

5.00 Spielablauf





5.01 Spielbeginn



- a. sind alle Spieler der Heimmannschaft auf Position und der Batter in der Batter's Box, ruft der Plate Umpire „Play!“



5.01 Spielbeginn



- b. Nach dem „PLAY“ Ruf des Umpires ist der Ball „LIVE“ und bleibt im Spiel bis
- der Umpire “TIME“ ruft oder
 - der Ball aus anderem Grund DEAD wird
- bei DEAD Ball können nur Runs erzielt werden, wenn es die Regeln erlauben (Home Run, Balk etc.)
- ein defekter Ball bleibt live, bis der Spielzug abgeschlossen ist



5.01 Spielbeginn



- c. Pitcher pitch
 - Batter schlägt - oder nicht



5.02 Positionen der Spieler



Bevor der Ball freigegeben wird...

- a Catcher in der Catcher's Box - sonst BALK!
- b Pitcher mit Ball an der Pitcher's Plate
- c übrige Feldspieler sind innerhalb der Foul-lines frei

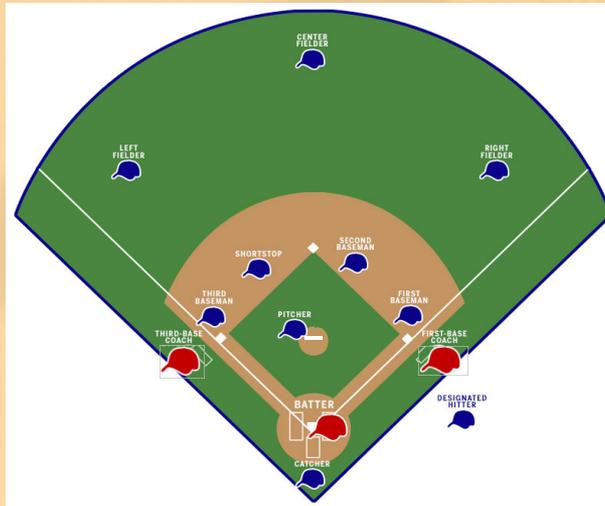




5.03 Base Coaches



- a Offense stellt zwei Base Coaches
- b/c in Uniform, Coaches Box nicht verlassen





5.04 Batting



a Batting Order (Schlagreihenfolge)

1. jeder Spieler soll gemäss der Batting Order schlagen
2. die Batting Order darf nach Austausch der Lineups **nicht** mehr verändert werden
3. erster Batter ist der folgende nach demjenigen, der im vorangegangenen Inning sein at Bat **beendet hat**

1990 OFFICIAL BATTING ORDER
(VISITING CLUB) DATE 6/12/91

	ORIGINAL	pos.	CHANGE	ALSO ELIGIBLE
1	KELLY, R	CF	B C	WITT TAYLOR
2	SAX	2B	B C	LEARY STANDERSON
3	PHARAGLY	3B	B C	CARY PLUNK
4	MAAS	1B	B C	HOWE HAYMAN
5	BARFIELD	RF	B C	CADAPET FRER
6	MEDKENS	X 1F	B HALU C	COHENHART BEREN
7	NOKES	C	B C	KELMERE WALE
8	ESPINOSA	SS	B C	SHERIDAN
9	KELLY, P	X 3B	B SHERIDAN C	
P	JOHNSON	X	PLUNK HOWE D GUTTERMAN E	

Manager's Signature *Stump Merrill*



5.04 Batting



b Batter's box

1. der Batter muss seine Position in der Batter's Box sofort einnehmen

2. ist der Pitcher in der **Set Position** oder hat mit der **Windup begonnen**, darf der **Batter** die Box **nicht mehr verlassen -> Ball/Strike**

- **tut er es trotzdem und der Pitcher begeht deshalb einen Balk, wird der Balk nicht beachtet.**



5.04 Batting



b Batter's box

3. weigert sich der Batter in die Box zu stehen, wird automatisch ein Strike (Penalty Strike) gezählt
 - **lass den Pitcher keinen Pitch werfen!**



5.04 Batting



b Batter's box

4A. Batter muss **während dem at Bat** mit mindestens einem Fuss in der Batter's Box bleiben

- **Ausnahmen:**

- Batter schwingt nach dem Pitch
- Appeal nach einem Checked Swing
- Batter muss dem Pitch ausweichen
- Umpire ruft „Time“





5.04 Batting (b 4A Fortsetzung)



b Batter's box

v. Spielzug an einer Base

vi. Fake Bunt

vii. Wild Pitch oder Passed Ball

viii. Pitcher geht mit Ball vom Mound

ix. Catcher verlässt Catcher's Box - Signs



In den oben genannten Ausnahmen darf die Batter's Box aber nicht der Sandkreis verlassen werden!



5.04 Batting



b Batter's box

Verlässt der Batter die Batter's Box und verzögert dadurch das Spiel, wird er

beim 1. Verstoss verwarnet

beim 2. Verstoss mit einem automatischen Strike bestraft (Penalty Strike).

Der Ball ist tot und keine Läufer dürfen vorrücken.

Es kann weitere Penalty Strikes geben



5.04 Batting



b Batter's box

4B. Der Batter darf den Sandkreis verlassen, wenn:

- i. ein Wechsel vorgenommen wird
- ii. während einem Time eine Besprechung stattfindet





5.04 Batting



- **Offensive Meeting:** max. 3 pro Spiel, wenn Coach/Manager mit Batter, Runner oder On-Deck Batter zwecks Besprechung das Spiel verzögert

[CEB Speed Up Rules IX.](#)



5.04 Batting



b Batter's box

5. vor dem Pitch muss der Batter mit beiden Füßen in der Batter's Box stehen

- die Linien sind Teil der Batter's Box





5.04 Batting



c At Bat

Ein at Bat ist vorüber, wenn ...

- der Batter aus ist
- der Batter zum Batter-Runner wurde



5.05 Batter wird Batter-Runner



a Schlagmann wird zum Batter-Runner wenn:

- 1 schlägt einen Fair ball
2. 3. Strike nicht gefangen, falls 1st Base unbesetzt oder bei 2 Outs
Realisiert der Batter nicht, dass er zur 1st Base laufen könnte ist er automatisch out.
- 3 Pitch fliegt durch Strikezone nachdem er den Boden berührt hat: „Ball“. Berührt ein solcher Ball den Batter: „Hit-by-pitch“. **Ein solcher Ball gilt nicht als „gefangen“!**



5.05 Batter wird Batter-Runner



- 4 Fair ball berührt Umpire oder Läufer **nach Feldspieler**
- 5 Home Run oder Ground Rule Double
- 6 Fair ball nach Bodenkontakt → GR Double
- 7 Fair ball vor/nach Bodenkontakt → GR Double
- 8 Fair ball wird abgelenkt → GR Double
- 9 Fair fly ball wird im Flug abgelenkt →
Foul: GR Double
Fair: Home Run



5.05 Batter wird Batter-Runner



b Schlagmann bekommt 1st Base:

- 1 4 Balls -> Kommentar (**IBB per Handzeichen**)
- 2 Hit by Pitch, ausser ...

Batter schwingt nach dem Pitch

A. Batter wird in der Strikezone getroffen,
Schmuck gilt nicht

B. keine Ausweichbewegung - Bewegung zum Pitch hin



5.05 Batter wird Batter-Runner



b Schlagmann bekommt 1st Base:

3 Behinderung durch Catcher/Feldspieler*

- folgt ein Spielzug auf die Behinderung, besteht die Möglichkeit eines Option Play
- keine Wahlmöglichkeit, wenn alle Läufer eine Base vorrücken konnten und der Batter sicher die 1st Base erreicht hat



5.05 Batter wird Batter-Runner



b Schlagmann bekommt 1st Base:

4 Fairball trifft Umpire oder Läufer, **bevor** er einen Fielder (ohne Pitcher) passiert hat – der **Ball ist tot DEAD** – Franc Pablos Play 😊

- *Fairball trifft einen Umpire, **nachdem** er einen Fielder (ohne Pitcher) passiert hat - der **Ball bleibt im Spiel (LIVE)***



5.06 Running the Bases



a Anrecht auf eine Base:

1. wenn er diese erreicht bevor er out gemacht wird

Recht bleibt, bis er out oder forced wird

hat ein Läufer eine Base regelgerecht besetzt, darf er nicht mehr zurücklaufen, wenn der Pitcher an der Pitcher's Plate ist

2. nur ein Läufer pro Base, **in non-force** Situation hat der **vordere Läufer** das Anrecht auf die Base



5.06 Running the Bases



b Vorrücken:

1. die Bases müssen in der richtigen Reihenfolge angelaufen werden
dies gilt vorwärts und rückwärts
bei Deadball kann direkt zur Base zurückgegangen werden
2. in Force-Situation hat der hintere Läufer das Anrecht auf die Base



5.06 Running the Bases



b Vorrücken:

3. Jeder Läufer (ausser Batter) darf eine Base vorrücken, ohne aus gemacht zu werden:
 - A. Balk
 - B. Batter bekommt 1st mit Force-Situation -> Kommentar*

C. Catch and Carry **(mit mind. 1 Fuss)**

D. Steal mit Catcher's Interference

E. losgelöste Ausrüstung berührt Pitch – ToT/
Live Ball



5.06 Running the Bases



b Vorrücken:

4. Jeder Läufer und der Batter dürfen eine vorrücken, ohne aus gemacht zu werden:

A. Homerun **4 Bases**

B. losgelöste Ausrüstung berührt
Fair ball - „T.O.T.“ - LIVE 3 Bases

C. geworfener Handschuh berührt
Fair ball - „T.O.T.“ - LIVE 3 Bases



5.06 Running the Bases



- D. losgelöste Ausrüstung berührt
geworfenen Ball - „T.O.T.“ - LIVE **2 Bases**
- E. geworfener Handschuh berührt
geworfenen Ball - „T.O.T.“ - LIVE **2 Bases**
- F. **Fair ball** springt/wird abgelenkt
ins Out-of-Play - **DEAD** **2 Bases**
- G. **Wurf ins Out-of-Play**
1. Spielzug eines Infielders (ToPitch)* **2 Bases**
 2. Spielzug eines Infielders oder
Wurf eines Outfielders (ToThrow) **2 Bases**

T.O.P.: time of pitch (Pitch)





5.06 Running the Bases



- H. **Gepitchter Ball oder Pickoff** des Pitchers von der Pitcher's Plate zu einem Base direkt ins Out-of-Play* 1 Base
- I. 4. Ball oder 3. Strike verfängt sich in der Ausrüstung des Umpires* 1 Base



5.06 Running the Bases



c DEAD Balls:

Ball ist DEAD und Läufer rücken ein Base vor oder kehren zu ihrem Base zurück:

1. Pitch trifft Batter – Läufer rücken vor, wenn forced
2. Umpire's Interference – Läufer zurück, ausser der Wurf des Catchers ergibt ein Out

Wenn Ball DEAD ist können keine Spielzüge unternommen werden, Läufer dürfen in Folge von Aktionen als der Ball LIVE war, vorrücken (z.B. Balk, Überwurf, Behinderung, Home Run oder Fair Ball OoP)



5.06 Running the Bases



c DEAD Balls:

3. Balk - nach "Time"; alle vorrücken
4. illegaler Hit - alle zurück (Batter's box)
5. Foul Ball - alle zurück - warten mit „Play!“
6. Fair Ball trifft unberührt Läufer oder Umpire...
7. gepitchter Ball steckt in U/C-Ausrüstung*
8. gepitchter Ball berührt Läufer; alle vorrücken



5.07 Pitching



a Wurfpositionen

- Windup und Set-Position möglich
- nimmt der Pitcher die Zeichen vom Catcher, muss mindestens ein Fuss in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein
- nach einem Step-off muss der Pitcher die Hände auseinander nehmen, bevor er wieder an die Pitcher's Plate tritt
- kein 2. Schritt Richtung Home Plate oder Standbein umsetzen -> Balk **oder Ball**



5.07 Pitching



a Wurfpositionen

1. Windup

- dem Batter zugewandt
- Standbein in Kontakt mit Pitcher's Plate
- freier Fuss in beliebiger Position
- Pitcherbewegung zwingt zum Pitch
- Pitcherbewegung darf nicht anhalten
- 1 Schritt zurück* und 1 vorwärts mit freiem Fuss
- Fuss heben nur für Pitcherbewegung
- Hände müssen nicht zusammen sein

Aus dieser Position darf der Pitcher:

- einen Pitch durchführen
- Einen Schritt Richtung eines Bases -> Pick-off
- Step-off mit Standbein = Infielder





5.07 Pitching



a Wurfpositionen

2. Set Position

- **dem Batter seitlich zugewandt**
- Standbein in Kontakt mit Pitcher's Plate
- **freier Fuss zwischen Home Plate und Pitcher's Plate**
- **beide Hände vor dem Körper**
- **kompletter Stopp** - mit Läufern auf Base
- **Stretch möglich, aber ohne Unterbruch (2. Stopp)**
- Pitcherbewegung zwingt zum Pitch
- **vor Set Position beide Hände an der Seite des Körpers**





5.07 Pitching



b Warm up Würfe

- 8 Warmup Würfe beim 1. Inning
- 8 Warmup Würfe bei jedem neuen Pitcher
- **4 Würfe zwischen Innings**
- Plate Umpire kann mehr gewähren oder bei Verzögerung weniger

[CEB Speed Up Rules III.](#)





5.07 Pitching



c Spielverzögerung

- ohne Läufer auf Base muss der Pitcher innerhalb von 12 Sekunden nach Erhalten des Balles pitchen
- Zeitmessung beginnt, wenn der Pitcher den Ball hat und der Batter in der Batter's Box ist.
- überschreitet der Pitcher die 12 Sekunden, wird ein **Ball gecallt**



5.07 Pitching



- d Pitcher darf zu jeder besetzten Base werfen
 - Schritt = Distanz und Richtung zur Base
- e Step-off macht Pitcher zum Infielder
- f zweihändiger Pitcher



5.08 Run erzielen



a. ein Run zählt, wenn alle Bases und Home in der richtigen Reihenfolge berührt werden

kein Run zählt, wenn das 3. Out im selben Spielzug geschieht:

- 1 Batter ist out bevor er das 1st erreicht
- 2 irgendein Force Out
- 3 Vorläufer out wegen Appeal (missed Base)



5.08 Run erzielen



- wer alle Bases und die Home Plate regelgerecht berührt, scort einen Run
- ein regelgerechter Run kann nicht annulliert werden
- wird eine Base nicht berührt, zählt der Run - bis ein Appeal gemacht wird



5.08 Run erzielen



b Winning Run bei Bases loaded:

- Spiel ist erst zu Ende, wenn R3 die Home Plate und der Batter Runner die 1st Base berührt haben
- *Falls sich Läufer auf 3rd Base weigert vorzurücken: Out und Run zählt nicht*
- *Mit 2 Outs weigert sich Batter-Runner vorzurücken: Out und Run zählt nicht*
- *Mit weniger als 2 Outs weigert sich Batter-Runner vorzurücken: Out und Run zählt!**



5.09 Out



a. Schlagmann ist out, wenn

- 1 Flyball (ohne Foul tip) wird gefangen - ohne Dugout
- 2 3. Strike wird regelrecht vom C gefangen
~~Bedingung Hand/Handschuh zuerst (Foul Tip)~~
- 3 3. Strike wird fallen gelassen mit R1 und weniger als 2 Out
- 4 Foulbunt mit 2 Strikes



5.09 Out



a. Schlagmann ist out, wenn

- 5 Infieldfly wird ausgerufen - LIVE
- 6 beim Swing auf den 3. Strike getroffen - DEAD
- 7 Fairball ihn berührt bevor ein Fielder den Ball berührt
- 8 Bat trifft Fairball ein 2. Mal



5.09 Out



a. Schlagmann ist out, wenn

9 absichtlich Foulball umlenken

10 Batter-Runner oder 1st mit Ball berühren

11 ausserhalb des Korridors laufen und den Fielder an 1st behindern - ausser um die Base zu berühren.

12 Infielder Ball absichtlich fallen lässt

Ausnahme: unberührt*





5.09 Out



a. Schlagmann ist out, wenn

13 vorangehender Läufer behindert ein Double Play

14 2 Out, 3. Strike berührt R3 in der Strikezone, Run zählt nicht, mit < 2 Out zählt Run

15 Offense (ausser Läufer) behindert Fielder beim Spielen eines geschlagenen Balles



5.09 Out



b. Runner ist out, wenn

1,2 dem Tag ausweicht (base path) oder seine Base aufgibt

3. absichtlich einen geworfenen Ball berühren oder Behinderung beim Fangen eines geschlagenen Balles

4 Tag ohne Kontakt mit Base (Ausnahme 1st)



5.09 Out



b. Runner ist out, wenn

5. kein Retouch nach einem gefangenen Flyball (Appeal)
6. Fielder berührt nächste Base in force Situation
7. berührt einen Fairball – DEAD (ausser Infield Fly)
8. Versuch zu scoren während einem Batter Interference



5.09 Out



b. Runner ist out, wenn

- 9 Überholen des vorangehenden Läufers
- 10 Baserunning in falscher Richtung – „TIME“
- 11 nicht sofort zur 1st zurückkehren (**Appeal/Tag**)
- 12 Home Plate verpassen ohne umzukehren (**Appeal**)
- 13 Play mit Interference von einem Mitglied der Offense (ohne Runner)





5.09 Out



c. Out wegen Appeal

- 1 kein Retouch nach einem Catch
- 2 Base nicht berühren
- 3 nicht sofort zur 1st Base zurückkehren
- 4 Home Plate verpassen ohne Rückkehr



5.09 c Out wegen Appeal



- Appeal muss **vor dem nächsten Spielzug** gemacht werden
- Appeal ist kein Spielzug
- Ball bleibt live
- Es dürfen nicht 2 Appeals gegen selben Läufer am gleichen Base
- Balk ist ein Spielzug!
- Appeal muss gemacht werden, bevor der letzte Infielder das Fair verlässt (Catcher)



5.09 Out



d. Vorherlaufender Läufer versäumt Base

- Weniger als 2 Outs, kein Einfluss auf Status des nachfolgenden Läufers (**Beispiele!**)
- 3. Out nach Appeal, kein Run eines nachfolgenden Läufers zählt
- 3. Out ist in Force Situation, kein Run zählt

e. nach 3 Outs wechselt das Schlagrecht



5.10 Auswechslungen



- a. nur bei Dead Ball möglich
- b. jede Auswechslung muss sofort mit Position in der Lineup dem Umpire mitgeteilt werden
- c. Plate Umpire muss Auswechslung dem Scorer bekannt geben
- d. Bei zwei oder mehr Auswechslungen: Position in der Lineup bekannt geben, sonst entscheidet der Plate Umpire. > Kommentar



5.10 Auswechslungen

BASEBALL REGLEMENT REGIONALLIGA (I. D. 1. REENTRY-RULE)



1. Wiedereintritt von Spieler(REENTRY-RULE)

Ein Spieler der Starting Lineups, welcher durch einen Ersatz-Spieler ersetzt wurde, kann auf der ursprünglichen **Lineup-Slot** wieder ins Spiel zurückkehren, vorausgesetzt, sein **Ersatz** hatte:

- eine Plate Appearance
- und bei drei aufeinander folgenden Outs auf dem Feld gestanden

Es dürfen nur Spieler der Starting Lineups wieder in Spiel zurückkehren.

Diese Regelung gilt nicht für Spieler die vom Spiel ausgeschlossen wurden. Falls ein Team nicht mehr fähig ist, wegen Ausschluss eines Spieler, 8 Spieler zu stellen und keine regulären Auswechslenspieler mehr anwesend ist, dürfen ausgeschlossenen Spieler nicht mehr eingesetzt werden.

Ein zweiter (2.) Visit beim Pitcher im gleichen Inning führt zur Auswechslung des Pitchers. Keine Reentry-Möglichkeit!



5.10 Auswechslungen



- e. Kein Spieler der Lineup darf für einen anderen Spieler als Pinch Runner eingesetzt werden.
- f. **Starting Pitcher** muss einen Batter lang pitchen
- g. **3-Batter-Regel: Jeder Pitcher muss zu mind. drei aufeinanderfolgende Batter pitchen (Ausnahme: Verletzung und Ende Inning)**
- h. illegale Auswechslung des Pitchers muss verhindert werden
- i. *überschreitet ein Pitcher die Foulline, muss er zum ersten Batter pitchen*



5.10 Auswechslungen



j. Ohne Mitteilung zählt die Auswechslung, wenn

1. Pitcher an der Pitcher's Plate
2. Batter in der Batter's Box
3. Fielder auf Feldposition - bei „PLAY!“
4. Läufer übernimmt Position eines Läufers

Jeder Spielzug durch oder an einem der obengennannten Auswechslungen ohne Vorankündigung zählt!





5.10 Auswechslungen



- k. Spieler und Ersatzspieler sind entweder auf dem Feld oder im Dugout
- im Dugout sein dürfen:
Spieler, Ersatzspieler, Coaches, Betreuer und Bat Boy



5.10 Auswechslungen



I. Visits (Besuche) des Pitchers

1. Besuche von Coaches beim Pitcher im selben Inning sind beschränkt

- 3 Visits pro Spiel (Auswechslung gilt nicht als Visit)
- Nach 3. Visit muss bei jedem Visit der Pitcher ausgewechselt werden
- Extra Innings: 1 Visit pro 3 Innings





5.10 Auswechslungen



2. 2. Visit beim selben Pitcher im gleichen Inning bedeutet Auswechslung
3. 2. Visit beim selben Batter im selben at Bat ist verboten -> **Eject Manager, Pitcher muss at Bat beenden und vom Spiel ausschliessen!**
4. wird der Batter während dem at Bat ausgewechselt, ist ein 2. Visit erlaubt, der Pitcher muss aber trotzdem aus dem Spiel genommen werden
 - ein Visit beginnt beim Überqueren der Foulline und endet beim Verlassen des Mounds



5.10 Auswechslungen



- **Infielder Trip:** Nur 1 Infielder pro Inning auf den Mound/Pitcher besuchen (Catcher gilt nicht als Infielder)
- Während Visit kann nur 1 Infielder zum Mound/Pitcher = Infielder Trip für das laufende Inning (Catcher gilt nicht als Infielder) VIII.



5.11 Designated Hitter



a. SBSF erlaubt den Einsatz des DH

1. DH schlägt für den Starting Pitcher und alle folgenden Einwechselfitcher
 - DH muss vor dem Spiel bestimmt werden



5.11 Designated Hitter



2. **DH muss mindestens einmal schlagen**, ausser der gegnerische Pitcher wird vorher ausgewechselt
3. DH ist nicht obligatorisch, verfällt aber, falls nicht vor Beginn des Spiels bestimmt
4. DH kann ausgewechselt werden
5. **DH kann Fielder werden - dann schlägt der Pitcher für den ausgewechselten Fielder* ->12.**
6. Pinch Runner für den DH ist erlaubt



5.11 Designated Hitter



7. DH hat einen bestimmten Platz in der Batting Order
- 8. wird der Pitcher zum Fielder, ist kein DH mehr möglich -> 14.**
9. Pinch-hitter schlägt für einen Spieler, wird zu Pitcher, kein DH mehr
10. Pitcher darf nur für den DH schlagen/laufen, kein DH mehr
- 11. Versäumnis den DH zu bestimmen...sollte bei sauberem Plate Meeting nicht passieren**



5.11 Designated Hitter



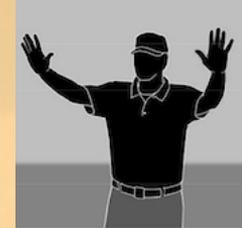
12. wird der DH zum Fielder, ist kein DH mehr möglich -> 5.
13. Ersatzspieler für DH kann erst angekündigt werden, wenn DH At Bat
14. Wird Fielder zum Pitcher, kein DH mehr -> 8.
15. *DH nur im Bullpen, falls Catcher*



5.12 Spielunterbruch und Dead Balls



- ruft ein Umpire „Time“ oder hält beide Hände in die Luft, ist das Spiel unterbrochen



- ruft der Plate Umpire „Play“ geht das Spiel weiter



- zwischen „Time“ und „Play“ ist der **Ball tot**



5.12 Spielunterbruch und Dead Balls



b Time und Dead Ball:

- 1 Witterung, Dunkelheit etc.
- 2 defekte Beleuchtung
- 3 Verletzung - warten, bis Spielzug zu Ende
- 4 Manager verlangt Time für Change oder Beratung



5.12 Spielunterbruch und Dead Balls



b Time und Dead Ball:

- 5 Ball untersuchen / mit Manager reden
- 6 Fielder verlässt Spielfeld mit gefangenen Ball
- 7 Ejection
- 8 ausser bei 2 oder 3* nie Time während einem Spielzug



5.12 Spielunterbruch und Dead Balls



Nach einem Dead Ball muss...

- Pitcher mit Ball an Pitcher's Plate
- Batter in Batter's Box
- Defense auf Position

Erst dann kann der Umpire „Play!“ rufen.