



# SBSF REGLEMENT BASEBALL JUVENILES

Gültig ab 10. April 2026

## Inhalt

<b>I. EINLEITUNG</b> .....	<b>5</b>
A. GÜLTIGE REGELBÜCHER .....	5
B. ANMERKUNGEN .....	5
<b>II. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 1. – ZIEL DES SPIELS (OBJECTIVES)</b> .....	<b>5</b>
<b>III. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 2. SPIELFELD (PLAYING FIELD)</b> .....	<b>6</b>
A. REGEL 2.1 INFIELD- UND OUTFIELDDIMENSIONEN .....	6
1. Absatz 2.1.3 Spielfeld-Masse.....	6
B. REGEL 2.4 PITCHER’S RUBBER .....	6
C. REGEL 2.6 CATCHER’S BOX, BATTER’S BOX, ETC. ....	6
D. HOMOLOGIERUNG .....	6
E. DOGOUT.....	7
<b>IV. ERGÄNZUNGEN ZU REGEL 3. AUSTRÜSTUNG (EQUIPMENT)</b> .....	<b>7</b>
A. REGEL 3.1 DER BALL.....	7
B. REGEL 3.2 DAS BAT.....	7
1. Absatz 3.2.1 - 3.2.3 Spezifikationen.....	7
C. REGEL 3.3 SPIELERUNIFORMEN .....	7
1. Absatz 3.3.1 Team-Uniformen.....	7
2. Absatz 3.3.4 Schuhe.....	7
D. REGEL 3.5 SCHUTZAUSRÜSTUNG .....	7
1. Absatz 3.5.1 Helm.....	7
<b>V. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 4. BETEILIGTES PERSONAL (GAME PERSONNEL)</b> .....	<b>7</b>
A. REGEL 4.1 SCHIEDSRICHTER (UMPIRES) .....	7
B. REGEL 4.4 SPIELBERECHTIGUNG UND FREIGABE .....	8
1. Spielerliste .....	8
2. Spieler ohne Lizenz .....	8
3. Alterslimiten .....	8
4. Juveniles bei den Cadets .....	8
5. Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen .....	8
<b>VI. ERGÄNZUNGEN ZU REGEL 5. VOR DEM SPIEL (PRE-GAME PROCEDURES)</b> .....	<b>9</b>
<b>VII. ERGÄNZUNGEN ZU REGEL 6. BEGRIFFSDEFINITIONEN (DEFINITION OF TERMS)</b> .....	<b>9</b>
<b>VIII. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 7. SPIELBEGINN UND -ENDE (GAME: BEGINNING AND ENDING)</b> .....	<b>9</b>
A. REGEL 7.6 AUSWECHSLUNGEN .....	9
1. Absatz 7.6.1 Anzahl Spieler.....	10
2. Absatz 7.6.6 Ersatzläufer (Courtesy Runners).....	10
3. Absatz 7.6.10 Wiedereintritt von Spielern .....	10
B. REGEL 7.7 REGULÄRES SPIEL .....	10
1. Absatz 7.7.1 Spieldauer .....	10
C. REGEL 7.8 UNTERBROCHENES SPIEL.....	11
1. Absatz 7.8.1 Aufgeschobenes Spiel (suspended game).....	11
D. REGEL 7.11 FORFAITS .....	11
1. Absatz 7.11.6 Minimum Spieler.....	11
2. Zusätzliche Regeln .....	11
E. REGEL 7.12 PROTEST.....	12

F. ZUSÄTZLICHE REGELN .....	12
1. <i>Spielabsagen</i> .....	12
2. <i>Nachtragsspiele</i> .....	12
G. ALLGEMEINE ERGÄNZUNGEN .....	12
1. <i>Melden von Resultaten, speziellen Vorkommnissen</i> .....	12
2. <i>Hochladen von Formularen</i> .....	12
<b>IX. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 9. SCHLAGEN (BATTING) .....</b>	<b>12</b>
A. REGEL 9.1 SCHLAGREIHENFOLGE (BATTING ORDER).....	12
1. <i>Absatz 9.1.2 Reihenfolge</i> .....	13
B. REGEL 9.3 DESIGNATED HITTER .....	13
C. REGEL 9.5 BATTER'S BOX REGEL (THE BATTER'S BOX RULE) .....	13
1. <i>Absatz 9.5.1 Batter's Box für Tee Batter</i> .....	13
D. REGEL 9.7 ILLEGALES VERHALTEN DES BATTERS (BATTER ILLEGAL ACTION) .....	13
1. <i>Absatz 9.7.1 Tee Hit ausserhalb Box</i> .....	13
2. <i>Absatz 9.7.2 Illegales Bat</i> .....	13
E. REGEL 9.10 BATTER ODER BATTER-RUNNER IST OUT (WHEN BATTER OR BATTER-RUNNER IS OUT) .....	13
1. <i>Absatz 9.10.3 Drei Strikes</i> .....	13
<b>X. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 10. ABLAUFEN DER BASES (BASE RUNNING) .....</b>	<b>13</b>
A. REGEL 10.2 BATTER WIRD ZUM RUNNER (BATTER BECOMES A BASE RUNNER) .....	13
1. <i>Absatz 10.2.1 Sofort nach einem Schlag ins Fair</i> .....	14
2. <i>Absatz 10.2.2 Nicht gefangener dritter Strike</i> .....	14
3. <i>Absatz 10.2.5 Homerun</i> .....	14
4. <i>Absatz 10.2.9 Abgelenkter Ball – 2 Base</i> .....	14
5. <i>Absatz 10.2.10 Base on Balls</i> .....	14
B. REGEL 10.3 EIN BASE BESETZEN (ENTITLED TO BASES OR OCCUPYING A BASE) .....	14
1. <i>Absatz 10.3.3 Lead und Vorrücken</i> .....	14
<b>XI. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 11. BEANSTANDETE SPIELZÜGE (APPEAL PLAYS) .....</b>	<b>15</b>
A. REGEL 11.3 WECHSEL DES SCHLAGRECHTS (RETIRING THE SIDE) .....	15
<b>XII. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 12. INTERFERENCE, OBSTRUCTION UND CATCHER-KOLLISIONEN.....</b>	<b>15</b>
A. REGEL 12.8 KOLLISIONSREGEL (COLLISION RULE) .....	15
1. <i>Absatz 12.8.1.1 Vermeidbare Kollision</i> .....	15
2. <i>Absatz 12.8.1.3 Flagranter Kontakt</i> .....	15
<b>XIII. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 13. PITCHING .....</b>	<b>15</b>
1. <i>Pitcherbeschränkung</i> .....	15
2. <i>Pitch Count</i> .....	15
A. REGEL 13.3 WINDUP POSITION – SET POSITION .....	16
1. <i>Absatz 13.3.2 Die Set Position</i> .....	16
B. REGEL 13.4 WARM-UP PITCHES .....	16
C. REGEL 13.5 ZEITBEGRENZUNG FÜR PITCHING – PITCH CLOCK .....	16
D. REGEL 13.6 VERSTÖSSE PITCHING (PITCHING VIOLATIONS) .....	17
1. <i>Absatz 13.6.2 Fallenlassen des Balls</i> .....	17
2. <i>Absatz 13.6.3 Spielverzögerung</i> .....	17
E. REGEL 13.10 BALKS .....	17
F. REGEL 13.11 PITCHER AUSWECHSELN (REMOVING PITCHER) .....	17
1. <i>Absatz 13.11.5 Wiedereintritt Pitcher</i> .....	17

---

XIV. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 14. DER UMPIRE (THE UMPIRE).....	17
XV. ERGÄNZUNGEN ZUR REGEL 15. DER OFFICIAL SCORER .....	17
XVI. ANHANG A - EARLY LEAD.....	18

# 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 Spielplatzverhältnisse nicht dem eigentlich geforderten Standard entsprechen können. In einigen Fällen werden schwierig zu interpretierende Regeln klarer und verständlicher dargestellt.

### A. Gültige Regelbücher

Es gelten folgende Regelbücher:

- **WBSC Official Rules of Baseball (WORB)**
- WBSC Europe Competition Regulations (neuste Version englisch)
- SBSF Alterstabelle auf der Website [www.swiss-baseball.ch](http://www.swiss-baseball.ch)

### B. Anmerkungen

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. **In Fällen, bei denen die folgenden Ergänzungen dem WBSC-Regelbuch widersprechen, gelten die Ergänzungen als Ersatz der jeweiligen Regeln.**
4. 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. **Am jeweils ersten Samstag und letzten Sonntag der Ferien können aber Spiele angesetzt werden.**
6. BSM ist das Lizenz-Tool der SBSF.
7. Verstösse gegen die **WBSC ORB (WORB)**, WBSC Europe und SBSF Reglemente werden gemäss Bussenkatalog geahndet.
8. Nachfolgend wird einfachheitshalber nur die männliche Schreibweise verwendet, das Reglement gilt jedoch für alle Geschlechter.

## II. Ergänzungen zur Regel 1. – Ziel des Spiels (Objectives)

- Vereine können ganze Mannschaften oder zusammen mit einem oder mehreren anderen Vereinen eine Spielgemeinschaft anmelden.

- 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 zur Regel 2. Spielfeld (Playing Field)

#### A. Regel 2.1 Infield- und Outfielddimensionen

##### 1. Absatz 2.1.3 Spielfeld-Masse

Bei den JUVENILES gibt es keinen Pitcher's Mound

- Das Spielfeld muss ein 18,28 m langes Quadrat sein.
- Die Pitching Distanz beträgt 14,63 m.
- Backstop mind. 5 m, max. 8 m, **Ausnahmen bewilligt die TK.**
- 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
- Abstand Homeplate zu 2. Base; 1. Base zu 3. Base 25.85 (gilt als Messhilfe)

#### B. Regel 2.4 Pitcher's Rubber

Die Pitcher's Plate muss ebenerdig zur Homeplate liegen. Falls auf einem Seniorsfeld mit Pitchermound gespielt wird, ist der Mound hinter der Pitcher's Plate zulässig.

#### C. Regel 2.6 Catcher's Box, Batter's Box, etc.

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

Falls es dem Gastgeberverein nicht erlaubt ist, Feldmarkierungen einzuzeichnen, so liegt es einzig beim Umpire zu entscheiden, wo die entsprechenden Markierungen liegen würden. Fehlende Markierungen sind der TK Baseball zu melden. Die Verwendung von Sägemehl ist erlaubt.

#### D. 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. Jedes Team, das 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) der 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.

## E. Dogout

Der Gastgeberverein muss Spielerbänke (Zelte als Schattenspender und Regenschutz sind wünschenswert) für sowohl die Heim- als auch Gastmannschaft zur Verfügung stellen.

## IV. Ergänzungen zu Regel 3. Ausrüstung (Equipment)

### A. Regel 3.1 Der Ball

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

Spielbälle werden immer vom Hometeam 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 3.2 Das Bat

#### 1. Absatz 3.2.1 - 3.2.3 Spezifikationen

Es dürfen nur Bats mit dem Logo von USA Baseball benützt werden (USABat Standard).

### C. Regel 3.3 Spieleruniformen

#### 1. Absatz 3.3.1 Team-Uniformen

Spieler, die in Spielgemeinschaften spielen oder anderen Teams aushelfen, dürfen ihre eigene Vereinsuniform tragen.

#### 2. Absatz 3.3.4 Schuhe

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

### D. Regel 3.5 Schutzausrüstung

#### 1. Absatz 3.5.1 Helm

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

Base Coaches müssen einen Helm mit oder ohne Ohrschutz tragen.

## V. Ergänzungen zur Regel 4. Beteiligtes Personal (Game Personnel)

### A. Regel 4.1 Schiedsrichter (Umpires)

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

## B. Regel 4.4 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 die SBSF Alterstabelle.

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 teilnehmen. 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, Vornamen 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 **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) SBSF Alterstabelle

Die spielberechtigten Jahrgänge sind in der «SBSF Alterstabelle» auf der SBSF Website 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) Einschränkung 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-Tee schlagen

Jeder Spieler, der vor dem 1. September 8 Jahre alt oder jünger ist, muss vom Batting-Tee schlagen.

#### e) Spieler dürfen vom Batting Tee schlagen

Spieler, die vor dem 1. September 9 Jahre alt werden, dürfen vom Batting-Tee 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 Teams anderer Vereine mitspielen.

## VI. Ergänzungen zu Regel 5. Vor dem Spiel (Pre-Game Procedures)

Wird im Reglement Meisterschaftsorganisation/Spielbetrieb geregelt.

## VII. Ergänzungen zu Regel 6. Begriffsdefinitionen (Definition of Terms)

### BALK (6.2)

Da die Runners bei den JUVENILES keinen Lead nehmen, entfällt die Grundlage für die Balk-Regel. Sie können in offensichtlichen Fällen gecallt, aber nur mit einem «Ball» bestraft werden.

Zu BASE COACH (6.5), COACH (6.18) oder MANAGER (6.52):

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 HOME TEAM (6.39):

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

Zu MANAGER (6.52):

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

Zu QUICK PITCH (6.68):

Der Batter muss angemessen Zeit erhalten, sich in der Batter's Box auf den Pitch vorzubereiten (max. 5s). Beginnt ein Pitcher seine Wurfbewegung, bevor ihn der Batter ansieht, ist das als Quick Pitch zu werten. Der Quick Pitch ist gefährlich und darf nicht zugelassen werden.

Zu RUN DIFFERENCE RULE (6.71)

Gilt bei den JUVENILES so nicht. Stattdessen sind alle Innings ausser dem letzten auf maximal 5 (fünf) Runs begrenzt. Führt das Awayteam nach 4 Innings mit 10 oder mehr Runs, wird das letzte Inning mit umgedrehtem Schlagrecht gespielt, also ist das Hometeams zuerst in der Offensive.

Zu STRIKE ZONE (6.78):

Die Strike Zone ist der Raum über der Homeplate, von der Achselhöhle bis Unterkante Knie. Die Zeichnung im Appendix 4 ist für JUVENILES nicht gültig

Zusätzliche Definition:

Als PLATE APPEARANCE gilt, wenn der Batter seinen Turnus beim Schlagen abschliesst. Dies kann nur durch ein At Bat (Hit, Out, Error, Fielder's Choice), ein Base on Ball, einen Hit by Pitch, einen Sacrifice Fly/Bunt oder eine Catcher's Interference erfolgen.

## VIII. Ergänzungen zur Regel 7. Spielbeginn und -ende (Game: Beginning and Ending)

### A. Regel 7.6 Auswechslungen

## 1. Absatz 7.6.1 Anzahl Spieler

### 1) Mindestanzahl Spieler

Bei den JUVENILES 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 dem soeben genannten, z.B. einer Ejection, wird das Spiel als Forfait (zu wenig Spieler) erklärt.

### 2) Battingorder

Die Battingorder kann mehr als neun (9) Spieler umfassen. Die zusätzlichen Battingorder-Positionen (10-x) müssen auf dem Lineup eingetragen werden. Während des Spiels können Positionen in der Battingorder ausfallen (müde, verletzte Kinder) oder Spieler ersetzt, aber keine zusätzlichen eingefügt werden. Werden Positionen, während dem Spiel gestrichen, muss dies dem Schiedsrichter und dem gegnerischen Coach mitgeteilt werden.

### 3) Auswechslungen bei 10 oder mehr Spielern

Wenn mehr als 9 Spieler im Lineup aufgelistet sind, dürfen diese (überzähligen) Spieler frei in der Verteidigung eingesetzt werden.

## 2. Absatz 7.6.6 Ersatzläufer (Courtesy Runners)

Unter bestimmten Umständen (z.B. Hit by pitch, Kollisionen, leichten Verletzungen o.ä. - In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter über die Angemessenheit der Massnahme) darf ein Läufer von einem anderen Spieler aus der Battingorder (in der Regel das letzte Out im Lineup) vorübergehend ersetzt werden. Ein solcher Wechsel gilt nur für die Dauer des jeweiligen offensiven Halbinnings.

## 3. Absatz 7.6.10 Wiedereintritt von Spielern

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.

## B. Regel 7.7 Reguläres Spiel

### 1. Absatz 7.7.1 Spieldauer

Meisterschaftsspiele bestehen grundsätzlich aus fünf (5) Innings. Die Zahlen in den folgenden Regelabschnitten passen sich entsprechend an.

Bei Tagesturnieren der regulären Saison gilt eine Zeitbeschränkung. Jedes Inning, das nach 1h45 Spielzeit startet, wird zum letzten Inning ohne Runbegrenzung erklärt.

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 Hometeams gespielt.

Play-Off Spiele werden ohne Run-Beschränkung, dafür mit **Mercy-Rule gespielt**: Wenn die Run-Differenz nach dem 4. Inning 20 Runs oder mehr beträgt, so wird das Spiel abgebrochen.

#### C. Regel 7.8 Unterbrochenes Spiel

##### 1. Absatz 7.8.1 Aufgeschobenes Spiel (suspended game)

Bei den JUVENILES gibt es kein aufgeschobenes Spiel.

#### D. Regel 7.11 Forfaits

##### 1. Absatz 7.11.6 Minimum Spieler

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

##### 2. Zusätzliche Regeln

###### 7.11.8

Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft unlizensierte Spieler einsetzt.

###### 7.11.9

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

###### 7.11.10

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.

###### 7.11.11

Wird ein Spiel wegen Verstössen gegen die Regeln **1, 3.1, 4.1, 7.11.6 und 13** als Forfait erklärt, wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-5 sowie mit der gemäss Bussenreglement vorgesehenen Busse belegt.

###### 7.11.12

Bei Verstössen gegen die Regeln **7.11.6** sowie **7.11.8 bis 7.11.11** 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.

###### 7.11.13

Bei Forfaitniederlagen als Folge verletzungsbedingten Ausscheidens eines oder mehrerer Spieler wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-5 belegt, es wird von einer Busse abgesehen.

###### 7.11.14

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

###### 7.11.15

Kann eine Mannschaft nur 5-7 eigene Spieler stellen und erhält keine Zustimmung für den Einsatz von Aushilfs-

Spielern des direkten Gegners, gilt das als Forfait im Sinne von 7.11.6. Wird in solchen Fällen mit allen Spielern auf Platz ein Freundschaftsspiel ausgetragen, entfällt die Busse.

#### E. Regel 7.12 Protest

Proteste sind zulässig und werden im SBSF Reglement **Rechtspflegeordnung** geregelt.

#### F. Zusätzliche Regeln

##### 1. Spielabsagen

- Turnierabsagen werden durch den Gastgeberverein im BSM vorgenommen. Es müssen die gegnerischen Teams, Umpire und die TK-Baseball orientiert werden.
- DH und Single-Games werden vom Gastgeberverein im BSM gemeldet. Es müssen das gegnerische Team, Umpire und die TK-Baseball orientiert werden.
- Wenn ein Team nicht spielen kann, Hometeam oder Gastteam, müssen zwingend die gegnerischen Teams, Umpire und der TK-Baseball orientiert werden.

##### 2. Nachtragsspiele

Sofern es Spielplan und Ferienkalender zulassen, wird ein abgesagtes Spiel neu angesetzt. Ist dies nicht der Fall, kann die TK das Spiel als ungespielt erklären. Es findet dann keinen Eingang in den Record der beteiligten Teams.

#### G. Allgemeine Ergänzungen

##### 1. Melden von Resultaten, speziellen Vorkommnissen

###### a) Resultatmeldung

Der Gastgeberverein meldet das Resultat im BSM bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag.

###### b) Spezielle Vorkommnisse

Die Umpires melden Vorkommnisse, Ejections und Protest der TK Baseball.

##### 2. Hochladen von Formularen

###### a) Pitch Count Formular

Das offizielle Pitch Count Formular muss vom Gastgeberverein im (BSM) hochgeladen werden.

###### b) Scoringsheets und Lineups

Nach dem Spiel müssen die Scoringsheets (wenn vorhanden) und Lineups mit der Resultatmeldung bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag (BSM) vom Gastgeberverein hochgeladen werden. Die Lineups müssen die Lizenz-Nummern enthalten.

## IX. Ergänzungen zur Regel 9. Schlagen (Batting)

#### A. Regel 9.1 Schlagreihenfolge (Batting Order)

1. Absatz 9.1.2 Reihenfolge

Während des Spiels können Positionen in der Battingorder wegen Müdigkeit oder Verletzung übersprungen werden, ohne dass ein Out gesprochen wird.

B. Regel 9.3 Designated Hitter

Bei den JUVENILES wird diese Regel ausser Kraft gesetzt.

C. Regel 9.5 Batter's Box Regel (The Batter's Box Rule)

1. Absatz 9.5.1 Batter's Box für Tee Batter

Tee-Batter müssen sich vor dem Schlag innerhalb der Batter's Box mit den Füßen parallel zu deren kürzeren Linien aufstellen.

D. Regel 9.7 Illegales Verhalten des Batters (Batter illegal Action)

1. Absatz 9.7.1 Tee Hit ausserhalb Box

Tee-Batter können nur aufgrund eines Spielzuges out gegeben werden. Erreicht ein Tee-Batter das erste Base, nachdem er sich nicht der Regel 9.5.1 entsprechend aufgestellt hat oder beim Schlag mit einem Fuss aus der Box herausgetreten ist, wird der Schlag für ungültig erklärt und wiederholt.

2. Absatz 9.7.2 Illegales Bat

Ein Bat, welches nicht den Spezifikationen gemäss Regel 3.2 entspricht, gilt als illegales Bat. Sein Gebrauch führt zum Out des betreffenden Batters. Auf eine Ejection wird bei den JUVENILES verzichtet.

E. Regel 9.10 Batter oder Batter-Runner ist out (When Batter or Batter-Runner is out)

1. Absatz 9.10.3 Drei Strikes

1) *Generelles Out*

Der dritte Strike bedeutet bei den JUVENILES immer das Out des Batters.

2) *Kein Strike-Out für Tee-Batter*

Ein Batter von acht (8) Jahren und jünger, der vom Batting-Tee schlagen muss, oder neun (9) Jahren, der vom Batting-Tee schlagen darf, kann nicht Strikeout gehen.

3) *Strike-Out nach Walk*

Gelingt einem Batter nach vier Balls (10.2.10) kein gültiger Schlag vom Tee entsprechend 10.2.1, wird er Strike-Out gegeben.

X. Ergänzungen zur Regel 10. Ablaufen der Bases (Base Running)

A. Regel 10.2 Batter wird zum Runner (Batter becomes a Base Runner)

1. Absatz 10.2.1 Sofort nach einem Schlag ins Fair

**Ausnahme:** Trifft ein Tee-Batter das Rohr des Batting-Tees oder macht einen schlechten Kontakt mit dem Ball, sodass dieser ähnlich wie ein Bunt unspielbar für die Verteidigung im Fair Territory landet, entscheidet der Umpire auf Foul Ball.

2. Absatz 10.2.2 Nicht gefangener dritter Strike

Bei den JUVENILES gilt diese Regel nicht (s. 9.10.3).

3. Absatz 10.2.5 Homerun

Die Homerungrenze beträgt 60m, wie unter 2.1 bestimmt. Ist die Distanz kürzer als 60 m, darf der Batter nur bis zur 2. Base vorrücken.

4. Absatz 10.2.9 Abgelenkter Ball – 2 Base

Wird ein Fair Flyball von einem Feldspieler über die Homerungrenze umgelenkt, erhält der Batter einen Homerun, sofern die Distanz Homeplate – Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt.

5. Absatz 10.2.10 Base on Balls

Base on Balls und Intentional Walks sind bei den JUVENILES aufgehoben.

- Der Batter darf bei «Ball Four» nicht auf die 1. Base vorrücken, er muss vom Batting-Tee schlagen.
- Es gibt nur einen (1) Versuch.
- Gelingt dem Batter kein gültiger Schlag (Miss, Foul), wird er OUT gegeben.
- Bunts sind nicht erlaubt, es muss ein voller Schwung mit dem Bat gemacht werden, ansonsten wird der Versuch wiederholt.
- Bei einem Hit darf der Batter bis max. zur 2. Base gelangen, Ausnahme Homerun.
- Die Runner dürfen so weit vorrücken wie möglich unter dem Risiko, out gemacht zu werden.

B. Regel 10.3 Ein Base besetzen (Entitled to Bases or occupying a Base)

1. Absatz 10.3.3 Lead und Vorrücken

1) Basekontakt

Sobald ein Pitcher mit Ballbesitz in Kontakt mit dem Rubber steht und der Catcher in der Catcher's-Box bereit ist einen Pitch zu fangen, dürfen die Runner ihr Base nicht mehr verlassen, bis der geworfene Ball die Homeplate überquert hat oder aus der Luft bzw. vom Tee geschlagen wurde.

2) Wild Pitch/Passed Ball

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

3) Vorrücken

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

4) No Steal

In allen anderen Spielsituationen darf kein Baserunner vorrücken. Stealing ist nicht erlaubt.

5) Sanktionen

Wenn sich ein Runner nicht an die Regel 10.3.3. 2) und 4) hält und das nächste Base stiehlt, muss er wieder zum Ausgangsbasis (Time of Pitch) zurück.

Für Sanktionen bei geschlagenen Bällen siehe Anhang A.

## XI. Ergänzungen zur Regel 11. Beanstandete Spielzüge (Appeal Plays)

### A. Regel 11.3 Wechsel des Schlagrechts (Retiring the Side)

- 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 Hometeams gespielt.
- Play-Off Spiele werden ohne Run-Beschränkung gespielt.

## XII. Ergänzungen zur Regel 12. Interference, Obstruction und Catcher-Kollisionen

### A. Regel 12.8 Kollisionsregel (Collision Rule)

#### 1. Absatz 12.8.1.1 Vermeidbare Kollision

Deutliches Abbremsen oder ein angemessener Slide gelten als Bemühung des Runners, eine Kollision zu vermeiden. Ein Slide mit den Füßen voraus gilt als angemessen, wenn Gesäss und Beine den Boden berühren, bevor es zur Kollision kommt. Ein Slide mit dem Kopf voran gilt als angemessen, wenn der Oberkörper den Boden berührt, bevor es zur Kollision kommt.

#### 2. Absatz 12.8.1.3 Flagranter Kontakt

Kann ein Runner in seinem Versuch, die Home Plate zu erreichen, eine Kollision nicht vermeiden und lässt seinerseits kein unter 12.8.1.1 beschriebenes Verhalten erkennen, so gilt der Kontakt als flagrant/böswillig und soll bestraft werden.

## XIII. Ergänzungen zur Regel 13. Pitching

Zusätzliche Regeln für alle Spiele:

### 1. Pitcherbeschränkung

Ein Spieler darf nur in einem Spiel pro Tag pitchten.

Verstöße gegen diese Regel werden als einfache Forfaitniederlage zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet.

### 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 (Download von [www.swiss-baseball.ch](http://www.swiss-baseball.ch)), für jeden Pitcher eingetragen werden.

1) *Max 70 Pitches pro Spieltag*

Ein angefangenes At Bat kann beendet werden, auch wenn dabei die 70 Pitches pro Pitcher überschritten werden. Ein Hit vom Batting-Tee zählt nicht als Pitch.

2) *40 Pitches/Inning*

*Zusätzliche Regelung:*

Wenn der Pitcher in einem (1) Inning 40 Pitches erreicht, muss er ausgewechselt werden und darf am gleichen Spieltag nicht mehr als Pitcher eingesetzt werden.

3) *Ruhetage*

Pitches	Ruhetage
56 oder mehr	3 Tage
41 – 55	2 Tage
26 – 40	1 Tag
1 – 25	Kein Ruhetag

A. Regel 13.3 Windup Position – Set Position

1. Absatz 13.3.2 Die Set Position

1) *No Stop*

Wenn der Pitcher einen Pitch aus der Set-Position durchführt, ohne vorher zu einem Bewegungsstillstand (Stop) gekommen zu sein, erhält der Batter einen «Ball» zugesprochen, das Spiel ist unterbrochen und die Runner bleiben auf ihrem Ausgangsbasis Time of Pitch (TOP).

Anmerkung: Ist dies der vierte (4.) Ball, wird die Regel 10.2.10 angewendet (Batter schlägt vom Batting-Tee).

B. Regel 13.4 Warm-up Pitches

**Für die 8 Warm-up Pitches vor jedem Halbinning gibt es kein explizites Zeitlimit.**

Der Plate-Umpire muss darauf achten, dass diese Warm-up-Pitches ohne Spielverzögerung durchgeführt werden. Andernfalls soll der Plate-Umpire die Warm-up-Pitches unterbrechen/abbrechen und «Play Ball» ausrufen. Die Teams sollen einen Backup-Catcher bereithalten, der für den Pitcher zur Verfügung steht, sobald das Inning fertig ist.

C. Regel 13.5 Zeitbegrenzung für Pitching – Pitch Clock

**Im Schweizer Baseball gibt es keine Zeitmessung für Pitcher (Pitch Clock). Der beschriebene Zeitablauf kann aber als ungefähres Modell für die Praxis gelten, insbesondere bei den 5 Sekunden (vgl. Anhang C1), die einem Batter zustehen, bis er in der Box bereit ist (Ermittlung Quick Pitch).**

## D. Regel 13.6 Verstösse Pitching (Pitching Violations)

### 1. Absatz 13.6.2 Fallenlassen des Balls

Bei jedem unabsichtlichem Fallenlassen des Balls wird bei dem Batter bei den JUVENILES ein «Ball» zugesprochen.

### 2. Absatz 13.6.3 Spielverzögerung

Überschreitet ein Pitcher eine nach Urteil des Umpires angemessene Vorbereitungszeit, wird nach einer ersten Warnung jeweils auf «Ball» entschieden.

## E. Regel 13.10 Balks

Da es bei den JUVENILES kein Stealing gibt, fehlt die Grundlage für die Balk-Regel. Daher entfallen diese Regeln mit folgenden vier Ausnahmen (mit «Ball» geahndet):

- 13.10.10: Quick Pitches (vgl. 6.68, 13.3.1 comment, 13.6.1)
- 13.10.11: Spielverzögerung nach Warnung (vgl. 13.6.3)
- 13.10.15: Pitches, bei denen sich der Catcher nicht auf seiner Position befindet
- 13.10.16: No-Stops (vgl. 13.3.2 1)

## F. Regel 13.11 Pitcher Auswechseln (Removing Pitcher)

### 1. Absatz 13.11.5 Wiedereintritt Pitcher

Regel gilt ab 2027: Ein Spieler, der als Pitcher ausgewechselt wurde (und auf einer anderen Position im Spiel verbleibt oder sich als Spieler aus dem Starting Lineup für die Wiedereintrittsregel qualifiziert), kann nur einmal pro Spiel erneut als Pitcher eingewechselt werden.

## XIV. Ergänzungen zur Regel 14. Der Umpire (The Umpire)

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

## XV. Ergänzungen zur Regel 15. Der Official Scorer

Alle Befugnisse, Pflichten der Scorer sowie Änderungen und Ergänzungen werden im Reglement Meisterschaftsorganisation & Spielbetrieb behandelt.

Bei den JUVENILES ist das Scoring nicht gefordert, jedoch wünschenswert.

## XVI. Anhang A - Early Lead

- 1) Runner auf dem 1. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base safe; Runner geht auf das 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 das 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 geht zu früh; 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 das 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 das 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 das 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 das 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, dass er durch den Hit erreicht hat.