Softball Bundesliga
Umpire - Manual

V1.00.2013

INHALT

1 VORWORT 4

2 VERHALTEN UND BEKLEIDUNG 5

2.1 WARMUP 5
2.1.1 Allgemeines 5
2.1.2 Pitches zwischen den Innings 5
2.2 DUGOUTS 6
2.3 SCHMUCK 6
2.4 BEKLEIDUNG 7

3 SPIELDURCHFÜHRUNG 8

3.1 AUSRÜSTUNG 8
3.1.1 Zugelassene Schläger 8
3.2 CHARGED CONFERENCE 8
3.2.1 Offensive Charged Conference 9
3.2.2 Defensive Charged Conference 9
3.3 ILLEGAL RE-ENTRY 9
3.4 ILLEGAL PITCH 10
3.4.1 Allgemeines zur Pitchbewegung 10
3.4.2 Interpretation des Stopps 12
3.4.3 Leaping / Springen 12
3.4.4 Bestrafung (Sonderfälle) 13
3.5 APPEAL PLAYS 13
3.5.1 Live Ball Appeals an 1st Base 13
3.5.2 Live Ball Appeals an Homeplate 13
3.5.3 Dead Ball Appeals / Definitionen 14
3.5.4 Dead Ball Appeals / Runner 14
3.5.5 Batting out of Order (BoO) 14
3.6 INTERFERENCE UND OBSTRUCTION 15
3.6.1 Obstruction: 15
3.6.2 Interference (durch einen Runner): 15
3.6.3 Batter Interference 16
3.7 DEN GESCHLAGENEN BALL EIN ZWEITES MAL BERÜHREN 17
3.7.1 Der Ball trifft den Batter 17
3.7.2 Der Ball trifft den Schläger, der noch in der Hand des Batters ist. 17
3.7.3 Kontakt des Balles mit dem Schläger, der nicht mehr in Hand des Batters ist. 18
3.7.4 Der Runner wird von einem geschlagenen Ball getroffen 18
3.8 DIE LINIEN DER BATTER'S BOX 19
3.9 DER ON-DECK BATTER 20
3.10 RUNNER AUF DEM FARBIGEN TEIL DES DOUBLE BASES. 20
3.11 INFIELD FLY 21
3.12 DEN BASE-PATH VERLASSEN UM EINEM TAG AUSZUWEICHEN (8.9.A) 22
3.13 WARTEN, UM EINEN TAG ANZUBRINGEN (8.9.S) 22
3.14 AUSSCHLUSS AUS DEM SPIEL 23

4 ILLEGAL PLAYER & CO 24

4.1 WELCHE ROLLEN GIBT ES? 24
4.2 WELCHE FÄLLE GIBT ES? 24
4.3 WELCHE FOLGEN UND STRAFEN GIBT ES? 25
4.3.1 Illegal Player: 25
4.3.2 Illegal Re-Entry: 25
4.3.3 Ineligible Player: 25

5 INTERFERENCE CHART 26

5.1 BATTER INTERFERENCE 26
5.2 BATTER RUNNER INTERFERENCE 28
5.3 RUNNER INTERFERENCE 30
5.4 ON-DECK BATTER INTERFERENCE 32
5.5 COACHES INTERFERENCE 33
5.6 OFFENSIV-TEAM INTERFERENCE 34
5.7 OFFENSIV-EQUIPMENT INTERFERENCE 34
5.8 UMPIRE INTERFERENCE 35
5.9 SONSTIGE INTERFERENCE (BEHINDERUNG DURCH PERSONEN DIE NICHT ZU DEN TEAMS GEHÖREN. 35

6 UMPIRE SIGNALS 36

6.1 SIGNALE ZUR BEKANNTGABE VON ENTSCHEIDUNGEN 36

7 VERHALTENSREGELN UND PRAXIS-TIPPS FÜR SCHIEDSRICHTER 47

7.1 VERHALTENSREGELN FÜR SCHIEDSRICHTER 47
7.1.1 Pünktlichkeit 47
7.1.2 Equipmentcheck 47
7.1.3 Schmuck bei Schiedsrichtern 48
7.2 ALLGEMEINE TIPPS FÜR SCHIEDSRICHTER 48
7.3 TIPPS FÜR DEN PLATE UMPIRE 49
7.4 TIPPS FÜR DEN BASE UMPIRE 52

8 EVALUATION 54

8.1 ALLGEMEIN 54
8.1.1 Hilfsmittel Tagebuch 54
8.2 SWOT-ANALYSE 54
8.3 JÄHRLICHER SELBSTANALYSEBOGEN 56

9 UMPIRE FITNESS 58

9.1 SAISONVORBEREITUNG 58
9.2 PRE-GAME DYNAMIC WARM-UP 60
9.3 POST-GAME STRETCHING ROUTINE 61

10 MECHANICS 63

10.1 GETTING HELP 63
10.2 ALLGEMEINE MECHANIC HINWEISE 66
10.2.1 Die 4 Elemente eines Plays 66
10.2.2 Inside-Outside Theorie 66
10.2.3 Die Leading Edge 68
10.2.4 Fly-Balls 68
10.3 2-UMPIRE-MECHANIC 69
10.3.1 Allgemeine Grundsätze 69
10.3.2 Wann übernimmt PU 3rd Base? 69
10.3.3 Ausgangspositionen und Laufwege 72
10.4 3-UMPIRE-MECHANICS 90
10.4.1 Allgemeine Grundsätze 90
10.4.2 Ausgangspositionen und Laufwege 93

11 VERSIONSNACHWEIS 112

12 ANHANG 114

12.1 LISTE DER GEBANNTEN SCHLÄGER DER ASA (STAND: 4.3.2013) 114
12.2 GAME REPORT 118

1 Vorwort

In diesem Dokument werden bestimmte Punkte des Regelwerks im Detail definiert.
Die beschriebenen Inhalte sind als verbindliche Vorgaben für die Durchführung von Softball-Bundesligaspielen zu verstehen, auf deren Einhaltung seitens der Schiedsrichter besonderes Augenmerk gelegt werden soll.

Sie bilden einerseits eine Basis für einheitliche Entscheidungen, die bislang zum Nachteil der Teams und Schiedsrichter oftmals unterschiedlich gehandhabt wurden und dienen andererseits der flüssigen und geordneten Durchführung der Spiele.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Dieses Manual steht in keinerlei Konkurrenz zum gültigen Regelwerk, zur Bundessspielordnung, zu den Durchführungsverordnungen oder Schiedsrichterordnungen. Es soll lediglich den aktiven Schiedsrichtern eine Hilfe bieten, wie bestehende Regelungen in der Bundesliga umgesetzt oder interpretiert werden. Die Inhalte wurden vor der Veröffentlichung mit dem Ausschuss für Wettkampfsport (AfW) abgestimmt.

Für diese Ausgabe wurden die Mechanics ergänzt um den Teil 3-Umpire-System, wie es in der Softball-Bundesliga verbindlich anzuwenden ist. Die Grundlage dafür ist immer das 3-Umpire-System, wie es auch die ESF anwendet. Außerdem wurde erstmal eine Beschreibung und z.T. eine bildliche Darstellung der Schiedsrichter-Zeichen (Umpire Signals) aufgenommen. Eine einheitliche Ausführung der Signale ermöglicht eben auch eine bessere Kommunikation. Wenn für alle am Spiel beteiligten klar ist, was ein Zeichen zu bedeuten hat, sollte dies auch zu weniger Nachfragen führen. Daher sind die hier gemachten Vorgaben sind für alle Schiedsrichter verbindlich.

Wir hoffen, dass das Manual alle Schiedsrichter in Ihren Aufgaben unterstützt, aber auch den Teams als Informationsquelle dienen wird. Fragen oder Anmerkungen bitte an:
machalet@baseball-softball.de.

Änderungen zur Vorversion sind in blau geschrieben!

Raoul Machalet, Thomas Lohnert und Florian Lautenschläger im März 2013

2 Verhalten und Bekleidung

2.1 Warmup

2.1.1 Allgemeines

Dieser Punkt wurde nach vielen Diskussionen auf der DBV Acadamy 2008 stark reduziert. Sicherheitsfragen, die den Spielablauf nicht wesentlich beeinflussen liegen im Zuständigkeitsbereich des Heimteams und sollten von den Schiedsrichtern nicht beachtet werden. Es gelten die DBV Sicherheitsbestimmungen.
Die Schiedsrichter müssen lediglich sicherstellen, dass die Vorbereitungsmöglichkeiten während des Spieles gleich verteilt sind:

- Während des Spieles darf kein Batting Practice durchgeführt werden, auch nicht in einem abgetrennten Batting Cage.
- Sollte der Bereich im Foul Territory des Outfields für das Warmup eines Pitchers/Catchers genutzt werden, muss der Pitcher/Catcher durch einen dritten Spieler mit Handschuh vor geschlagenen Bällen des Spieles geschützt werden.

2.1.2 Pitches zwischen den Innings

Die Teams in der Bundesliga zeigen zum Teil die unterschiedlichsten Rituale in Ihrer Warmup-Zeit. Da das Regelwerk jedoch nur 1 Minute Zeit zulässt und eigentlich lediglich dem Pitcher sein Warmup durch eine definierte Anzahl von Warmup-Pitches erlaubt, sollte es einen durch die Schiedsrichter vorgegebenen und kontrollierten Rahmen geben:

- Dem Catcher wird nur ***ein*** Wurf zu einem anderen Spieler als dem Pitcher erlaubt.
- Dieser Wurf erfolgt nach dem letzten Warmup-Pitch und wird als Zeichen der Beendigung des Pitcher-Warmups angesehen. Somit darf ***nach dem Wurf des Catchers zu einem anderen Spieler als dem Pitcher kein weiterer Warmup-Pitch*** mehr erfolgen.
- Dabei darf der Catcher zu einem beliebigen Base werfen.
- Der Plate Umpire soll sofort nachdem der Catcher geworfen hat, Homeplate abbürsten. Hiermit wird zugleich verhindert, dass der Pitcher einen weiteren Warmup-Pitch macht.
- Während der Plate Umpire Homeplate abbürstet ist es erlaubt, dass die Infielder „around the horn“ werfen. Allerdings müssen sie damit fertig sein, sobald auch der Plate Umpire bereit ist, das Halbinning zu beginnen. Das gilt natürlich auch ggf. für ein kurzes Zusammentreffen der Infielder.
- Sollte das Team die zustehende Zeit zum Warmup überschreiten, hat der Schiedsrichter jederzeit die Möglichkeit, die gemäß Regelwerk zustehende Anzahl von max. 3 (bzw. 5) Warmup-Pitches[1] entsprechend zu reduzieren.

[1] Die ISF-Rules 2010-2013 erlauben dem Pitcher ab dem zweiten Inning grundsätzlich nur noch maximal drei Warump-Pitches in einer Minute, es sei denn er kommt neu in das Spiel

2.2 Dugouts

Das Regelwerk drückt sich leider etwas unklar aus, was die Bekleidung von im Dugout geduldeten Personen angeht, die keine Spieler oder Coaches sind. Die Bundesliga hat leider bisher keine Anforderungen an die Aussenwirkung geäussert. Bis zu einer evtl. Entscheidung werden die Schiedsrichter wie folgt verfahren:

- In den Dugouts dürfen nur Teammitglieder sitzen, also Spieler, Betreuer, Coaches, med. Personal usw.
- Säuglinge sind im Dugout nicht erlaubt.
- Tiere sind im Dugout nicht erlaubt.
- Keine der im Dugout befindlichen Personen darf sich ***ohne besonderen Grund*** *(wie Warmup oder aber auch z.B. Gang zur Toilette)* aus dem Dugout begeben. Eine Erlaubnis des Schiedsrichters muss nicht eingeholt werden.
- Bei Verstößen gegen diese Regelung wird ein ***Team Warning*** ausgesprochen, jeder weitere Verstoß wird mit ***Ejection*** der betreffenden Person geahndet.

2.3 Schmuck

Die Bundesspielordnung und das Regelwerk sehen ein klares Verbot des Tragens von Schmuck mit Ausnahme von Halsketten[2] vor. Das genaue Vorgehen wird nachfolgend nochmals aufgeführt:

- Sollte ein Spieler mit Schmuck auffallen, wird der betreffende Spieler aufgefordert, den Schmuck unverzüglich zu entfernen. Piercings und anderer Schmuck, der sich nicht entfernen lässt, muss entsprechend abgeklebt werden.
- Ein ***Team Warning*** wird ausgesprochen.
- Wenn **dieser** Spieler auch nach Ermahnung durch den Schiedsrichter mit Schmuck oder unzureichend abgeklebtem Schmuck weiter am Spiel teilnehmen will, wird er des Feldes verwiesen (**Ejection**).
- Wenn ein **anderer** Spieler dieses Teams trotz Team Warning mit Schmuck oder unzureichend abgeklebtem Schmuck weiter am Spiel teilnehmen will, wird er des Spieles verwiesen (**Removal**).

In der Regel reicht ein dezenter Hinweis an die betroffene Spielerin oder an den Coach aus. Für diese Hinweise bzw. die Korrektur der Situation sollten die Schiedsrichter die natürlichen Unterbrechungen des Spielablaufs nutzen, wenn keine besondere Gefahr vom getragenen Schmuck ausgeht.

Schmuck von Schiedsrichtern siehe 6.1.3!

[2] BuSpO 2010: Die Spieler können auf eigene Verantwortung Halsketten tragen, so lange diese nach Meinung des Schiedsrichters keine ablenkende Wirkung haben.

2.4 Bekleidung

- Alle Spieler müssen einheitlich ***entweder*** lange oder kurze Hosen tragen, d.h. Teams dürfen nicht gemischt auflaufen. Sollte dies nicht möglich sein, wird das Spiel durchgeführt und der Verstoß auf dem Scoresheet vermerkt, damit er vom Ligadirektor gem. BuSpO 4.2.01&2 (2010) geahndet werden kann.
- Shirts jeglicher Art müssen in die Hose gesteckt werden.
- Coaches müssen Kleidung in Teamfarben und Sportschuhe tragen. Coaches, die dieser Forderung nicht nachkommen, dürfen nicht ins Spiel eingreifen und sich auch nicht im Dugout aufhalten. In diesem Fall muss eine andere Person (z.B. ein Spieler) als Manager/Coach auf die Line-Up geschrieben werden.

3 Spieldurchführung

3.1 Ausrüstung

3.1.1 Zugelassene Schläger

Seit der Saison 2012 gilt für die Softball-Bundesliga eine geänderte Regelung bezüglich der im Spielbetrieb zugelassenen Schläger.
Ein Schläger muss um zugelassen zu sein
entweder:

- das gültige Logo für zertifizierte Schläger der ISF

oder:

- das gültige Logo der ASA haben und er darf nicht auf der Liste der gebannten Schläger stehen.

Die gültigen Logos sind:

Die zum Zeitpunkt der Erstellung des Manuals aktuelle Liste der gebannten Schläger befindet sich mit dem Tag der letzten Aktualisierung im Anhang. Eine aktuelle Liste ist außerdem unter folgendem Link zu finden:
http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_one_page.asp

Eine Kontrolle der Schläger ist durch die Schiedsrichter vor jedem Double-Header vorzunehmen. Siehe dazu auch 7.1.2 Equipmentcheck.

Ein Schläger, der keines der Logos trägt oder auf der Liste der gebannten Schläger steht, ist nicht zugelassen. Sollte er trotzdem einegsetzt werden, ist dies der Einsatz eines illegalen Schlägers und wie folgt zu ahnden:
Sobald ein Spieler sich mit einem illegalen Schläger in der Batters Box befindet und der Umpire dies bemerkt, oder er darauf hingewiesen wird, ist der Batter aus zu geben, und der Schläger für die Dauer des Double Headers beim Scorer abzulegen.
Dies ist kein Appealplay!

Es ist nicht notwendig einen Bericht zu verfassen.

3.2 Charged Conference

Eine Charged Conference findet immer dann statt, wenn das Spiel unterbrochen werden muss, damit der Coach mit seinen Spielern oder einem anderen Coach reden kann.
Während einer bestehenden Unterbrechung, kann dieses Gespräch stattfinden, ohne dass dies als eine Conference gewertet wird, solange dadurch die bestehende Unterbrechung nicht verlängert wird.

Eine Charged Conference wird dem Coach immer angezeigt. Dazu sollte sich der Schiedsrichter so positionieren, dass der Coach ihn auf dem Weg zurück in seine Position (Coachesbox oder Dugout) passiert und sieht.

3.2.1 Offensive Charged Conference

Eine ***offensive*** Charged Conference liegt erst dann vor, wenn durch die Kommunikation, bzw. das Zusammentreffen von Coach(es) und Spieler(n) das Spiel ***unterbrochen*** bzw. verzögert wird. Der räumliche Abstand zwischen Coach und Spieler spielt hierbei keine Rolle!

3.2.2 Defensive Charged Conference

Wenn der Coach **vor oder nach** der Besprechung mit seinem Team einen Pitcherwechsel vornimmt ist dies **keine** Charged Conference (ISF 5.8. b BEMERKUNG 2). Eine Auswechselung ist nicht notwendig, ein Positionswechsel, der den Pitcher einbezieht, reicht aus.

WICHTIGE ANMERKUNG:
Im Rahmen der letzten Regeländerung wurde folgender Teil gestrichen:

> 5.8.b. NOTE
> 2. Should a manager/coach from the dugout report a change to the umpire, this is not considered a charged defensive conference. ***After making the change, the manager then may cross the foul line to talk with any defensive player*** *[Hervorhebung im Original]*

Dieser Teil hätte nicht gestrichen werden sollen. Ein entsprechender Hinweis ist durch die ISF verschickt worden.
Daher gilt abweichend vom Regelwerk weiterhin, dass es **keine Charged Conference** ist, wenn der Coach **vor** der Besprechung einen Wechsel ankündigt, der nicht den Pitcher einschließt. Auch hier ist eine Auswechselung nicht nötig, ein Positionswechsel zweier Spieler ist ausreichend.

3.3 Illegal Re-entry

*Bei dem beschriebenen Hinweis durch den Schiedsrichter handelt es sich zwar um ein Verfahren, welches bundesweit ab sofort so durchgeführt werden soll, jedoch ist für Teams und Coaches dadurch **kein** Anspruch auf den genannten Hinweis des Schiedsrichters abzuleiten!*

- Coaches, die einen Wechsel ansagen, welcher als Illegal Re-Entry zu betrachten ist, werden von dem Schiedsrichter auf den Regelverstoß und die möglichen Konsequenzen hingewiesen.
- Sollte der betreffende Coach auf den Wechsel bestehen, wird dieser in der angekündigten Form entgegengenommen.
- Die entsprechenden Strafen, Ejection der betroffenen Spieler <u>und</u> des Coaches, werden nur nach Appeal des gegnerischen Teams verhängt.

3.4 Illegal Pitch

3.4.1 Allgemeines zur Pitchbewegung

Die folgenden Ausführungen entstammen der Regelauslegung zur Pitchbewegung durch die ISF vom 15. Januar 2010. Sie wurden an einzelnen Stellen ergänzt bzw. angepasst.

Es gibt sechs Teile der Pitching Regel, diese sind:

1. **Kontakt mit der Pitcher's Plate**
   - Der Pitcher muss beiden Füßen in Kontakt zur Pitcher's Plate beginnen.
   - Die Füße müssen nicht vollständig auf der Pitcher's Plate sein
   - Der Pitcher darf die Pitcher's Plate auch nur mit der Fußspitze und der Ferse berühren.
   - Der Kontakt muss innerhalb der Breite der Pitcher's Plate sein.
   - Füße, die nur die Außenseiten der Pitcher's Plate berühren sind nicht in Kontakt mit der Pitcher's Plate

2. **Entgegennehmen der Zeichen**
   - Das Zeichen soll entgegengenommen werden, während der Pitcher in Kontakt mit der Pitcher's Plate steht.
   - Das Entgegennehmen der Zeichen ist nicht verpflichtend
   - Das Angucken des Catchers wird als entgegennehmen der Zeichen angesehen
   - Die Hände müssen während des Zeichennehmens auseinander sein
   - Der Ball kann in jeder der beiden Hände sein
   - Der Ball kann vor neben oder hinter dem Körper gehalten werden.
   - Das Entgegennehmen der Zeichen bevor Kontakt zur Pitcher's Plate hergestellt wird ist noch kein Regelverstoss, solange an der Plate noch mal der Catcher angesehen wird.

3. **Vor dem Pitch**
   - Nach dem Entgegennehmen der Zeichen muss der Pitcher beide Hände vor dem Körper zusammenbringen. Der Ball darf dabei in jeder der beiden Hände sein.
   - Vor dem Körper bedeutet nicht hinter dem Körper, also sichtbar für den Batter. Den Ball in beiden Händen neben dem Körper zu halten, ist legal.
   - Der Körper muss einen vollständigen Bewegungsstopp machen. Diese Halteposition (Stopp) muss für mindestens zwei (2) und höchstens fünf (5) Sekunden eingenommen werden.
     Zur Auslegung des Stopps im Spielbetrieb der Softball-Bundesliga s. 3.3.2
   - Eine Bewegung des Pitchers um den Ball während des Stopps (neu) zu greifen, stellt keinen Regelverstoß dar.
   - Während der gesamten Zeit vor dem Pitch müssen beide Füße in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein.
   - Die Füße dürfen sich keinesfalls rückwärts bewegen.
   - Beide Füße dürfen über die Pitcher's Plate gezogen werden, dürfen aber nicht angehoben werden.
     Die Stollen zu reinigen (Abtreten oder Abklopfen), damit der Fuß über die Pitcher's Plate gezogen werden kann, soll nicht als Anheben der Füße oder als Kontaktverlieren gewertet werden.

4. Beginn des Pitches

- Der Pitch beginnt, wenn die die Hände auseinandergenommen werden oder mit einem Teil der Pitchbewegung begonnen wird. Der Pitcher darf sich von keiner anderen Stelle als der Pitcher's Plate abstoßen, bevor die Hände auseinandergenommen werden.
- Sobald die Hände auseinandergenommen werden, darf der Pitcher seine Pitchbewegung nicht mehr abbrechen oder rückwärts von der Pitcher's Plate treten.
- Um nicht zu pitchen, darf der Pitcher nach hinten von der Pitcher's Plate steigen, bevor er die Hände auseinander nimmt oder seine Pitchbewegung begonnen hat. Aber es müssen beide Füße den Kontakt zur Pitcher's Plate verloren haben, bevor er die Hände auseinander nimmt.
- Jede Bewegung der Füße muss vorwärts oder seitwärts sein.
- Das Anheben Fußspitze des Pivot-Fußes und das Stehen auf der Ferse ist legal, solange die Ferse in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleibt und der Pitcher keine Rückwärtsbewegung macht.
- Das Anheben der Ferse oder der Fußspitze des Non-Pivot-Fußes (Der Fuß, der den Schritt nach vorne macht) ist legal, solange der Fuß sich nicht nach hinten bewegt.
- Der Pitcher darf die Ferse des Pivot-Fußes anheben und sich über die Fußspitze abdrücken. Dabei ist es erlaubt, die Ferse anzuheben, den Fuß zu drehen und sich mit den Zehen oder dem Fußballen abzustoßen, solange der Fuß sich dabei nicht vorwärts bewegt, bevor der Fuß sich abgestoßen hat. Das ist eine legale Bewegung und wird nicht als Kontaktverlieren gewertet.

5. Der Pitch

- Der Pitcher darf seinen Arm zur Seite oder nach hinten bewegen, bevor die Windmill-Bewegung begonnen wird. Den Arm nach hinten zu bewegen zählt nicht als Vorbeibewegen an der Hüfte.
- Der Arm des Pitcher's darf zweimal an der Hüfte vorbeigeführt werden, aber es darf keine zwei Armkreise in der Bewegung geben.
- Das Handgelenk darf beim Wurf nicht weiter vom Körper entfern sein, als der Ellenbogen.
- Während der Pitchbewegung darf es keinen Stopp und keine Bewegungsumkehr geben.

6. Schritt und loslassen

Zur Auslegung des mit den Regeln 2010-2013 erlaubten Springens (Leaping) s. auch 3.3.3

- Es muss ein Schritt mit dem Non-Pivot Fuß erfolgen und dieser Schritt muss vorwärts in Richtung des Batters und innerhalb der Breite der Pitcher's Plate erfolgen.
- Der Pivot-Fuß soll sich von der Pitcher's Plate abstoßen.
- Der Pitcher darf nicht erst mit dem Pivot-Fuß einen Schritt nach vorne machen und sich von dort abstoßen.
- Nach dem Abstoßen mit dem Pivot-Fuß, darf der Pitcher während des Sprunges den Fuß nachziehen.
- Der Pitcher darf den Bodenkontakt verlieren (Leap) und anschließend werfen.
- Wenn der Pitcher springt, muss er eine fortlaufende Bewegung mit dem Arm machen, inklusive der Landung und des Wurfes.

- Wenn der Pitcher sich von der Pitcher's Plate abstößt müssen seine Hände auseinandergenommen sein. Sie dürfen nicht wieder zusammengeführt werden und die gesamte Pitchbewegung des Wurfarms muss fortlaufend sein.
- Nach der Landung ist ein weiterer Schritt verboten.
- Es ist kein weiterer Schritt, wenn der Fuß beim Landen gedreht wird oder weiter vorwärts rutscht, während der Ball geworfen wird.
- Der Ball muss geworfen werden, sobald der Non-Pivot-Fuß landet.

3.4.2 Interpretation des Stopps

Der Sinn der Regel liegt darin, dem Batter einen Rhythmus zur Schlagvorbereitung zu ermöglichen. Eine vollständige Bewegungslosigkeit des Körpers ist dafür jedoch nicht notwendig. Es muss aber verhindert werden, dass der Pitch bzw. die Vorwärtsbewegung unmittelbar nach dem Entgegennehmen der Zeichen erfolgt. Wenn diese „Zeitspanne" zwischen der Entgegennahme der Zeichen und dem Beginn des Pitches sichergestellt ist, spielen die Bewegungen des Körpers keine Rolle!

Auslegung: *Die Anforderungen an den Stopp gemäß Regel 6 Abschnitt 1.e (Nur FP) sind erfüllt, wenn zwischen dem Zusammenkommen der Hände und dem Zeitpunkt, zu dem sich der freie Fuß vom Pitching-Rubber löst (Start der Vorwärtsbewegung), zwei (2) Sekunden liegen.*

Beispiele für legale bzw. Illegale Pitches:

1. Nachdem der Pitcher die Zeichen entgegengenommen hat kommen die Hände zusammen. Der Oberkörper bleibt für 2 Sekunden bewegungslos, aber der Pitcher macht währenddessen eine wippende Bewegung aus den Knien.
   ➔ Legal !

2. Nachdem der Pitcher die Zeichen entgegengenommen hat führt sie die Hände zusammen und hebt beide Hände in einer langsamen, stretch-artigen Bewegung über den Kopf, um von dort mit einer kraftvollen Bewegung und einem „Schlagen" der Hände auf den Schoß die Vorwärtsbewegung einzuleiten. Zwischen dem Zusammenkommen der Hände und dem Lösen des freien Fußes lagen mehr als zwei Sekunden, aber der Körper kam nie zu einem Bewegungsstillstand.
   ➔ Legal !

3. Das Zusammenführen der Hände nachdem die Zeichen entgegengenommen wurden geht direkt in die Windmill-Bewegung über.
   ➔ Illegal !

3.4.3 Leaping / Springen

Das Regelwerk erlaubt seit 2010 das Springen der Pitcher während der Pitchbewegung. Entsprechend mussten weitere Stellen des Regelwerks angepasst werden. So muß der Ball nicht mehr in beiden Händen gehalten werden, sondern beim Stopp müssen beide Hände lediglich zusammengehalten werden. Daher beginnt der Pitch nicht mehr mit dem Auseinandernehmen der Hände, sondern mit Beginn der Windup.
Als Einschränkung der Pitchbewegung müssen beide Füße bis zum Pitchbeginn den Rubber berühren und während des Stopps ebenfalls ruhig stehen. Nach dem Beginn des Pitches muss die Bewegung vorwärts gehen.

Auslegung: *Der Sinn der Regeländerung liegt darin, das Springen zu erlauben, aber die Bewegungen vorher einzuschränken, so dass aus ihnen kein weiteres Momentum für den Sprung bzw. die Vorwärtsbewegung gewonnen werden kann. Schiedsrichter sind daher bezüglich des Pivot-Fußes angewiesen, darauf zu achten, dass eine Vorwärtsbewegung und ein evtl. Kontaktverlieren mit dem Rubber nicht der Schwungaufnahme dient.*

3.4.4 Bestrafung (Sonderfälle)

Das Regelwerk sieht bei einem Illegal Pitch, der einen Batter trifft, (Hit by Pitch) vor, dass beide Regeln zur Anwendung kommen. Also einen 1-Base-Award für alle Runner und der Batter bekommt die erste Base zugesprochen.
Das Gleiche gilt, wenn es neben dem Illegal Pitch zu einem weiteren Vergehen der verteidigenden Mannschaft (i.d.R. Catchers Obstruction) kommt. Auch hier werden beide Strafen verhängt. Also einen 1-Base-Award für die Runner und der Batter bekommt die erste Base zugesprochen.

Wenn der Ball ins Spiel gebracht wird und nicht alle Runner (inkl. ggf. des Batter-Runners) eine Base aufrücken können, hat der Coach die Wahl zwischen dem Ergebnis des Spielzuges oder der Durchsetzung der Strafen.

3.5 Appeal Plays

Diverse Diskussionen haben gezeigt, dass es zu diesem Thema noch einzelne, unklare Punkte gibt. Wir haben versucht, uns hier auf diese Feinheiten zu beschränken.

3.5.1 Live Ball Appeals an 1st Base

Mit den ISF-Regeln 2002 – 2005 wurde unter Appeals (Definitionen) der Punkt „*Der Versuch zum zweiten Base weiterzulaufen, nachdem das erste Base überlaufen wurde und ein Tag erfolgt“* ergänzt. Da bei einem Tag der Defense noch nicht klar sein kann, ob es sich bei diesem Play um ein Appeal dieser Art **oder** einen Missed Base Appeal handelt, muss zwingend der verbale Hinweis des Fielders erfolgen bzw. erfragt werden.
Nur diese verbale Aussage, welche natürlich ggf. auch nachträglich erfolgen kann, kann dieses Play zu einem „legal ausgeführten Appeal“ im Sinne der Regel werden lassen.

3.5.2 Live Ball Appeals an Homeplate

Sollte der Runner bei einem Spielzug an der Homeplate diese verpassen **und** der Catcher bei seinem Tag-Versuch den Runner verpassen, gilt die folgende Mechanic:

- Der Schiedsrichter muss hier besonders auf sein Timing achten. Sollte er nach kurzem Zögern sicher sein, dass der Runner nicht unmittelbar versucht die Homeplate „erneut“ zu erreichen, callt der Schiedsrichter den Runner „Safe“!
- Keinesfalls sollte der Schiedsrichter die Situation ohne Call abwarten, da dieses Verhalten im Softball als Hinweis an die Teams bewertet wird.
- Trotz des ursprünglichen „Safe“-Calls kann natürlich noch ein Appealplay folgen (Dead oder Live), welches ggf. einen zweiten Call des Schiedsrichters erfordert. Um den Eindruck zu vermeiden, es hätten an einem Spielzug zwei unterschiedliche Calls stattgefunden, sollte dem zweiten Call ein deutliches „auf den Appeal:“ vorausgehen.

3.5.3 Dead Ball Appeals / Definitionen

- *„Member of the defensive Team"* schließt den Coach bzw. Manager mit ein. D.h. auch Coaches sind unter Beachtung der Regel berechtigt, Dead Ball Appeals zu äußern.
- Die Beschränkung „im Infield" soll lediglich verhindern, dass Appeals verbal aus dem Dugout oder Outfield gerufen werden. Dementsprechend kann der Bereich „Infield" für diese Regel ebenfalls auf den Bereich des Foul Territories ausgedehnt werden, ggf. abhängig von der Position des entsprechenden Schiedsrichters zum Zeitpunkt des Appeals.

3.5.4 Dead Ball Appeals / Runner

Dem Runner muss auch im Fall eines Dead Balls ausreichend Zeit gegeben werden, seine Baserunning-Fehler (verpasstes Base oder Base bei einem gefangenen Flyball zu früh verlassen) zu korrigieren. Dadurch ergeben sich für den Schiedsrichter die folgenden Richtlinien:

- Hat der Runner bereits vor dem Dead Ball Appeal begonnen, zu dem z.B. ausgelassen Base zurückzukehren, ist der Appeal abzulehnen.
- Hat der Runner erst **nach** Anzeichen eines Dead Ball Appeals durch die Defense begonnen, zu dem z.B. ausgelassenen Base zurückzukehren, ist dem Appeal stattzugeben (trotz der ggf. inzwischen erneuten Berührung des z.B. ausgelassenen Bases).

Weder die Defense, noch die Offense darf also im Falle eines Dead Ball Appeals auf die Aktion des gegnerischen Teams reagieren. Dieses Timing muss also dementsprechend durch die Schiedsrichter beachtet werden.

3.5.5 Batting out of Order (BoO)

Die Änderung der BoO-Regel hat aufgrund einer nicht eindeutigen Formulierung leider zu einiger Verwirrung geführt, und auch international ist die Diskussion noch nicht abgeschlossen. Eine endgültige, verbindliche Interpretation der ISF liegt bis heute nicht vor. Wir haben uns deshalb zu dieser Klarstellung inkl. einiger Fallbeispiele entschlossen.

Im Bereich des DBV gilt die folgende Interpretation der Regel 7.2:

1. Wenn durch eine Aktion des falschen Batters ein Aus erzielt wurde, bleibt dieses auch bei einem BoO-Appeal der Defense-Mannschaft bestehen.
2. Kein Spieler, der in dieser Aktion **aus** gemacht wurde, kann **im selben Inning unmittelbar** auf den durch den Appeal für aus erklärten Schlagmann folgen.

<u>Beispiel 1:</u>
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 schlägt einen Basehit.
B3 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

<u>Ruling:</u>
B3 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
2 aus, nächster Batter ist B4, gefolgt von B5 usw.

<u>Beispiel 2:</u>

Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 schlägt einen Basehit.
B4 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

Ruling:
B4 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
2 aus, nächster Batter ist B3, gefolgt von B4(!) usw.

Beispiel 3:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 geht strike-out.
B3 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

Ruling:
B3 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
3 aus, das Inning ist beendet
B3 beginnt das nächste Inning, gefolgt von B4, B5 usw.

Beispiel 4:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 geht strike-out.
B3 schlägt einen Base-hit und ist safe 1B
Defense appealt BoO

Ruling:
B2 wird aus erklärt (BoO)
B3 wird vom Base genommen und schlägt erneut,
gefolgt von B4, B5, usw.

3.6 Interference und Obstruction

Die unter 3.5.1 bis 3.5.2 aufgeführten Auslegungen wurden in Absprache mit der ESF unter Berücksichtigung der Spielniveau-Verhältnisse in der SBBL erstellt:

3.6.1 Obstruction:

Für eine Obstruction ist **kein Kontakt** zwischen dem Runner und dem Fielder notwendig. Es ist ausreichend, wenn der Runner sein Tempo verringern oder einen anderen Laufweg nehmen muss, um eine Kollision mit dem sich unberechtigt in der Laufbahn aufhaltenden Fielder zu vermeiden.

3.6.2 Interference (durch einen Runner):

Für eine Interference durch einen Runner ist in der Regel **Kontakt** mit dem Fielder **erforderlich**. Läuft der Runner auf seinem Basepath durch das Blickfeld des Fielders, so stellt dies für sich genommen noch keine Interference dar, es sei denn, der Schiedsrichter ist

der Ansicht (Judgement!) der Runner habe seinen Laufweg oder sein Tempo **absichtlich** so gewählt, um den Fielder zu stören.

3.6.3 Batter Interference

liegt vor, wenn der Batter den Catcher

(1) absichtlich, **oder**
(2) indem er aus der Battersbox tritt oder „stolpert“ bei einem (auch versuchten) Spielzug behindert.

Dies gilt auch nach einem versuchten running bunt/slap.

Im Fall (2) ist keine Absicht erforderlich!

Eine Behinderung liegt jedoch nur dann vor, wenn der Catcher tatsächlich einen Spielzug ausführt oder nach Auffassung des Schiedsrichters (Judgement!) den bereits begonnen Spielzug allein aufgrund der Behinderung abgebrochen hat. In diesem Fall ist für eine Interference **kein Kontakt** zwischen dem Catcher und dem Batter erforderlich. Ist der Spielzug des Catchers erfolgreich, so hat offensichtlich keine Behinderung stattgefunden.

3.7 Den geschlagenen Ball ein zweites Mal berühren

Oftmals kommt es zu Problemen und unnötigen Diskussionen, wenn der Schläger den Ball nach dem ersten Kontakt (Schlag oder Bunt) ein zweites Mal trifft. Daher haben wir an dieser Stelle eine entsprechende Übersicht eingefügt, die die Regel auslegt und erläutert.

3.7.1 Der Ball trifft den Batter

Dieser Call kann von beiden Schiedsrichtern gemacht werden, aber der Baseumpire sollte den Call nur machen, wenn der Plateumpire ihn nicht macht.
Der Call ist: „Dead ball!“

Die Folge ist …

- Wenn der Batter noch **in der Batters Box** ist (mindestens ein Fuß ist noch in der Batters Box) als er vom selbst geschlagenen Ball getroffen wird; Foul Ball.
  Der Schiedsrichter sollte den Dead Ball Call ergänzen durch die Information: „In the box!“ um klar zu machen, dass der Batter sich noch in der Battersbox befand und um Nachfragen und Diskussionen zu vermeiden.
- Wenn der Batter bereits **außerhalb der Batters Box** ist (beide Füße sind vollständig außerhalb der Batters Box) als er vom selbstgeschlagenen Ball über **Fair Territory** getroffen wird; der Batter ist „Aus“.
- Wenn der Batter bereits **außerhalb der Batters Box** ist (beide Füße sind vollständig außerhalb der Batters Box) als er vom selbstgeschlagenen Ball über **Foul Territory** getroffen wird; der Batter ist nicht „Aus“ und der Ball wird als Foul Ball gewertet.

3.7.2 Der Ball trifft den Schläger, der noch in der Hand des Batters ist.

Dieser Call kann von beiden Schiedsrichtern gemacht werden, aber der Baseumpire sollte den Call nur machen, wenn der Plateumpire ihn nicht macht.
Der Call ist: „Dead ball!“

Die Folge ist …

- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist und der Batter sich noch in der Batters Box befindet (s.o.), als der Ball ein zweites Mal getroffen wird – unabhängig ob der Ball sich über Fair- oder Foulterritory befindet; Foul Ball.
- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist, der Batter sich bereits außerhalb der Batters Box befindet (s.o.) und der Ball über Fairterritory ein zweites Mal berührt wird; Dead Ball und der Batter ist „Aus“.
- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist, der Batter sich bereits außerhalb der Batters Box befindet und der Ball über Foulterritory ein zweites Mal berührt wird; Foul Ball, es sei denn, die Berührung fand absichtlich statt, dann ist der Batter „Aus“.

Der Batter ist …	Der Ball ist …	Der Call ist …
in der Batters Box	Fair- oder Foul	„Foul Ball“
außerhalb der Batters Box	Fair	„Out“ (Dead Ball)
außerhalb der Batters Box	Foul	„Foul Ball“
außerhalb der Batters Box	Foul	Bei Absicht: „Out“(Dead Ball)

3.7.3 Kontakt des Balles mit dem Schläger, der nicht mehr in Hand des Batters ist.

In diesem Fall ist es egal, wo sich der Batter befindet, nur die Position der 2ten Berührung ist in diesem Fall entscheidend.

Die Folge ist …

- Wenn der Schläger den Ball über Fairterritory trifft; ist der Batter „Aus“.
- Wenn der Schläger den Ball über Foulterritory trifft; ist es ein Foul Ball, es sei denn, der Batter hat den Schläger absichtlich nach dem Ball geworfen, dann ist der Batter „Aus“.
- Wenn der Ball den Schläger über Fairterritory trifft; ist es ein Live Ball - die Entscheidung wird also erst später getroffen, je nachdem wo der Ball liegen bleibt oder berührt wird.
- Wenn der Ball den Schläger über Foulterritory trifft; ist es ein Foul Ball.

Anmerkung: *Wenn der Schläger bei einer solchen Berührung noch in Bewegung ist, trifft immer der Schläger den Ball!Der Ball kann nur einen Schläger treffen, der sich nicht mehr bewegt und ruhig am Boden liegt.*

Was passiert?	Wo passiert es?	Was ist der Call?
Schläger trifft Ball	Kontakt über FAIRterritory	„Out“ (Dead Ball)
Schläger trifft Ball	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“
Schläger trifft Ball	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“ Bei Absicht: „Out“
Ball trifft Schläger	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“
Ball trifft Schläger	Kontakt über FAIRterritory	„Live Ball“ (Fair/Foul Entscheidung kommt später)
Ball und Schläger in Bewegung und treffen sich	Kontakt über FAIRterritory	„Out“ (Dead Ball)
Ball und Schläger in Bewegung und treffen sich	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“

3.7.4 Der Runner wird von einem geschlagenen Ball getroffen

In den SB-Regeln wurde die aus dem Baseball bekannte Unterscheidung danach, ob der Ball zuvor einen Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) passiert hat, um ein weiteres Kriterium ergänzt: Der Schiedsrichter hat insb. auch zu beurteilen, ob ein Feldspieler die Gelegenheit gehabt hätte, ein „Aus“ zu erzielen, wenn der Runner dem Ball ausgewichen wäre.
Letztendlich ist dies das alleinige Kriterium für die Entscheidung, ob der Runner „aus“ gegeben wird, oder nicht. Ob der Ball zuvor einen Feldspieler passiert hat, hat lediglich Auswirkungen auf die Frage, ob die Situation zu einem „dead-ball“ führt, oder nicht.
Diese Zusammenhänge sind im Regelbuch etwas unübersichtlich über mehrere Regeln verteilt. In der folgenden Tabelle sind daher alle möglichen Situationen und die daraus folgenden Entscheidungen noch einmal zusammen gestellt:

Der Runner wird von einem **fair geschlagenen Ball** getroffen (über fair oder foul territory)		
Der Ball ist zuvor an einem Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) vorbeigegangen* und…	...ein Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:	**...kein** Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:
	der Runner ist **aus** (R8.9 k) **dead ball** (R9.1 g 3)	der Runner ist **nicht** aus (R8.10 d) **live ball** (R9.2 d)
Der Ball ist zuvor an **keinem** Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) vorbeigegangen* und…	...ein Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:	...**kein** Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:
	der Runner ist **aus** (R8.9 k) **dead ball** (R9.1 g 2)	der Runner ist **nicht** aus (R8.10 d) **dead ball** (R9.1 g 2)
Der Ball ist zuvor von einem Fielder (inklusive dem Pitcher) berührt worden und…	…der Runner berührt absichtlich den Ball (z.B. kicken)	…die Berührung des Runners war unvermeidbar bzw. erfolgte unabsichtlich
	der Runner ist **aus** (R8.9 l) **dead ball** (R8.9 FOLGE 9k-s)	der Runner ist **nicht** aus (R8.10 f) **live ball** (R9.2 d)
**"vorbeigegangen" meint hier hinter dem nächststehenden Spieler. S. Auslegung unten.*		

3.7.4.1 Auslegung zum Thema: Der Ball ist an einem Feldspieler vorbeigegangen

Der Ball ist dann an einem Spieler vorbeigegangen, wenn er hinter der gedachten Linie ist, die die zwei Spieler verbindet, zwischen denen der Ball durchgeschlagen wurde.
Wenn Ein Ball also zwischen Shortstop (F6) und Second Base Spieler (F4) durchgeschlagen wird, hat er einen Spieler passiert, wenn er hinter der gedachten Linie ist, die diese beiden Spieler verbindet.

Anmerkung: Für die Frage der Interference bleibt die Einschätzung notwendig, ob der hintere – oder ein anderer – Spieler eine Chance hatte, es Aus zu machen.

3.8 Die Linien der Batter's Box

Mit dem Regelwerk ab 2006 muss folgende Regel beachtet und einheitlich durchgesetzt werden:

Regel 7. BATTING
Abschnitt 3. BATTING POSITION:

b. Ein Mitglied des Offensivteams darf unter keinen Umständen und zu keinem Zeitpunkt des Spieles absichtlich die Linien der Batter's Box entfernen. Dazu gehört auch ein Coach der die Linien beim Pre-Game Meeting entfernt.

FOLGE Abschnitt.3b:

Wenn ein Batter die Linien entfernt wird der Schiedsrichter einen Strike callen. Kein Pitch muss geworfen werden und der Ball ist dead. Wenn ein Coach oder ein anderes, nicht spielendes Teammitglied die Linien entfernt, wird ein Strike für den nächsten Batter in der Batting Order (oder dessen Ersatzspieler) gecallt.

BEMERKUNG: Sollte eine Person dieses Vergehen wiederholen, sollte eine Ejection ausgesprochen werden.

Zu beachten ist hierbei das Wort absichtlich. Ziel der Regel ist es keineswegs, Spielern die den Boden für einen vernünftigen Stand vorbereiten und dabei einen Zentimeter der Linie entfernen zu bestrafen. Allerdings ist natürlich sicherzustellen, dass ein wichtiges Werkzeug der Schiedsrichter zur Beurteilung des regelkonformen Battings nicht vorsätzlich entfernt wird.

3.9 Der On-Deck Batter

Mit dem Regelwerk ab 2006 muss folgende Regel beachtet und einheitlich durchgesetzt werden:

REGEL 7. BATTING

Abschnitt 1. ON-DECK BATTER.

a. ist der Lead off Batter, zum Start eines Innings, der in seinem On Deck Circle bleiben muss, bis er zur Batter's Box gerufen wird.

b. ist der Offensivspieler, der in einem laufenden Inning, als nächster Spieler in der Batting Order in die Batter's Box muss.

Für diese Regel gilt in der Bundesliga die folgende Auslegung:

- ➔ Es ist zu jeder Zeit nur **ein** (1) On-Deck Batter zuzulassen.
- ➔ Der On-Deck Batter muss seine Warmup-Swings **im** On-Deck Circle bei **seinem** Dugout durchführen.
- ➔ Ein „Batter up" für jeden Batter ist aber dadurch **nicht** erforderlich.
- ➔ Der On-Deck Batter darf natürlich weiterhin als Basecoach an Home agieren, den Schläger des vorherigen Batters oder einen Foulball holen.

3.10 Runner auf dem farbigen Teil des Double Bases.

Bei diesem Play hat es in der Vergangenheit unterschiedliche Regelauslegungen der Schiedsrichter gegeben, was mit dieser Interpretation künftig vermieden werden soll. Das Regelwerk kann hier nicht direkt zur Hilfe genommen werden, da das Verhalten des Runners dort schlichtweg nicht vorgesehen ist:

Runner haben nach den Regeln das Recht, beisplw. nach einem Infieldhit das Base in Richtung Foulpole zu überlaufen. Danach muss der Runner unverzüglich zum 1st Base

zurückkehren. Sollte der Runner dabei einen „Zwischenstop“ auf dem farbigen Teil des Double Bases einlegen (z.B. Glückwünsche des Basecoaches entgegennehmen), ist er **nicht** automatisch off base und somit durch das Defensive Team tagbar, sondern nur, wenn er keine weiteren Anstrengungen unternimmt, sich noch auf den weißen Teil der Base zu stellen.

Andererseits darf der Runner sich nicht zeitlich unbegrenzt neben dem weissen Teil des Double Bases aufhalten, da die Regeln ihn zum unverzüglichen Zurückkehren verpflichten.

Auslegung:
- Der Runner kann nicht getagt werden, nur weil er sich auf dem farbigen Teil des Double Bases befindet.
- Der Runner ist nicht automatisch auf dem farbigen Teil des Double Bases geschützt.
- Der farbige Teil des Double Bases ist nach dem Überlaufen des Bases als „off Base“ zu betrachten.
- Die Entscheidung, ob sich das Befinden von „off Base“ in Relation zum Überlaufen noch im Rahmen von „unverzüglich“ liegt, ist ein reiner Judgement Call des jeweiligen Schiedsrichters.
  Grundlage dieser Entscheidung ist, ob der zurückkehrende Runner einen vollständigen Bewegungsstop (z. B. weil er davon ausgeht, er sei bereits an der Base) macht oder ob er seinen Gang zurück zur Base nur sehr verlangsamt hat.

3.11 Infield Fly

In einer Situation mit einer Möglichkeit eines Infield Flys – weniger als 2 Aus und Runner mindestens auf 1B und 2B – sollten die Schiedsrichter sich durch ein Zeichen die Möglichkeit anzeigen, damit alle Schiedsrichter ggf. darauf vorbereitet sind. Alle Schiedsrichter können und sollten den Call machen, wenn ein Infield Fly geschlagen wird.

Ein Infielder (Pitcher und Catcher gelten hier als Infielder) bzw. ein Spieler der im Bereich des Infields steht muss mit normaler Anstrengung (Ermessensentscheidung des Schiedsrichters) die Möglichkeit haben, den Ball zu fangen. Normale Anstrengung unterscheidet sich von Spieler zu Spieler und ist nur unter Berücksichtigung seiner Ausgangsposition zu bewerten! Allgemein können folgenden Richtlinien für normale Anstrengung herangezogen werden:
- Wenn der Spieler unter dem Ball zum Stehen kommt, bevor der Ball gefangen wird.
- Wenn der Spieler um den Ball zu fangen den Rücken nicht zum Plateumpire drehen musste um unter den Ball zu laufen.

Der Call sollte nicht erfolgen, bevor der Ball nicht seinen höchsten Punkt erreicht hat.

Für die Regelauslegung in der Softball-Bundesliga gilt, dass bei der Entscheidung über einen Infield Fly und die Auslegung der normalen Anstrengung starke oder böige Winde ein Faktor sind, die Sonne aber nicht.

An windigen Tagen ist es daher notwendig, den Infield Fly etwas später zu callen als an windstillen Tagen.
Wie bei allen Entscheidungen und Regelanwendungen sollten Schiedsrichter beim Infield Fly den Sinn der Regel im Kopf haben. Der Sinn der Infield Fly Regel ist, die Runner vor einem

Double Play zu schützen, das nur durch das Fallenlassen eines scheinbar einfachen Balles zustande kommt.

Anmerkung: Ein Infield Fly, der gefangen und anschließend absichtlich fallengelassen wird (Intentionally Dropped Ball) bleibt ein Infield Fly – der Ball ist Live und der Batter ist Aus. Die Infield Fly Regel hat Vorrang gegenüber der Intentional Drop Regel.

3.12 Den Base-Path verlassen um einem Tag auszuweichen (8.9.a)

Ein Spieler der den Base-Path um mehr als 3 Fuß (ca. 1 Meter) verlässt, um einem Tag auszuweichen, ist aus zu geben. Oftmals kommt es im Spiel dazu, dass der Spieler der Verteidigung beim Tagen des ausweichenden Runners die Hände auseinandernehmen muss, um dem Runner zu folgen.
Wenn es in dieser Situation passiert, dass die Hände so auseinandergenommen werden, dass die Hand, die näher am Runner ist, nicht die Hand ist, die den Ball hält, gilt folgende Auslegung:

- Wenn mit der leeren Hand der Tag angebracht wird, liegt kein Tag vor.
- Wenn das Ausweichen weiter als die erlaubten 3 Fuß beträgt, muss der Schiedsrichter bewerten, ob zu Beginn der Tag-Bewegung beide Hände zusammen waren und erst durch die Folgebewegung auseinandergezogen wurden.
    - Wenn dies der Fall ist, ist der Runner auszugeben, auch wenn im letzten Moment der (Ausweich-)Bewegung der Ball nicht mehr in einer Tag-Position ist.
    - Wenn die beiden Hände bereits zu Beginn der Tag-Bewegung auseinander sind UND vor allem die freie Hand die Tag-Bewegung ausführt, ist ein entsprechendes ausweichen nicht zu bestrafen.

Hinweis: Im Falle der Bestrafung der Ausweichbewegung, bleibt der Ball im Spiel und das Spiel geht weiter (Live-Ball).

3.13 Warten, um einen Tag anzubringen (8.9.s)

Regel 8.9.s schreibt vor, dass ein Runner nicht aufrecht in einen Spieler der Verteidigung reinlaufen darf, wenn dieser den Ball unter Kontrolle hat und auf den Spieler wartet. Die Formulierung Formulierung „waiting for the runner“ hat zu Unklarheiten geführt, besonders, wenn es zu knappen Spielen an der Home Plate kommt. Daher gilt folgende Auslegung:

Ein Spieler der Verteidigung wartet dann auf einen Runner, wenn der Ball unter Kontrolle ist und der Fielder die Hand, die den Handschuh hält, in eine Position gebracht hat, von der aus der ankommende Runner getagt werden kann. Dies ist i.d.R. eine Position in der Nähe der Körpermitte.

Sollte der Runner in dieser Situation eine Körperhaltung einnehmen, die nicht nur dem eigenen Schutz vor der Kollision dient, also z.B. im Stile eines Running Backs beim Football die Schulter runter nehmen und diese zu vorderst in den Gegenspieler rammen oder den Ellenbogen ausfahren, muss von einer Unsportlichkeit ausgegangen werden und der Runner ist nicht nur aus, sondern er wird auch gemäß dem zur Regel zugehörigen Hinweis, ejected.

Bei der Bewertung einer Unsportlichkeit kann v.a. im Nachwuchspielbetrieb auch eine Rolle spielen, dass es einen erheblichen körperlichen Unterschied zwischen Runner und Fielder gibt. Hier steht die Schutzfunktion der Regel an oberster Stelle.

3.14 Ausschluss aus dem Spiel

Das Regelwerk unterscheidet zwischen zwei Möglichkeiten, wie ein Spieler zum nicht spielberechtigten Spieler werden kann:

- Removal
- Ejection

Ein Removal kann nur gegen einen Spieler ausgesprochen werden, eine Ejection gegen jedes Mitglied einer Mannschaft.

Die Definitionen für beide Strafen sind:

Rule 1 Sec. 28. EJECTION FROM THE GAME.
Ejection is the act of any umpire ordering a player, official or any team member to leave the game and the grounds for a rule violation for the remainder of the game,

Sec. 86. REMOVAL FROM THE GAME.
Removal is the act of the umpire declaring a player ineligible for further participation in the game, other than as a
coach, as a result of an infraction of the rules.
NOTE: Any person so removed may continue to sit on the bench but shall not participate further in the game except as a coach.

Ein Spieler, der removed wurde, darf im Gegensatz zu einem ejecteten Spieler weiterhin im Dugout verbleiben und als Coach am Spiel teilnehmen. Ein ejecteter Spieler, Coach oder sonstiges Teammitglied muss die Spielstätte verlassen, so dass er weder gehört noch gesehen wird.

Nach einer Ejection muss ein Bericht an die spielleitende Stelle geschickt werden. Das zugehörige Formular und Hinweise zum Ausfüllen finden sich im Anhang des Manual und auf der Homepage des DBV.

4 Illegal Player & Co

Das Regelwerk hat für uns einen bunten Strauß von Rollen oder Eigenschaften von Spielern bereit, die aus dem großen Themenbereich Auswechslungen resultieren. Auch mit dem neuen Regelwerk sind wieder neue Rollen hinzugekommen. Dieser Abschnitt fasst die einzelnen Rollen noch mal in kompakten Beschreibungen zusammen und versucht, die teilweise unlesbare Regel vereinfacht darzustellen. Wir haben dabei vorausgesetzt, dass die grundsätzlichen Regeln zu Auswechslungen bekannt sind.

4.1 Welche Rollen gibt es?

- Ein **Starting Player** ist ein Spieler der Line-up zu Spielbeginn, welcher einmal aus- und per **Re-entry** wieder eingewechselt werden kann.
- Ein **Substitute** ist ein Ersatzspieler, der für einen Spieler in der aktuellen Line-up eingewechselt wird.
- Jeder Wechsel muss dem Schiedsrichter angezeigt werden, sonst ist er **unreportet**.
- Ein **Illegal Player** kommt zwar grundsätzlich regelgerecht in das Spiel, aber ohne dass es dem Schiedsrichter angezeigt wurde.
- Ein **Ineligible Player** wurde vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.
- Eine **Illegal Re-Entry** liegt vor, wenn ein Spieler nicht regelgerecht in das Spiel kommt.
- Ein **Withdrawn Player** ist ein Spieler, der aufgrund der „Blut im Sport-Regel“die Line-up verlässt.
- Ein **Replacement Player** ist ein Spieler, der einen **Withdrawn Player** aufgrund der „Blut im Sport-Regel“ in der zugestandenen Behandlungszeit ersetzt.
- Ein **Ineligible Replacement Player** ist jeder Spieler, der nicht als **Replacement Player** in das Spiel kommen darf.

4.2 Welche Fälle gibt es?

Illegal Player:

- Ein **Substitute** kommt **unreportet** ins Spiel
- Eine Starting Player kommt per **Re-entry unangemeldet** zurück
- Ein **Replacement Player** kommt **unangemeldet** ins Spiel
- Ein **Withdrawn Player** kommt **unangemeldet** zurück

Illegal Re-Entry:

- Ein **Starting Player** kommt nach Auswechslungen zum **zweiten Mal** zurück.
- Ein **Substitute** kommt per **Re-Entry** zurück
- Ein **Starting Player** kommt per **Re-Entry** an eine andere Stelle der **Batting Order** zurück
- Der **Starting DP** schlägt an einer falschen Stelle der **Batting Order**
- Der **Flex** kommt offensiv an der falschen Stelle der **Batting Order** ins Spiel.

Ineligible Player:
Vom **Schiedsrichter** aus dem Spiel genommen, aufgrund
- **Ejection**
- **Removal**
- **Illegal Player**

Replacement Player:
- Kann ein **Substitute** sein
- Kann ein ausgewechselter **Substitute** sein
- Kann ein zweimal ausgewechselter **Starting Player** sein

Ineligible Replacement Player:
- Ein Spieler der **aktuellen Line-up**
- Ein **ineligible Player**

4.3 Welche Folgen und Strafen gibt es?

4.3.1 Illegal Player:

Das **eigene Team** bemerkt den Fehler zuerst:
Keine Strafe.

Offense als **Batter**:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Ineligible Player (Removal)

Zusätzlich:
Appeal **während** des At Bats: Nur **Korrektur** des Batters
Appeal **nach** dem At Bat, **vor** dem nächsten Pitch: **Spieler out, Runner zurück.**
Appeal **nach** dem At Bat, **nach** dem nächsten Pitch: Alle Plays **legal**.

Offense als **Runner**:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Vor einem Pitch oder Play: **Keine Strafe**
Nach einem Pitch oder Play: **Ineligible Player** (Removal), Alle Plays **legal**

Defense:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal,** nachdem der Spieler ein **Play** gemacht hat
und vor dem nächsten Pitch: **Ineligible Player** (Removal) und **Option Play**.
Und **nach** dem nächsten Pitch: **Ineligible Player** (Removal), Alle Plays **legal**
Hat das Team **keinen** Substitute oder Re-Entry zum **Ersatz** des **Ineligible Players: Forfeit**

4.3.2 Illegal Re-Entry:

Das gegnerische Team macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Ejection des **Spielers** und des **Coaches**. Plays: Analog Illegal Player

4.3.3 Ineligible Player:

Wird **erneut** ins Spiel gebracht**: Forfeit**

5 Interference Chart

Diese Tabelle soll der schnelleren und besseren Übersicht über die Interference-Regeln dienen, welche an unterschiedlichen Stellen im Regelwerk vorkommen.
Bei der Beschreibung der jeweiligen Situation in der Spalte „Aktion“ handelt es sich nicht um den genauen und korrekten Wortlaut. Vielmehr soll kurz aufgeführt werden, um welchen „Fall“ es sich grundsätzlich handelt. Die genaue Definition sollte bei Fragen immer in den ISF-Rules nachgeschlagen werden, weshalb wir die Nummer der Regel ebenfalls aufgeführt haben.

Die Tabelle ist im Anschluss an einen Themenbereich um allgemeine Hinweise ergänzt.

Die Abkürzungen bei "Andere Runner zurück" bedeutet, dass die nicht betroffenen Runner zu den Bases zurückkehren müssen, die sie zum "time of pitch" (TOP) oder "time of interference" (TOI) legal besetzt hatten. "TOP" gilt aber entsprechend nur, wenn sie nicht durch einen Award des Batter Runners zum Vorrücken gezwungen (geforcet) werden.

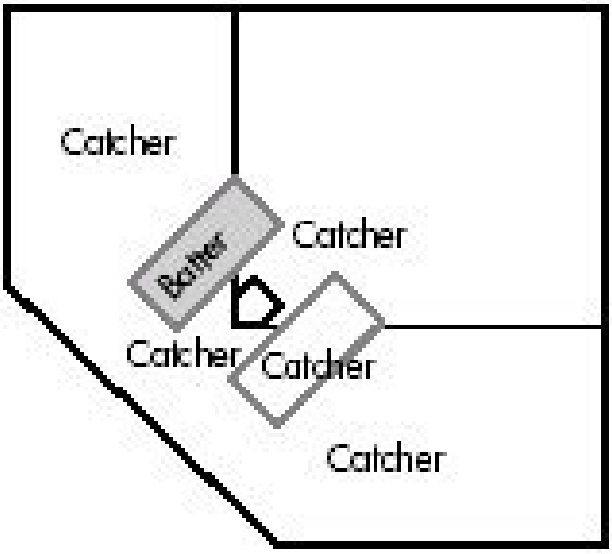
5.1 Batter Interference

Aktion	Spiel-Status	Out	Andere Runner zurück	Regel
Der Batter wechselt vor dem Catcher die Box, während der Pitcher bereit ist/Zeichen nimmt.	Dead Ball	Batter	TOP	7.6 j
Der Batter behindert den Catcher bei einem Spielzug durch Verlassen der Box oder absichtlich innerhalb oder ausserhalb der Box	Dead Ball	Batter	TOI	7.6 k
Der Batter behindert, obwohl schon ausgecallt, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force	8.9 o
Behindert bei einem Play an der Homeplate	Dead Ball	Batter	TOI	7.6 k

Hilfestellungen Batter Interference:

Für die Entscheidung ob Batter Interference oder Catchers Obstruction vorliegt, ist der Pitch der entscheidende Faktor! Bevor der Pitch die Homeplate erreicht, überquert, oder gefangen wird, ist der Batter geschützt.
Hat der Pitch die Homeplate überquert, wurde gefangen, oder nach ihm geschwungen, ist der Schutz des Batters beendet und der Catcher ist jetzt geschützt.

Als generelle Regel schützt die Batters Box den Batter. Sie schützt ihn nicht vor jeglichen Regelverstößen, aber für eine Interference in der Box muss Absicht vorliegen. In dem Bereich des Catchers ist jedoch auch eine unabsichtliche Behinderung eine Interference.



Beispiele für eine Batter Interference, wenn der Catcher bei einem versuchten Play behindert wird:

- Der Batter versucht einen Outsidepitch zu erwischen und sein Körper bleibt zwischen den Boxes
- Der Batter schwingt und verfehlt, sein Körper endet zwischen den Boxen.
- Ein sehr später Schwung.
- Der Schläger wird nach einem Buntversuch sehr lange über der Homeplate gelassen
- Das Laufen aus der Box.

Mechanics:
- Dead Ball Zeichen und Call !
- Auf den Batter zeigen und „Thats Interference!“
- Den Batter OUT callen und Runner zurückschicken!

Zwingt allerdings der Catcher den Ball oder der Ball den Catcher in die Batters Box muss der Batter für eine Interference eine unnatürliche oder absichtliche Handlung begehen.

5.2 Batter Runner Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Der BR trifft den Ball zum zweiten Mal, während er noch in der Box steht (Bat in Hand)	Dead Ball	Niemand	TOP	7.6 i
Der BR trifft den Ball zum zweiten Mal, während er sich außerhalb der Box befindet (Bat in Hand)	Dead Ball	Batter	TOP	7.6 i
Bat trifft Ball über Fair Territory (losgelassen)	Dead Ball	Batter	TOP	7.6 i
Ball trifft Bat über Fair Territory, Absicht erkennbar (losgelassen)	Dead Ball	Batter	TOP	7.6 i
BR wird außerhalb der Box von einem fair geschlagenen Ball getroffen	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP	8.2 g 5
BR behindert einen Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balles	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP	8.2 g 2
BR behindert den Catcher beim Fielden eines dropped 3rd Strikes	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP	8.2 g 6
BR behindert einen Fielder beim Wurf eines Balls	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP	8.2 g 3

BR berührt absichtlich einen geworfenen Ball	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP	8.2 g 4
BR behindert durch Laufen außerhalb der Running Lane das Play am 1st Base. Ein qualitativer Wurf ist erforderlich	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP	8.2 g 1
BR macht einen Schritt zurück zur HP um einem Tag auszuweichen oder diesen zu verzögern	Dead Ball	Batter Runner	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP	8.2 i
BR behindert bei einem offensichtlichen Out an der Homeplate	Dead Ball	Batter Runner & Runner an dem das Play stattgefunden hätte	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP	8.2 h & 8.9 z
BR behindert, obwohl schon ausgecallt, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force	8.9 o
BR benutzt bei einem ForcePlay am 1st Base nur den weißen Teil des Double Base und kollidiert dort mit dem Fielder der in Begriff ist den Ball zu fangen.	Dead Ball	Batter Runner	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP	8.2 j

5.3 Runner Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
R behindert einen Fielder beim Fielden eines Fair Balls	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.9 m
R behindert einen Fielder beim Fielden eines Fair Balls, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)	8.9 m
R behindert einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.9 m
R behindert einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)	8.9 m
R1 behindert, noch nicht Out, einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls und unmittelbar hinter ihm gibt es noch einen Batter-Runner	Dead Ball	R1 und Batter-Runner	TOI	8.2 m
R behindert auf einem Base einen Fielder unabsichtlich	Live Ball wenn an keinem Fielder vorbei, sonst Dead Ball	Niemand	NN	8.10 m
R behindert auf einem Base einen Fielder absichtlich	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.10 m
R behindert einen Fielder beim Catch eines geschlagenen Fly Balls oder Bunts (im Flug) über Foul Territory	Dead Ball (außer der Ball kann gefangen werden)	Runner	Batter schlägt weiter mit einem weiteren Strike (wenn er vorher < 2 Strikes hatte)	7.6 f
R behindert einen Fielder beim Catch eines geschlagenen Fly Balls oder Bunts (im Flug) über Foul Territory, offensichtlich in der Absicht, ein Double Play zu verhindern	Dead Ball (außer der Ball kann gefangen werden)	Runner und der Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP	7.6 f

R behindert, obwohl schon ausgecallt oder gescored, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force	8.9 o
Runner läuft Bases in umgekehrter Reihenfolge oder ausserhalb der Baseline ohne vorrücken zu wollen, um Fielder zu verwirren	Dead Ball	Runner	TOI ggf. Force	8.9 t
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen, der noch keinen Infielder exkl. Pitcher passiert hat. Ein Fielder hatte Chance auf ein Play.	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.9 k
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen, der noch keinen Infielder inkl. Pitcher berührt hat. Kein Fielder hatte Chance auf ein Play.	Dead Ball	Niemand	TOI (ggf force)	8.10 d
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen der bereits einen Infielder passiert hat und ein Fielder hatte die Chance auf ein Play	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.9 k
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen der bereits einen Infielder passiert hat und kein Fielder hatte die Chance auf ein Play	Live Ball	Niemand	NN	8.1 e 2
R wird von einem abgelenkten Fair Ball getroffen, Kontakt war nicht vermeidbar	Live Ball	Niemand	NN	8.10 f
R kickt absichtlich einen Fair Ball, der einen Fielder passiert hat	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)	8.9 l
R kickt absichtlich einen Fair Ball, der einen Fielder passiert hat, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)	8.9 l
R wird auf einem Base von einem Fair Ball getroffen, der dichteste Fielder ist hinter dem Base	Dead Ball	Niemand	TOI (ggf force)	8.10 m

R wird auf einem Base von einem Fair Ball getroffen, der dichteste Fielder ist vor dem Base	Live Ball	Niemand	NN	8.10 m
R läuft aufrecht und absichtlich in einen Fielder der in Ballbesitz wartet ihn zu taggen	Dead Ball	Runner evtl. plus Ejection	TOI ggf force	8.9 s

Ein paar Grundsätze zur Interference durch einen Runner:

- Wird eine Interference gecallt, ist der Ball immer Dead. Der Ausgang eines Spielzuges spielt danach keine Rolle mehr.
- Für eine Interference an einem geschlagenen Ball ist die Absicht nicht entscheidend. Bei einem geworfenen Ball muss aber Absicht vorliegen.
- Die „Vorfahrt“ des Baserunners wird nur durch zwei Arten von Fieldern aufgehoben: Dem *Fielder in Ballbesitz* oder dem *Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balles* !

5.4 On-Deck Batter Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Der On Deck Batter behindert einen Fielder beim Catch eines Flyballs	Dead Ball	Batter	TOP	7.1 f
Der On Deck Batter behindert einen Fielder bei einem Play auf den Bases	Dead Ball	Runner der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI (ggf force)	7.1 f

Bei dem On Deck – Circle handelt es sich keinesfalls um einen Bereich, in welchem der Spieler geschützt ist oder Ähnliches. Der Spieler muss jedem Fielder den Raum freimachen, den dieser benötigt!

5.5 Coaches Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Coach behindert einen Fielder beim Catch eines Fly Balls über Foul Territory	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP, Batter zurück at Bat plus 1 Strike (vorher <2)	8.2 k
Coach behindert absichtlich bei einem Wurf oder einem möglichen Play an einem Runner	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf Force	8.9 r
Basecoach wird versehentlich von einem geworfenen Ball getroffen	Live Ball	Niemand	NN	8.9 r 8.10 p
3rd Base Coach läuft in Richtung Homeplate und provoziert einen Wurf	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf Force	8.9 q
Basecoach unterstützt einen Runner physikalisch beim Baserunning	Live Ball	Runner (Dabei Fly Ball Catch -> auch Batter Runner)	NN	8.9 e

Die Coaches-Boxen sind keinesfalls Bereiche, in denen die Coaches vor einer Behinderung sicher sind. Dem Fielder ist jeder Platz freizumachen, den dieser benötigt. Auch das simple Stehen bleiben in der Box (bei z.B. einem Foul Flyball) kann bereits eine Interference sein.

5.6 Offensiv-Team Interference

Mitglieder des Offensiv-Teams sind alle offiziellen Teammitglieder mit Ausnahme der Runner, des Batter-Runners, des Batters oder des On-Deck-Batters.
Die Regelungen zu den anderen Teammitgliedern finden sich oben in den Abschnitten 5.1 bis 5.4. Für Coaches gelten darüber hinaus noch die Regelungen unter 5.5.

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Mitglieder des Offensiv-Teams behindern einen Spielzug durch Versammlung an einem Base	Dead Ball	Runner	TOI	8.9 p
Mitglied des Offensiv-Teams (kein Runner) behindert einen Fielder beim Catch eines Fly Balls über Foul Territory	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP, Batter zurück at Bat plus 1 Strike (vorher <2)	8.2 k

5.7 Offensiv-Equipment Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Equipment des Offensiv-Teams wird von einem Fair Ball oder geworfenem (live) Ball getroffen und behindert damit bei einen Spielzug	Dead Ball	Runner, an dem ein Play versucht wurde	TOI	3.7 Effect a
Equipment des Offensiv-Teams wird von einem Fair Ball oder geworfenem (live) Ball getroffen, aber kein Spielzug war möglich	Dead Ball	Keiner	TOI	3.7 Effect b
Befindet sich ein Helm nicht auf dem Kopf der Person und dieser Helm wird von einem geworfenen oder geschlagenen live Ball getroffen, oder berührt einen Fielder der dadurch kein Play machen kann	Dead Ball	Runner (der ursprünglich den Helm getragen hat)	TOI	3.6 f ii) 4

5.8 Umpire Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Ein Schiedsrichter wird von einem unberührtem Fair Ball getroffen, bevor er einen Fielder exkl. Pitcher passiert hat	Dead Ball	Niemand	Force	8.1 e Effect 3
Ein Schiedsrichter wird von einem unberührtem Fair Ball getroffen, nachdem er einen Fielder exkl.Pitcher passiert hat	Live Ball	Niemand	NN	8.1 e Effect 2
Ein Schiedsrichter wird von einem Fair Ball getroffen, nachdem dieser von einem Fielder berührt wurde (inkl. Pitcher)	Live Ball	Niemand	NN	8.1 e Effect 1
Plate Umpire behindert den Wurf des Catchers (Steal/Pickoff) nach einem Pitch	Delayed Dead Ball	Das Out des Plays	Wenn kein Out -> TOT	8.8 i
Ein Schiedsrichter wird von einem geworfenen Ball getroffen	Live Ball	Niemand	NN	8.5 d

5.9 Sonstige Interference (Behinderung durch Personen die nicht zu den Teams gehören.

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*	*Regel*
Behinderung an einem Fielder beim Catch eines Fly Balls	Dead Ball	Batter Runner	Umpires Judgement	8.2 n
Behindert einen Fielder einem sonstigen Spielzug (nicht *Flyball*)	Dead Ball	Niemand	Umpires Judgement	8.1 h

6 Umpire Signals

6.1 Signale zur Bekanntgabe von Entscheidungen

Schiedsrichter müssen auf dem Feld kommunizieren und einen Großteil dieser Kommunikation findet durch die Zeichen der Schiedsrichter statt. Daher ist es wichtig, möglichst einheitliche und deutliche Signale zu haben – das zeichnet einen guten Schiedsrichter aus. Die Sprache der Schiedsrichter ist die Körpersprache und unsere Signale sind ihre Worte. Dabei spielt es oftmals keine Rolle, woher ein Schiedsrichter kommt, diese Sprache ist universell und ist so konzipiert, dass jeder im Stadion sie verstehen kann.

Jedes Signal hat seinen Ausgangspunkt entweder in der Set- oder der Ready-Position. In dieser Position sollte das Play beobachtet und die Entscheidung getroffen werden. Die Füße sollten fest stehen und mindestens eine Schulterbreite auseinander stehen. Von hier aus, wird das Signal eingeleitet, indem der Körper zu einer stehenden Haltung gebracht wird, ohne die Füße zu bewegen. Fast alle Signale werden in dieser aufrechten Stellung gegeben, denn nur ein Signal, das gesehen wird, kann auch erkannt werden. Und durch eine aufrechte Stellung wird die Sichtbarkeit des Signals deutlich erhöht.

Nachdem wir uns so positioniert haben, dass das Signal gesehen werden kann, müssen wir sicherstellen, dass das Signal auch verstanden wird. Daher müssen unsere Signale eindeutig, informativ, wiedererkennbar, klar und absichtsvoll sein. Die Signale transportieren neben der Information über die Entscheidung auch eine Information über den Schiedsrichter. Das Signal muss daher Stärke, (Selbst-)Sicherheit und Autorität ausstrahlen. Um beides zu können, ist es wichtiger, deutlich zu signalisieren, als zeitnah oder schnell. Hektische Signalfolgen sollten vermieden werden, auch wenn es sich um eine spannungsgeladene Situation handelt. Das ist auch mit Blick auf die Scorer wichtig und verhindert unnötige Nachfragen und damit Verzögerungen während des Spiels.
Jede Bewegung während ein Signal gegeben wird, ist vorwärts in Richtung des Plays. Das Signal wird in seiner Endposition lange genug gehalten, um seine Wirkung zu entfalten, anschließend werden die Arme zurück an den Körper gebracht, wodurch das Signal beendet wird. Erst danach startet der Schiedsrichter seine Bewegung zu seiner nächsten Position.

Signale sind wertvoll in unserer Kommunikation, daher sollten sie nicht unnötig genutzt werden. Je seltener ein Signal von den Spielbeteiligten im Verlauf des Spiels gesehen wird, desto höher ist seine Wirkung, wenn es zum Einsatz kommt. Schiedsrichter sollten keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich selbst ziehen, indem sie ein Signal zu oft oder in unnötigen Situationen nutzen.
Das Play beeinflusst i.d.R. nicht die technische Ausführung des Signals, es hat aber Einfluss auf die Betonung und die verbale Unterstützung des Signals. In der Regel gilt, je knapper ein Call ist und je wichtiger ein Call ist, desto größer und lauter wird das Signal. Die Bewegung bei einem Selling-Call soll zweierlei bewirken: Sie macht einerseits durch die Größe der Bewegung und die Lautstärke des Call deutlich, dass der Schiedsrichter, obwohl es ein knappes Play war, sich seiner Entscheidung sicher ist. Andererseits gewinnt der Schiedsrichter einige Schritte in Richtung des Plays und endet somit nach Ausführung des Calls näher am Point-of-Play. Beides trägt dazu bei, dass die Glaubwürdigkeit des Calls erhöht wird.

Der Call eines Partners wird von anderen Schiedsrichtern nur dann wiederholt, wenn sie die Entscheidung auf Grundlage der ihnen vorliegenden Informationen auch selbst getroffen hätten und dadurch die Position des Kollegen in einer erwarteten Diskussion gestärkt werden kann. Bei offensichtlichen Entscheidungen wird der Call nicht wiederholt!
Wenn es nicht zu einem Play gekommen ist, wird ebenfalls kein Signal oder Call benötigt.
U.A. (aber nicht begrenzt auf) wird kein Signal benötigt, wenn:
ein Ball deutlich fair ist
ein Ball deutlich über den Kopf eines Spieler fliegt oder vor einem Spieler den Boden berührt
ein Pitch in oder über den Backstop geschlagen wird, oder deutlich im Foul-Territory landet
wenn ein geworfener Ball am Fielder vorbei oder über den Fielder hinüber geworfen wird
wenn ein Runner eine Base erreicht deutlich bevor der Ball dort ankommt und es nicht zu einem versuchten Play kommt.

In diesen Situationen erkennen die Spieler und Zuschauer alleine was passiert ist, sie managen das Spiel selbständigen. Ein dauerhaftes Aufzeigen des offensichtlichen wird oftmals als „Over-Officiating“ wahrgenommen und führt zu dem Gefühl, dass der Schiedsrichter sich selbst in den Mittelpunkt stellen will.

Im Folgenden werden die wichtigsten Signale beschrieben und z.T. bildlich dargestellt:

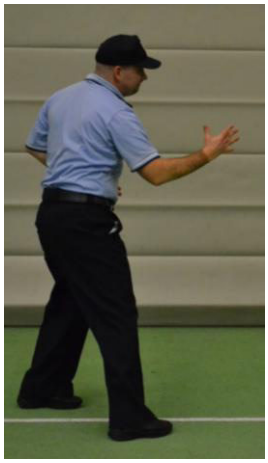
Out

Wenn der Körper in aufrechte Ausgangsposition gebracht wurde (s.o.), wird der linke Arm vor den Körper, in die Nähe der Körpermitte, gebracht. Der rechte Arm wird so nach oben gebracht, dass Handinnenseite in Richtung des Kopfes zeigt. Der rechte Ellenbogen sollte auf Höhe oder oberhalb der rechten Schulter sein und zwischen Ober- und Unterarm sollte mindestens ein 90° Winkel sein. Während verbal „Aus“ gerufen wird, macht der Arm eine kleine Bewegung nach vorne – als würde mit der Faust ein Nagel in die Wand geschlagen werden.
Zum Abschluss des Signals werden beide Arme vor den Körper gebracht, bevor der Schiedsrichter sich in Richtung seiner nächten Position bewegt. Es kann auch die Position vor dem Signal – also Ready- oder Set-Position – wieder eingenommen werden.

Safe – No Catch – No Tag – Kein Regelverstoß

Von der aufrechten Startposition aus, werden die Arme nach vorne ausgestreckt und auf Schulterhöhe gebracht. Die Hände sind dabei vollständig geöffnet und die Handflächen zeigen nach unten. Nun werden die Arme seitlich ausgestreckt. Die Hände bleiben nach unten geöffnet und bleiben auf Schulterhöhe. Die Bewegung findet parallel zum Boden statt. Dabei erfolgt der entsprechende Call, z.B. “Safe!” oder “No!”. Die Position wird kurz gehalten und anschließend werden die Hände wieder auf dem gleichen Weg zurück geführt und an den Körper gebracht oder in die Set- oder Ready-Position zurückgeführt. Erst dann bewegt sich der Schiedsrichter in Richtung seiner nächsten Position.

Selling-Out



Die Bewegung ähnelt dem Out-Signal, da sie auf der geschlossenen Faust beruht, allerdings wird die Hand nicht nur angehoben, sondern bildlich Richtung des Plays geworfen.
Ausgehend von der stehenden Position, macht der Schiedsrichter mit dem linken Fuß einen Schritt nach vorne und bringt seinen rechten Arm mindestens auf Schulterhöhe (1.). Anschließend bringt er in einem Überkreuzschritt, den rechten Fuß hinter den linken und bringt die rechte Faust über Kopfhöhe (2.). Jetzt „wirft“ er die Faust Richtung Play und macht dabei mit dem linken Fuß wieder einen Schritt nach vorne (3. + 4.). Während der „Wurfbewegung“ erfolgt der Call, der auch in die Länge gezogen werden kann (5.). Anschließend bringt der Schiedsrichter den rechten Fuß wieder neben den linken Fuß, mindesten eine Schulterbreite auseinander (6.), und bringt beide Arme wieder an den Körper (oder in die Position vor dem Signal), so dass die Brust in Richtung des Point-of-Play zeigen.

Hierbei ist es wichtig, dass der Schiedsrichter vor während und nach der Bewegung volle Kontrolle über seinen Körper hat. Die Bewegung endet in einer Position, die einen festen Stand ermöglicht und dadurch Sicherheit ausstrahlt.

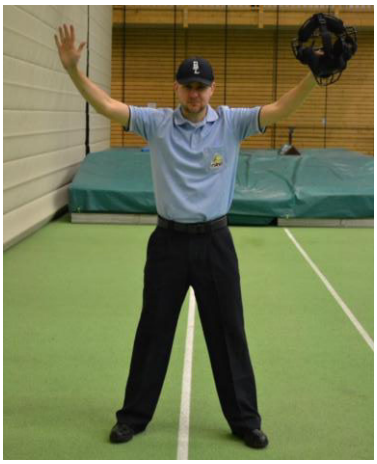
Wenn der Schiedsrichter bereits so nah am Point-of-Play steht, dass eine weitere Annäherung nicht möglich ist oder ihn in räumlichen Konflikt mit den Spielern bringt, kann die Wurfbewegung der Faust auch aus einer stehenden Position heraus erfolgen. Dazu wird die Hand auch wieder über Kopfhöhe gebracht und von dort mit einem kleinen Schritt des linken Fußes nach vorne und unten gebracht („geworfen“).

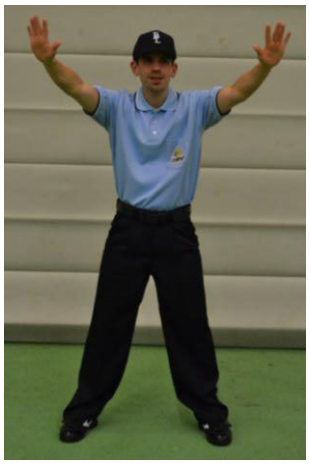
Selling-Safe

Die Armbewegung bleibt die gleiche, wie beim Safe-Call, allerdings wird beim Selling-Safe mindestens ein Schritt mit links in Richtung des Plays gemacht und die Armbewegung erfolgt in dieser Stellung (mit Ausfallschritt nach vorne). Bevor die Arme wieder zum Körper gebracht werden, wird der rechte Fuß neben den linken Fuß gestellt (schulterbreit und Brust Richtung Point-of-Play).

Die Intensität des Calls wird durch die Größe des Schrittes und die Explosivität der Armbewegung bestimmt.

Dead Ball – Foul Ball – No Pitch – Time





Aus der aufrechten Position werden beide Arme so nach oben gebracht, dass die Handflächen nach vorne zeigen. Die Hände befinden sich oberhalb des Kopfes und außerhalb der Schultern, leicht vor dem Körper.
In dieser Position erfolgt der entsprechende Call, z.B. „Dead Ball!“, „Foul Ball!“ oder „Time!“.
Für den Plateumpire kann es hilfreich sein, in dieser Position einige Schritte zu der Seite hin zu machen, auf der kein Batter steht, damit er besser sichtbar ist.

Fair Ball

Für diesen Call sollte der Schiedsrichter auf der Linie stehen und die Füße nebeneinander mindestens eine Schulterbreite auseinander haben. Mit aufrechten Oberkörper wird der Arm, auf der Seite des Fair Territories, seitlich ausgestreckt und mit dem gestreckten Zeigefinger entweder auf Schulterhöhe ins Fair Territory oder nach unten auf den Boden (ca. 45°) gezeigt.
Es erfolgt KEIN verbaler Call, sondern nur das Zeichen.

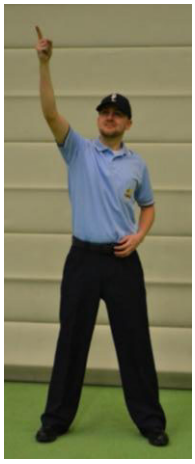
Bei einem Fly Ball, der in der unmittelbaren Nähe der Foulline das erste Mal berührt wird und wo nicht sofort klar ist, ob er gefangen wird oder nicht, kann der Schiedsrichter auch direkt beim ersten Kontakt des Feldspielers mit diesem Zeichen anzeigen, ob die Berührung über Fair oder Foul Territory stattgefunden hat. Nachdem der Ball dann gefangen oder fallen gelassen wurde, kann er dann entsprechen, Catch, Foul Ball oder (durch erneutes aktives zeigen in Richtung Fair-Territory) Fair Ball anzeigen.

Delayed Dead Ball

Aus der aufrechten Position wird der linke Arm seitlich ausgetreckt, so dass die Faust bei ausgestrecktem Arm auf Schulterhöhe gehalten wird. Die Finger der Faust zeigen dabei nach vorne.

Das Zeichen wird gehalten während sich der Runner zwischen den beiden Bases befindet, zwischen denen sich die Obstruction ereignet hat, es sei denn, es entwickelt sich sein Rundown oder der Schiedsrichter kann aus einem anderen Grund nicht in dieser Position bleiben. Dieses Zeichen kann auch im Laufen gehalten werden. Wenn der Plateumpire einen Illegal Pitch callt, gibt er das Zeichen ohne vorher hoch zukommen. Ein Hochkommen stelle eine erhöhte Verletzungsgefahr dar, sollte der Ball nach hinten weggefoult werden.

Infield Fly



Der Arm wird nach oben ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt in die Höhe (als würde der Schiedsrichter auf einen sehr hohen Pop-up zeigen). In dieser Position erfolgt der Call:“Infield Fly!“ Er kann ergänzt werden durch „The Batter is out!“.

Home Run

Der rechte Arm wird hoch über dem Kopf nach oben gestreckt, der Zeigefinger ist ebenfalls gestreckt. In dieser Haltung wird mit der Hand und dem Arm eine kreisförmige Bewegung im Uhrzeigersinn durchgeführt.

Ground-Rule Double

Der rechte Arm wird hoch über dem Kopf nach oben gestreckt, der Zeige- und Mittelfinger sind ausgestreckt und sie werden so gehalten, dass beide Finger deutlich gesehen werden.
Es wird KEINE kreisförmige Bewegung mit Hand und Arm ausgeführt! So wird angezeigt, dass es sich nur um zwei Bases handelt, die zugewiesen werden.

Point

Der rechte oder linke Arm mit dem ausgestreckten Zeigefinger der Hand wird in Richtung eines Spielers und eines Plays gestreckt. Der andere Arm ist kontrolliert an der Seite des Körpers.

Dieses Zeichen wird eingesetzt um auf eine Besonderheit im Zuge eines Plays hinzuweisen (Tag, missed Tag, ein Fuß der zu früh von einer Base genommen wurde, …) oder um deutlich zu machen, welcher Spieler einen Regelverstoß begangen hat.
Diesem Zeichen folgt immer ein weiteres Zeichen, i.d.R. „Safe“ oder „Aus“). Allerdings muss das „Point“-Zeichen erst beendet sein, dadurch dass der rechte Arm wieder zum Körper gebracht wurde. Erst dann kann das zweite Zeichen initialisiert werden.

Ejection

Bei der Ausführung dieses Zeichens ist es unbedingt notwendig, dass der Schiedsrichter mit seiner Bewegung und Gestik nicht aggressive in Richtung der Person macht, die vom Spiel ausgeschlossen wird. Und auch keine die von Zuschauern oder anderen am Spiel beteiligten so wahrgenommen wird. Das Zeichen sollte entsprechend ruhig ausgeführt werden, nachdem erst mal Raum zwischen Schiedsrichter und auszuschließender Person geschaffen wurde. Es geht bei diesem Signal nicht um ein präzise auszuführendes, aber es muss eindeutig sein.
Zwei Varianten stehen dabei grundsätzlich zur Verfügung:
Während man der auszuschließenden Person frontal gegenübersteht, macht man einen Schritt zurück mit dem linken Fuß, um die Körperhaltung zu öffnen und eine freie Bewegungsrichtung zu erhalten. Anschließend wird die rechte Hand wie zum Wurf hoch gehoben und von einer Position oberhalb des Kopfes wird die Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger wie die Fortsetzung des Wurfes am Körper vorbeigeführt und endet in einem 45° Winkel vom Körper leicht Richtung Himmel zeigend. Der Schiedsrichter steht jetzt seitlich im 90° Winkel zum ausgeschlossenen Spieler, es besteht kein Blickkontakt mehr.
Zuerst wird die rechte Hand gehoben, wie zum Signal Stopp. Die Hand ist flach geöffnet mit der Handfläche in Richtung der auszuschließenden Person – wie bei einem Time Zeichen, allerdings nur mit der rechten Hand. Dies gibt das Zeichen dafür, dass die Diskussion beendet ist. Jetzt wird die Hand zurück genommen, etwas bis zum Ohr und anschließend mit

gestrecktem Zeigefinger wieder nach vorne gebracht. Die Hand endet mit dem Zeigefinger im 45° Winkel nach oben zeigend.

The Run Scores

Für dieses Zeichen steht der Schiedsrichter neben der Homeplate und zeigt (wiederholt und deutlich) auf die Homeplate. Dabei erfolgt der verbale Zusatz: „Der Run zählt!“ oder „Score the run!“.
Anschließend ist es unbedingt notwendig, mit dem Scorer Augenkontakt aufzunehmen und sicher zu stellen, dass das Zeichen verstanden wurde. Wenn vorhanden ist auch das Scoreboard im Auge zu haben, ob der Run gezählt wurde.
Zur Verstärkung oder bei Unklarheiten wird das Zeichen wiederholt.

The Run does not Score

Für dieses Zeichen steht der Schiedsrichter neben der Homeplate. Beide Arme werden ähnlich dem Foul Ball Zeichen über den Kopf gehoben. Von da aus, werden die Arme über dem Kopf gekreuzt und wieder in die Ausgangsposition zurückgebracht. Diese Abfolge wird mehrmals wiederholt. Dabei erfolgt der verbale Zusatz „Der Run zählt nicht!“ oder „No run!“.
Anschließend ist es unbedingt notwendig, mit dem Scorer Augenkontakt aufzunehmen und sicher zu stellen, dass das Zeichen verstanden wurde. Wenn vorhanden ist auch das Scoreboard im Auge zu haben, um sicher zu stellen, dass der Run nicht gezählt wurde.

Do not Pitch

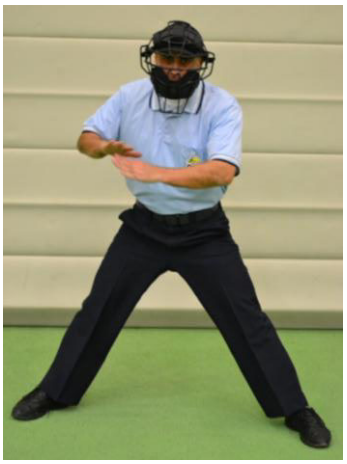
Wenn es eine Situation gibt, in der der Batter noch nicht bereit ist, aber der Pitcher den Anschein erweckt bereits werfen zu wollen, streckt der Plateumpire seinen Arm gerade nach vorne und hält die geöffnete Hand mit den Handflächen Richtung Pitcher.
Es sollte die Hand genommen werden auf deren Seite kein Batter steht.
Dieses Zeichen muss nicht benutzt werden, sobald der Pitcher an der Pitching Plate steht und der Batter noch nicht bereit ist. Das Zeichen sollte ausschließlich verwendet werden, wenn die Gefahr besteht, dass der Pitcher zu früh pitcht.

Strike

Das verbale Zeichen wird gegeben, während der Schiedsrichter noch in der Position ist, in der er den Pitch beobachtet (linkes Bild). Anschließend kommt der Schiedsrichter mit dem Oderkörper hoch, ohne die Füße dabei zu bewegen. Der linke Arm wird an den Körper in die Nähe der Körpermitte gebracht. Der rechte Arm macht eine Bewegung wie beim Aus Call. Dabei kann er entweder seitlich neben dem Körper gehalten werden oder nach vorne vor dem Körper gebracht werden (rechtes Bild). Wichtig bei der Ausführung ist, dass der Ellenbogen mindestens auf Schulterhöhe gebracht wird und Oberarm und Unterarm mindestens einen 90° Winkel bilden.

Das Zeichen wird lang genug gehalten, um überzeugend zu wirken und deutlich sichtbar zu sein. Anschließend wird der rechte Arm zur Körpermitte zurückgebracht und anschließend die Füße bewegt.

Foul Tip



Das Zeichen wird gestartet, nachdem der Plateumpire den Oberkörper aufgerichtet hat. Anschließend bringt er den linken Arm vor den Körper, so dass die Hand leicht nach oben gerichtet und etwa auf Brusthöhe ist. Die Handfläche zeigt dabei nach unten. Dann wird mit der rechten Hand eine Wischbewegung über die Finger der linken Handausgeführt (linkes Bild), die sich nach oben und außen fortsetzt, bis der Arm seitlich vom Körper weg zeigt.
Dem Foul Tip Zeichen folgt immer ein Strike Zeichen (rechtes Bild).

Count

Zum Anzeigen des Counts bringt der Schiedsrichter seine Hände wie beim Foul Zeichen über den Kopf und leicht nach vorne. Der Schiedsrichter sollte sein Hände in den Augenwinkeln wahrnehmen. Die Körper und die Handflächen zeigen Richtung Pitcher.
Balls werde mit der linken Hand gezeigt, Strikes mit der rechten. Die Finger zum Anzeigen sollten nebeneinander liegen und nicht durch nicht ausgetreckte Finger getrennt sein.
Das Zeichen kann wird verbal ergänzt durch die Ansage des Counts, z.B. „2 Ball. 2 Strikes.“ Die Ansage sollte immer erfolgen, wenn auch das Zeichen erfolgt und sie sollte immer vollständig sein, auch wenn z.B. noch keine Strikes gepicht wurden.
Der Count wird Richtung Pitcher gezeigt und lange genug, damit ihn jeder andere Spieler sehen konnte.
Es empfiehlt sich, den Count mindestens dann zu zeigen, wenn der auf 3 Balls oder 2 Strikes wechselt und der nächste Pitch damit das at-Bat beenden kann.

Umpire-to-Umpire Signals
Während die meisten Signale (s.o.) den Sinn haben Entscheidungen des Schiedsrichters an die Beteiligten des Spiels und die Zuschauer zu senden, sind Umpire-to-Umpire Zeichen dazu da, Informationen innerhalb der Crew zu übermitteln. Dies sind keine Geheimzeichen! Es ist egal, ob sie von anderen gesehen werden. Sie sind nur nicht so konzipiert, dass sie von allen gesehen werden müssen.

Wegen dieser Unterscheidung werden sie im Gegensatz zu anderen Signalen nicht hoch und außerhalb des Körpers gegeben, sondern i.d.R. tiefer und/oder vor dem oder nah am Körper.

Wie alle anderen Signale auch, sind sie wichtiger Bestandteil zu guter Kommunikation innerhalb der Crew. Diese Signale sollten eindeutig und genau sein und durchgängig während des Spiels genutzt werden. Um die Sichtbarkeit zu erhöhen werden sie i.d.R. vor einem farblich anderen Hintergrund gegeben, z.B. dem Polo-Shirt, der Jacke oder der Hose.

Im Folgenden sind die wichtigsten Umpire-to-Umpire Signale beschrieben und z. T. bildlich dargestellt:

Infield Fly Situation

In einer Infield-Fly Situation wird die rechte geöffnet und flach auf die Brust gelegt. Die andere Hand wird neben dem Körper gehalten.
Das Infield-Fly Zeichen sollte vom Plateumpire ausgehen und wird dann ebenso von den anderen Schiedsrichtern zurückgegeben.

Keine Infield Fly Situation mehr

Die rechte Hand geht in einer Wisch-Bewegung vom Ellenbogen des linken Arms zum Handgelenk. So wird angezeigt, dass eine Infield-Situation aufgehoben ist.

Frage: Anzahl der Aus?

Um nachzufragen oder abzugleichen wie viele Aus es sind, nimmt der Schiedsrichter mit einem Kollegen Blickkontakt auf und legt die geöffnete Hand auf den Oberschenkel. Die Handfläche zeigt dabei Richtung Bein.

Es ist ok, die Frage dabei laut zu verbalisieren: „Name, wieviele Aus hast Du?“. Da dies aber eine unnötige Aufmerksamkeit auf die Schiedsrichter lenkt, sollte es wenn möglich vermieden werden. Außerdem führt eine Wiederholung einer solchen Frage zum Eindruck, dass der Schiedsrichter unkonzentriert ist.

Antwort: Anzahl der Aus!

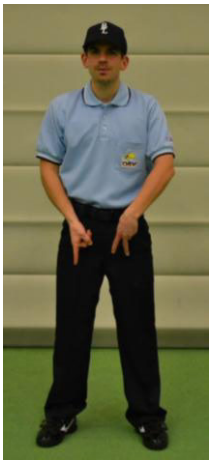
Der gefragte Schiedsrichter antwortet, indem der die Anzahl der Aus mit seinen Finger vor dem rechten Oberschenkel anzeigt.

Frage: Count?

Um einen Partner nach dem aktuellen Count zu fragen, legt der Schiedsrichter beide Hänge geöffnet vor den Oberkörper und bewegt sie leicht auf und ab. Die Handflächen zeigen zum Körper.

Es ist ok, die Frage dabei laut zu verbalisieren: „Name, welchen Count hast Du?“. Da dies aber eine unnötige Aufmerksamkeit auf die Schiedsrichter lenkt, sollte es wenn möglich vermieden werden. Außerdem führt eine Wiederholung einer solchen Frage zum Eindruck, dass der Schiedsrichter unkonzentriert ist.

Antwort: Count!

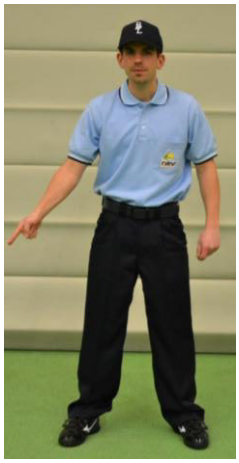


Der gefragt Schiedsrichter antwortet, indem er den Count mit beiden Händen vor seinen Oberschenkel anzeigt. Wie immer, gibt dabei die linke Hand die Anzahl der Balls und die rechte Hand die Anzahl der Strikes an.

Dritter Strike gefangen

Um anzuzeigen, dass der dritte Strike gefangen wurde, zeigt der Baseumpire eine geschlossene Faust seitlich des Körpers an. Die Handfläche zeigt Richtung Plateumpire. Die Faust sollte nicht über Gürtelhöhe angezeigt werden.

Dritter Strike nicht gefangen



Um anzuzeigen, dass der dritte Strike nicht gefangen wurde, zeigt der Baseumpire mit seinem Zeigefinger auf den Boden. Die Hand sollte etwas tiefer gehalten werden, als bei der Anzeige, dass der dritte Strike gefangen wurde.

Dieses Zeichen weist daraufhin, dass es evtl. zu einem Play am Batter-Runner kommen könnte.

7 Verhaltensregeln und Praxis-Tipps für Schiedsrichter

7.1 Verhaltensregeln für Schiedsrichter

7.1.1 Pünktlichkeit

Leider wird immer häufiger berichtet, dass die Schiedsrichter zwar 60 Minuten vor Spielbeginn am Platz sind, aber nicht rechtzeitig zum Spielbeginn aus der Kabine kommen. Auch die Einhaltung der abgesprochenen Pause zwischen den Spielen eines Double Headers scheint immer häufiger nicht zu erfolgen.

Bis auf weiteres gelten deshalb die folgenden Richtlinien, deren Einhaltung ab sofort in enger Zusammenarbeit mit den Teams beobachtet wird:

1. Die eingeteilte Umpire-Crew ist spätestens 15 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn umgezogen und einsatzbereit am Spielfeld.
2. In der zur Verfügung stehenden Zeit werden die Bälle vorbereitet, die Angaben der Schiedsrichter an den Scorer weitergegeben und der Equipmentcheck durchgeführt (siehe 6.1.2)

Nach Beendigung des ersten Spieles wird umgehend mit beiden Coaches vereinbart:

1. Zu welcher Uhrzeit die Plateconference stattfindet
2. Welche Feldmarkierung nachgekreidet werden müssen
3. Das die Lineups zu diesem Zeitpunkt fertig sein müssen

Die Pause zwischen den Spielen darf nur in einvernehmlicher Absprache zwischen der Crew und den Coaches beider Teams mehr als 30 Minuten betragen. Gründe für längere Pausen können lediglich extreme Witterungsverhältnisse oder extrem lange Wegezeiten zu den Kabinen sein.

Für die Einhaltung dieser Vorgaben trägt der jeweilige Crew Chief die Verantwortung.

7.1.2 Equipmentcheck

Vor Beginn jedes Softball-Bundesliga Spieles bzw. Double Headers muss sich die Umpire Crew von dem ordnungsgemäßen Zustand der Helme und Schläger beider Teams überzeugen. Die Schiedsrichter müssen außerdem die Schläger auf ihre Zulässigkeit gemäß BuSpO prüfen (s. Manual 3.1.1 zugelassene Schläger). Die Ankunft ist so zu planen, dass diese Kontrolle durchgeführt werden kann.

Finden die Schiedsrichter defekte Helme oder nicht zugelassene Schläger, sind diese Ausrüstungsgegenstände für die Dauer des Spieles beim Scorer zu deponieren und nach dem Ende des Spieles bzw. Double Headers zurückzugeben.

Besondere Fälle oder Häufungen sind dem Regionalchef mitzuteilen um ggf. geeignete Maßnahmen einzuleiten.

7.1.3 Schmuck bei Schiedsrichtern

*Auch wenn der Sicherheitsaspekt für uns nicht ganz so wichtig erscheint, sollte die Vorbildfunktion (insbesondere beim Durchsetzen **dieser** Regel) beachtet werden!*

Auch Schiedsrichter dürfen gem. 6.9.11 der BuSpO 2010 keinen sichtbaren Schmuck tragen. Ausgenommen sind lediglich Eheringe und Ketten. Wegen der o. g. Vorbildfunktion und der von Ringen ausgehenden Verletzungsgefahr – wenn z. B. ein Ball den beringten Finger trifft – sollten Schiedsrichter keinerlei Schmuck tragen.

In den nachfolgenden Abschnitten haben wir verschiedene Tipps zusammengetragen, welche die Schiedsrichter unterstützen sollen bzw. lange veraltete Signale oder Mechanics ausräumen sollen.

7.2 Allgemeine Tipps für Schiedsrichter

1. Nutzt die Zeit bis Spielbeginn, um Mechanics und Zuständigkeiten abzusprechen. Auch wenn alle Kollegen der Meinung sind nach dem Standard zu handeln, gibt es wichtige Punkte die vor dem Spiel zu klären sind, bspw. Wer covert 3rd Base bei einem Triple!

2. Lasse nicht zu, dass ein Spieler oder Coach sich bei Dir über Deinen Kollegen äussert. Mache unmissverständlich klar, dass Deine Schmerzgrenze im Zweifel niedriger ist, da Dein Kollege ja nicht reagieren kann.

3. Achte darauf, dass im Falle einer Diskussion nur ein Coach Deinem Kollegen gegenüber steht. Sollte sich ein zweiter Coach oder ein Spieler hinzu begeben, gehe entsprechend umgehend dazwischen!

4. Versuche nicht, verletzten Spielern zu helfen, außer Du bist ausgebildeter Ersthelfer und es handelt sich möglicherweise um eine lebensbedrohliche Situation, wie z.B. Bewusstlosigkeit. Mache Platz, um den Coaches und Mitspielern die Versorgung zu ermöglichen.

7.3 Tipps für den Plate Umpire

1. Achte auf gutes Timing!!! Die meisten Fehlentscheidungen werden getroffen, weil der Pitch zu früh beurteilt wurde! Beobachte den Pitch die gesamte Flugbahn bis in den Catcher's Mitt. Überdenke Deine Entscheidung kurz und mache erst dann Deinen Call und (bei einem Strike) Dein Signal!

2. Achte darauf, dass Du rechtzeitig (aber nicht zu früh!) im „Slot" bist. Gehe runter, wenn der Pitcher mit seiner Bewegung beginnt.

3. HUSTLE! Zeige dass Du den Job ernst nimmst und gehe den Spielern mit gutem Beispiel voran.

4. Nimm bei der Plate Conference die Line-ups beider Coaches zusammen entgegen, damit die Line-up für beide Teams gleichzeitig offiziell ist.

5. Kontrolliere die Line-ups genau ob keine Fehler bei Namen, Nummern oder Positionen vorhanden sind (fehlende Vornamen bei Geschwistern, doppelte Rückennummern, doppelte Positionen etc).

6. Kläre die Groundrules gründlich, damit es später keine Probleme gibt und Alle dasselbe Verständnis haben.

7. Stell Dich und Deine(n) Partner allen Coaches vor. Versuche einen freundlichen, aber professionellen Grundton zu etablieren. Der Stimmung der Plate Conference kann die Stimmung des gesamten Spieles beeinflussen.

8. Neue Bälle sind ab Werk mit einem rutschigen Film überzogen. Insbesondere bei Regen kann dieser Film die Kontrolle des Pitchers verringern. Reibe deshalb ausreichend Bälle vor Spielbeginn mit etwas (möglichst hellem) Sand ab. Einfache Arbeitshandschuhe aus dem Baumarkt helfen dabei, saubere Hände zu behalten.

9. Halte die Homeplate sauber und wenn Du sie bürstest, wende Deinen Rücken dem Pitcher zu. Bürste die Platte immer mit „peppigen" Bewegungen.

10. Versuche überflüssige Unterbrechungen zum Reinigen der Plate zu vermeiden, nutze lieber anderweitige Unterbrechungen (Foulball wird geholt, charged conferences etc.). Nutze das Bürsten der Platte um dem Catcher etwas mitzuteilen (falls notwendig).

11. Sage deutlich „Ball", aber nicht "Ball One" oder "Ball low". Das verbale Callen aller Pitches hilft Deinem Timing! Verzichte auf "take your base" und zeige nicht zum ersten Base. Die Batter sollten den Count wissen und kennen mit Sicherheit den Weg zum ersten Base.

12. Wird ein Batter vom Pitch getroffen gibt es nach den Regeln mehrere mögliche Folgen. Bekommt der Batter 1st Base awarded, dann zeige den Award auch an!

13. Sage nur “Strike” und nicht “Strike one”. Du kannst "Strike three” sagen, aber solltest nie “you're out" dazusagen, da Du vergessen könntest, dass der Batter noch nicht out ist (Dropped 3rd Strike-Rule).

14. Zeige den Count stets deutlich sichtbar, mindestens auf Kopfhöhe, mit den Handflächen zum Pitcher an. Dabei zeigt die linke Hand immer die Balls, die rechte Hand die Strikes an. Null Balls oder Null Strikes werden mit einer Faust angezeigt (keinesfalls 3 Balls oder 2 Strikes mit einer Faust anzeigen. Die Anzahl „2“ sollte dabei nicht mit einer Fingerkombination angezeigt werden, die in südlichen Ländern leicht missverstanden werden könnte. Der Count zum Partner wird unterhalb des Gürtels, Handflächen zur Hose, angezeigt.

15. Bei verbaler Ansage des Counts werden immer zuerst die Balls, dann die Strikes angesagt. Da nicht alle Spieler diese Reihenfolge kennen muss eine korrekte Ansage z.B. lauten „3 Balls und 2 Strikes“. Kurzformen wie „DreiZwei“, „Drei und Zwei“, „Thirtytwo“ oder „Full Count“ sind lediglich Anzeichen von Faulheit und führen im Zweifel zu Missverständnissen.

16. Sollte der Batter schwingen und verpassen reicht ein sehr leiser oder non-verbaler Call vollkommen aus. Das gilt auch für den dritten Strike!

17. Spare Dir das Zeigen auf den Batter beim Callen eines Schwunges für die wirklich knappen Entscheidungen wie Check Swing oder Bunt-Versuch.

18. Ein deutlicher Selling-Strike Call sollte beim gecallten dritten Strike erfolgen, insbesondere bei kritischen Momenten im Spiel. Der Call sollte aber nicht soweit führen, dass daraus eine Show wird oder der Batter vorgeführt wird. Benutze Dein Signal und Deine Stimme um anzuzeigen, wie knapp oder wichtig Deine Entscheidung war.

19. Zeige weder mit Stimme oder per Handbewegung an wo der Pitch die Strikezone verpasst hat. Es ist akzeptabel, eine leichte Kopf- oder Körper-Bewegung in die Richtung zu machen.

20. Calle nur Strikes auf Checked Swings allein, wenn Du Dir wirklich sicher bist! Frage im Zweifel Deinen Partner, ggf. auch ohne Rückfrage des Catchers.

21. Sollte Dich der Catcher um Rückfrage bei Deinem Kollegen bitten, solltest Du dieser Bitte immer nachkommen. Die Diskussion über die Sinnhaftigkeit dauert im Zweifel länger als die Nachfrage! Ausserdem kann Dein Kollege im Zweifel selbst entscheiden, ob sein Winkel für eine vernünftige Entscheidung ausgereicht hat.

22. Frage bei Check Swing Situationen, bei denen Dein Call direkten Einfluss auf den Batter und/oder Runner hat (Full Count, dropped 3rd Strike etc.), immer sofort Deinen Kollegen, ohne auf einen Appeal zu warten.

23. Sage nie „Fair Ball“ (nur Zeichen!), weil es mit „Foul Ball“ verwechselt werden könnte.

24. Sage nie „Foul Tip“, weil es mit „Foul Ball“ verwechselt werden könnte.

25. Bewege Dich schnell bei Pop ups im Foul Territory! Du musst deutlich sehen ob der Catcher den Ball gefangen hat und ggf. ob der Ball vorher einen Zaun berührt hat. Versuche nicht selbst, den Ball in der Luft zu finden, sondern orientiere Dich am Catcher.

26. Versuche Fair/Foul Entscheidung immer auf der Foul-Line zu treffen (hustle!) oder mach zumindest den Call von dort. Beim Treffen der Entscheidung solltet Du aber wie immer zum Stillstand gekommen sein!

27. Bei allen Infield-Hits ohne andere Baserunner musst Du dem Runner Richtung 1st Base folgen (links um den Catcher herum!). Versuche immer ca 1/3 der Strecke zu schaffen bevor das Play erfolgt. Von dort kannst Du eine mögliche Interference/Obstruction erkennen oder auf Nachfrage Deines Partners(!) helfen bei der Frage nach Kontakt des Fusses zum Base, ob der wischende Tag des 1st Baseman getroffen hat, der Ball unter Kontrolle war etc.

28. Auswechslungen dürfen nur von Dir angenommen werden. Lasse nicht zu, dass Coaches Auswechslungen mit dem Scorer besprechen. Nur der Stand Deiner Lineup-Card ist ausschlaggebend und Du musst sie unter Kontrolle behalten. Notiere alle Wechsel, damit Du für Batting out of Order, Illegal Re-Entry etc gewappnet bist!

29. Gib bei allen Charged Conferences dem Coach Deine Entscheidung bekannt. Am Besten Du positionierst Dich dafür auf dem „Rückweg“ des Coaches. Notiere alle Conferences um bei eventuellen Diskussionen oder Protesten vorbereitet zu sein. Halte die Dauer von Conferences in angemessenen Rahmen.

30. Holst Du den Catcher nach einer Besprechung vom Pitcher ab, hustle zurück und „nimm ihn mit“. Die meisten Catcher werden auch joggen, wenn Du daneben joggst!

31. Der Catcher braucht Dich und Du brauchst den Catcher. Versuche eine freundliche, aber professionelle Atmosphäre zu etablieren. Hat der Catcher einen Ball abbekommen, gib ihm Zeit den Schmerz „abzuschütteln“, ohne dass Alle auf ihn warten (bürste erneut die Plate, überprüfe den Ball beim Pitcher usw.). Ein cleverer Catcher wird für Dich dasselbe tun, bspw. nach einem Foulball auf Deinen Oberschenkel.

32. Achte rechtzeitig auf ausreichend Bälle im Ballbag, um unnötige Verzögerungen zu vermeiden. Bitte freundlich den nächsten Batter (oder jemanden im Dugout), für neue Bälle zu sorgen und bedanke Dich für den Service!

33. Trifft ein Ball einen rauhen oder kantigen Teil eines Zaunes oder des Dugouts, bringe sofort einen neuen Ball ins Spiel um den alten Ball auf Beschädigungen zu prüfen (und ggf. aus dem Spiel zu nehmen).

34. Reagiere nicht auf Fans! Es ist teilweise unmöglich sie nicht zu hören, aber zeige Ihnen nicht, dass sie Dich ablenken oder provozieren können.

35. Führe Diskussionen mit Coaches kurz und sachlich. Blocke nicht jede Nachfrage einer Regelauslegung ab mit dem Verbot der Diskussion über Judgementcalls. Unterlasse Bemerkungen über Spieler, den Spielstand oder Ähnliches in einer Diskussion!

7.4 Tipps für den Base Umpire

1. In Position A (oder D im 3-Umpire-System) stehe 6 bis 8 Meter hinter dem Base im Foul Territory. Der Abstand zu einem Forceplay sollte 3-4 Meter nicht unterschreiten!

2. Bewege Dich bei allen gepitchten, geworfenen und geschlagenen Bällen. Komme aber zum Stillstand, bevor eine Entscheidung zu treffen ist.

3. Achte auf gutes Timing! Mache keinen Call bevor das Play nicht zu Ende ist. Vermeide einen zweiten Call nach Übersliden oder Fallenlassen des Balles, nur weil Du zu früh gecallt hast!

4. Der richtige Winkel ist wichtiger als die Entfernung.

5. Habe immer den Ball im Auge und drehe Dich erst zum Play wenn Du sicher bist, dass Dich der Wurf nicht treffen kann (bzw. überhaupt erfolgt).

6. Prüfe, ob die Bases fest und Rubber und Bases sauber sind. Reinige den Rubber unmittelbar nach dem dritten aus eines jeden Halbinnings.

7. Wenn keine Runner auf Base sind, bewege Dich leicht mit dem Pitch mit, damit Du schneller starten kannst, wenn Du ins Feld laufen musst. Übertreibe es aber nicht, da Du einen guten Blick auf die Plate Area brauchst (Batter wird getroffen, hat sich angeschlagen usw.).

8. Siehst Du aus dem Feld heraus, dass der Batter sich angeschlagen oder den Ball ein zweites Mal berührt hat, mache sofort einen entsprechenden Call (warte nicht auf Rückfrage des Plate Umpires). Der korrekte Call muss hier jedoch immer nur „Dead Ball“ lauten. Ein „Foul Ball“ – Call könnte der Entscheidung des Plate Umpires widersprechen, der aufgrund der Distanz deutlich besser beurteilen kann, ob der Batter noch in der Box war etc.

9. Mach keine übertrieben lauten Ausrufe oder Gestiken bei offensichtlichen Safe/out-Calls.

10. Nach jedem Versuch einen Spieler aus zu machen, ist ein Call erforderlich.–

11. Ein „safe“-Call ist aber unnötig, wenn der Ball offensichtlich am defensiven Spieler vorbeigegangen ist.

12. Versuche auch bei Plays außerhalb Deiner Zuständigkeit etwas zu sehen, um später evtl. helfen zu können.

13. Sei immer VOR dem Play am Ort des Geschehens (Be on top of your plays).

14. Versuche eine Position zu wählen, die keinem Fielder den Blick verbaut.

15. Gehe nie von einer Position zur nächsten, sondern laufe. Dein hustle ist ein gutes Beispiel und zeigt, dass Du den Job ernst nimmst.

16. Verkaufe knappe Calls mit ausreichend Stimme und enthusiastischem Signal

17. Immer wenn Runner auf den Bases sind, sollten Base Umpire die Set Position einnehmen.

18. Bei Rundowns liegt die Entscheidung bei dem Umpire, auf welchen der Runner zuläuft.

19. Berühre keine Bälle die geschlagen oder Dir zugeworfen werden. Vielleicht ist der Ball doch live oder es waren noch keine 3 Outs.

20. Gib durch deutliche Calls Deine Entscheidung für Alle bekannt, z.B. bei Interference oder Overthrows („you, second base!!“)!

8 Evaluation

8.1 Allgemein

Wenn Du alleine zuhause oder auf der Rückfahrt bist, arbeite das Spiel nochmals auf. Eine umfassende Selbstevaluation macht Dich zu einem besseren Schiedsrichter.
Hier sind einige Fragen, die dabei helfen können. Sei ehrlich zu Dir selbst, dann findest Du gute Ansätze Dich zu verbessern.

1. Habe ich falsche Entscheidungen getroffen? Welche? Warum?
2. Habe ich richtige Entscheidungen aus dem falschen Grund getroffen?
3. Gab es Situationen in denen ich froh war, keinen Call machen zu müssen?
4. Habe ich das Spiel zu allen Zeitpunkten kontrolliert?
5. Habe ich mich wegen äußerer Einflüsse unwohl gefühlt?
6. Gab es Kritik an meiner Spielleitung?
   - Setze Dich damit ehrlich auseinander!
   - Meistens gibt es einen Grund für offene Kritik
7. Gab es Situationen in denen ich den Kollegen habe schlecht aussehen lassen?
8. Haben meine Zeichen oder verbalen Äußerungen für Verwirrung gesorgt?
9. Habe ich Regeln falsch ausgelegt bzw. angewendet?
   - Nachschlagen!
10. Habe ich bei Pre-Game was vergessen?
11. Stand ich immer richtig? War das immer ein guter Platz?
12. Bin ich mit Kritik und Kommentaren (Beleidigungen) richtig umgegangen?
13. An welchen Punkten will ich im nächsten Spiel arbeiten?

8.1.1 Hilfsmittel Tagebuch

Es ist hilfreich für die eigene Entwicklung, nach jedem Spiel einen „Tagebuchbericht“ über die eigene Leistung zu schreiben. Das erzwingt das Nachdenken und Reflektieren über die eigene Leistung und hilft am Ende der Saison Muster innerhalb der eigenen Leistung zu erkennen.
Das ist dann auch eine gute Grundlage für Gespräche mit erfahrenen Schiedsrichterrn

8.2 SWOT-Analyse

Die SWOT-Analyse ist ursprünglich ein Instrument des strategischen Managements. Sie dient dazu, aus den Stärken und Schwächen einer Organisation (interne Sicht) und den Chancen und Risiken der Umwelt (externe Sicht) geeignete strategische Lösungsalternativen für die Erreichung der Ziele der Organisation abzuleiten.

SWOT steht für

- Strengths (Stärken)
- Weaknesses (Schwächen)
- Opportunities (Chancen)
- Threats (Risiken)

Eine Übertragung auf den Sportbereich ist möglich und zeigt dann Entwicklungsmöglichkeiten zur Leistungsverbesserung auf. Dabei wird die eigene Situation als Ausgangspunkt der Entwicklung genommen.
Stärken und Schwächen sind eine direkte Bewertung meiner Leistung. Sie geben mir Ansätze, wo ich mich verbessern muss und was mir Halt gibt. Die Schwächen müssen erkannt werden und versucht werden, sie in Stärken zu verändern.

Strengths - Stärken:

- Was sind meine Stärken?
- Wo bekomme ich wenig Kritik? Wovor habe ich keine Angst im Spiel?
- Selbstanalyse der Dinge, die bei mir gut sind
  - Calls an der Platte / im Feld
  - Regelkenntnis
  - Umgang mit Stresssituationen
  - Kondition

Weaknesses – Schwächen:

- Wo muss ich besser werden?
- Wo merke ich immer wieder, dass ich Probleme habe
  - Muster die im Tagebuch auftreten
  - Fehler oder Unsicherheiten, für die auf den ersten Blick keine Erklärungen da sind
  - Fühle ich mich unwohler im Feld / an der Platte? Auf einer Position?

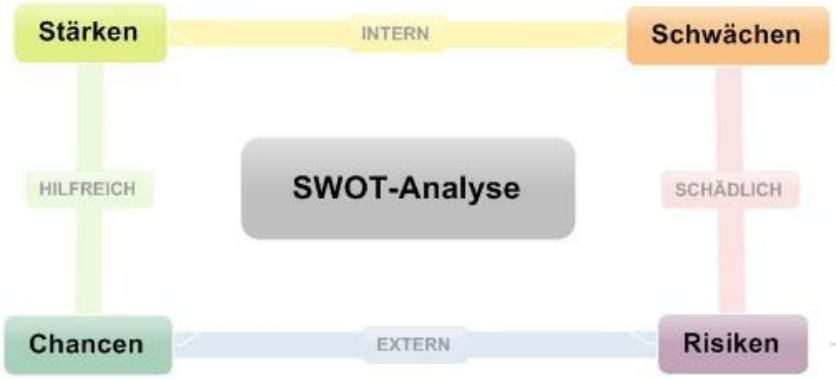
Opportunities – Chancen

- Was kann mir Helfen besser zu werden, auf das ich zurückgreifen kann?
- Welche externen Faktoren gibt es, die mir die Möglichkeit geben, besser zu werden?
  - Viel Zeit für Spiele
  - Einen Kollegen, mit dem ich viele Spiele machen kann und von dem ich lernen kann/will
  - Eine Gruppe von Kollegen, mit denen ich mich regelmäßig austausche

Threats – Risiken

- Welche äußeren Faktoren stehen einer Weiterentwicklung im Weg?
  - Hohe Belastungen im Beruf
  - Viele andere Funktionen rund um den Sport
  - Gegensatz: Spieler – Coach – Schiedsrichter
  - Wenig Vereine in meiner Gegend
  - Keine Kollegen in der Nähe zum Austausch

Die SWOT-Matrix:



8.3 Jährlicher Selbstanalysebogen

Saison Auswertung als Hilfsmittel zum Rückblick und zur Vorbereitung auf die Saison
Um in der spielfreien Zeit an der eigenen Entwicklung zu arbeiten und sich auf die nächste Saison vorzubereiten, ist es wichtig, die abgeschlossene Saison zu betrachten. Das sollte schriftlich und kann anhand des vorgestellten Bogens passieren.
Der Bogen wird NICHT abgegeben, sondern ist nur für den eigenen Gebrauch

Dazu sollten die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Was hat gut funktioniert? Was waren mein Stärken?
- Woran habe ich gearbeitet oder muss ich arbeiten?
    - Wie habe ich daran gearbeitet?
    - Was hat funktioniert?
    - Wo bin ich besser geworden? Wodurch?
- Wie bewerte ich meine Leistung in der vergangenen Saison?
    - Auch im Verhältnis zu anderen Kollegen?
    - Im Verhältnis zu besseren Kollegen (DM, ESF, ISF, …)
- Wie haben andere meine Saison bewertet?
    - Nominierung zu Events?
    - Feedback von Kollegen
- Was sind meine Ziele für nächstes Jahr? Für in 5 Jahren?
    - Was will ich erreicht haben?
        - DM
        - ESF
        - Playoffs
        - X Anzahl von BL Spielen in der Saison
        - …

Im Folgejahr kommt dann hinzu:

- Auswertung der Saisonauswertung des Vorjahres
    - Sind meine Stärken weiterhin vorhanden? Habe ich sie ausgebaut?
    - Habe ich an den Feldern gearbeitet, an denen ich Arbeiten wollte? Bin ich besser geworden?
    - Habe ich meine kurzfristigen Ziele erreicht?

DBV Softball Umpire Selbstevaluation

Name: Lizenznummer: Jahr:

Ausgefüllt am Überprüft am:

Teil A	Mein Stärken als Umpire sind:	Anmerkungen während der Überprüfung:
	1.	
	2.	
	3.	
	4.	

Teil B	Derzeit muss ich mich in folgenden Bereichen verbessern:	Anmerkungen während der Überprüfung:
	1.	
	2.	
	3.	
	4.	

Teil C	Meine langfristigen Ziele (3-5 Jahre):	Anmerkungen während der Überprüfung:
	1.	
	2.	
	3.	
	4.	

Teil D	Meine Ziele für nächstes Jahr:	Anmerkungen während der Überprüfung:
	1.	
	2.	
	3.	
	4.	

Anmerkungen:

Anmerkungen:

1. Dieses Formular sollte am Ende jeder Saison ausgefüllt werden. Dazu kann ein Austausch mit anderen Kollegen oder das Führen eines Umpire-Tagebuches hilfreich sein.
2. Ziele sollten, spezifisch, messbar, angemessen und attraktiv, realistisch und terminierbar (SMART).
3. Die kurzfristigen Ziele sind zwischenschtirre auf dem Weg zu den mittel- und langfristigen Zielen.
4. Du solltest für Dich festhalten, an welchen Ziele, Du auf welche Weise arbeiten willst. Z.B. im Training oder während eines Spiels
5. Das ausgefüllte Formular ist Grundlage für die Planung der nächsten Saison.

9 Umpire Fitness

Die hier vorgeschlagenen Übungen sind nur eine Auswahl dessen was möglich ist. Sie würden zum Teil speziell für die Bedürfnisse von Softball- und Baseballschiedsrichtern entwickelt.
Bei bekannten Verletzungen oder Überbelastungen sollte die Übungsauswahl mit dem behandelnden Arzt abgesprochen werden oder von einem Physiotherapeuten o.ä. den eigenen Bedürfnissen und Einschränkungen angepasst werden! Im Zweifel sollte das geplante Programm mit einem Arzt abgesprochen werden.

9.1 Saisonvorbereitung

Als Saisonvorbereitung empfiehlt es sich eine Mischung aus Bewegung, Kräftigung und Stretching zu planen. Vor allem in den letzten 12 Wochen vor dem Saisonstart. Dazu braucht es kein Fitnessstudio oder Gewichte. Generell gilt der Grundsatz: Alles ist besser als nichts!

Bewegung
Im Bereich Bewegung empfiehlt sich 3 Mal die Woche eine Einheit von 30 Minuten: Gehen/Walken, Joggen, Schwimmen, Fahrradfahren, Kurse oder Ausdauermaschinen … Aber auch Kleinigkeiten im Tagesablauf können geändert werden, um mehr Bewegung zu bekommen:

- Treppensteigen statt Fahrstuhl- oder Rolltreppenfahren;
- Eine Station früher aussteigen und den restlichen Weg zur Arbeit laufen;
- Das Fahrrad nehmen statt kurze Strecken mit dem Auto zu fahren;

Denn alles ist besser als nichts!

Kräftigung
Im Bereich Kräftigung werden hier in der Folge einige Übungen vorgestellt, die ohne Geräte zuhause durchgeführt werden können. Diese Übungen sollten mindestens 3 Mal die Woche durchgeführt werden, können aber auch jeden Tag oder Abend gemacht werden.

Umpire Squats
Ausführung: Der Plateumpire geht pro Spiel mehr als 100 Mal in die Hocke. In der Vorbereitungszeit, sollte daher dieser Bereich entsprechend gekräftigt werden. Nimm die Stellung ein, die Du auch hinter der Home Plate einnimmst und geht nach unten, als würde der Pitch auf Dich zukommen. Halte diese Position für 5 Sekunden.

Sätze/Wiederholung: 2-3 Sätze mit jeweils 12 Wiederholungen. Die Anzahl der Wiederholungen kann im Laufe der Zeit auf 20 gesteigert werden.

Wall Sit
Ausführung: Mit dem Rücken gegen die Wand gelehnt (gerade!) nimm ein Sitzposition ein, so dass die Füße unter dem Knie sind und die Oberschenkel fast parallel zum Boden sind. Versuche einen 90° Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel zu vermeiden, da hier die Belastung für das Knie am höchsten ist. Halte diese Position je nach Ausdauer für 20-30 Sekunden.

Sätze/Wiederholung: 2-3 Sätze. Versuche die Länge der Halteposition langsam zu erhöhen.

Liegestütz
Ausführung: Halte die Arme 1,5fache bis doppelte Schulterbreite auseinander. Stütze dich auf den Händen ab und spanne den Rücken so an, dass gerade ist. Nur die Fußspitzen und die Hände berühren den Boden. Lasse den Rücken gerade und bewege den Körper nach

unten, indem Du die Arme langsam einknickst. Drücke Dich anschließend wieder in die Ausgangsposition zurück. Halte den Rücken während der gesamten Ausführung gerade und angespannt.

Sätze/Wiederholung: 2-3 Sätze. Passe die Anzahl der Wiederholungen Deiner Kraft an. Wähle die Anzahl der Wiederholungen so, dass Du 2-3 Sätze hinbekommst und steigere die Wiederholungen kontinuierlich.

Crunches
Ausführung: Lege Dich auf den Boden und stelle Deine Füße auf. Lege Deine Hände entweder über Kreuz auf Deine Brust oder nach hinten zwischen Deine Schulterblätter. Spanne jetzt den Bauch an und hebe Deinen Oberkörper leicht an. Aus dieser Ausgangsposition hebst Du Deinen Oberkörper weiter an. Versuche die Brust möglichst gerade nach oben und nicht nach vorne zu ziehen. Bringe den Oberkörper wieder zurück in die Ausgangsposition ohne ihn abzusetzen!
Wichtig bei der Übung ist nicht der Bewegungsradius oder das vollständige Anheben des Oberkörpers, sondern eine dauerhafte Belastung. Das Anheben auf ca. 45° ist völlig ausreichend.
Pass auf, dass Du mit Deinen Händen nicht am Kopf ziehst, um den Oberkörper anzuheben, das ist eine hohe Belastung für deine Hals-Wirbelsäure.

Sätze/Wiederholung: Beginne mit 2 Sätzen und 10 Wiederholungen und steigere Dich auf 3 Sätze mit 20 Wiederholungen.

Plank
Ausführung: Nimm eine abgewandelte Liegestützposition ein, indem Du Deine Unterarme schulterbreit auf den Boden legst und Dich auf Ihnen abstützt. Der Winkel zwischen Ober- und Unterarm sollte ca. 90° betragen. Spanne den Rücken an, so dass er gerade ist und spanne auch die Po-Muskulatur an (als würdest Du eine Münze festhalten). Halte diese Position für 20 Sekunden.

Sätze/Wiederholung: 2-3 Sätze. Erhöhe die Dauer jeden Satzes langsam auf bis zu 60 Sekunden.

Stretching
Plane auch Dein Stretching ein, um Deinen Bewegungsradius zu erhöhen und die Regeneration der Muskeln zu verbessern. Stretche möglichst direkt nach Deiner sportlichen Aktivität oder bevor Du ins Bett gehst.

Atme während des Stretches normal und ruhig ein und aus. Halte den Stretch ruhig für jeweils 10 bis 30 Sekunden. Wiederhole jede Übung 3-5 Mal (pro Seite).

Oberschenkel (vorne)
Ausführung: Umfasse den Knöchel mit der Hand und ziehe Dein Bein vorsichtig nach hinten. Dabei bleibt das Knie unter der Hüfte und wir nicht weiter nach hinten gezogen. Halte in der Zeit die Balance und den Oberkörper gerade und aufrecht. Wechsele die Seite.
Tipp: Um die Balance besser zu halten, ist es hilfreich, seinen Blick auf einen Punkt am Boden oder der Wand zu fokussieren. Du kannst Dich alternativ auch mit der freien Hand gegen die Wand abstützen.

Oberschenkel (hinten)
Ausführung: Setze Dich auf den Boden, strecke ein Bein gerade durch und lege das andere Bein so, dass die Fußsohle an der Innenseite des Knies anliegt. Lege beide Hände

übereinander und strecke die Arme nach vorne aus. Versuche jetzt mit geradem Rücken in Richtung Deiner Füße zu greifen, bis Du den Stretch spürst. Halte den Fuß des ausgestreckten Beines nach oben gezeigt und entspannt.

Wade
Ausführung: Lege Deine Hände etwas unter Schulterhöhe und etwa schulterbreit auseinander an die Wand. Gehe mit einem Bein einen halben Schritt zurück und strecke das hintere Bein durch. Drücke jetzt mir etwas angewinkelten Armen leicht gegen die Wand. Bewege nun den hinteren Fuß langsam nach hinten und lassen die Ferse auf dem Boden, bis Du den Stretch spürst.

Brust
Ausführung: Strecke Deinen Arm zur Seite auf Schulterhöhe aus und lege die Hand flach an eine Wand. Drehe Deinen Oberkörper langsam vorwärts bis Du den Stretch in der Brust spürst.

Dead Ball Stretch
Ausführung: Stelle Dich hin, als würdest Du einen Dead Ball callen und bringe dann Deine Hände so über dem Kopf zusammen, dass die Handflächen zur Decke zeigen. Aus dieser Position neige Dich langsam nach rechts, bis Du auf der linken Seite einen Stretch spürst. Wiederhole das auf der anderen Seite.

Leiste
Ausführung: Stelle Dich mit Deinen Füßen weit auseinander hin. Verlagere Dein Gewicht auf eine Seite und knicke dabei das Bein etwas ein. Das Knie darf dabei nicht über das Fußgelenk hinaus gehen - Du solltest wenn Du über das Knie hinweg guckst, Deinen Fuß immer sehen können. Lasse beide Füße flach auf dem Boden stehen mit den Fußspitzen nach vorne zeigend. Den Stretch spürst Du im gestreckten Bein.

9.2 Pre-Game dynamic Warm-up

Dieses Warm-up Programm wurde speziell für die Bedürfnisse von Schiedsrichtern entwickelt und kann ohne größere Probleme in der Umkleidekabine ausgeführt werden. Es dauert weniger als 10 Minuten und sollte direkt vor dem Verlassen dem Aufbruch zum Spielfeld ausgeführt werden.

Squat and Press
Ausführung: Die Füße sollten 1 – 1,5 schulterbreit auseinander stehen. Gehe jetzt in eine Hockposition, so dass der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel knapp über oder unter 90° liegt (Squat-Position). In dieser Position werden drücken die Hände von außen die Knie zusammen und die Beine drücken dagegen. Dazu kann auch ein Thera-Band verwendet werden.

Sätze/Wiederholungen: 3 Sätze über 20 Sekunden. Zwischen den Sätzen 20 Sekunden Pause.

Squat and Squeeze
Ausführung: Die Füße sollten 1 – 1,5 schulterbreit auseinander stehen. Gehe jetzt in eine Hockposition, so dass der Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel knapp über oder unter 90° liegt (Squat-Position). In dieser Position werden drücken die Hände von innen die Knie auseinander und die Beine drücken dagegen. Dazu kann auch ein Ball zwischen die Knie geklemmt werden.

Sätze/Wiederholungen: 3 Sätze über 20 Sekunden. Zwischen den Sätzen 20 Sekunden Pause.

Knee Hug
Ausführung: Halte Dein Knie mit beiden Händen am Übergang zum Schienenbein fest und ziehe das Knie Richtung Deines Brustkorbs. Halte in der Zeit die Balance und den Oberkörper gerade und aufrecht.
Tipp: Um die Balance besser zu halten, ist es hilfreich, seinen Blick auf einen Punkt am Boden oder der Wand zu fokussieren.

Sätze/Wiederholungen: Je Seite 5 Sätze über 3 Sekunden in ruhiger ausbalancierter Position – jeweils im Wechsel.

Oberschenkel Stretch
Ausführung: Umfasse den Knöchel mit der Hand und ziehe Dein Bein vorsichtig nach hinten. Dabei bleibt das Knie unter der Hüfte und wir nicht weiter nach hinten gezogen. Halte in der Zeit die Balance und den Oberkörper gerade und aufrecht.
Tipp: Um die Balance besser zu halten, ist es hilfreich, seinen Blick auf einen Punkt am Boden oder der Wand zu fokussieren.

Sätze/Wiederholungen: Je Seite 5 Sätze über 3 Sekunden in ruhiger ausbalancierter Position – jeweils im Wechsel.

Leg Cradle
Ausführung: Greife mit der entgegengesetzten Hand von vorne den Knöchel und drücke mit der anderen Hand das Knie in Richtung der entgegengesetzten Schulter. Halte in der Zeit die Balance und den Oberkörper gerade und aufrecht.
Tipp: Um die Balance besser zu halten, ist es hilfreich, seinen Blick auf einen Punkt am Boden oder der Wand zu fokussieren.

Sätze/Wiederholungen: Je Seite 5 Sätze über 3 Sekunden in ruhiger ausbalancierter Position – jeweils im Wechsel.

Knöchel- und Wadenflex
Ausführung: Lege Deine Hände auf Schulterhöhe und etwas schulterbreit auseinander an die Wand. Gehe mit einem Bein einen halben Schritt zurück und strecke das hintere Bein durch. Drücke jetzt leicht gegen die Wand. Für einen Satz knickst Du das hintere Bein etwas ein (das Knie wird nach vorne gedrückt) und streckst es wieder durch. Während der Bewegung bleibt die Ferse des hinteren Fußes auf dem Boden.

Sätze/Wiederholungen: Je Seite 1 Satz mit 20 Wiederholungen

9.3 Post-Game Stretching Routine

Dorsiflexion
Ausführung: Setze Dich mit ausgestreckten Beinen und geradem Oberkörper auf den Boden. Lege ein Handtuch o.ä. über einen Deiner Fußballen und ziehe ihn langsam in Richtung Deines Körpers, bis Du den Stretch spürst.

Sätze/Dauer: je Seite 3 Sätze mit jeweils 30 Sekunden Dauer.

Hinterer Oberschenkel
Ausführung: Lege Dich auf den Boden und strecke die Beine gerade aus. Lege ein Handtuch über einen Deiner Fußballen und ziehe das Bein in Richtung Deines Kopfes. Beide Beine bleiben gestreckt.

Sätze/Dauer: je Seite 3 Sätze mit jeweils 30 Sekunden Dauer

Adduktoren
Ausführung: Setze Dich auf den Boden und bringe beide Füße so zusammen, dass die Fußballen vor Dir zusammen sind (wie im Schneidersitz, nur dass die Fußballen sich berühren). Ziehe jetzt Deine Knie Richtung Boden, indem Du nur Deine Muskeln benutzt. Drücke NICHT mit den Ellenbogen oder Händen auf die Knie.

Sätze/Dauer: 3 Sätze mit jeweils 30 Sekunden Dauer.

Abduktoren
Ausführung: Lege Dich auf den Rücken und strecke die Arme zur Seite aus. Führe jetzt Dein Bein über die Körpermitte auf die andere Seite. Das Bein ist leicht angewinkelt und der Körper verdreht.

Sätze/Dauer: je Seite 3 Sätze mit jeweils 30 Sekunden Dauer.

10 Mechanics

10.1 Getting Help

Die erste und wichtigste Aufgabe eines Schiedsrichters ist es, jede Entscheidung – vor allem jede Ermessensentscheidung – richtig zu treffen. Aber wer beurteilt, ob eine Entscheidung richtig oder falsch ist? Wenn eine Entscheidung nachträglich geändert wird, wird die dadurch benachteiligte Mannschaft wahrscheinlich mit der geänderten Entscheidung nicht mehr einverstanden sein. Nur sehr selten wird durch das (nachträgliche) Ändern einer Entscheidung eine Situation befriedet!
Aus diesem Grund ist es vorranging, dass ein Schiedsrichter alles unternimmt, um in seiner ersten Entscheidung bereits die richtige zu treffen und gar nicht erst eine Entscheidung nachträglich ändern zu müssen.
Um die Wahrscheinlichkeit so hoch wie möglich zu halten, dass der Schiedsrichter eine richtige Entscheidung trifft, muss er nur seinen Job machen, in jedem Spiel, bei jedem Play, bei jedem Pitch! Das bedeutet:

- Er muss wissen, wo er hinlaufen muss.
- Er muss sich anstrengen um rechtzeitig vor dem Play dort zu sein.
- Er muss vor dem Play zum Stehen kommen und in seine Set-Position gehen.
- Er muss seine Position der Entwicklung des Plays anpassen, falls etwas Unerwartetes passiert.
- Er muss gutes Timing haben, also mit seiner Entscheidung warten, bis das Play beendet ist.
- Er muss sich nach Abschluss des Plays zu seiner nächsten Position bewegen, um für Folgeplays gut positioniert zu sein – auch wenn das Play nicht erfolgt!

Wenn die in diesem Manual und bei Fortbildungen gelehrten vorgegebenen Mechanics konstant und kontinuierlich eingesetzt werden, dann sollte der Schiedsrichter auch in den überwiegenden Situationen in der Lage sein, das Play in allen Details besser zu sehen als jeder andere auf dem Feld. Aber es gehört auch dazu, dass gerade bei knappen Ermessensentscheidungen nicht alle mit der Entscheidung des Schiedsrichters übereinstimmen werden. Dadurch sollte ein Schiedsrichter sich nicht verunsichern lassen! Wenn ein Schiedsrichter nah genug ans Play herangekommen ist, den bestmöglichen Winkel hatte, die Spielaktion hindernisfrei sehen konnte und keine Informationen für eine Entscheidung fehlen, dann gibt es keinen Grund, einen anderen Schiedsrichter zu fragen, der mit ziemlicher Sicherheit weiter weg stand, einen schlechteren Winkel hatte und noch dazu andere Aufgaben während des Plays wahrgenommen hat! **Ein Schiedsrichter sollte nicht um Hilfe fragen bei Spielaktionen, bei denen er sicher in seiner Entscheidung ist und in der er alles sehen konnte.** Teil der Aufgabe als Schiedsrichter ist es, diese Entscheidungen zu treffen, dazu gehört auch das Selbstvertrauen, sie anschließend zu vertreten.

Wenn ein Schiedsrichter in Situationen unnötig oder zu oft um Hilfe fragt, stellt er damit die Glaubwürdigkeit von Schiedsrichterentscheidungen allgemein in Frage und negiert den Wert eines Schiedsrichtersystems mit mehreren Schiedsrichtern! Ein Schiedsrichter sollte daher niemals um Hilfe fragen, nur um es dem Coach recht zu machen. Dies ist eine Flucht vor der eigenen Entscheidung und bürdet dem Kollegen Verantwortung für eine Entscheidung auf, für die er im Rahmen des Systems nicht zuständig war.

Aber es gibt auch Situationen, in denen ein Schiedsrichter um Hilfe fragen sollte. Dies kann durch die Regeln oder die Situation vorgegeben sein.
Schiedsrichter sollten in den folgenden Situationen um Hilfe fragen:

- Bei einer (vermeintlichen) Falschauslegung einer Regel
- Wenn der Catcher, Pitcher oder Coach, nachdem bei einem Checked Swing auf „Ball“ entschieden wurde, danach fragt.
- Wenn zwei Schiedsrichter auf dem Feld einen unterschiedlichen Call zu einer Spielsituation machen.

Schiedsrichter sind in den folgenden Situationen aufgefordert um Hilfe zu fragen:

- Wenn ihnen (vermeintlich) eine Information fehlt, um ein Ermessensentscheidung zu treffen.
- Wenn dem Schiedsrichter selbst deutliche Zweifel bezüglich seiner Entscheidung kommen.
- Wenn durch Reaktionen der Spieler oder in der Diskussion durch den Coach Details oder neue Informationen angebracht werden, die Zweifel beim Schiedsrichter, bezüglich seiner Entscheidung wecken.

Wenn eine Information zu einer Entscheidung fehlt, z.B. ob der Feldspieler in Kontakt mit der Base war, während er ein Force-Out spielen will, sollte der Schiedsrichter erst mal eine Entscheidung treffen. Es kann vom Coach erwartet werden, anschließend herauszukommen und den Schiedsrichter zu der Situation zu befragen und ggf. zu bitten, Hilfe eines Kollegen in Anspruch zu nehmen.
Wenn sich aus dem Gespräch der Bedarf (s.o.) ergibt, kann der Schiedsrichter seine(n) Partner um Hilfe bitten und wenn eine Fehlentscheidung vorlag, diese korrigieren. Dieses Verfahren hat gegenüber dem Fragen vor der eigenen Entscheidung den weiteren Vorteil, dass ein selbständiges Fragen in einer Spielsituation den Partner überraschen kann – z.B. da er das Play wegen anderer Aufgaben nicht sehen konnte oder er noch mit anderen Aufgaben beschäftigt ist - und es zu keiner sofortigen Klärung kommt. Eine solche Verzögerung führt dann allerdings dazu, dass der Eindruck entsteht, die Entscheidung sei geraten oder ohne ausreichende Informationen getroffen worden.

BEACHTE: Manche Entscheidungen können wegen des Einflusses auf Folgeaktionen nicht mehr korrigiert werden ohne größere Probleme hervorzubringen; z.B. die Platzierung von Runnern oder Einschätzungen, was passiert wäre, wenn die Entscheidung eine andere gewesen wäre.

Der Schiedsrichter, der die Ausgangsentscheidung getroffen hat, ist derjenige, der um Hilfe fragen kann, und er behält die letzte Entscheidung ob die Entscheidung geändert wird oder nicht. Dabei muss es nicht immer zu einem Zusammentreffen der Schiedsrichter kommen. Unnötige Conferences der Schiedsrichter verzögern das Spiel unnötig und können dazu beitragen, dass das Vertrauen in die Crew leidet. Die meisten Nachfragen können und sollten daher offen, direkt und eindeutig erfolgen – „Hast Du gesehen, dass der Ball auf dem Boden war?“

Sollte es zu einer Beratung der Schiedsrichter kommen (und anschließend der Call gedreht werden), empfiehlt es sich, dass der Schiedsrichter, in dessen Verantwortung der Call lag, zuerst den Coach über die Entscheidung informiert, gegen den die Entscheidung ausfällt. Dazu sollte der Schiedsrichter zum Coach gehen und ihm die Entscheidung kurz erläutern. Dieses Vorgehen erspart oftmals unnötige oder lautstarke Diskussionen. Anschließend sollte

der andere Coach und ggf. der Scorer ebenfalls kurz informiert werden. Dies kann auch durch die übrigen Schiedsrichter erfolgen.

BEACHTE: Wenn die Schiedsrichter zusammen kommen, um eine Situation zu diskutieren, sollten in dieser Diskussion alle relvanten Fragen die zur Entscheidungsfindung wichtig sind erörtern. Ein erneutes Zusammenkommen, z.B. weil ein Coach noch ein weiteres Detail anbringt, sollte anschließend nicht mehr nötig sein und möglichst vermieden werden. Ein solches weiteres Zusammenkommen unterläuft die Autorität und Glaubwürdigkeit der Crew und aller anderen Schiedsrichter.

Nur in den folgenden Situationen und wenn der Schiedsrichter sich 100% sicher ist, zusätzliche, dem Kollegen unbekannte Informationen zu haben, sollte ein Schiedsrichter von sich selbst aus auf den Kollegen zukommen und ihm die Informationen zur Verfügung stellen. Dies sind außergewöhnliche Situationen und äußerst selten. In jedem Fall verbleibt die letzte Entscheidung beim für den Call verantwortlichen Schiedsrichter.

- Die Entscheidung, ob ein Homerun fair oder foul war;
- Die Entscheidung, ob ein fair geschlagener Ball, der das Spielfeld verlassen hat ein Homerun oder ein Groundrule Double war;
- Die Entscheidung, ob ein Foul Tip gefangen oder fallengelassen wurde;
- Die Entscheidung, ob ein Foul Fly Ball gefangen wurde oder nicht;
- Situationen, in denen ein Schiedsrichter eine offensichtliche Fehlentscheidung trifft, weil er nach einem Tag oder Force Play das Fallenlassen oder Nicht-kontrollieren des Balles nicht gesehen hat;
- Situationen, in denen es zu einer Interference durch Zuschauer kommt.

Die Psychologie hinter dem Um-Hilfe-Bitten

In vielen Situationen erwartet ein Coach nicht, dass eine Entscheidung geändert wird. Aber wenn er einen Schiedsrichter dazu bringt, um Hilfe zu fragen, hat er geschafft, dass der Schiedsrichter eine Unsicherheit zugegeben hat. Auch wenn in der Folge die Entscheidung nicht geändert wird, ist es dem Coach gelungen, einen Präzedenzfall zu schaffen und damit ist die Erwartung verbunden, dass bei zukünftigen Entscheidungen genauso verfahren wird. Außerdem beansprucht auch der gegnerische Coach das gleiche Recht für sich – „Weil der Schiedsrichter für den einen Coach nachgefragt hat, muss er auch für den anderen nachfragen.“

Oftmals sagen Coaches: „Ich will doch nur, dass die richtige Entscheidung getroffen wird!“ Das klingt vernünftig, wirft aber die Frage auf, warum ein Defensiv-Coach das niemals anbringt, wenn ein Schiedsrichter einen Runner Aus gibt, der offensichtlich Safe war? Nein, ein Coach will, dass eine Entscheidung in seinem Sinne getroffen wird. Sein Interesse es ist, das Spiel zu gewinnen. Und daran ist auch nichts falsch. Es ist sogar seine Aufgabe, im Sinne seines Teams zu handeln und so zum Sieg beizutragen. Schiedsrichter müssen genauso ihre Aufgabe erfüllen. Denn ist nicht am Ende die Aussage des Coaches „Ich will doch nur, dass die richtige Entscheidung getroffen wird!“, der Anspruch jedes Schiedsrichters an sich selbst?

10.2 Allgemeine Mechanic Hinweise

10.2.1 Die 4 Elemente eines Plays

Die 4 Elemente eines Plays sind:

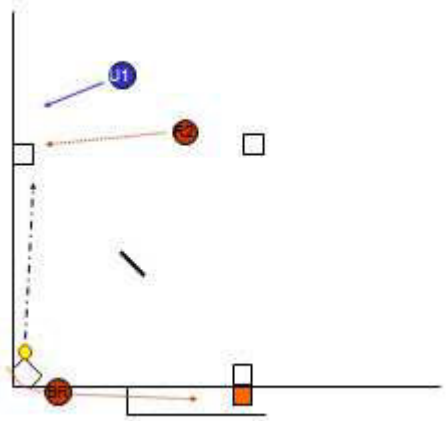
- Der Ball
- Die Base
- Der Runner
- Der Fielder

Ein Schiedsrichter sollte immer so positioniert sein, dass alle diese 4 Elemente vor ihm sind, wenn er eine Tag-Play Entscheidung an einer Base treffen muss. Dadurch kann der Kopf in eine ruhige Position gebracht werden und es ist sichergestellt, dass keine ruckartige Kopfbewegung nötig ist, um den Tag sehen und die richtige Entscheidung treffen zu können.

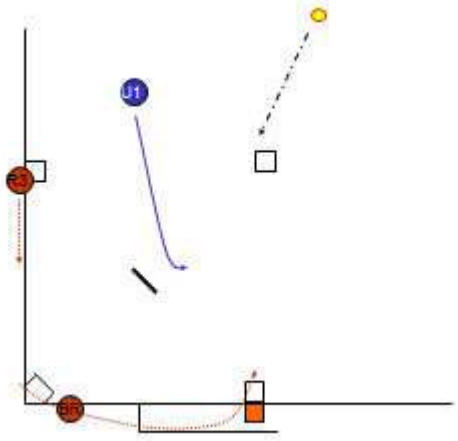
10.2.2 Inside-Outside Theorie

Um eine solche Positionierung erreichen zu können, wurde die Inside-Outside Theorie entwickelt. Sie besagt grundsätzlich, dass sich der Schiedsrichter in den Bereich innerhalb der Bases/Homeplate begibt, wenn der Ball sich außerhalb befindet (und der Schiedsrichter bleibt draußen, so lange der Ball drin ist).

Beispiele:



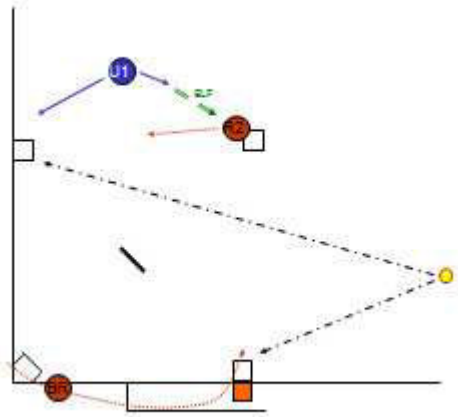
Runner auf 2, ein Bunt wird nahe der Home Plate von F2 aufgenommen und an 3 geworfen. Der Ball ist drin geblieben, der Field Schiedsrichter bleibt draußen.

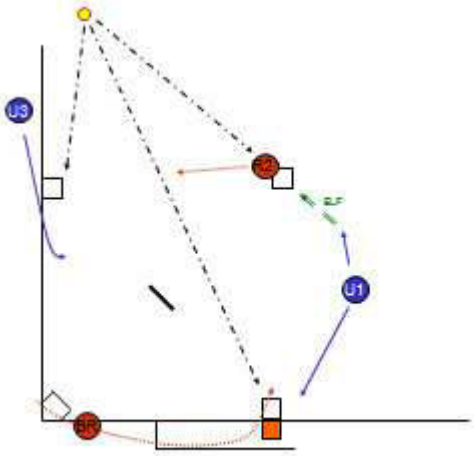


Runner auf 3, Schlag ins Outfield. Der Ball ist draußen, der Field Umpire kommt rein.

Es kann Situationen geben, in denen der Field Umpire von außerhalb des Diamonds den besten Blick auf das zu erwartende Play hat, obwohl sich der Ball auch außerhalb befindet.

Beispiele:





2-Umpire-System
Runner auf 2, Fly Ball ins Rightfield. Um zu beobachten, ob R2 die Base beim Catch zu früh verlässt, steht U1 in C beinahe schon in der idealen Position. Wenn U1 hier reinkommen würde, würde sich der Winkel auf Runner und Catch deutlich verschlechtern. Zudem würde sich U1 in die Wurflinie aus dem Rightfield nach 3 begeben.

ACHTUNG:
Sollte der Fly Ball nicht gefangen werden und es zu einem Play am BR kommen, der zur 1 zurückkehrt, steht U1 draußen natürlich sehr schlecht. Deshalb ist hier unbedingt erforderlich, die Spielsituation zu lesen. Beim geringsten Zweifel muss U1 reinkommen!

3-Umpire-System
Runner auf 2, Fly Ball ins Leftfield. Um zu beobachten, ob R2 die Base beim Catch zu früh verlässt, steht U1 in B beinahe schon in der idealen Position. Wenn U1 hier reinkommen würde, würde sich der Winkel auf Runner und Catch deutlich verschlechtern. Für ein mögliches Play am BR, der zur 1 zurückkehrt oder bis 2 läuft, steht U1 ebenfalls draußen besser.
U3 hingegen muss auf jeden Fall rein kommen, um ein mögliches Play aus dem Outfield an 3 zu callen.

Generell muss beachtet werden, dass die Inside-Outside Theorie keine fixe Idee ist, die vorschreibt, drin zu sein wenn der Ball draußen ist oder umgekehrt. Es geht vielmehr darum, die 4 Elemente möglichst immer vor sich zu haben, um sehen zu können, wie sich ein Play entwickelt, statt mit einem Wurf schnell zur Base schauen zu müssen, weil der Wurf von hinter dem Schiedsrichter kam. Es kann also auch geworfene Bälle geben, die erfordern, dass man seine Position ändert, weil z.B. beim Bunt überworfen wird und der Ball ins Outfield gelangt.

10.2.3 Die Leading Edge

Die Leading Edge beschreibt die Seite einer Base, an der das nächste Play erwartet wird, also die Richtung, aus der der Runner kommt. Im Laufe eines Spielzuges kann sich die Leading Edge ändern, z.B. wenn der Runner eine Base überläuft und dann zu dieser zurück kehrt.
I.d.R. versucht ein Schiedsrichter für eine Entscheidung über ein Tag-Play eine Position einzunehmen, die 90° zum Laufweg des Runners ist und sich an der Leading Edge der Base befindet. Eine Abweichung von dieser Position ist nur in begründeten Ausnahmen vorzunehmen oder wenn die Spielfolge diese Position nicht erreichbar werden lässt – v.a. im 2-Umpire-System.
Das ermöglicht dem Schiedsrichter i.d.R. einen guten Blick auf den Tag bzw. stellt eine Position dar, die durch kleine Bewegungen dem Spielverlauf angepasst werden kann.

10.2.4 Fly-Balls

Alle Entscheidungen bezüglich eines FlyBalls (Catch/No Catch oder Fair/Foul) liegen in der Verantwortung des Plate Umpires.

Unterstützung durch den Base-Umpire bei einem Trapped Ball
Bei Bällen, die knapp über dem Boden gefangen werden und eine Entscheidung evtl. knapp ist, ob der Ball aus der Luft gefangen wurde oder es sich um einen Trapped Ball handelt, sollte der Base Umpire dem Plate Umpire helfen, falls er einen guten Blick auf die Situation hat.

Um dabei doppelte Calls mit entgegengesetzter Aussage zu verhindern, gilt folgende Mechanic:
Der Base Umpire macht **nur dann** einen Call, wenn er sieht, dass der **Ball den Boden berührt** hat. Dieser Call erfolgt direkt, nachdem der Schiedsrichter den Ball auf dem Boden gesehen hat. Ein Warten ist nicht notwendig, da nichts diese Entscheidung abändern wird! Sollte der Base-Umpire nicht direkt eine Entscheidung treffen oder verbalisieren können, einen Catch gesehen haben oder die Situation als eindeutig einschätzen, erfolgt kein Call (mehr)!

Der Plate-Umpire verzögert seinen Call etwas, da er im Falle eines Catches in jedem Fall warten muss, ob der Spieler Kontrolle über den Ball hat. Wenn kein Call des Base-Umpires erfolgt ist, trifft der Plate Umpire die Entscheidung entsprechend seines Ermessens. Wenn der Base-Umpire einen Trapped Ball gecallt hat, braucht der Plate-Umpire keinen Call mehr bzgl. des Catches zu machen, evtl. ist aber weiterhin eine Entscheidung über Fair/Foul nötig!

Der Call für einen Trapped Ball ist ein Safe-Signal und ein lautes „No!“. Um Verwirrungen zu vermeiden, entfällt das Wort „Catch!“.

Diese Mechanic gilt für alle knappen Entscheidungen im Infield oder im kurzen Outfield, die der Base-Umpire einsehen kann. Diese Unterstützung sollte den Base-Umpire allerdings nicht von seinen primären Aufgaben abziehen.

10.3 2-Umpire-Mechanic

10.3.1 Allgemeine Grundsätze

ELF (Early Leave on Flyball)

- Für den ELF von R1 und/oder R2 ist immer U1 zuständig
- Für den ELF von R3 ist immer PU zuständig

ELP (Early Leave on Pitch)

- Für alle ELP ist immer U1 zuständig

10.3.2 Wann übernimmt PU 3rd Base?

Generelles

- wenn in der Ausgangssituation ein Runner auf 3 war, übernimmt PU nie 3rd Base.
- PU ist nur für Calls an Runnern zuständig, die aus Richtung 2nd zur 3rd Base vorrücken.
- Für Runner, die aus Richtung Home Plate zur 3rd Base zurückkehren, ist immer U1 zuständig.

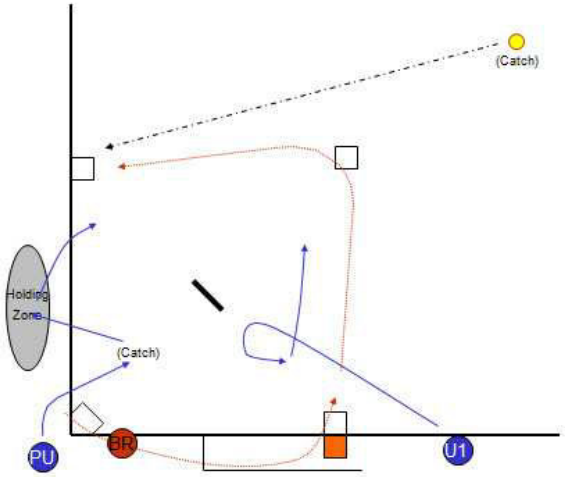
In folgenden Situationen übernimmt also PU 3rd Base:

1. **keine Runner** - BR rückt bis 3rd vor
    a. auf einen Schlag ins Outfield oder nach einem Überwurf/Error
        - PU muss aus der Holding Zone beurteilen, ob es zu einem Play an 3rd kommt.
        - Für solch ein Play ist PU zuständig.
        - Wenn abzusehen ist, dass es kein Play an 3rd gibt, begibt sich PU nicht ins Fair Territory.
        - Rückt der BR bis Home Plate vor, ist dort PU für ihn zuständig.
2. **R1** - R1 rückt bis 3rd vor
    a. auf einen Schlag ins Outfield oder nach einem Überwurf/Error
        - PU muss aus der Holding Zone beurteilen, ob es zu einem Play an R1 an 3rd kommt.
        - Für solch ein Play ist PU zuständig.
        - Wenn abzusehen ist, dass es kein Play an 3rd gibt, begibt sich PU nicht ins Fair Territory.
        - Rückt R1 bis Home Plate vor, ist dort PU für ihn zuständig.
        - Rückt der BR bis Home Plate vor, ist dort U1 für ihn zuständig.
    b. nach einem Steal (Ball ist beim Catcher durchgegangen oder wurde ins Centerfield geworfen)
    c. Play an 1st (z.B. nach einem Bunt), daraufhin rückt R1 zur 3rd vor und es kommt zu einem zweiten Play dort.
3. **R2** - Play an 1st, daraufhin rückt R2 zur 3rd vor und es kommt zu einem zweiten Play dort.
4. **R1, R2** - Play an 1st oder 2nd, daraufhin rückt R2 zur 3rd vor und es kommt zu einem zweiten Play dort.

Beispiele
PU übernimmt 3rd

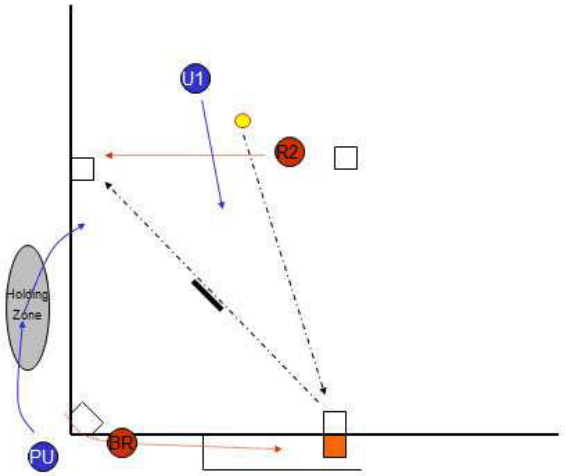
1. Keine Runner, Schlag ins Centerfield. PU begibt sich ins Infield, um über Catch/No Catch zu entscheiden. Der Ball wird nicht gefangen. PU geht in die Holding Zone. BR rückt bis 3rd Base vor. Aus dem Outfield wird nach 3rd geworfen, wo es zu einem Play an BR kommt. PU begibt sich für das Play ins Infield und steht im Fair Territory an der Leading Edge.

   PU hat aus der Holding Zone heraus alles vor sich, kann daher sehen wie sich das Play entwickelt und kann sich für den Call besser positionieren als U1.



2. R2. Schlag zum Shortstop. Als F6 den Ball aufnimmt, wartet R2 noch am 2nd Base. Als F6 zur 1st Base wirft, läuft R2 nach 3rd. F3 hat den Ball für das Aus an BR an 1st gefangen und wirft nun nach 3rd. Dort kommt es zu einem Tag Play an R2 durch F5.

   PU hat aus der Holding Zone heraus alles vor sich, kann daher sehen wie sich das Play entwickelt und kann sich für den Call besser positionieren als U1. U1 kann sich voll auf das Play an 1st konzentrieren.



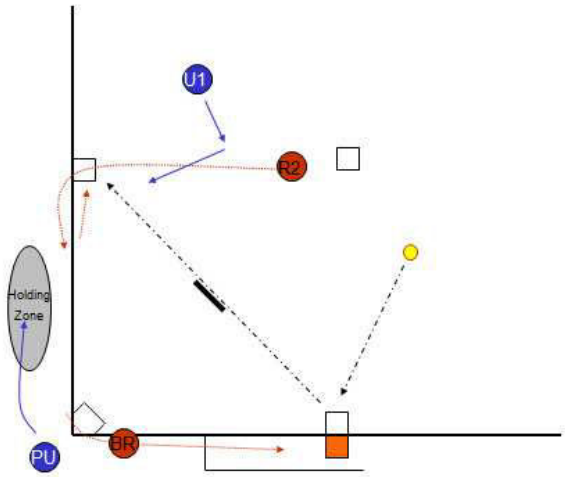
U1 übernimmt 3rd

1. R1, R3. Steal von R1. Schlag zu F4. F4 wirft für das Aus an 1st zu F3. R3 scort währenddessen. R1 umrundet 2nd und läuft weiter zur 3rd. F3 wirft zu F5 an 3rd und es kommt dort zu einem tag-Play an R1.

   PU muss sich den Touch von R3 an der Home Plate anschauen und zum Zeitpunkt des Schlages war noch nicht klar, wo es ein Play geben wird. Dadurch kann PU nicht zur 3rd Base, U1 muss also das Play an 1st und danach das Play an 3rd selbst callen.

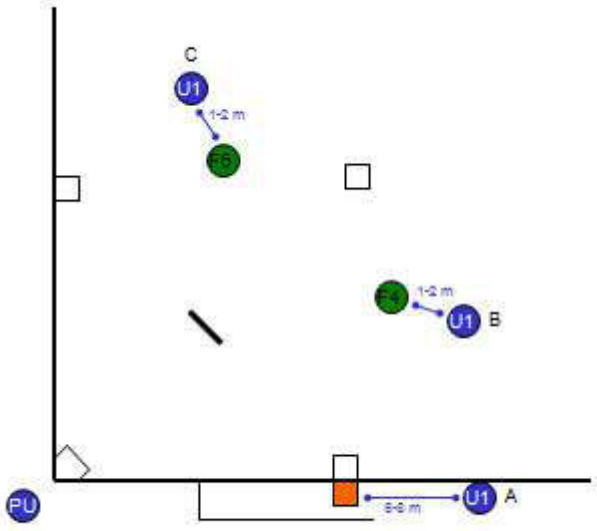
2. R2. Schlag zu F4. Auf den Schlag rückt R2 zur 3rd Base vor. F4 wirft zu F3 für das Aus an BR an 1st. Währenddessen umrundet R2 3rd Base. F3 wift zu F5 an 3rd, wo es zu einem Dive-Back-Play an R2 kommt.

   Beim Play an 3rd kommt R3 aus Richtung Home Plate. Dadurch kann sich PU aus der Holding Zone keinen Winkel auf das Play holen. U1 hingegen hat den Runner und das Base vor sich und kann sich auf die Leading Edge für das Dive-Back-Play begeben.

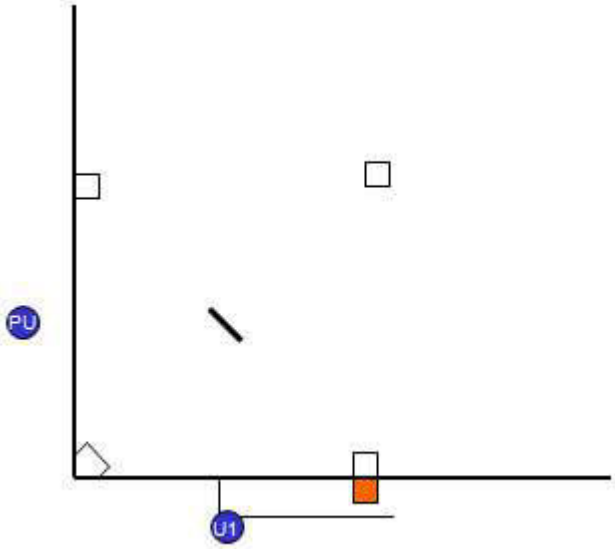


10.3.3 Ausgangspositionen und Laufwege

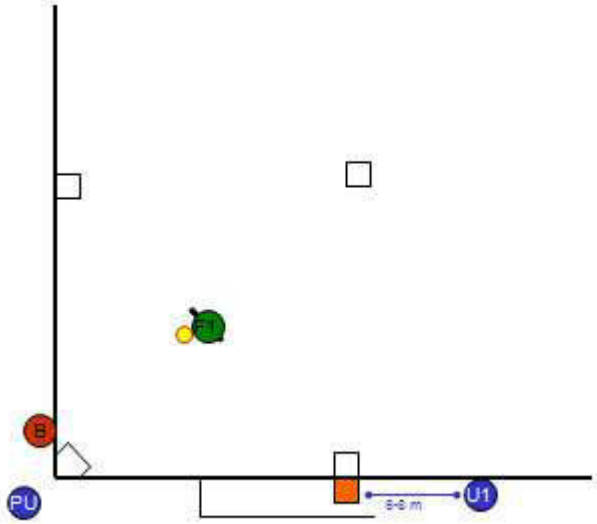
Ausgangspositionen generell



Zwischen Innings / Vor Spielbeginn



Keine Runner, Ausgangsposition



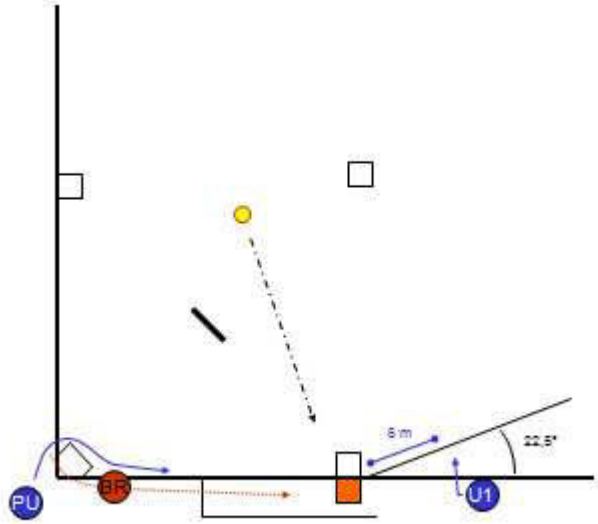
Keine Runner, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Trailt BR

U1

- 2 Steps Fair (halber 45°-Winkel)
- Play an 1st Base



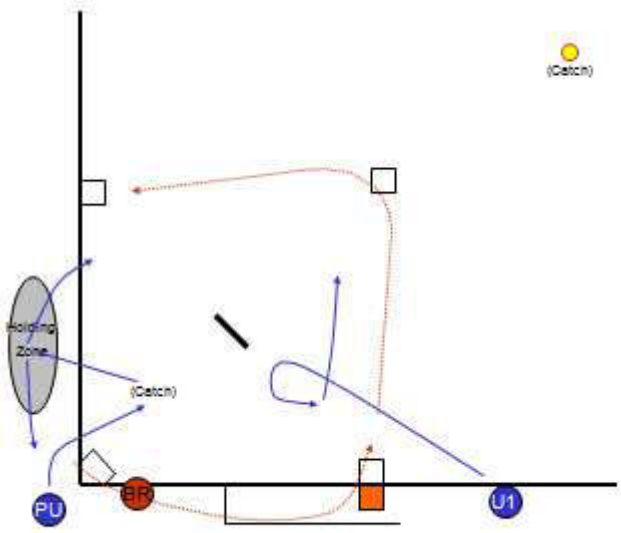
Keine Runner, Ball im Outfield

PU

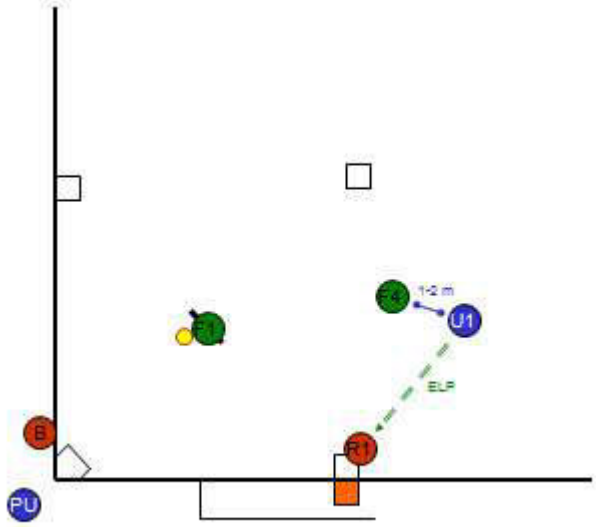
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- dann Holding Zone
- BR an 3rd und/oder Home

U1

- Mit Pivot ins Infield
- Mit BR zu 2nd Base



R1, Ausgangsposition



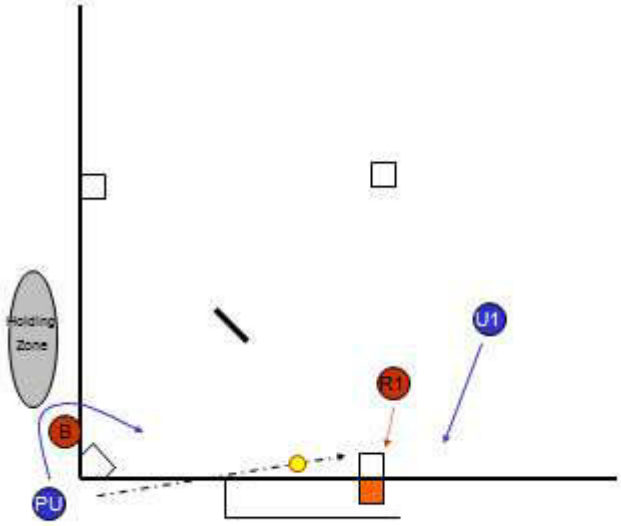
R1, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter's INT
- Unterstützt U1

U1

- Play an 1st Base



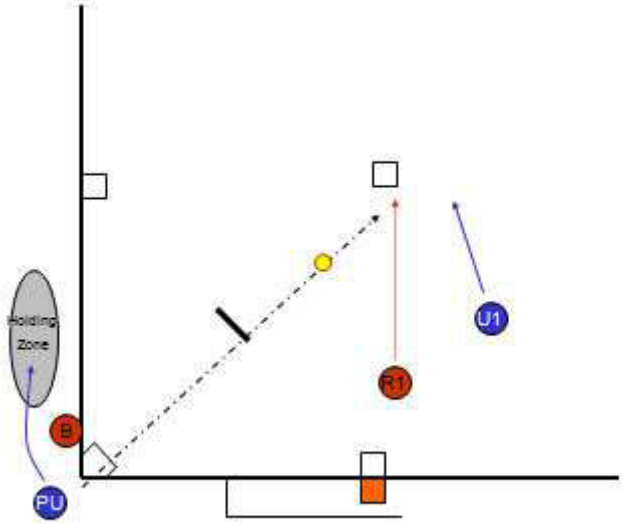
R1, Steal

PU

- Mögl. Batter's INT
- Unterstützt U1

U1

- Play an 2nd Base



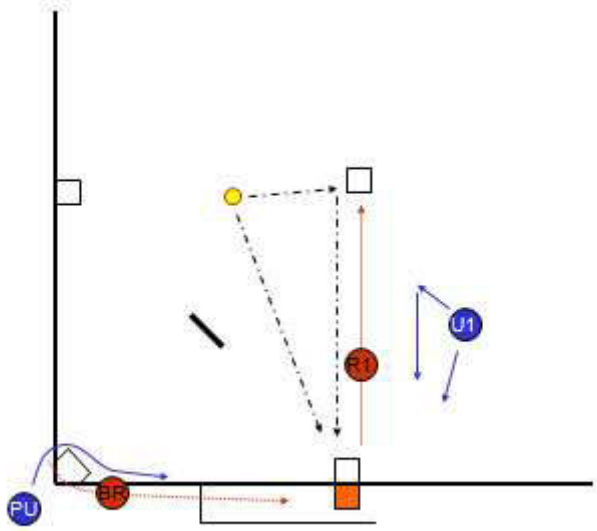
R1, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Trailt BR

U1

- Calls an 2nd und/oder 1st Base



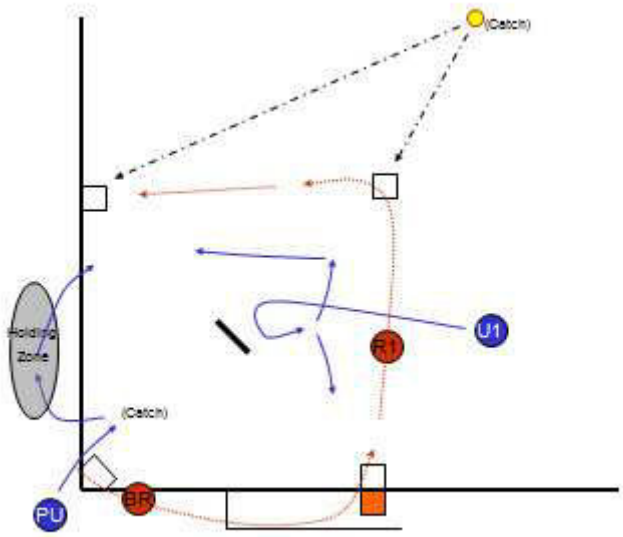
R1, Ball im Outfield

PU

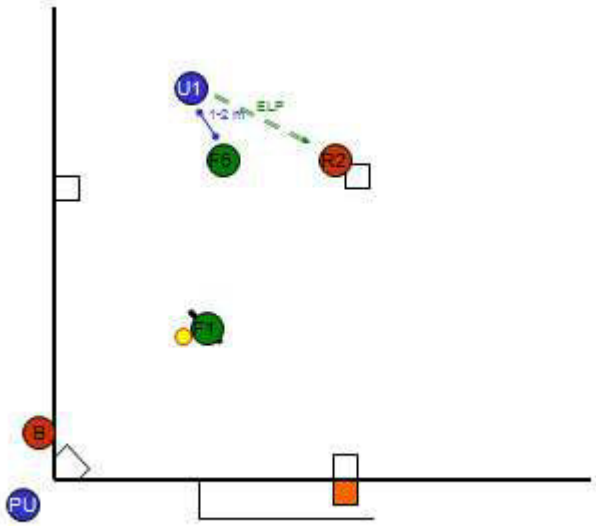
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Play an R1 an 3rd
- Plays an Home

U1

- Button Hook
- Bei Catch ELF R1, sonst R1 bis 2nd, ggf. Dive-Back
- BR bis 3rd



R2, Ausgangsposition



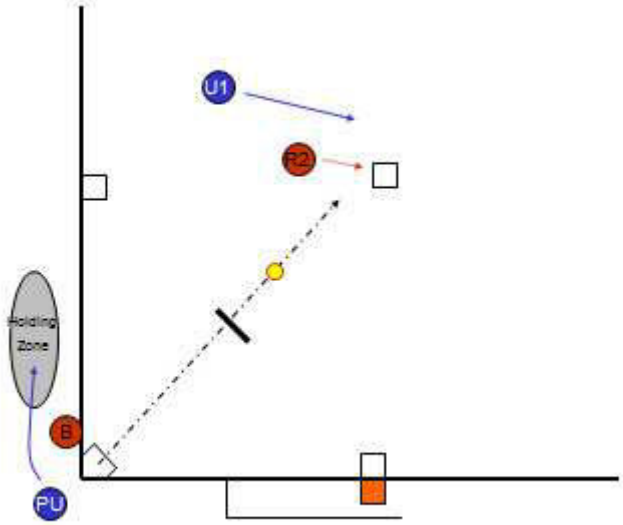
R2, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter's INT
- Holding Zone

U1

- Play an 2nd Base



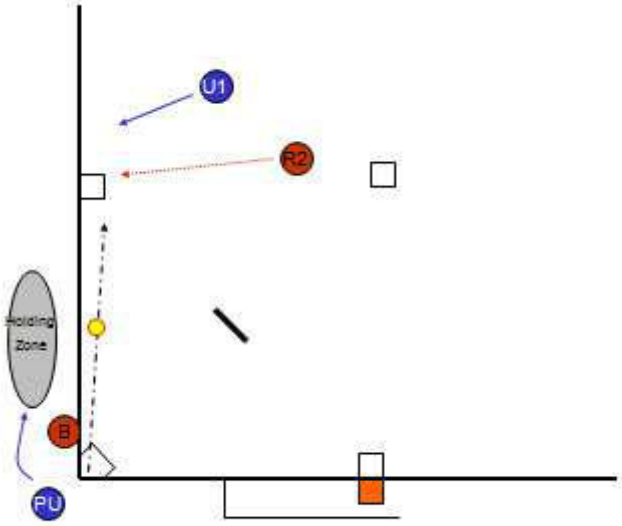
R2, Steal

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 3rd Base



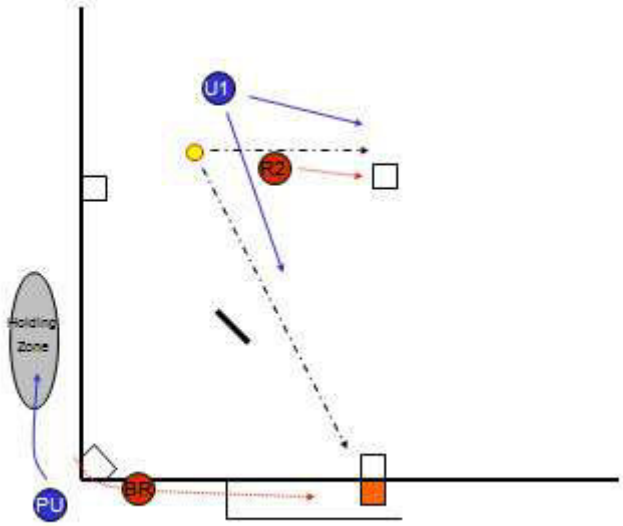
R2, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Holding Zone

U1

- Calls an 2nd und/oder 1st Base



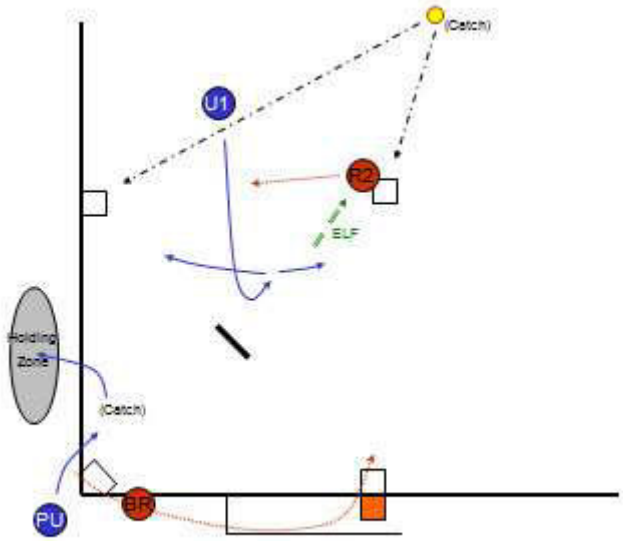
R2, Ball im Outfield

PU

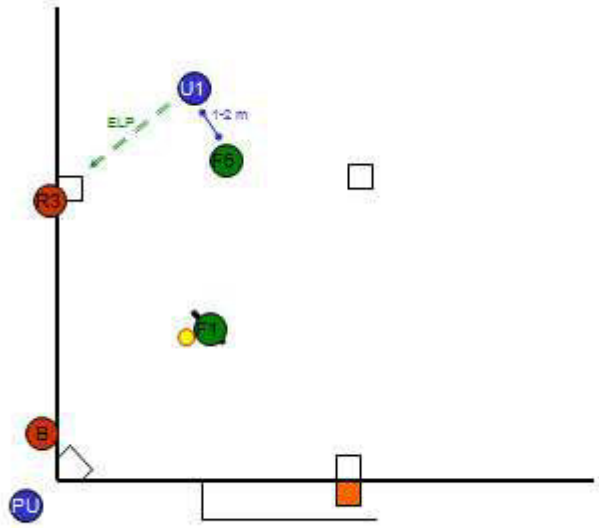
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone

U1

- Button Hook
- ELF R2



R3, Ausgangsposition



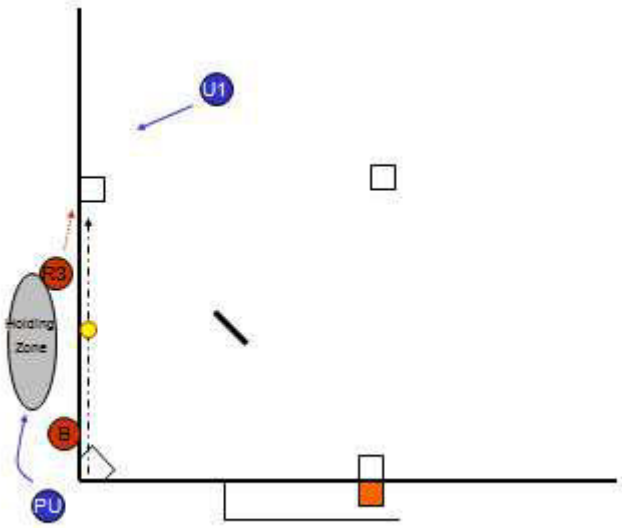
R3, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 3rd Base



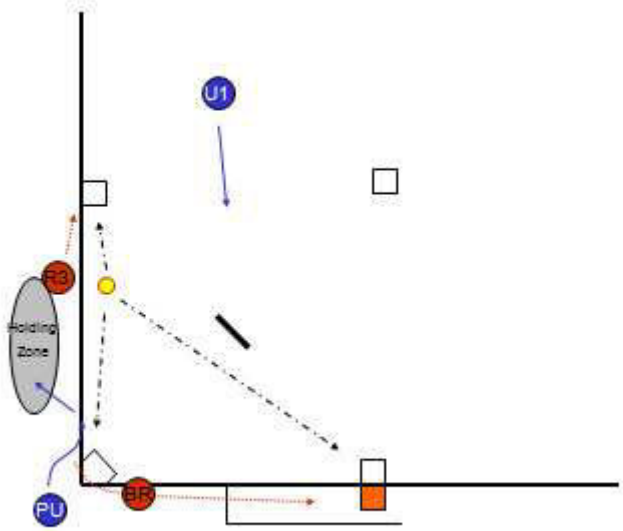
R3, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Holding Zone
- Play an Home Plate

U1

- Play an 3rd oder 1st Base



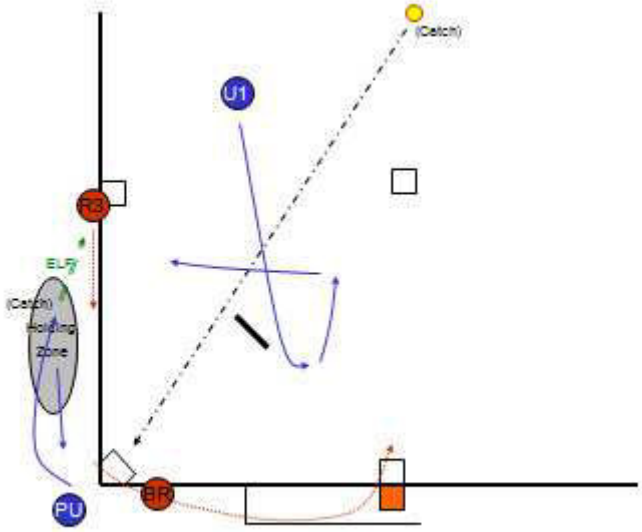
R3, Ball im Outfield

PU

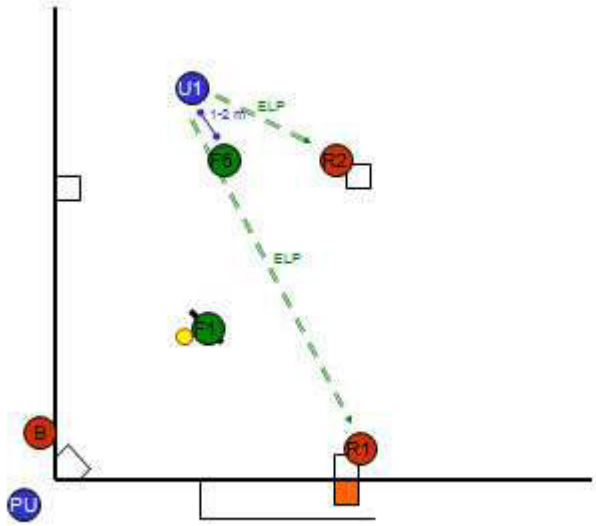
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- ELF R3

U1

- Button Hook
- BR (ggf. bis 3rd)



R1 R2, Ausgangsposition



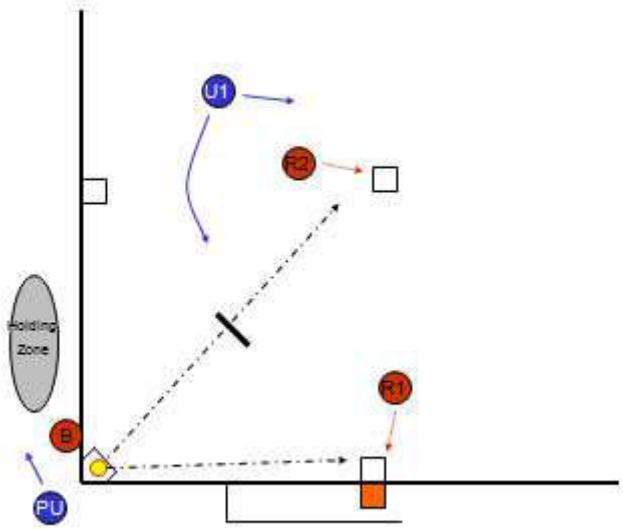
R1 R2, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 1st/2nd



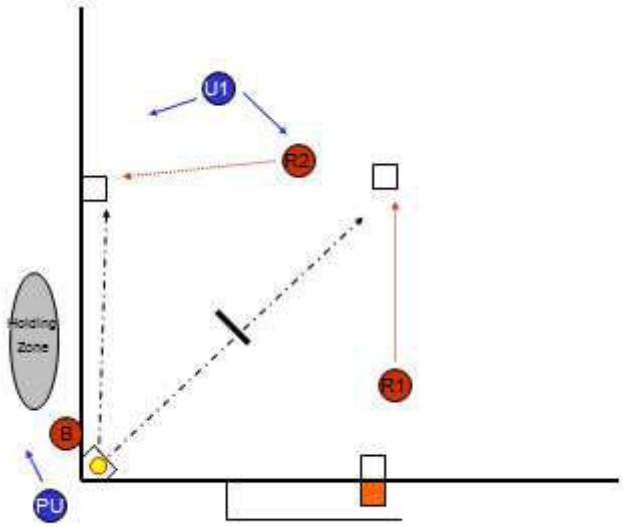
R1 R2, Steal

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 2nd/3rd



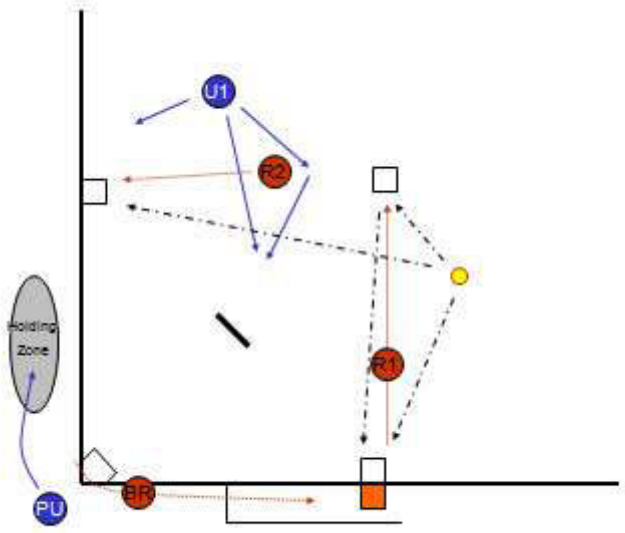
R1 R2, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Holding Zone
- Touch R2 an 3rd (wenn es dort kein Play gibt)

U1

- Plays an 2nd und/oder 1st



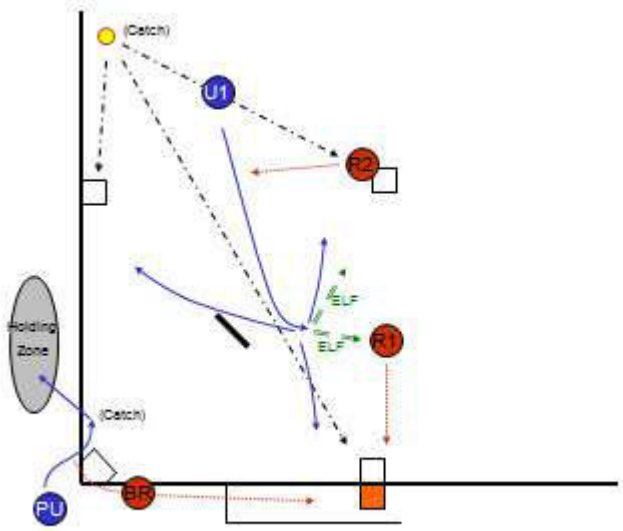
R1 R2, Ball im Outfield

PU

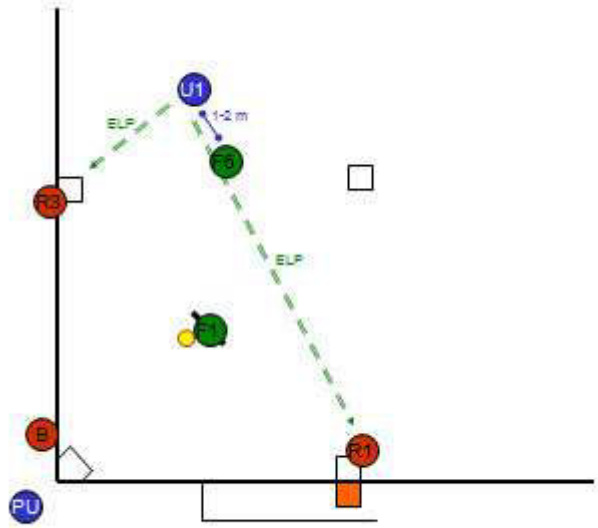
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Touch R2 an 3rd

U1

- Button Hook
- ELF R1 und R2
- Alle Plays an den Bases



R1 R3, Ausgangsposition



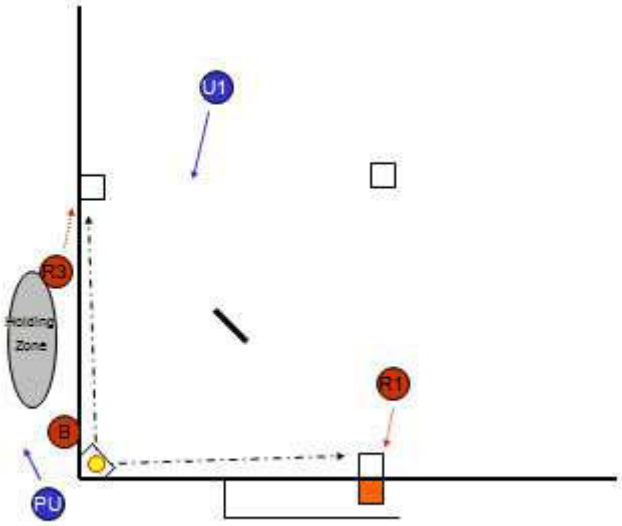
R1 R3, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 1st/3rd



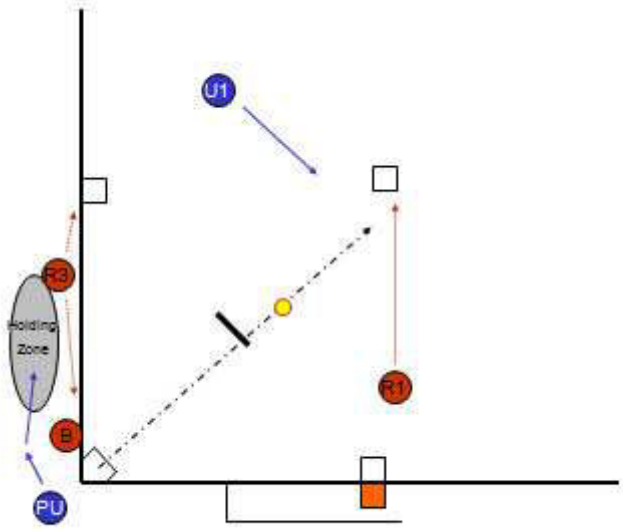
R1 R3, Steal

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 2nd



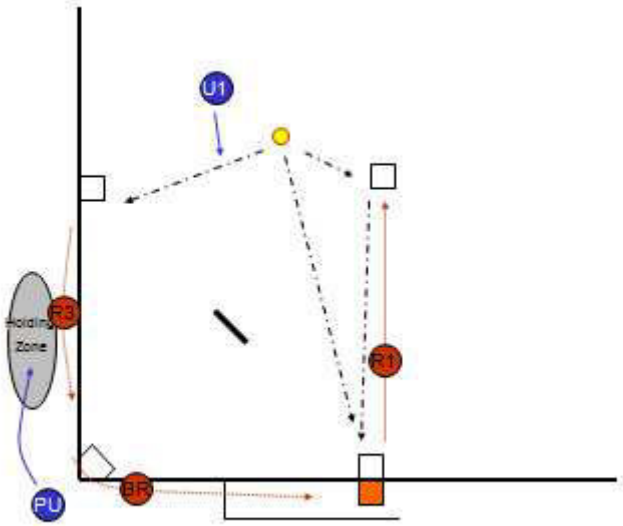
R1 R3, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Holding Zone

U1

- Plays an allen Bases



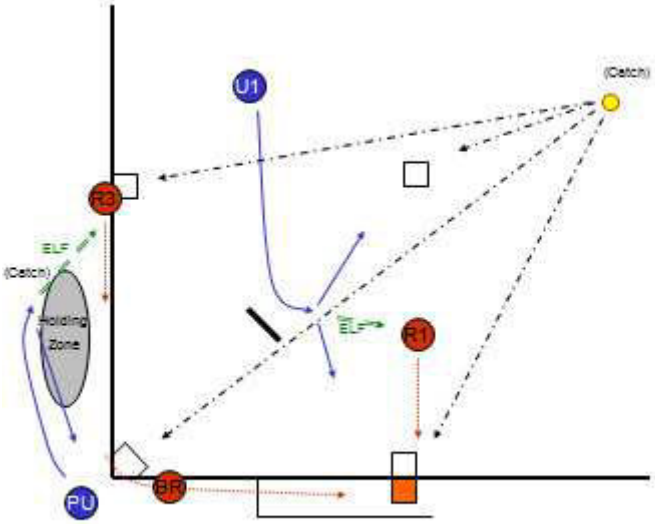
R1 R3, Ball im Outfield

PU

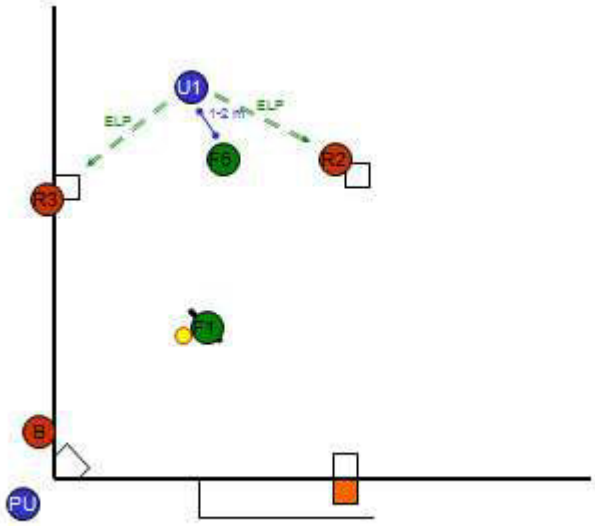
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- ELF R3
- Play an Home Plate

U1

- ELF R1
- Plays an allen Bases



R2 R3, Ausgangsposition



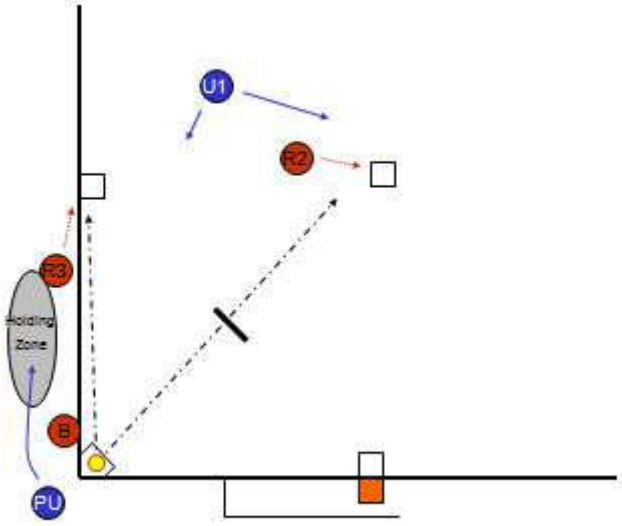
R2 R3, Pick-Off

PU

- Mögl. Batter‘s INT
- Holding Zone

U1

- Play an 2nd/3rd



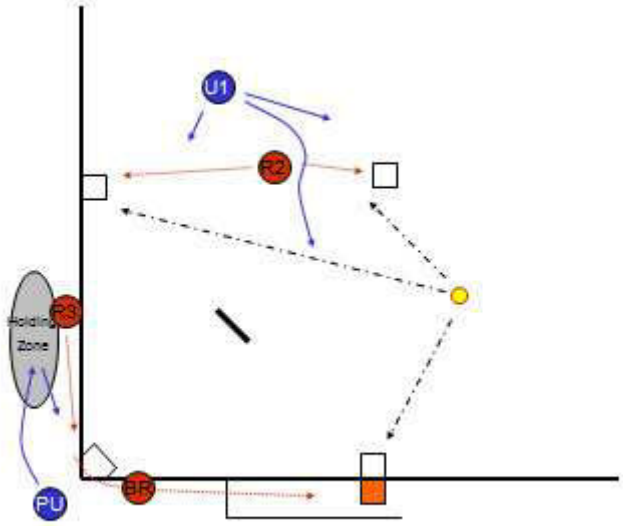
R2 R3, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Holding Zone

U1

- Plays an allen Bases



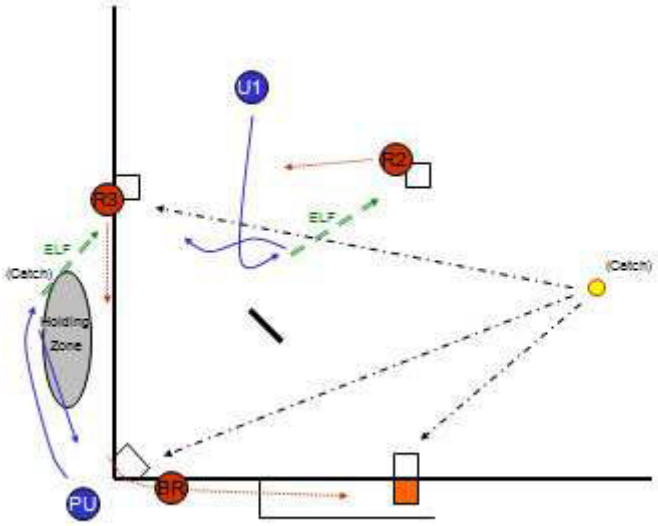
R2 R3, Ball im Outfield

PU

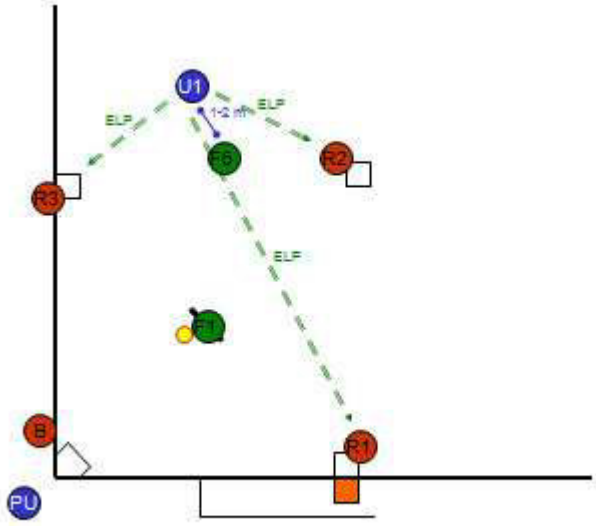
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- ELF R3

U1

- ELF R2
- Plays an allen Bases



R1 R2 R3, Ausgangsposition



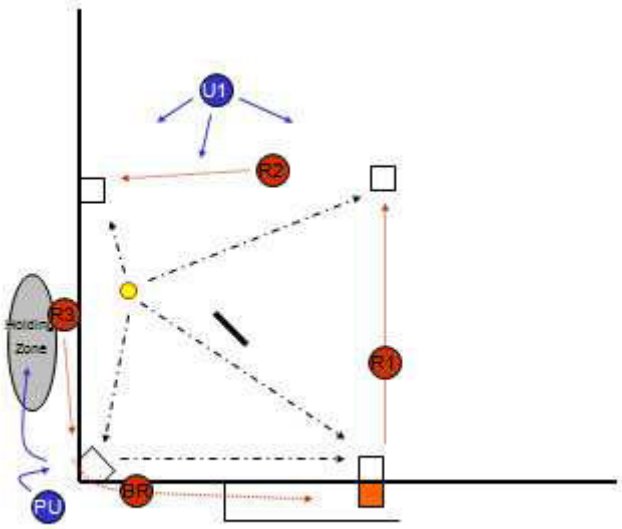
R1 R2 R3, Ball im Infield

PU

- Fair/Foul
- Play an Home Plate

U1

- Plays an allen Bases



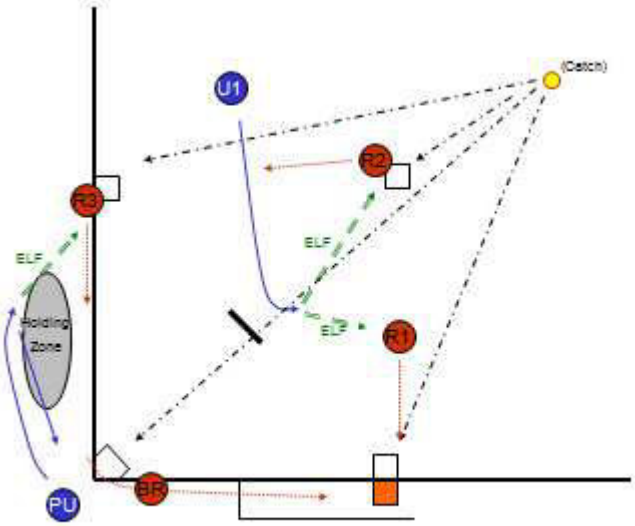
R1 R2 R3, Ball im Outfield

PU

- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- ELF R3
- Plays an Home Plate

U1

- ELF R2
- ELF R1
- Plays an allen Bases



10.4 3-Umpire-Mechanics

10.4.1 Allgemeine Grundsätze

ELF (Early Leave on Flyball)

- Für den ELF von R1 und/oder R2 ist immer U1 zuständig
- Für den ELF von R3 ist immer U3 zuständig

ELP (Early Leave on Pitch)

- Für R1 ist U1 zuständig, wenn R1 der einzige Runner ist (U1 in A)
- Für R1 ist in allen anderen Fällen U3 zuständig (U3 in D)
- Für R2 ist immer U1 zuständig
- Für R3 ist immer U3 zuständig (bei bases loaded also für R1 und R3)

Wann wird rotiert?
Rotation ist von vorneherein ausgeschlossen, wenn U1 in B steht.
Rotation ist also nur in folgenden Situationen möglich:

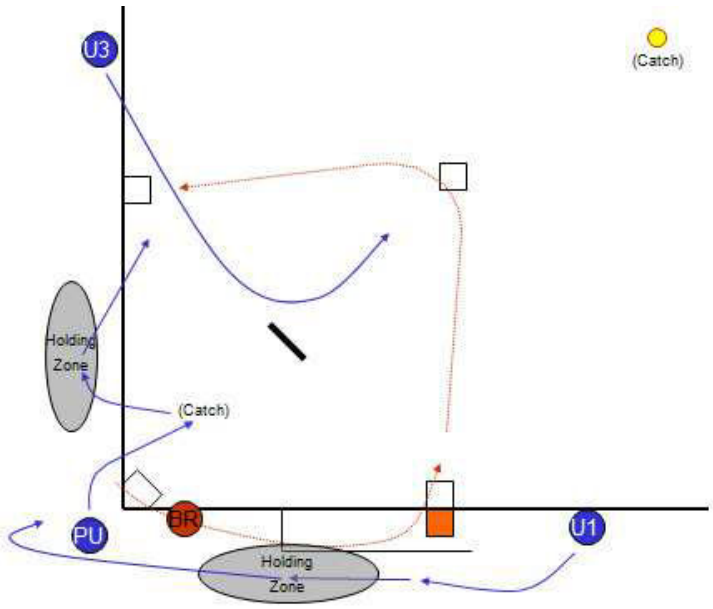
- Keine Runner – hier wird immer rotiert!
- R1 (und keine anderen Runner) – hier wird immer rotiert!
- R3 (und keine anderen Runner) – hier entscheidet U3, ob rotiert wird (in Abhängigkeit davon, ob ein Tagup von R3 möglich ist)

Rotation bedeutet zunächst, dass PU in die Holding Zone zwischen 3rd und HP geht und U1 in die Holding Zone zwischen HP und 1st. Kommt es in der Folge zu einem Play an 3rd, ist PU zuständig. Kommt es zu einem Play an HP, ist U1 zuständig.

Im Falle einer Rotation ist U3 immer für 2nd zuständig, kann aber auch für 1st zuständig sein. (vgl. „R1, Ball ins Outfield“).

Beispiele

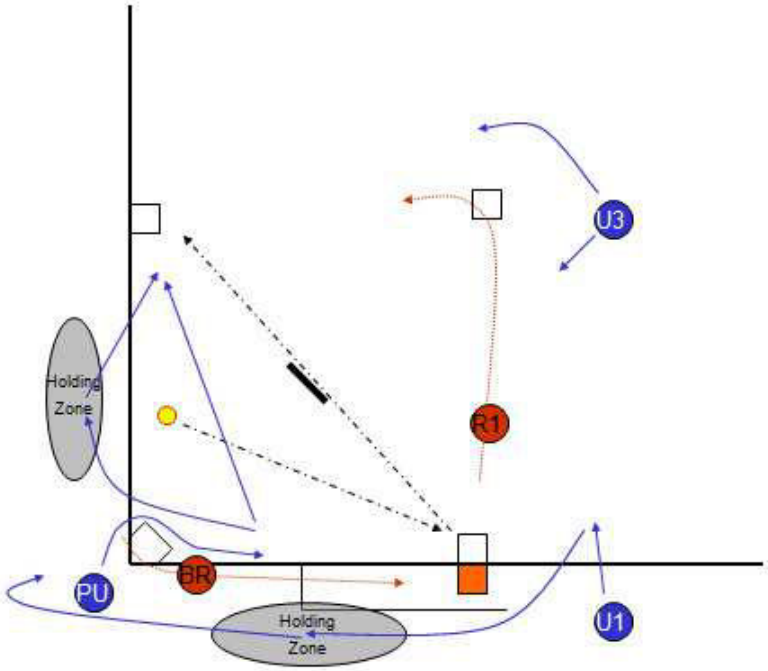
Rotation
Keine Runner, Schlag ins Centerfield.
PU begibt sich ins Infield, um über Catch/No Catch zu entscheiden. U3 covert 2nd. Der Ball wird nicht gefangen und rollt bis an den Outfieldzaun. PU und U1 gehen in ihre jeweilige Holding Zone. BR rückt bis 3rd Base vor. Aus dem Outfield wird nach 3rd geworfen, wo es zu einem Play an BR kommt. PU begibt sich für das Play ins Infield und steht im Fair Territory an der Leading Edge. Kommt es zu einem Play an Home Plate, ist U1 dafür zuständig. Um rechtzeitig auf 3rd Base Foul Territory zu sein, muss U1 die Holding Zone verlassen, sobald BR auf dem Weg von 2nd nach 3rd ungefähr die Mitte überquert. U1 läuft also parallel zum BR.



Rotation

R1, Bunt zum 3rd Base.

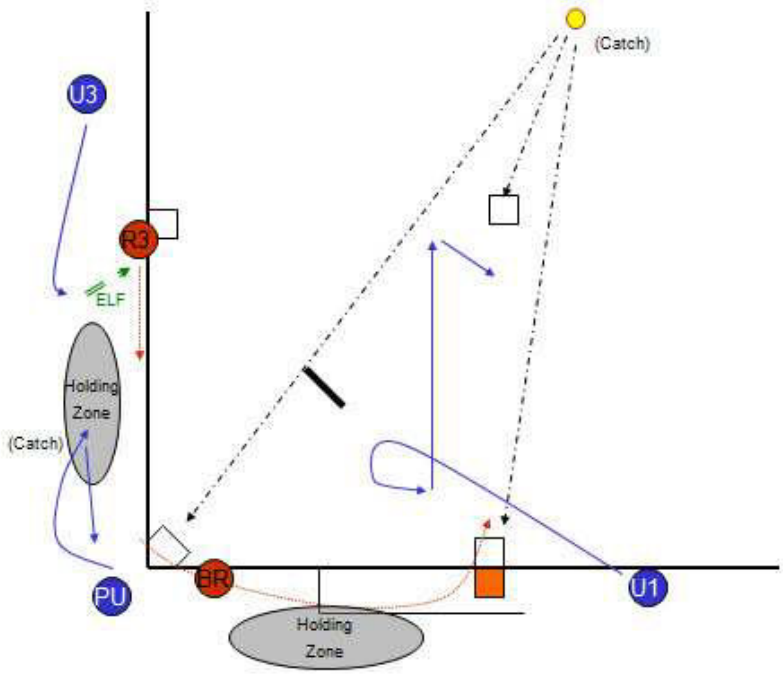
PU entscheidet zunächst über fair/foul, trailt dann den BR und begibt sich danach in die Holding Zone. U1 callt das Play an 1st. U3 versucht sich zunächst einen Winkel auf ein mögliches Force Play an 2nd zu holen, als nach 1st geworfen wird umläuft U3 2nd Base um an die Leading Edge für ein mögliches Dive-Back-Play an 2nd zu kommen. R1 umrundet 2nd und läuft weiter nach 3rd. PU begibt sich für das Play ins Infield und steht im Fair Territory an der Leading Edge. (Dieser Spielzug läuft oft sehr schnell ab, daher kann es erforderlich sein, dass PU direkt nach dem trailen zum 3rd Base läuft – ohne „Umweg“ über die Holding Zone).



Keine Rotation

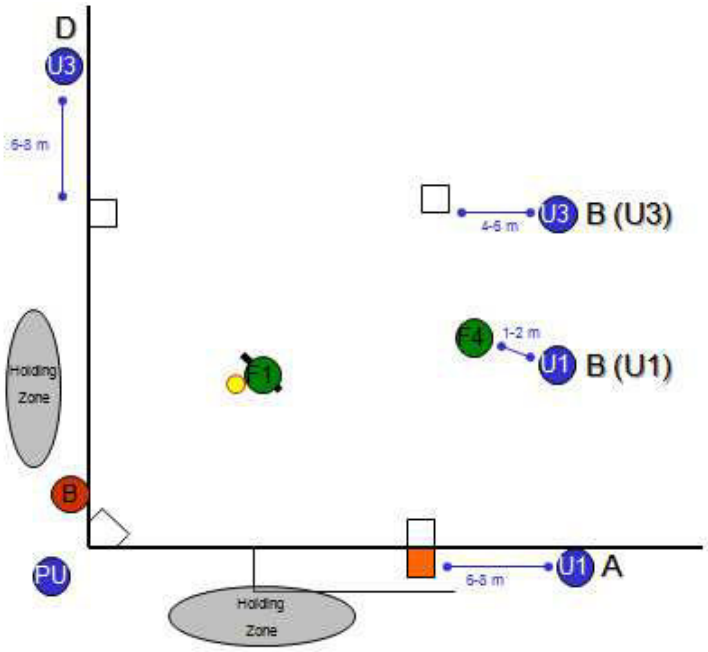
R3, Fly Ball ins Outfield (weniger als 2 Aus)
U3 ist zuständig für den Tagup von R3 und kann daher nicht 2nd Base übernehmen. U3 positioniert sich so, dass er R3 und den möglichen Catch gleichzeitig sehen kann. U1 kommt über Fair Territory ins Infield und geht mit BR bis 2nd. PU covert HP.

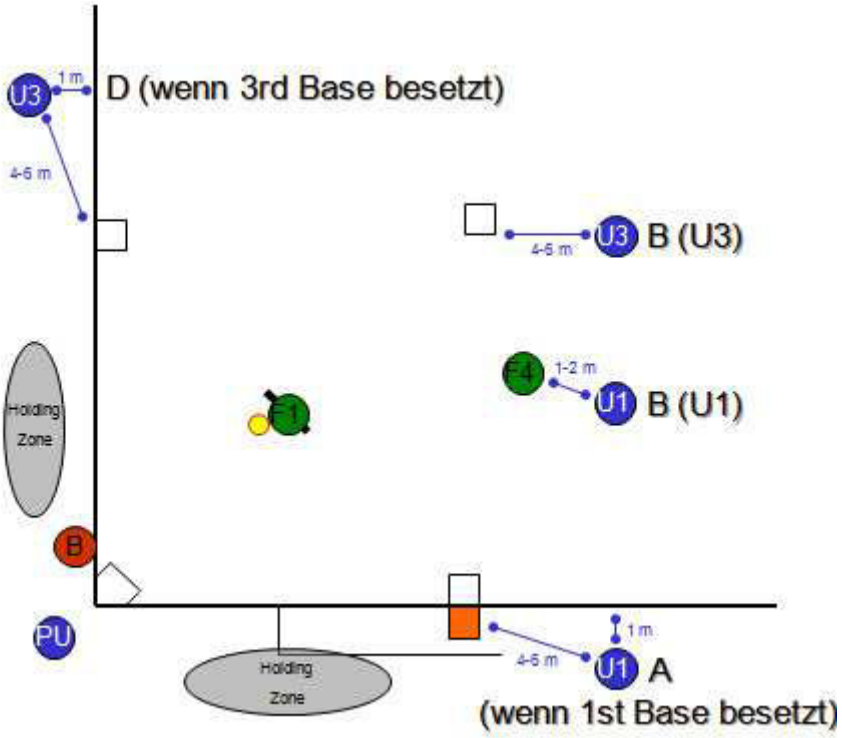
ACHTUNG: Wenn U3 keinen Tagup beurteilen muss (z.B. bei 2 Aus oder bei einem Ground Ball ins Outfield), wird rotiert wie bei „Keine Runner“. PU muss sich dann auf dem Weg zur Holding Zone den Touch von R3 an Home anschauen. Dies ist die einzige Situation, in der abhängig vom Schlag (bzw. der Anzahl der Aus) mal rotiert wird und mal nicht. U3 muss entscheiden und deutlich kommunizieren! Sollte U3 2nd covern, geht U1 in seine Holding Zone, sobald klar ist, dass es kein Play an 1st geben wird. (vgl. auch „R3, Ball im Outfield“)



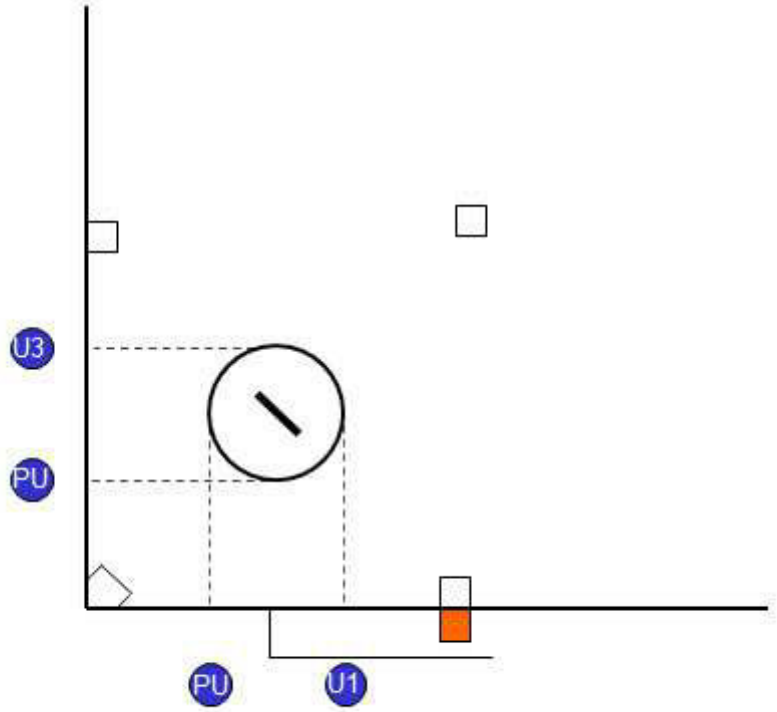
10.4.2 Ausgangspositionen und Laufwege

Ausgangspositionen generell



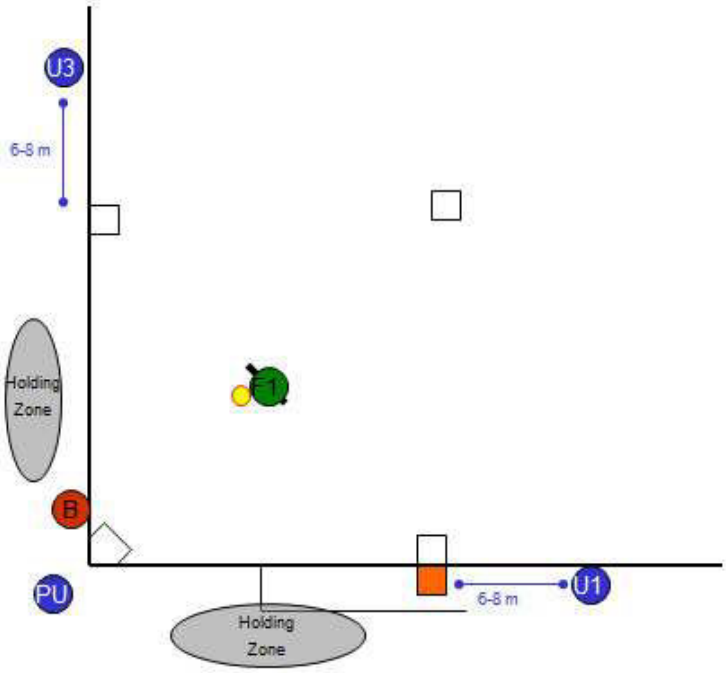


Zwischen Innings / Vor Spielbeginn



PU geht jeweils mit der Defense vom Feld, wechselt also nach jedem Halbinning die Seite.

Keine Runner, Ausgangsposition

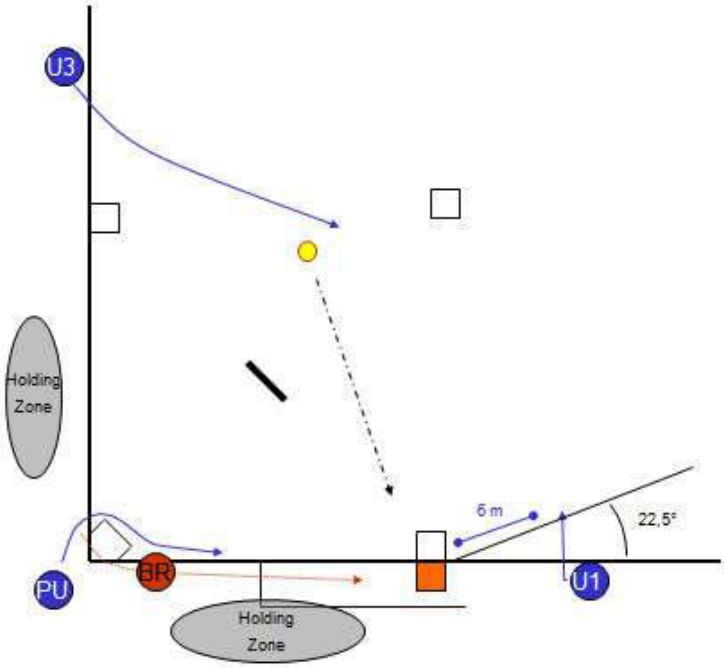


Keine Runner, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Trailt BR

U1
- 2 Steps Fair (halber 45°-Winkel)
- Play an 1st Base

U3
- Übernimmt 2nd Base, z.B. wenn an 1st überworfen wird

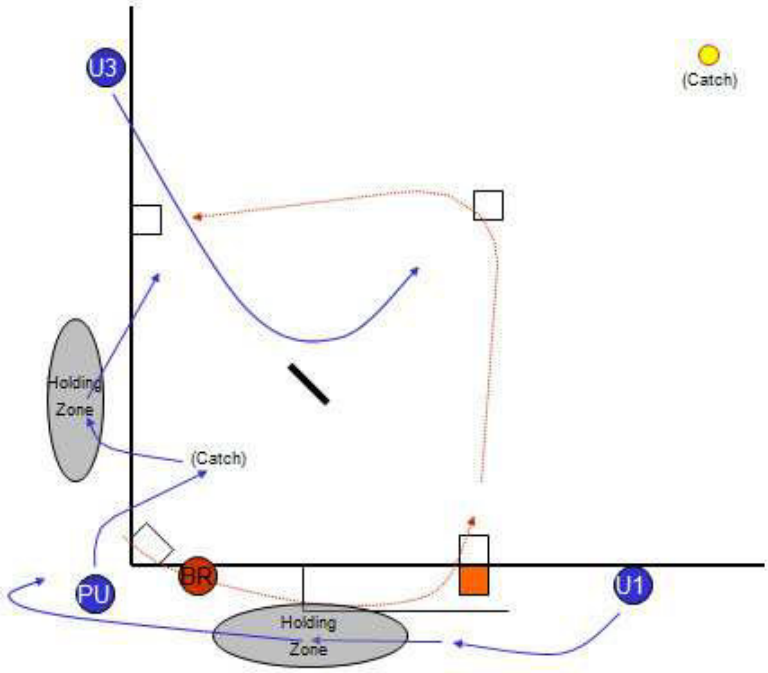


Keine Runner, Ball im Outfield

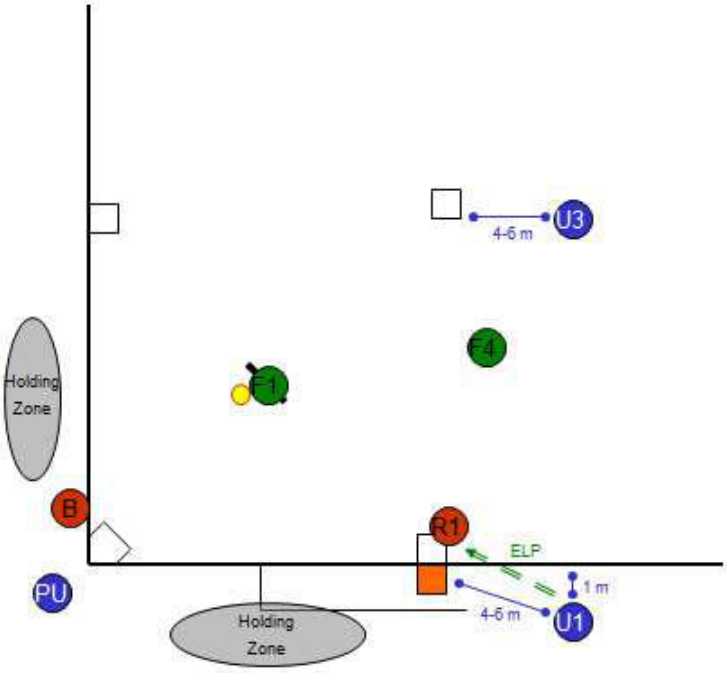
PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Dann Holding Zone
- BR an 3rd

U1
- Touch und ggf. dive-back von BR an 1st
- Dann Holding Zone
- BR an Home

U3
- BR an 2nd Base

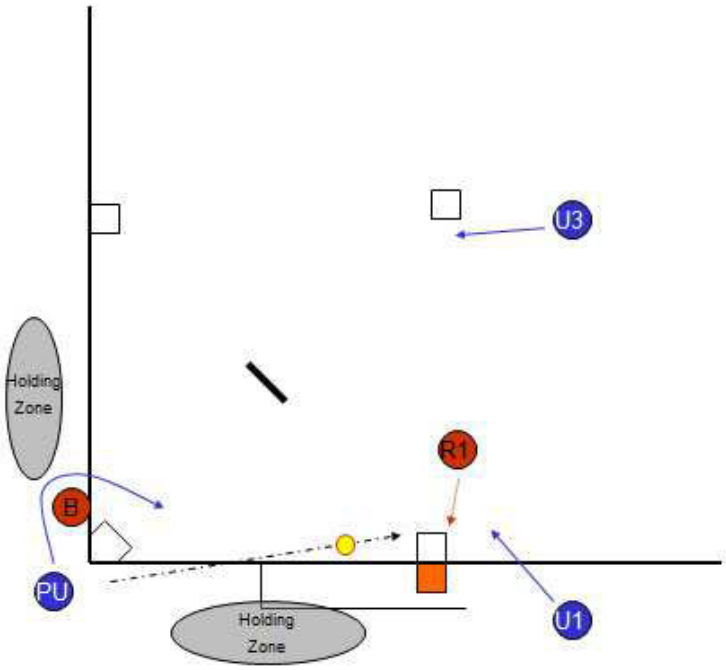


R1, Ausgangsposition



R1, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Unterstützt U1	• Play an 1st Base	• Unterstützt U1

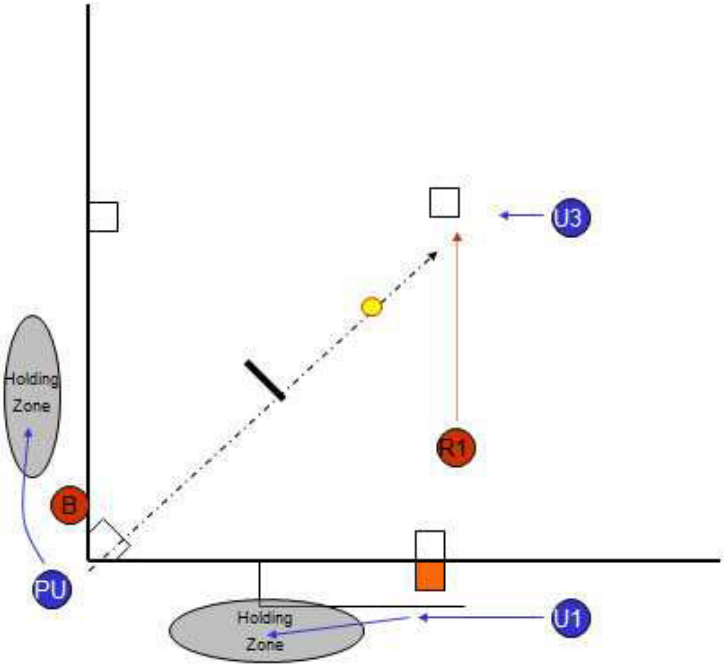


R1, Steal

PU
- Mögl. Batter's INT
- Unterstützt U3
- Holding Zone
- R1 an 3rd

U1
- Unterstützt U3
- Holding Zone
- R1 an Home

U3
- Play an 2nd Base

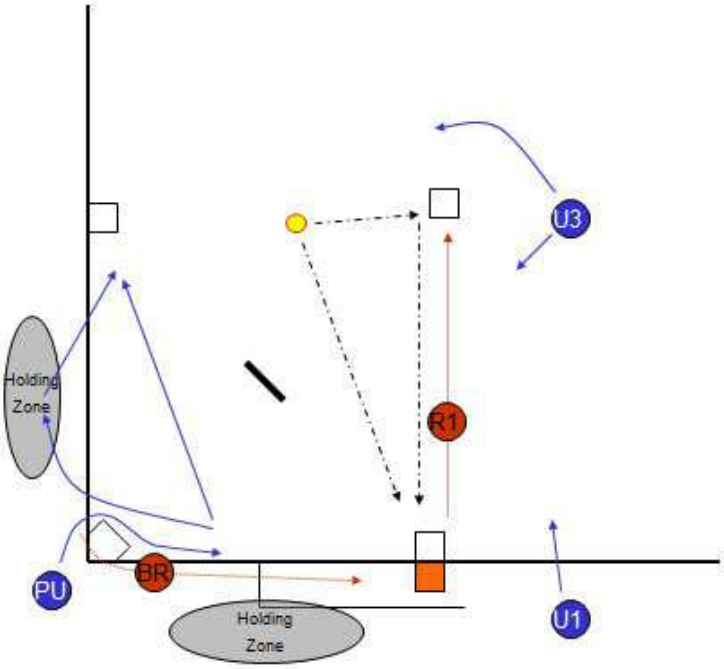


R1, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Trailt BR
- Holding Zone
- R1 an 3rd

U1
- Play an 1st Base
- Bei Überwurf Rotation wie nach Hit ins Outfield

U3
- Play an 2nd Base



R1, Ball im Outfield

PU

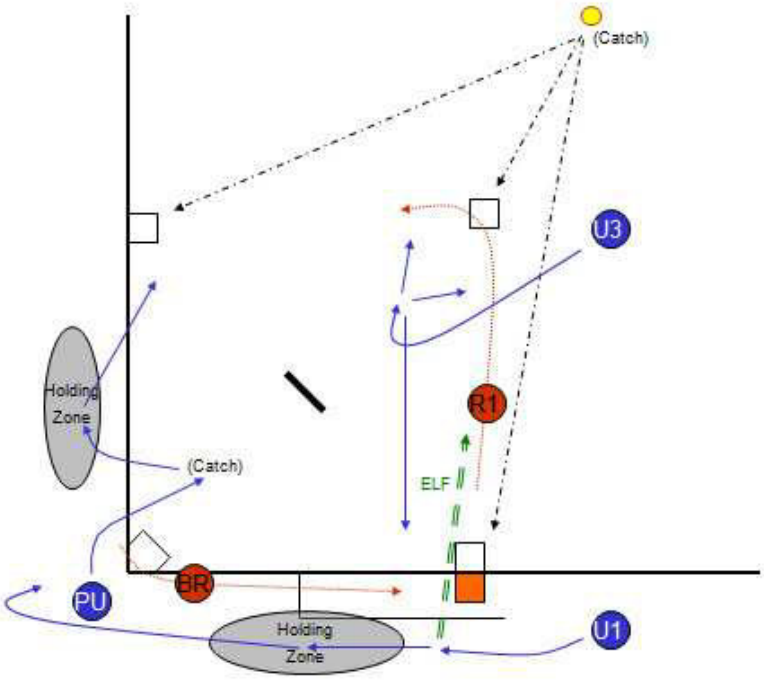
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Plays an 3rd

U1

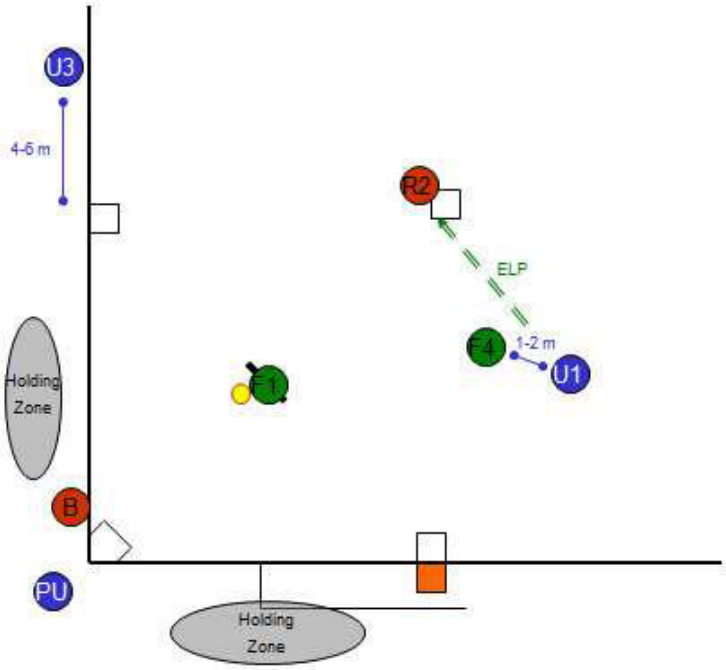
- ELF R1
- Touch von BR an 1st
- Holding Zone
- Plays an Home

U3

- Touch von R1 an 2nd
- Plays an 2nd
- Dive-Back von BR an 1st

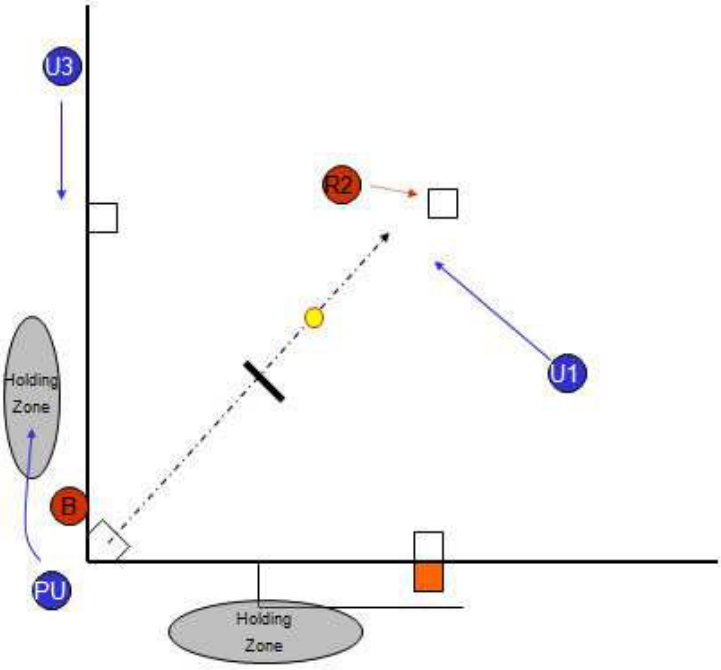


R2, Ausgangsposition



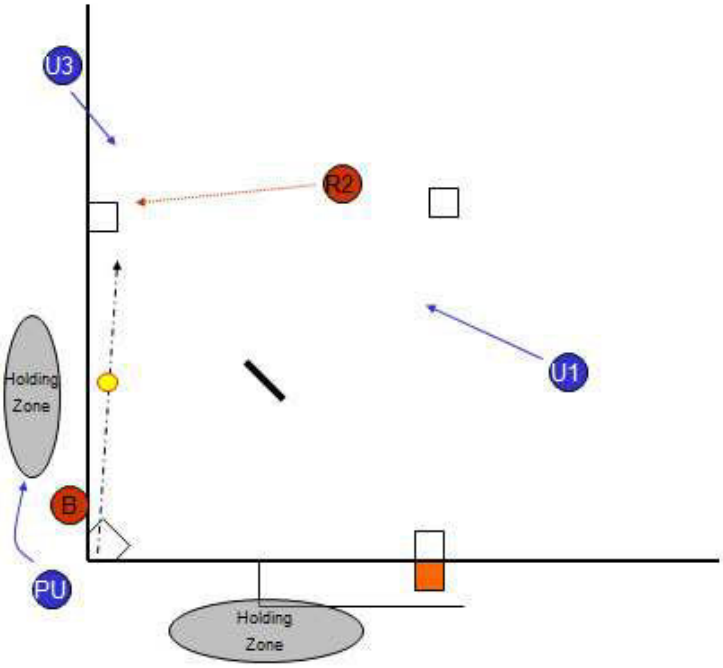
R2, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U1	• Play an 2nd Base	• Unterstützt U1



R2, Steal

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U3	• Unterstützt U3	• Play an 3rd Base

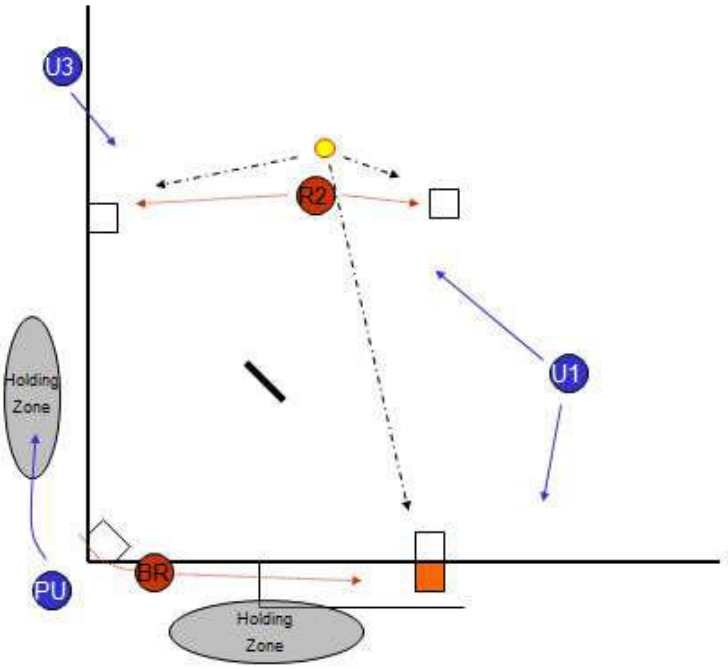


R2, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Holding Zone

U1
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- Plays an 3rd

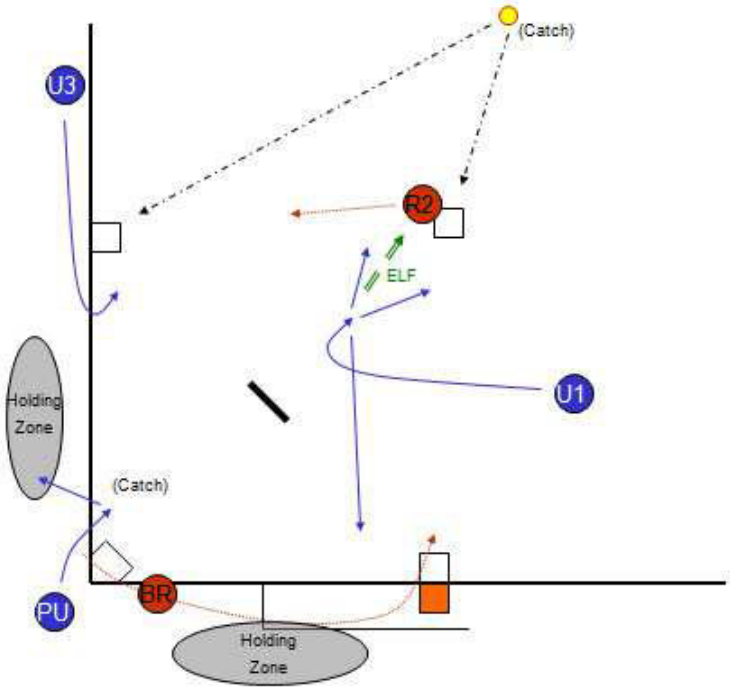


R2, Ball im Outfield

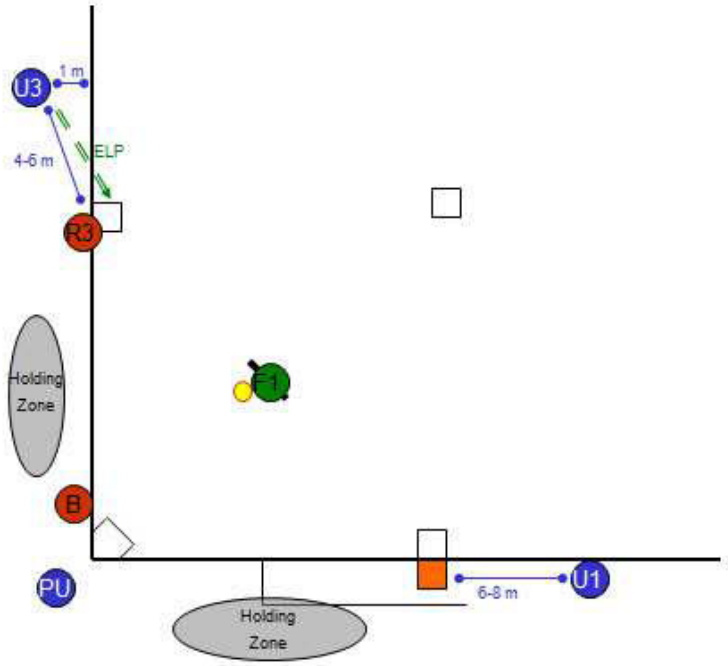
PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Plays an Home

U1
- ELF R2
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- Plays an 3rd

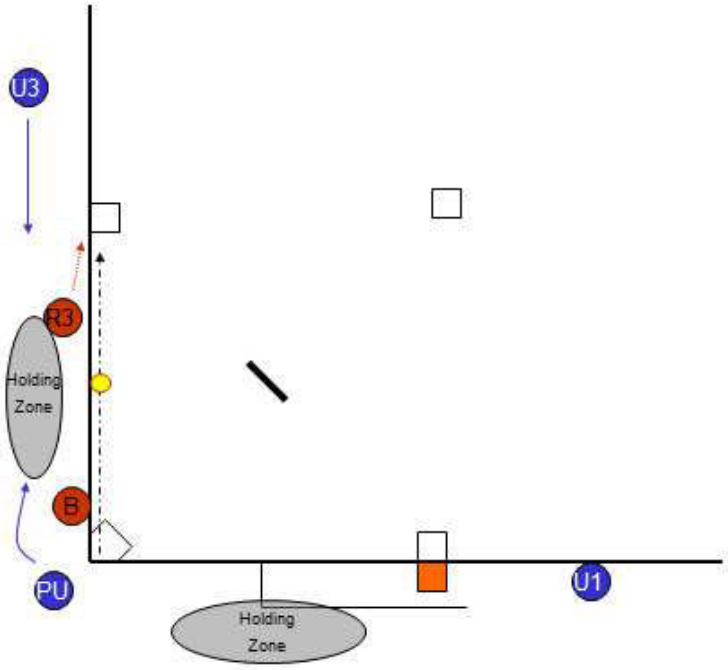


R3, Ausgangsposition



R3, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U3	• Unterstützt U3	• Play an 3rd Base

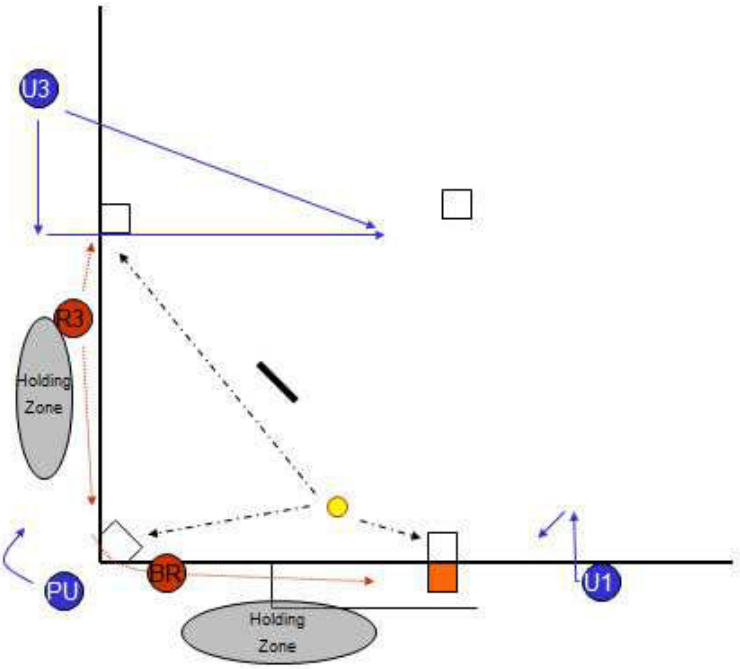


R3, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Holding Zone
- Play an Home Plate

U1
- Play an 1st Base

U3
- Play an 3rd Base
- Wenn R3 direkt auf den Hit scort, Übernahme von 2nd wie bei „Keine Runner“

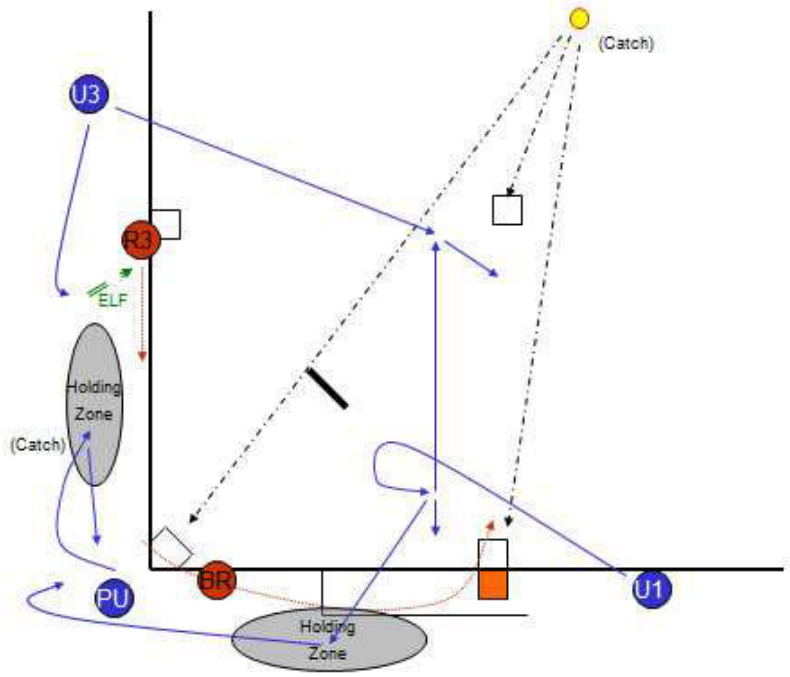


R3, Ball im Outfield

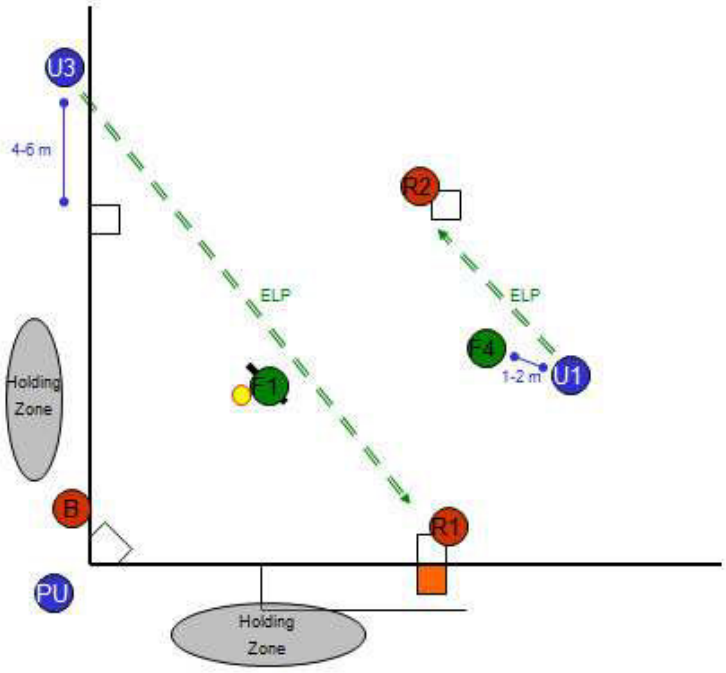
PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Rotation abhängig von U3

U1
- Button Hook
- Rotation abhängig von U3

U3
- Bei weniger als 2 Aus und Fly Ball: Button Hook und ELF R3
- Wenn kein Tag-Up von R3 möglich ist: Rotation wie bei „Keine Runner“



R1 R2, Ausgangsposition



R1 R2, Pick-Off

PU

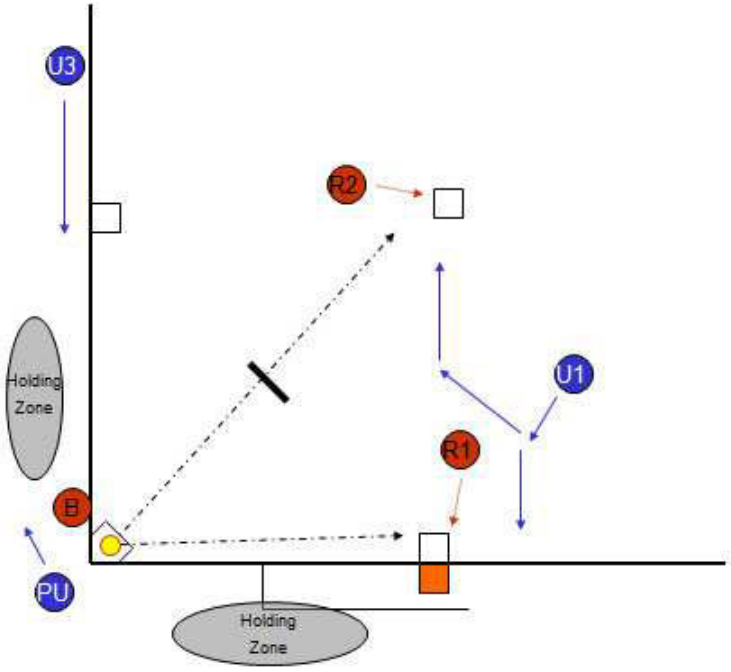
- Mögl. Batter's INT
- Holding Zone
- Unterstützt U1 an 1st

U1

- Play an 1st
- Play an 2nd

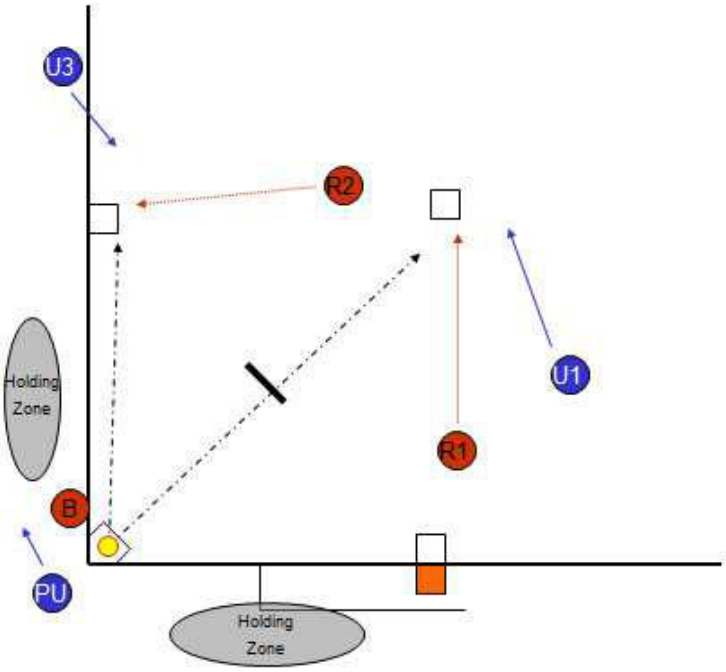
U3

- Unterstützt U1 an 2nd



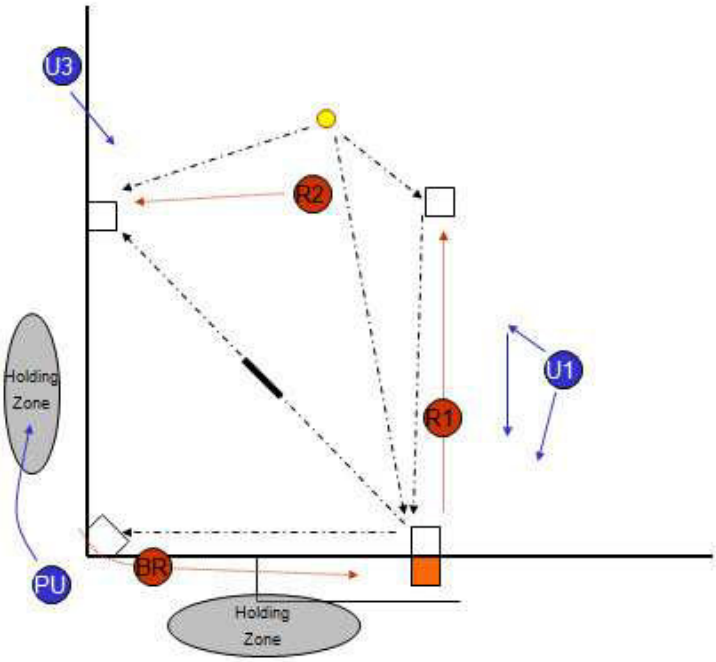
R1 R2, Steal

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U1/U3	• Play an 2nd	• Play an 3rd



R1 R2, Ball im Infield

PU	U1	U3
• Fair/Foul • Holding Zone • Plays an Home	• Plays an 1st • Plays an 2nd	• Plays an 3rd



R1 R2, Ball im Outfield

PU

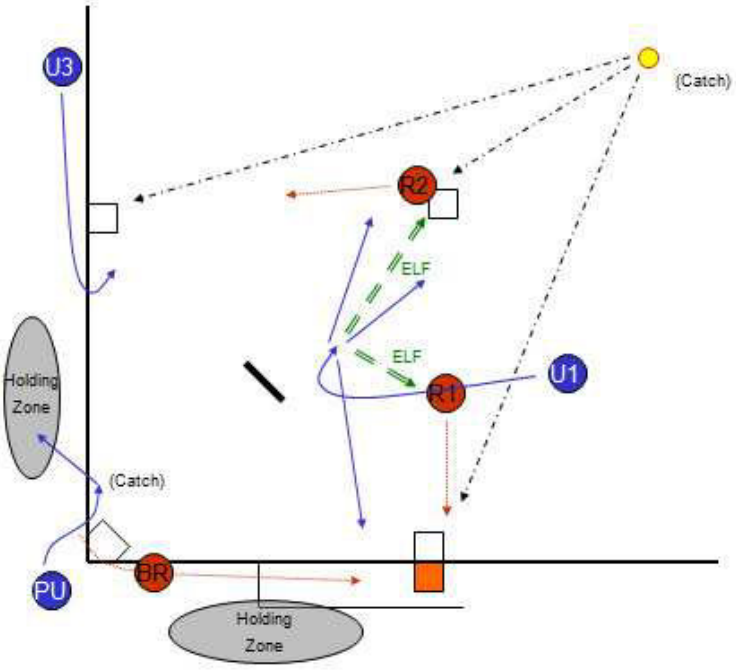
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Plays an Home

U1

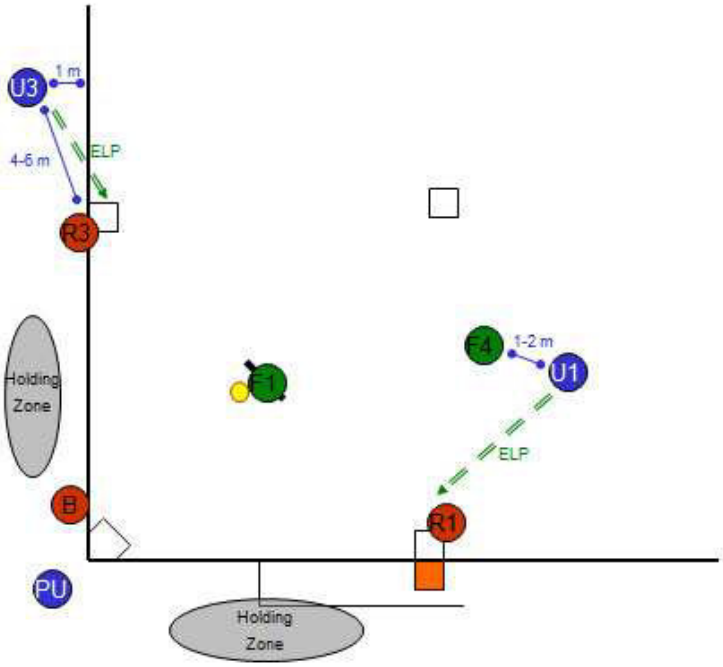
- ELF R1
- ELF R2
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3

- Plays an 3rd

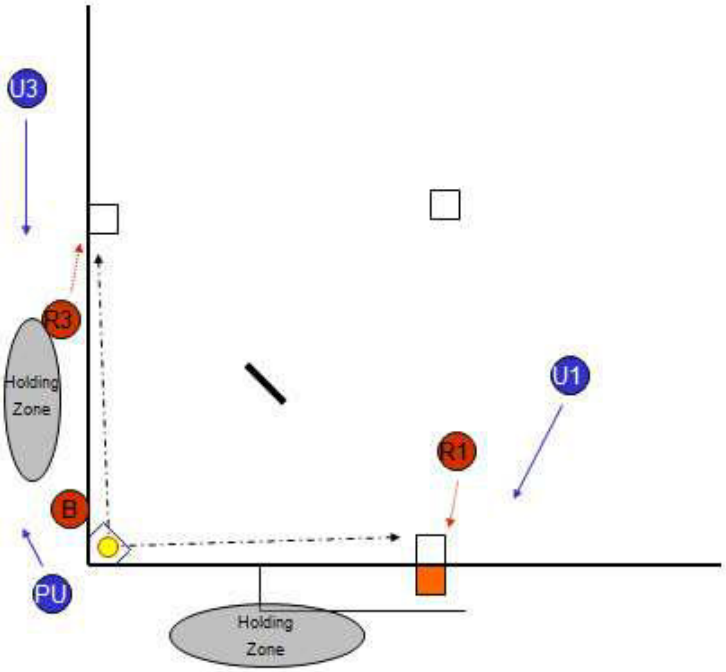


R1 R3, Ausgangsposition



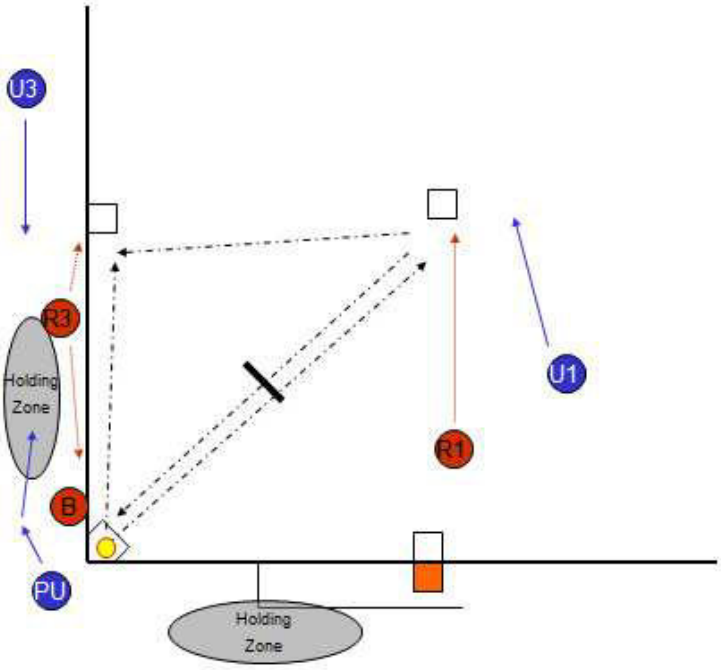
R1 R3, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U1/U3	• Play an 1st	• Play an 3rd



R1 R3, Steal

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U1/U3 • Play an Home	• Play an 2nd	• Play an 3rd

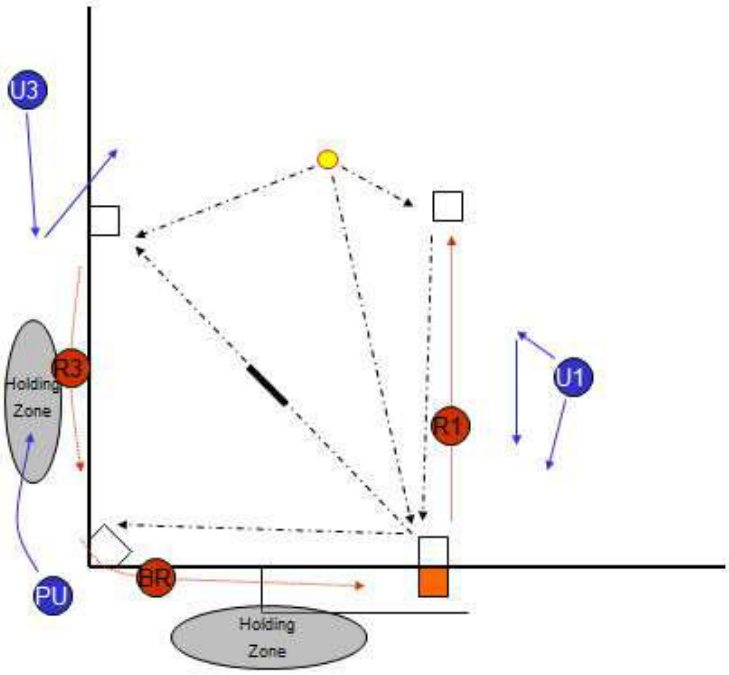


R1 R3, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Holding Zone
- Play an Home

U1
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- Plays an 3rd

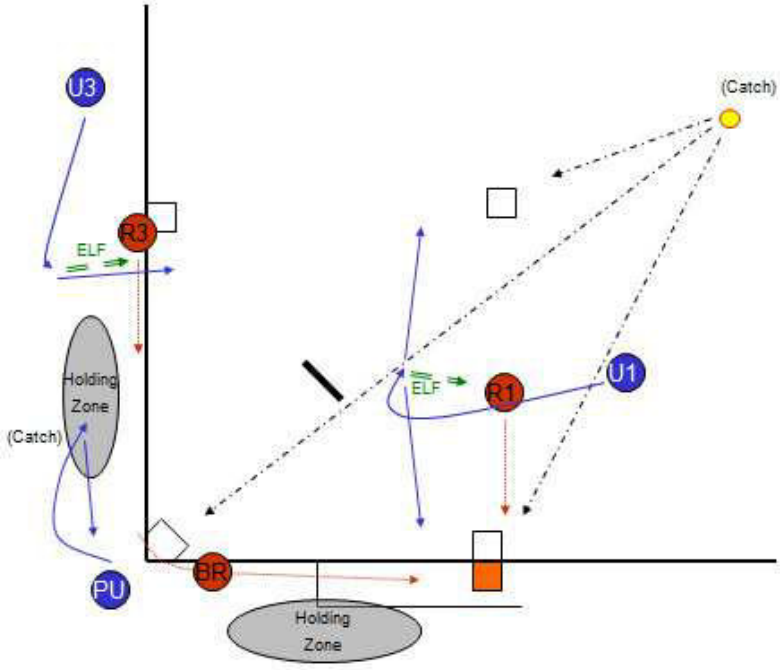


R1 R3, Ball im Outfield

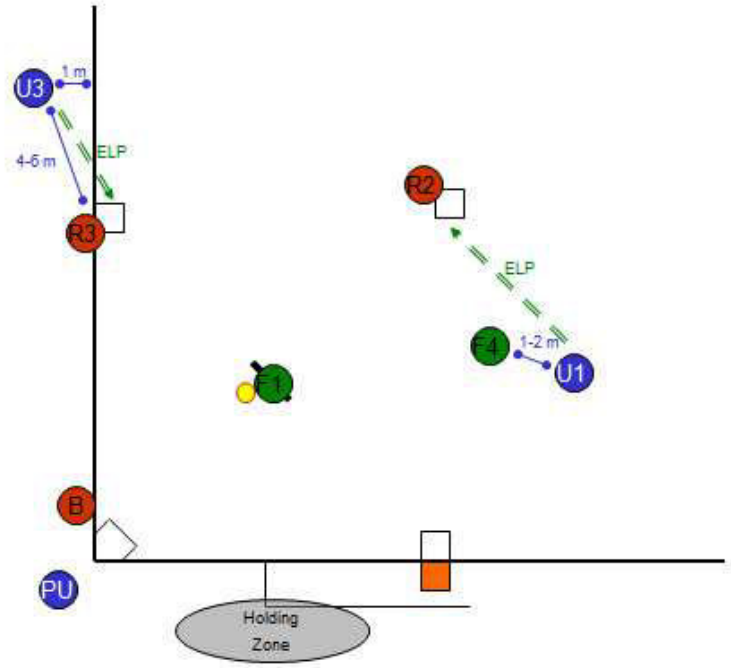
PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Plays an Home

U1
- ELF R1
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- ELF R3
- Plays an 3rd

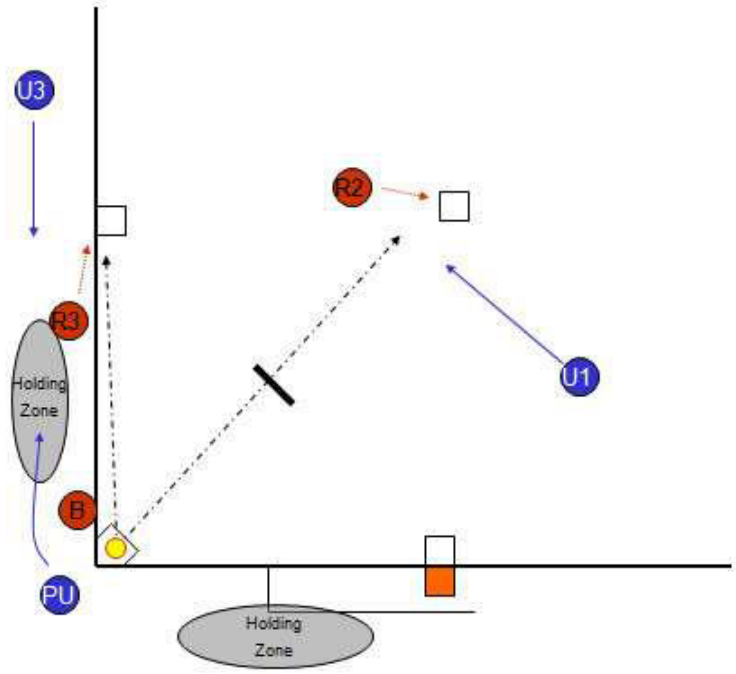


R2 R3, Ausgangsposition



R2 R3, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Holding Zone • Unterstützt U1/U3	• Play an 2nd	• Play an 3rd

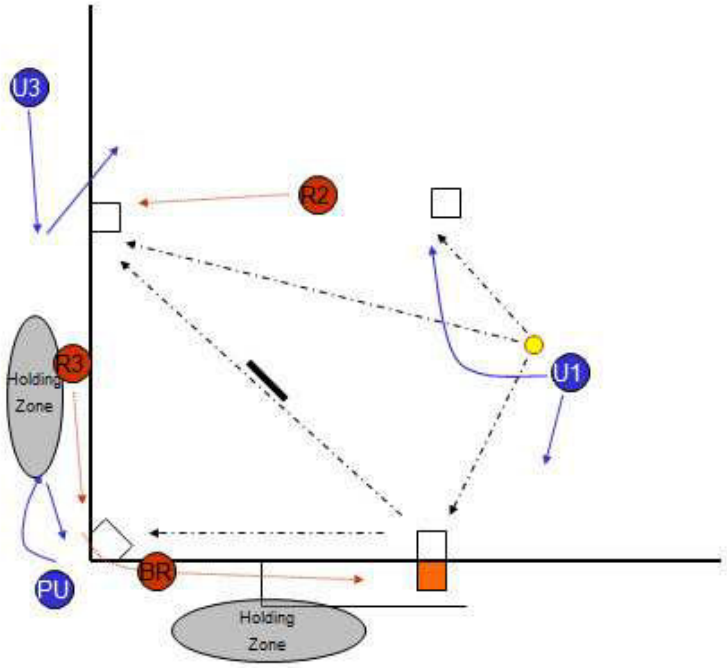


R2 R3, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Holding Zone
- Plays an Home

U1
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- Plays an 3rd

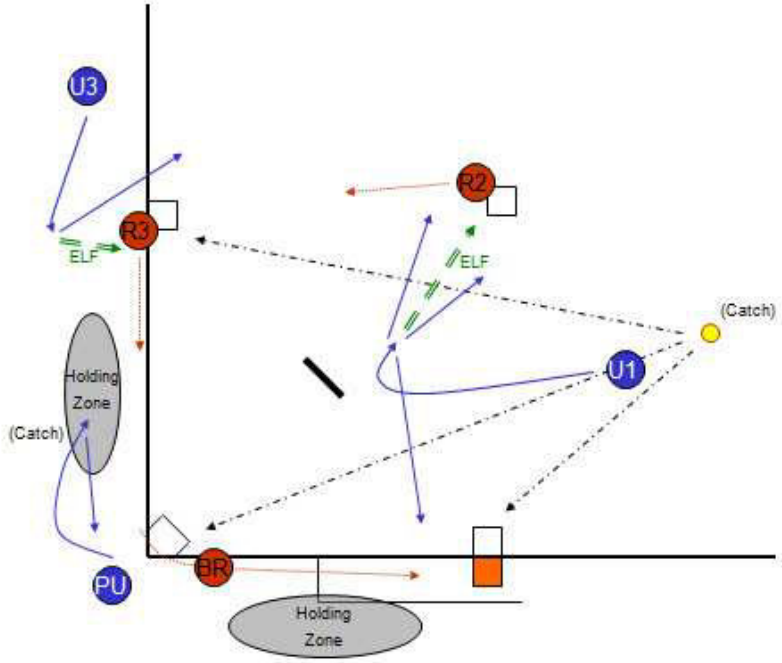


R2 R3, Ball im Outfield

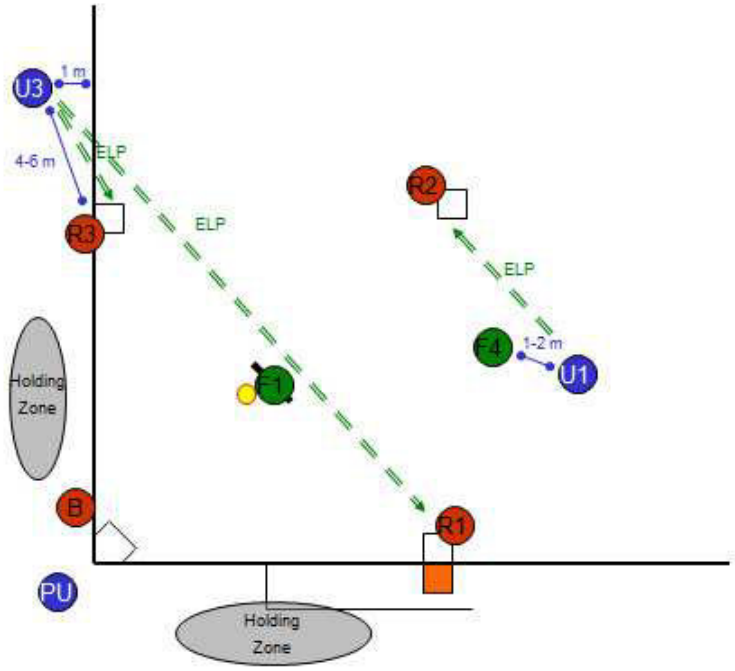
PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Holding Zone
- Plays an Home

U1
- ELF R2
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- ELF R3
- Plays an 3rd

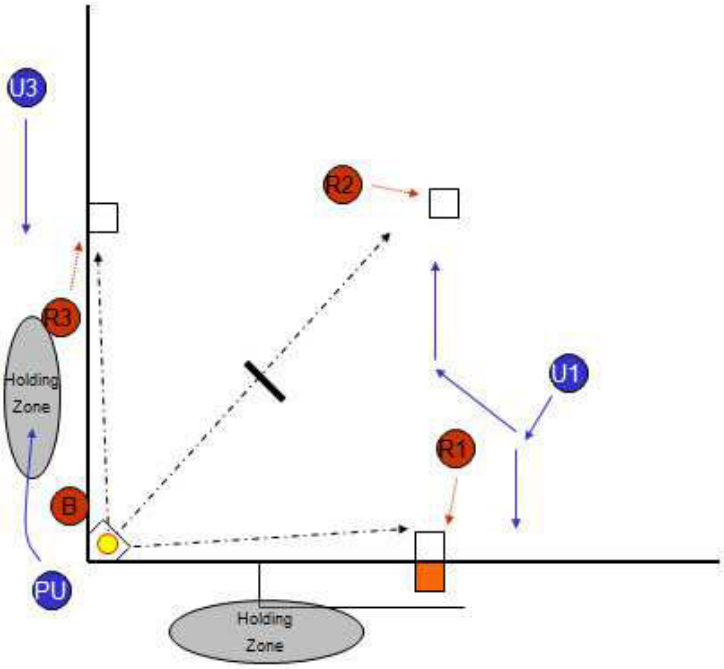


R1 R2 R3, Ausgangsposition



R1 R2 R3, Pick-Off

PU	U1	U3
• Mögl. Batter's INT • Unterstützt U1/U3	• Play an 1st • Play an 2nd	• Play an 3rd

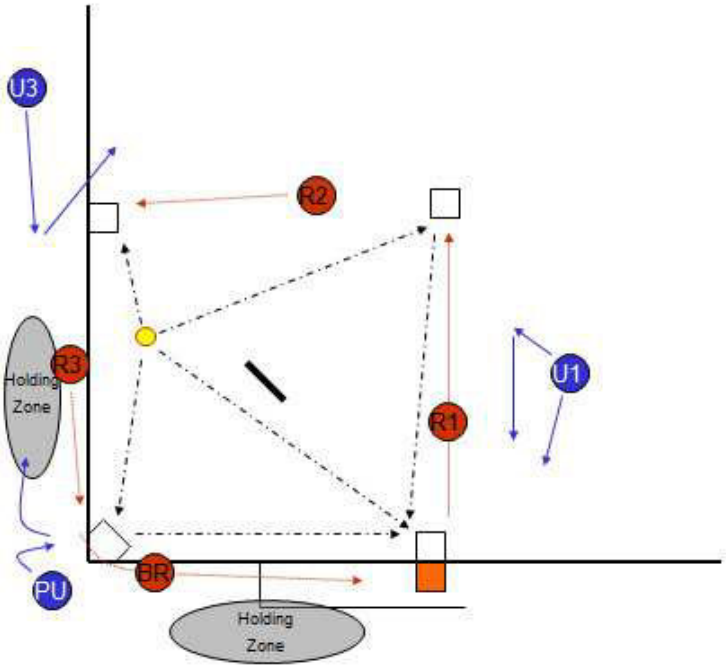


R1 R2 R3, Ball im Infield

PU
- Fair/Foul
- Plays an Home

U1
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- Plays an 3rd

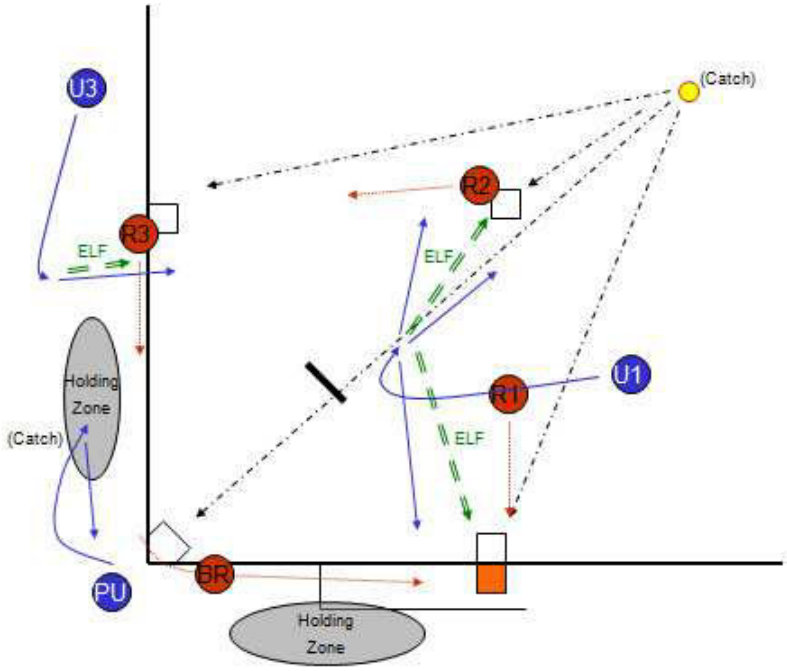


R1 R2 R3, Ball im Outfield

PU
- Fair/Foul
- Catch/No Catch
- Plays an Home

U1
- ELF R1
- ELF R2
- Plays an 1st
- Plays an 2nd

U3
- ELF R3
- Plays an 3rd



11 Versionsnachweis

Die nachfolgende Tabelle soll einen Überblick über die Änderungen in den jeweiligen Versionen verschaffen:

Version	Datum	Änderungen
V1.0 2004	15.03.04	N/V
V1.2 2004	15.05.04	Punkt 2-1 b): Fussnote ergänzt Punkt 2-1 a): *Warmup* während des Spieles aufgenommen Punkt 3-4: *Appeal Plays* aufgenommen
V1.3 2004	25.08.04	Punkt 3-5: *Hit by batted ball* aufgenommen
V1.32.2004	21.10.04	Punkt 3-4: *Appeal Plays* ergänzt (b) Punkt 3-3: *Illegal Pitch* ergänzt (8.1.)
V1.00.2005	31.03.05	Neue Struktur Punkt 3-5: *Interference & Obstruction* aufgenommen
V1.00.2006	31.03.06	Punkt 2-1b: Gestrichen Punkt 2-3: Geänderter Wortlaut Punkt 3-3: Geänderte Auslegung Punkt 3-3a: Gestrichen Punkt 3-4e: Gestrichen Punkt 3-6: Linien Batter's Box aufgenommen Punkt 3-7: On-deck Batter aufgenommen Kapitel 4: Aufgenommen Kapitel 5: Aufgenommen Kapitel 6: Aufgenommen
V1.00.2008	01.02.08	Punkt 2.1.1. Angepasst Punkt 2.2 Angepasst Punkt 2.3. Angepasst Punkt 3.8. Aufgenommen Punkt 6.1. Aufgenommen
V 1.00 2009	10.04.09	Punkt 2.3. Angepasst an BuSp 2009 Punkt 3.3. Unterteilt in 3.3.1 und 3.3.2 Punkt 3.3.1 Angepasst Punkt 3.3.2 Aufgenommen Punkt 3.6 Den geschlagenen Ball ein zweites Mal berühren Aufgenommen Punkt 3.10 Infield Fly Aufgenommen
V 1.00 2010	15.01.10	Regelverweise an die Regeln 2010-2013 angepasst Punkt 2.3. Ergänzt um Handlungsempfehlung Punkt 3.1. Angepasst an die neue Regel und Regelauslegung Punkt 3.3.1 Aufgenommen Punkt 3.3.3 Aufgenommen Punkt 3.6 Unterpunkte neu gereiht Kapitel 4 Angepasst Kapitel 7 Evaluation Aufgenommen Kapitel 8 2-Mann-Mechanics aufgenommen

V 1.00 2012	16.04.2012	Kapitel 3.1 Ausrüstung wurde den neuen Regelungen der BuSpO bzgl. der zugelassenen Schläger angepasst. Kapitel 3.2. Angepasst an neue Auslegung nach ISF Memo Kaptiel 3.2.2. Angepasst an neue Auslegung nach ISF Memo Kapitel 3.7.1. Ergänzt um fehlenden Punkt Kapitel 3.12 Neu aufgenommen Kapitel 6.1.2 angepasst an Kapitel 3.1 Kapitel 8 Neu aufgenommen Kapitel 9 Checkliste gestrichen und vollständig erneuert
V 1.00 2013	06.05.2013	Kapitel 3.1 Verweis auf Equipmentcheck angepasst Kapitel 3.7.4(.1) Auslegung zu Ball ist an einem Feldspieler vorbei gegangen geändert Kapitel 3.12 Auslegung zum Base-Path-Verlassen neu aufgenommen Kapitel 3.13 Auslegung zu warten, um einen Tag anzubringen neu aufgenommen + Nummerierung angepasst Kapitel 6 Umpire Signale neu aufgenommen Kapitel 10 3-Umpire-System neu aufgenommen, Kurzfassung gestrichen

ASA Non-Approved Bat List with ASA Certification Mark

April 12, 2013

This list depicts the previously ASA certified bats that failed an ASA sponsored field audit and that also carry the 2000 or 2004 ASA Certification Mark. This list is intended for informational purposes only.

Manufacturer	Bat Name
Combat	VIRSP3 Lady Virus

Easton	SCX2 Synergy

Easton	SCX22 Synergy 2

Louisville Slugger	FP136

Louisville Slugger	FP1368

Louisville Slugger	FP1369

Louisville Slugger	FPC305 Catalyst (-8)

ASA Non-Approved Bat List with ASA Certification Mark

Manufacturer	Bat Name
Louisville Slugger	SB304

Louisville Slugger	SB34 Genesis

Louisville Slugger	SB404

Louisville Slugger	SB73V TPS Voltage

Miken	MSF Freak

Miken	Ultra

Miken	Ultra II

Miken	Ultra Maxload

ASA Non-Approved Bat List with ASA Certification Mark

Manufacturer	Bat Name
Nokona	Tomahawk

Schutt	Red/Silver Schutt Bat

Worth	EST9

Worth	QESTFP

Worth	SBWK(Wicked)

Worth	SBWKA

Worth	WWSC Wicked Comp. (SP Only)

Worth	WWSCA

ASA Non-Approved Bat List with ASA Certification Mark

Manufacturer	Bat Name
Worth	XEST9X

Worth	XGold

Worth	XPST4

Worth	XRed

Worth	XWICKX Wicked (SP Only)

For a complete list of approved bats go to the certified equipment section of www.asasoftball.com
Last Updated: March 4, 2013

Spielbericht

Deutscher Baseball und Softball Verband

Deutscher Baseball und Softball Verband e.V.
Spielbetrieb
Flugplatzstr. 31

55126 Mainz

Telefax: +49-6131-63 68 68-9
Email: gamereport@baseball-softball.de

(1) Spieldaten

Datum:	Spielnummer:	○ Spiel 1 ○ Spiel 2
Liga: ...bitte wählen...	Heim:	Gast:

(2) Zeitpunkt / Spielstand

Inning: ○ Top ○ Bottom	Runs - Heim:	Runs – Gast:
Outs:	Runner: ☐ R1 ☐ R2 ☐ R3	Count: __ Balls / __ Strikes

(3) Schiedsrichter

Plate Umpire:	Lizenznummer:
Field Umpire(s):	Lizenznummer:
Verfasser Spielbericht:	Crew Chief:

Spielbericht

Deutscher Baseball und Softball Verband

(4) Beschreibung des Vorfalls / Maßnahmen / Begründung

(Bei Platzverweisen immer: Vorname, Name, Verein, Spielerpassnummer, Funktion)

Anlagen (sofern erforderlich)

☐ Original Line-Up-Cards

☐ Sonstiges: _____

_____

Datum / Unterschrift

Spielbericht

Deutscher Baseball und Softball Verband

Anhang zum Spielberichtsformular

Gründe für Spielberichte / Verfasser

- Allgemeines Fehlverhalten (ohne Platzverweis) – Crew Chief bzw. Plate Umpire
- Platzverweis – Schiedsrichter, der den Platzverweis ausgesprochen hat.
- Protesten – Schiedsrichter, bei dem der Protest eingelegt wurde, i.d.R. Plate Umpire
- Verstöße gegen die BuSpO – Crew Chief bzw. Plate Umpire
- Spielabbruch wegen Wetter / Unbespielbarkeit – Crew Chief bzw. Plate Umpire
- Forfeits – Crew Chief bzw. Plate Umpire
- Sonstige Gründe – Crew Chief bzw. Plate Umpire

Hinweise / Checkliste

1. Bitte fertigen Sie zu jedem unabhängigem Vorkommnis einen separaten Spielbericht an – auch wenn es das gleiche Spiel betrifft.
2. Vorkommnisse, die sich im Verlauf eines Double Headers auch im zweiten Spiel gegebenenfalls wiederholen: Bitte separater Bericht.
3. Bitte füllen Sie bitte die Abschnitte (1), (2), und (3) stets vollständig aus.
4. Bitte übermitteln Sie den Spielbericht spätestens 72 Stunden nach Spielende – per Briefpost, Telefax oder Email an den Verband - bevorzugt wird innerhalb von 24 Stunden.
5. In Abschnitt (4) schildern Sie bitte das Vorkommnis knapp aber präzise.
6. Bei **Platzverweisen**:
    a. Immer nennen: Vorname, Nachname, Verein, Spielerpassnummer (von Line-Up), Funktion (Spieler, Trainer/Manager, Spieler-Trainer)
    b. Bei verbalen Auseinandersetzungen: Was wurde gesagt?
7. Bei **Protesten**:
    a. Wurde der Protest „rechtzeitig“ eingelegt? Wenn nein: Warum nicht?
    b. Welche Regelauslegung wurde protestiert?
    c. Nennen Sie ggf. die Regel.
    d. Line-Up-Cards als Anlage beifügen!
8. Bei **BuSpO-Verstößen**:
    a. Bitte schildern Sie den Verstoß und wer dagegen verstoßen hat.
    b. Bitte nennen Sie den BuSpO-Artikel.
9. Bei **Spielabbrüchen wegen Wetter**:
    a. Welche Wartezeiten wurden geleistet (in Minuten)?
    b. Wie war der Zustand des Spielfeldes?
    c. War eine Herrichtung des Spielfeldes möglich?
    d. Line-Up-Cards als Anlage beifügen!
10. Bei **Forfeits**:
    a. Gegen wen wurde der Forfeit ausgesprochen?
    b. Worin liegen die Gründe?

Spielbericht

Deutscher Baseball und Softball Verband

Anhang zum Spielberichtsformular

BuSpO-Verstöße (Auswahl)

- Keine Umkleiden für Gast-Team bzw. Umkleiden bzw. keine sanitären Einrichtungen (Dusche / WC). [4.1.02]
- Keine Umkleiden für Schiedsrichter bzw. Umkleiden nicht abschließbar / beheizt / sauber bzw. keine sanitären Einrichtungen (Dusche / WC). [4.1.02]
- Keine Erste-Hilfe-Ausrüstung / Kühlmittel. [4.3.02]
- Keine offiziellen Spielbälle. [4.3.05 + Anhang 2]
- Zu geringe Anzahl offizieller Spielbälle. [4.3.06 + Anhang 2]
- Mangelhaft befestigte Bases, Homeplate bzw. Pitcher's Rubber. [4.1.03]
- Fehlende oder mangelhafte Feldmarkierungen. [4.1.03]
- Mängel in der Gewährleistung der Sicherheit der Sportler / Offiziellen. [11.6.01]
- Verstoß gegen Kleiderordnung bei den Trainern, Managern, oder Spielern – z.B. hinsichtlich Rückennummern. [4.2.01, 4.2.02]
- Verstoß gegen die Regelungen zum Tragen von Schmuck. [4.2.05]
- Offizielle Line-Up-Cards wurden nicht verwendet. [4.3.07]
- Offizielle Scoresheets wurden nicht verwendet. [4.3.08]
- Kein Official Scorer. [7.2.01]

Lizenzkriterium	1. BL BB	2. BL BB	RL BB	BL SB
Feld vollständig umzäunt	Pflicht	Pflicht	Option	Pflicht
Pitcher's Mound gem. OBR	Pflicht	Option	Option	n/a
Mobiler Pitcher's Mound erlaubt	nein	ja	ja	n/a
Homerun-Begrenzung mind. 50 cm hoch und nicht durchlässig	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Pflicht
Dugout - überdacht und Platz für 20 Personen oder 10m Sitzbank	Pflicht	Pflicht	Pflicht	n/a
Dugout - überdacht und Platz für 13 Personen oder 6m Sitzbank	n/a	n/a	n/a	Pflicht
Dugout - hinten und seitlich geschlossen	Pflicht	Pflicht	Option	Pflicht
Umkleiden / Duschen - max. 3 KM vom Platz entfernt	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Pflicht
Toiletten für Spieler / Zuschauer unmittelbar am Platz	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Pflicht
Lautsprecheranlage vorhanden und in Betrieb durch Sprecher	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Pflicht
Tribünen mit mindestens ... Sitzplätzen	200	100	50	50
Scoreboard für Zuschauer gut sichtbar und betrieben - Anzeige von mind. Teams, Inning, und Spielstand	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Pflicht