Softball Bundesliga
Umpire Manual

DEUTSCHER BASEBALL UND
SOFTBALL VERBAND E.V.

V1.00.2021

INHALT

1 VORWORT 4

2 VERHALTEN UND BEKLEIDUNG 5

2.1 WARMUP 5
2.1.1 Allgemeines 5
2.1.2 Pitches zwischen den Innings 5
2.2 DUGOUTS 6
2.3 SCHMUCK 6
2.4 BEKLEIDUNG 7

3 SPIELDURCHFÜHRUNG 7

3.1 AUSRÜSTUNG 7
3.1.1 Zugelassene Schläger 7
3.2 CHARGED CONFERENCE 8
3.2.1 Offensive Charged Conference 8
3.2.2 Defensive Charged Conference 8
3.3 ILLEGAL RE-ENTRY 8
3.4 ILLEGAL PITCH 9
3.4.1 Allgemeines zur Pitchbewegung 9
3.4.2 Interpretation des Stopps 11
4.4.3 Leaping / Springen 12
4.4.4 Bestrafung (Sonderfälle) 12
3.4 APPEAL PLAYS 13
3.4.1 Live Ball Appeals an 1st Base 13
3.4.2 Live Ball Appeals an Homeplate 13
3.4.3 Dead Ball Appeals / Definitionen 13
3.4.4 Dead Ball Appeals / Runner 13
3.4.5 Batting out of Order (BoO) 14
3.5 INTERFERENCE UND OBSTRUCTION 15
3.5.1 Obstruction: 15
3.5.2 Interference (durch einen Runner): 15
3.5.3 Batter Interference 15
3.6 DEN GESCHLAGENEN BALL EIN ZWEITES MAL BERÜHREN 16
3.6.1 Der Ball trifft den Batter 16
3.6.2 Der Ball trifft den Schläger, der noch in der Hand des Batters ist 16
3.6.3 Kontakt des Balles mit dem Schläger, der nicht mehr in Hand des Batters ist. 17
3.6.4 Der Runner wird von einem geschlagenen Ball getroffen 17
3.7 DIE LINIEN DER BATTER'S BOX 19
3.8 DER ON-DECK BATTER 19
3.9 RUNNER AUF DEM FARBIGEN TEIL DES DOUBLE BASES. 19
3.10 INFIELD FLY 20
3.11 DEN BASE-PATH VERLASSEN, UM EINEM TAG AUSZUWEICHEN 21
3.12 WARTEN, UM EINEN TAG ANZUBRINGEN 21
3.13 AUSSCHLUSS AUS DEM SPIEL 22
3.14 TEMPORARY RUNNER UND TIE BREAKER 22

4 ILLEGAL PLAYER & CO. 23

4.1 WELCHE ROLLEN GIBT ES? 23
4.2 WELCHE FÄLLE GIBT ES? 23
4.3 WELCHE FOLGEN UND STRAFEN GIBT ES? 24
4.3.1 Illegal Player: 24
4.3.2 Illegal Re-Entry: 24
4.3.3 Ineligible Player: 25

5 INTERFERENCE CHART 26

5.1 BATTER INTERFERENCE 26
5.2 BATTER RUNNER INTERFERENCE 28
5.3 RUNNER INTERFERENCE 30
5.4 ON-DECK BATTER INTERFERENCE 32
5.5 COACHES INTERFERENCE 33
5.6 OFFENSIV-TEAM INTERFERENCE 33
5.7 OFFENSIV-EQUIPMENT INTERFERENCE 34
5.8 UMPIRE INTERFERENCE 35
5.9 SONSTIGE INTERFERENCE (BEHINDERUNG DURCH PERSONEN DIE NICHT ZU DEN TEAMS GEHÖREN. 35

6 UMPIRE SIGNALS 36

6.1 SIGNALE ZUR BEKANNTGABE VON ENTSCHEIDUNGEN 36

7 VERHALTENSREGELN UND PRAXIS-TIPPS FÜR DEN UMPIRE 47

7.1 VERHALTENSREGELN FÜR SCHIEDSRICHTER 47
7.1.1 Pünktlichkeit 47
7.1.2 Equipmentcheck 47
7.1.3 Schmuck bei Schiedsrichtern 48
7.2 ALLGEMEINE TIPPS FÜR SCHIEDSRICHTER 48
7.3 TIPPS FÜR DEN PLATE UMPIRE 49
7.4 TIPPS FÜR DEN BASE UMPIRE 52

8 EVALUATION 53

8.1 ALLGEMEIN 53
8.1.1 Hilfsmittel Tagebuch 53
8.2 SWOT-ANALYSE 54
8.3 JÄHRLICHER SELBSTANALYSEBOGEN 55

9 MECHANICS 56

9.1 GETTING HELP 56
9.2 ALLGEMEINE MECHANIC HINWEISE 59
9.2.1 Die 4 Elemente eines Plays 59
9.2.2 Die Leading Edge 59
9.2.3 Ein freier Blick auf die 4 Elemente 60
9.2.4 Inside-Outside Theorie 61
9.2.5 Fly-Balls 62

10 ANHANG 64

1 Vorwort

In diesem Dokument werden bestimmte Punkte des Regelwerks im Detail definiert. Die beschriebenen Inhalte sind als verbindliche Vorgaben für die Durchführung von Softball-Bundesligaspielen zu verstehen, auf deren Einhaltung seitens der Schiedsrichter besonderes Augenmerk gelegt werden soll.

Sie bilden einerseits eine Basis für einheitliche Entscheidungen, die bislang zum Nachteil der Teams und Schiedsrichter oftmals unterschiedlich gehandhabt wurden und dienen andererseits der flüssigen und geordneten Durchführung der Spiele.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Dieses Manual steht in keinerlei Konkurrenz zum gültigen Regelwerk oder zur Bundessspielordnung. Es soll lediglich den aktiven Schiedsrichtern eine Hilfe bieten, wie bestehende Regelungen in der Bundesliga umgesetzt oder interpretiert werden.

Für diese Ausgabe wurden die WBSC Softball Regeln 2018-2021 integriert und die daraus resultierenden Änderungen für den Spielbetrieb in der Softball Bundesliga übernommen. Gleichzeitig wurde das Manual deutlich verschlankt, indem bestimmte Inhalte ersatzlos gestrichen wurden: Das WBSC Umpire Manual bildet eine sinnvolle Ergänzung zu diesem vorliegenden Dokument. Es kann mittlerweile frei im Internet heruntergeladen werden[1] und sollte zur Pflicht-Lektüre eines jeden Schiedsrichters gehören. Weitere, vom Weltverband zur Verfügung gestellten Dokumente, bilden die für den Spielbetrieb in der Softball Bundesliga geltenden Mechanics ab und werden so übernommen. Es sind dies:

2-Umpire System Fastpitch
3- und 4- Umpire System Fastpitch.

Wir hoffen, dass das Manual alle Schiedsrichter in Ihren Aufgaben unterstützt, aber auch den Teams als Informationsquelle dienen wird.

Fragen oder Anmerkungen bitte an: lautenschlaeger@baseball-softball.de.

Florian Lautenschläger und Thomas Lohnert im April 2021

[1] www.wbsc.org > Officials > Softball Umpires > Documents

2 Verhalten und Bekleidung

2.1 Warmup

2.1.1 Allgemeines

Sicherheitsfragen, die den Spielablauf nicht wesentlich beeinflussen, liegen im Zuständigkeitsbereich des Heimteams und sollten von den Schiedsrichtern nicht beachtet werden. Es gelten die DBV Sicherheitsbestimmungen. Die Schiedsrichter müssen lediglich sicherstellen, dass die Vorbereitungsmöglichkeiten während des Spieles gleich verteilt sind:

- Während des Spieles darf kein Batting Practice durchgeführt werden, auch nicht in einem abgetrennten Batting Cage.
- Sollte der Bereich im Foul Territory des Outfields für das Warmup eines Pitchers/Catchers genutzt werden, muss der Pitcher/Catcher durch einen dritten Spieler mit Handschuh (Blickrichtung dieses sichernden Spielers: zum Spielfeld) vor geschlagenen Bällen aus dem Spiel geschützt werden.

2.1.2 Pitches zwischen den Innings

Die Teams in der Bundesliga zeigen zum Teil die unterschiedlichsten Rituale in Ihrer Warmup-Zeit. Da das Regelwerk jedoch nur 1 Minute Zeit zulässt und eigentlich lediglich dem Pitcher sein Warmup durch eine definierte Anzahl von Warmup-Pitches erlaubt, sollte es einen durch die Schiedsrichter vorgegebenen und kontrollierten Rahmen geben:

- Dem Catcher wird nur <u>ein</u> Wurf zu einem anderen Spieler als dem Pitcher erlaubt.
- Dieser Wurf erfolgt nach dem letzten Warmup-Pitch und wird als Zeichen der Beendigung des Pitcher-Warmups angesehen. Somit darf <u>nach dem Wurf des Catchers zu einem anderen Spieler als dem Pitcher kein weiterer Warmup-Pitch</u> mehr erfolgen.
- Dabei darf der Catcher zu einem beliebigen Base werfen.
- Der Plate Umpire soll sofort nachdem der Catcher geworfen hat, Homeplate abbürsten. Hiermit wird zugleich verhindert, dass der Pitcher einen weiteren Warmup-Pitch durchführt.
- Während der Plate Umpire Homeplate abbürstet ist es erlaubt, dass die Infielder „around the horn“ werfen. Allerdings müssen sie damit fertig sein, sobald auch der Plate Umpire bereit ist, das Halbinning zu beginnen. Das gilt natürlich auch ggf. für ein kurzes Zusammentreffen der Infielder.
- Sollte das Team die zustehende Zeit zum Warmup überschreiten, hat der Schiedsrichter jederzeit die Möglichkeit, die gemäß Regelwerk zustehende Anzahl von max. 3 (bzw. 5) Warmup-Pitches entsprechend zu reduzieren. In der Bundesliga wird in diesem Zusammenhang ab der Saison 2020 eine Stoppuhr zum Einsatz kommen, die vom Feldschiedsrichter bedient und überwacht wird (im 3 Umpire-System vom U3). Nach Ablauf von 45 Sekunden gibt der Feldschiedsrichter dem Plateumpire einen Hinweis, der wiederum dem Pitcher signalisiert, dass der letzte Pitch zu werfen und das Warmup zu beenden ist. Dieses grundsätzliche Vorgehen entspricht dem aktuellen Standard bei Turnieren der WBSC.

2.2 Dugouts

Das Regelwerk drückt sich unklar aus, was die Bekleidung von im Dugout geduldeten Personen angeht, die keine Spieler oder Coaches sind. Die Bundesliga hat bisher keine Anforderungen an die Außenwirkung geäußert. Bis zu einer evtl. Entscheidung werden die Schiedsrichter wie folgt verfahren:

- In den Dugouts dürfen nur Teammitglieder sitzen, also Spieler, Betreuer, Coaches, med. Personal usw.
- Säuglinge sind im Dugout nicht erlaubt.
- Tiere sind im Dugout nicht erlaubt.
- Keine der im Dugout befindlichen Personen darf sich ohne besonderen Grund (wie Warmup oder aber auch z.B. Gang zur Toilette) aus dem Dugout begeben.
  Eine Erlaubnis des Schiedsrichters muss nicht eingeholt werden.
- Bei Verstößen gegen diese Regelung wird ein Team Warning ausgesprochen, jeder weitere Verstoß wird mit Ejection der betreffenden Person geahndet.

2.3 Schmuck

Die Bundesspielordnung und das Regelwerk sehen kein Verbot des Tragens von Schmuck mehr vor, solange dieser nach Auffassung des Schiedsrichters keine ablenkende Wirklung hat.

Wenn ein Spieler nach Aufforderung durch den Schiedsrichter mit Schmuck weiter am Spiel teilnehmen will, wird er des Feldes verwiesen (Ejection).

Zum Schmuck bei Schiedsrichtern siehe 7.1.3.

2.4 Bekleidung

- Alle Spieler müssen einheitlich <u>entweder</u> lange oder kurze Hosen tragen, d.h. Teams dürfen nicht gemischt auflaufen. Sollte dies nicht möglich sein, wird das Spiel durchgeführt und der Verstoß auf dem Scoresheet vermerkt, damit er von der ligaleitenden Stelle gem. BuSpO geahndet werden kann.
- Shirts jeglicher Art müssen in die Hose gesteckt werden.
- Die Schiedsrichter können bei schlechten Wittergungsverhältnissen Kleidungsstücke wie Warm-Up-Jacken oder Kapuzenpullover bei Spielern zulassen. Hierbei ist jedoch darauf zu achten, dass diese <u>unter dem Trikot</u> getragen und im Falle von Kapuzen die Kapuzen so versteckt werden, dass von ihnen keine zusätzlichen Verletzungsgefahren ausgehen. Das Trikot ist immer oberstes Kleidungsstück!
- Coaches müssen Kleidung in Teamfarben und Sportschuhe tragen. Coaches, die dieser Forderung nicht nachkommen, dürfen nicht ins Spiel eingreifen und sich auch nicht im Dugout aufhalten. In diesem Fall muss eine andere Person (z.B. ein Spieler) als Manager/Coach auf die Line-Up geschrieben werden.
- Das Tragen einer Kopfbedeckung ist für männliche Coaches nicht mehr verbindlich.

3 Spieldurchführung

3.1 Ausrüstung

3.1.1 Zugelassene Schläger

Ein Schläger muss, um zugelassen zu sein, über ein gültiges Logo für zertifizierte Softballschläger verfügen und die visuelle Inspektion hinsichtlich der sicherheitsrelevanten Merkmale aus Anhang 2 des offiziellen Softball Regelwerks besteht. Die aktuell gültigen Logos sind nachstehend aufgeführt:

Die Kontrolle der Schläger ist durch die Schiedsrichter vor jedem Double-Header vorzunehmen. Siehe dazu auch 7.1.2 Equipmentcheck. Ein Schläger, der keines der Logos trägt, ist nicht zugelassen. Sollte er trotzdem eingsetzt werden, ist dies der Einsatz eines illegalen Schlägers und wie folgt zu ahnden: Sobald ein Spieler sich mit einem illegalen Schläger in der Batters Box befindet und der Umpire dies bemerkt, oder er darauf hingewiesen wird, ist der Batter aus zu geben, und der Schläger für die Dauer des Double Headers beim Scorer abzulegen. Dies ist kein Appealplay! Es ist nicht notwendig, einen Bericht zu verfassen.

3.2 Charged Conference

Eine Charged Conference findet immer dann statt, wenn das Spiel unterbrochen werden muss, damit der Coach mit seinen Spielern oder einem anderen Coach reden kann. Während einer bestehenden Unterbrechung, kann dieses Gespräch stattfinden, ohne dass dies als eine Conference gewertet wird, solange dadurch die bestehende Unterbrechung nicht verlängert wird.

Eine Charged Conference wird dem Coach immer angezeigt. Dazu sollte sich der Schiedsrichter so positionieren, dass der Coach ihn auf dem Weg zurück in seine Position (Coachesbox oder Dugout) passiert und sieht.

3.2.1 Offensive Charged Conference

Eine offensive Charged Conference liegt erst dann vor, wenn durch die Kommunikation, bzw. das Zusammentreffen von Coach(es) und Spieler(n) das Spiel unterbrochen bzw. verzögert wird. Der räumliche Abstand zwischen Coach und Spieler spielt hierbei keine Rolle!

3.2.2 Defensive Charged Conference

Wenn der Coach vor oder nach der Besprechung mit seinem Team einen Pitcherwechsel vornimmt ist dies keine Charged Conference. Eine Auswechselung ist nicht notwendig, ein Positionswechsel, der den Pitcher einbezieht, reicht aus.
Es liegt keine Charged Conference vor, wenn der Coach vor der Besprechung einen Wechsel ankündigt, der nicht den Pitcher einschließt. Auch hier ist eine Auswechselung nicht nötig, ein Positionswechsel zweier Spieler ist ausreichend.

3.3 Illegal Re-entry

- Coaches, die einen Wechsel ansagen, welcher als Illegal Re-Entry zu betrachten ist, werden von dem Schiedsrichter auf den Regelverstoß und die möglichen Konsequenzen hingewiesen und der Wechsel wird nicht entgegengenommen.
- Derartige Wechsel können nur nicht-angekündigt erfolgen.
- Die entsprechenden Strafen, Ejection der betroffenen Spieler und des Coaches, werden nur nach Appeal des gegnerischen Teams verhängt.

3.4 Illegal Pitch

3.4.1 Allgemeines zur Pitchbewegung

Die Änderungen der Pitching-Regel in den WBSC Official Rules of Softball 2018-2021 machen es notwendig, die sechs Teile der Pitching Regel erneut zu betrachten und mit Blick auf den Spielbetrieb in Deutschland anzupassen:

1. **Kontakt mit der Pitcher's Plate**
   - Der Pitcher muss mit dem Pivot-Fuß in Kontakt zur Pitcher's Plate beginnen.
   - Der Non-Pivot-Fuß darf hinter der Pitcher`s Plate frei platziert werden und muss sich nicht mehr in Kontakt mit der Plate befinden.
   - Der Pivot-Fuß muss nicht vollständig auf der Pitcher's Plate sein.
   - Der Pitcher darf die Pitcher's Plate auch lediglich mit der Ferse berühren.
   - Der Kontakt muss innerhalb der Breite der Pitcher's Plate sein.
   - Füße, die nur die Außenseiten der Pitcher's Plate berühren, sind nicht in Kontakt mit der Pitcher's Plate.

2. **Entgegennehmen der Zeichen**
   - Das Zeichen muss entgegengenommen werden, während der Pitcher in Kontakt mit der Pitcher's Plate steht.
   - Das tatsächliche Entgegennehmen der Zeichen ist nicht verpflichtend.
   - Das Angucken des Catchers allein wird als Entgegennehmen der Zeichen angesehen.
   - Die Hände müssen während des Zeichennehmens auseinander sein.
   - Der Ball kann sich in jeder der beiden Hände befinden.
   - Der Ball kann vor, neben oder hinter dem Körper gehalten werden.
   - Das Entgegennehmen der Zeichen, bevor Kontakt zur Pitcher's Plate hergestellt wird, ist noch kein Regelverstoß, solange an der Plate noch mal der Catcher angesehen wird.

3. **Vor dem Pitch**
   - Nach dem Entgegennehmen der Zeichen muss der Pitcher beide Hände vor dem Körper zusammenbringen. Der Ball darf dabei in jeder der beiden Hände sein.
   - Vor dem Körper bedeutet nicht hinter dem Körper, also sichtbar für den Batter. Den Ball in beiden Händen neben dem Körper zu halten, ist legal.
   - Der Körper muss zu einem vollständigen Bewegungsstopp kommen. Diese Halteposition (Stopp) muss für mindestens zwei (2) und höchstens fünf (5) Sekunden eingenommen werden.
   - Eine Bewegung des Pitchers, um den Ball während des Stopps (neu) zu greifen, stellt keinen Regelverstoß dar.
   - Während der gesamten Zeit vor dem Pitch muss der Pivot-Fuß in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein.
   - Mit Beginn des Stopps darf sich der Non-Pivot-Fuß nicht mehr bewegen und muss am Boden stehen.
   - Die Füße dürfen sich keinesfalls rückwärts bewegen.
   - Beide Füße dürfen über die Pitcher's Plate gezogen werden, dürfen aber nicht angehoben werden.

- Die Stollen minimal anzuheben, damit der Fuß über die Pitcher's Plate gezogen werden kann, ohne hängen zu bleiben, soll nicht als „Anheben der Füße" oder als Kontaktverlieren im Sinne der Regel gewertet werden → „Cleaning the Cleats".
- Der Non-Pivot-Fuß kann sich nur noch durch den Start des Pitches nach vorn bewegen.

4. Beginn des Pitches

- Der Pitch beginnt, wenn die Hände auseinandergenommen werden oder mit einem Teil der Pitchbewegung (Wind-Up) begonnen wird. Der Pitcher darf sich von keiner anderen Stelle als der Pitcher's Plate abstoßen, bevor die Hände auseinandergenommen werden.
- Sobald die Hände auseinandergenommen werden, darf der Pitcher seine Pitchbewegung nicht mehr abbrechen oder rückwärts von der Pitcher's Plate treten.
- Um nicht zu pitchen, darf der Pitcher nach hinten von der Pitcher's Plate steigen, bevor er die Hände auseinandernimmt oder seine Pitchbewegung begonnen hat. Aber es müssen beide Füße den Kontakt zur Pitcher's Plate verloren haben, bevor er die Hände auseinandernimmt.
- Jede Bewegung der Füße muss vorwärts oder seitwärts sein.
- Das Anheben der Fußspitze des Pivot-Fußes und das Stehen auf der Ferse ist legal, solange die Ferse in Kontakt mit der Pitcher's Plate bleibt und der Pitcher keine Rückwärtsbewegung macht.
- Das Anheben der Ferse oder der Fußspitze des Non-Pivot-Fußes (Der Fuß, der den Schritt nach vorne macht) ist legal, solange der Fuß sich nicht nach hinten bewegt.
- Der Pitcher darf die Ferse des Pivot-Fußes anheben und sich über die Fußspitze abdrücken. Dabei ist es erlaubt, die Ferse anzuheben, den Fuß zu drehen und sich mit den Zehen oder dem Fußballen abzustoßen, solange der Fuß sich dabei nicht vorwärtsbewegt, bevor der Fuß sich abgestoßen hat. Das ist eine legale Bewegung und wird nicht als Kontaktverlieren gewertet.

5. Der Pitch

- Der Pitcher darf seinen Arm zur Seite oder nach hinten bewegen, bevor die Windmill-Bewegung begonnen wird. Den Arm nach hinten zu bewegen zählt nicht als Vorbeibewegen an der Hüfte.
- Der Arm des Pitcher's darf zweimal an der Hüfte vorbeigeführt werden, aber es darf keine zwei Armkreise in der Bewegung geben.
- Das Handgelenk darf beim Wurf nicht weiter vom Körper entfernt sein, als der Ellenbogen.
- Während der Pitchbewegung darf es keinen Stopp und keine Bewegungsumkehr geben.

6. Schritt und loslassen

- Es muss ein Schritt mit dem Non-Pivot Fuß erfolgen und dieser Schritt muss vorwärts in Richtung des Batters und innerhalb der Breite der Pitcher's Plate erfolgen.
- Der Pivot-Fuß muss sich von der Pitcher's Plate abstoßen.
- Der Pitcher darf nicht erst mit dem Pivot-Fuß einen Schritt nach vorne machen und sich von dort abstoßen. Dies stellt einen sog. „Crow Hop" dar und ist eine illegale Handlung.

- Nach dem Abstoßen mit dem Pivot-Fuß darf der Pitcher während des Sprunges den Fuß nachziehen.
- Der Pitcher darf den Bodenkontakt verlieren (Leap) und anschließend werfen.
- Wenn der Pitcher springt, muss er eine fortlaufende Bewegung mit dem Arm machen, inklusive der Landung und des Wurfes.
- Wenn der Pitcher sich von der Pitcher's Plate abstößt, müssen seine Hände auseinandergenommen sein. Sie dürfen nicht wieder zusammengeführt werden und die gesamte Pitchbewegung des Wurfarms muss fortlaufend sein.
- Nach der Landung ist ein weiterer Schritt verboten.
- Es ist kein weiterer Schritt, wenn der Fuß beim Landen gedreht wird oder weiter vorwärts rutscht, während der Ball geworfen wird.
- Der Ball muss geworfen werden, sobald der Non-Pivot-Fuß landet.

3.4.2 Interpretation des Stopps

Vor einigen Jahren wurden die Regeln zum "Stopp" des Pitchers im Bundesliga-Spielbetrieb "aufgeweicht" und auf den Sinn der Regel reduziert. Da es dabei nur darum geht, dem Batter zu ermöglichen, sich anhand eines vorgegebenen Ablaufs darauf vorbereiten zu können, dass der Pitch bald geworfen wird, wurde darauf verzichtet, den laut Regelwerk nötigen Bewegungsstopp von 2-5 Sekunden als echten "Bewegungsstopp" einzufordern. Stattdessen wurde festgelegt, dass es genügt, wenn zwischen dem Zusammennehmen der Hände und dem Lösen des Non-Pivot-Fußes vom Boden 2-5 Sekunden vergehen. Durch zwei Regeländerungen, die im späteren Verlauf vom Weltverband verabschiedet wurden, passt diese Lockerung der Stopp-Regel nun aber nicht mehr ins Bild: Bereits 2014 wurde die Definition geändert, wann der Pitch beginnt:

Alt: "Wenn die Hände nach dem Stopp auseinandergenommen werden."
Neu: "Wenn die Hände nach dem Stopp auseinandergenommen werden oder der Pitcher mit seiner Windup beginnt."

Mit den Regeländerungen der WBSC Official Rules of Softball 2018-2021 wurde es erlaubt, dass der Non-Pivot-Fuß nicht mehr in Kontakt mit dem Rubber sein muss, sondern auch dahinter platziert werden darf. Dies ist aber nur erlaubt, solange der Stopp noch nicht begonnen hat. Ab Beginn des Stopps darf der Non-Pivot-Fuß nur noch vorwärtsbewegt werden. Durch die bislang durch das Manual existierende Aufweichung der Definition wäre nun nicht mehr klar, wann eine Bewegung mit zusammengenommenen Händen noch Teil des Stopps ist und ab wann sie bereits zur Windup gehört. Diese Unterscheidung ist aber wichtig für die Frage, ob der Pitch noch legal abgebrochen werden kann (sog. "Step-Off").

Für die Frage, ob der Fuß noch nach hinten bewegt/gesetzt werden darf, ist der genaue Zeitpunkt ausschlaggebend, zu dem der "Stopp" beginnt. Durch ein weiteres „Aufweichen“ der Regel würde sich der DBV-Spielbetrieb weiter vom geschriebenen Wort des Regelwerks entfernen. Zudem wird es für sinnvoll erachtet, in der Bundesliga nach den gleichen Standards zu entscheiden, wie sie beispielsweise bei einer Europameisterschaft gelten.

Daher kehren wir zur Interpretation, wie sie bei internationalen Turnieren angewandt wird, zurück.

Beispiele für legale bzw. Illegale Pitches:

1. Nachdem der Pitcher die Zeichen entgegengenommen hat, kommen die Hände zusammen. Der Oberkörper bleibt für 2 Sekunden bewegungslos, aber der Pitcher macht währenddessen eine wippende Bewegung aus den Knien.
   ➔ Legal

2. Der Pitcher macht einen deutlich sichtbaren, vollständigen Bewegungsstopp, der aber genau genommen (mit Stoppuhr gemessen) nur 1,5 Sekunden gedauert hat.
   ➔ Legal

3. Nachdem der Pitcher die Zeichen entgegengenommen hat, kommen die Hände zusammen. Der Körper bleibt für 2 Sekunden bewegungslos, aber der Pitcher möchte den Ball für einen bestimmten Pitch greifen und bewegt deshalb Hand und (Unter-)Arm leicht.
   ➔ Legal

4. Das Zusammenführen der Hände nachdem die Zeichen entgegengenommen wurden geht direkt in die Windmill-Bewegung über.
   ➔ Illegal

4.4.3 Leaping / Springen

Das Regelwerk erlaubt seit 2010 das Springen der Pitcher während der Pitchbewegung. Entsprechend mussten weitere Stellen des Regelwerks angepasst werden. So muss der Ball nicht mehr in beiden Händen gehalten werden, sondern beim Stopp müssen beide Hände lediglich zusammengehalten werden. Daher beginnt der Pitch nicht mehr mit dem Auseinandernehmen der Hände, sondern mit Beginn der Windup.

Auslegung: Der Sinn der Regeländerung liegt darin, das Springen zu erlauben, aber die Bewegungen vorher einzuschränken, so dass aus ihnen kein weiteres Momentum für den Sprung bzw. die Vorwärtsbewegung gewonnen werden kann. Schiedsrichter sind daher angewiesen, darauf zu achten, dass nach dem Beginn des Pitches die Bewegung nur noch vorwärts gerichtet ist und der Pivot-Fuß zu jeder Zeit Kontakt zur Plate hält.

4.4.4 Bestrafung (Sonderfälle)

Das Regelwerk sieht bei einem Illegal Pitch, der einen Batter trifft, (Hit by Pitch) vor, dass beide Regeln zur Anwendung kommen. Also einen 1-Base-Award für alle Runner und der Batter bekommt die erste Base zugesprochen. Das Gleiche gilt, wenn es neben dem Illegal Pitch zu einem weiteren Vergehen der verteidigenden Mannschaft (i.d.R. Catchers Obstruction) kommt. Auch hier werden beide Strafen verhängt. Also einen 1-Base-Award für die Runner und der Batter bekommt die erste Base zugesprochen. Wenn der Ball ins Spiel gebracht wird und nicht alle Runner (inkl. ggf. des Batter-Runners) eine Base aufrücken können, hat der Coach die Wahl zwischen dem Ergebnis des Spielzuges oder der Durchsetzung der Strafen (sog. „Option Play“).

3.4 Appeal Plays

Diverse Diskussionen haben gezeigt, dass es zu diesem Thema noch einzelne, unklare Punkte gibt. Wir haben versucht, uns hier auf diese Feinheiten zu beschränken.

3.4.1 Live Ball Appeals an 1st Base

Mit den ISF-Regeln 2002 – 2005 wurde unter Appeals (Definitionen) der Punkt „Der Versuch zum zweiten Base weiterzulaufen, nachdem das erste Base überlaufen wurde und ein Tag erfolgt“ ergänzt. Da bei einem Tag der Defense noch nicht klar sein kann, ob es sich bei diesem Play um ein Appeal dieser Art oder einen Missed Base Appeal handelt, muss zwingend der verbale Hinweis des Fielders erfolgen bzw. erfragt werden. Nur diese verbale Aussage, welche natürlich ggf. auch nachträglich erfolgen kann, kann dieses Play zu einem „legal ausgeführten Appeal“ im Sinne der Regel werden lassen.

3.4.2 Live Ball Appeals an Homeplate

Sollte der Runner bei einem Spielzug an der Homeplate diese verpassen und der Catcher bei seinem Tag-Versuch den Runner verpassen, gilt die folgende Mechanic:

- Der Schiedsrichter muss hier besonders auf sein Timing achten. Sollte er nach kurzem Zögern sicher sein, dass der Runner nicht unmittelbar versucht die Homeplate „erneut“ zu erreichen, callt der Schiedsrichter den Runner „Safe“!
- Keinesfalls sollte der Schiedsrichter die Situation ohne Call abwarten, da dieses Verhalten im Softball als Hinweis an die Teams bewertet wird.
- Trotz des ursprünglichen „Safe“-Calls kann natürlich noch ein Appealplay folgen (Dead oder Live), welches ggf. einen zweiten Call des Schiedsrichters erfordert. Um den Eindruck zu vermeiden, es hätten an einem Spielzug zwei unterschiedliche Calls stattgefunden, sollte dem zweiten Call ein deutliches „auf den Appeal:“ vorausgehen.

3.4.3 Dead Ball Appeals / Definitionen

- „Member of the defensive Team” schließt den Coach bzw. Manager mit ein. D.h. auch Coaches sind unter Beachtung der Regel berechtigt, Dead Ball Appeals zu äußern.
- Die Beschränkung „im Infield“ soll lediglich verhindern, dass Appeals verbal aus dem Dugout oder Outfield gerufen werden. Dementsprechend kann der Bereich „Infield“ für diese Regel ebenfalls auf den Bereich des Foul Territories ausgedehnt werden, ggf. abhängig von der Position des entsprechenden Schiedsrichters zum Zeitpunkt des Appeals.

3.4.4 Dead Ball Appeals / Runner

Dem Runner muss auch im Fall eines Dead Balls ausreichend Zeit gegeben werden, seine Baserunning-Fehler (verpasstes Base oder Base bei einem gefangenen Flyball zu früh verlassen) zu korrigieren. Dadurch ergeben sich für den Schiedsrichter die folgenden Richtlinien:

- Hat der Runner bereits vor dem Dead Ball Appeal begonnen, zu dem z.B. ausgelassen Base zurückzukehren, ist der Appeal abzulehnen.
- Hat der Runner erst nach Anzeichen eines Dead Ball Appeals durch die Defense begonnen, zu dem z.B. ausgelassenen Base zurückzukehren, ist dem Appeal stattzugeben (trotz der ggf. inzwischen erneuten Berührung des z.B. ausgelassenen Bases).

Weder die Defense noch die Offense darf also im Falle eines Dead Ball Appeals auf die Aktion des gegnerischen Teams reagieren. Dieses Timing muss also dementsprechend durch die Schiedsrichter beachtet werden.

3.4.5 Batting out of Order (BoO)

1. Wenn durch eine Aktion des falschen Batters ein Aus erzielt wurde, bleibt dieses auch bei einem BoO-Appeal der Defense-Mannschaft bestehen.
2. Kein Spieler, der in dieser Aktion aus gemacht wurde, kann im selben Inning unmittelbar auf den durch den Appeal für aus erklärten Schlagmann folgen.

Beispiel 1:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 schlägt einen Basehit.
B3 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

Ruling:
B3 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
2 aus, nächster Batter ist B4, gefolgt von B5 usw.

Beispiel 2:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 schlägt einen Basehit.
B4 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

Ruling:
B4 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
2 aus, nächster Batter ist B3, gefolgt von B5(!), B6 usw.

B4 muss in diesem Inning übersprungen werden, kann nicht unmittelbar an den Schlag gehen!

Beispiel 3:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 geht strike-out.
B3 schlägt einen hohen Flugball, der aus der Luft gefangen wird.
Defense appealt BoO

Ruling:
B3 ist aus (Flyout)
B2 wird aus erklärt (BoO)
3 aus, das Inning ist beendet
B3 beginnt das nächste Inning, gefolgt von B4, B5 usw.

Beispiel 4:
Die Schlagreihenfolge ist B1, B2, B3, ...
B1 geht strike-out.
B3 schlägt einen Base-hit und ist safe 1B
Defense appealt BoO

Ruling:
B2 wird aus erklärt (BoO)
B3 wird vom Base genommen und schlägt erneut,
gefolgt von B4, B5, usw.

3.5 Interference und Obstruction

Die unter 3.5.1 bis 3.5.2 aufgeführten Auslegungen wurden in Absprache mit der ESF unter Berücksichtigung der Spielniveau-Verhältnisse in der SBBL erstellt:

3.5.1 Obstruction:

Für eine Obstruction ist kein Kontakt zwischen dem Runner und dem Fielder notwendig. Es ist ausreichend, wenn der Runner sein Tempo verringern oder einen anderen Laufweg nehmen muss, um eine Kollision mit dem sich unberechtigt in der Laufbahn aufhaltenden Fielder zu vermeiden.

3.5.2 Interference (durch einen Runner):

Für eine Interference durch einen Runner ist in der Regel Kontakt mit dem Fielder erforderlich. Läuft der Runner auf seinem Basepath durch das Blickfeld des Fielders, so stellt dies für sich genommen noch keine Interference dar, es sei denn, der Schiedsrichter ist der Ansicht (Judgement!) der Runner habe seinen Laufweg oder sein Tempo absichtlich so gewählt, um den Fielder zu stören.

3.5.3 Batter Interference

liegt vor, wenn der Batter den Catcher

(1) absichtlich, oder
(2) indem er aus der Battersbox tritt oder „stolpert“
bei einem (auch versuchten) Spielzug behindert.

Dies gilt auch nach einem versuchten running bunt/slap.

Im Fall (2) ist keine Absicht erforderlich!

Eine Behinderung liegt jedoch nur dann vor, wenn der Catcher tatsächlich einen Spielzug ausführt oder nach Auffassung des Schiedsrichters (Judgement!) den bereits begonnen Spielzug allein aufgrund der Behinderung abgebrochen hat. In diesem Fall ist für eine Interference kein Kontakt zwischen dem Catcher und dem Batter erforderlich. Ist der Spielzug des Catchers erfolgreich, so hat offensichtlich keine Behinderung stattgefunden.

3.6 Den geschlagenen Ball ein zweites Mal berühren

Oftmals kommt es zu Problemen und unnötigen Diskussionen, wenn der Schläger den Ball nach dem ersten Kontakt (Schlag oder Bunt) ein zweites Mal trifft. Daher haben wir an dieser Stelle eine entsprechende Übersicht eingefügt, die die Regel auslegt und erläutert.

3.6.1 Der Ball trifft den Batter

Dieser Call kann von beiden Schiedsrichtern gemacht werden, aber der Baseumpire sollte den Call nur machen, wenn der Plateumpire ihn nicht macht.
Der Call ist: „Dead ball!“

Die Folge ist …

- Wenn der Batter noch in der Batters Box ist (mindestens ein Fuß ist noch in der Batters Box) als er vom selbst geschlagenen Ball getroffen wird; Foul Ball.

  Der Schiedsrichter sollte den Dead Ball Call ergänzen durch die Information: „HERE!“ und in die Batter`s Box pointen, um klar zu machen, dass der Batter sich noch in der Batter`s Box befand und um Nachfragen und Diskussionen zu vermeiden.

- Wenn der Batter bereits außerhalb der Batters Box ist (beide Füße sind vollständig außerhalb der Batters Box) als er vom selbstgeschlagenen Ball über Fair Territory getroffen wird; der Batter ist „Aus“.

- Wenn der Batter bereits außerhalb der Batters Box ist (beide Füße sind vollständig außerhalb der Batters Box) als er vom selbstgeschlagenen Ball über Foul Territory getroffen wird; der Batter ist nicht „Aus“ und der Ball wird als Foul Ball gewertet.

3.6.2 Der Ball trifft den Schläger, der noch in der Hand des Batters ist

Dieser Call kann von beiden Schiedsrichtern gemacht werden, aber der Baseumpire sollte den Call nur machen, wenn der Plateumpire ihn nicht macht.
Der Call ist: „Dead ball!“

Die Folge ist …

- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist und der Batter sich noch in der Batters Box befindet (s.o.), als der Ball ein zweites Mal getroffen wird – unabhängig ob der Ball sich über Fair- oder Foulterritory befindet; Foul Ball.
- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist, der Batter sich bereits außerhalb der Batters Box befindet (s.o.) und der Ball über Fairterritory ein zweites Mal berührt wird; Dead Ball und der Batter ist „Aus“.
- Wenn der Schläger in der Hand des Batters ist, der Batter sich bereits außerhalb der Batters Box befindet und der Ball über Foulterritory ein zweites Mal berührt wird; Foul Ball, es sei denn, die Berührung fand absichtlich statt, dann ist der Batter „Aus“.

Der Batter ist …	Der Ball ist …	Der Call ist …
in der Batters Box	Fair- oder Foul	„Foul Ball“
außerhalb der Batters Box	Fair	„Out“ (Dead Ball)
außerhalb der Batters Box	Foul	„Foul Ball“
außerhalb der Batters Box	Foul	Bei Absicht: „Out“(Dead Ball)

3.6.3 Kontakt des Balles mit dem Schläger, der nicht mehr in Hand des Batters ist.

In diesem Fall ist es egal, wo sich der Batter befindet, nur die Position der 2ten Berührung ist in diesem Fall entscheidend.

Die Folge ist …

- Wenn der Schläger den Ball über Fairterritory trifft; ist der Batter „Aus“.
- Wenn der Schläger den Ball über Foulterritory trifft; ist es ein Foul Ball, es sei denn, der Batter hat den Schläger absichtlich nach dem Ball geworfen, dann ist der Batter „Aus“.
- Wenn der Ball den Schläger über Fairterritory trifft; ist es ein Live Ball - die Entscheidung wird also erst später getroffen, je nachdem wo der Ball liegen bleibt oder berührt wird.
- Wenn der Ball den Schläger über Foulterritory trifft; ist es ein Foul Ball.

Anmerkung: Wenn der Schläger bei einer solchen Berührung noch in Bewegung ist, trifft immer der Schläger den Ball! Der Ball kann nur einen Schläger treffen, der sich nicht mehr bewegt und ruhig am Boden liegt.

Was passiert?	Wo passiert es?	Was ist der Call?
Schläger trifft Ball	Kontakt über FAIRterritory	„Out“ (Dead Ball)
Schläger trifft Ball	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“
Schläger trifft Ball	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“ Bei Absicht: „Out“
Ball trifft Schläger	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“
Ball trifft Schläger	Kontakt über FAIRterritory	„Live Ball“ (Fair/Foul Entscheidung kommt später)
Ball und Schläger in Bewegung und treffen sich	Kontakt über FAIRterritory	„Out“ (Dead Ball)
Ball und Schläger in Bewegung und treffen sich	Kontakt über FOULterritory	„Foul Ball“

3.6.4 Der Runner wird von einem geschlagenen Ball getroffen

In den SB-Regeln wurde die aus dem Baseball bekannte Unterscheidung danach, ob der Ball zuvor einen Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) passiert hat, um ein weiteres Kriterium ergänzt: Der Schiedsrichter hat insb. auch zu beurteilen, ob ein Feldspieler die Gelegenheit gehabt hätte, ein „Aus“ zu erzielen, wenn der Runner dem Ball ausgewichen wäre. Letztendlich ist dies das alleinige Kriterium für die Entscheidung, ob der Runner „aus“ gegeben wird, oder nicht. Ob der Ball zuvor einen Feldspieler passiert hat, hat lediglich Auswirkungen auf die Frage, ob die Situation zu einem „dead-ball“ führt, oder nicht.

Der Runner wird von einem **fair geschlagenen Ball** getroffen (über fair oder foul territory)		
Der Ball ist zuvor an einem Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) vorbeigegangen* und…	...ein Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:	**...kein** Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:
	der Runner ist **aus** **dead ball**	der Runner ist **nicht** aus **live ball**
Der Ball ist zuvor an **keinem** Feldspieler (mit Ausnahme des Pitchers) vorbeigegangen* und…	...ein Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:	...**kein** Feldspieler hätte die Möglichkeit gehabt, ein "Aus" zu erzielen:
	der Runner ist **aus** **dead ball**	der Runner ist **nicht** aus **dead ball**
Der Ball ist zuvor von einem Fielder (inklusive dem Pitcher) berührt worden und…	…der Runner berührt absichtlich den Ball (z.B. kicken)	…die Berührung des Runners war unvermeidbar bzw. erfolgte unabsichtlich
	der Runner ist **aus** **dead ball**	der Runner ist **nicht** aus **live ball**
**"vorbeigegangen" meint hier hinter dem nächststehenden Spieler, s. Auslegung unten.*		

3.6.4.1 Auslegung zum Thema: Der Ball ist an einem Feldspieler vorbeigegangen

Der Ball ist dann an einem Spieler vorbeigegangen, wenn er einen Spieler passiert hat, der eine Chance hatte, den Ball zu spielen – der Ball sich daher in seiner Reichweite befunden hat – oder wenn er so geschlagen wurde, dass kein Infielder die Möglichkeit hatte den Ball zu fielden, er hinter der gedachten Linie ist, die die zwei Spieler verbindet, zwischen denen der Ball durchgeschlagen wurde.

Anmerkung: Für die Frage der Interference bleibt die Einschätzung notwendig, ob der hintere – oder ein anderer – Spieler eine Chance hatte, ein Aus zu machen.

3.7 Die Linien der Batter's Box

Ein Mitglied des Offensivteams darf unter keinen Umständen und zu keinem Zeitpunkt des Spieles absichtlich die Linien der Batter's Box entfernen. Dazu gehört auch ein Coach der die Linien beim Pre-Game Meeting entfernt.

Folge: Wenn ein Batter die Linien entfernt wird der Schiedsrichter einen Strike callen. Kein Pitch muss geworfen werden und der Ball ist dead. Wenn ein Coach oder ein anderes, nicht spielendes Teammitglied die Linien entfernt, wird ein Strike für den nächsten Batter in der Batting Order (oder dessen Ersatzspieler) gecallt.

BEMERKUNG: Sollte eine Person dieses Vergehen wiederholen, sollte eine Ejection ausgesprochen werden.

Zu beachten ist hierbei das Wort absichtlich. Ziel der Regel ist es keineswegs, Spielern die den Boden für einen vernünftigen Stand vorbereiten und dabei einen Zentimeter der Linie entfernen zu bestrafen. Allerdings ist natürlich sicherzustellen, dass ein wichtiges Werkzeug der Schiedsrichter zur Beurteilung des regelkonformen Battings nicht vorsätzlich entfernt wird.

3.8 Der On-Deck Batter

Für diese Regel gilt in der Bundesliga die folgende Auslegung:

- ➔ Es ist zu jeder Zeit nur ein (1) On-Deck Batter zuzulassen.
- ➔ Der On-Deck Batter muss seine Warmup-Swings im On-Deck Circle durchführen.
- ➔ Generell ist der Circle des eigenen Teams zu wählen, sollte sich der On-Deck Batter dabei jedoch in den Gefahrenbereich begeben, da er sich zur offenen Seite des am Schlag befindlichen Batters orientieren würde, darf der Circle gewechselt werden.
  Die Schiedsrichter sollten bedenken, dass der On-Deck Batter sich in diesem Fall in der Nähe des gegnerischen Dougouts aufhält, und die Situation in Hinblick auf mögliche Provokationen, etc. beobachten.
- ➔ Ein „Batter up" für jeden Batter ist nicht erforderlich.
- ➔ Der On-Deck Batter darf als Basecoach an Home agieren, den Schläger des vorherigen Batters oder einen Foulball holen.

3.9 Runner auf dem farbigen Teil des Double Bases.

Bei diesem Play hat es in der Vergangenheit unterschiedliche Regelauslegungen der Schiedsrichter gegeben, was mit dieser Interpretation künftig vermieden werden soll. Das Regelwerk kann hier nicht direkt zur Hilfe genommen werden, da das Verhalten des Runners dort schlichtweg nicht vorgesehen ist:

Runner haben nach den Regeln das Recht, beisplw. nach einem Infieldhit das Base in Richtung Foulpole zu überlaufen. Danach muss der Runner unverzüglich zum 1st Base zurückkehren. Sollte der Runner dabei einen „Zwischenstop" auf dem farbigen Teil des Double Bases einlegen (z.B. Glückwünsche des Basecoaches entgegennehmen), ist er nicht automatisch off base und somit durch das Defensive Team tagbar, sondern nur, wenn er keine weiteren Anstrengungen unternimmt, sich noch auf den weißen Teil der Base zu stellen.

Andererseits darf der Runner sich nicht zeitlich unbegrenzt neben dem weissen Teil des Double Bases aufhalten, da die Regeln ihn zum unverzüglichen Zurückkehren verpflichten.

Auslegung:
- Der Runner kann nicht getagt werden, nur weil er sich auf dem farbigen Teil des Double Bases befindet.
- Der Runner ist nicht automatisch auf dem farbigen Teil des Double Bases geschützt.
- Der farbige Teil des Double Bases ist nach dem Überlaufen des Bases als „off Base“ zu betrachten.
- Die Entscheidung, ob sich das Befinden von „off Base“ in Relation zum Überlaufen noch im Rahmen von „unverzüglich“ liegt, ist ein reiner Judgement Call des jeweiligen Schiedsrichters.
  Grundlage dieser Entscheidung ist, ob der zurückkehrende Runner einen vollständigen Bewegungsstop (z. B. weil er davon ausgeht, er sei bereits an der Base) macht oder ob er seinen Gang zurück zur Base nur sehr verlangsamt hat.

3.10 Infield Fly

In einer Situation mit einer Möglichkeit eines Infield Flys – weniger als 2 Aus und Runner mindestens auf 1B und 2B – sollten die Schiedsrichter sich durch ein Zeichen die Möglichkeit anzeigen, damit alle Schiedsrichter ggf. darauf vorbereitet sind. Alle Schiedsrichter können und sollten den Call machen, wenn ein Infield Fly geschlagen wird.

Ein Infielder (Pitcher und Catcher gelten hier als Infielder) bzw. ein Spieler der im Bereich des Infields steht muss mit normaler Anstrengung (Ermessensentscheidung des Schiedsrichters) die Möglichkeit haben, den Ball zu fangen. Normale Anstrengung unterscheidet sich von Spieler zu Spieler und ist nur unter Berücksichtigung seiner Ausgangsposition zu bewerten.

Es können folgenden Richtlinien für „normale Anstrengung“ herangezogen werden:
- Wenn der Spieler unter dem Ball zum Stehen kommt, bevor der Ball gefangen wird.
- Wenn der Spieler um den Ball zu fangen den Rücken nicht zum Plateumpire drehen musste um unter den Ball zu laufen.

Der Call sollte nicht erfolgen, bevor der Ball nicht seinen höchsten Punkt erreicht hat.

Für die Regelauslegung in der Softball-Bundesliga gilt, dass bei der Entscheidung über einen Infield Fly und die Auslegung der normalen Anstrengung starke oder böige Winde ein Faktor sind, die Sonne aber nicht.

An windigen Tagen ist es daher notwendig, den Infield Fly etwas später zu callen als an windstillen Tagen. Wie bei allen Entscheidungen und Regelanwendungen sollten Schiedsrichter beim Infield Fly den Sinn der Regel im Kopf haben. Der Sinn der Infield Fly Regel ist, die Runner vor einem Double Play zu schützen, das nur durch das Fallenlassen eines scheinbar einfachen Balles zustande kommt.

Anmerkung: Ein Infield Fly, der gefangen und anschließend absichtlich fallengelassen wird (Intentionally Dropped Ball) bleibt ein Infield Fly – der Ball ist Live und der Batter ist Aus. Die Infield Fly Regel hat Vorrang gegenüber der Intentional Drop Regel.

3.11 Den Base-Path verlassen, um einem Tag auszuweichen

Ein Spieler, der den Base-Path um mehr als 3 Fuß (ca. 1 Meter) verlässt, um einem Tag auszuweichen, ist aus zu geben. Oftmals kommt es im Spiel dazu, dass der Spieler der Verteidigung beim Tagen des ausweichenden Runners die Hände auseinandernehmen muss, um dem Runner zu folgen.
Wenn es in dieser Situation passiert, dass die Hände so auseinandergenommen werden, dass die Hand, die näher am Runner ist, nicht die Hand ist, die den Ball hält, gilt folgende Auslegung:

- Wenn mit der leeren Hand der Tag angebracht wird, liegt kein Tag vor.
- Wenn das Ausweichen weiter als die erlaubten 3 Fuß beträgt, muss der Schiedsrichter bewerten, ob zu Beginn der Tag-Bewegung beide Hände zusammen waren und erst durch die Folgebewegung auseinandergezogen wurden.
    - Wenn dies der Fall ist, ist der Runner auszugeben, auch wenn im letzten Moment der (Ausweich-)Bewegung der Ball nicht mehr in einer Tag-Position ist.
    - Wenn die beiden Hände bereits zu Beginn der Tag-Bewegung auseinander sind UND vor allem die freie Hand die Tag-Bewegung ausführt, ist ein entsprechendes ausweichen nicht zu bestrafen.

<u>Hinweis:</u> Im Falle der Bestrafung der Ausweichbewegung, bleibt der Ball im Spiel und das Spiel geht weiter (Live-Ball).

3.12 Warten, um einen Tag anzubringen

Die Regel schreibt vor, dass ein Runner nicht aufrecht in einen Spieler der Verteidigung reinlaufen darf, wenn dieser den Ball unter Kontrolle hat und auf den Spieler wartet. Die Formulierung „waiting for the runner“ hat zu Unklarheiten geführt, besonders, wenn es zu knappen Spielen an der Home Plate kommt. Daher gilt folgende Auslegung:

Ein Spieler der Verteidigung wartet dann auf einen Runner, wenn der Ball unter Kontrolle ist und der Fielder die Hand, die den Handschuh hält, in eine Position gebracht hat, von der aus der ankommende Runner getagt werden kann. Dies ist i.d.R. eine Position in der Nähe der Körpermitte.

Sollte der Runner in dieser Situation eine Körperhaltung einnehmen, die nicht nur dem eigenen Schutz vor der Kollision dient, also z.B. im Stile eines Running Backs beim Football die Schulter runter nehmen und diese zu vorderst in den Gegenspieler rammen oder den Ellenbogen ausfahren, muss von einer Unsportlichkeit ausgegangen werden und der Runner ist nicht nur aus, sondern er wird auch gemäß dem zur Regel zugehörigen Hinweis, ejected.

Bei der Bewertung einer Unsportlichkeit kann v.a. im Nachwuchspielbetrieb auch eine Rolle spielen, dass es einen erheblichen körperlichen Unterschied zwischen Runner und Fielder gibt. Hier steht die Schutzfunktion der Regel an oberster Stelle.

3.13 Ausschluss aus dem Spiel

Das Regelwerk unterscheidet zwischen zwei Möglichkeiten, wie ein Spieler zum nicht spielberechtigten Spieler werden kann:

- Removal
- Ejection

Ein Removal kann nur gegen einen Spieler ausgesprochen werden, eine Ejection gegen jedes Mitglied einer Mannschaft.

Ein Spieler, der removed wurde, darf im Gegensatz zu einem ejecteten Spieler weiterhin im Dugout verbleiben und als Coach am Spiel teilnehmen. Ein ejecteter Spieler, Coach oder sonstiges Teammitglied muss die Spielstätte verlassen, so dass er weder gehört noch gesehen wird.

Nach einer Ejection und einem Removal muss ein Bericht an die spielleitende Stelle verfasst werden. Das zugehörige Formular und Hinweise zum Ausfüllen finden sich auf der Homepage des DBV[2]. Auch wenn im Falle eines Removals keine Strafe verhängt wird, müssen die spielleitende Stelle und der zuständige Regionalchef über diese Maßnahmen Kenntnis erhalten.

3.14 Temporary Runner und Tie Breaker

Sollte ein Temporary Runner ins Spiel kommen, muss der Plate Umpire sicherstellen, dass der richtige Spieler als Runner eingesetzt wird. Der Temporary Runner ist derjenige Spieler, der als letztes schlägt und sich nicht auf Base befindet, wenn die Option gewählt wird. Eine Überprüfung anhand der Line-Up-Card ist zwingend notwendig, da im Falle eines Fehlers keine Strafe vorgesehen ist.

Gleiches Vorgehen gilt beim Platzieren des Runners auf 2nd Base im Extra-Inning. Hier bietet sich eine enge Zusammenarbeit mit dem Scorer an, um festzustellen, welcher Runner das (Halb-) Inning auf 2nd Base beginnen wird.

[2] www.dbvnet.de > Organisation > Schiedsrichter > Downloads

4 Illegal Player & Co.

Das Regelwerk hält für uns einen bunten Strauß von Rollen oder Eigenschaften von Spielern bereit, die aus dem großen Themenbereich Auswechslungen resultieren. Dieser Abschnitt fasst die einzelnen Rollen noch mal in kompakten Beschreibungen zusammen und versucht, die teilweise unlesbare Regel vereinfacht darzustellen. Wir haben dabei vorausgesetzt, dass die grundsätzlichen Regeln zu Auswechslungen bekannt sind.

4.1 Welche Rollen gibt es?

- Ein **Starting Player** ist ein Spieler der Line-up zu Spielbeginn, welcher einmal aus- und per **Re-entry** wieder eingewechselt werden kann.
- Ein **Substitute** ist ein Ersatzspieler, der für einen Spieler in der aktuellen Line-up eingewechselt wird.
- Jeder Wechsel muss dem Schiedsrichter angezeigt werden, sonst ist er **unreportet**.
- Ein **Illegal Player** kommt zwar grundsätzlich regelgerecht in das Spiel, aber ohne, dass es dem Schiedsrichter angezeigt wurde.
- Ein **Ineligible Player** wurde vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.
- Eine **Illegal Re-Entry** liegt vor, wenn ein Spieler nicht regelgerecht in das Spiel kommt.
- Ein **Withdrawn Player** ist ein Spieler, der aufgrund der „Blut im Sport-Regel“ die Line-up verlässt.
- Ein **Replacement Player** ist ein Spieler, der einen **Withdrawn Player** aufgrund der „Blut im Sport-Regel“ in der zugestandenen Behandlungszeit ersetzt.
- Ein **Ineligible Replacement Player** ist jeder Spieler, der nicht als **Replacement Player** in das Spiel kommen darf.

4.2 Welche Fälle gibt es?

Illegal Player:

- Ein **Substitute** kommt **unreportet** ins Spiel
- Ein Starting Player kommt per **Re-entry unangemeldet** zurück
- Ein **Replacement Player** kommt **unangemeldet** ins Spiel
- Ein **Withdrawn Player** kommt **unangemeldet** zurück

Illegal Re-Entry:

- Ein **Starting Player** kommt nach Auswechslungen zum **zweiten Mal** zurück.
- Ein **Substitute** kommt per **Re-Entry** zurück
- Ein **Starting Player** kommt per **Re-Entry** an eine andere Stelle der **Batting Order** zurück
- Der **Starting DP** schlägt an einer falschen Stelle der **Batting Order**
- Der **Flex** kommt offensiv an der falschen Stelle der **Batting Order** ins Spiel.

Ineligible Player:
Vom **Schiedsrichter** aus dem Spiel genommen, aufgrund

- **Ejection**
- **Removal**
- **Illegal Player**

Replacement Player:

- Kann ein **Substitute** sein
- Kann ein ausgewechselter **Substitute** sein
- Kann ein zweimal ausgewechselter **Starting Player** sein

Ineligible Replacement Player:

- Ein Spieler der **aktuellen Line-up**
- Ein **ineligible Player**

4.3 Welche Folgen und Strafen gibt es?

4.3.1 Illegal Player:

Das **eigene Team** bemerkt den Fehler zuerst:
Keine Strafe.

Offense als **Batter**:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Ineligible Player (Removal)

Zusätzlich:
Appeal **während** des At Bats: Nur **Korrektur** des Batters, neuer Batter übernimmt den aktuellen Count!
Appeal **nach** dem At Bat, **vor** dem nächsten Pitch: **Spieler out, Runner zurück.**
Appeal **nach** dem At Bat, **nach** dem nächsten Pitch: Alle Plays **legal**.

Offense als **Runner**:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Vor einem Pitch oder Play: **Keine Strafe**
Nach einem Pitch oder Play: **Ineligible Player** (Removal), Alle Plays **legal**

Defense:
Das **gegnerische Team** macht einen **Appeal,** nachdem der Spieler ein **Play** gemacht hat **und vor** dem nächsten Pitch: **Ineligible Player** (Removal) und **Option Play**.
Und **nach** dem nächsten Pitch: **Ineligible Player** (Removal), Alle Plays **legal**

Hat das Team **keinen** Substitute oder Re-Entry zum **Ersatz** des **Ineligible Players: Forfeit**

4.3.2 Illegal Re-Entry:

Das gegnerische Team macht einen **Appeal**, solange der Spieler im Spiel ist.
Ejection des **Spielers** und des **Coaches**. Plays: Analog Illegal Player

4.3.3 Ineligible Player:

Wird **erneut** ins Spiel gebracht und mind. ein Pitch ist erfolgt: **Forfeit**

5 Interference Chart

Diese Tabelle soll der schnelleren und besseren Übersicht über die Interference-Regeln dienen. Bei der Beschreibung der jeweiligen Situation in der Spalte „Aktion“ handelt es sich nicht um den genauen und korrekten Wortlaut. Vielmehr soll kurz aufgeführt werden, um welchen „Fall“ es sich grundsätzlich handelt. Die genaue Definition sollte bei Fragen immer in den WBSC-Rules nachgeschlagen werden, durch die neue Sortierung im Regelwerk ist ein Nachschlagen deutlich vereinfacht worden.

Die Tabelle ist im Anschluss um allgemeine Hinweise ergänzt.

Die Abkürzungen bei "Andere Runner zurück" bedeutet, dass die nicht betroffenen Runner zu den Bases zurückkehren müssen, die sie zum "time of pitch" (TOP) oder "time of interference" (TOI) legal besetzt hatten. "TOP" gilt aber entsprechend nur, wenn sie nicht durch einen Award des Batter Runners zum Vorrücken gezwungen (geforcet) werden.

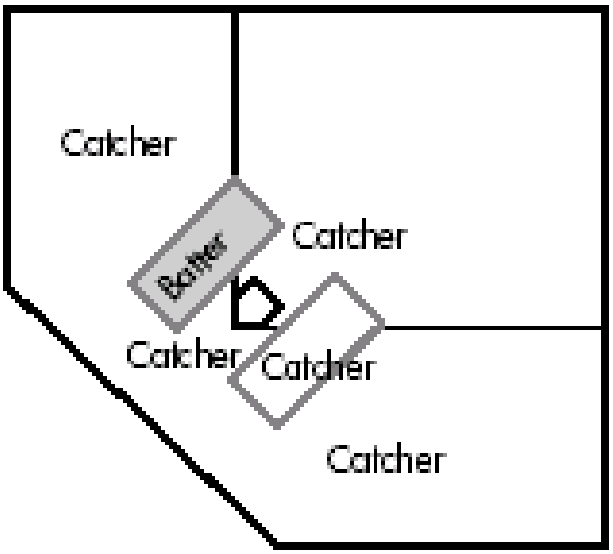
5.1 Batter Interference

Aktion	***Spiel-Status***	***Out***	***Andere Runner zurück***
Der Batter wechselt vor dem Catcher die Box, während der Pitcher bereit ist/Zeichen nimmt.	Dead Ball	Batter	TOP
Der Batter behindert den Catcher bei einem Spielzug durch Verlassen der Box oder absichtlich innerhalb oder ausserhalb der Box	Dead Ball	Batter	TOI
Der Batter behindert, obwohl schon ausgecallt, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force
Behindert bei einem Play an der Homeplate	Dead Ball	Batter	TOI

Hilfestellungen Batter Interference:

Für die Entscheidung. ob Batter Interference oder Catchers Obstruction vorliegt, ist der Pitch der entscheidende Faktor. Bevor der Pitch die Homeplate erreicht, überquert, oder gefangen wird, ist der Batter geschützt. Hat der Pitch die Homeplate überquert, wurde gefangen, oder nach ihm geschwungen, ist der Schutz des Batters beendet und der Catcher ist jetzt geschützt.

Als generelle Regel schützt die Batters Box den Batter. Sie schützt ihn nicht vor jeglichen Regelverstößen, aber für eine Interference in der Box muss Absicht vorliegen. In dem Bereich des Catchers ist jedoch auch eine unabsichtliche Behinderung eine Interference.



Beispiele für eine Batter Interference, wenn der Catcher bei einem versuchten Play behindert wird:

- Der Batter versucht einen Outsidepitch zu erwischen und sein Körper bleibt zwischen den Boxes
- Der Batter schwingt und verfehlt, sein Körper endet zwischen den Boxen.
- Ein sehr später Schwung.
- Der Schläger wird nach einem Buntversuch sehr lange über der Homeplate gelassen
- Das Laufen aus der Box.

Mechanics:
- Dead Ball Zeichen und Call!
- Auf den Batter zeigen und „Thats Interference!“
- Den Batter OUT callen und Runner zurückschicken!

Zwingt allerdings der Catcher den Ball oder der Ball den Catcher in die Batters Box, muss der Batter für eine Interference eine unnatürliche oder absichtliche Handlung begehen.

5.2 Batter Runner Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Der BR trifft den Ball zum zweiten Mal, während er noch in der Box steht (Bat in Hand)	Dead Ball	Niemand	TOP
Der BR trifft den Ball zum zweiten Mal, während er sich außerhalb der Box befindet (Bat in Hand)	Dead Ball	Batter	TOP
Bat trifft Ball über Fair Territory (losgelassen)	Dead Ball	Batter	TOP
Ball trifft Bat über Fair Territory, Absicht erkennbar (losgelassen)	Dead Ball	Batter	TOP
BR wird außerhalb der Box von einem fair geschlagenen Ball getroffen	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP
BR behindert einen Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balles	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP
BR behindert den Catcher beim Fielden eines dropped 3rd Strikes	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP
BR behindert einen Fielder beim Wurf eines Balls	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP

BR berührt absichtlich einen geworfenen Ball	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out! Andere Runner -> TOP
BR behindert durch Laufen außerhalb der Running Lane das Play am 1st Base. Ein qualitativer Wurf ist erforderlich	Dead Ball	Batter Runner (Achtung: Offensichtlich um ein DP zu verhindern-> auch der Runner am dichtesten zur Homeplate, TOI)	TOP, Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP
BR macht einen Schritt zurück zur HP um einem Tag auszuweichen oder diesen zu verzögern	Dead Ball	Batter Runner	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP
BR behindert bei einem offensichtlichen Out an der Homeplate	Dead Ball	Batter Runner & Runner an dem das Play stattgefunden hätte	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP
BR behindert, obwohl schon ausgecallt, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force
BR benutzt bei einem ForcePlay am 1st Base nur den weißen Teil des Double Base und kollidiert dort mit dem Fielder der in Begriff ist den Ball zu fangen.	Dead Ball	Batter Runner	TOP , Ausnahme: Ergebnisse aus Play vor TOI bleiben bestehen, außer die INT war das 3rd Out ! Andere Runner -> TOP

5.3 Runner Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
R behindert einen Fielder beim Fielden eines Fair Balls	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R behindert einen Fielder beim Fielden eines Fair Balls, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)
R behindert einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R behindert einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)
R1 behindert, noch nicht Out, einen Fielder absichtlich beim Werfen oder Fangen eines geworfenen Balls und unmittelbar hinter ihm gibt es noch einen Batter-Runner	Dead Ball	R1 und Batter-Runner	TOI
R behindert auf einem Base einen Fielder unabsichtlich	Live Ball wenn an keinem Fielder vorbei, sonst Dead Ball	Niemand	NN
R behindert auf einem Base einen Fielder absichtlich	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R behindert einen Fielder beim Catch eines geschlagenen Fly Balls oder Bunts (im Flug) über Foul Territory	Dead Ball (außer der Ball kann gefangen werden)	Runner	Batter schlägt weiter mit einem weiteren Strike (wenn er vorher < 2 Strikes hatte)
R behindert einen Fielder beim Catch eines geschlagenen Fly Balls oder Bunts (im Flug) über Foul Territory, offensichtlich in der Absicht, ein Double Play zu verhindern	Dead Ball (außer der Ball kann gefangen werden)	Runner und der Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP

R behindert, obwohl schon ausgecallt oder gescored, einen Fielder bei einem Play an einem anderen Runner	Dead Ball	Runner, der zum TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf. Force
Runner läuft Bases in umgekehrter Reihenfolge oder ausserhalb der Baseline ohne vorrücken zu wollen, um Fielder zu verwirren	Dead Ball	Runner	TOI ggf. Force
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen, der noch keinen Infielder exkl. Pitcher passiert hat. Ein Fielder hatte Chance auf ein Play.	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen, der noch keinen Infielder inkl. Pitcher berührt hat. Kein Fielder hatte Chance auf ein Play.	Dead Ball	Niemand	TOI (ggf force)
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen der bereits einen Infielder passiert hat und ein Fielder hatte die Chance auf ein Play	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R wird off Base von einem Fair Ball getroffen der bereits einen Infielder passiert hat und kein Fielder hatte die Chance auf ein Play	Live Ball	Niemand	NN
R wird von einem abgelenkten Fair Ball getroffen, Kontakt war nicht vermeidbar	Live Ball	Niemand	NN
R kickt absichtlich einen Fair Ball, der einen Fielder passiert hat	Dead Ball	Runner	TOI (ggf force)
R kickt absichtlich einen Fair Ball, der einen Fielder passiert hat, offensichtlich um ein Double Play zu verhindern	Dead Ball	Runner und unmittelbar folgender Runner	TOI (ggf force)
R wird auf einem Base von einem Fair Ball getroffen, der dichteste Fielder ist hinter dem Base	Dead Ball	Niemand	TOI (ggf force)

R wird auf einem Base von einem Fair Ball getroffen, der dichteste Fielder ist vor dem Base	Live Ball	Niemand	NN
R läuft aufrecht und absichtlich in einen Fielder der in Ballbesitz wartet ihn zu taggen	Dead Ball	Runner evtl. plus Ejection	TOI ggf force

<u>Ein paar Grundsätze zur Interference durch einen Runner:</u>

- Wird eine Interference gecallt, ist der Ball immer Dead. Der Ausgang eines Spielzuges spielt danach keine Rolle mehr.
- Für eine Interference an einem geschlagenen Ball ist die Absicht nicht entscheidend. Bei einem geworfenen Ball muss aber Absicht vorliegen.
- Die „Vorfahrt“ des Baserunners wird nur durch zwei Arten von Fieldern aufgehoben: Dem Fielder in Ballbesitz oder dem Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balles!

5.4 On-Deck Batter Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Der On Deck Batter behindert einen Fielder beim Catch eines Flyballs	Dead Ball	Batter	TOP
Der On Deck Batter behindert einen Fielder bei einem Play auf den Bases	Dead Ball	Runner der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI (ggf force)

Bei dem On Deck – Circle handelt es sich keinesfalls um einen Bereich, in welchem der Spieler geschützt ist. Der sich aufwärmende Spieler muss jedem Fielder den Raum freimachen, den dieser benötigt.

5.5 Coaches Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Coach behindert einen Fielder beim Catch eines Fly Balls über Foul Territory	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP, Batter zurück at Bat plus 1 Strike (vorher <2)
Coach behindert absichtlich bei einem Wurf oder einem möglichen Play an einem Runner	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf Force
Basecoach wird versehentlich von einem geworfenen Ball getroffen	Live Ball	Niemand	NN
3rd Base Coach läuft in Richtung Homeplate und provoziert einen Wurf	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOI ggf Force
Basecoach unterstützt einen Runner physikalisch beim Baserunning	Live Ball	Runner (Dabei Fly Ball Catch -> auch Batter Runner)	NN

Die Coaches-Boxen sind keinesfalls Bereiche, in denen die Coaches vor einer Behinderung geschützt sind. Dem Fielder ist jeder Platz freizumachen, den dieser benötigt. Auch das simple Stehenbleiben in der Box (bei z.B. einem Foul Flyball) kann bereits eine Interference begründen.

5.6 Offensiv-Team Interference

Mitglieder des Offensiv-Teams sind alle offiziellen Teammitglieder mit Ausnahme der Runner, des Batter-Runners, des Batters oder des On-Deck-Batters.
Die Regelungen zu den anderen Teammitgliedern finden sich oben in den Abschnitten 5.1 bis 5.4. Für Coaches gelten darüber hinaus noch die Regelungen unter 5.5.

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Mitglieder des Offensiv-Teams behindern einen Spielzug durch Versammlung an einem Base	Dead Ball	Runner	TOI
Mitglied des Offensiv-Teams (kein Runner) behindert einen Fielder beim Catch eines Fly Balls über Foul Territory	Dead Ball	Runner, der zur TOI am dichtesten zur Homeplate war	TOP, Batter zurück at Bat plus 1 Strike (vorher <2)

5.7 Offensiv-Equipment Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Equipment des Offensiv-Teams wird von einem Fair Ball oder geworfenem (live) Ball getroffen und behindert damit bei einen Spielzug	Dead Ball	Runner, an dem ein Play versucht wurde	TOI
Equipment des Offensiv-Teams wird von einem Fair Ball oder geworfenem (live) Ball getroffen, aber kein Spielzug war möglich	Dead Ball	Keiner	TOI
Befindet sich ein Helm nicht auf dem Kopf der Person und dieser Helm wird von einem geworfenen oder geschlagenen live Ball getroffen, oder berührt einen Fielder der dadurch kein Play machen kann	Dead Ball	Runner (der ursprünglich den Helm getragen hat)	TOI

5.8 Umpire Interference

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Ein Schiedsrichter wird von einem unberührten Fair Ball getroffen, bevor er einen Fielder exkl. Pitcher passiert hat	Dead Ball	Niemand	Force
Ein Schiedsrichter wird von einem unberührten Fair Ball getroffen, nachdem er einen Fielder exkl.Pitcher passiert hat	Live Ball	Niemand	NN
Ein Schiedsrichter wird von einem Fair Ball getroffen, nachdem dieser von einem Fielder berührt wurde (inkl. Pitcher)	Live Ball	Niemand	NN
Plate Umpire behindert den Wurf des Catchers (Steal/Pickoff) nach einem Pitch	Delayed Dead Ball	Das Out des Plays	Wenn kein Out -> TOT
Ein Schiedsrichter wird von einem geworfenen Ball getroffen	Live Ball	Niemand	NN

5.9 Sonstige Interference (Behinderung durch Personen, die nicht zu den Teams gehören)

Aktion	*Spiel-Status*	*Out*	*Andere Runner zurück*
Behinderung an einem Fielder beim Catch eines Fly Balls	Dead Ball	Batter Runner	Umpires Judgement
Behindert einen Fielder einem sonstigen Spielzug (nicht bei *Flyball*)	Dead Ball	Niemand	Umpires Judgement

6 Umpire Signals

6.1 Signale zur Bekanntgabe von Entscheidungen

Schiedsrichter müssen auf dem Feld kommunizieren und ein Großteil dieser Kommunikation findet durch die Zeichen der Schiedsrichter statt. Daher ist es wichtig, möglichst einheitliche und deutliche Signale zu geben – das zeichnet einen guten Schiedsrichter aus. Die Sprache der Schiedsrichter ist die Körpersprache und unsere Signale sind ihre Worte. Dabei spielt es oftmals keine Rolle, woher ein Schiedsrichter kommt, diese Sprache ist universell und ist so konzipiert, dass jeder im Stadion sie verstehen kann.

Jedes Signal hat seinen Ausgangspunkt entweder in der Set- oder der Ready-Position. In dieser Position sollte das Play beobachtet und die Entscheidung getroffen werden. Die Füße sollten fest stehen, mindestens eine Schulterbreite auseinander. Von hier aus wird das Signal eingeleitet, indem der Körper zu einer stehenden Haltung gebracht wird, ohne die Füße zu bewegen. Fast alle Signale werden in dieser aufrechten Stellung gegeben, denn nur ein Signal, das gesehen wird, kann auch erkannt werden. Und durch eine aufrechte Stellung wird die Sichtbarkeit des Signals deutlich erhöht.

Nachdem wir uns so positioniert haben, dass das Signal gesehen werden kann, müssen wir sicherstellen, dass das Signal auch verstanden wird. Daher müssen unsere Signale eindeutig, informativ, wiedererkennbar, klar und absichtsvoll sein. Die Signale transportieren neben der Information über die Entscheidung auch eine Information über den Schiedsrichter. Das Signal muss daher Stärke, (Selbst-)Sicherheit und Autorität ausstrahlen. Um beides zu können, ist es wichtiger, deutlich zu signalisieren, als zeitnah oder schnell. Hektische Signalfolgen sollten vermieden werden, auch wenn es sich um eine spannungsgeladene Situation handelt. Das ist auch mit Blick auf die Scorer wichtig und verhindert unnötige Nachfragen und damit verbundene Verzögerungen während des Spiels. Jede Bewegung, während ein Signal gegeben wird, ist vorwärts in Richtung des Plays gerichtet. Das Signal wird in seiner Endposition lange genug gehalten, um seine Wirkung zu entfalten. Anschließend werden die Arme zurück an den Körper gebracht, wodurch das Signal beendet wird. Erst danach startet der Schiedsrichter seine Bewegung zu seiner nächsten Position.

Signale sind wertvoll in unserer Kommunikation. Daher sollten sie nicht unnötig oft genutzt werden. Je seltener ein Signal von den Spielbeteiligten im Verlauf des Spiels gesehen wird, desto höher ist seine Wirkung, wenn es zum Einsatz kommt. Schiedsrichter sollten keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich selbst ziehen, indem sie ein Signal zu oft oder in unnötigen Situationen nutzen.

Das Play beeinflusst i.d.R. nicht die technische Ausführung des Signals, es hat aber Einfluss auf die Betonung und die verbale Unterstützung des Signals. In der Regel gilt, je knapper ein Call ist und je wichtiger ein Call ist, desto größer und lauter wird das Signal. Die Bewegung bei einem Selling-Call soll zweierlei bewirken: Sie macht einerseits durch die Größe der Bewegung und die Lautstärke des Calls deutlich, dass der Schiedsrichter, obwohl es ein knappes Play war, sich seiner Entscheidung sicher ist. Andererseits gewinnt der Schiedsrichter einige Schritte in Richtung des Plays und endet somit nach Ausführung des Calls näher am Point-of-Play. Beides trägt dazu bei, dass die Glaubwürdigkeit des Calls erhöht wird.

Der Call eines Partners wird von anderen Schiedsrichtern nur dann wiederholt, wenn sie die Entscheidung auf Grundlage der ihnen vorliegenden Informationen auch selbst getroffen hätten und dadurch die Position des Kollegen in einer erwarteten Diskussion gestärkt werden kann. Bei offensichtlichen Entscheidungen wird der Call nicht wiederholt!

Wenn es nicht zu einem Play gekommen ist, wird ebenfalls kein Signal oder Call benötigt. U.A. (aber nicht begrenzt auf) wird kein Signal benötigt, wenn:

- ein Ball deutlich fair ist
- ein Ball deutlich über den Kopf eines Spielers fliegt oder vor einem Spieler den Boden berührt
- ein Pitch in oder über den Backstop geschlagen wird, oder deutlich im Foul-Territory landet
- ein geworfener Ball am Fielder vorbei oder über den Fielder hinübergeworfen wird
- ein Runner eine Base erreicht deutlich bevor der Ball dort ankommt und es nicht zu einem versuchten Play kommt.

In diesen Situationen erkennen die Spieler und Zuschauer alleine was passiert ist, sie managen das Spiel selbständig. Ein dauerhaftes Aufzeigen des offensichtlichen wird oftmals als „Over-Officiating“ wahrgenommen und führt zu dem Gefühl, dass der Schiedsrichter sich selbst in den Mittelpunkt stellen will.

Im Folgenden werden die wichtigsten Signale beschrieben und z.T. bildlich dargestellt:

Out

Wenn der Körper in aufrechte Ausgangsposition gebracht wurde (s.o.), wird der linke Arm vor den Körper, in die Nähe der Körpermitte, gebracht. Der rechte Arm wird so nach oben gebracht, dass Handinnenseite in Richtung des Kopfes zeigt. Der rechte Ellenbogen sollte auf Höhe oder oberhalb der rechten Schulter sein und zwischen Ober- und Unterarm sollte mindestens ein 90° Winkel sein. Während verbal „Aus“ gerufen wird, macht der Arm eine kleine Bewegung nach vorne – als würde mit der Faust ein Nagel in die Wand geschlagen werden.
Zum Abschluss des Signals werden beide Arme vor den Körper gebracht, bevor der Schiedsrichter sich in Richtung seiner nächten Position bewegt.

Safe – No Catch – No Tag – Kein Regelverstoß

Von der aufrechten Startposition aus, werden die Arme nach vorne ausgestreckt und auf Schulterhöhe gebracht. Die Hände sind dabei vollständig geöffnet und die Handflächen zeigen nach unten. Nun werden die Arme seitlich ausgestreckt. Die Hände bleiben nach unten geöffnet und bleiben auf Schulterhöhe. Die Bewegung findet parallel zum Boden statt. Dabei erfolgt der entsprechende Call, z.B. “Safe!” oder “No!”. Die Position wird kurz gehalten und anschließend werden die Hände wieder auf dem gleichen Weg zurück geführt und an den Körper gebracht oder in die Set- oder Ready-Position zurückgeführt. Erst dann bewegt sich der Schiedsrichter in Richtung seiner nächsten Position.

Selling-Out

Die Bewegung ähnelt dem Out-Signal, da sie auf der geschlossenen Faust beruht, allerdings wird die Hand nicht nur angehoben, sondern bildlich Richtung des Plays geworfen.
Ausgehend von der stehenden Position, macht der Schiedsrichter mit dem linken Fuß einen Schritt nach vorne und bringt seinen rechten Arm mindestens auf Schulterhöhe (1.). Anschließend bringt er in einem Überkreuzschritt, den rechten Fuß hinter den linken und bringt die rechte Faust über Kopfhöhe (2.). Jetzt „wirft“ er die Faust Richtung Play und macht dabei mit dem linken Fuß wieder einen Schritt nach vorne (3. + 4.). Während der „Wurfbewegung“ erfolgt der Call, der auch in die Länge gezogen werden kann (5.). Anschließend bringt der Schiedsrichter den rechten Fuß wieder neben den linken Fuß, mindesten eine Schulterbreite auseinander (6.), und bringt beide Arme wieder an den Körper (oder in die Position vor dem Signal), so dass die Brust in Richtung des Point-of-Play zeigen.

Hierbei ist es wichtig, dass der Schiedsrichter vor während und nach der Bewegung volle Kontrolle über seinen Körper hat. Die Bewegung endet in einer Position, die einen festen Stand ermöglicht und dadurch Sicherheit ausstrahlt. Wenn der Schiedsrichter bereits so nah am Point-of-Play steht, dass eine weitere Annäherung nicht möglich ist oder ihn in räumlichen Konflikt mit den Spielern bringt, kann die Wurfbewegung der Faust auch aus einer stehenden Position heraus erfolgen. Dazu wird die Hand auch wieder über Kopfhöhe gebracht und von dort mit einem kleinen Schritt des linken Fußes nach vorne und unten gebracht („geworfen“).

Selling-Safe

Die Armbewegung bleibt die gleiche, wie beim Safe-Call, allerdings wird beim Selling-Safe mindestens ein Schritt mit links in Richtung des Plays gemacht und die Armbewegung erfolgt in dieser Stellung (mit Ausfallschritt nach vorne). Bevor die Arme wieder zum Körper gebracht werden, wird der rechte Fuß neben den linken Fuß gestellt (schulterbreit und Brust Richtung Point-of-Play).

Die Intensität des Calls wird durch die Größe des Schrittes und die Explosivität der Armbewegung bestimmt.

Dead Ball – Foul Ball – No Pitch – Time

Aus der aufrechten Position werden beide Arme so nach oben gebracht, dass die Handflächen nach vorne zeigen. Die Hände befinden sich oberhalb des Kopfes und außerhalb der Schultern, leicht vor dem Körper.
In dieser Position erfolgt der entsprechende Call, z.B. „Dead Ball!“, „Foul Ball!“ oder „Time!“.
Für den Plateumpire kann es hilfreich sein, in dieser Position einige Schritte zu der Seite hin zu machen, auf der kein Batter steht, damit er besser sichtbar ist.

Fair Ball

Für diesen Call sollte der Schiedsrichter auf der Linie stehen und die Füße nebeneinander mindestens eine Schulterbreite auseinander haben. Mit aufrechten Oberkörper wird der Arm, auf der Seite des Fair Territories, seitlich ausgestreckt und mit dem gestreckten Zeigefinger entweder auf Schulterhöhe ins Fair Territory oder nach unten auf den Boden (ca. 45°) gezeigt.
Es erfolgt KEIN verbaler Call, sondern nur das Zeichen.

Bei einem Fly Ball, der in der unmittelbaren Nähe der Foulline das erste Mal berührt wird und wo nicht sofort klar ist, ob er gefangen wird oder nicht, sollte der Schiedsrichter auch direkt beim ersten Kontakt des Feldspielers mit diesem Zeichen anzeigen, ob die Berührung über Fair oder Foul Territory stattgefunden hat. Nachdem der Ball dann gefangen oder fallen gelassen wurde, kann er dann entsprechen, Catch, Foul Ball oder (durch erneutes aktives Zeigen in Richtung Fair-Territory) Fair Ball anzeigen.

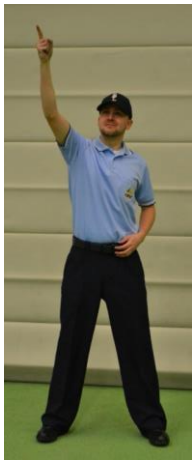
Delayed Dead Ball

Aus der aufrechten Position wird der linke Arm seitlich ausgetreckt, so dass die Faust bei ausgestrecktem Arm auf Schulterhöhe gehalten wird. Die Finger der Faust zeigen dabei nach vorne.

Das Zeichen wird gehalten während sich der Runner zwischen den beiden Bases befindet, zwischen denen sich die Obstruction ereignet hat, es sei denn, es entwickelt sich sein Rundown oder der Schiedsrichter kann aus einem anderen Grund nicht in dieser Position bleiben.

Dieses Zeichen kann auch im Laufen gehalten werden. Wenn der Plateumpire einen Illegal Pitch callt, gibt er das Zeichen ohne vorher hochzukommen. Ein Hochkommen stelle eine erhöhte Verletzungsgefahr dar, sollte der Ball nach hinten weggefoult werden.

Infield Fly



Der Arm wird nach oben ausgestreckt und der Zeigefinger zeigt in die Höhe (als würde der Schiedsrichter auf einen sehr hohen Pop-up zeigen). In dieser Position erfolgt der Call:“Infield Fly!“ Er kann ergänzt werden durch „The Batter is out!“.

Home Run

Der rechte Arm wird hoch über dem Kopf nach oben gestreckt, der Zeigefinger ist ebenfalls gestreckt. In dieser Haltung wird mit der Hand und dem Arm eine kreisförmige Bewegung im Uhrzeigersinn durchgeführt.

Ground-Rule Double

Der rechte Arm wird hoch über dem Kopf nach oben gestreckt, der Zeige- und Mittelfinger sind ausgestreckt und sie werden so gehalten, dass beide Finger deutlich gesehen werden.
Es wird KEINE kreisförmige Bewegung mit Hand und Arm ausgeführt! So wird angezeigt, dass es sich nur um zwei Bases handelt, die zugewiesen werden.

Point

Der rechte oder linke Arm mit dem ausgestreckten Zeigefinger der Hand wird in Richtung eines Spielers und eines Plays gestreckt. Der andere Arm ist kontrolliert an der Seite des Körpers.
Dieses Zeichen wird eingesetzt um auf eine Besonderheit im Zuge eines Plays hinzuweisen (Tag, missed Tag, ein Fuß der zu früh von einer Base genommen wurde, …) oder um deutlich zu machen, welcher Spieler einen Regelverstoß begangen hat.
Diesem Zeichen folgt immer ein weiteres Zeichen, i.d.R. „Safe“ oder „Aus“). Allerdings muss das „Point“-Zeichen erst beendet sein, dadurch dass der rechte Arm wieder zum Körper gebracht wurde. Erst dann kann das zweite Zeichen initialisiert werden.

Ejection

Bei der Ausführung dieses Zeichens ist es unbedingt notwendig, dass der Schiedsrichter mit seiner Bewegung und Gestik nicht aggressive in Richtung der Person macht, die vom Spiel ausgeschlossen wird. Und auch keine die von Zuschauern oder anderen am Spiel beteiligten so wahrgenommen wird. Das Zeichen sollte entsprechend ruhig ausgeführt werden, nachdem erst mal Raum zwischen Schiedsrichter und auszuschließender Person geschaffen wurde. Es geht bei diesem Signal nicht um ein präzise auszuführendes, aber es muss eindeutig sein.
Zwei Varianten stehen dabei grundsätzlich zur Verfügung:
Während man der auszuschließenden Person frontal gegenübersteht, macht man einen Schritt zurück mit dem linken Fuß, um die Körperhaltung zu öffnen und eine freie Bewegungsrichtung zu erhalten. Anschließend wird die rechte Hand wie zum Wurf hochgehoben und von einer Position oberhalb des Kopfes wird die Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger wie die Fortsetzung des Wurfes am Körper vorbeigeführt und endet in einem 45° Winkel vom Körper leicht Richtung Himmel zeigend. Der Schiedsrichter steht jetzt seitlich im 90° Winkel zum ausgeschlossenen Spieler, es besteht kein Blickkontakt mehr. Zuerst wird die rechte Hand gehoben, wie zum Signal Stopp. Die Hand ist flach geöffnet mit der Handfläche in Richtung der auszuschließenden Person – wie bei einem Time Zeichen, allerdings nur mit der rechten Hand. Dies gibt das Zeichen dafür, dass die Diskussion beendet ist. Jetzt wird die Hand zurückgenommen, etwas bis zum Ohr und anschließend mit gestrecktem Zeigefinger wieder nach vorne gebracht. Die Hand endet mit dem Zeigefinger im 45° Winkel nach oben zeigend.

The Run Scores

Für dieses Zeichen steht der Schiedsrichter neben der Homeplate und zeigt (wiederholt und deutlich) auf die Homeplate. Dabei erfolgt der verbale Zusatz: „Der Run zählt!“ oder „Score the run!“.
Anschließend ist es unbedingt notwendig, mit dem Scorer Augenkontakt aufzunehmen und sicher zu stellen, dass das Zeichen verstanden wurde. Wenn vorhanden ist auch das Scoreboard im Auge zu haben, ob der Run gezählt wurde.
Zur Verstärkung oder bei Unklarheiten wird das Zeichen wiederholt.

The Run does not Score

Für dieses Zeichen steht der Schiedsrichter neben der Homeplate. Beide Arme werden ähnlich dem Foul Ball Zeichen über den Kopf gehoben. Von da aus, werden die Arme über dem Kopf gekreuzt und wieder in die Ausgangsposition zurückgebracht. Diese Abfolge wird mehrmals wiederholt. Dabei erfolgt der verbale Zusatz „Der Run zählt nicht!“ oder „No run!“.
Anschließend ist es unbedingt notwendig, mit dem Scorer Augenkontakt aufzunehmen und sicher zu stellen, dass das Zeichen verstanden wurde. Wenn vorhanden ist auch das Scoreboard im Auge zu haben, um sicher zu stellen, dass der Run nicht gezählt wurde.

Do not Pitch

Wenn es eine Situation gibt, in der der Batter noch nicht bereit ist, aber der Pitcher den Anschein erweckt bereits werfen zu wollen, streckt der Plateumpire seinen Arm gerade nach vorne und hält die geöffnete Hand mit den Handflächen Richtung Pitcher.
Es sollte die Hand genommen werden auf deren Seite kein Batter steht.
Dieses Zeichen muss nicht benutzt werden, sobald der Pitcher an der Pitching Plate steht und der Batter noch nicht bereit ist. Das Zeichen sollte ausschließlich verwendet werden, wenn die Gefahr besteht, dass der Pitcher zu früh pitcht.

Strike

Das verbale Zeichen wird gegeben, während der Schiedsrichter noch in der Position ist, in der er den Pitch beobachtet (linkes Bild). Anschließend kommt der Schiedsrichter mit dem Oderkörper hoch, ohne die Füße dabei zu bewegen. Der linke Arm wird an den Körper in die Nähe der Körpermitte gebracht. Der rechte Arm macht eine Bewegung wie beim Aus Call. Dabei kann er entweder seitlich neben dem Körper gehalten werden oder nach vorne vor dem Körper gebracht werden (rechtes Bild). Wichtig bei der Ausführung ist, dass der Ellenbogen mindestens auf Schulterhöhe gebracht wird und Oberarm und Unterarm mindestens einen 90° Winkel bilden.
Das Zeichen wird lang genug gehalten, um überzeugend zu wirken und deutlich sichtbar zu sein. Anschließend wird der rechte Arm zur Körpermitte zurückgebracht und anschließend die Füße bewegt.

Foul Tip

Das Zeichen wird gestartet, nachdem der Plateumpire den Oberkörper aufgerichtet hat. Anschließend bringt er den linken Arm vor den Körper, so dass die Hand leicht nach oben gerichtet und etwa auf Brusthöhe ist. Die Handfläche zeigt dabei nach unten. Dann wird mit der rechten Hand eine Wischbewegung über die Finger der linken Handausgeführt (linkes Bild), die sich nach oben und außen fortsetzt, bis der Arm seitlich vom Körper weg zeigt.
Dem Foul Tip Zeichen folgt immer ein Strike Zeichen (rechtes Bild).

Count

Zum Anzeigen des Counts bringt der Schiedsrichter seine Hände wie beim Foul Zeichen über den Kopf und leicht nach vorne. Der Schiedsrichter sollte sein Hände in den Augenwinkeln wahrnehmen. Die Körper und die Handflächen zeigen Richtung Pitcher.
Balls werde mit der linken Hand gezeigt, Strikes mit der rechten. Die Finger zum Anzeigen sollten nebeneinander liegen und nicht durch nicht ausgetreckte Finger getrennt sein.
Das Zeichen kann wird verbal ergänzt durch die Ansage des Counts, z.B. „2 Ball. 2 Strikes.“ Die Ansage sollte immer erfolgen, wenn auch das Zeichen erfolgt und sie sollte immer vollständig sein, auch wenn z.B. noch keine Strikes gepicht wurden.
Der Count wird Richtung Pitcher gezeigt und lange genug, damit ihn jeder andere Spieler sehen konnte.
Es empfiehlt sich, den Count mindestens dann zu zeigen, wenn der auf 3 Balls oder 2 Strikes wechselt und der nächste Pitch damit das at-Bat beenden kann.

<u>Umpire-to-Umpire Signals</u>
Während die meisten Signale (s.o.) den Sinn haben Entscheidungen des Schiedsrichters an die Beteiligten des Spiels und die Zuschauer zu senden, sind Umpire-to-Umpire Zeichen dazu da, Informationen innerhalb der Crew zu übermitteln. Dies sind keine Geheimzeichen! Es ist egal, ob sie von anderen gesehen werden. Sie sind nur nicht so konzipiert, dass sie von allen gesehen werden müssen.

Wegen dieser Unterscheidung werden sie im Gegensatz zu anderen Signalen nicht hoch und außerhalb des Körpers gegeben, sondern i.d.R. tiefer und/oder vor dem oder nah am Körper.

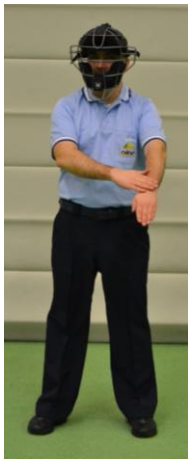
Wie alle anderen Signale auch, sind sie wichtiger Bestandteil zu guter Kommunikation innerhalb der Crew. Diese Signale sollten eindeutig und genau sein und durchgängig während des Spiels genutzt werden. Um die Sichtbarkeit zu erhöhen werden sie i.d.R. vor einem farblich anderen Hintergrund gegeben, z.B. dem Polo-Shirt, der Jacke oder der Hose.

Im Folgenden sind die wichtigsten Umpire-to-Umpire Signale beschrieben und z. T. bildlich dargestellt:

Infield Fly Situation

In einer Infield-Fly Situation wird die rechte geöffnet und flach auf die Brust gelegt. Die andere Hand wird neben dem Körper gehalten.
Das Infield-Fly Zeichen sollte vom Plateumpire ausgehen und wird dann ebenso von den anderen Schiedsrichtern zurückgegeben.

Keine Infield Fly Situation mehr



Die rechte Hand geht in einer Wisch-Bewegung vom Ellenbogen des linken Arms zum Handgelenk. So wird angezeigt, dass eine Infield-Situation aufgehoben ist.

Dieses Zeichen wird genutzt, wenn durch eine neue Runner-Situation die Voraussetzungen für einen Infield Fly nicht mehr gegeben sind.

Bei 2 Aus und Runner auf mindestens 1. und 2. Base ist es ausreichend, 2 Aus anzuzeigen, da eine Infield Fly Situation regeltechnisch nicht mehr möglich ist. In diesem Fall wird dieses Zeichen auch nicht verwendet.

Frage: Anzahl der Aus?

Um nachzufragen oder abzugleichen wie viele Aus es sind, nimmt der Schiedsrichter mit einem Kollegen Blickkontakt auf und legt die geöffnete Hand auf den Oberschenkel. Die Handfläche zeigt dabei Richtung Bein.

Es ist ok, die Frage dabei laut zu verbalisieren: „Name, wieviele Aus hast Du?“. Da dies aber eine unnötige Aufmerksamkeit auf die Schiedsrichter lenkt, sollte es wenn möglich vermieden werden. Außerdem führt eine Wiederholung einer solchen Frage zum Eindruck, dass der Schiedsrichter unkonzentriert ist.

Antwort: Anzahl der Aus!

Der gefragte Schiedsrichter antwortet, indem der die Anzahl der Aus mit seinen Finger vor dem rechten Oberschenkel anzeigt.

Frage: Count?

Um einen Partner nach dem aktuellen Count zu fragen, legt der Schiedsrichter beide Hänge geöffnet vor den Oberkörper und bewegt sie leicht auf und ab. Die Handflächen zeigen zum Körper.

Es ist ok, die Frage dabei laut zu verbalisieren: „Name, welchen Count hast Du?“. Da dies aber eine unnötige Aufmerksamkeit auf die Schiedsrichter lenkt, sollte es wenn möglich vermieden werden. Außerdem führt eine Wiederholung einer solchen Frage zum Eindruck, dass der Schiedsrichter unkonzentriert ist.

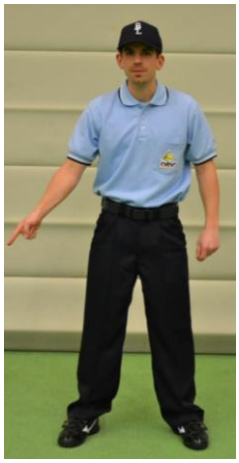
Antwort: Count!

Der gefragte Schiedsrichter antwortet, indem er den Count mit beiden Händen vor seinen Oberschenkel anzeigt. Wie immer, gibt dabei die linke Hand die Anzahl der Balls und die rechte Hand die Anzahl der Strikes an.

Dritter Strike gefangen

Um anzuzeigen, dass der dritte Strike gefangen wurde, zeigt der Baseumpire eine geschlossene Faust seitlich des Körpers an. Die Handfläche zeigt Richtung Plateumpire. Die Faust sollte nicht über Gürtelhöhe angezeigt werden.

Dritter Strike nicht gefangen



Um anzuzeigen, dass der dritte Strike nicht gefangen wurde, zeigt der Baseumpire mit seinem Zeigefinger auf den Boden. Die Hand sollte etwas tiefer gehalten werden, als bei der Anzeige, dass der dritte Strike gefangen wurde.

Dieses Zeichen weist daraufhin, dass es evtl. zu einem Play am Batter-Runner kommen könnte.

7 Verhaltensregeln und Praxis-Tipps für den Umpire

7.1 Verhaltensregeln für Schiedsrichter

7.1.1 Pünktlichkeit

Leider wird immer häufiger berichtet, dass die Schiedsrichter zwar 60 Minuten vor Spielbeginn am Platz sind, aber nicht rechtzeitig zum Spielbeginn aus der Kabine kommen. Auch die Einhaltung der abgesprochenen Pause zwischen den Spielen eines Double Headers scheint immer häufiger nicht zu erfolgen.

Bis auf weiteres gelten deshalb die folgenden Richtlinien, deren Einhaltung ab sofort in enger Zusammenarbeit mit den Teams beobachtet wird:

1. Die eingeteilte Umpire-Crew ist spätestens 15 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn umgezogen und einsatzbereit am Spielfeld.
2. In der zur Verfügung stehenden Zeit werden die Bälle vorbereitet, die Angaben der Schiedsrichter an den Scorer weitergegeben und der Equipmentcheck durchgeführt (siehe 6.1.2)

Nach Beendigung des ersten Spieles wird umgehend mit beiden Coaches vereinbart:

1. Zu welcher Uhrzeit die Plateconference stattfindet
2. Welche Feldmarkierungen nachgekreidet werden müssen
3. Dass die Lineups zu diesem Zeitpunkt fertig sein müssen

Die Pause zwischen den Spielen darf nur in einvernehmlicher Absprache zwischen der Crew und den Coaches beider Teams mehr als 30 Minuten betragen. Gründe für längere Pausen können lediglich extreme Witterungsverhältnisse oder extrem lange Wegezeiten zu den Kabinen sein.

Für die Einhaltung dieser Vorgaben trägt der jeweilige Crew Chief die Verantwortung.

7.1.2 Equipmentcheck

Vor Beginn jedes Softball-Bundesliga Spieles bzw. Double Headers muss sich die Umpire Crew von dem ordnungsgemäßen Zustand der Helme und Schläger beider Teams überzeugen. Die Schiedsrichter müssen außerdem die Schläger auf ihre Zulässigkeit gemäß BuSpO prüfen (s. Manual 3.1.1 zugelassene Schläger). Die Ankunft ist so zu planen, dass diese Kontrolle durchgeführt werden kann.

Finden die Schiedsrichter defekte Helme oder nicht zugelassene Schläger, sind diese Ausrüstungsgegenstände für die Dauer des Spieles beim Scorer zu deponieren und nach dem Ende des Spieles bzw. Double Headers zurückzugeben.

Besondere Fälle oder Häufungen sind dem Regionalchef mitzuteilen um ggf. geeignete Maßnahmen einzuleiten.

➧ Bei der Kontrolle der Schläger ist so zu verfahren, dass die Ausrüstung zunächst auf vorhandene Logos hin überprüft wird. Schläger ohne eines der zugelassenen Logos scheiden von vornherein aus und sind nicht zuzulassen. Sollten die Schläger mind. ein gültiges Logo aufweisen und auch die übrigen Anforderungen gem. BuSpO und Regelwerk erfüllen (Griffband, keine Rasselgeräusche, nicht deformiert etc.) werden sie zum Spiel zugelassen.

7.1.3 Schmuck bei Schiedsrichtern

Auch Schiedsrichter dürfen gem. 6.10.11 der BuSpO (2020) keinen sichtbaren Schmuck tragen. Ausgenommen sind lediglich Eheringe. Wegen der Vorbildfunktion und der von Ringen ausgehenden Verletzungsgefahr – wenn z.B. ein Ball den beringten Finger trifft – sollten Schiedsrichter keinerlei Schmuck tragen.

In den nachfolgenden Abschnitten haben wir verschiedene Tipps zusammengetragen, welche die Schiedsrichter unterstützen sollen bzw. lange veraltete Signale oder Mechanics ausräumen sollen.

7.2 Allgemeine Tipps für Schiedsrichter

1. Nutzt die Zeit bis Spielbeginn, um Mechanics und Zuständigkeiten abzusprechen. Auch wenn alle Kollegen der Meinung sind, nach dem Standard zu handeln, gibt es wichtige Punkte die vor dem Spiel zu klären sind, bspw. wer covert 3rd Base bei einem Triple!

2. Lasse nicht zu, dass ein Spieler oder Coach sich bei Dir über Deinen Kollegen äussert. Mache unmissverständlich klar, dass Deine Schmerzgrenze im Zweifel niedriger ist, da Dein Kollege ja nicht reagieren kann.

3. Achte darauf, dass im Falle einer Diskussion nur ein Coach Deinem Kollegen gegenübersteht. Sollte sich ein zweiter Coach oder ein Spieler hinzubegeben, gehe entsprechend umgehend dazwischen!

4. Versuche nicht, verletzten Spielern zu helfen, außer Du bist ausgebildeter Ersthelfer und es handelt sich möglicherweise um eine lebensbedrohliche Situation, wie z.B. Bewusstlosigkeit. Mache Platz, um den Coaches und Mitspielern die Versorgung zu ermöglichen.

7.3 Tipps für den Plate Umpire

1. Achte auf gutes Timing! Die meisten Fehlentscheidungen werden getroffen, weil der Pitch zu früh beurteilt wurde! Beobachte den Pitch die gesamte Flugbahn bis in den Catcher's Mitt. Überdenke Deine Entscheidung kurz und mache erst dann Deinen Call und (bei einem Strike) Dein Signal!

2. Achte darauf, dass Du rechtzeitig (aber nicht zu früh!) im „Slot" bist. Gehe runter, wenn der Pitcher mit seiner Bewegung beginnt.

3. HUSTLE! Zeige, dass Du den Job ernst nimmst und gehe den Spielern mit gutem Beispiel voran.

4. Nimm bei der Plate Conference die Line-Up-Cards beider Coaches zusammen entgegen, damit die Line-Up für beide Teams gleichzeitig offiziell ist.

5. Kontrolliere die Line-Ups genau ob keine Fehler bei Namen, Nummern oder Positionen vorhanden sind (fehlende Vornamen bei Geschwistern, doppelte Rückennummern, doppelte Positionen, etc).

6. Kläre die Groundrules gründlich, damit es später keine Probleme gibt und alle dasselbe Verständnis haben.

7. Stell Dich und Deine(n) Partner allen Coaches vor. Versuche einen freundlichen, aber professionellen Grundton zu etablieren. Der Stimmung der Plate Conference kann die Stimmung des gesamten Spieles beeinflussen.

8. Neue Bälle sind ab Werk mit einem rutschigen Film überzogen. Insbesondere bei Regen kann dieser Film die Kontrolle des Pitchers verringern. Reibe deshalb ausreichend Bälle vor Spielbeginn mit etwas (möglichst hellem) Sand ab. Einfache Arbeitshandschuhe aus dem Baumarkt helfen dabei, saubere Hände zu behalten.

9. Halte die Homeplate sauber und wenn Du sie bürstest, wende Deinen Rücken dem Pitcher zu. Bürste die Platte immer mit „peppigen" Bewegungen.

10. Versuche überflüssige Unterbrechungen zum Reinigen der Plate zu vermeiden, nutze lieber anderweitige Unterbrechungen (Foulball wird geholt, charged conferences etc.). Nutze das Bürsten der Platte, um dem Catcher etwas mitzuteilen (falls notwendig).

11. Sage deutlich „Ball", aber nicht "Ball One" oder "Ball low". Das verbale Callen aller Pitches hilft Deinem Timing! Verzichte auf "take your base" und zeige nicht zum ersten Base. Die Batter sollten den Count wissen und kennen mit Sicherheit den Weg zum ersten Base.

12. Wird ein Batter vom Pitch getroffen, gibt es nach den Regeln mehrere mögliche Folgen. Bekommt der Batter 1st Base awarded, dann zeige den Award auch an!

13. Sage nur "Strike" und nicht "Strike one". Du kannst "Strike three" sagen, aber solltest nie "you're out" dazusagen, da Du vergessen könntest, dass der Batter noch nicht out ist (Dropped 3rd Strike-Rule).

14. Zeige den Count stets deutlich sichtbar, mindestens auf Kopfhöhe, mit den Handflächen zum Pitcher an. Dabei zeigt die linke Hand immer die Balls, die rechte Hand die Strikes an. Null Balls oder Null Strikes werden mit einer Faust angezeigt (keinesfalls 3 Balls oder 2 Strikes mit einer Faust anzeigen. Die Anzahl „2“ sollte dabei nicht mit einer Fingerkombination angezeigt werden, die in südlichen Ländern leicht missverstanden werden könnte. Der Count zum Partner wird unterhalb des Gürtels, Handflächen zur Hose, angezeigt.

15. Bei verbaler Ansage des Counts werden immer zuerst die Balls, dann die Strikes angesagt. Da nicht alle Spieler diese Reihenfolge kennen muss eine korrekte Ansage z.B. lauten „3 Balls und 2 Strikes“. Kurzformen wie „DreiZwei“, „Drei und Zwei“, „Thirtytwo“ oder „Full Count“ sind lediglich Anzeichen von Faulheit und führen im Zweifel zu Missverständnissen.

16. Sollte der Batter schwingen und verpassen reicht ein sehr leiser oder non-verbaler Call vollkommen aus. Das gilt auch für den dritten Strike!

17. Spare Dir das Zeigen auf den Batter beim Callen eines Schwunges für die wirklich knappen Entscheidungen wie Check Swing oder Bunt-Versuch.

18. Ein deutlicher Selling-Strike Call sollte beim gecallten dritten Strike erfolgen, insbesondere bei kritischen Momenten im Spiel. Der Call sollte aber nicht soweit führen, dass daraus eine Show wird oder der Batter vorgeführt wird. Benutze Dein Signal und Deine Stimme um anzuzeigen, wie knapp oder wichtig Deine Entscheidung war.

19. Zeige weder mit Stimme oder per Handbewegung an wo der Pitch die Strikezone verpasst hat. Es ist akzeptabel, eine leichte Kopf- oder Körper-Bewegung in die Richtung zu machen.

20. Calle nur Strikes auf Checked Swings allein, wenn Du Dir wirklich sicher bist! Frage im Zweifel Deinen Partner, ggf. auch ohne Rückfrage des Catchers.

21. Sollte Dich der Catcher um Rückfrage bei Deinem Kollegen bitten, solltest Du dieser Bitte immer nachkommen. Die Diskussion über die Sinnhaftigkeit dauert im Zweifel länger als die Nachfrage! Ausserdem kann Dein Kollege im Zweifel selbst entscheiden, ob sein Winkel für eine vernünftige Entscheidung ausgereicht hat.

22. Frage bei Check Swing Situationen, bei denen Dein Call direkten Einfluss auf den Batter und/oder Runner hat (Full Count, dropped 3rd Strike etc.), immer sofort Deinen Kollegen, ohne auf einen Appeal zu warten.

23. Sage nie „Fair Ball“ (nur Zeichen!), weil es mit „Foul Ball“ verwechselt werden könnte.

24. Sage nie „Foul Tip“, weil es mit „Foul Ball“ verwechselt werden könnte.

25. Bewege Dich schnell bei Pop Ups im Foul Territory! Du musst deutlich sehen ob der Catcher den Ball gefangen hat und ggf. ob der Ball vorher einen Zaun berührt hat. Versuche nicht selbst, den Ball in der Luft zu finden, sondern orientiere Dich am Catcher.

26. Versuche Fair/Foul Entscheidung immer auf der Foul-Line zu treffen (hustle!) oder mach zumindest den Call von dort. Beim Treffen der Entscheidung solltet Du aber wie immer zum Stillstand gekommen sein!

27. Bei allen Infield-Hits ohne andere Baserunner musst Du dem Runner Richtung 1st Base folgen (links um den Catcher herum!). Versuche immer ca 1/3 der Strecke zu schaffen bevor das Play erfolgt. Von dort kannst Du eine mögliche Interference/Obstruction erkennen oder auf Nachfrage Deines Partners(!) helfen bei der Frage nach Kontakt des Fusses zum Base, ob der wischende Tag des 1st Baseman getroffen hat, der Ball unter Kontrolle war etc.

28. Auswechslungen dürfen nur von Dir angenommen werden. Lasse nicht zu, dass Coaches Auswechslungen mit dem Scorer besprechen. Nur der Stand Deiner Lineup-Card ist ausschlaggebend und Du musst sie unter Kontrolle behalten. Notiere alle Wechsel, damit Du für Batting out of Order, Illegal Re-Entry etc gewappnet bist!

29. Gib bei allen Charged Conferences dem Coach Deine Entscheidung bekannt. Am Besten Du positionierst Dich dafür auf dem „Rückweg“ des Coaches. Notiere alle Conferences um bei eventuellen Diskussionen oder Protesten vorbereitet zu sein. Halte die Dauer von Conferences in angemessenem Rahmen.

30. Holst Du den Catcher nach einer Besprechung vom Pitcher ab, hustle zurück und „nimm ihn mit“. Die meisten Catcher werden auch joggen, wenn Du daneben joggst!

31. Der Catcher braucht Dich und Du brauchst den Catcher. Versuche eine freundliche, aber professionelle Atmosphäre zu etablieren. Hat der Catcher einen Ball abbekommen, gib ihm Zeit den Schmerz „abzuschütteln“, ohne dass Alle auf ihn warten (bürste erneut die Plate, überprüfe den Ball beim Pitcher usw.). Ein cleverer Catcher wird für Dich dasselbe tun, bspw. nach einem Foulball auf Deinen Oberschenkel.

32. Achte rechtzeitig auf ausreichend Bälle im Ballbag, um unnötige Verzögerungen zu vermeiden. Bitte freundlich den nächsten Batter (oder jemanden im Dugout), für neue Bälle zu sorgen und bedanke Dich für den Service!

33. Trifft ein Ball einen rauhen oder kantigen Teil eines Zaunes oder des Dugouts, bringe sofort einen neuen Ball ins Spiel um den alten Ball auf Beschädigungen zu prüfen (und ggf. aus dem Spiel zu nehmen).

34. Reagiere nicht auf Fans! Es ist teilweise unmöglich sie nicht zu hören, aber zeige Ihnen nicht, dass sie Dich ablenken oder provozieren können.

35. Führe Diskussionen mit Coaches kurz und sachlich. Blocke nicht jede Nachfrage einer Regelauslegung ab mit dem Verbot der Diskussion über Judgementcalls. Unterlasse Bemerkungen über Spieler, den Spielstand oder Ähnliches in einer Diskussion!

7.4 Tipps für den Base Umpire

1. In Position A (oder D im 3-Umpire-System) stehe 6 bis 8 Meter hinter dem Base im Foul Territory. Der Abstand zu einem Forceplay sollte 3-4 Meter nicht unterschreiten!

2. Bewege Dich bei allen gepitchten, geworfenen und geschlagenen Bällen. Komme aber zum Stillstand, bevor eine Entscheidung zu treffen ist.

3. Achte auf gutes Timing! Mache keinen Call bevor das Play nicht zu Ende ist. Vermeide einen zweiten Call nach Übersliden oder Fallenlassen des Balles, nur weil Du zu früh gecallt hast!

4. Der richtige Winkel ist wichtiger als die Entfernung.

5. Habe immer den Ball im Auge und drehe Dich erst zum Play, wenn Du sicher bist, dass Dich der Wurf nicht treffen kann (bzw. überhaupt erfolgt).

6. Prüfe, ob die Bases fest und Rubber und Bases sauber sind. Reinige den Rubber unmittelbar nach dem dritten aus eines jeden Halbinnings.

7. Wenn keine Runner auf Base sind, bewege Dich leicht mit dem Pitch mit, damit Du schneller starten kannst, wenn Du ins Feld laufen musst. Übertreibe es aber nicht, da Du einen guten Blick auf die Plate Area brauchst (Batter wird getroffen, hat sich angeschlagen usw.).

8. Siehst Du aus dem Feld heraus, dass der Batter sich angeschlagen oder den Ball ein zweites Mal berührt hat, mache einen entsprechenden Call, nachdem Du dem Plate Umpire Zeit gegeben hast, selbst zu reagieren. Der korrekte Call muss hier immer „Dead Ball“ lauten. Ein „Foul Ball“ – Call könnte der Entscheidung des Plate Umpires widersprechen, der aufgrund der Distanz deutlich besser beurteilen kann, ob der Batter noch in der Box war etc.

9. Mach keine übertrieben lauten Ausrufe oder Gestiken bei offensichtlichen Safe/out-Calls.

10. Nach jedem Versuch einen Spieler aus zu machen, ist ein Call erforderlich.–

11. Ein „safe“-Call ist aber unnötig, wenn der Ball offensichtlich am defensiven Spieler vorbeigegangen ist.

12. Versuche auch bei Plays außerhalb Deiner Zuständigkeit etwas zu sehen, um später evtl. helfen zu können.

13. Sei immer VOR dem Play am Ort des Geschehens (Be on top of your plays).

14. Versuche eine Position zu wählen, die keinem Fielder den Blick verbaut.

15. Gehe nie von einer Position zur nächsten, sondern laufe. Dein hustle ist ein gutes Beispiel und zeigt, dass Du den Job ernst nimmst.

16. Verkaufe knappe Calls mit ausreichend Stimme und enthusiastischem Signal

17. Immer, wenn Runner auf den Bases sind, sollten Base Umpire die Set Position einnehmen.

18. Bei Rundowns liegt die Entscheidung bei dem Umpire, auf welchen der Runner zuläuft.

19. Berühre keine Bälle, die geschlagen oder Dir zugeworfen werden. Vielleicht ist der Ball doch live oder es waren noch keine 3 Outs.

20. Gib durch deutliche Calls Deine Entscheidung für Alle bekannt, z.B. bei Interference oder Overthrows („you, second base!!“)!

8 Evaluation

8.1 Allgemein

Wenn Du alleine zuhause oder auf der Rückfahrt bist, arbeite das Spiel nochmals auf. Eine umfassende Selbstevaluation macht Dich zu einem besseren Schiedsrichter. Hier sind einige Fragen, die dabei helfen können. Sei ehrlich zu Dir selbst, dann findest Du gute Ansätze Dich zu verbessern.

1. Habe ich falsche Entscheidungen getroffen? Welche? Warum?
2. Habe ich richtige Entscheidungen aus dem falschen Grund getroffen?
3. Gab es Situationen in denen ich froh war, keinen Call machen zu müssen?
4. Habe ich das Spiel zu allen Zeitpunkten kontrolliert?
5. Habe ich mich wegen äußerer Einflüsse unwohl gefühlt?
6. Gab es Kritik an meiner Spielleitung?
   - Setze Dich damit ehrlich auseinander!
   - Meistens gibt es einen Grund für offene Kritik
7. Gab es Situationen in denen ich den Kollegen habe schlecht aussehen lassen?
8. Haben meine Zeichen oder verbalen Äußerungen für Verwirrung gesorgt?
9. Habe ich Regeln falsch ausgelegt bzw. angewendet?
   - Nachschlagen!
10. Habe ich bei Pre-Game was vergessen?
11. Stand ich immer richtig? War das immer ein guter Platz?
12. Bin ich mit Kritik und Kommentaren (Beleidigungen) richtig umgegangen?
13. An welchen Punkten will ich im nächsten Spiel arbeiten?

8.1.1 Hilfsmittel Tagebuch

Es ist hilfreich für die eigene Entwicklung, nach jedem Spiel einen „Tagebuchbericht“ über die eigene Leistung zu schreiben. Das erzwingt das Nachdenken und Reflektieren über die eigene Leistung und hilft am Ende der Saison Muster innerhalb der eigenen Leistung zu erkennen. Das ist dann auch eine gute Grundlage für Gespräche mit erfahrenen Schiedsrichterrn

8.2 SWOT-Analyse

Die SWOT-Analyse ist ursprünglich ein Instrument des strategischen Managements. Sie dient dazu, aus den Stärken und Schwächen einer Organisation (interne Sicht) und den Chancen und Risiken der Umwelt (externe Sicht) geeignete strategische Lösungsalternativen für die Erreichung der Ziele der Organisation abzuleiten.

SWOT steht für

- Strengths (Stärken)
- Weaknesses (Schwächen)
- Opportunities (Chancen)
- Threats (Risiken)

Eine Übertragung auf den Sportbereich ist möglich und zeigt dann Entwicklungsmöglichkeiten zur Leistungsverbesserung auf. Dabei wird die eigene Situation als Ausgangspunkt der Entwicklung genommen.
Stärken und Schwächen sind eine direkte Bewertung meiner Leistung. Sie geben mir Ansätze, wo ich mich verbessern muss und was mir Halt gibt. Die Schwächen müssen erkannt werden und versucht werden, sie in Stärken zu verändern.

Strengths - Stärken:

- Was sind meine Stärken?
- Wo bekomme ich wenig Kritik? Wovor habe ich keine Angst im Spiel?
- Selbstanalyse der Dinge, die bei mir gut sind
    - Calls an der Platte / im Feld
    - Regelkenntnis
    - Umgang mit Stresssituationen
    - Kondition

Weaknesses – Schwächen:

- Wo muss ich besser werden?
- Wo merke ich immer wieder, dass ich Probleme habe
    - Muster die im Tagebuch auftreten
    - Fehler oder Unsicherheiten, für die auf den ersten Blick keine Erklärungen da sind
    - Fühle ich mich unwohler im Feld / an der Platte? Auf einer Position?

Opportunities – Chancen

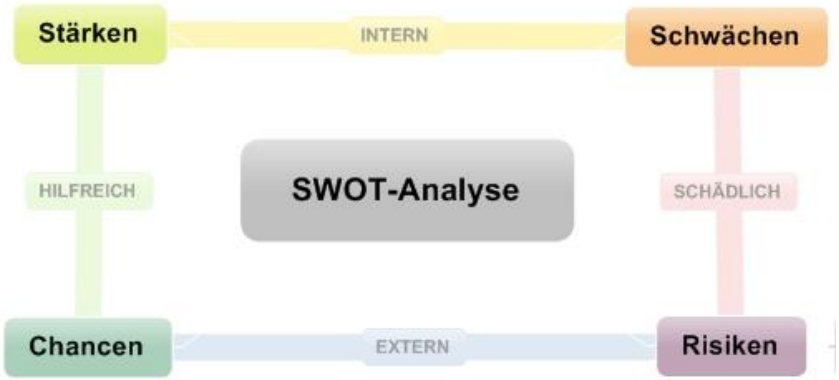
- Was kann mir Helfen besser zu werden, auf das ich zurückgreifen kann?
- Welche externen Faktoren gibt es, die mir die Möglichkeit geben, besser zu werden?
    - Viel Zeit für Spiele
    - Einen Kollegen, mit dem ich viele Spiele machen kann und von dem ich lernen kann/will
    - Eine Gruppe von Kollegen, mit denen ich mich regelmäßig austausche

Threats – Risiken

- Welche äußeren Faktoren stehen einer Weiterentwicklung im Weg?
    - Hohe Belastungen im Beruf
    - Viele andere Funktionen rund um den Sport
    - Gegensatz: Spieler – Coach – Schiedsrichter
    - Wenig Vereine in meiner Gegend

- Keine Kollegen in der Nähe zum Austausch

Die SWOT-Matrix:



8.3 Jährlicher Selbstanalysebogen

Saison Auswertung als Hilfsmittel zum Rückblick und zur Vorbereitung auf die Saison
Um in der spielfreien Zeit an der eigenen Entwicklung zu arbeiten und sich auf die nächste Saison vorzubereiten, ist es wichtig, die abgeschlossene Saison zu betrachten. Das sollte schriftlich und kann anhand des vorgestellten Bogens passieren.

Der Bogen wird NICHT abgegeben, sondern ist nur für den eigenen Gebrauch

Dazu sollten die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Was hat gut funktioniert? Was waren mein Stärken?
- Woran habe ich gearbeitet oder muss ich arbeiten?
    - Wie habe ich daran gearbeitet?
    - Was hat funktioniert?
    - Wo bin ich besser geworden? Wodurch?
- Wie bewerte ich meine Leistung in der vergangenen Saison?
    - Auch im Verhältnis zu anderen Kollegen?
    - Im Verhältnis zu besseren Kollegen (DM, ESF, ISF, …)
- Wie haben andere meine Saison bewertet?
    - Nominierung zu Events?
    - Feedback von Kollegen
- Was sind meine Ziele für nächstes Jahr? Für in 5 Jahren?
    - Was will ich erreicht haben?
        - DM
        - ESF
        - Playoffs
        - X Anzahl von BL Spielen in der Saison
        - …

Im Folgejahr kommt dann hinzu:

- Auswertung der Saisonauswertung des Vorjahres
    - Sind meine Stärken weiterhin vorhanden? Habe ich sie ausgebaut?
    - Habe ich an den Feldern gearbeitet, an denen ich Arbeiten wollte? Bin ich besser geworden?
    - Habe ich meine kurzfristigen Ziele erreicht?

9 Mechanics

9.1 Getting Help

Die erste und wichtigste Aufgabe eines Schiedsrichters ist es, jede Entscheidung – vor allem jede Ermessensentscheidung – richtig zu treffen. Aber wer beurteilt, ob eine Entscheidung richtig oder falsch ist? Wenn eine Entscheidung nachträglich geändert wird, wird die dadurch benachteiligte Mannschaft wahrscheinlich mit der geänderten Entscheidung nicht mehr einverstanden sein. Nur sehr selten wird durch das (nachträgliche) Ändern einer Entscheidung eine Situation befriedet! Aus diesem Grund ist es vorranging, dass ein Schiedsrichter alles unternimmt, um in seiner ersten Entscheidung bereits die richtige zu treffen und gar nicht erst eine Entscheidung nachträglich ändern zu müssen. Um die Wahrscheinlichkeit so hoch wie möglich zu halten, dass der Schiedsrichter eine richtige Entscheidung trifft, muss er nur seinen Job machen, in jedem Spiel, bei jedem Play, bei jedem Pitch!

Das bedeutet:

- Er muss wissen, wo er hinlaufen muss.
- Er muss sich anstrengen, um rechtzeitig vor dem Play dort zu sein.
- Er muss vor dem Play zum Stehen kommen und in seine Set-Position gehen.
- Er muss seine Position der Entwicklung des Plays anpassen, falls etwas Unerwartetes passiert.
- Er muss gutes Timing haben, also mit seiner Entscheidung warten, bis das Play beendet ist.
- Er muss sich nach Abschluss des Plays zu seiner nächsten Position bewegen, um für Folgeplays gut positioniert zu sein – auch wenn das Play nicht erfolgt!

Wenn die in diesem Manual und bei Fortbildungen gelehrten vorgegebenen Mechanics konstant und kontinuierlich eingesetzt werden, dann sollte der Schiedsrichter auch in den überwiegenden Situationen in der Lage sein, das Play in allen Details besser zu sehen als jeder andere auf dem Feld. Aber es gehört auch dazu, dass gerade bei knappen Ermessensentscheidungen nicht alle mit der Entscheidung des Schiedsrichters übereinstimmen werden. Dadurch sollte ein Schiedsrichter sich nicht verunsichern lassen! Wenn ein Schiedsrichter nah genug ans Play herangekommen ist, den bestmöglichen Winkel hatte, die Spielaktion hindernisfrei sehen konnte und keine Informationen für eine Entscheidung fehlen, dann gibt es keinen Grund, einen anderen Schiedsrichter zu fragen, der mit ziemlicher Sicherheit weiter weg stand, einen schlechteren Winkel hatte und noch dazu andere Aufgaben während des Plays wahrgenommen hat! **Ein Schiedsrichter sollte nicht um Hilfe fragen bei Spielaktionen, bei denen er sicher in seiner Entscheidung ist und in der er alles sehen konnte.** Teil der Aufgabe als Schiedsrichter ist es, diese Entscheidungen zu treffen, dazu gehört auch das Selbstvertrauen, sie anschließend zu vertreten.

Wenn ein Schiedsrichter in Situationen unnötig oder zu oft um Hilfe fragt, stellt er damit die Glaubwürdigkeit von Schiedsrichterentscheidungen allgemein in Frage und negiert den Wert eines Schiedsrichtersystems mit mehreren Schiedsrichtern! Ein Schiedsrichter sollte daher niemals um Hilfe fragen, nur um es dem Coach recht zu machen. Dies ist eine Flucht vor der eigenen Entscheidung und bürdet dem Kollegen Verantwortung für eine Entscheidung auf, für die er im Rahmen des Systems nicht zuständig war.

Aber es gibt auch Situationen, in denen ein Schiedsrichter um Hilfe fragen sollte. Dies kann durch die Regeln oder die Situation vorgegeben sein.
Schiedsrichter sollten in den folgenden Situationen um Hilfe fragen:

- Bei einer (vermeintlichen) Falschauslegung einer Regel
- Wenn der Catcher, Pitcher oder Coach, nachdem bei einem Checked Swing auf „Ball“ entschieden wurde, danach fragt.
- Wenn zwei Schiedsrichter auf dem Feld einen unterschiedlichen Call zu einer Spielsituation machen.

Schiedsrichter sind in den folgenden Situationen aufgefordert um Hilfe zu fragen:

- Wenn ihnen (vermeintlich) eine Information fehlt, um eine Ermessensentscheidung zu treffen.
- Wenn dem Schiedsrichter selbst deutliche Zweifel bezüglich seiner Entscheidung kommen.
- Wenn durch Reaktionen der Spieler oder in der Diskussion durch den Coach Details oder neue Informationen angebracht werden, die Zweifel beim Schiedsrichter bezüglich seiner Entscheidung wecken.

Wenn eine Information zu einer Entscheidung fehlt, z.B. ob der Feldspieler in Kontakt mit der Base war, während er ein Force-Out spielen will, sollte der Schiedsrichter erst mal eine Entscheidung treffen. Es kann vom Coach erwartet werden, anschließend herauszukommen und den Schiedsrichter zu der Situation zu befragen und ggf. zu bitten, Hilfe eines Kollegen in Anspruch zu nehmen.
Wenn sich aus dem Gespräch der Bedarf (s.o.) ergibt, kann der Schiedsrichter seine(n) Partner um Hilfe bitten und wenn eine Fehlentscheidung vorlag, diese korrigieren. Dieses Verfahren hat gegenüber dem Fragen vor der eigenen Entscheidung den weiteren Vorteil, dass ein selbständiges Fragen in einer Spielsituation den Partner überraschen kann – z.B. da er das Play wegen anderer Aufgaben nicht sehen konnte oder er noch mit anderen Aufgaben beschäftigt ist - und es zu keiner sofortigen Klärung kommt. Eine solche Verzögerung führt dann allerdings dazu, dass der Eindruck entsteht, die Entscheidung sei geraten oder ohne ausreichende Informationen getroffen worden.

BEACHTE: Manche Entscheidungen können wegen des Einflusses auf Folgeaktionen nicht mehr korrigiert werden ohne größere Probleme hervorzubringen; z.B. die Platzierung von Runnern oder Einschätzungen, was passiert wäre, wenn die Entscheidung eine andere gewesen wäre.

Der Schiedsrichter, der die Ausgangsentscheidung getroffen hat, ist derjenige, der um Hilfe fragen kann, und er behält die letzte Entscheidung ob die Entscheidung geändert wird oder nicht. Dabei muss es nicht immer zu einem Zusammentreffen der Schiedsrichter kommen. Unnötige Conferences der Schiedsrichter verzögern das Spiel unnötig und können dazu beitragen, dass das Vertrauen in die Crew leidet. Die meisten Nachfragen können und sollten daher offen, direkt und eindeutig erfolgen – „Hast Du gesehen, dass der Ball auf dem Boden war?“

Sollte es zu einer Beratung der Schiedsrichter kommen (und anschließend der Call gedreht werden), empfiehlt es sich, dass der Schiedsrichter, in dessen Verantwortung der Call lag, zuerst den Coach über die Entscheidung informiert, gegen den die Entscheidung ausfällt. Dazu sollte der Schiedsrichter zum Coach gehen und ihm die Entscheidung kurz erläutern. Dieses Vorgehen erspart oftmals unnötige oder lautstarke Diskussionen. Anschließend sollte

der andere Coach und ggf. der Scorer ebenfalls kurz informiert werden. Dies kann auch durch die übrigen Schiedsrichter erfolgen.

BEACHTE: Wenn die Schiedsrichter zusammenkommen, um eine Situation zu diskutieren, sollten in dieser Diskussion alle relvanten Fragen die zur Entscheidungsfindung wichtig sind erörtern. Ein erneutes Zusammenkommen, z.B. weil ein Coach noch ein weiteres Detail anbringt, sollte anschließend nicht mehr nötig sein und möglichst vermieden werden. Ein solches weiteres Zusammenkommen unterläuft die Autorität und Glaubwürdigkeit der Crew und aller anderen Schiedsrichter.

Nur in den folgenden Situationen und wenn der Schiedsrichter sich 100% sicher ist, zusätzliche, dem Kollegen unbekannte Informationen zu haben, sollte ein Schiedsrichter von sich selbst aus auf den Kollegen zukommen und ihm die Informationen zur Verfügung stellen. Dies sind außergewöhnliche Situationen und äußerst selten. In jedem Fall verbleibt die letzte Entscheidung beim für den Call verantwortlichen Schiedsrichter.

- Die Entscheidung, ob ein Homerun fair oder foul war;
- Die Entscheidung, ob ein fair geschlagener Ball, der das Spielfeld verlassen hat ein Homerun oder ein Groundrule Double war;
- Die Entscheidung, ob ein Foul Tip gefangen oder fallengelassen wurde;
- Die Entscheidung, ob ein Foul Fly Ball gefangen wurde oder nicht;
- Situationen, in denen ein Schiedsrichter eine offensichtliche Fehlentscheidung trifft, weil er nach einem Tag oder Force Play das Fallenlassen oder Nicht-kontrollieren des Balles nicht gesehen hat;
- Situationen, in denen es zu einer Interference durch Zuschauer kommt.

Die Psychologie hinter dem Um-Hilfe-Bitten

In vielen Situationen erwartet ein Coach nicht, dass eine Entscheidung geändert wird. Aber wenn er einen Schiedsrichter dazu bringt, um Hilfe zu fragen, hat er geschafft, dass der Schiedsrichter eine Unsicherheit zugegeben hat. Auch wenn in der Folge die Entscheidung nicht geändert wird, ist es dem Coach gelungen, einen Präzedenzfall zu schaffen und damit ist die Erwartung verbunden, dass bei zukünftigen Entscheidungen genauso verfahren wird.
Außerdem beansprucht auch der gegnerische Coach das gleiche Recht für sich – „Weil der Schiedsrichter für den einen Coach nachgefragt hat, muss er auch für den anderen nachfragen."
Oftmals sagen Coaches: „Ich will doch nur, dass die richtige Entscheidung getroffen wird!" Das klingt vernünftig, wirft aber die Frage auf, warum ein Defensiv-Coach das niemals anbringt, wenn ein Schiedsrichter einen Runner Aus gibt, der offensichtlich Safe war? Nein, ein Coach will, dass eine Entscheidung in seinem Sinne getroffen wird. Sein Interesse besteht darin, das Spiel zu gewinnen. Und daran ist auch nichts falsch. Es ist sogar seine Aufgabe, im Sinne seines Teams zu handeln und so zum Sieg beizutragen. Schiedsrichter müssen genauso ihre Aufgabe erfüllen. Denn ist nicht am Ende die Aussage des Coaches „Ich will doch nur, dass die richtige Entscheidung getroffen wird!", der Anspruch jedes Schiedsrichters an sich selbst?

9.2 Allgemeine Mechanic Hinweise

9.2.1 Die 4 Elemente eines Plays

Die 4 Elemente eines Plays sind:

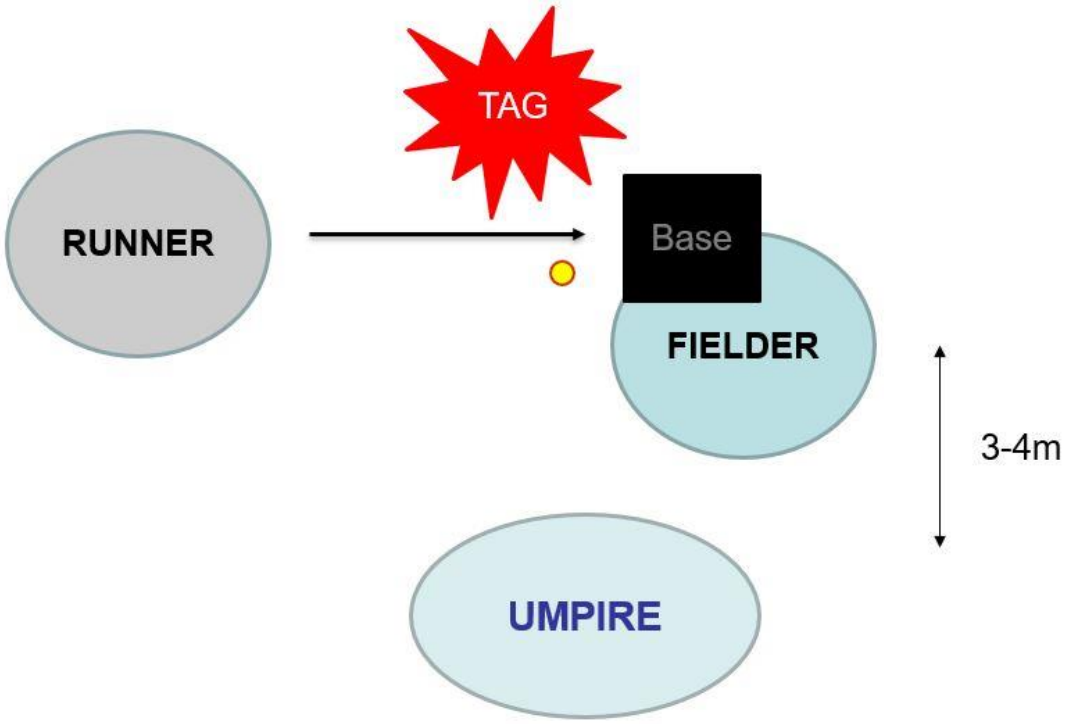
- Der Ball
- Die Base
- Der Runner
- Der Fielder.

Ein Schiedsrichter sollte immer so positioniert sein, dass alle diese 4 Elemente vor ihm sind, wenn er eine Tag-Play-Entscheidung an einer Base treffen muss. Dadurch kann der Kopf in eine ruhige Position gebracht werden und es ist sichergestellt, dass keine ruckartige Kopfbewegung nötig ist, um den Tag sehen und die richtige Entscheidung treffen zu können.

9.2.2 Die Leading Edge

Die Leading Edge beschreibt die Seite einer Base, an der das nächste Play erwartet wird, also die Richtung, aus der der Runner kommt. Im Laufe eines Spielzuges kann sich die Leading Edge ändern, z.B. wenn der Runner eine Base überläuft und dann zu dieser zurückkehrt.
I.d.R. versucht ein Schiedsrichter für eine Entscheidung über ein Tag-Play eine Position einzunehmen, die 90° zum Laufweg des Runners ist und sich an der Leading Edge der Base befindet. Eine Abweichung von dieser Position ist nur in begründeten Ausnahmen vorzunehmen oder wenn die Spielfolge diese Position nicht erreichbar werden lässt – v.a. im 2-Umpire-System, siehe auch unter 9.2.3.
Das ermöglicht dem Schiedsrichter i.d.R. einen guten Blick auf den Tag bzw. stellt eine Position dar, die durch kleine Bewegungen dem Spielverlauf angepasst werden kann.

<u>Darstellung: Leading Edge</u>



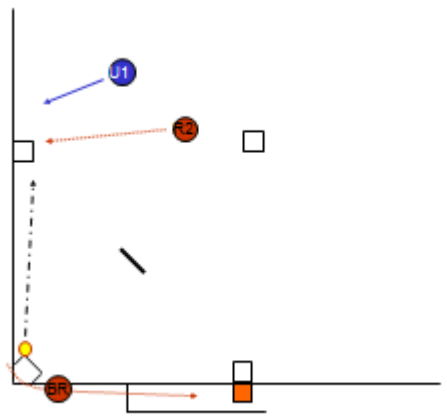
9.2.3 Ein freier Blick auf die 4 Elemente

Bei einem Tag-Play soll sich der Schiedsrichter in die bestmögliche Position bewegen, von der aus er einen freien Blick auf die 4 Elemente hat. Der Abstand sollte 3-4 Meter vom Schiedsrichter zum Play betragen. Der Schiedsrichter darf sich nicht in der Wurflinie aufhalten und sollte einen Winkel von 90° zur Lauflinie des Runners einnehmen. Als Grundsatz kann gesagt werden, dass der Call an der Leading Edge erfolgen sollte (s. 9.2.2). Wenn der Defensivspieler die Base / Home Plate jedoch blockiert, der Runner entsprechend um das Base herumslidet, kann es notwendig sein, dass sich der Schiedsrichter bewegt, um einen freien Blick auf die 4 Elemente zu erhalten. Der Schiedsrichter nimmt dann einen 45°-Winkel durch das Base ein und stellt weiterhin sicher, dass er vor seiner Entscheidung stoppt und in die Set-Position kommt.

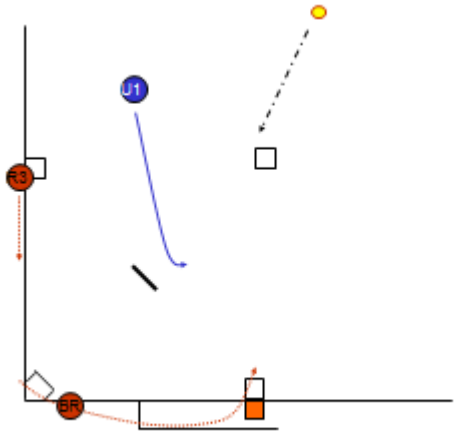
9.2.4 Inside-Outside Theorie

Um eine solche Positionierung erreichen zu können, wurde die Inside-Outside Theorie entwickelt. Sie besagt grundsätzlich, dass sich der Schiedsrichter in den Bereich innerhalb der Bases/Homeplate begibt, wenn der Ball sich außerhalb befindet (und der Schiedsrichter bleibt draußen, so lange der Ball drin ist).

Beispiele:



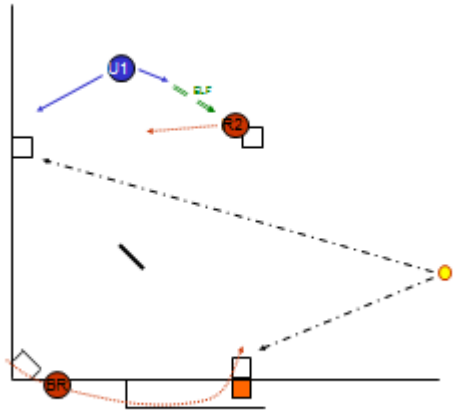
Runner auf 2, ein Bunt wird nahe der Home Plate von F2 aufgenommen und an 3 geworfen. Der Ball ist drin geblieben, der Field Umpire bleibt draußen.

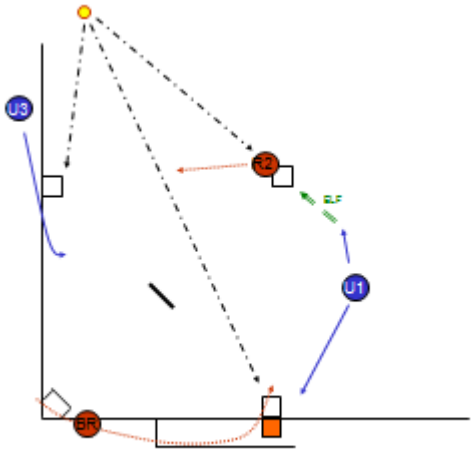


Runner auf 3, Schlag ins Outfield. Der Ball ist draußen, der Field Umpire kommt rein.

Es kann Situationen geben, in denen der Field Umpire von außerhalb des Diamonds den besten Blick auf das zu erwartende Play hat, obwohl sich der Ball auch außerhalb befindet.

Beispiele:





2-Umpire-System
Runner auf 2, Fly Ball ins Rightfield. Um zu beobachten, ob R2 die Base beim Catch zu früh verlässt, steht U1 in C beinahe schon in der idealen Position. Wenn U1 hier reinkommen würde, würde sich der Winkel auf Runner und Catch deutlich verschlechtern. Zudem würde sich U1 in die Wurflinie aus dem Rightfield nach 3 begeben.

ACHTUNG:
Sollte der Fly Ball nicht gefangen werden und es zu einem Play am BR kommen, der zur 1 zurückkehrt, steht U1 draußen natürlich sehr schlecht. Deshalb ist hier unbedingt erforderlich, die Spielsituation zu lesen. Beim geringsten Zweifel muss U1 reinkommen!

3-Umpire-System
Runner auf 2, Fly Ball ins Leftfield. Um zu beobachten, ob R2 die Base beim Catch zu früh verlässt, steht U1 in B beinahe schon in der idealen Position. Wenn U1 hier reinkommen würde, würde sich der Winkel auf Runner und Catch deutlich verschlechtern. Für ein mögliches Play am BR, der zur 1 zurückkehrt oder bis 2 läuft, steht U1 ebenfalls draußen besser.
U3 hingegen muss auf jeden Fall rein kommen, um ein mögliches Play aus dem Outfield an 3 zu callen.

Generell muss beachtet werden, dass die Inside-Outside Theorie keine fixe Idee ist, die vorschreibt, drin zu sein wenn der Ball draußen ist oder umgekehrt. Es geht vielmehr darum, die 4 Elemente möglichst immer vor sich zu haben, um sehen zu können, wie sich ein Play entwickelt, statt mit einem Wurf schnell zur Base schauen zu müssen, weil der Wurf von hinter dem Schiedsrichter kam. Es kann also auch geworfene Bälle geben, die erfordern, dass man seine Position ändert, weil z.B. beim Bunt überworfen wird und der Ball ins Outfield gelangt.

9.2.5 Fly-Balls

Alle Entscheidungen bezüglich eines FlyBalls (Catch/No Catch oder Fair/Foul) liegen im 2-Umpire-System in der Verantwortung des Plate Umpires.

Unterstützung durch den Base-Umpire bei einem Trapped Ball (Fly Ball oder Pitch)
Bei Bällen, die knapp über dem Boden gefangen werden und eine Entscheidung evtl. knapp ist, ob der Ball aus der Luft gefangen wurde oder es sich um einen Trapped Ball handelt, sollte der Base Umpire dem Plate Umpire helfen, falls er einen guten Blick auf die Situation hat. Gleiches gilt bei der Entscheidung, ob ein Pitch zum „Strike 3“ gefangen wurde oder eben nicht.

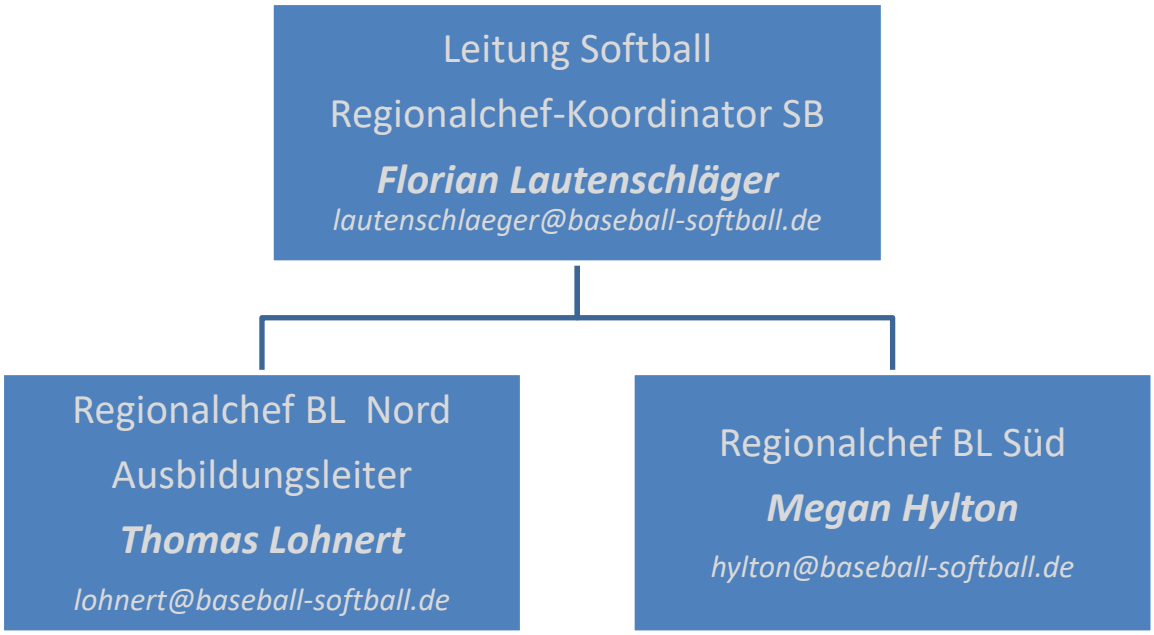
Um dabei doppelte Calls mit entgegengesetzter Aussage zu verhindern, gilt folgende Mechanic:

Der Base Umpire macht nur dann einen Call, wenn er sieht, dass der Ball den Boden berührt hat. Dieser Call erfolgt direkt, nachdem der Schiedsrichter den Ball auf dem Boden gesehen hat. Ein Warten ist nicht notwendig, da nichts diese Entscheidung abändern wird!
Sollte der Base-Umpire nicht direkt eine Entscheidung treffen oder verbalisieren können, einen Catch gesehen haben oder die Situation als eindeutig einschätzen, erfolgt kein Call (mehr)!

Der Plate-Umpire verzögert seinen Call etwas, da er im Falle eines Catches in jedem Fall warten muss, ob der Spieler Kontrolle über den Ball hat. Wenn kein Call des Base-Umpires erfolgt ist, trifft der Plate Umpire die Entscheidung entsprechend seines Ermessens. Wenn der Base-Umpire einen Trapped Ball gecallt hat, braucht der Plate-Umpire keinen Call mehr bzgl. des Catches zu machen, evtl. ist aber weiterhin eine Entscheidung über Fair/Foul nötig!

Der Call für einen Trapped Ball ist ein Safe-Signal und ein lautes „No!“. Um Verwirrungen zu vermeiden, entfällt das Wort „Catch!“.

Diese Mechanic gilt für alle knappen Entscheidungen im Infield oder im kurzen Outfield, die der Base-Umpire einsehen kann. Diese Unterstützung sollte den Base-Umpire allerdings nicht von seinen primären Aufgaben abziehen.

10 Anhang

Spielbetrieb: Übersicht über die Zuständigkeiten - Saison 2021