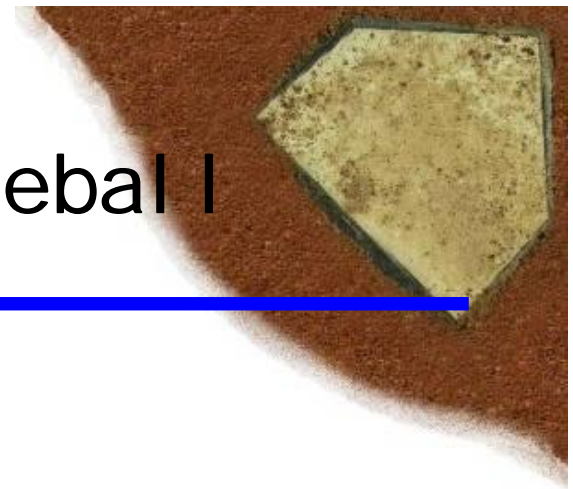




# Umpire-Kurse Baseball I



# ABF C-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?

# Spielzug – Versuchter Spielzug



ist ein erfolgreicher oder nicht erfolgreicher Versuch eines Defensivspielers, einen Offensivspieler out zu machen

- Spielzug:
  - Wurf zu einer Base
  - Tag eines Runners
  - Tag einer Base
  - Pitch
  - Balk
- Kein Spielzug:
  - Fake
  - Appeal Play

# 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  
Achtung: Wild Pitch, Passed Ball, Stealing und Balk sind keine „Aktion des Batters“!
- Pitch zum nächsten Batter oder Spielzug erfolgt  
Folge: Falscher Batter legalisiert

# 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

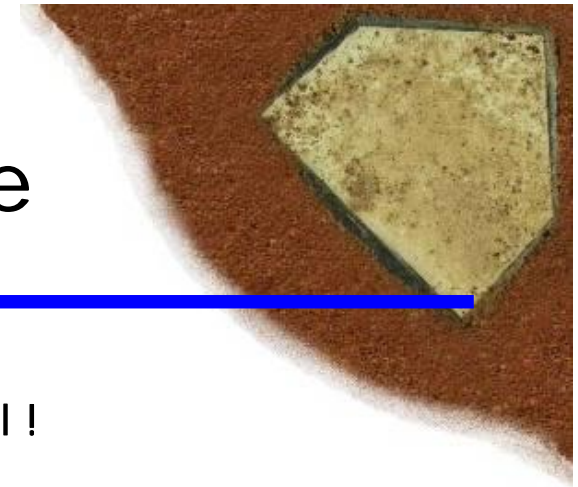
# Act of Fielding



- 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

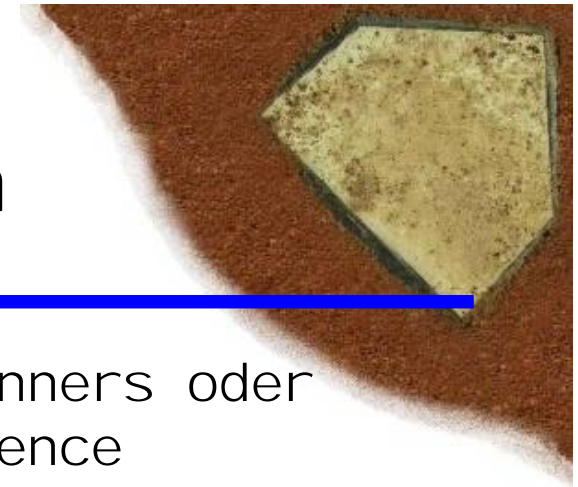
Achtung: Ein Tag oder Tag-Versuch ist kein Act of Fielding!

# Interference



- Umpires Interference
  - Plate Umpire → Delayed Dead Ball!
  - Base Umpire → Dead Ball!
- Spectator Interference
  - ➔ Dead Ball!
- Defensive Interference
  - Catchers Interference → Delayed Dead Ball und Option Play!
- 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!**

# Infield Fly

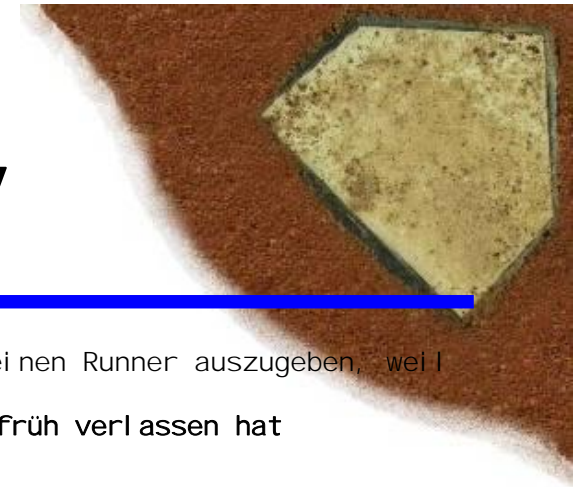


Voraussetzungen (müssen alle zutreffen):

- 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

# 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

# Überwürfe Out of Play



- Überwurf durch Pitcher (Kontakt mit Pitchers Plate!)

Base Award: 1 Base von TOP



- Überwurf durch Fielder

- Base Award 1. Aktion: 2 Bases von TOP

(Ausnahme: alle Runner inklusive Batter-Runner bei TOT bereits 1 Base weiter → TOT)

- Base Award 2. Aktion: 2 Bases von TOT



Time of Pitch (TOP): Pitcher beginnt mit Pitchbewegung



Time of Throw (TOT): Fielder lässt Ball los

# Der Pi tcher: Bal k



- Nur mi t Runner auf Base!
- Del ayed Dead Bal l !
- Jeder Runner i nkl usive 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: Regel verstöße



- Der Pi tcher berührt mit der Wurfhand (!) den Mund oder die Lippen, während er sich in Berührung mit der Pi tchers Plate befindet → kein Balk, sondern Ball! (Regeländerung 2010)
- Der Pi tcher trägt irgendeine Substanz auf den Ball auf
- Der Pi tcher spuckt auf den Ball, seinen Handschuh oder auf eine seiner Hände
- Der Pi tcher reibt den Ball irgendwo an sich außer in seinen Händen
- Der Pi tcher verändert das Aussehen oder die Oberfläche des Balles
- Der Pi tcher macht einen Pi tch mit einem veränderten Ball
- Der Pi tcher trägt irgendeine Substanz bei sich
- Der Pi tcher wirft zu irgendeinem Spieler außer dem Catcher, wenn der Batter bereit ist, ohne einen Spielzug zu machen
- Intentional Hit by Pi tch
- Spielverzögerung: 12-Sekunden-Regel (nur mit No Runner on Base!)

## 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 ei ngewechsel ter Schl agmann) der gegneri schen Mannschaft Out oder auf Base ist
  - Er sich während des ersten von ihm gepi tchten At Bats verletzt
- Ein eben ei ngewechsel ter Pi tcher darf nicht ausgewechsel t werden, bi s
  - Der gerade am Schl ag befi ndliche Schl agmann (oder ein für ihn ei ngewechsel ter Schl agmann) der gegneri schen 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 sel ben Inning einen zwei ten Trip zum sel ben Pi tcher macht
  - Der Manager oder Coach einen Trip macht, der gerade am Schl ag befi ndliche 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 sel ben Inning beim sel ben Batter einen zwei ten Trip zum sel ben Pi tcher macht (ist nicht erlaubt)

# Pi tcher – Aufwärmwürfe



- 8 Würfe zu Spi el begi nn und für j eden neuen Pi tcher
- 5 Würfe zw i 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

# Protest

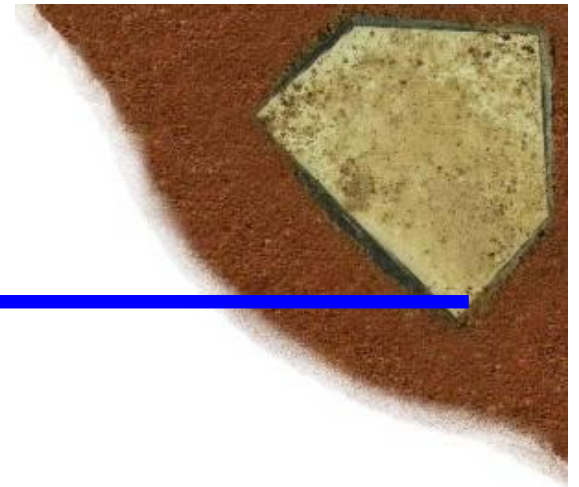


- Was?

- 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

