



SBSF BASEBALL REGLEMENT JUVENILES

Gültig ab **1. Mai 2021**

Inhaltsverzeichnis

I.	Einleitung.....	4
A.	<i>Gültige Regelbücher.....</i>	4
B.	<i>Spezialregel der Jugendlichen – Z-Lizenz</i>	4
II.	Ergänzungen zum Abschnitt 1 – Ziel des Spieles.....	5
A.	<i>Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung</i>	5
B.	<i>Regel 2.01 Das Spielfeld</i>	5
1.	Absatz 2 Spielfeld – Masse	5
2.	Absatz 3 Pitchersplate	5
3.	Absatz 4 Backstop.....	5
4.	Absatz 5 Erstellung der Spielfelder.....	5
5.	Absatz 7 Spielfeldmarkierungen.....	6
6.	Absatz 4 Homologierung	6
C.	<i>Regel 2.05 Dugout.....</i>	6
D.	<i>Regel 3.01 Der Ball</i>	6
E.	<i>Regel 3.02 Bat</i>	6
F.	<i>Regel 3.03 Uniform</i>	7
1.	Regel 3.03 (c) Team-Uniformen.....	7
2.	Regel 3.03 (i) Schuhe	7
G.	<i>Regel 3.08 Helmet.....</i>	7
III.	Ergänzungen zum Abschnitt 4.00 – Vor dem Spiel.....	7
A.	<i>Regel 4.01 Spielberechtigung und Freigabe.....</i>	7
1.	Zusätzliche Regel Spielerliste.....	7
2.	Zusätzliche Regel Freigabe.....	7
B.	<i>Regel 4.04 Abbruch von Spielen, etc.</i>	7
IV.	Ergänzungen zum Abschnitt 5.00 - Playing the Game.....	8
A.	<i>Regel 5.04 Battingorder</i>	8
B.	<i>Regel 5.05 Batter wird zum Runner</i>	8
1.	Regel 5.05 (a) (5) Abgelenkter Ball - Homerun	8
2.	Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base	8
3.	Regel 5.05 (b) (1) Base on Ball	8
C.	<i>Regel 5.07 Pitching.....</i>	8
1.	Pitcherbeschränkung	8
2.	Pitch Count	8
3.	Ruhetage.....	9
D.	<i>Regel 5.07(b) Warm-up Pitches</i>	9
E.	<i>Regel 5.09 Batter ist Out (Strike Out).....</i>	9
F.	<i>Regel 5.09 Runner.....</i>	9
1.	Safety Rule	9

2. Stealing Bases	9
G. Regel 5.10 Wiedereintritt von Spielern	10
H. Regel 5.11 Designated Hitter	10
V. Ergänzungen zu Abschnitt 6.00 - Balk.....	10
VI. Ergänzungen zum Abschnitt 7.00 - Beginn und Ende des Spiels.....	10
A. Regel 7.01 (g) (1)-(3) Spielstand.....	10
B. Regel 7.01 (h) Ergänzungen Regulation Game	11
C. Regel 7.02 Aufgeschobenes Spiel.....	11
D. Regel 7.03 Forfaits	12
E. Zusätzliche Regel – nicht notwendige Spiele.....	12
VII. Ergänzungen zum Abschnitt 9.00 – Der Official Scorer	12
VIII. Ergänzungen zum Abschnitt - Definition of Terms.....	13
IX. Anhang A - Early Steel.....	13

Reglemente «Baseball»: JUVENILES

I. Einleitung

Das vorliegende Reglement ergänzt die gültigen Regelbücher in Bezug auf einige besondere schweizerische Verhältnisse. Es trägt insbesondere der Tatsache Rechnung, dass die Spielplatzverhältnissen nicht dem eigentlich geforderten Standard entsprechen können. In einigen Fällen werden schwierig zu interpretierende Regeln klarer und verständlicher dargestellt.

A. Gültige Regelbücher

1. Es gelten folgende Regelbücher:

- Official Baseball Rules (neuste Version englisch, von CEB anerkannt)
- Offizielle Baseball Regeln (neuste Version deutsch, DBV)
- Règlements officiels de Baseball (neuste Version französisch)

Bei Textdifferenzen gilt das von der CEB anerkannte Regelbuch (in englischer Sprache)

2. Anmerkung 1:

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

3. Anmerkung 2:

Das englische Wort «shall» bedeutet in Reglementen und Ähnlichem eine Muss-Bestimmung. Es wird deshalb mit «muss» oder mit «verpflichtet sein» übersetzt.

4. Anmerkung 3:

Dieses Reglement ist keine Übersetzung des «Little League Rulebook». Gewisse Regeln wurden jedoch aus diesem Reglement übernommen.

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

6. Nachfolgend wird Einfachheit halber nur die männliche Schreibweise verwendet, das Reglement gilt jedoch für alle Geschlechter.

B. Spezialregel der Juveniles Liga

- Spieler ohne Lizenzen können für maximal zwei (2) Spiele eingesetzt werden. Diese Regelung gilt nicht für Play-off Spiele.

II. Ergänzungen zum Abschnitt 1.00 – Ziel des Spieles

A. Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung

- Es gibt Meisterschaften in allen drei Altersklassen gemäss den Bestimmungen der CEB und der WBSC, mit Ausnahme der Juveniles, zu der auch jüngere Jahrgänge zugelassen sind.
- Vereine können ganze Mannschaften oder zusammen mit einem oder mehreren anderen Vereinen eine Spielgemeinschaft anmelden.
- **Mindestalter für die Teilnahme an den Juveniles-Spielen ist 8 Jahre. (Massgebend ist der Jahrgang) Ausnahme: Es dürfen maximal 2 (zwei) 6 oder 7-jährige Spieler im Line-up sein.**
- **Acht (8) jährige und jüngere Batter müssen vom Batting-T schlagen (Massgebend ist der Jahrgang). Neun bis zehn (9 – 10) jährige dürfen vom Batting-T schlagen.**
- In der Juveniles-Liga kann auch mit acht (8) Spielern ein Spiel gestartet und gespielt werden. Für den fehlenden Spieler muss ein Lineup-Platz gewählt werden, wenn dieser an der Reihe wäre, wird die Mannschaft mit einem automatischen OUT belegt.
- Wenn das Spiel mit acht Spielern gestartet wird, kann zu jedem späteren Zeitpunkt ein Spieler eingetragen werden, damit entfällt das automatische OUT.
- Eine Mannschaft, die mehr als ein (1) Mal nicht an einem offiziellen Meisterschaftsspiel erscheint, darf nicht an den Play-Offs teilnehmen. Alle Spiele von einem Tag gelten als ein (1) Spiel.

B. Regel 2.01 Das Spielfeld

1. Absatz 2 Spielfeld – Masse

Bei den Juveniles gibt es keinen Pitchers-Mound

Spielfeldmasse:

- das Spielfeld muss ein 18,3 m langes Quadrat sein
- die Pitching Distanz beträgt 14,6 m
- Backstop mind. 5 m, max. 8 m
- Homerun Grenze soll mind. 60 m sein, eine Entfernung von 65 m entlang der Foul Lines und 75 m zum Centerfield ist wünschenswert.
- Kreis von 5 m Durchmesser zentriert um die Homeplate

2. Absatz 3 Pitchersplate

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

3. Absatz 4 Backstop

Die Entfernung von der Homeplate zum Backstop muss mindestens fünf (5) Meter betragen. Ausnahmen bewilligt die TK.

4. Absatz 5 Erstellung der Spielfelder

Ist die Stelle der Homeplate festgelegt, wird mit Hilfe eines Messbandes eine Länge von 25.85 m in die gewünschte Richtung abgemessen, wo damit die 2nd Base bestimmt. Von der Homeplate aus wird eine Länge von 18,3 m zum 1th Base abgemessen. Vom 2nd Base aus, dieselbe Länge zum 1th Base

abgemessen. Die Kreuzpunkte der Längen bestimmen das 1st Base. Das 3rd Base auf die entsprechende Weise ermittelt.

5. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen

Falls es der Heimmannschaft nicht erlaubt ist, Feldmarkierungen einzuzeichnen, so liegt es einzig beim Schiedsrichter zu entscheiden, wo die entsprechenden Markierungen liegen würden. Fehlende Markierungen sind beim Melden der Resultate auf dem offiziellen Meldeweg (umpire.ch oder UmpApp) unter der entsprechenden Rubrik festzuhalten. Das Verwenden von Sägemehl ist erlaubt.

Foul Lines, Treefoot Line und Circle um Homeplate müssen eingezeichnet sein.

6. Absatz 4 Homologierung

Sämtliche für Meisterschaftsspiele vorgesehenen Spielfelder werden durch die TK homologiert. Offizielle Meisterschaftsspiele dürfen nur auf den zugelassenen Spielfeldern ausgetragen werden. Ausnahmegewilligungen erteilt die TK. Die Homologierung eines Spielfeldes kann jederzeit beantragt werden. Jede Mannschaft, die am Meisterschaftsbetrieb der Juveniles-Liga teilnimmt, ist verpflichtet die Masse sowie Groundrules seines Spielfeldes mit der Anmeldung zur Meisterschaft (schriftlich oder als PDF per E-Mail) dem SBSF abzugeben.

Anmerkung: Auf Spielfeldern, auf denen sich im spielbaren Feld Hindernisse befinden (z.B. Lichtmasten, Fussballtore etc.) muss dafür gesorgt werden, dass diese Hindernisse mit speziellen Protektoren ummantelt sind. Diese Ummantelungen können aus Schaumstoff sein, wie dies üblich ist im Schulsport, in der Leichtathletik oder im Skisport. Der Schutz muss bodenerdig bis über Kopf (mind. 2 Meter) hoch sein.

C. Regel 2.05 Dugout

Die Heimmannschaft muss Spielerbänke (Zelte als Schattenspender und Regenschutz ist wünschenswert) für sowohl die Heim- als auch Gastmannschaft zur Verfügung stellen.

D. Regel 3.01 Der Ball

Wird ergänzt mit:

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

Spielbälle werden immer vom Heimteam gestellt. Ist eine Mannschaft nicht in der Lage beim offiziellen Spielbeginn diese Bälle zur Verfügung zu stellen, so müssen diese von einem anderen Team ausgeliehen oder abgekauft werden. Fehlende Bälle führen zu keinem Forfait sofern das Spiel mit dem offiziellen Ball gespielt werden kann.

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

E. Regel 3.02 Bat

Wird ergänzt durch:

e) Es dürfen nur Bat mit dem USA Baseball Loge benützt werden (USABat).

F. Regel 3.03 Uniform

1. Regel 3.03 (c) Team-Uniformen

Spieler die in Spielgemeinschaften oder anderen Mannschaften spielen oder aushelfen, dürfen in ihrer eigenen Mannschaftsuniform spielen

2. Regel 3.03 (i) Schuhe

Wird ergänzt mit:

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

G. Regel 3.08 Helmet

Ist mit folgender Ergänzung gültig:

(b) wird ersetzt durch:

Jeder Spieler muss in seiner Rolle als Batter oder Runner einen Helm mit beidseitigem Ohrschutz mit Helmgitter tragen.

(c) entfällt

(e) Base-Coaches **müssen einen entsprechenden Helm tragen.**

III. Ergänzungen zum Abschnitt 4.00 – Vor dem Spiel

A. Regel 4.01 Spielberechtigung und Freigabe

1. Zusätzliche Regel Spielerliste

Damit ein Spieler spielberechtigt ist, muss er auf einer gültigen Spielerliste, welche im Opasso erstellt wurde, aufgeführt sein. (Ausnahme siehe Regel I.B)

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 Originalpapiere und Kopien sind zulässig: ID, Pass, Fahrausweis, Ausländerausweis. 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 gemäss Bussenreglement und auf eigenes Risiko. Falls keine Spielberechtigung nachgewiesen werden kann, wird das Spiel Forfait gewertet.

2. Zusätzliche Regel Freigabe

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

B. Regel 4.04 Abbruch von Spielen, etc.

Wird im Reglement Spielbetrieb geregelt.

IV. Ergänzungen zum Abschnitt 5.00 - Playing the Game

A. Regel 5.04 Battingorder

Diese Regel 5.04 a) (4) wird ergänzt:

Die Battingorder kann mehr als neun (9) Spieler umfassen. Die zusätzlichen Battingorder Positionen (10-x) müssen auf dem 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 Schiedsrichter und dem gegnerischen Coach mitgeteilt werden.

B. Regel 5.05 Batter wird zum Runner

Folgende Absätze werden geändert oder entfallen:

1. Regel 5.05 (a) (5) Abgelenkter Ball - Homerun

Ein fair Flyball der zwischen der 1st und 3rd Base-Line über der Homerungrenze landet. Solch ein Hit berechtigt den Batter zu einem Homerun, sofern die Distanz Homeplate – Ende Aussenfeld mindestens 76 m beträgt und vorausgesetzt er berührt alle Bases in der richtigen Reihenfolge. Ist die Distanz kürzer als 60 m, darf der Batter nur bis zur 2nd Base vorrücken.

2. Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base

Wird ein Fair Flyball von einem Feldspieler ins Foul Territory abgelenkt, darf der Batter bis zur 2nd Base vorrücken; wurde der fair Flyball aber über die Homerun Grenze zwischen 1st und 3rd Base umgelenkt, erhält der Batter einen Homerun, sofern die Distanz Homeplate – Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt. Ist die Distanz kürzer als 76 m, darf der Batter nur bis zur 2nd Base vorrücken.

3. Regel 5.05 (b) (1) Base on Ball

Regel wird ergänzt:

Ein Base vorrücken, wenn bei «Ball Four» der Catcher den Ball nicht fängt und er im Chestprotector oder in der Mask des Schiedsrichters klemmen bleibt. Wird der Batter durch einen Wildpitch zum Runner, wobei alle Runner ein (1) Base zugesprochen bekommen, der Batter erhält nur das Anrecht auf die 1. Base.

C. Regel 5.07 Pitching

Zusätzliche Regel für alle Spiele:

1. Pitcher Beschränkung

Das 1. und 2. Inning in jedem Spiel muss von einem Schweizer Pitcher (Lizenz Status A) gepitched werden, ansonsten das Spiel als einfache Forfait Niederlage zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet wird.

2. Pitch Count

Es gelten folgende Pitch Count Regelungen:

Der Pitch Count muss von einer unabhängigen Person, wie z.B. Scorer oder bei Turnieren vom nicht spielenden Team genommen werden. Sind diese nicht vorhanden, nimmt der Defense Team-Coaches den Pitch Count. Der Pitch Count muss auf dem Formular, das die SBSF zur Verfügung stellt, für jeden Pitcher eingetragen werden.

Max. 85 Pitches pro Tag

Ein angefangenes At Bat kann beendet werden, auch wenn dabei die 85 Pitches pro Pitcher überschritten werden. Ein Hit vom Batting-T zählt nicht als Pitch.

3. Ruhetage

Pitches	Ruhetage
71 oder mehr	3 Tage
56 – 70	2 Tage
41 – 55	1 Tag
1 - 40	Kein Ruhetag

D. Regel 5.07(b) Warm-up Pitches

Änderung: Die bisherige Definition von acht (8) Warmup Pitches wurde zugunsten einer allgemeinen Formulierung geändert. Die CEB Speed Up Rules gelten bei den Juveniles nicht.

- Im ersten (1.) Inning und bei Pitcherwechsel hat der Schiedsrichter dem Pitcher für acht (8) Warm-up Pitches angemessene Zeit einzuräumen.
- Zwischen den Innings kann der Pitcher acht (8) Warm-up Pitches werfen.

Der Plate-Schiedsrichter muss darauf achten, dass ohne Spielverzögerung diese Warm-up Pitches durchgeführt werden. Wenn ein Team nicht innerhalb normaler Zeit diese Warm-up Pitches durchführt, soll der Plate-Schiedsrichter diese Warm-up Pitches unterbrechen/abbrechen und «Play Ball» ausrufen. Die Mannschaften sollen einen Backup-Catcher bereithalten, der sobald das Inning fertig ist, für den Pitcher zur Verfügung stehen.

E. Regel 5.09 Batter ist Out (Strike Out)

Ergänzung zur Regel 5.09 (a) (2) Strike Out:

Ein Batter der vom Batting-T schlägt, kann nicht Strike Out gehen.

F. Regel 5.09 Runner

1. Safety Rule

Zusatz zu dieser Regel:

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

2. Stealing Bases

a) Stealing ist nicht erlaubt, Ausnahme siehe 5.09 2.b)

b) Ein Runner darf auf eigenes Risiko bei einem Hit, Wild Pitch und Passed Ball auf die nächste Base vorrücken, wenn der Ball den Kreis von fünf (5) Meter im Durchmesser um die Homeplate verlässt.

Wenn der Runner bei einem Wild Pitch, Passt Ball oder Catcher Dropped Ball sich nicht an die Regel Stealing 5.09 a) und/oder b) hält, und das nächste Base stiehlt, muss er wieder zum Ausgangsbase (Time of Pitch TOP) zurück.

G. Regel 5.10 Wiedereintritt von Spielern

Diese Regel wird ersetzt durch:

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

- eine (1) Plate Appearance hatte;
- bei drei (3) aufeinanderfolgenden Outs auf dem Spielfeld stand.

Diese Regel gilt nicht für Spieler die vom Spiel ausgeschlossen wurden.

Falls ein Team nicht mehr fähig ist, wegen Ausschluss eines Spielers, acht (8) Spieler zu stellen, und kein regulärer Ersatzspieler mehr anwesend ist, dürfen ausgeschlossene Spieler nicht mehr eingesetzt werden, dann wird das Spiel abgebrochen (Called Game) und als Forfait erklärt.

H. Regel 5.11 Designated Hitter

Designated Hitter Regel wird ausser Kraft gesetzt.

V. Ergänzungen zu Abschnitt 6.00 - Balk

Regel 6.02 (a)(1) – (10) und (12) entfällt

Regel 6.02 (a) (11) wird ergänzt: Bei unabsichtlichem Fallenlassen des Balls bei den Juveniles wird kein Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein «Ball» zugesprochen.

Regel 6.02 (a) (13) wird ergänzt: Wenn der Pitcher bei den Juveniles keinen Stop macht, wird dies nicht als Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein «Ball» zugesprochen, das Spiel ist unterbrochen und die Runner bleiben auf ihrem Ausgangsbase TOP.

VI. Ergänzungen zum Abschnitt 7.00 - Beginn und Ende des Spiels

A. Regel 7.01 (g) (1)-(3) Spielstand

Wird ersetzt:

1) Single-Games, Tagesturnier-Spiele und Double Headers (DH) werden über 5 Innings ohne Zeitbegrenzung gespielt.

2) Das Spiel ist beendet, wenn die Heimmannschaft nach der ersten Hälfte des fünften (5.) Innings (Single-Game, Turnier und DH) in Führung ist.

3) Das Spiel ist beendet, wenn fünf (5) Innings (Single-Game, Turnier und DH) gespielt wurden und die Gastmannschaft in Führung ist.

4) Erzielt die Heimmannschaft den siegenden Run in der zweiten Hälfte des fünften (5.) Innings (Single-Game, Turnier und DH) erzielt, oder in der zweiten Hälfte eines Zusatz-Innings, ist das Spiel sofort beendet, wenn der Run erzielt wird.

Approved Ruling: Schlägt der Batter einen Home Run und bringt somit seiner Mannschaft während der zweiten Hälfte des fünften (5.) Innings (Tagesturniere und DH 5. Inning) oder zweiten Hälfte eines Zusatz-Innings den Sieg und wird Out erklärt weil er einen Runner überholt hat, wird das Spiel beendet sobald der siegende Punkt von einem anderem, vorderen Runner erzielt wurde.

B. Regel 7.01 (h) Ergänzungen Regulation Game

Zusatz zu dieser Regel:

Meisterschaftsspiele werden folgendermassen gespielt:

- Single Games werden über fünf (5) Innings ohne Zeitbeschränkung gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Double Header werden beide Spiele über fünf (5) Innings ohne Zeitbeschränkung gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Tagesturniere werden über fünf (5) Innings gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Einzelne Nachholspiele von Tagesturnieren oder DH werden wie normale Games ausgetragen.
- Sobald eine Mannschaft in einem Inning fünf (5) Runs erzielt hat, wird das dritte (3.) Out gesprochen und das Schlagrecht wechselt. Dies gilt nicht für das letzte Inning. Führt jedoch das Auswärtsteam vor dem letzten Inning mit zehn (10) oder mehr Runs, wird im letzten Inning zuerst die Offensive des Heimteams gespielt.
- Play-Off Spiele werden ohne Run Beschränkung gespielt.
- Final Four Spiele werden ohne Run Beschränkung gespielt, es darf nicht vom Batting-T geschlagen werden.
- Wildcard Turnier werden gleich wie Tagesturniere gespielt.
- Mercy Rule:
 - Single Games, Turnier- und DH Spiele: Es gilt die Double Mercy Rule, d.h. beträgt die Run-Differenz nach dem 4. Inning 20 Runs oder mehr, so wird das Spiel abgebrochen.
 - Playoff-Spiele: Die Double Mercy Rule tritt nur auf Verlangen der verlierenden Mannschaft in Kraft.

C. Regel 7.02 Aufgeschobenes Spiel

Bei den «Junioren» JUVENILES gibt es kein aufgeschobenes Spiel

D. Regel 7.03 Forfaits

Zusatz zu dieser Regel:

e) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft unlicenzierte Spieler einsetzt. (Ausnahme siehe Regel IB)

f) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft gegen das Reglement Lizenzen verstösst.

g) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls ein Pitcher mit Junioren-Lizenz die Anzahl der erlaubten Pitches gemäss «Pitch Count-Regel» der jeweiligen Altersklasse überschreitet.

h) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage gewertet, falls eine Mannschaft nicht min. acht (8) lizenzierte Spieler auf das Spielfeld stellen kann oder will.

i) Wird ein Spiel wegen Verstössen gegen die Regeln in 1.01, 3.01, 4.01, 5.07 und 7.03 als Forfait erklärt, wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-6, bei DH und bei Tagesturnieren mit 0-5 sowie mit der gemäss Bussenreglement vorgesehenen Busse belegt.

j) Bei Verstössen gegen die Regeln 7.03 b) sowie 7.03 e) bis h) können Niederlagen auch nachträglich durch die TK aufgrund der offiziellen Scorerblätter ausgesprochen werden. Das Einreichen eines formalen Protestes durch die gegnerische Mannschaft ist dabei nicht vorausgesetzt.

k) Forfaitniederlage als Folge verletzungsbedingtem Ausscheiden eines oder mehrerer Spielern, werden nicht dazu gezählt.

l) Alle Spiele einer Mannschaft am gleichen Spieltag werden disziplinarisch als ein (1) Forfait gewertet.

E. Zusätzliche Regel – nicht notwendige Spiele

Ein Spiel, welches auf eventuelle Playoffs keinen Einfluss hat, kann aus terminlichen Gründen von der TK abgesetzt bzw. nicht mehr neu angesetzt werden.

VII. Ergänzungen zum Abschnitt 9.00 – Der Official Scorer

Regel 9.01 (a) wird ersetzt durch:

Bei den «Junioren» JUVENILES ist das Scoring nicht obligatorisch, jedoch wünschenswert.

- Bei der «JUGEND» wird nach dem WBSC Scoring System gescort.
- Alle Spiele müssen durch einen Scorer auf den von der SBSF vorgeschriebenen Scoringblätter gescort werden. Der Scorer muss nicht zwingend Mitglied eines Teams oder Verein sein.
- Bei allen Spielen, auch bei abgebrochenen und/oder Forfait erklärten, muss der Scorer das von der SBSF vorgeschriebenen Scoringblatt ausfüllen. Auf dem Scoringblatt müssen Datum des Spiels, Spielnummer, Spielort, Namen aller Spieler der beteiligten Mannschaften,

Schiedsrichter und Scorer, sowie der komplette Spielverlauf gemäss Regel 9.00 enthalten sein. Scorer müssen auf dem Scoringblatt die Lizenzart aller Spieler festhalten (inkl. Z).

- Nach Spielende ist das Scoringblatt bis spätestens 20.00 Uhr des Spieltages in digitaler Form der TK zukommen zu lassen (umpire.ch oder UmpApp).
- Das Spiel muss zusätzlich vom Scorer innerhalb sieben (7) Tagen nach Spielende in dem vom SBSF zur Verfügung gestellten Softwareprogramm (EasyScore) erfasst werden.
- Kann die Heimmannschaft keinen Scorer stellen und erklärt sich die Gastmannschaft dazu bereit dies zu übernehmen, wird dieses Scoringblatt als offiziell anerkannt.
- Sollte kein Scorer bestimmt werden können, so ist das vom Schiedsrichterteam festgehaltene Resultat massgebend.

VIII. Ergänzungen zum Abschnitt - Definition of Terms

Zu CLUB: entfällt

Zu HOME TEAM: wird ersetzt durch:

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

Zu LEAGUE und THE LEAGUE PRESIDENT: Diese Definitionen entfallen

Zu MANAGER:

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

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

Zu STRIKE ZONE:

1. Satz wird ersetzt durch: Die Strike Zone ist der Raum über der Homeplate, von der Achselhöhle bis unterkannte Knie.

Die Zeichnung im Appendix 5 ist für Juveniles nicht gültig

Zusätzliche Definition:

Eine PLATE APPEARANCE ist, wenn der Batter seinen Turnus beim Schlagen abschliesst. Dies kann nur ein At Bat (Hit, Out, Error, Fielder's Choice, Base on Ball, Hit by Pitch, Sacrifice Fly oder Bunt, oder ein Catcher Interference sein.

IX. Anhang A - Early Steal

1) Runner auf dem 1. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner geht auf s 2. Base.

2) Runner auf dem 2. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner zurück geht auf das 2. Base

3) Runner auf dem 3. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner geht zurück auf das 3. Base

4) Runner auf dem 1. Base geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner geht auf 3. Base.

- 5) Runner auf dem 2. Base geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double;
Runner geht nur auf das 3. Base.
- 6) Runner auf dem 3. Base; Batter schlägt einen Clean-Double;
Runner geht auf das 3. Base zurück
- 7) Alle Runner können scoren, wenn der Batter einen Clean Trippel schlägt, egal ob die Runner zu früh gehen oder nicht.
- 8) Runner auf 1. Und 2. Base; ein Runner geht zu früh; der Batter erreicht das 1. Base Safe;
Runner gehen auf 2. respektive 3. Base.
- 9) Runner auf 1. Und 2. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean Double;
Runner vom 1. Base geht auf 3. Base, Runner vom 2. Base scort.
- 10) Runner auf dem 1. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe;
Runner vom 1. Base geht auf 2. Base, Runner vom 3. Base muss auf dem 3. Base bleiben.
- 11) Runner auf dem 1. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double;
Runner vom 1. Base geht auf das 3. Base, Runner vom 3. Base scort.
- 12) Runner auf dem 2. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe;
beide Runner bleiben auf der Ausgangs-Base
- 13) Runner auf dem 2. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double;
Runner vom 2. Base geht auf das 3. Base, Runner vom 3. Base scort.
- 14) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double;
Runner vom 1. Base geht auf das 3. Base, Runner von 2. Und 3. Base scort.
- 15) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter macht einen Bunt oder schlägt ins Infield
und ist Safe;
Alle Runner rücken ein (1) Base vor, ausser der Runner vom 3. Base. Dieser wird entfernt.
Es wird kein Out gezählt. Wenn ein Out gemacht wurde und eine offene Base zur Folge hat, muss der
Runner vom 3. Base auf die 3. Base zurück.
- 16) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter erhält ein Base on Ball oder geht Hit by
Pitch;
alle Runner rücken ein (1) Base vor und der Run zählt.

Anmerkung: Für diese Beispiele wird angenommen, dass der Batter auf dem Base bleibt, das er durch den Hit erreicht hat.