



# D-Lehrgang





# Basisinhalte

---

- Struktur der Werke
- Verhalten
- Das Spielfeld
- Fair/ Foul
- Ball/ Strike
- Scoring Runs
- Base Awards
- Wechsel
- Spielende

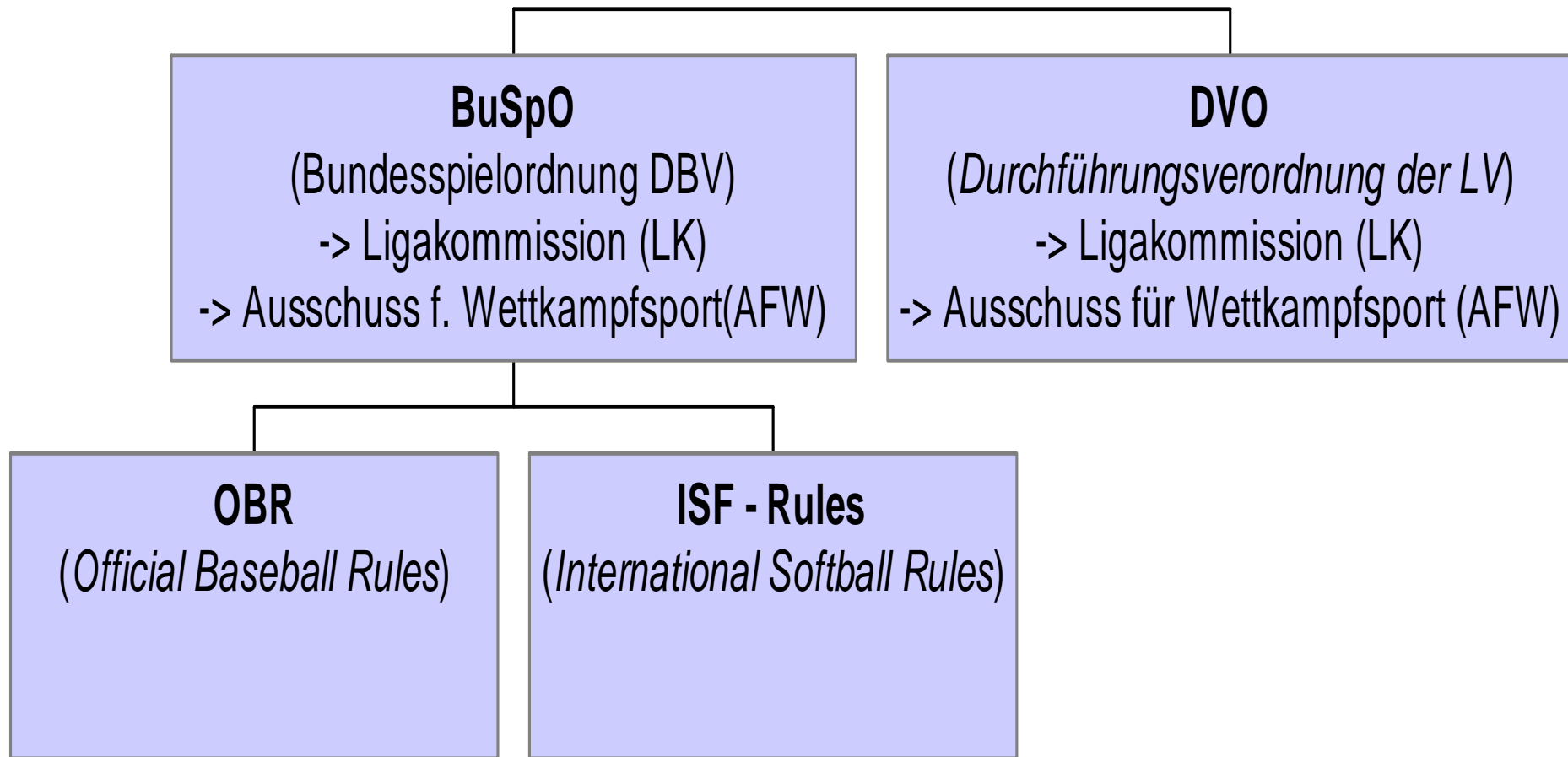


**D-Lehrgang Thema:**

**Regeln, aber welche ?**



# Welche Regeln sind gültig ?



25.02.2008

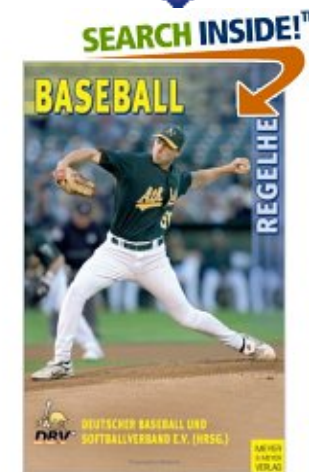
# Baseball



## Regelheft Baseball

Meyer & Meyer ,

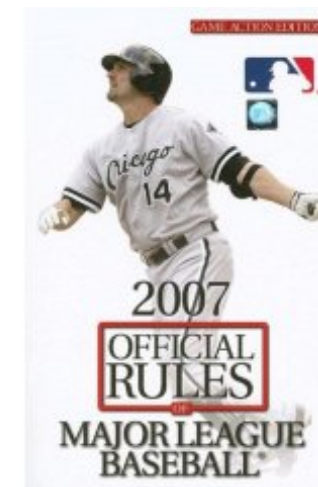
12,95 € \*



## Official Baseball Rules

Sporting News,

7,99 € \*



\* derzeitiger Preis bei zB Amazon



# Baseball

---

*Bitte **nicht** verwenden:*

- Alle Ausgaben vor 2008 (deutsch)
- Alle Ausgaben vor 2007 (englisch)
- College / NCAA / NAIA
- High School Federation
- Little League



# Baseball Vor - & Nachteile

---

- + Fast keine Änderungen
- + Keine Neuanschaffung notwendig
- + Fachliteratur erhältlich (Manuals, Regelhistorie)
- Fast keine Änderungen
- Viele bekannte Fehler & Widersprüche
- Unübersichtlichkeit

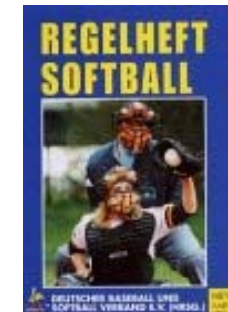
25.02.2008

# Softball



## Regelheft Softball

Meyer & Meyer , ISBN: 3891246218, 12,95 € \*



## Official Rules of Softball

[www.internationalsoftball.com](http://www.internationalsoftball.com), 6,00 \$



\* derzeitiger Preis bei zB Amazon





# Softball

---

Bitte **nicht** verwenden:

- das alte, „weisse“ Regelheft deutsch !!!
  - „falsche“ Jahrgänge ISF
  - ASA
  - College / NCAA / NAIA
  - High School Federation
  - USSSF / Slow Pitch
-



## Softball Vor- & Nachteile

---

- + Übersichtlicher Aufbau
- + Regelmässige Überarbeitung
- + Kaum „uralte“ Fehler
- Kaum Fachliteratur erhältlich
- Häufige, verwirrende Änderungen
- Häufige Neuanschaffung notwendig



# Wichtigste Regel !

---

## Definitionen (OBR 2.00 & ISF 1.xx)

In den „Definitions“ werden die grundsätzlichen Schlagworte erklärt, welche dann in den jeweiligen Situationsregeln nur noch genannt werden.

Beispiel : OBR 6.05 e

„Ein Batter ist aus, wenn ein Infield Fly deklariert wurde,,

Der „Infield Fly“ wiederum, wird in OBR 2.00 erläutert !

**-> Fazit: Mit dem Lernen der Definitionen, ist der erste Schritt getan !**



# D-Lehrgang Thema:

# Verhaltensgrundregeln



# Einführung

---

Sowohl das Regelwerk des jeweiligen Spiels, als auch Traditionen und Geschichte verlangen den Beteiligten gewisse Verhaltensregeln ab.

Hier sollen Regeln mit Bezug auf die Umpire im Einzelnen näher betrachtet werden !



# Grundsatz

**Basis: *Führe niemanden vor!***

- **Deine Ausbilder !!!**
- **Deinen Coach**
- **Deinen Gegner**
- **Deine Mitspieler**
- **Den Umpire \***

\* Vorführen des Umpires wird fast immer mit einer ejection beantwortet !



# Time ? vs. Time !

---

- Umpire (!) callt time nach OBR !
- Umpire kann time callen, wenn der Coach darum bittet ( OBR: Auswechlung, Conference)
- Umpire darf nicht, während ein Play läuft !



# Judgement

---

OBR untersagt ausdrücklich Kritik an „Judgement Calls“ !

Kritik und Diskussion ist auch:

- Gestiken
- Fluchen
- Werfen von Equipment
- „Aufhetzen“ von Mitspielern, Zuschauern, usw.





# Catcher

---

Was „erhoffen“ sich Umpire von Catchern ?

- Sicht auf Pitches (inside)
- Handling Pitchers
- Fragen ? Ja, aber „unbemerkt“



# Rookie Umpire

---

„ Umpiring ist der einzige Job, in welchem Du vom ersten Tag an perfekt sein , aber trotzdem mit jedem Spiel besser werden musst“

-> Hilfe und Verständnis, nur dann kommen sie wieder !



# D-Lehrgang Thema: Spielfeld



# Inhalt

---

- Das Spielfeld
  - Fair-/ Foul-Territory
  - Live-/ Dead Ball Territory
- Live-/ Deadball
- Groundrules



# Spielfeld

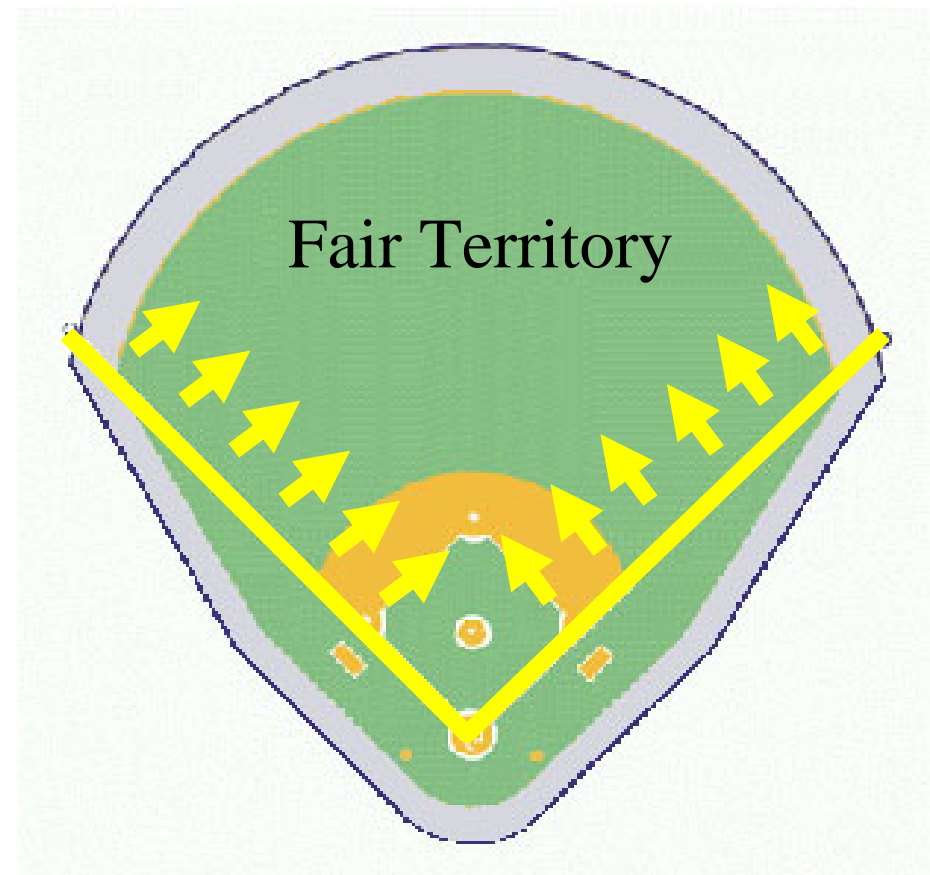
Verweise:

- OBR Abschnitt 1.04
- BuSpO Abschnitt 4.1



# Fair Territory

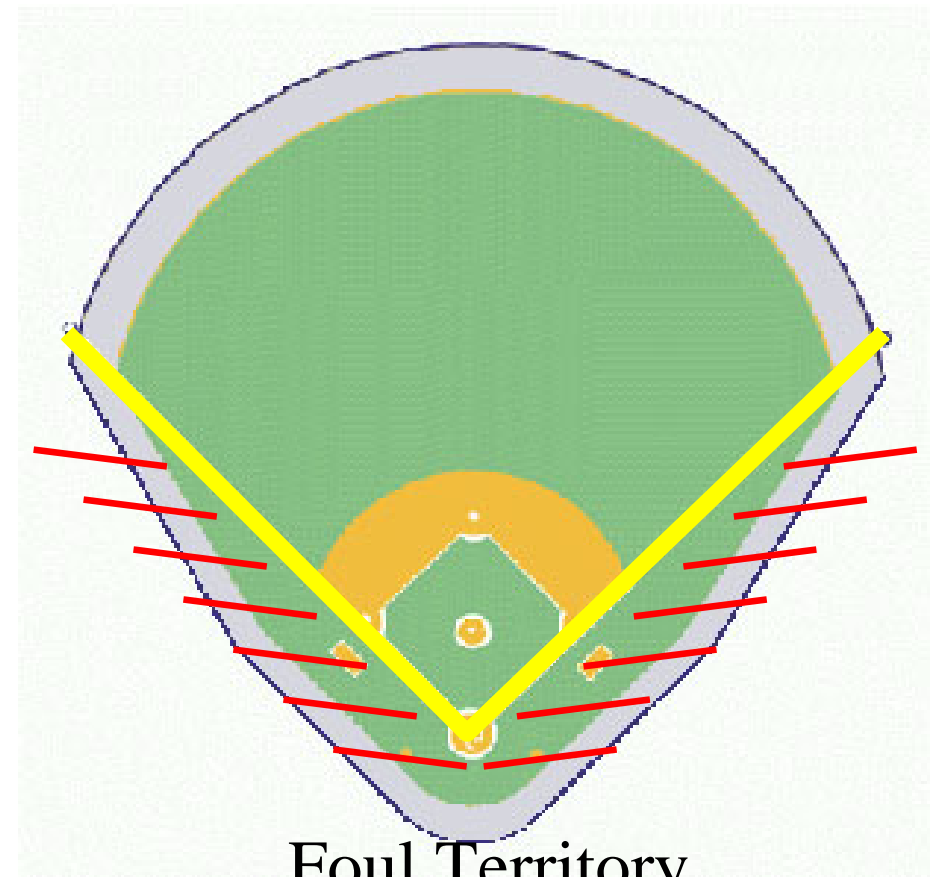
- Bereich der von den Foul Lines beschränkt wird (1.04)
- Linien + Bases sind Fair Territory (2.00)
- Foul Lines auf Zäunen/ Wänden und Foul Poles sind über Fair Territory





# Foul Territory

- Der Bereich, der nicht zum Fair Territory gehört.
- (2.00)





# Live Ball Territory (LBT)

- (das Spielfeld)
- Ist der Boden oder die Oberfläche von Objekten, auf welchen Live Balls geworfen, geschlagen oder gepitcht werden können und live bleiben.

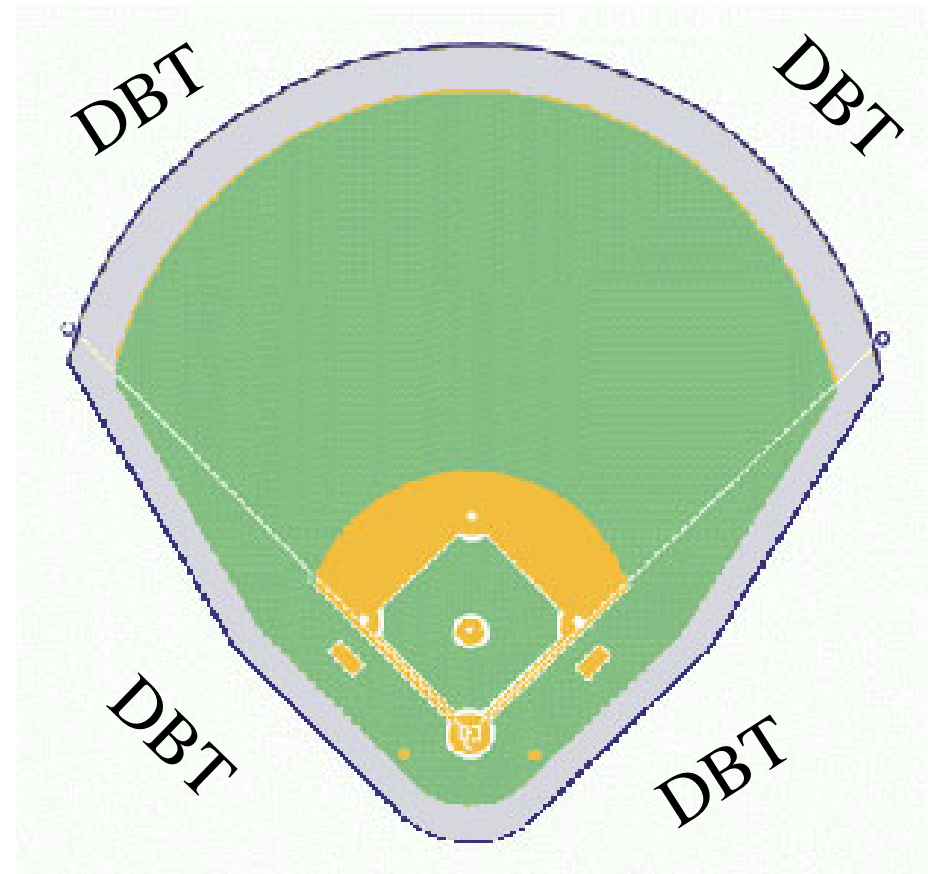






# Dead Ball Territory (DBT)

- Ist der Boden oder die Oberfläche von Objekten, auf welchen Bälle, die vorher live waren, dead werden.
- Eine Linie, die Dead Ball Territory markiert gehört zum Dead Ball Territory.
- Dead Ball Territory beinhaltet „Übergänge“
  - Stufen eines Dugouts
  - Standfüße eines Zaunes





## Weiteres zum Spielfeld

---

- Dugout (BuSpO 4.1.03; OBR 2.00, 1.08)
- Weitere benötigte Markierungen
  - Batter's Boxes
  - Catcher's Box
  - Coache's Boxes
  - Three-Foot-First-Baseline
- „Umkleidekabinen“ für Umps und Spieler



# Live- /Dead Ball

Verweise:

OBR: 2.00, 3.12, 5.02, 5.11, 5.10



## Live Ball – Dead Ball

---

- „Play“ durch Plate Umpire – bis ein Umpire:
  - „Time“ signalisiert (Hände überm Kopf) oder
  - Offensichtlich „Time“ entsteht (z.B. nach HR)
- Wodurch eine Dead Ball Situation entsteht.



# Automatische Deadballs

---

- Foulball
- Overthrow
- Feststeckendem Ball
- Homerun (HR)
- Hit by Pitch
- Weitere Spezialformen (Behinderungen usw.) → Inhalt der Umpire-Lehrgänge



# Time

---

- Ein Umpire kann außerdem auf Anfrage „Time“ callen.
- Beispiele: Verletzungen, Visits, Wechsel,...
- Solchen Anfragen wird entsprochen (sofern diese nötig und berechtigt sind), aber erst nachdem ein Spielzug abgeschlossen ist.



# Groundrules

Verweise:

OBR: 3.13, 9.04a



# Groundrules

---

- Regelungen, die vor dem Spiel festgelegt wurden (bei der Plate Conference) und sich auf bestimmte, einzigartige Situationen auf einem ganz bestimmten Baseballfeld beziehen.
- Dürfen den offiziellen Spielregeln nicht widersprechen.  
(Playing Rules: 6.09d-f, 7.05f-h)
- OBR 3.13, 9.04a





# D-Lehrgang Thema: Fair / Foul

Verweise:

- OBR; Abschnitt 2 (Definitionen)
- OSR; Regel 1 Abschnitt 23 u. 29



# Definitionen

---

1. Fair Ball
2. Foul Ball



## Ein geschlagener Ball ist Fair

---

- Wenn er zwischen Home und 1st Base oder Home und 3rd Base im Fair-Territory liegen bleibt
- Wenn er nach einem Kontakt mit dem Boden zwischen oder über 1st und 3rd Base springt/rollt.
- Wenn er ein Base berührt



## Ein geschlagener Ball ist Fair

---

- Wenn er im Flug hinter 1st oder 3rd Base zum ersten im Fair-Territory aufkommt
  - Wenn er im Flug über Fair Territory die Spielfeldbegrenzung verlässt (Home Run)
  - Wenn er über oder auf Fair Territory von einem Spieler oder Umpire berührt wird
- > Ein Foul Pole und die Foul Linie ist ganz im Fair Territory!**



## Ein geschlagener Ball ist Foul

---

- Wenn er zwischen Home und 1st Base oder Home und 3rd Base im Foul-Territory liegen bleibt
- Wenn er nach einem Kontakt mit dem Boden über Foul an 1st und 3rd Base vorbei springt/rollt.
- Wenn er hinter 1st oder 3rd Base den ersten Bodenkontakt im Foul-Territory hat.



## Ein geschlagener Ball ist Foul

---

- Wenn er im Flug die Spielfeldbegrenzung über Foul-Territory verlässt.
- Wenn er über Foul-Territory von einem Umpire berührt wird
- Wenn er über Foul-Territory von einem Spieler berührt und nicht gefangen wird.
- Wenn er vom Batter oder ein zweites Mal vom Bat berührt wird, während der Batter in der Batters-Box steht.



D-Lehrgang Thema:

# ***Balls & Strikes***



## Strike Zone:

---

Die Strike Zone ist der Raum über der Home Plate ...

BB : ... zwischen dem Mittelpunkt des Batters und der Kniekehle, während seines typischen Schwunges. Der Mittelpunkt liegt zwischen Schulterhöhe und der Oberkante der Uniformhosen. [*OBR 2.00*]

SB : ... zwischen den Achselhöhlen des Batters und der Oberkante der Knie, während er seine typische Schlaghaltung eingenommen hat. [*ISF 1.68*]





## Ein Pitch ist ein Strike, wenn der Umpire beurteilt, dass

---

- der Batter geschwungen und den Ball verfehlt hat.
- der Batter nicht geschwungen hat, aber ein Teil des Balles *im Flug* einen Teil der *Strike Zone* durchquert hat.
- der Batter während eines Schwunges von dem Pitch getroffen wird. ( *Dead Ball, aber kein Award zum 1st Base*)
- ein Foulball geschlagen wurde mit  $< 2$  Strikes.



**Ein Pitch ist ein Strike, wenn der Umpire beurteilt, dass**

---

- **mit 2 Strikes ein Bunt ins Foul Territory erfolgt ist**
- **ein Foultip vorliegt. ( *Live Ball* )**
- **der Batter sich weigert, seine Position in der Batter's Box einzunehmen.**



## Ein Pitch ist ein Ball,

- wenn er kein Strike war.
- nicht geschlagen wurde.



# Thema: Scoring Runs



# Überblick

---

- Catch/ Tag
- Force Play vs. Timeplay
- Spieler Out (Safe)
- Scoring Runs



# 1. Catch

---

- Einen Catch gibt es nur bei Pitches oder einem geschlagenen Ball.
- Es ist ein Catch, wenn ein Fielder, der sich nicht auf Dead Ball Territory (DBT) befindet komplette Kontrolle über einen im Flug gefangenen Pitch oder geschlagenen Ball, mit seiner Hand oder seinem Handschuh hat.
- OBR 2.00/ 6.05b

keine Zeitdauer!



## 2. Tag

---

- Ein Tag liegt vor, wenn Live Ball ist und ein Fielder den Ball in seiner Hand oder seinem Glove (oder Beidem) hat und
  - (a) ein Base von seiner Person berührt wird oder
  - (b) ein Runner berührt wird von irgendeinem Teil der Glove/Ball- oder Hand/Ball-Kombination.
- gleiches Konzept der Kontrolle wie bei Catch.
- OBR 2.00



## Beispiele

---

- Der Leftfielder springt nach dem Fair Ball den er im Flug fangen kann. Aber, während des Abrollens verliert er den Ball.  
→ Kein Catch, Live Ball.
- R1, Groundball in die Nähe des 2nd Base wird vom Shortstop aufgenommen, welcher den Ball vor und während seiner Berührung des 2nd Base *bobbelt*, dann Kontrolle erlangt und zum 1st Base wirft.  
→ No Tag.





# Was ist denn Kontrolle?

---

- Ein Fielder, der freiwillig und absichtlich den Ball aus seiner Hand oder seinem Handschuh wieder loslässt, hat damit komplette Kontrolle gezeigt.
- Wenn also ein Ball herunterfällt, nachdem ein Fielder versucht den Ball vom Handschuh in die Hand zu übergeben (i.d.R. um den Ball zu werfen), kann es immer noch ein Catch (oder Tag) sein.



## 3. Force Play

---

- Als Force Play bezeichnen die Regeln einen Spielzug an einem Base, zu dem der Runner zum Vorrücken *gezwungen* wurde. Dieser *Zwang* kann ausschließlich dadurch verursacht werden, dass der Batter zum Runner wird. Bei einem Force Play ist es ausreichend, einen Tag an dem entsprechenden Base zu machen, bevor der Runner dieses erreichen konnte. Ein Tag an dem Runner ist nicht notwendig.
  
- OBR 7.08e



# Out/ Safe - allgemein

---

- Ein **Out** ist das vorübergehende Ausscheiden eines Batters oder Runners aus dem Spiel.
- **Safe** charakterisiert einen Runner, der zu einem Base vorgerückt oder zurückgekehrt ist, bevor es ein erfolgreiches Tag Play an ihm oder dem Base gab.
- Ein Umpire zeigt optisch oder/ und akustisch an, dass ein Runner safe oder out ist.
- Das „Out“ Signal wird i.d.R. durch das Heben der rechten Faust angezeigt.
- Das "Safe" Signal: beide Arme ausgestreckt zur Seite, parallel zum Boden. (+ in anderen Situationen verwendet)
- OBR 2.00



# Batter Out - Möglichkeiten

---

- geschlagener Ball wird direkt aus der Luft gefangen (Catch) 6.05a
- „Normales“ Force-Out am 1st Base. 6.05j
- dritter Strike:
  - regelgerecht gefangen 6.05b
  - nicht gefangen mit 1st besetzt + < 2out 6.05c
  - Foul Bunt 6.05d
  - wird beim Schwung vom Ball getroffen 6.05f



## Runner Out - Möglichkeiten

---

- Runner zwischen den Bases getagged wird  
Ausnahme: BR am 1st (7.08c)
- Force-Out (7.08e)
- Überholen (7.08h)
- Nachdem 1st erreicht Anzeichen zum 2nd  
Base + Tag (7.08j)
- Travesty of the Game (7.08i)



# Weitere Möglichkeiten

---

- Komplex Behinderungen
- Es gibt einige Stellen im Regelwerk in der die Aufmerksamkeit der Defense gefordert wird, um einen Offense Spieler out zu geben. (Appeals, BOT,..)

Dieses sind typische Themen der Umpire-Lehrgänge!



# Scoring Runs

---

**Ein Run oder Punkt wird erzielt**, wenn der Batter zum Runner wird und das First, Second und Third Base und die Home Plate **regelgemäß in der aufgeführten Reihenfolge** berührt, bevor drei Spieler seiner Mannschaft in dem Inning ausgemacht worden sind.



## Ein Run zählt nicht, ...

---

- wenn der Batter-Runner das dritte Out ist **bevor** er das First Base erreicht hat; Dies ist immer ein Force Play.
- wenn ein Runner in einem Force Play das dritte Out ist, **bevor** er das nächste Base erreicht.





# Timeplay

---

- Handelt es sich bei dem Spielzug zum dritten out nicht um ein Force Play, ist der genaue Zeitpunkt entscheidend. Der Run zählt, wenn der Runner die Home Plate berührt hat, bevor z.B. das Tag Play zum dritten out gemacht wurde. Dieses ist ein **Time Play**.



## Beispiele I

---

- 2 Out, R3: Batter schlägt den Ball zum SS. R3 berührt die Plate, bevor der BR am ersten Base out geworfen wird. Run?  
Zählt nicht! 3. Out im Force Play
- 2 Out, R1, R3: Batter schlägt den Ball zum SS. R3 berührt die Plate, bevor der R1 am 2nd Base rechtzeitig getagged wird. Run?  
Zählt nicht! 3. Out im Force Play



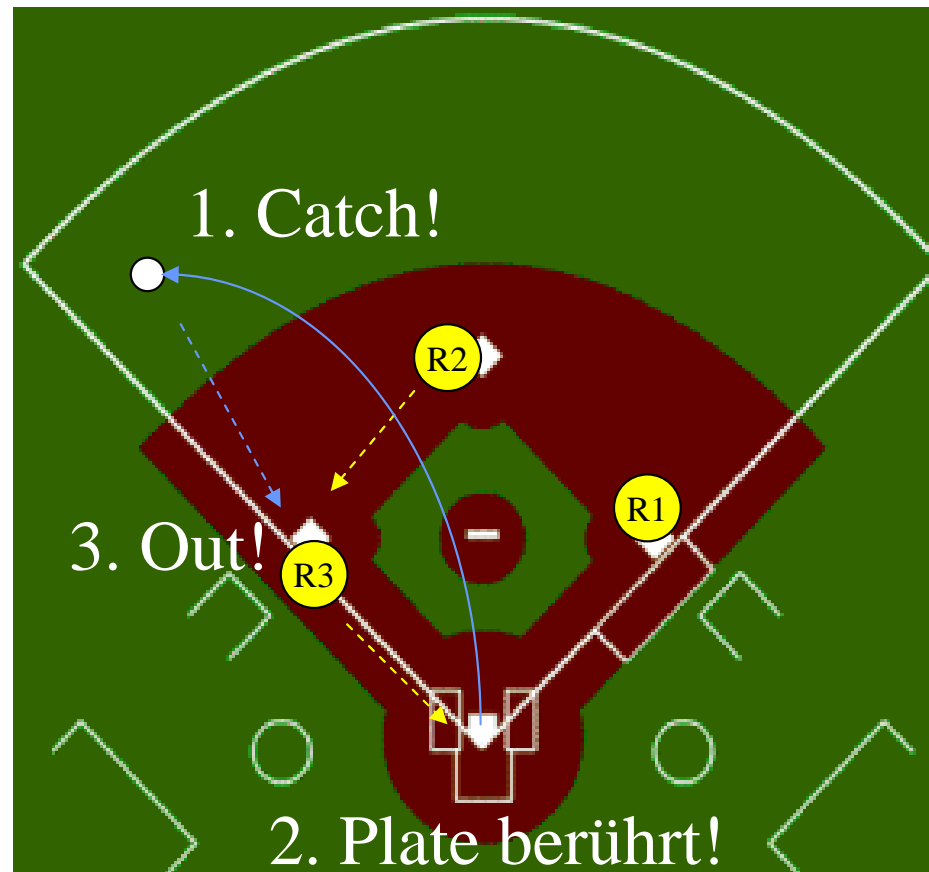
## Beispiele II

---

- 2 Out, R1,R3: Batter schlägt einen Hit ins Outfield. R3 berührt die Plate, bevor R1 am dritten Base out geworfen wird. Run?  
Zählt! Timeplay (Forceplay nur bis 2nd)
- 1 Out, Bases Loaded: Der geschlagene Ball wird vom LF aus der Luft gefangen. R3 berührt die Plate, bevor R2 am dritten Base out geworfen wird. Run?  
Zählt! Forceplay aufgehoben, daher Timeplay.



# Visualisierung Play 4





# Sonderfrage

---

- Situation: 1 Out, R1, R3  
Der nächste Batter schlägt einen Ball ins Rightfield. Der Rightfielder fängt den Ball aus der Luft (2 Outs). R3 löst sich vom Base und rennt nach Home. R1 ist zu früh zum 2nd Base gelaufen und läuft zum 1st Base zurück. Der 1st-Baseman bekommt den Ball und berührt das Base, bevor R1 es wieder erreicht. R3 hat vorher Home Plate erreicht.



# D-Lehrgang Thema: Base Awards

Verweise:

- OBR; Regel
- OSR; Regel



## Ein Base-Award wird zugesprochen

---

- Wenn ein Ball nicht mehr spielbar ist
- Um Regelverstöße der Defense zu bestrafen



---

# 1. Baseawards für den Batter- Runner (wenn vorhanden) und alle Runner





## 4 Bases werden zugesprochen

---

- Bei einem Homerun.
- Wenn durch einen Ausrüstungsgegenstand, der von seinem üblichen Platz entfernt wurde ein Homerun verhindert wurde.



## 3 Bases werden zugesprochen

---

- Wenn ein fair geschlagener Ball mit einem Ausrüstungsgegenstand der vom üblichen Platz entfernt wurde absichtlich berührt wird.



## 2 Bases werden zugesprochen

---

- Wenn ein fair geschlagener Ball das Spielfeld verlässt oder unspielbar wird.
- Wenn der Ball nach einem Wurf das Spielfeld verlässt oder unspielbar wird.
- Wenn ein geworfener Ball mit einem Ausrüstungsgegenstand der von seinem üblichen Ort entfernt wurde, absichtlich berührt wird.



# 1 Base wird zugesprochen

---

- Wenn ein gepitchter Ball das Spielfeld verläßt oder unspielbar wird.
- Wenn ein spielbarer Ball von einem Spieler der Defense unabsichtlich aus dem Spielfeld getragen wird

25.02.2008



---

## 2. Baseawards für die Runner



# 1 Base wird zugesprochen

---

- Bei einem Balk (Baseball) oder einem Illegal Pitch (Softball).
    - > Ausnahme: Wenn der Ball geschlagen wird.
    - > Alle Runner rücken 1 Base vor -> kein Balk
- Wenn nicht alle vorrücken:  
Baseball: Balk durchsetzen.  
Softball: Der Coach kann wählen.

25.02.2008



---

## 3. Baseawards für den Batter



# 1 Base wird zugesprochen

---

- Wenn der Pitcher zu einem Batter 4 „Balls“ gepitcht hat.
  - Wenn der Batter vom Pitch getroffen wurde
  - Wenn der Batter vom Catcher behindert wurde
- > Durch das Zuweisen der 1<sup>st</sup> Base an den Batter rücken evtl. auch andere Runner auf





# D-Lehrgang Thema: Auswechslung

Verweise:

- OBR; Regel 3,
- OSR; Regel 4, Abschnitte 2,3,4,7,8



## Eine Auswechslung findet statt

---

- Wenn der Coach dem Umpire die Auswechslung bekannt gegeben hat.
- Wenn der neue Spieler / die neue Spielerin das Feld betreten hat und der Umpire das Spiel freigegeben hat.



# Anmelden von Auswechslungen

---

- Baseball: Der Coach muss die Auswechslung dem Umpire nicht anzeigen.
- Softball: Der Coach muss die Auswechslung dem Umpire anzeigen (Appeal Play!)



## Folgen einer Auswechslung

---

- **Der eingewechselte Spieler schlägt an der Position, des ausgewechselten Spielers.**
- **Baseball: Der ausgewechselte Spieler kann nicht mehr als Spieler am Spiel teilnehmen.**
- **Softball: Die Spielerinnen, die das Spiel beginnen dürfen einmal wieder auf ihre Schlagposition zurückkehren.  
(Ausnahme: DH)**



# Wer darf eingewechselt werden?

---

- Baseball: Alle, die zu Beginn des Spiels auf der dem Umpire übergebenen Line-up stehen.
- Softball: Alle, die Spielberechtigt sind. Die Line-up darf während des Spiels ergänzt werden.



# Positionswechsel

---

- Positionswechsel sind von der Anzahl her nicht begrenzt.
- Ausnahme im Baseball: der Pitcher.



# Blut im Sport

---

- **SpielerInnen, die eine offene Wunde haben, dürfen nicht am Spiel teilnehmen (HIV, ...)**

Auswirkungen:

- Baseball: 5 Minuten zeit, die Wunde zu stillen
- Softball: max. 4 Halbinnings Zeit die Wunde zu stillen. In der Zeit darf eine andere Spielerin eingesetzt werden (KEINE Auswechslung!)



# D-Lehrgang Thema: Spielende

Verweise:

- OBR Abschnitt 4.00
- BuSpO Abschnitt 11.3
- weitere Bestimmungen im LV





# Möglichkeiten

---

1. Offizielles Ende
2. Ten-Run-Rule
3. Mercy-Rule
4. Spielabbrüche

Ein Unentschieden ist nicht möglich!

(BuSpO 11.3.02)



# Vorbetrachtungen

---

- Ein reguläres Spiel wird über 9 Innings gespielt,...

Anmerkung:

Verbände oder Ligen können bestimmen, dass Spiele „nur“ über 7 bzw. 5 Innings gespielt werden.

In solchen Spielen wird jede Regel, die sich auf das neunte Inning bezieht, auf das 7. bzw. 5. Inning angewendet.



# Aufbau einer Anzeigetafel

	Inning									Runs gesamt			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	1	1									2	1	0
Home	1	0									1	2	0

Runs/Halbinning



# 1. Offizielles Ende

---

- OBR 4.11, 4.10 a + b, (4.09 b)



# Offizielles Ende A.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0		
Home	1	0	0	0	0	0	0	0	-		1		

4.11a:

Das Spiel endet, wenn die Gastmannschaft ihren Schlagdurchgang im letzten Inning (je nach Liga) beendet, falls die Heimmannschaft zu diesem Zeitpunkt in Führung liegt.



## Offizielles Ende B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	0	0	0	0	0	0	0	0	2		2		
Home	0	0	0	0	0	0	0	1	0		1		

4.11b:

Das Spiel endet, wenn das letzte Inning beendet wurde, falls die Gast-Mannschaft in Führung liegt.



# Offizielles Ende C.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	0	0	0	0	0	0	0	0	2		2		
Home	0	0	0	0	0	0	0	1	2*		3		

\* 1 Out

4.11c:

Wenn die Heimmannschaft den Siegpunkt in ihrem Schlagdurchgang  
Im letzten Inning erzielt, endet das Spiel in dem Moment, in dem der  
Siegpunkt erzielt wird.



# Offizielles Ende D.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	3		
Home	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2		

4.10b:

Herrscht nach beendetem neunten Inning Punktegleichstand, wird das Spiel fortgesetzt, ... (Sinngemäß: „bis zu einer Entscheidung“).





## 2. Ten-Run-Rule

---

- BuSpO 11.3.03
- In allen Ligen gilt die Ten-Run-Rule.
- Dies bedeutet, dass das Spiel beendet ist, wenn eine Mannschaft 2 bzw. 1 Inning vor dem angesetzten Spielende mit 10 oder mehr Runs führt.



# Beispiel 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	1	0	1	0	1	0	0	-	-		3		
Home	3	3	2	1	0	1	3	-	-		13		

Magische Grenze der 10-Run-Rule



## Beispiel 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	1	0	1	0	1	0	0	-	-		3		
Home	3	3	2	1	0	4	-	-	-		13		

Hat die Heimmannschaft bei eigener Führung von mind. 10 Runs das Schlagrecht und sind bis zum regulären Spielende höchstens noch 2 Innings zu spielen, so tritt die Ten-Run-Rule bereits hier in Kraft.



## 3. Mercy-Rule

---

- BuSpO 11.3.03
- In einigen Ligen gilt die Mercy-Rule.
- Wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels mit 20 oder mehr Runs in Führung liegt, endet das Spiel. Die zurückliegende Mannschaft muss ihren Schlagdurchgang des betreffenden Innings beenden haben.



# Beispiel 1

---

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	3	1	0								4		
Home	9	9	6								24		



# Frage

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	X	R	H	E
Guest	20										20		
Home											0		

Ist das Spiel nun zu Ende?

Nein, die Heimmannschaft darf noch schlagen. Zusatz 2



## 4. Spielabbrüche

---

- Ein Spiel welches vom Umpire abgebrochen wird (z.B. wegen Regens, Dunkelheit, usw.), wird durch den Ligaobmann, bezüglich seines Zustandes entschieden.
- Regulation Game
- Suspended Game

Mehr im A-Lehrgang!



# Zustände eines Spiels

---

- **Regulation Game**  
Spiel wird gewertet.
- **Suspended Game**  
Spiel wird an unterbrochener Stelle fortgeführt.
- **No Game**  
Das Spiel muss vollständig wiederholt werden.
- **Forfeit**  
Das Spiel wird aufgrund von Regelverstößen einer Mannschaft der anderen zugesprochen.