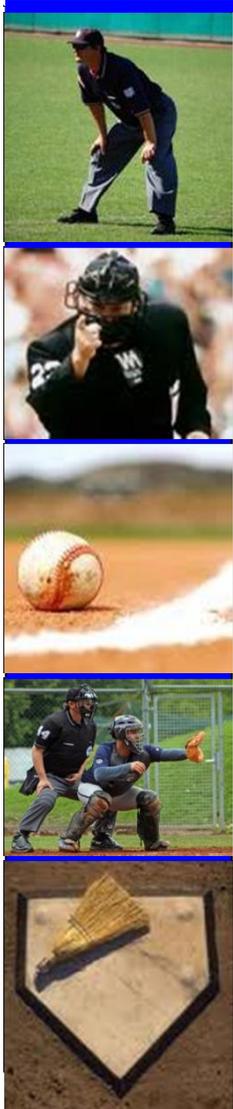
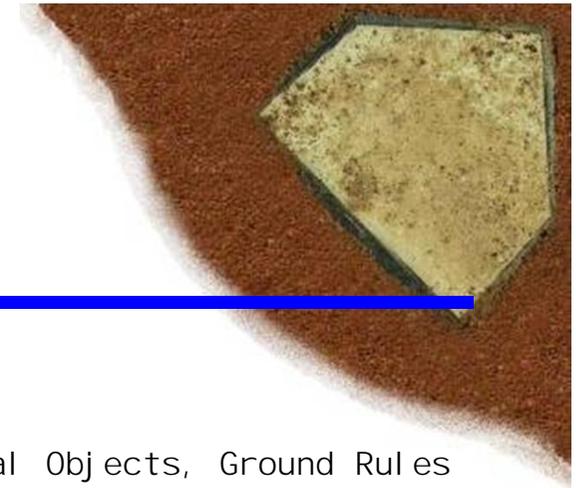




# Regel kurs Basebal I



# Übersicht



- Regelquellen: OBR, PBCUM, MLBUM, SBO
- Inhaltlicher Aufbau der OBR
- Spielfeld: Territorien, Bases, Natural /Unnatural Objects, Ground Rules
- Akteure: Spieler, Umpire, Crew, Zuschauer, Fotografen
- Spielziel, Feldpositionen, Batting Order
- Strikezone: Swing, Check Swing, Bunt, Hit by Pitch, Foul Ball /Foul Tip
- Fair Ball /Foul Ball
- Catch/No Catch
- Dead Ball /Live Ball
- Force Play: Recht auf Base, Third Out
- Tag Play/Time Play
- Overrunning/Oversliding einer Base
- Stealing/Run Down
- Fly Ball /Tag Up
- Infield Fly
- Appeal Play
- Interference und Obstruction
- Base Awards
- Pitcher: Wind Up, Set, Balk, Regelverstöße
- Hit by Pitch
- Umpire und Scorer

# Regel quel I en



- Offi ci al Basebal I Rul es (OBR)
- PBUC Umpi re Manual
- MLB Umpi re Manual
- Spi el betri ebsordnung (SB0) des ABF
- Ground Rul es

# OBR – Einst und jetzt



FOR many years the games of Town, Rounders and old Cat have been the sport of young boys. Recently, they have, in one form or another, been much enjoyed by gentlemen seeking wholesome American exercise. In 1845 Alexander Cartwright and other members of the Knickerbocker Base Ball Club of New York codified the unwritten rules of these boys games into one, and so made the game of Base Ball a sport worthy of attention by adults. We have little doubt but that this gentlemanly pastime will capture the interest and imagination of sportsman and spectator alike throughout this country.

Herewith are offered the first and complete rules of the game of Base Ball as played by the Knickerbocker Base Ball Club.

1st. The players post opposite to each other in an evenly equal number; the choice of sides to be determined by lot and the first to bat to be decided in like manner.

2d. The bases shall be from "home" to second base, forty-two paces; from first to third base, forty-two paces, equidistant.

3d. No warm match shall be played on a regular day of exercise.

4th. If there should not be a sufficient number of members of the Club present at the time agreed upon to commence exercise, gentlemen not members may be chosen to make up the

or outside the range of the first or third base, is foul.

11th. Three balls being struck at and missed and the bat not caught, is a hand out; if not caught is considered fair, and the striker bound to run.

12th. If a ball be struck, or tipped, and caught, either flying or on the first bound, it is a hand out.

13th. A player running the bases shall be out, if the ball is in the hands of an adversary on the base, or the runner is touched with it before he makes base; if being understood, however, that in no instance is a ball to be thrown at him.

20th. But one base allowed when a ball bounds out of the field when struck.

WILLIAM R. WHEATON  
WILLIAM H. TUCKER  
Committee on By-Laws

RULES and REGULATIONS of the Knickerbocker Base Ball Club, ADOPTED SEPTEMBER 21, 1845

1st. Members must strictly observe the time agreed upon for exercise, and be punctual in their attendance.

2d. When assembled for exercise, the President, or in his absence the Vice-President, shall appoint an Umpire, who shall keep the game in a book provided for that purpose, and note all violations of the By-Laws and Rules during the time of exercise.

3d. The presiding officer shall designate two members as Captains, who shall retire and make the match to be played, observing at the same time that

match, which shall not be broken up to take in members that may afterward appear; but, in all cases, members shall have the preference, when present, at the making of a match.

7th. If members appear after the game is commenced they may be chosen as if mutually agreed upon.

8th. The game is made of twenty-one counts, or nine; but at the conclusion an equal number of balls must be played.

9th. The ball must be pitched, and not thrown, for the bat.

10th. A ball knocked out the field,

14th. A player running who shall prevent an adversary from catching or getting the ball before making his base, is a hand out.

15th. Three hands out, all out.

16th. Players must take their strike in regular turn.

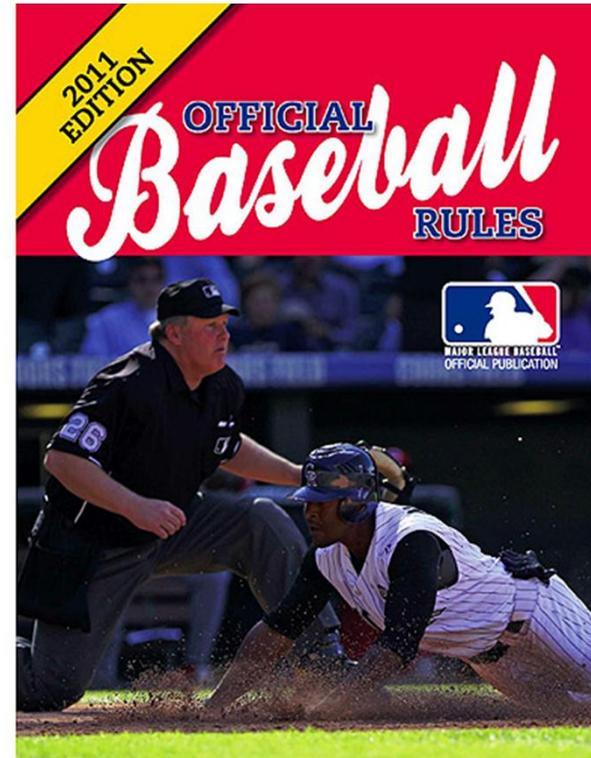
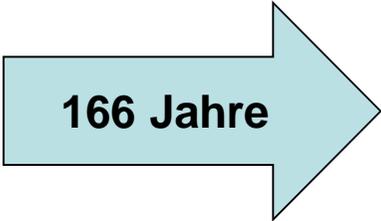
17th. All disputes and differences relative to the game, to be decided by the Umpire, from which there is no appeal.

18th. No one or base can be made on a foul strike.

19th. A runner cannot be put out in making one base, when a ball is made by the pitcher.

The original of this pamphlet was hand-set in Galle's Oldstyle Type and printed on an 18 1/2 Washington finished press at the Printing Office of 'The Farmer's' Museum in Cooperstown, New York.

This edition is letterpress printed from plates of the original on an 1860 Liberty Job Press.



# Inhaltlicher Aufbau der OBR



- 1.00 Objectives of the Game, the Playing Field, Equipment.
- 2.00 Definition of Terms.
- 3.00 Game Preliminaries.
- 4.00 Starting and Ending the Game.
- 5.00 Putting the Ball in Play, Dead Ball and Live Ball (in Play).
- 6.00 The Batter.
- 7.00 The Runner.
- 8.00 The Pitcher.
- 9.00 The Umpire.
- 10.00 The Official Scorer

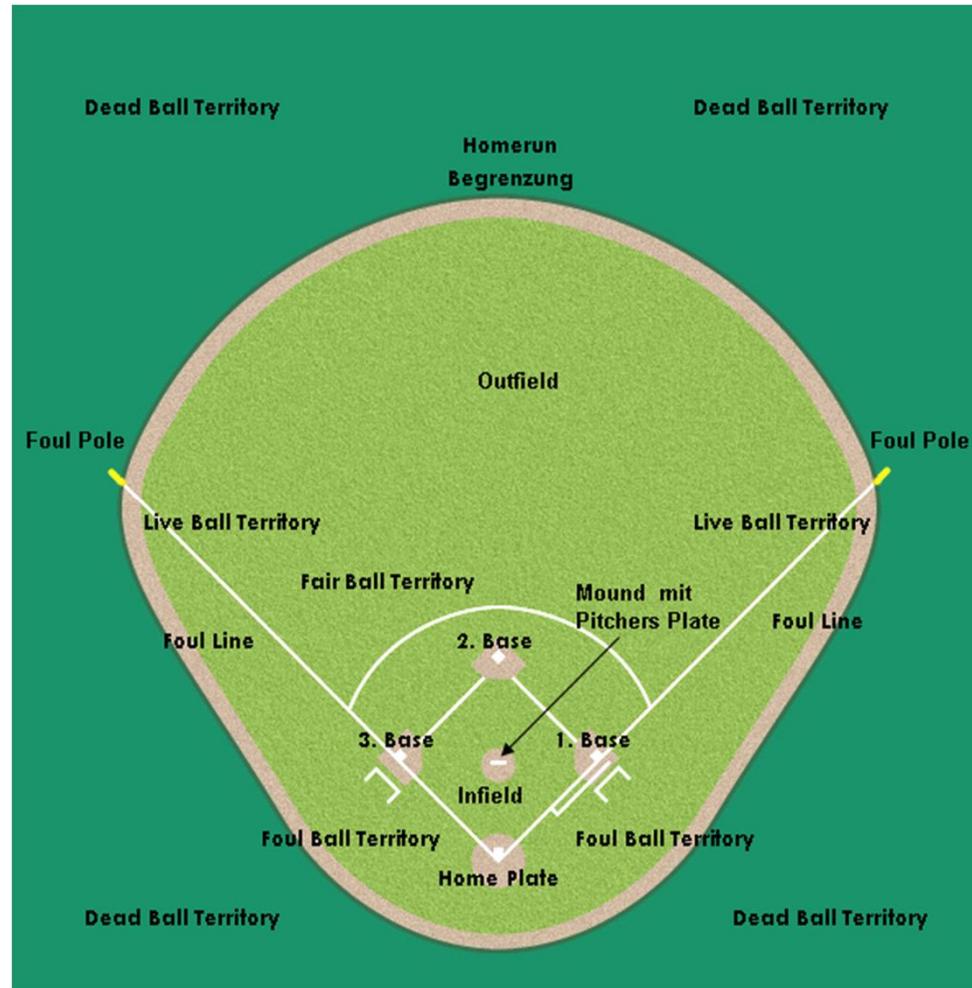
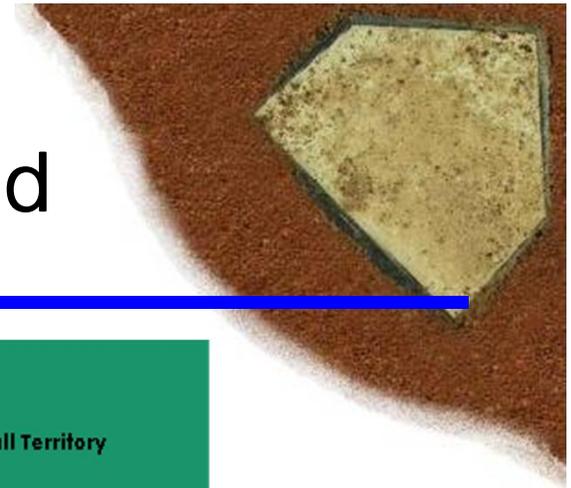
# Status of the Ball I



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

Durch welche Ereignisse ändert sich der Status des Balles?

# Das Spielfeld



# Spielziel



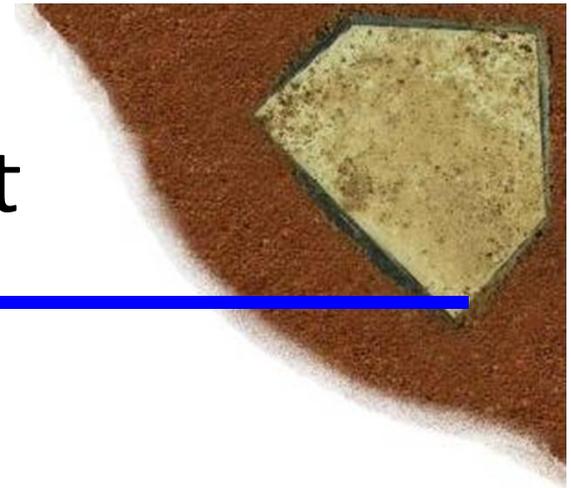
- Jene Mannschaft, die am Spielende in Übereinstimmung mit den Regeln mehr Punkte (Runs) erzielt hat, ist der Gewinner.
- Ein Punkt wird erzielt, wenn ein Runner die Home Plate erreicht und dabei alle Bases in der richtigen Reihenfolge regelgerecht berührt hat.
- Eine Mannschaft besteht aus 9 Spielern + Ersatzspieler, ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingesetzt werden.
- Die Spieldauer beträgt üblicherweise 9 Innings. Es gibt kein Unentschieden, sondern es wird solange gespielt, bis eine Mannschaft gewonnen hat (Extra Innings). Es kann aber je nach Liga eine andere Spieldauer festgelegt sein (7 oder 5 Innings, Zeitbegrenzung).
- Ein Inning besteht aus 2 Halbinnings (Top, Bottom), wobei die Gastmannschaft immer im ersten Halbinning in der Offence ist.

# Offence - Defence



- Pro Inning ist jede Mannschaft einmal in der Offence und einmal in der Defence.
- Die Defence muss versuchen 3 Out zu erzielen, dann ist das Halbinnig beendet und Offence und Defence wechseln.
- Die Offence muss versuchen, in ihrem Angriffshalbinnig möglichst viele Runs zu erzielen, bevor die Defence 3 Out gemacht hat.
- Die Schlagreihenfolge ist unveränderlich.
- Statt dem Pitcher kann ein Designated Hitter (DH) schlagen.
- Die Feldspieler dürfen sich beliebig im Feld aufstellen, nur Pitcher und Catcher haben vorgegebene Positionen.

# Defence: Out

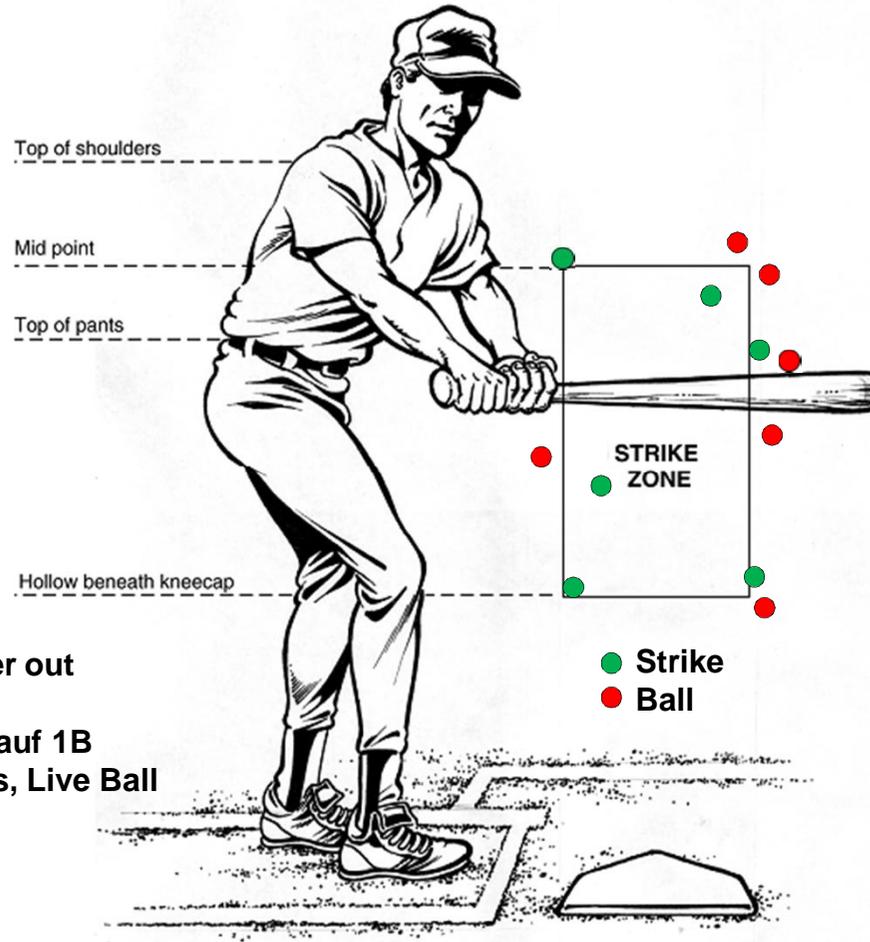
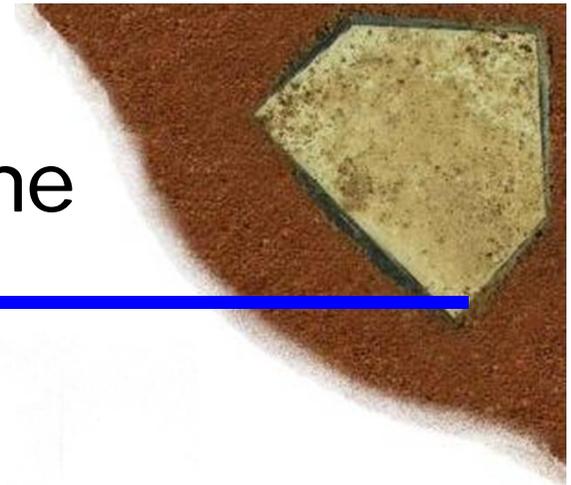


Wie kann die Defence ein Out erzielen?

- Strike Out (am Schlagmann)
- Force Out (durch Berühren einer Base)
- Fly Out (Fangen eines geschlagenen Balls aus der Luft bzw. „in flight“)
- Tag Out (durch Berühren eines Runners)
- Infield Fly (spezielles Fly Out)
- Interference (Behinderung eines Feldspielers)
- Out on Appeal (Aufforderung an einen Schiedsrichter einen Runner out zu erklären)
- Batting out of Turn (falscher Schlagmann, Art des Appeals)
- Out by Rule (spezielle Regelwidrigkeiten)



# Die Strikezone



**3 Strikes: Batter out**  
**4 Balls: Batter auf 1B**  
**= Base on Balls, Live Ball**

**Schwung = Strike**

**Foul Ball = Strike bei weniger als 2 Strikes**

**3. Strike muss vom Catcher „legal“ gefangen werden**

**Bei einem Dropped Third Strike wird der Batter zum Batter-Runner, wenn First Base frei oder bei 2 Out**

# Foul Ball – Foul Tip



Foul Ball:



Ball wird ins Foul Territory geschlagen →  
Dead Ball (Ausnahme: Catch)



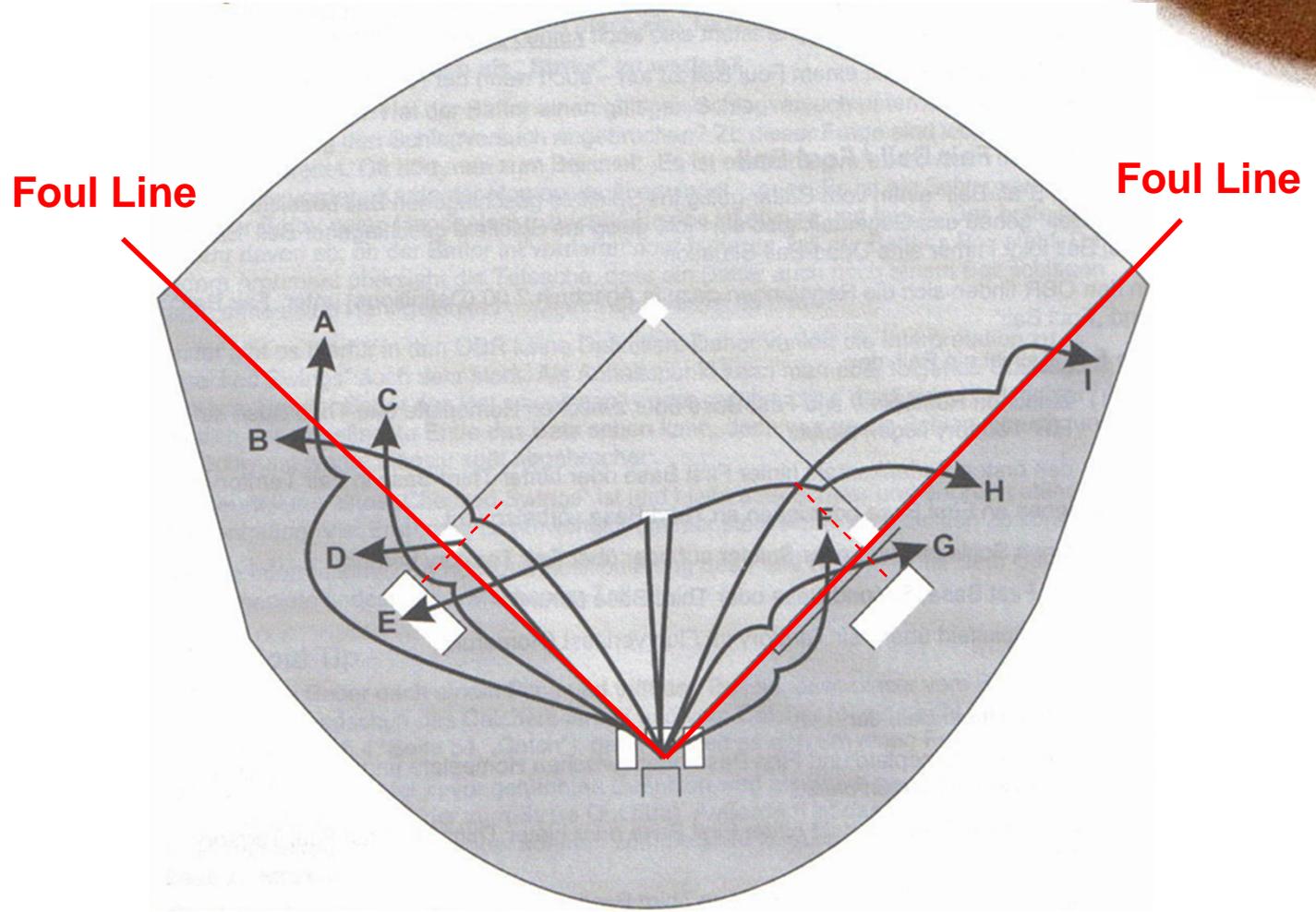
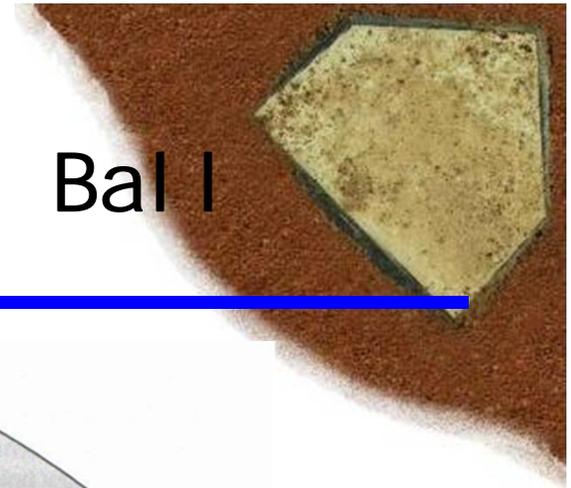
Foul Tip:



Ist ein geschlagener Ball, der scharf und direkt vom Schläger zu den Händen des Catchers geht und legal gefangen wird →  
Live Ball



# Fair Ball / Foul Ball



# Fair Ball / Foul Ball



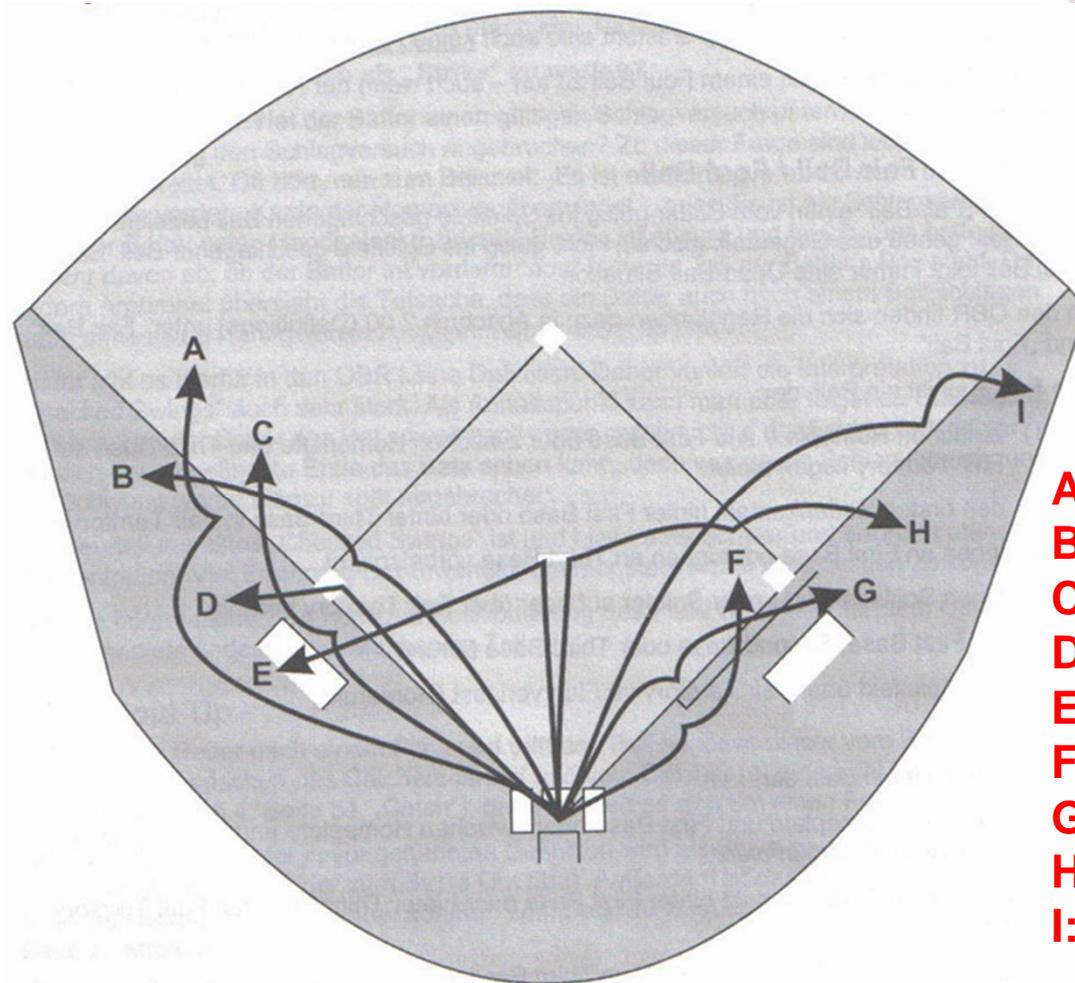
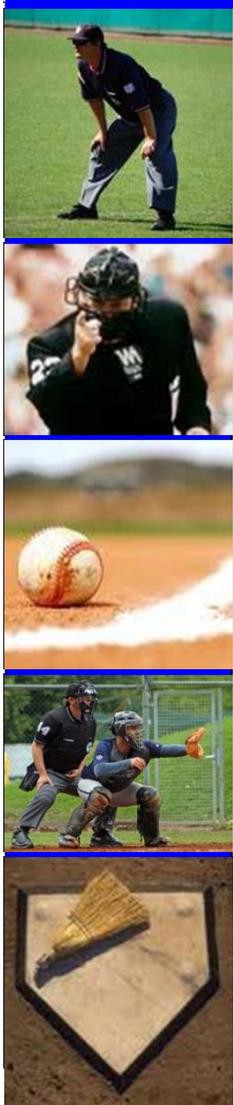
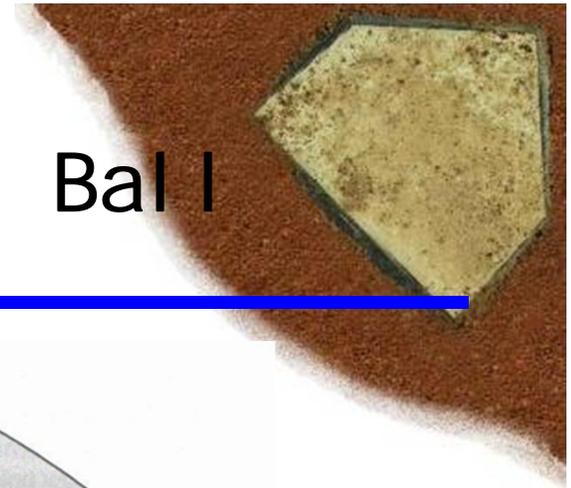
- **Fair Ball**

- Ball landet im Fair Territory, bleibt dort oder wird dort berührt
- Ball landet im Fair Territory und geht hinter der 1<sup>st</sup> oder 3<sup>rd</sup> Base hinaus
- Ball landet im Foul Territory, geht vor der 1<sup>st</sup> oder 3<sup>rd</sup> Base ins Fair Territory und bleibt dort liegen
- Ball wird im Fair Territory von einem Spieler berührt oder hinaus gelenkt
- Ball springt auf eine der drei Bases
- Ball überquert die Spielfeldbegrenzung zwischen den Foul Lines im Flug

- **Foul Ball**

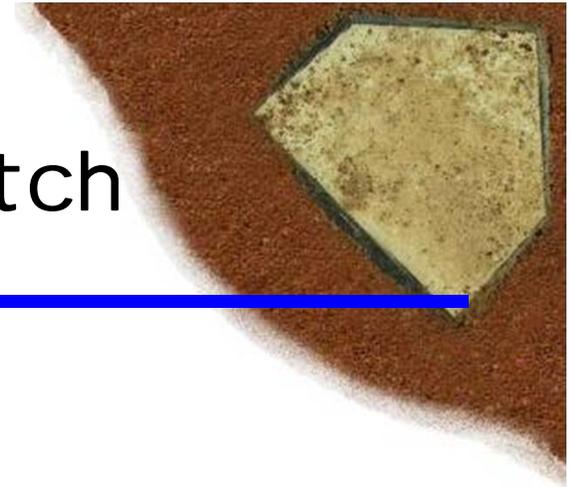
- Ball landet im Foul Territory, bleibt dort oder wird dort berührt
- Ball landet im Foul Territory und geht hinter der 1<sup>st</sup> oder 3<sup>rd</sup> Base ins Fair Territory
- Ball landet im Fair Territory, geht vor der 1<sup>st</sup> oder 3<sup>rd</sup> Base ins Foul Territory und bleibt dort liegen
- Ball wird im Foul Territory von einem Spieler berührt, bevor er die 1<sup>st</sup> oder 3<sup>rd</sup> Base passiert hat
- Ball berührt unmittelbar nach dem Schlag den Batter in der Batters Box

# Fair Ball / Foul Ball



- A: Foul**
- B: Fair**
- C: Foul**
- D: Fair**
- E: Foul**
- F: Fair**
- G: Foul**
- H: Fair**
- I: Fair**

# Catch / No Catch



## Was ist ein legaler Catch?

OBR 2.00 Definition of Terms:



A **CATCH** is the act of a fielder in getting secure possession in his hand or glove of a ball **in flight** and firmly holding it; providing he does not use his cap, protector, pocket or any other part of his uniform in getting possession.



**IN FLIGHT** describes a batted, thrown, or pitched ball which has not yet touched the ground or some object other than a **fielder**.

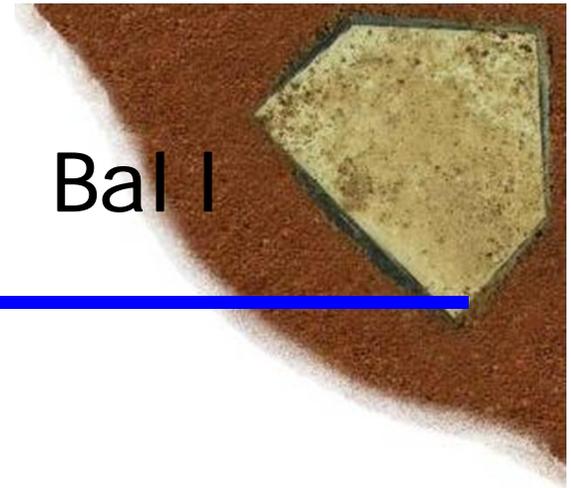


A **FIELDER** is any defensive player.



It is not a catch, however, if simultaneously or immediately following his contact with the ball, he collides with a player, or with a wall, or if he falls down, and as a result of such collision or falling, drops the ball. **It is not a catch if a fielder touches a fly ball which then hits a member of the offensive team or an umpire and then is caught by another defensive player.** If the fielder has made the catch and drops the ball while in the act of making a throw following the catch, the ball shall be adjudged to have been caught.

# Live Ball / Dead Ball



- Live Ball :
  - Runner können vorrücken und zurücklaufen
  - Runner können out gemacht werden
  - Appeals können gemacht werden
  - Bases können zugesprochen werden (Live Ball Award)
- Dead Ball :
  - Runner können grundsätzlich nicht vorrücken und zurücklaufen (Ausnahme: Foul Ball)
  - Runner können nicht out gemacht werden
  - Bases können zugesprochen werden (Dead Ball Award)
- „Delayed Dead Ball“ (Hilfsbegriff, eher: Vorteilssituation)

Vorteil für benachteiligte Mannschaft: Das Spiel läuft weiter und je nach Outcome entweder keine Unterbrechung mehr notwendig oder Dead Ball und „Strafe“

# Was ist ein Play?

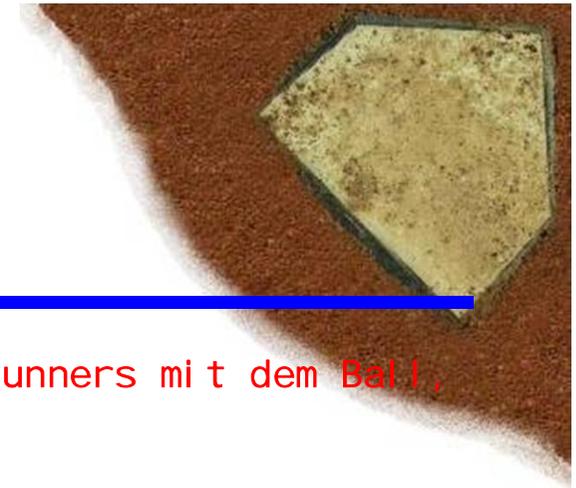


Ein Play (Spielzug) ist ein erfolgreicher oder nicht erfolgreicher Versuch eines Defensivspielers, einen Offensivspieler out zu machen.

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



# Tag Play



Unter Tag versteht man das Berühren eines Runners mit dem Ball, um ihn out zu machen.



Versucht die Defence den Runner mit dem Ball zu taggen, so darf dieser dabei von der Base Line links und rechts nicht mehr als 3 Fuß (ca. 1 Meter) abweichen (Base Line: Verbindungslinie zwischen Runner und der Base, die er ansteuert).



Wird ein Runner getaggt und ist nicht in Berührung mit einer regelgerecht besetzten Base, so ist er out.

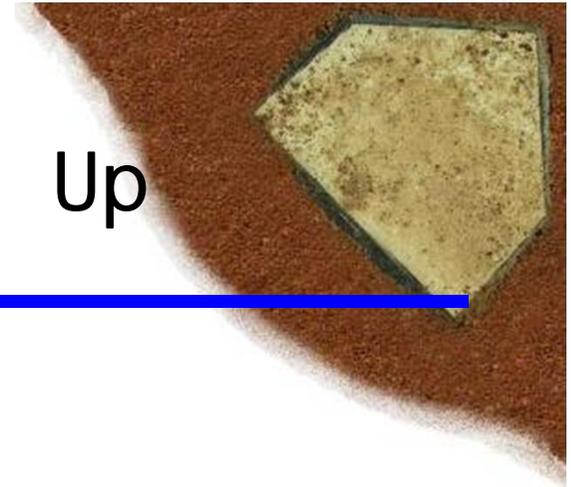


Ein Tag muss mit jener Hand (Unterarm bis Anfang Ellbogen gilt auch) erfolgen, in der sich der Ball befindet (im Handschuh oder in der freien Hand).



Verliert der Fielder beim Tag den Ball, so ist der Tag ungültig.

# Fly Ball – Tag Up



## Was ist ein Tag Up?

OBR 7.08d:



(d) He fails to retouch his base after a fair or foul ball is legally caught before he, or his base, is tagged by a fielder. He shall not be called out for failure to retouch his base after the first following pitch, or any play or attempted play. This is an appeal play;



Rule 7.08(d) Comment: Runners need not "tag up" on a foul tip. They may steal on a foul tip. If a so-called tip is not caught, it becomes an ordinary foul. Runners then return to their bases.



Sinn der Regel :

Vermeidung von Sacrifice Fly „Orgien“



# Force Play



## Was ist ein Force Play?

Ein Force Play beginnt, sobald der Batter zum Batter-Runner wird und endet, wenn der Batter-Runner out gemacht oder zum Runner wird (safe auf der 1<sup>st</sup> Base ist). Ebenso endet für einen Runner die Force Play Situation in dem Augenblick, wo ein beliebiger Runner hinter ihm ausgemacht wird.



Ein Runner, der sich im Force Play befindet, kann out gemacht werden, indem ein Fielder in Ballbesitz die Base berührt, zu der der Runner „geforct“ ist.



## Bei Spiel :

Bases Loaded, der Batter schlägt einen Homerun. Bis zu welcher Base ist jeder Runner geforct?



Nur bis zur nächsten Base, da die Force Situation beendet ist, sobald der Batter-Runner die First Base berührt.



# Das Recht auf eine Base



Jeder Runner hat das Recht auf genau eine Base!

Stehen mehrere Runner auf einer Base, so kann nur einer von ihnen auf dieser Base safe sein. Alle anderen können durch Berühren mit dem Ball (Tag) out gemacht werden.



Ein Runner im Force Play muss seine Base räumen und zur nächsten vorrücken.



Beispiel 1:

R1 und R2, Batter schlägt Single, R2 bleibt stehen und R1 rückt zur 2B auf → 2 Runner auf der 2B. Wer hat das Recht auf die Base?

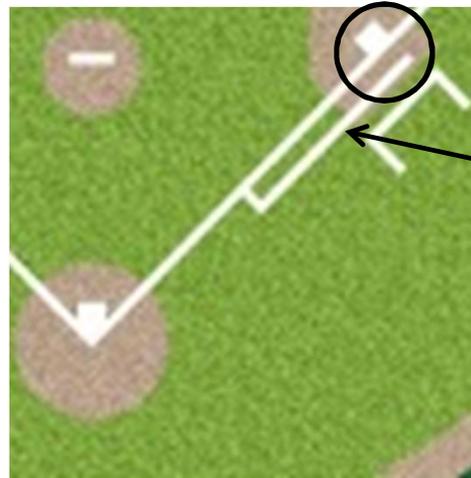
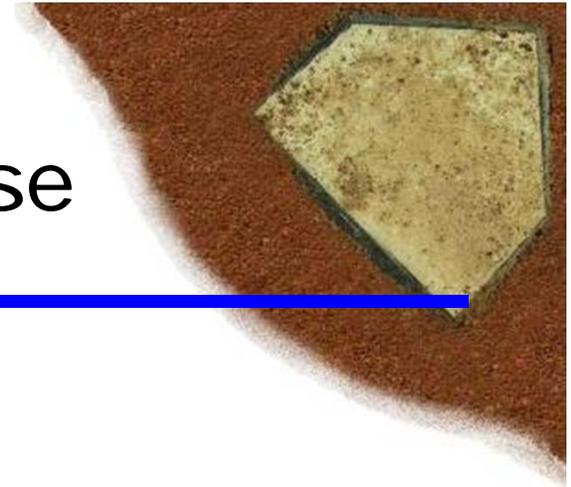


Beispiel 2:

R1 und R2, R1 stiehlt die 2B → 2 Runner auf der 2B. Wer hat das Recht auf die Base?



# Die First Base



45 foot line (auch 3 foot line oder Korridor)

**Die First Base hat eine Ausnahmestellung!**

Besonderheiten rund um die First Base:

- Batter-Runner ist stets im Force Play bis zur First Base
- Batter-Runner darf First Base überlaufen, aber muss sofort zurückkehren ohne Intention zur Second Base zu zeigen
- Batter-Runner muss im Korridor laufen, wenn ein Play von hinten kommt

# Force Play – 3. Out



Wird in einem Spielzug das 3. Out durch ein Force Play erzielt, so zählt kein in diesem Spielzug erzielter Run!



Das 3. Out ist ein Force Out, wenn

- ein Runner, der im Force Play ist, out gemacht wird, bevor er die Base erreicht, zu der er geforct ist (ein Fielder berührt im Ballbesitz den Runner oder die Base)
- der Batter-Runner out gemacht wird, bevor er die First Base erreicht
- der Batter-Runner durch ein gefangenen Fly Ball out gemacht wird (Fly Out)
- einem Appeal wegen Missed Base stattgegeben wird, wenn der Runner zu dieser Base geforct war



# Time Play – 3. Out



Wird in einem Spielzug das 3. Out gespielt und es ist kein Force Play, so handelt es sich um ein Time Play!



Time Play bedeutet, dass alle Runs, die in diesem Spielzug vor dem 3. Out gescort wurden, zählen. Allfällige danach erzielte Runs werden nicht mehr gezählt.

Beispiel 1:



Runner 2B, 2 Out, der Batter schlägt einen Hit und versucht die 2B zu erlaufen, während R2 scort. Der Batter – mittlerweile Runner – wird allerdings mit dem Ball berührt, bevor er die 2B erreichen kann – 3. Out. Berührt R2 die Home Plate, bevor das Out auf der 2B passiert, so zählt der Run, andernfalls nicht.



Beispiel 2:

Runner 2B, 2 Out, der Batter schlägt einen Flugball und versucht die 2B zu erlaufen. Der Ball wird vom Outfielder gefangen – 3. Out. Dies ist ein Force Play – der Run zählt auf keinen Fall, auch wenn er vor dem 3. Out erzielt wurde!



# Appeal Play



Ein Appeal ist während Live Ball die Aufforderung des Schiedsrichters durch die verteidigende Mannschaft, einen Runner out zu geben, weil



- dieser eine Base nicht berührt hat (missed base)
- er nach einem gefangenen Flugball zu früh losgelassen ist und auch noch keinen Retouch gemacht hat (leaving too soon)



(Es gibt noch zwei weitere appealbare Verstöße, die seltener vorkommen.)



Ist ein Appeal Play ein Time Play, so zählt der Zeitpunkt des Appeals. Ist es das 3. Out im Inning, so zählen jene Runs nicht mehr, welche nach dem Appeal oder von nachfolgenden Runnern erzielt werden.



Wird bei 2 Out einem Appeal wegen Missed Base stattgegeben (3. Out) und der Runner war zu dieser Base geordert, so zählt kein in diesem Spielzug erzielter Run.

# Ende eines Halbinnings



Ein Halbinning ist unmittelbar beendet, sobald die Verteidigung das 3. Out erzielt hat.



Überqueren im selben Spielzug, in dem das 3. Out erzielt wurde, ein oder mehrere Runner die Home Plate, so stellt sich die Frage, welche Runs noch zählen und welche nicht mehr.



- 3. Out = Force Play → kein Run
- 3. Out = Time Play → alle Runs vor dem 3. Out
- 3. Out = Appeal Play

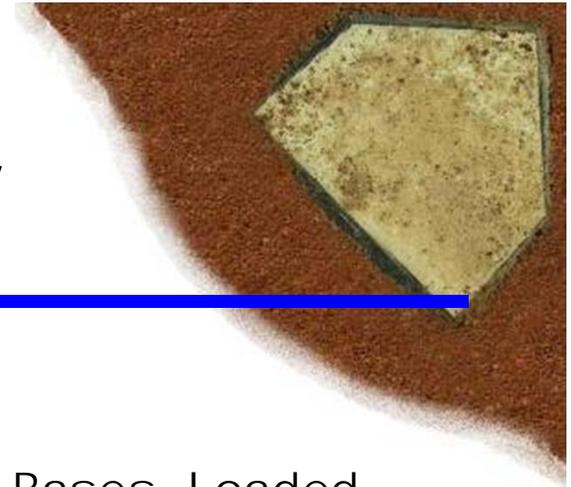


➤ Appeal Play = Force Play → kein Run

➤ Appeal Play = Time Play → alle Runs vor dem Zeitpunkt des 3. Out (Appeal) und vor dem Runner, der das 3. Out ist



# Infield Fly



Voraussetzungen:

- Läufer auf 1<sup>st</sup> und 2<sup>nd</sup> 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 (ordinary effort)
- muss vom Umpire gecallt werden

Sinn der Regel:

Schutz der Runner gegen unfaires Double Play

Warum gibt es keinen Infield Fly bei Runner First Base only?

# Pi ck Off – Steal i ng – Run Down



## Pi ck Off:

Wurf des Pi tchers zu einer besetzten Base, um den Runner out zu machen (Tag Pl ay).



## Steal i ng:

Ein Stealing ist das Vorrücken eines Runners, ohne dass der Batter den Ball ins Spiel gebracht hat.



## Run Down:

Ist ein Runner zwischen zwei Bases „gefangen“, so spricht man von einem Run Down. Die Defence versucht den Runner mit dem Ball zu taggen, der Runner darf dabei von der Base Line links und rechts nicht mehr als 3 Fuß (ca. 1 Meter) abweichen (Base Line: Verbindungslinie zwischen Runner und der Base, die er ansteuert).



# Interference - Obstruction

Was ist der Unterschied zwischen Interference und Obstruction?

Beides sind Formen der Behinderung, aber

Obstruction ist die Behinderung an einem Runner oder dem Batter-Runner, alle anderen Arten der Behinderung nennt man Interference.

Interference:

- Offensive Interference (an einem Fielder)
- Defensive Interference (am Batter)
- Umpires Interference (durch einen Umpire)
- Spectators Interference (durch einen Zuschauer)

Obstruction:

- Type A (an einem Runner, auf den ein Play gespielt wird)
- Type B (an einem anderen Runner)

# Base Awards



**Base Award:** Zusprechen ei ner oder mehrere Bases an ei nen oder mehrere Runner bzw. Batter durch di e Schi edsri chter

Ein Runner, der ei ne Base zugesprochen bekommen hat, darf/muss zu di eser vorrücken und kann auf dem Weg dorthin nicht out gemacht werden.



Li ve Ball Award:



z. B. Base on Balls: Der Runner ist bis zur zugesprochenen Base geschützt, kann aber auf ei gene Gefahr versuchen wei ter vorzurücken

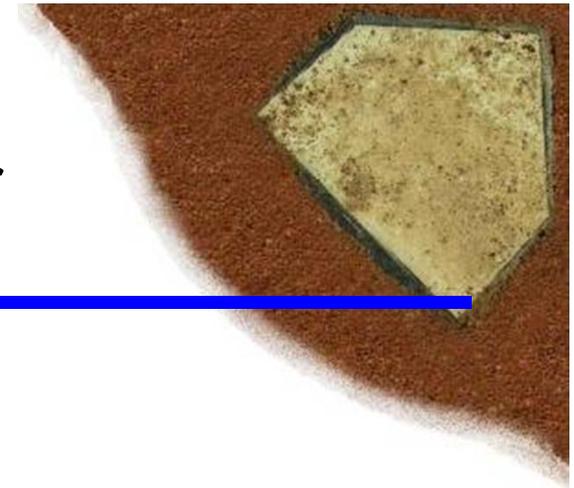


Dead Ball Award:

z. B. Homerun oder Hi t by Pi tch: Das Spi el geht wei ter, wenn alle Runner ih re zugesprochenen Bases ei ngenommen haben



# Der Pi tcher



Es gi bt zwei regul äre Pi tchi ng-Posi ti onen:

- Wi nd-Up Posi ti on
- Set Posi ti on



Di e Pi tcher-Bewegungsabl äufe si nd streng regl ementi ert, mi t Runner auf Base föhrt ei n Versto ß gegen ei ne sol che Regel zu ei nem Bal k.



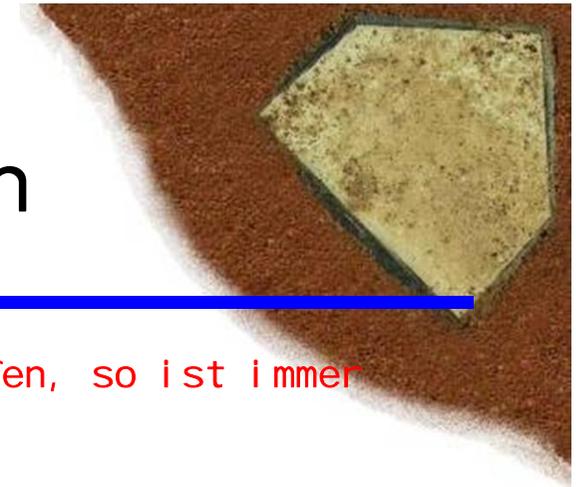
Ei n Bal k i st ei ne Vortei lssi tuati on für di e Offence, d. h. wenn trotz des Bal ks al l e Runner i nkl usi ve dem Batter-Runner mi ndestens ei ne Base errei chen, so geht das Spi el wei ter.



Ansonst en wi rd das Spi el unterbrochen, j ede r Runner auf Base bekommt ei ne Base zugesprochen (Dead Bal l Award) und der Pi tch wi rd ni cht gezäh l t.



# Hit by Pitch



Wird ein Schlagmann von einem Pitch getroffen, so ist immer sofort Dead Ball!

Dem Batter wird die erste Base zugesprochen und alle Runner kehren auf die zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück (außer ein Runner wird durch den Base Award des Batters zum Vorrücken gezwungen), wenn er außerhalb der Strikezone getroffen wird, nicht nach dem Ball geschwungen, aber einen Ausweichversuch unternommen hat.

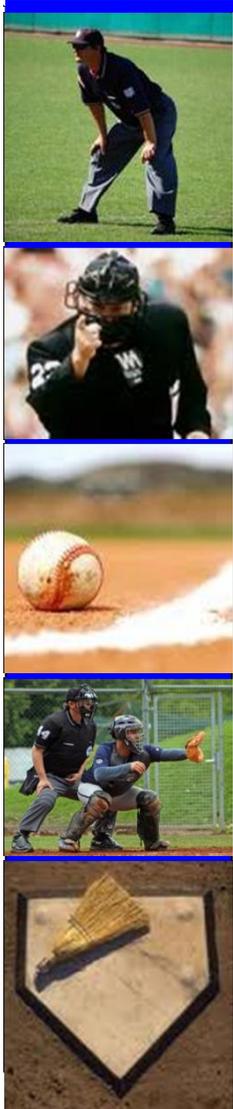
Der Batter bekommt einen Strike zum Count, wenn er nach dem Ball geschwungen hat oder in der Strikezone getroffen wurde (ist es der 3. Strike → Strike Out). Alle Runner kehren auf die zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück.

Der Batter bekommt einen Ball zum Count, wenn er außerhalb der Strikezone getroffen wurde, nicht geschwungen, aber keinen Ausweichversuch gemacht hat (ist es der 4. Ball → Base on Balls). Alle Runner kehren auf die zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück.





# Umpire und Scorer



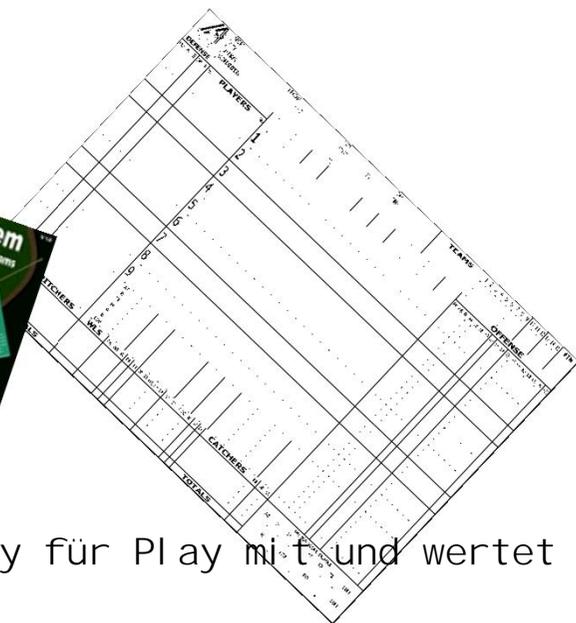
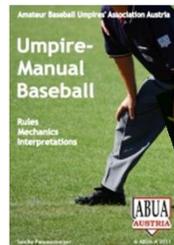
- Umpire:

Laut Regeln muss zumindest ein Schiedsrichter das Spiel leiten. Es gibt Systeme mit 1, 2, 3, 4 und 6 Umpire, in Österreich ist das 2-Umpire-System üblich (ein Plate Umpire und ein Field Umpire).

Infos und Unterlagen zum Schiedsrichterwesen:

<http://www.umpire.at>

Fragen an: [info@umpire.at](mailto:info@umpire.at) oder [tk@baseballaustria.com](mailto:tk@baseballaustria.com)



- Scorer:

Der Scorer protokolliert das Spiel Play für Play mit und wertet es für die Statistiken aus.

Es gibt Scoring-Formulare zum Download auf <http://www.baseballaustria.com/formulare.php>