

SCHWEIZERISCHER BASEBALL UND SOFTBALL VERBAND
FÉDÉRATION SUISSE BASEBALL ET SOFTBALL
FEDERAZIONE SVIZZERA BASEBALL E SOFTBALL
SWISS BASEBALL AND SOFTBALL FEDERATION



SBSV
"Junioren"
Reglemente

JUVENILES

gültig ab 10.1.2009

(Geändert gemäss GV Beschlüssen vom 10.1.2009)

Reglement "Junioren" JUVENILES

I.	Vorbemerkungen	4
II.	Ergänzungen zum Abschnitt 1.00: Ziel und Grundlagen des Spiels	5
	A. Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung	5
	B. Regel 1.04 Spielfeld	5
	1. Absatz 1 Allgemeines	5
	2. Absatz 2 Masse	5
	3. Absatz 4 Backstop	6
	4. Absatz 5 Erstellung des Feldes	6
	5. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen	6
	6. Absatz 8 Homologierung	6
	C. Regel 1.09 Bälle	6
	D. Regel 1.10 Schläger	7
	E. Regel 1.11 Uniform	7
	1. Absatz a) 3) Uniformen	7
	F. Regel 1.11 g) Schuhe	7
	G. Regel 1.16 Tragen von Helmen	7
III.	Ergänzungen zum Abschnitt 2.00: Begriffsdefinitionen	7
	A. Zusätzliche Definition	8
IV.	Ergänzungen zum Abschnitt 3.00: Vor dem Spiel	8
	A. Regel 3.01	8
	1. Absatz c)	8
	Zusätzliche Regel	8
	2. Zusätzliche Regel	8
	B. Regel 3.03 Wiedereintritt von Spielern	8
	C. Regel 3.10 Abbruch von Spielen, etc.	9
	1. Absatz 3.10a)	9
V.	Ergänzungen zum Abschnitt 4.00: Beginn, Ende eines Spiels	9
	A. Regel 4.10 Regulation Game	9
	Zusätzliche Regeln bei Tagesturnieren:	9
	Zusätzliche Regel für Einzel- und Turnier Spiele	9
	Zusätzliche Regel für Playoff Spiele	10
	B. Regel 4.11 Spielstand	10
	C. Regel 4.12 Aufgeschobenes Spiel	10
	Zusatz zu dieser Regel	10
	F. Regel 4.17 Anzahl Spieler (Forfait)	10
VI.	Ergänzungen zum Abschnitt 6.00: Der Batter	11
	A. Regel 6.01 Battingorder Juveniles U12	11
	B. Regel 6.09 Home Run	11
	C. Regel 6.10 Designated Hitter	11
VII.	Ergänzungen zum Abschnitt 7.00: Der Läufer	12

A.	Regel 7.04 Vorrücken der Läufer	12
B.	Regel 7.05 Vorrücken der Läufer	12
C.	Regel 7.08 Läufer ist Out	12
	Zusätzliche Regel: Stehlen	12
VIII.	Ergänzungen zum Abschnitt 8.00: Der Pitcher	14
A.	Pitcherbeschränkung	14
	Zusätzliche Regel bei Einzelspielen	14
	Zusätzliche Regel für Tagesturniere	14
B.	Regel 8.05 Balks	14
IX.	Ergänzungen zum Abschnitt 10 - Der Official Scorer	14
	Diagramm A für Juveniles	15

I. Vorbemerkungen

Es gelten folgende Regelbücher:

- Official Baseball Rules (neueste Version englisch, von CEB anerkannt)
- Offiziellen Baseball Regeln (neueste Version deutsch, DBV)
- Règlements officiels de Baseball (neueste Version französisch)
- Regolamento ufficiale del Baseball (neueste Version italienisch)

Bei Textdifferenzen gilt das von der CEB anerkannte Regelbuch (in englischer Sprache; wird jährlich erneuert).

Dieses Reglement ist KEINE Übersetzung des "Little League Reglements". Gewisse Regeln wurden jedoch aus jenem Reglement übernommen.

ANMERKUNG:

Alle Regeln, die in den folgenden Abschnitten nicht erwähnt werden, sind in ihrem vollen Umfang gültig.

ANMERKUNG: zur Übersetzung:

Das englische Wort "shall" bedeutet in Reglementen und ähnlichem eine Mussbestimmung. Es wird deshalb mit "muss" oder mit "verpflichtet sein" übersetzt.

Während der Schulferien dürfen nur dann Spiele der Juveniles Meisterschaft durchgeführt werden, wenn beide beteiligten Mannschaften einverstanden sind.

Die Bezeichnung Spieler gilt für Spieler und Spielerinnen.

II. Ergänzungen zum Abschnitt 1.00: Ziel und Grundlagen des Spiels

A. Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung

- Es werden alle 3 Altersklassen generell derjenigen der CEB und der IBA für die Meisterschaft eingeführt, mit Ausnahme der Juveniles zu der auch jüngere Jahrgänge zugeteilt werden.
- Die Juveniles spielen nach den Seniors Regionalliga Regeln, Änderungen gegenüber diesem Reglement sind im Reglement JUVENILES festgehalten.
- Wer keine ganze Mannschaft bilden kann, meldet seine Spieler einfach einzeln an die Meisterschaft an. Die Junioren Kommission des SBSV, in Zusammenarbeit mit den Vereinen, bilden dann fixe regionale Mannschaften und Gruppen.
- Wer mindestens 9 Spieler anmeldet, muss einen Coach, Schiedsrichter, Platz und Material für seine Mannschaft stellen. Darunter müssen die Leistungen anteilmässig erfüllt werden.
- Der Coach ist fix einem Team zugeteilt und bestreitet mit ihm die Meisterschaft.
- Juveniles dürfen auch in der nächst höheren Liga spielen. Die Verantwortung des Einsatzes liegt beim Teamverantwortlichen.
- 9-10 Jährige (massgebend ist der Jahrgang) dürfen vom Batting-T schlagen. 8 Jährige (massgebend ist der Jahrgang) und jüngere müssen vom Batting-T schlagen.

B. Regel 1.04 Spielfeld

1. Absatz 1 Allgemeines

Anmerkung:

Das Spielfeld muss gemäss dem offiziellen Reglement und den nachstehenden Instruktionen bereitgestellt werden. Zu beachten ist das beiliegende Diagramm A für Juveniles.

2. Absatz 2 Masse

Satz 1 wird ersetzt und ergänzt durch:

Das Infield muss ein 21.34 Meter langes Quadrat sein. Pitchingdistanz beträgt 14.63 Meter

Die Sätze 3 und 4 werden ersetzt durch:

Die Entfernung Homeplate-Ende Aussenfeld muss mindestens 60 Meter betragen und muss durch einen Zaun oder ähnliches abgegrenzt werden. Eine Entfernung von 65 m entlang der Spielfeldlinien und 75 m zum mittleren Aussenfeld ist jedoch wünschenswert.

Satz 5 wird ersetzt durch:

Spielfeld

Pitcher Mound sind nicht gestattet!

Die Pitcherplate muss ebenerdig zur Homeplate liegen. Im Falle, dass auf einem Seniorenfeld mit Pitchermound gespielt wird, ist der Mound hinter der Pitcherplate zulässig.

Sätze 6,7: entfallen

3. Absatz 4 Backstop

Backstop

Die Entfernung vom Homeplate zum Backstop muss mindestens 5 Meter betragen. Es wird empfohlen, dass die Entfernung vom Homeplate zum Backstop 8 Meter beträgt. Vgl. beiliegendes Diagramm A.

4. Absatz 5 Erstellung des Feldes

(entspricht Satz 9 des deutschen Reglementes)

Anleitung das Feld zu erstellen

Ist die Stelle der Homeplate festgelegt, wird mit Hilfe eines Messbandes eine Länge von 29,70 m in die gewünschte Richtung abgemessen und damit das 2nd Base bestimmt. Von der Homeplate aus wird eine Länge von 21,34 m zum 1st Base abgemessen. Von dem 2nd Base aus, dieselbe Länge (21,34 m) zum 1st Base abgemessen. Die Kreuzungspunkte der beiden Längen bestimmen das 1st Base. Das 3rd Base auf die entsprechende Weise ermitteln.

5. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen

Spielfeldmarkierungen

Falls es der Heimmannschaft nicht erlaubt ist, Feldmarkierungen einzuzeichnen, so liegt es einzig und allein bei den Schiedsrichtern, bei ihren Entscheidungen zu bestimmen, wo die entsprechenden Markierungen liegen würden. Im Falle von fehlenden Markierungen ist dies auf dem Schiedsrichterbericht festzuhalten. Das Verwenden von Sägemehl für Feldmarkierungen ist erlaubt.

6. Absatz 8 Homologierung

Homologierung vgl. Handbuch mit Spielfeldern

Sämtliche für die Meisterschaft vorgesehenen Spielfelder bedürfen der Homologierung durch die Technische Kommission (TK). Offizielle Meisterschaftsspiele dürfen nur auf den zugelassenen Spielfeldern durchgeführt werden, wobei die allenfalls durch die TK gestellten Auflagen zu berücksichtigen sind. Ausnahmegewilligungen erteilt die TK. Die Homologierung von Spielfeldern kann jederzeit beantragt werden.

C. Regel 1.09 Spielbälle

Wird ersetzt durch:

Immer genügend Spielbälle bereithalten!

Für Meisterschaftsspiele darf nur der offiziell zugelassene Ball mit dem Stempel des SBSV verwendet werden.

Ist die Heimmannschaft nicht in der Lage beim offiziellen Spielbeginn diese Bälle zur Verfügung zu stellen, so wird das Spiel als Forfaitniederlage gegen die Heimmannschaft gewertet.

Bei Tagesturnieren: Wenn ein Team die Bälle vergisst, müssen diese von einem andern Team ausgeliehen oder abgekauft werden.

Für den Fall, dass der offizielle Spielball nicht lieferbar ist, ist ein weiterer, durch die TK zu bestimmender Ball, als Ersatz vorgesehen.

D. Regel 1.10 Schläger

Wird ersetzt durch:

Schläger nur Little League

Das Bat muss den Little League Spezifikationen und Standards entsprechen. Es muss ein schmaler, abgerundeter Stock sein, aus Holz oder Aluminium der dem Little League Standard entspricht: es darf nicht länger als 33 Zoll und nicht mehr als 2 1/4 Zoll im Durchmesser und für Holzbats nicht weniger als 1 1/16 Zoll im Durchmesser (1 Zoll für Bats die nicht länger als 30" sind) am schmalsten Ende sein. Die Bats dürfen in einer Länge von 16 Zoll, beginnend vom schmalen Ende, umwickelt sein. Es dürfen keine beschichteten Bats eingesetzt werden. Gefärbte Bats sind erlaubt.

E. Regel 1.11 Uniform

1. Absatz a) 3) Uniformen

Ergänzung: Besteht eine Mannschaft aus verschiedenen Clubs, so dürfen alle Spieler ihre eigene Clubuniform tragen.

F. Regel 1.11 g) Schuhe

Wird ergänzt mit:

Keine Baseballschuhe mit Metal Cleats

Juveniles dürfen keine Baseball Schuhe tragen, die mit Metal-Cleats versehen sind.

G. Regel 1.16 Tragen von Helmen

Die Regel wird ersetzt durch:

Helme sind auch für Batboys obligatorisch!

Der Gebrauch von Helmen mit 2 Ohrschützern durch den Schlagmann, den ON-Deck Batter, alle Baserunners und Batboys ist obligatorisch.

III. Ergänzungen zum Abschnitt 2.00: Begriffsdefinitionen

Zu CLUB: entfällt

Zu HOME TEAM

Wird ersetzt durch:

Das Heimteam ist jenes Team, welches zu Beginn des Spiels zuerst in der Defense spielt. Der Spielplan bestimmt, welches Team dies ist.

Zu THE LEAGUE und THE LEAGUE PRESIDENT

Diese Definitionen entfallen.

Zu THE MANAGER

2. Satz wird ersetzt durch: Ein Spieler kann nicht Manager sein.

Absatz c)

Wenn der Manager das Feld verlässt, muss er einen Coach als seinen Ersatz bestimmen.

Zu STRIKE ZONE

1. Satz

Die Strike Zone ist der Raum über der Homeplate, von der Achselhöhlen bis unterkant der Knie.

Die Zeichnung im Reglement ist für Juveniles nicht gültig.

A. Zusätzliche Definition

Eine *PLATE APPEARANCE* ist wenn der Schlagmann seinen Turnus beim Schlagen abschließt. Dies kann nur ein At Bat (u.a. Hit, Out, Error, Fielders Choice), ein Base on Balls, ein Hit by Pitch, ein Sacrifice Fly, ein Sacrifice Hit oder eine Catcher's Interference sein.

IV. Ergänzungen zum Abschnitt 3.00: Vor dem Spiel

A. Regel 3.01

1. Absatz c)

Wird ergänzt durch:

Die Spielbälle müssen nicht verpackt sein.

Zusätzliche Regel

Alle Juveniles Spieler können, mit Genehmigung des eigenen Vereins, auch in Juveniles Mannschaften anderer Vereine mitspielen.

2. Zusätzliche Regel

Damit ein Spieler spielberechtigt ist muss er auf einer gültigen Spielerliste aufgeführt sein. Die Teams müssen die Spielerliste am Spiel vorweisen können, sonst ist das Spiel Forfait verloren.

Der Spieler muss sich nach Aufforderung des Schiedsrichters ausweisen können. Folgende Original-Papiere und Kopien sind zulässig: ID, Pass, Ausländerausweis, Familienbüchlein.

Falls ein Spieler sich nicht ausweisen kann, kann er nicht am Spiel teilnehmen. Ist ein Spieler nicht auf der am Spiel vorhandenen Spielerliste aufgeführt, kann sich jedoch ausweisen, kann er am Spiel teilnehmen mit einer Busse und auf eigenes Risiko. Falls er keine Spielberechtigung hatte wird das Spiel Forfait gewertet.

B. Regel 3.03 Wiedereintritt von Spielern

Diese Regel wird ersetzt durch:

Spezielle Juniorenregel!
Wiedereintritt von
Spielern ist möglich.

Ein Spieler des Starting Lineups, welcher durch einen Ersatzspieler ersetzt wurde, kann auf seiner ursprünglichen Schlagposition wieder ins Spiel zurückkehren, vorausgesetzt, sein Ersatz hatte:

- eine Plate Appearance
- bei drei aufeinanderfolgenden Outs auf dem Feld gestanden.

Nur Spieler des Starting-Lineups dürfen wieder ins Spiel zurückkehren.

Es dürfen nur Spieler des Starting Lineups wieder ins Spiel zurückkehren.

Diese Regelung gilt nicht für Spieler die vom Spiel ausgeschlossen wurden. Falls ein Team nicht mehr fähig ist, wegen Ausschluss eines Spielers, 8 Spieler zu stellen und kein regulärer Ersatzspieler mehr anwesend ist, dürfen ausgeschlossene Spieler nicht mehr eingesetzt werden.

C. Regel 3.10 Abbruch von Spielen, etc.

1. Absatz 3.10a)

wird im Reglement Spielbetrieb geregelt.

V. Ergänzungen zum Abschnitt 4.00: Beginn, Ende eines Spiels

A. Regel 4.10 Regulation Game

- a) Ein reguläres Spiel wird über sechs Innings, max 2 1/2 Std. gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichstand.
- b) Es gilt die Double Mercy Rule, d.h. beträgt die Run-Differenz nach dem 4. Inning 20 Punkte, so wird das Spiel abgebrochen. In Play Off und Finalspielen hat die verlierende Mannschaft das Recht alle 6 Innings zu spielen.

Wird ein Spiel abgebrochen, ist es als reguläres Spiel zu bewerten, wenn:

- mindestens 4 volle Innings gespielt wurden.
- die Heimmannschaft nach 3 oder 3 und einem angebrochenen Inning mehr Punkte erzielt hat als die Gastmannschaft nach 4 vollen Innings

Bitte Übersicht im Anhang beachten:
WAS IST ZU TUN BEI
SPIELABBRÜCHEN.

Zusätzliche Regeln bei Tageturnieren:

Einzelspiele 6 Innings
Turnier 5 Innings

- 1) Ein Spiel dauert 5 Innings oder maximal 2 Std. Nach 1 1/2 Std. wird kein neues Inning begonnen.
- 2) Spielbälle werden immer vom Hometeam gestellt
- 3) Einzelne Nachholspiele von Tageturnieren werden wie normale Meisterschaftsspiele ausgetragen.

Zusätzliche Regel für Einzel- und Turnierspiele

Sobald eine Mannschaft in einem Inning 5 Runs erzielt hat, wird das dritte Out gesprochen und das Schlagrecht wechselt. Dies gilt nicht für das letzte Inning.

Zusätzliche Regel für Play Off Spiele

Bei Play Off Spielen gibt es keine Run Beschränkung pro Inning.

B. Regel 4.11 Spielstand

Das Endresultat eines regulären Spieles ist die Anzahl der erzielten Punkte beider Mannschaften nach Spielende.

- a) Das Spiel ist beendet, wenn die Heimmannschaft nach der ersten Hälfte des sechsten Innings (Turnier 5 Innings) in Führung ist.
- b) Das Spiel ist beendet, wenn sechs Innings (Turnier 5 Innings) gespielt wurden und die Gastmannschaft in Führung ist.
- c) Erzielt die Heimmannschaft den siegenden Punkt in der zweiten Hälfte des sechsten Innings (Turnier 5 Innings), (oder in der zweiten Hälfte eines zusätzlichen Innings) ist das Spiel sofort beendet, wenn der Punkt erzielt wurde.

AUSNAHME: Schlägt der letzte Schlagmann einen Home Run, wird dieser gezählt mit allen Punkten, die dadurch erzielt wurden.

Regelauslegung: Schlägt der Schlagmann einen Home Run und bringt somit seiner Mannschaft während der zweiten Hälfte des sechsten Innings oder der zweiten Hälfte eines zusätzlichen Innings den Sieg und wird Aus erklärt, weil er einen Läufer überholt hat, ist das Spiel beendet, sobald der siegende Punkt erzielt wurde.

C. Regel 4.12 Aufgeschobenes Spiel

Bei den Junioren Juveniles gibt es keine aufgeschobenen Spiele.

Zusätzliche Regel

- i) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft gegen die Bestimmungen des Reglements „Lizenzen“ verstösst.
- j) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft unlicenzierte Spieler einsetzt.

F. Regel 4.17 Anzahl Spieler (Forfait)

- a) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft nicht 8 lizenzierte Spieler auf das Feld stellen kann oder will.
 - Wird ein Spiel wegen Verstössen gegen die Regeln 1.09, 4.15, 4.16, 4.17 als Forfait erklärt, wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-6, bei Tagesturnierspielen mit 0-5 belegt, sowie mit der gemäss Bussenordnung vorgesehenen Busse belegt.
 - Bei Verstössen gegen die Regel 4.15h-j) sowie 4.17 können Forfaitniederlagen auch nachträglich durch die TK auf Grund der offiziellen Line-Ups ausgesprochen werden.

- Forfaitniederlagen als Folge verletzungsbedingten Ausscheidens eines oder mehrerer Spieler werden nicht dazu gezählt.
- Alle Spiele einer Mannschaft am gleichen Spieltag werden disziplinarisch als 1 Forfait gewertet.

VI. Ergänzungen zum Abschnitt 6.00: Der Batter

A. Regel 6.01. Battingorder Juveniles U12

Die Battingorder KANN (muss nicht!) mehr als 9 Spieler umfassen. Maximal jedoch entsprechend den vorhandenen Lizenzen (inkl. Z-Lizenz). Sind mehr unlicenzierte Spieler anwesend als Z-Lizenzen, bleiben diese überzählig als Ersatz-/Auswechselspieler. Die zusätzliche Battingorderposition (10 - x) muss auf der Lineup bei den Ersatzspielern eingetragen werden. Während des Spiels können Battingorderpositionen ausfallen (müde, verletzte Kinder), oder Spieler ersetzt werden, aber keine zusätzlichen eingefügt werden. Werden Positionen während dem Spiel gestrichen muss dies dem Umpire und dem gegnerischen Coach mitgeteilt werden.

B. Regel 6.09 Home Run

Folgende Absätze werden geändert oder entfallen:

- b) entfällt
- d) Ein Fair Flyball zwischen den 1st und 3rd Base-Line außerhalb des Spielfeldes landet. Solch ein Hit berechtigt den Schlagmann zu einem Home Run, sofern die Distanz Homeplate-Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt und vorausgesetzt er berührt alle Bases in der richtigen Reihenfolge. Ist die Distanz kürzer als 60 m, darf der Schlagmann nur bis zum 2nd Base vorrücken.
- h) Ein Feldspieler einen Fair Flyball über das Foul Territory außerhalb des Spielfeldes umlenkt. Der Schlagmann darf 2 Bases vorrücken. Wurde der Fair Fly Ball zwischen den Spielfeldlinien vom Feldspieler außerhalb des Spielfeldes umgelenkt, erhält der Schlagmann einen Home Run, sofern die Distanz Homeplate-Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt. Ist die Distanz kürzer darf er nur bis zum 2nd Base vorrücken.

Home-Run = 60m

C. Regel 6.10 Designated Hitter

Wird nicht in Kraft gesetzt.

Keine Designated Hitters bei Junioren

VII. Ergänzungen zum Abschnitt 7.00: Der Läufer

A. Regel 7.04 Vorrücken der Läufer

b) entfällt, die Anmerkung unter Punkt d) behält jedoch ihre Gültigkeit.

B. Regel 7.05 Vorrücken der Läufer

Zusatz zu dieser Regel

Ein Base vorrücken, wenn bei "Ball four" der Fänger den Ball nicht fängt und er im Brustschutz oder in der Maske des Schiedsrichters klemmen bleibt. Wird der Schlagmann durch einen Wildpitch zum Läufer, wobei alle Läufer ein Base zugesprochen bekommen, erhält der Schlagmann nur das Anrecht auf das 1st Base.

C. Regel 7.08 Läufer ist Out

Zusätzliche Regel: Stehlen

Spezielle Juveniles Junioren-Regel: Man darf keinen Abstand nehmen und erst Stehlen, wenn der Pitch die Homeplate erreicht hat!

Ein Läufer ist out, wenn er den Feldspieler berührt der im Begriff ist ein Double Play zu machen, wenn er nicht auf die Base zu slidet oder nicht versucht dem Feldspieler auszuweichen, der den Ball hat oder darauf wartet, einen Tag zu machen.

Wenn ein Werfer im Kontakt mit der Platte steht, im Besitz des Balles ist und der Fänger in der Catchers-Box bereit ist einen Pitch zu fangen, dürfen die Läufer ihr Base nicht verlassen, bis der Ball geworfen wurde und die Homeplate überquert hat.

Hier geht es um die Sicherheit des Spielers.

Eine Regelverletzung eines Läufers beeinflusst alle anderen Läufer.

- a) Wenn ein Läufer das Base verlässt, bevor der Wurf die Homeplate erreicht hat und der Schlagmann den Ball nicht schlägt, darf der Läufer weiterrennen. Wenn ein Spiel auf den Läufer gemacht wird und dieser ist Aus, ist das Aus gültig. Wenn der Läufer das Base, das er zu erreichen sucht, sicher erreicht, muss er zu jenem Base zurück kehren, das er vor dem Wurf innehatte; es gibt kein Aus.
- b) Wenn ein Läufer das Base verlässt bevor der Wurf die Homeplate erreicht hat und der Schlagmann den Ball schlägt, darf der Läufer weiterrennen. Wenn ein Spiel auf den Läufer gemacht wird und dieser ist aus, ist das Aus gültig. Wenn der Läufer nicht Aus gemacht wurde, muss er zum Base zurückkehren, das er vor dem Pitch innehatte, oder zum nächsten freien Base, von seinem Ausgangsbasis aus gesehen, vorrücken.

In keinem Fall darf der Schlagmann bei einem 1 Base-Hit oder Error weiter als aufs erste Base, bei einem 2-Base-Hit weiter als aufs zweite Base oder bei einem Drei-Base-Hit weiter als aufs dritte Base vorrücken. Der Hauptschiedsrichter bestimmt den Wert des Schlags.

- c) Wenn ein Läufer das Base verlässt bevor der Wurf die Homeplate erreicht hat und der Schlagmann den Ball buntet oder ins Innenfeld schlägt, darf kein Punkt gescort werden. Wenn drei Läufer auf den Bases sind und der Schlagmann das erste Base sicher erreicht rücken

alle Läufer ein Base, von ihrem Ursprungsbasis ausgehend, vor, ausser dem Läufer auf dem dritten Base. Dieser Läufer wird von den Bases entfernt. Der Lauf zählt nicht.

Siehe nachstehende Beispiele

Ausnahme: Wenn nach der Beendigung des Spielzugs, ein offenes Base vorhanden ist gelten die Absätze (a) und (b).

BEISPIELE:

1. Läufer auf dem ersten Base geht zu früh; Schlagmann erreicht das erste Base sicher: Läufer geht aufs zweite Base
2. Läufer auf dem zweiten Base geht zu früh; Schlagmann erreicht das erste Base sicher: Läufer geht zurück aufs zweite Base
3. Läufer auf dem dritten Base geht zu früh; Schlagmann erreicht das erste Base sicher: Läufer geht zurück aufs dritte Base
4. Läufer auf dem ersten Base geht zu früh; Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer geht nur bis aufs dritte Base
5. Läufer auf dem zweiten Base geht zu früh; Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer geht nur bis aufs dritte Base
6. Läufer auf dem dritten Base geht zu früh; Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer geht zurück aufs dritte Base
7. Alle Läufer können scoren, wenn der Schlagmann einen sauberen 3 Base Hit schlägt, egal ob die Läufer zu früh gehen oder nicht.
8. Läufer auf dem ersten und zweiten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann erreicht das erste Base sicher: Läufer gehen auf zweites resp. drittes Base
9. Läufer auf dem ersten und zweiten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer auf dem ersten Base geht aufs dritte Base, Läufer auf dem zweiten Base scoren
10. Läufer auf dem ersten und dritten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann erreicht das erste Base sicher: Läufer auf dem ersten Base geht aufs zweite Base, Läufer auf dem dritten Base bleibt dort
11. Läufer auf dem ersten und dritten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer auf dem ersten Base geht aufs dritte Base, Läufer auf dem dritten Base scoren.
12. Läufer auf dem zweiten und dritten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann erreicht das erste Base sicher: beide Läufer bleiben auf ihren Bases
13. Läufer auf dem zweiten und dritten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer auf dem zweiten Base geht aufs dritte Base, Läufer auf dem dritten Base scoren.
14. Läufer auf dem ersten, zweiten und dritten Base; einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann schlägt einen sauberen 2 Base Hit: Läufer auf dem ersten Base geht aufs dritte Base, Läufer auf dem zweiten und dritten Base scoren.
15. Läufer auf dem ersten, zweiten und dritten Base, einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann erreicht das erste Base sicher aufgrund eines Bunts oder eines Balls der ins Innenfeld geschlagen wurde: alle Läufer

rücken ein Base vor, ausser der Läufer auf dem dritten Base. Dieser wird entfernt. Es wird jedoch kein Aus gezählt. Wenn während des Spielzugs ein Aus gemacht wurde und ein offenes Base zur Folge hat, kehrt der Läufer auf dem dritten Base zur dritten Base zurück.

16. Läufer auf dem ersten, zweiten und dritten Base, einer von ihnen geht zu früh, Schlagmann erhält ein Base on Balls oder wird von einem Pitch getroffen: alle Läufer rücke ein Base vor und der Punkt zählt.

Der Schiedsrichter braucht ein Tuch oder ähnliches

Anmerkung: Wenn ein Schiedsrichter entdeckt, dass ein Spieler zu früh das Base verlassen hat, soll dieser Schiedsrichter sofort ein Tuch oder etwas ähnliches fallenlassen um die Regelverletzung anzuzeigen.

Anmerkung: Für diese Beispiele wird angenommen, dass der Schlagmann auf dem Base bleibt, das er sicher erreicht hat.

VIII. Ergänzungen zum Abschnitt 8.00: Der Pitcher

A. Pitcherbeschränkung

Jeder Pitcher, der 5 und mehr Innings an einem Spieltag eingesetzt wird, muss eine Ruhepause von 4 Tagen einlegen. Er ist für keine weiteren Spiele in allen Ligen während dieser Ruhepause als Pitcher einsetzbar.

Zusätzliche Regel bei Einzelspielen

Einzelspiele: Jeder Pitcher darf pro Spiel max. 3 Innings pitchten.

Zusätzliche Regel für Tagesturniere

Jeder Pitcher darf pro Spiel max. 3 Innings und pro Spieltag max. 6 Innings pitchten.

B. Regel 8.05 Balks

Folgende Absätze entfallen:

- k) entfällt, im Gegensatz zum Baseball wird bei unabsichtlichem Fallenlassen des Balles bei den Juveniles kein Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein „Ball“ zugesprochen.
- m) entfällt, im Gegensatz zum Baseball wird kein Balk gewertet, wenn der Pitcher keinen Stillstand macht, jedoch erhält der Batter ein „Ball“ zugesprochen.

IX. Ergänzungen zum Abschnitt 10: Der Official Scorer

Die Regel 10.01 (a) wird ersetzt durch:

Scoring bei den Juveniles ist nicht gefordert, jedoch wünschenswert.

