zusammenstoß	5.10.3 c.ix)
Entfernt ein Base von der richtigen Position	5.9 e)
Getroffen vom geschlagenen Ball	5.10.1 e.i), 5.10.3 c.i)
Kann Bases stehlen	5.1.42
Kann das Base für ein Appeal-Play verlassen	1.2.6 b)
Kommt in Kontakt mit einem Feldspieler nicht befugt einen Ball aufzunehmen	5.10.4 c)
Lenkt einen fair geschlagenen Ball ab	5.11 b.i.6.b)
Löst eine Base aus der Verankerung	5.10.1 i)
Rücken auf einen illegalen Pitch vor	4.3.7 a)
Tritt den Ball absichtlich	5.10.3 c.ii)
Unerlaubt im Spiel	3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e Folge
Verläßt Base	5.10.3 a.xi)
Verläßt das Base zu früh	5.10.3 a.vii), 5.10.3 b.ii)
Verletzt	3.6.7 f)
Versäumt zum Base zurückzukehren oder zum nächsten Base vorzurücken während der Ball im Pitcher's Circle ist	5.10.3 b.iii)
Versäumt zum Base zurückzukehren während der Ball in Spiel ist	5.10.3 b.vi)
Line-Drive	5.1.31
Absichtlich fallen gelassen	5.1.29
Kein Infield-Fly	5.1.26
Live-Ball	1.1.1
Loss	
Für den Pitcher (Scoring)	Anhang 6.F

M

Manager ejectet	3.3 b)
Mannschaft	1.1.2, 1.1.6
Anzahl der Spieler, die benötigt werden, um ein Spiel zu beginnen oder fortzusetzen	3.2.2
a)	
Spielabbruch	1.1.3
Mannschaft im Angriff	1.1.6
Versucht, einen Illegalen Pitch zu provozieren	4.5 e)
Mannschaft in der Verteidigung	1.1.2
Mannschaftsmitglied	3.1.20
Mannschaftsvertreter ejectet	
Für den Versuch eines illegalen Pitches	4.5 e)
Für eine unerlaubte Wiedereinwechslung 3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d +	
3.2.8 a-e Folge	
Für Regelübertretung durch einen Trainer	3.4 Folge
Maske und Kehlkopfschutz	
Umpire muss Maske und Kehlkopfschutz tragen	Anhang 5.A e)
Medizinische Vorrichtung	2.5.1 g)
Mehrfarbiger Handschuh	2.4.1 c)
Mercy Rule	<i>siehe</i> Run-Ahead-Rule
Mitt	<i>siehe</i> Großer Handschuh
Münzwurf	1.1.4

N

Name	
Muss auf der Aufstellungsliste aufgeführt sein	3.2.3 b)
Name (Uniform)	2.5.1 e)
Nicht spielberechtigter Ersatzspieler	3.1.10
Ball ins Spiel bringen	1.1.7 b)
Im Flug	5.1.25
Kann Aus gemacht werden	5.1.27
Nicht spielberechtigter Spieler	3.1.9
Aus gegeben	3.3 e.i)
Verursacht Spielabbruch	3.3 d)
Vom Spiel removet	3.3 d)
Nicht-Mannschaftsmitglied begeht Interference	5.5.2 c.ii)
Ball ist dead	5.5.1 h)
Verursacht einen blockierten Ball	5.10.3 c.xii)
Nummer (Rücken)	
Falsche Nummer auf der Aufstellungsliste	3.2.1 e)
Nummer (Uniform)	2.5.1 d)

O

Oberkörperschutz	2.4.3 c)
Muss von allen Catchern getragen werden	2.4.3 c)
Obstruction	5.1.32
Bei einem Squeeze-Play	4.3.4 b)
Interference hat Vorrang	5.10.2 d.ii)

Läufer kann nicht Aus gegeben werden.....	5.10.2 d)
Mannschaft in der Verteidigung.....	5.10.2 d.i)
Offensive-Conference	
Nur-Offensivspieler	3.1.14
Offizielle Ausrüstung.....	2.1.14
Auf dem Spielfeld.....	2.1.14
Blockierter Ball	5.1.7 c)
Offizieller Schläger	2.3.1
Darf kein veränderter Schläger sein.....	Anhang 2.A 12.c)
Offizieller Scorer	3.7.1
Darf den On-Deck Kreis verlassen	5.3 c.iv)
Muss einen Helm tragen.....	5.3 c.ii)
On-Deck Schlagmann.....	5.1.33, 5.3
On-Deck Schlagmann darf den On-Deck Kreis verlassen.....	5.3 c.iv)
On-Deck Schlagmann muss benutzen	5.3 c.iv)
On-Deck Kreis.....	Anhang 1.F.10
On-Deck Schlagmann darf verlassen	5.3 c.iv)
Option Play.....	<i>siehe</i> Wahlmöglichkeit
Outfield	2.1.16
Overthrow	<i>siehe</i> Überwurf

P

Passed-Ball	4.1.5
Läufer berechtigt vorzurücken	5.10.1 j)
Zusätzliche Bases bei einem illegalen Pitch können beibehalten werden	4.3.7 a)
Personen, die am Spiel beteiligt sind	
Behindert einen Feldspieler oder Ball.....	5.10.3 d)
Durch einen Live-Ball getroffen.....	5.1.9 e)
Pitch	4.1.6
Absichtlich fallen lassen oder rollen	4.3.3 j)
Absichtlicher Base-on-Balls	5.1.28
Aufwärm-Pitches erlaubt	4.4
Beginn	4.3.2
Geworfen mit Catcher außerhalb der Catcher's Box	3.2.2 b)
Kein Pitch	4.5
Muss direk vom Catcher zurückgeworfen werden	4.3.6 b)
Rutscht aus der Hand des Pitchers.....	4.6
Schneller Wiederholungs-Pitch	4.5 b)
Trifft den Schlagmann in der Strike-Zone	5.1.22
Trifft den Schlagmann in die Strike-Zone.....	5.5.1 f)
Pitcher	
Darf nach dem Wurf keine Ausholbewegung machen	4.3.3 i)
Darf von der Pitcher's Plate gehen.....	4.3.7
Erlaubte Aufwärm-Pitches	4.4 a)
Erlaubter Wurf.....	4.3.3
Fremde Substanz auf der Wurfhand	4.3.5 a)
Kann in die Position zurückkehren.....	4.7
Kann nicht in Kontakt mit der Pitcher's Plate zu einer Base werfen.....	4.3.7

Klebeband am Finger der Wurfhand.....	4.3.5 e)
Krähensprung	4.1.2
Muss beim Wurf einen Schritt nach vorne machen	4.3.3 e)
Muss den Ball innerhalb von 20 Sekunden werfen.....	4.3.3 k)
Muss seinem ganzen Körper zu einem vollständigen Stillstand bringen	4.3.1 e)
Muss Zeichen vom Catcher nehmen	4.3.1 d)
Nicht in Position	4.3.1 a)
Pitches während einer Spielunterbrechung	4.5 a)
Schaukelbewegung nicht erlaubt	4.3.2 b)
Schweißband am Handgelenk oder Unterarm des Wurfarms nicht erlaubt.....	4.3.5 e)
Startspieler.....	3.1.19
Strafe für zusätzliche Aufwärm-Pitches	4.4 Folge
Trifft den Schlagmann in der Strike-Zone	5.1.22
Trifft den Schlagmann mit einem erlaubten Pitch	5.1.22
Trifft Schlagmann in der Strike-Zone.....	5.5.1 f)
Unerlaubter Pitcher kehrt zum Pitch zurück	5.1.34 v)
Verpasst den Pitch innerhalb der erlaubten Zeit zu werfen	5.4.3 b.iv)
Vorbereitung.....	4.3.1
Wird ein Loss zugesprochen (Scoring).....	Anhang 6.F
Wird ein Win zugesprochen (Scoring).....	Anhang 6.E
Wird kein Win oder Loss zugesprochen (Scoring)	Anhang 6.E
Wird zu einem unerlaubten Pitcher.....	4.8
Wirft von der Pitcher's Plate	4.3.7
Pitcher's Circle	Anhang 1.F.12
Pitcher's Plate	4.3.3 e), 4.3.7, Anhang 1.E
Pitcher muss in Kontakt bleiben.....	4.3.1 c)
Pitching Abstand	Anhang 1.F.6
Pitching-Position.....	4.3.1
Pivot-Fuß	4.1.7, 4.3.2 b)
Muss in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleiben.....	4.3.2 b)
Plate-Umpire	3.6.2
Entscheidet über die Beispielbarkeit des Platzes.....	3.6.2 a)
Platz-Regeln	Anhang 5.A g)
Diskussion mit Managern	Anhang 5.A g)
Play-Ball	1.1.7
Mannschaft kann das Spiel nicht fortsetzen.....	1.2.2 d)
Pitcher muss in Pitching-Position sein, um den Ball ins Spiel zu bringen.....	1.1.7 a)
Schlagmann muss seine Position einnehmen nachdem der Umpire ruft.....	5.4.2 b)
Zeichen	Anhang 5.B a)
Pre-Game-Meeting	1.1.8, 3.2.3 a)
Protest	1.1.9, 1.2.8, 1.2.9
Benachrichtigung über die Absicht zur Einreichung.....	1.2.11
Benötigte Informationen	1.2.13
Der geprüft wird	1.2.8 a)
Ergebnis eines Protests	1.2.14
Frist.....	1.2.12
Wird nicht geprüft.....	1.2.10
Punkt zählt nicht.....	1.2.5 c)

Punkte regelgerecht erzielen	
Beim Squeeze-Play	Anhang 6.D b)
Punkte werden erzielt	1.2.5 a)
Punkte zählen nicht	
Nachfolgende Läufer dürfen nicht punkten	5.9 f)

R

Rauchen ist im Dugout nicht erlaubt	2.1.6
Re-entry	<i>siehe</i> Wiedereinwechslung
Removal vom Spiel	3.1.16
Nicht spielberechtigter Spieler	3.1.9
Spieler entfernt Schmuck nicht	2.5.1 g)
Umpire können Spieler wegen einer Regelverletzung remove	3.1.16
Veränderte und unerlaubte Schläger müssen entfernt werden	5.4.4 b.iii)
Replacement Player	<i>siehe</i> Ersatzspieler
Roster	<i>siehe</i> Kader
Rückwurf des Pitch zum Pitcher durch den Catcher	4.3.6 b)
Run	<i>siehe</i> Punkt
Run-Ahead-Rule	1.2.3
Runner	<i>siehe</i> Läufer
Runs-Batted-In (Scoring)	Anhang 6.G b)

S

Safe	
Zeichen	Anhang 5.B h)
Schienbeinschoner müssen getragen werden	
Für Catcher	2.4.3 d)
Für Umpire	Anhang 5.A e)
Schläger	Anhang 2.A
Aufwärm-Schläger	Anhang 2.B
Befestigung am Schläger	5.3 c.iii), 5.3 c.iii) Folge
Mit persönlicher Gravur	2.1.1
Removet vom Spiel	5.4.4 b.iii)
Trifft den Ball ein zweites Mal	5.4.4 b.vii)
Schlag-Läufer	5.1.5
Absichtlich einen fair geschlagenen Ball berührt	5.5.2 b.vi)
Absichtlich einen geworfenen Ball berührt	5.5.2 b.v)
Aus	5.5.2
Aus bei einem fallen gelassenen dritten Strike	5.5.2 b.vii)
Aus wegen absichtlicher Interference beim Einsatz des Doppel-Base	5.5.2 b.ii.1)
Aus wegen Entfernen des Helms	5.8 a)
Aus wenn auf Infield-Fly entschieden wurde	5.5.2 a.v)
Aus wenn der voranlaufende Läufer behindert	5.5.2 c.i)
Aus wenn ein Feldspieler absichtlich einen Ball fallen lässt	5.5.2 b.xiv)
Aus wenn ein Nicht-Mannschaftsmitglied behindert	5.5.2 c.ii)
Aus wenn Mitglieder der Mannschaft am Schlag behindert	5.5.2 b.x)
Aus, wenn er das erste Base überläuft und versucht, zum zweiten Base zu laufen	5.10.3 a.ix)

Behindert	5.5.1 d)
Behindert den Feldspieler am ersten Base	5.5.2 b.ii), 5.5.2 b.xiii)
Behindert einen Feldspieler beim Aufnehmen eines geschlagenen Balles	5.5.2 b.iii)
Behindert einen Feldspieler beim Werfen eines Balles	5.5.2 b.iv)
Behindert einen geworfenen Ball	5.5.2 b.ii)
Behindert einen Spielzug an der Home-Plate	5.5.2 b.xi)
bei einem fallen gelassenen dritten Strike eine Behinderung begeht	5.5.2 b.vii)
Berührt den falschen Teil des Base beim Laufen zum ersten Base	5.5.2 a.vi)
Läuft außerhalb der Ein-Meter-Linie	5.5.2 b.ii)
Nicht Aus wenn die Verteidigung einen unerlaubten Handschuh verwendet	5.7 b)
Tritt zurück Richtung Home-Plate	5.5.2 b.xii)
Unerlaubter Handschuh im Einsatz	5.7 b)
Versäumt den Teil des Doppel-Base der im Fair Territory liegt zu berühren ..	5.5.2 a.vi)
Versäumt es direkt zum ersten Base vorzurücken	5.5.2 a.iv)
Schlagen außerhalb der Schlagreihenfolge	
Entdeckt während auf dem Base	5.4.1 b)
Es können zwei oder mehr Aus erzielt werden	5.4.1 b.ii), 5.4.1 b.iii)
Schlagmann	5.1.4
Absichtlich bei einem geworfenen Ball behindert	5.4.4 c.iv)
Absichtlich von der Verteidigung abgelenkt	4.3.4 a)
Absichtlicher Base-On-Balls	5.5.1 c)
Aus	5.4.4
Aus der Batter's Box tretend	5.4.2 d)
Aus wegen Nichttragens eines Helms	5.3 c.ii) Folge
Begeht eine Interference bei einem Spielzug auf Home-Plate	5.4.4 c.iii)
Behindert	5.5.1 d)
Behindert den Catcher	5.4.4 c.i), 5.4.4 c.ii)
Behindert einen Feldspieler bei der Gelegenheit einen Spielzug zu machen nachdem er Aus gegeben wurde	5.10.3 c.v)
Betritt Box mit unerlaubtem Schläger	5.4.4 b.iii)
Betritt die Box mit verändertem Schläger	5.4.4 b.iii)
Buntet foul nach zwei Strikes	5.4.4 b.vi)
Ejectet vom Spiel	5.4.3 d.vi.3), 5.4.4 b.iii)
Entfernt absichtlich die Linien der Batter's Box	5.4.3 d.vi.1)
Geht nicht innerhalb von 10 Sekunden in Position	5.4.2 b), 5.4.3 d.v)
Getroffen von einem erlaubten Pitch	5.5.1 f)
Kann mit einem Strike bestraft werden	5.4.3 d.v), 5.4.3 d.vi.1), 5.4.3 d.vii)
Nimmt einen rennenden Start bevor der Ball geschlagen wird	5.4.4 b.v)
On-Deck Schlagmann	5.3
Position in der Batter's Box	5.4.2 b)
Schlägt unerlaubt	5.4.4 b.iv), 5.4.4 b.v)
Setzt einen unerlaubten Schläger ein	5.4.4 b.iii)
Setzt einen veränderten Schläger ein	5.4.4 b.iii)
Trifft den Ball mit dem Schläger ein zweites Mal	5.4.4 b.vii)
Tritt aus der Batter's Box	5.4.3 d.vii)
Tritt über die Home-Plate während der Pitcher Zeichen vom Catcher nimmt	5.4.4 b.vi)
Unerlaubt im Spiel	5.4.1 Folge

Verläßt die Box um einen Vorteil durch einen rennenden Start zu erlangen bevor der Ball geschlagen wird	5.4.4 b.v)
Von einem illegalen Pitch getroffen	4.3.7 e)
Wenn ein drittes Aus gemacht wird während er am Schlag ist.....	5.4.1 c)
Wird zum Schlag-Läufer	5.5.1
Schlagreihenfolge.....	5.1.6, 5.4.1
Beim Einsatz eines Designated Player.....	3.2.4 b.iii)
Schmuck	2.5.1 g)
Schneller Wiederholungs-Pitch	4.1.8
Wird zum „Kein Pitch“	4.5 b)
Schritt aus der Batter's Box	
Schlagmann steigt von einer Batter's Box in die andere.....	Anhang 6.A a.5.b)
Schritt kann vom Pitcher gemacht werden	4.3.3 e)
Schuh	
Müssen getragen werden	2.4.2 a)
Scoring	Anhang 6
Aufzeichnung eines abgebrochenen Spiels	Anhang 6.I
Slap-Hit	5.1.40
Wird nicht als bunt angesehen	5.1.40
Softball - Offizieller Ball	Anhang 3.A
Solo-Umpire	
Verantwortung	3.6.4
Sonnenschild	2.5.1 a.ii)
Spielabbruch	1.1.3
Einsatz eines nicht spielberechtigtes Kadermitglieds	3.3 h)
Ergebnis	1.2.7 c)
Kein Einwechselspieler verfügbar	3.3 d)
Nicht spielberechtigter Spieler kommt zurück	1.2.2 i)
Plate-Umpire entscheidet	1.1.3
Scoring Aufzeichnungen	Anhang 6.I
Spielberechtigung	
Kann protestiert werden	1.1.9 b)
Protestergebnis	1.2.14 c)
Protestzeitpunkt	1.2.11 a)
Spieler	3.2.2
Ausgewechselt	3.2.6 e.ii)
Darf eine Uniform tragen, die nicht dem Standard entspricht	2.5.1
Darf in der Verteidigung einen Helm tragen	2.1.9 b)
Darf keinen störenden Schmuck tragen	2.5.1 g)
Ejectet aufgrund einer unerlaubten Wiedereinwechslung	3.3 b)
Ejectet wegen des Versuchs, einen illegalen Pitch zu provozieren	4.5 e)
Ejectet wegen Obstruction durch vorgetäuschten Tag	5.10.2 b)
Erforderliche Anzahl, um das Spiel zu beginnen oder fortzusetzen	3.2.2 c)
Für abgelenkten Schlagmann ejectet	4.3.4 a)
Kann als Trainer fungieren	3.1.9
Kann auf der Bank sitzen, nachdem er vom Spiel removet wurde.	3.1.16
Kann ausgewechselt werden	3.2.1 c), 3.2.3 e)
Kann Gesichtsmasken tragen	2.4.3 b)

Notwendigkeit zur Änderung der Rückennummer	3.2.6 b)
Offiziell im Spiel	3.2.3 a)
Positionen in der Verteidigung	3.2.2 a.i)
Positionierung in der Verteidigung vor dem Pitch	4.3.4
Startspieler werden	3.1.19
Teilnahme als Ersatzspieler	3.1.17
Versucht, einen Illegalen Pitch zu provozieren	4.5 e)
Vom Spiel removed, nachdem er zum nicht spielberechtigten Spieler erklärt wurde	3.1.9
Spielfeld	2.1.17, 2.2
Beispielbarkeit	3.6.2 a)
Diamond-Anlage	Anhang 1.B
Platz-Regeln setzen Grenzen	2.2.3
Verwendung eines Baseball-Feldes	2.2.3 b)
Warnspur	2.2.1 c)
Spielunterbrechung	3.6.7
Mannschaft kann das Spiel nicht fortsetzen	1.2.2 c)
Zeichen	Anhang 5.B i)
Spielzug eines unangekündigten Einwechselspieler	3.3 c)
Springen	4.1.4
Sprühstoffe	
Erlaubt am Schlägergriff	Anhang 2.A 11)
Squeeze-Play	5.1.41
Startaufstellung	3.1.13, 3.1.19, 3.2.3 a)
Designated Player	3.2.2 a), Anhang 6.A a.i)
Reihenfolge der Aufstellung	3.2.3 e)
Wiedereinwechslung von	3.2.3 e)
Startspieler	3.1.19, 3.2.3
Aktuell nicht in der Aufstellung kann ein Ersatzspieler sein	3.2.6 e)
Sind offiziell	3.2.3
Stehlen	5.1.42
Umpire behindert den Versuch des Catchers einen Läufer Aus zu machen	5.10.3 d)
Stepping Foot	<i>siehe</i> Schrittfuß
Stirnband	2.5.1 a.ii)
Stollen	2.4.2
Strike	5.4.3
Aus der Batter's Box treten	5.4.3 d.vii)
Ball trifft den Schlagmann beim dritten Strike	5.4.4 b.i)
Ball trifft den Schlagmann beim Schwung	5.4.3 c.ii)
Third-Strike-Rule	5.1.46
Zeichen	Anhang 5.B b)
Strike-Zone	5.1.43
Substitute	<i>siehe</i> Einwechselspieler
Substitution	<i>siehe</i> Wechsel
T	
Tag (erlaubte Berührung)	5.1.44
Läufer ist Aus	5.10.3 a.ii)
Schlag-Läufer ist Aus	5.5.2 a.iii)

Unerlaubter Tag	5.10.4 g)
Tagging-Up	5.1.45
Läufer ist nicht Aus	5.10.4 l)
Läufer kann erlaubt vorrücken	5.1.45
Läufer versäumt bei einem Fly-Ball einen Tag-Up zu machen	5.9 g)
Tatsachenentscheidungen bestreiten	3.5.1 a)
Team	<i>siehe</i> Mannschaft
Temporary Runner	3.1.22, 3.2.7
Third-Strike-Rule	5.1.46, 5.5.1 b)
Tie-Breaker	1.2.4
Falscher Läufer auf dem Base	1.2.4 c), 5.9
Time	1.1.10
Dead-Ball	1.2.6 c)
Spielunterbrechung	3.6.7 d), 3.6.7 e)
Zeichen	Anhang 5.B i)
Trainer	3.1.2
Behindert eine Gelegenheit einen Spielzug zu machen	5.10.3 c.viii)
Darf kein Kommunikationsgerät verwenden	3.4.1 c)
Darf nicht beleidigen	3.4.1 b)
Kollidiert mit einem Wurf	5.10.3 c.viii)
Mannschaftstrainer in der Verteidigung	3.4.1 d)
Spieler können als Trainer benannt werden	3.1.2
Trainer der Mannschaft im Angriff	3.4.3 a)
Unterstützt Läufer	5.5.2 a.vii), 5.10.3 a.v)
Versucht, einen Illegalen Pitch zu provozieren	4.5 e)
Vom Spiel ejectet	2.6 Folge, 3.4.2 b)
Zieht eine Wurf eines Feldspielers auf sich	5.10.3 c.vii)
Zwei Trainer können auf dem Feld sein	3.4.3 a)
Trapped Ball	<i>siehe</i> Eingeklemmter Ball
Triple-Play	5.1.49

U

Überlaufen des ersten Base

Läufer ist Aus	5.10.4 j)
Läufer versucht zum zweiten Base vorzurücken	5.10.1 h)
Überrutschen	5.1.35
Appeal-Play an Home-Plate	5.10.3 a.x)
Läufer ist Aus	5.10.3 a.iv)
Läufer ist nicht Aus	5.10.4 n)
Überwurf	5.1.36
Umpire	3.6.1
Ausrüstung, Uniform	Anhang 5.A c)
Beurteilung	3.6.6
Darf keine Entscheidung überstimmen	3.6.6 b)
Darf keinen sichtbaren Schmuck tragen	Anhang 5.A d)
Fair geschlagener Ball trifft Umpire	5.1.16 d), 5.5.1 e)
Foul-Ball trifft den Umpire	5.1.20 d)
Getroffen von einem geworfenem Ball	5.10.1 c)

Kann Entscheidungen korrigieren, die Spieler in Gefahr bringen.....	3.6.6 c)
Kann sich mit dem Partner beraten.....	3.6.6
Lenkt den Ball aus dem Spiel.....	5.11 b.i.6.a)
Plate-Umpire behindert den Catcher beim Versuch zu Werfen.....	5.1.30 b)
Zeichen.....	Anhang 5.B
Unangekündigter Einwechselspieler 3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e Folge	
Unentschiedenes Spiel.....	1.2.7 b)
Offizielles Spiel ist unentschieden.....	1.2.1 d)
Spiel geht weiter.....	1.2.1 b)
Wird wiederholt.....	1.2.1 f)
Unerlaubt gefangener Ball.....	5.1.24
Läufer darf auf eigene Gefahr vorrücken.....	5.10.1 j)
Unerlaubt geschlagener Ball.....	5.1.23
Ball ist dead.....	5.4.4 b)
Läufer müssen zurückkehren.....	5.4.4 b)
Schlagmann ist Aus.....	5.4.4 a)
Unerlaubte Wiedereinwechslung.....	3.1.7
Designated Player schlägt an falscher Position.....	3.1.7 a)
Einsatz eines nicht spielberechtigten Ersatzspielers 3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e Folge	
Unerlaubter Aufwärm-Schläger.....	2.3.2
Anforderung.....	Anhang 2.B
Unerlaubter Einwechselspieler.....	3.1.8
Appeal nötig.....	3.3 a.i)
Strafe für den Einsatz.....	3.3 a)
Unerlaubter Handschuh.....	2.1.11
Läufer nicht Aus.....	5.7 c)
Schlag-Läufer ist nicht Aus.....	5.7
Unerlaubter Pitcher.....	4.1.3, 4.8
Kehrt in die Pitching-Position zurück.....	4.8 Folge
Unerlaubter Schläger.....	2.1.10
Ball ist dead.....	5.4.4 b)
Unerlaubter Spieler	
Appeal nötig.....	3.3 a)
Uniform	
Falsche Nummer auf der Aufstellungsliste.....	3.2.1 e)
Für Trainer.....	2.6
Spieler.....	2.5.1
Umpire.....	Anhang 5.A c)
Uniform und Kopfbedeckung die nicht dem Standard entspricht darf getragen werden 2.5.1	
Withdrawn Player muss die Rückennummer ändern.....	3.2.6 b)
Unvollständiges Spiel.....	1.2.1 f)
V	
Veränderter Schläger.....	2.1.1
Erweiterte oder kegelförmige Griffbefestigung.....	2.1.1

Schläger Anforderung	Anhang 2.A 12.c)
Schlagmann in der Box mit	5.4.4 b.iii)
Schlagmann ist Aus beim Einsatz	5.1.23 c), 5.4.4 b.iii), Anhang 6.A a.5.b.6)
Verletzter Spieler	
Umpire sollte das Spiel unterbrechen	3.6.7 f)
Verletzter Spieler	
Kann ausgewechselt werden, bevor sie zu einer zugesprochenen Base vorrücken	3.2.3 c)
Kann beim Pre-Game-Meeting ersetzt werden	3.2.3 c)
Verrutschtes Base	5.1.14
Der nachfolgende Läufer muss nicht berühren	5.9 e)
Läufer ist nicht Aus wenn er das Base verrutscht	5.10.4 n)
Läufer kann Aus gemacht werden	5.10.1 i), 5.10.4 n)
Vom Umpire beendetets Spiel	1.2.1 c)
Vorgetäuschter Tag	5.1.17
Verursacht eine Behinderung	5.1.32 b.3)

W

Wahlmöglichkeit	5.1.34
Aus gemacht, wegen Einsatz eines unerlaubten Handschuhs	5.1.34 ii)
Catcher Behinderung	5.1.34 i)
Illegaler Pitch	5.1.34 iv)
Unangekündigter Einwechselspieler	5.1.34 iii)
Unerlaubter Pitcher kehrt zum Pitch zurück	5.1.34 v)
Walk	<i>siehe</i> Base-on-Balls
Weigerung, das Spiel zu beginnen oder fortzusetzen	1.2.2 b)
Weißer Gurt, Kreis oder Symbol auf dem Handschuh	2.4.1 d)
Wiedereinwechslung	3.1.15, 3.2.8 b)
Designated Player darf wiedereingewechselt werden	3.2.3 e)
Unerlaubte Wiedereinwechslung 3.1.10 a-b + 3.2.4 b ii + 3.2.5 c ii + 3.2.6 d + 3.2.8 a-e	
Folge	
Wild-Pitch	5.1.51
Wilder Wurf	5.1.52
Win	
Für den Pitcher (Scoring)	Anhang 6.E
Wind-up	<i>siehe</i> Ausholbewegung
Withdrawn Player	3.1.23
Muss die Rückennummer ändern	3.2.6 b)
Wurf	5.1.47

Z

Zeit am Schlag	5.1.50
Scoring	Anhang 6.A a)
Spieler verpasst seine Zeit am Schlag	5.4.1 d)
Zusammenfassung des Scorers	Anhang 6.G
Zuschauer	
Interference durch	5.1.7 b), 5.1.30 d)
Missbrauch zu	1.2.1 e)
Verursacht Spielabbruch	1.2.1 e)