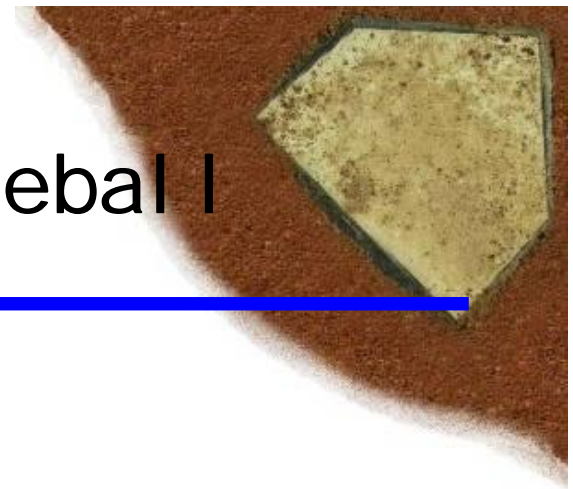




Umpire-Kurse Baseball I



ABF B-Lizenz

Status of the Ball I



- Gepitchter Ball (Pitched Ball)
- Geschlagener Ball (Batted Ball)
- Geworfener Ball (Thrown Ball)
- Dead Ball

Achtung: Die Umpire müssen sich stets über den Status des Balles im Klaren sein!

Durch welche Ereignisse ändert sich der Status des Balles?

Act of Fielding

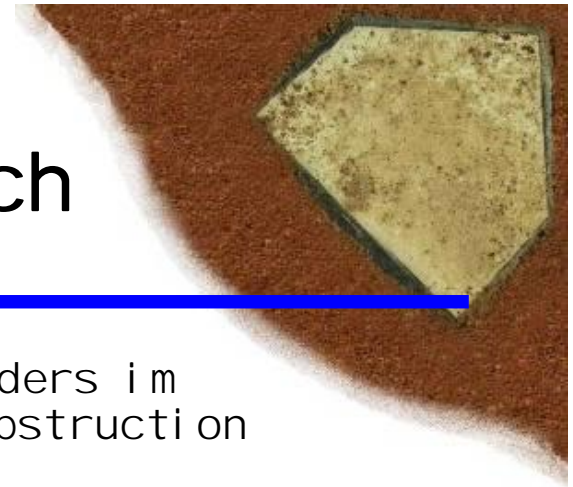


- Fielder nimmt einen geschlagenen Ball auf
- Fielder fängt einen geschlagenen Ball
- Fielder wirft einen Ball zu einem Play
- Fielder fängt einen Ball zu einem Play

Achtung: Ein Tag oder Tag-Versuch ist kein Act of Fielding!

Was ist eine Natural Collision?

Step and Reach



Definiert den Aktionsradius eines Fielders im Zusammenhang mit Interference und Obstruction



- Interference oder Obstruction?

Ball prallt von Fielder ab, beim Nachgehen Kollision mit Runner



- Er kann den Ball noch mit einem Schritt erreichen
→ Act of Fielding → Interference
- Er kann den Ball nicht mehr mit einem Schritt erreichen → Obstruction



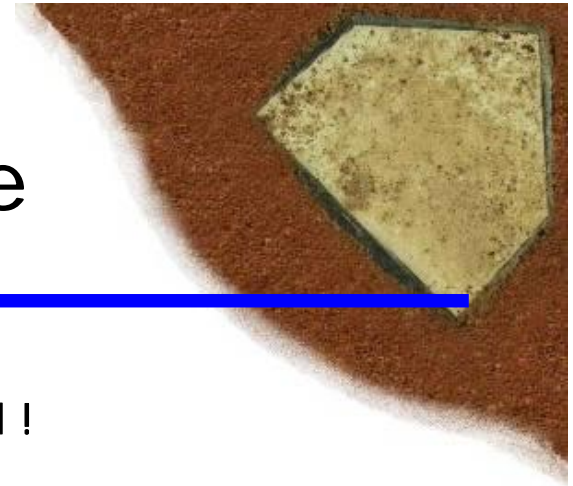
- Runner wird von geschlagenen Ball getroffen, nachdem der Ball „by or through an infielder“ gegangen ist



Through an infielder: Durch die Beine

By an infielder: Durch den Step und Reach Bereich

Interference



- Umpires Interference
 - Plate Umpire → Delayed Dead Ball!
 - Base Umpire → Dead Ball!
- Spectator Interference
 - ➔ Dead Ball!
- Defensive Interference
 - Catchers Interference → Delayed Dead Ball!
- Offensive Interference
 - Batters Interference → Delayed Dead Ball!
 - Behinderung eines Fielders im „Act of Fielding“ → Dead Ball!
 - Runner wird vom geschlagenen Ball getroffen (Ausnahme: Ball geht „by or through an infielder“ bzw. wird berührt, Sonderfall Pitcher) → Dead Ball!

Obstruction



ist die Behinderung eines Runners oder Batter-Runners durch die Defence

- **Type A Obstruction**

(Batter-)Runner wird behindert, während ein Play auf ihn gespielt wird → **Dead Ball!**

- **Type B Obstruction**

(Batter-)Runner wird behindert, auf den kein Play gespielt wird → **Delayed Dead Ball!**

Eine Behinderung am Batter-Runner bevor dieser die First Base erreicht hat, ist immer eine Type A Obstruction. Ausnahme: Foul Ball, Fly Ball

Obstruction ist die Behinderung eines Runners oder Batter-Runners durch die Defence, alle anderen Arten der Behinderung nennt man Interference!

Appeal Play



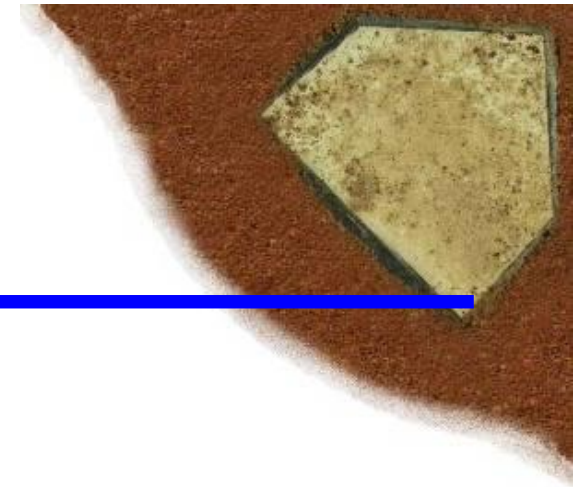
Ein Appeal ist eine Aufforderung der Defence an den Umpire, einen Runner auszugeben, weil

- Er auf einen aus der Luft gefangenen Ball seine Base zu früh verlassen hat
- Er eine Base nicht berührt hat
- Er die 1st Base überlaufen hat und nicht sofort zurückgekehrt ist
- Er die Home Plate nicht berührt hat und auch keinen Versuch macht, dies nachzuholen

Allgemein ist bei einem Appeal zu beachten:

- Gegen jeden Runner kann an derselben Base nur ein Appeal durchgeführt werden
- Gegen verschiedene Runner kann an derselben Base je ein Appeal durchgeführt werden
- Gegen denselben Runner können an mehreren Bases Appeals gespielt werden
- Ein Appeal hat unmissverständlich zu sein, das bloße Spielen an eine Base muss noch keinen Appeal bedeuten
- Ein Appeal kann statt des Spielens des Balles an die Base auch durch Tag des Runners erfolgen
- Die Defence verliert durch einen Error beim Appeal das Recht auf einen weiteren Appeal, da dieser missglückte Appeal als Play gewertet wird und jeden weiteren Appeal, egal wo, ausschließt
- Ein Appeal findet grundsätzlich bei Live Ball statt (Ausnahme: Batting out of Turn)
- Ein Appeal muss vor dem nächsten Spielzug oder Pitch durchgeführt werden

Foul Tip



- Batted Ball
- In Flight
- Sharp and Direct
- To Catchers Glove or Hand
- Legal Catch
- Unassisted
- Live Ball

Was ist der Unterschied zwischen Foul Tip und Foul Ball?

Pi tcher – Aufwärmwürfe



- 8 Würfe zu Spi el begi nn und für j eden neuen Pi tcher
- 5 Würfe zwi schen j edem I nni ngwechsel

Ausnahmen:

- Der Pi tcher hat si ch verletz t oder muss unvorhergesehenerwei se ausgewechsel t werden
- Kei n Warm Up Catcher
- Der Pi tcher hat si ch verletz t, kann oder wi ll aber wei terspi el en
- Speed Up Rul es

Der Pitcher: Trips zum Mound



- Wenn ein zweiter Besuch innerhalb des selben Innings stattfindet, muss der Pitcher ausgewechselt werden und darf auch nicht mehr im Feld eingesetzt werden
- Während eines Schlagdurchganges eines Batters darf der Pitcher kein zweites Mal besucht werden
- Wird der Batter innerhalb seines Schlagdurchganges ausgewechselt, darf ein zweiter Besuch stattfinden, jedoch muss der Pitcher ausgewechselt werden (zweiter Besuch im selben Inning!)

Der Pi tcher: Wechsel



- Ein Starting Pi tcher darf nicht ausgewechsel t werden, bi s
 - Der erste Schl agmann (oder ein für ihn eingewechsel ter Schl agmann) der gegnerischen Mannschaft Out oder auf Base ist
 - Er sich während des ersten von ihm gepi tchten At Bats verletzt
- Ein eben eingewechsel ter Pi tcher darf nicht ausgewechsel t werden, bi s
 - Der gerade am Schl ag befindliche Schl agmann (oder ein für ihn eingewechsel ter Schl agmann) der gegnerischen Mannschaft Out oder auf Base ist oder ein anderer Runner zum 3. Out wird
 - Er sich während des ersten von ihm gepi tchten At Bats verletzt
- Ein Pi tcher muss ausgewechsel t werden, wenn
 - Der Manager oder Coach im selben Inning einen zwei ten Trip zum selben Pi tcher macht
 - Der Manager oder Coach einen Trip macht, der gerade am Schl ag befindliche Batter durch einen Pi nch Hi tter ersetzt wird und der der Manager oder Coach während des At Bats dieses Pi nch Hi tter einen zwei ten Trip unternimmt (ist erlaubt)
 - Wenn der Manager oder Coach im selben Inning beim selben Batter einen zwei ten Trip zum selben Pi tcher macht (ist nicht erlaubt)

Der Pi tcher: Bal k



- Nur mi t Runner auf Base!
- Del ayed Dead Bal l !
- Jeder Runner i nkl usi ve Batter-Runner mi ndestens ei ne Base wei ter → kei ne Strafe (Touch or Pass!)
- Strafe: Jeder Runner +1 Base, No Pi tch für den Batter
- Batti ng out of Turn: Bal k kei n „Verdi enst“ des Batters

Der Pi tcher: Bal kmechani cs



- Der Pi tcher führt nach dem Balk Call keinen Wurf aus
- Der Pi tch wird vom Catcher gefangen (egal ob Ball oder Strike) bei einem Count von weniger als 3 Balls bzw. 2 Strikes
- Der Pi tch wird vom Catcher zum Ball Four gefangen (2 Möglichkeiten)
- Der Pi tch wird vom Catcher zum Strike Three gefangen
- Der Pi tch wird vom Catcher bei Strike Three nicht gefangen
- Dem Balk folgt ein Wild Pitch oder Passed Ball (3 Möglichkeiten)
- Dem Balk folgt ein Pick Off-Versuch
- Der Pi tcher wirft zum Batter, welcher den Ball ins Spiel bringt

Der Pi tcher: Regel verstöße



- Der Pi tcher berührt mit der Wurfhand (!) den Mund oder die Li ppen, während er sich im Kreis um den Mound befindet → kei n Bal k, sondern Ball!
- Der Pi tcher trägt irgendi ne Substanz auf den Ball auf
- Der Pi tcher spuckt auf den Ball , sei nen Handschuh oder auf ei ne sei ner Hände
- Der Pi tcher reibt den Ball irgendwo an sich außer in sei nen Händen
- Der Pi tcher verändert das Aussehen oder die Oberfl äche des Ball es
- Der Pi tcher macht ei nen Pi tch mi t ei nem veränderten Ball
- Der Pi tcher trägt irgendi ne Substanz bei sich
- Der Pi tcher wirft zu irgendi nem Spi eler außer dem Catcher, wenn der Batter berei t ist, ohne ei nen Spi el zug zu machen
- Intentional Hi t by Pi tch
- Spi el verzögerung: 12-Sekunden-Regel (nur mi t No Runner on Base!)

Designated Hitter



- In Österreich grundsätzlich in allen Ligen erlaubt
- Schlägt ausschließlich für den Pitcher
- Muss auf Starting Line Up aufgeführt sein
- Schlagposition des DH unveränderlich
- Kann normal ausgewechselt werden
- Kann jederzeit aufgelöst werden (Pitcher schlägt für sich selbst)
- Wenn DH auf Defence Position → DH aufgelöst
- Wenn Pitcher auf Defence Position → DH aufgelöst
- Wird ein Pinch Hitter zum Pitcher → DH aufgelöst
- DH auf Starting Line Up muss mindestens einen At Bat beenden oder gegnerisches Team wechselt Pitcher
- Kein Re-entry auf anderer Position für einen ausgewechselten DH

Der Batter: Hit by Pitch



- Der gepitchte Ball darf davor nichts Anderes als den Boden berührt haben
- Sofort Dead Ball
- Ausweichversuch notwendig (muss nicht erfolgreich sein)!
- Batter bekommt die First Base und alle Runner, die geforct sind, dürfen vorrücken, alle anderen Runner zurück auf TOP-Base
- Batter bleibt am Schlag, wenn
 - Er keinen Ausweichversuch macht
 - Er nach dem Ball schwingt
 - Er in der Strike Zone getroffen wird (Strike!)
 - Er absichtlich in den Wurf hineingeht (Ball oder Strike)
- Intentional Hit by Pitch: Verwarnung, Ejection des Pitchers, fallsweise auch des Managers

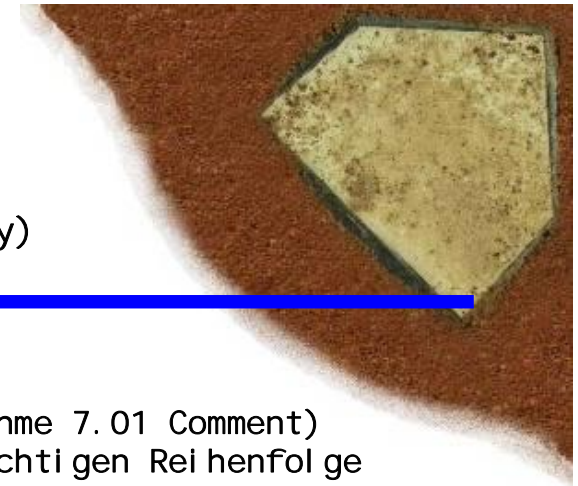
Batting out of Turn



- Falscher Batter am Schlag
Folge: richtiger Batter übernimmt aktuellen Count
- Falscher Batter hat At Bat beendet und noch kein Spielzug oder Pitch zum neuen Batter erfolgt
Folge: Richtiger Batter Out und nachfolgender Batter am Schlag, alle Aktionen des falschen Batters annulliert
- Pitch zum nächsten Batter oder Spielzug erfolgt
Folge: Falscher Batter legalisiert

Retouch

(Missed Base/Left too Early)



• Live Ball

- Retouch grundsätzlich immer möglich (Ausnahme 7.01 Comment)
- Bases müssen in allen Richtungen in der richtigen Reihenfolge berührt werden

• Dead Ball

- Nur solange der Runner die nächste Base nicht berührt hat
- Bases müssen in allen Richtungen in der richtigen Reihenfolge berührt werden
- Ausnahme: Runner muss auf Grund einer Regel zurück (z. B.: Foul Ball)
- Nachfolgende Runner dürfen zurück, um dem Runner einen Retouch zu ermöglichen (Passing ist in beiden Richtungen nicht erlaubt)

Ausnahmen (für Live und Dead Ball):

- Runner bereits im Dugout
- Nachfolgender Runner hat Home Plate berührt
- Lächerlichmachen des Spiels

Achtung: Umpire dürfen Runner nicht am Retouch hindern (Hinweis für Defence)!

Rule 7.01 Comment: If a runner legally acquires title to a base, and the pitcher assumes his pitching position, the runner may not return to a previously occupied base.

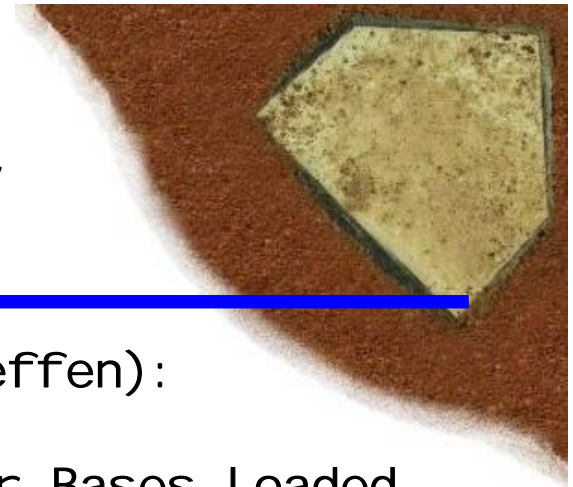
Option Play



Der Manager der Offence kann wählen zwischen Play und Strafe

- Catchers Interference
- Doctored Ball: Der Pitcher manipuliert den Ball oder pitcht mit einem solchen Ball
- Sonderfall: Bei 2 Out können mehr als 1 Appeal ein Halbinning beenden

Infield Fly



Voraussetzungen (müssen alle zutreffen):

- Läufer auf 1st und 2nd Base oder Bases Loaded
- Weniger als zwei Out
- Kein Bunt oder Line Drive
- Fair Ball
- Geschlagener Flyball im Infield, der leicht von einem Fielder gefangen werden kann/könnte
- Muss von einem oder mehreren Umpire geallt werden

Folge: Live Ball!, Batter-Runner out, alle Runner können auf eigenes Risiko vorrücken

Intentional I y Dropped Ball



Voraussetzungen (müssen alle zutreffen):

- Läufer auf 1st Base, 1st und 2nd Base oder Bases Loaded
- Weniger als zwei Out
- Fair Ball
- Geschlagener Line Drive oder (flacher) Fair Fly Ball ins Infield, der leicht von einem Fielder gefangen werden könnte, aber absichtlich fallen gelassen wird

Achtung: Wenn der Ball unberührt zu Boden fällt → kein IDP!

- Muss von einem oder mehreren Umpire geallt werden

Folge: Dead Ball!, Batter-Runner Out, kein Runner darf vorrücken

Unterbrechung – Abbruch – Ende

Regulation Game / No Game



- Regulation Game

Das Spiel zählt, aber das bedeutet nicht, dass der Spielstand endgültig ist, das Spiel muss unter Umständen auch fortgesetzt werden (Suspended Game)

- No Game

Das Spiel muss komplett neu ausgetragen werden

Unterbrechung – Abbruch – Ende

Gründe



- Dunkelheit
- Wetter (Regen etc.)
- Mechanische Fehlfunktion (z. B. Rasenbewässerung)
- Defekte Flutlichtanlage
- Zeitlimit
- Behördliche Anordnung
- Mercy Rule (abhängig von der Liga)

Unterbrechung – Abbruch – Ende

Schl echte Wetterverhältnisse



- Wurde das Spiel wegen Dunkelheit, defekter Flutlichtanlage oder mechanischer Fehlfunktion abgebrochen?
 - Ja: Suspended Game
 - Nein: Nächste Frage
- Ist das Spiel ein Regulation Game?
 - Ja: Nächste Frage
 - Nein: Neuaustragung
- Ist das laufende Inning fertig gespielt?
 - Ja: Kein Gleichstand: Spielende – Ergebnis ist endgültig
Gleichstand: Suspended Game
 - Nein: Nächste Frage
- Das laufende Inning ist somit unvollständig. Führt die Heimmannschaft?
 - Ja: Spielende – Ergebnis ist endgültig
 - Nein: Es führt die Gastmannschaft: Nächste Frage
Es ist Gleichstand: Suspended Game
- Also führt die Gastmannschaft. Hat diese in der ersten Hälfte des laufenden Innings einen oder mehrere Punkte erzielt und ist damit in Führung gegangen, ohne dass noch die Heimmannschaft wieder in Führung gehen konnte?
 - Ja: Suspended Game
 - Nein: Spielende – Ergebnis ist endgültig

Protest

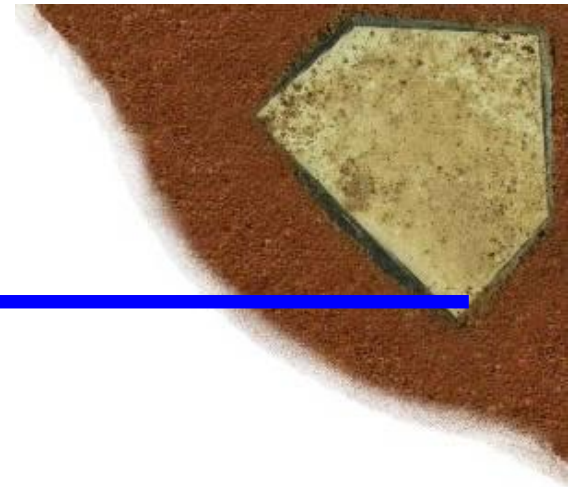


- Was?

- Laut OBR: Nur regelwidrige Umpire-Entscheidungen
- Laut SBO: Alle Umpire-Entscheidungen (!) sowie Platzverhältnisse und Aktionen des gegnerischen Teams (im Prinzip: Alles ist protestierbar!)

- Wie?

- Ausschließlich beim Plate Umpire (oder Crew Chief)
- Informieren des gegnerischen Managers
- Festhalten des Protestgrundes und der aktuellen Spielsituation im Scoring (Inning, Out, Count)



End

