



SBSF REGLEMENT BASEBALL JUVENILES

Gültig ab 2. April 2022

Inhaltsverzeichnis

I. EINLEITUNG	4
A. GÜLTIGE REGELBÜCHER	4
B. ANMERKUNGEN	4
II. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 1.00 – ZIEL DES SPIELES.....	4
A. REGEL 1.01 ALLGEMEINE BESCHREIBUNG	4
III. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 2.00 SPIELFELD	5
A. REGEL 2.01 DAS SPIELFELD	5
1. Absatz 2 Spielfeld – Masse	5
2. Absatz 3 Pitchersplate	5
3. Absatz 4 Backstop.....	5
4. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen.....	5
5. Absatz 4 Homologierung	5
B. REGEL 2.05 DUGOUT	6
IV. ERGÄNZUNGEN ZU 3.00 AUSTRÜSTUNG UND BEKLEIDUNG	6
A. REGEL 3.01 DER BALL	6
B. REGEL 3.02 BAT.....	6
C. REGEL 3.03 UNIFORM.....	6
1. Regel 3.03 (c) Team-Uniformen.....	6
2. Regel 3.03 (i) Schuhe	6
D. REGEL 3.08 HELMET	6
V. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 4.00 – VOR DEM SPIEL	7
A. REGEL 4.01 SPIELBERECHTIGUNG UND FREIGABE	7
1. Spielerliste	7
2. Spieler ohne Lizenz	7
3. Alterslimiten	7
4. Juveniles bei den Cadets	7
5. Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen	8
B. REGEL 4.04 ABRUCH VON SPIELEN, ETC.	8
VI. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 5.00 - PLAYING THE GAME.....	8
A. REGEL 5.04 BATTINGORDER	8
B. REGEL 5.05 BATTER WIRD ZUM RUNNER	8
1. Regel 5.05 (a) (5) Homerun	8
2. Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base.....	8
C. REGEL 5.05 (b) (1) 4 “BALLS”	8
D. REGEL 5.07 PITCHING	8
1. Pitcherbeschränkung.....	8
2. Pitch-Count	9
E. REGEL 5.07(b) WARM-UP-PITCHES	9
F. REGEL 5.09 BATTER IST OUT (STRIKE OUT)	9
G. REGEL 5.09 RUNNER.....	9
1. Safety Rule.....	9
2. Stealing Bases.....	10
H. REGEL 5.09 (E) WECHSEL DES SCHLAGRECHTS	10
I. REGEL 5.10 AUSWECHSLUNGEN.....	10
1. Regel 5.10 (d) Wiedereintritt von Spielern	10

2.	<i>Auswechslungen von Feldspielern bei 10 oder mehr Spielern im Lineup</i>	11
J.	REGEL 5.11 DESIGNATED HITTER.....	11
VII.	ERGÄNZUNGEN ZU ABSCHNITT 6.00 – UNZULÄSSIGE SPIELZÜGE	11
1.	<i>Regel 6.02 Balk</i>	11
VIII.	ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 7.00 - BEGINN UND ENDE DES SPIELS	11
A.	REGEL 7.01 (G) ENDSTAND EINES REGULÄREN SPIELES.....	11
B.	REGEL 7.02 AUFGESCHOBENES SPIEL, VERSCHOBENE SPIELE, OD. SPIELE MIT GLEICHSTAND.....	12
1.	<i>Aufgeschobenes Spiel</i>	12
C.	REGEL 7.03 FORFAITS	12
D.	ZUSÄTZLICHE REGEL – NICHT NOTWENDIGE SPIELE	12
E.	REGEL 7.04 PROTEST	12
IX.	ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 8.00 – DER UMPIRE	12
X.	ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 9.00 – DER OFFICIAL SCORER	13
XI.	ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT - DEFINITION OF TERMS	13
XII.	ANHANG A - EARLY STEAL	14

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 interpretierenden Regeln klarer und verständlicher dargestellt.

A. Gültige Regelbücher

Es gelten folgende Regelbücher:

- Official Baseball Rules (neuste Version **OBR** englisch, von **WBSC Europe** anerkannt)
- Offizielle Baseball Regeln (neuste Version deutsch, DBV)
- Rèlements officiels de Baseball (neuste Version französisch)

B. Anmerkungen

Bei Textdifferenzen gilt das von der **WBSC Europe** anerkannte Regelbuch (in englischer Sprache)

1. Alle Regeln, die in den folgenden Abschnitten nicht erwähnt werden, sind in ihrem Umfang gültig
2. Das englische Wort «shall» bedeutet in Reglementen und Ähnlichem eine Muss-Bestimmung. Es wird deshalb mit «muss» oder mit «verpflichtet sein» übersetzt.
3. Dieses Reglement ist keine Übersetzung des «Little League Rulebook». Gewisse Regeln wurden jedoch aus diesem Reglement übernommen.
4. Während der Schulferien dürfen nur dann Spiele der Juveniles Meisterschaft durchgeführt werden, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.
5. BSM ist das Lizenz-Tool der SBSF
6. Verstösse gegen die OBR, WBSC Europe und SBSF Reglemente werden gemäss Bussenkatalog geahndet.
7. Nachfolgend wird einfachheitshalber nur die männliche Schreibweise verwendet, das Reglement gilt jedoch für alle Geschlechter.

II. Ergänzungen zum Abschnitt 1.00 – Ziel des Spieles

A. Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung

- Vereine können ganze Mannschaften oder zusammen mit einem oder mehreren anderen Vereinen eine Spielgemeinschaft anmelden.
- 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 (8) Spielern gestartet wird, kann zu jedem späteren Zeitpunkt ein (1) Spieler eingetragen werden, damit entfällt das automatische OUT.
- Wenn ein Spiel mit neun (9) Spielern gestartet wurde und ein Spieler aufgrund einer Verletzung oder Krankheit nicht mehr weiterspielen kann und kein Ersatzspieler vorhanden ist, kann das Spiel mit acht (8)

Spielern fertig gespielt werden. Bei einem anderen Grund als soeben genannten, zB eine Ejection, wird das Spiel als Forfait (zu wenig Spieler) erklärt.

- 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.

III. Ergänzungen zum Abschnitt 2.00 Spielfeld

A. Regel 2.01 Das Spielfeld

1. Absatz 2 Spielfeld – Masse

Bei den Juveniles gibt es keinen Pitchers-Mound

Spielfeldmasse:

- das Spielfeld muss ein **18,28 m** langes Quadrat sein
- die Pitching Distanz beträgt **14,63 m**
- Backstop mind. 5 m, max. 8 m
- Homerun Grenze beträgt mind. 60 m, 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
- **Homeplatte zur 2. Base, sowie 1. Base zur 3. Base (gilt als Messhilfe) 25.85m**

2. Absatz 3 Pitchersplate

Die Pitchersplate muss ebenerdig zur Homeplate liegen. Im Falle dass auf einem Seniorsfeld 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 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 (www.umpire.ch oder UmpApp) unter der entsprechenden Rubrik festzuhalten. Das Verwenden von Sägemehl ist erlaubt.

Foul Lines, Three-Foot-Line und Circle um Homeplate müssen eingezeichnet sein.

5. 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 ihres 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.

B. 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.

IV. Ergänzungen zu 3.00 Ausrüstung und Bekleidung

A. 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, bei Spielbeginn **mind. 12 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.

B. Regel 3.02 Bat

Wird ergänzt durch:

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

C. 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.

D. 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.

V. Ergänzungen zum Abschnitt 4.00 – Vor dem Spiel

A. Regel 4.01 Spielberechtigung und Freigabe

1. Spielerliste

Damit ein Spieler spielberechtigt ist, muss er auf einer gültigen Spielerliste, welche im **BSM** erstellt wurde, aufgeführt sein, **massgebend ist das Geburtsdatum**.

Die Teams müssen die Spielerliste am Spiel vorweisen können, sonst wird das Spiel Forfait gewertet. Der Spieler muss sich nach Aufforderung des Schiedsrichters ausweisen können. Folgende Originalpapiere oder Kopien sind zulässig: ID, Pass, 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 auf eigenes Risiko am Spiel. Falls keine Spielberechtigung nachgewiesen werden kann, wird das Spiel Forfait gewertet.

2. Spieler ohne Lizenz

Spieler ohne Lizenzen können für maximal zwei (2) Spiele eingesetzt werden. **Diese Spieler müssen mit Namen, Vorname und Geburtsdatum im Lineup eingetragen werden**. Spieler ohne Lizenz dürfen nicht an Play-off Spielen teilnehmen.

3. Alterslimiten

Stichtag für die Zuordnung zu den Altersklassen ist **neu jeweils der 1. September**. Für diejenigen, welche davor Geburtstag haben, ist der jeweilige Jahrgang massgeblich für die Berechnung des Alters. Für diejenigen, welche danach Geburtstag haben, ist der folgende Jahrgang massgeblich.

a) *Tabelle «Age Youth League»*

Die spielberechtigten Jahrgänge sind in der Tabelle «Age Youth League» auf der SBSF Homepage ersichtlich.

b) *Normales Spielalter*

Jeder Spieler, der spätestens am 31. August 8 Jahre alt und frühestens am 1. September 13 Jahre alt wird, ist normal teilnahmeberechtigt.

c) *Einschränkungen für jüngere Spieler*

An der Meisterschaft kann nur teilnehmen, wer am Stichtag mindestens 6 Jahre alt ist. Für Spieler unter dem normalen Spielalter (vor dem 1. September 6-7 Jahre alt) gilt folgende Einschränkung:

Es dürfen maximal 2 (zwei) solche Spieler im Lineup sein.

d) *Spieler müssen vom Batting-T schlagen*

Jeder Spieler, der vor dem 1. September 8 Jahre alt wird, muss vom Batting-T schlagen.

e) *Spieler dürfen vom Batting-T schlagen*

Spieler, der vor dem 1. September 9 Jahre alt und nicht vor dem 31. August 10 Jahre alt wird, darf vom Batting-T schlagen

4. Juveniles bei den Cadets

Juveniles, die vor dem 1. September 10 Jahre alt sind, dürfen auch bei den Cadets spielen. Die Verantwortung liegt beim Teamverantwortlichen. Es müssen für diesen Spieler bei den Cadets die Pitch-Count-Regeln des Juveniles Reglements eingehalten werden.

5. Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen

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.

VI. 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 Battingorder-Positionen 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) Homerun

Wird ergänzt:

Homerungrenze ist 60m wie unter 2.0 das Spielfeld bestimmt. 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 Homerungrenze 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 60 m, darf der Batter nur bis zur 2nd Base vorrücken.

C. Regel 5.05 (b) (1) 4 "Balls"

Regel wird ergänzt:

Wird der Batter durch einen Wild Pitch zum Runner, wobei alle Runner ein (1) Base zugesprochen bekommen, erhält der Batter nur das Anrecht auf die 1. Base.

D. Regel 5.07 Pitching

Zusätzliche Regel für alle Spiele:

1. Pitcherbeschränkung

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

2. Pitch-Count

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, nehmen beide Team-Coaches den Pitch-Count, dieser muss aber immer bei Inningwechsel verglichen werden. Bei Differenzen entscheidet der Umpire. Der Pitch-Count muss auf dem offiziellen PC-Formular, das die SBSF zur Verfügung stellt (www.umpire.ch), für jeden Pitcher eingetragen werden.

Es gelten folgende Pitch-Count Regelungen:

a) *Max 85 Pitches pro Spieltag*

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.

b) *Ruhetage*

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

E. Regel 5.07(b) Warm-Up-Pitches

Änderung: Die bisherige Definition von acht (8) Warm-Up-Pitches wurde zugunsten einer allgemeinen Formulierung geändert. Die WBSF 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, der für den Pitcher zur Verfügung steht, sobald das Inning fertig ist.

F. Regel 5.09 Batter ist OUT (Strike Out)

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

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

G. Regel 5.09 Runner

1. Safety Rule

Zusatz zu dieser Regel:

- 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

b) Sobald ein Pitcher im Kontakt mit der Platte steht, im Besitz des Balles ist und der Catcher in der Catchers-Box bereit ist einen Pitch zu fangen, dürfen die Läufer ihr Base nicht mehr verlassen, bis dass der gepitchte Ball die Homeplate erreicht hat, oder geschlagen wird. (siehe Anhang A für Sanktionen bei geschlagenen Bällen)

c) Wenn der Batter vom Batting-Tee schlägt, darf der Runner nicht vor dem Kontakt mit dem Ball losrennen.

Ausnahmen:

d) Wenn der Ball nach einem Wild Pitch oder Passed Ball den Kreis von fünf (5) Meter im Durchmesser um die Homeplate verlässt, darf ein Runner auf eigenes Risiko auf die nächste Base vorrücken.

e) Nach einem geschlagenen Ball und/oder Error der Verteidigung (Wurf oder Fang) darf ein Runner auf eigenes Risiko vorrücken, bis der Spielzug beendet ist.

f) Wenn sich der Runner bei einem Wild Pitch oder Passed Ball nicht an die Regel Stealing 5.09 a) und d) hält und das nächste Base stiehlt, muss er wieder zum Ausgangsbase (Time of Pitch) zurück.

H. Regel 5.09 (e) Wechsel des Schlagrechts

Wird ergänzt:

- 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.
-

I. Regel 5.10 Auswechslungen

1. Regel 5.10 (d) 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;
- **und** bei drei (3) aufeinanderfolgenden Outs auf dem Spielfeld stand.

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

Falls ein Team wegen Ausschluss eines Spielers nicht mehr fähig ist, 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.

2. Auswechslungen von Feldspielern bei 10 oder mehr Spielern im Lineup

Wenn mehr als 9 Spieler im Lineup aufgelistet sind, dürfen diese (überzähligen) Spieler frei in der Verteidigung eingesetzt werden, Ausnahme CH-Pitcher Regel 5.07 1.Pitcherbeschränkung.

J. Regel 5.11 Designated Hitter

Designated-Hitter-Regel wird ausser Kraft gesetzt.

VII. Ergänzungen zu Abschnitt 6.00 – Unzulässige Spielzüge

1. Regel 6.02 Balk

a) Regel 6.02 (a)(1) – (10) und (12) Der Pitcher darf nicht

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

b) Regel 6.02 (a)(11) Fallenlassen des Balls

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

c) Regel 6.02 (a)(13) No Stop

Regel 6.02 (a) (13) wird ergänzt: Wenn der Pitcher bei den Juveniles **einen Pitch aus der Set-Position durchführt, ohne vorher zu einem Bewegungsstillstand (Stop) gekommen zu sein**, wird dies nicht als Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein «Ball» zugesprochen, das Spiel ist unterbrochen und die Runner bleiben auf ihrem Ausgangsbasis **Time of Pitch (TOP)**.

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

A. Regel 7.01 (g) Endstand eines regulären Spieles

Wird ersetzt:

Der Endstand eines regulären Spieles ist die Gesamtzahl aller Punkte, die jede Mannschaft bis zu dem Augenblick erzielen konnte, in dem das Spiel beendet wurde. Dies gilt für alle Single-Game, Turnier und DH

1) Das Spiel ist beendet, wenn die Heimmannschaft nach der ersten Hälfte des fünften (5.) Innings in Führung ist.

2) Das Spiel ist beendet, wenn die Gastmannschaft in Führung ist nach der zweiten Hälfte des **fünf (5.) Innings**.

3) **Das Spiel ist beendet, wenn die Heimmannschaft den Siegesrun in ihrem fünften (5.) Inning (oder eines Innings in der Verlängerung nach einem Unentschieden); endete das Spiel in dem Moment, in dem der Siegpunkt erzielt wird.**

Mercy Rule:

- Beträgt die Run-Differenz am Ende des 4. Innings 20 Runs oder mehr, so wird das Spiel abgebrochen.
- Playoff-Spiele: Die Mercy Rule tritt nur auf Verlangen der verlierenden Mannschaft in Kraft.

B. Regel 7.02 Aufgeschobenes Spiel, verschobene Spiele, od. Spiele mit Gleichstand

1. Aufgeschobenes Spiel

Bei den «Junioren» JUVENILES gibt es kein aufgeschobenes Spiel

C. 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 I.B)

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 0-5, 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 verletzungsbedingten Ausscheidens eines oder mehreren Spielern, **wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-5 belegt, es wird von einer Busse abgesehen.**

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

D. 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.

E. Regel 7.04 Protest

Ersetzt diese Regel: Proteste sind zulässig und wird im SBSF Reglement Disziplinar geregelt.

IX. Ergänzungen zum Abschnitt 8.00 – Der Umpire

Alle Befugnisse, Pflichten der Schiedsrichter sowie Änderungen und Ergänzungen werden im Reglement Schiedsrichter behandelt.

X. Ergänzungen zum Abschnitt 9.00 – Der Official Scorer

Regel 9.01 (a) wird ersetzt durch:

Bei den «Junioren» JUVENILES ist das Scoring nicht gefordert, 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 (www.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.

XI. Ergänzungen zum Abschnitt - Definition of Terms

Zu COACH, BASE COACH oder MANAGER wird ergänzt:

Ein Coach oder Manager muss mindestens mit einem Clubshirt und Club Cap als Vertreter einer der spielenden Mannschaften zu erkennen sein. Base Coach mit Helm anstelle des Club Caps.

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, **Innen- und Aussenkante zusätzlich je eine Ballbreite**, 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.

XII. 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 Triple schlägt, auch wenn die Runner zu früh gehen.
- 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 leiben 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 der Base bleibt, dass er durch den Hit erreicht hat.