



Umpire Fortbildung West

24. – 26. März 2017, Feldkirch / Vorarlberg

Working the Plate – More Than Calling Balls and Strikes

Sascha Pammesberger

© ABUA-E 2017

We are part of the game!

Inhalt

1.	Einleitung.....	2
2.	Batters Box: Legal Foot Position.....	3
3.	Der At Bat	5
4.	Check Swing Situations.....	7
5.	Clearing the Catcher	7
6.	Clearing the Bat.....	8
7.	Catchers Interference.....	9
8.	Batters Interference.....	10
9.	Batter-Runners Interference.....	12
10.	3ft-Line Interference	16
12.	3rd Base Dugout und Base Coach	19
13.	Coaches Interference und Coaches Assist at 3rd Base	20
14.	Interference durch Personen am Feld.....	20
15.	Obstruction rund um die 3rd Base	21
16.	Plays auf Home	22
17.	Home Stealing und Squeeze Play.....	24
18.	Wild Pitches/Passed Balls.....	25
19.	Hit by Pitch.....	25
20.	Hilfe für den First Base Umpire bei Swipe Tags.....	26
21.	Überwürfe an der First Base	27
22.	Run Down	28
23.	Fair/Foul bei Slow Roller oder Ausweichen des Plate Umpire	28
24.	Infield Fly, if fair	28
25.	Balks	28
26.	Base Awards.....	29
27.	Plate Conference.....	29
28.	Überwachung der Aufwärmwürfe des Pitchers.....	30
29.	Verwaltung der Visits zum Mound.....	31
30.	Spielerwechsel	32
31.	Batting Out of Turn Appeals	32
32.	Handling von Protesten	33
33.	Illegal/Doctored Bat	33
34.	Putting the Ball in Play.....	34
35.	Responsibilities im Umpire System	34
36.	Allgemeine Sicherheit am Feld.....	35
37.	Schlusswort.....	36

1. Einleitung

Umpire John Blow was behind the plate with a runner on third and a 3 and 1 count on the batter, a very dangerous hitter. It was a tight ball game and the coach elected to have his runner steal home. The pitch was very close to the strike zone, but the catcher quickly caught in and got the glove down just in time to tag the runner before he crossed the plate. A big cloud of dust arose around the action which served as a backdrop for the celebration then launched by the defense when the plate umpire rang up the disappointed runner for the third out.

The third base coach ambled down towards home plate as the umpire was cleaning the dish and the teams were changing sides. "Blue, that last pitch was a strike, right? A strike." The umpire hadn't called the pitch before calling the runner out. The pitch was really close; what was it? But, what difference did it make? The inning was over and the teams were moving on.

Yes, the inning was over and the offense had lost its chance to even the score that inning, but if the last pitch had been ball 4, that would have ended the player's at-bat and the tag ended the inning. However, if the pitch had been strike 2, the batter would remain a batsman, the inning would have ended on the tag at the plate, but the dangerous hitter would be the leadoff hitter the next inning. That is what the coach wanted to be sure would happen. "Blue, that last pitch was a strike, right?" (Quelle: <http://embua.wordpress.com>)

Diese kleine Geschichte zeigt recht anschaulich, dass der Plate Umpire weit mehr Aufgaben wahrzunehmen hat als Balls und Strikes zu callen. Plate Umpire zu sein bedeutet in den Augen vieler aber bloß Balls und Strikes zu callen. Es ist erstaunlich wieviel mehr an Umpiring rund um die Home Plate darüber hinaus im Spiel ist. Check Swings, Illegal Swings, Plays auf Home, Home Stealing, Interference, Obstruction, Natural Collision, Illegal oder Doctored Bat sind Beispiele dafür. Dazu kommt noch die Verwaltung der Visits zum Mound, Auswechslungen, Warm up Pitches usw. Der Spruch "Surprise is the worst enemy of an umpire" trifft hier mehr zu denn je.

Die folgende Liste enthält in zufälliger Reihung wichtige Responsibilities des Plate Umpires:

-  Position des Batters in der Batters Box
-  Der eigentliche At Bat
-  Check Swings und Check Swing Appeals
-  Clearing the Catcher
-  Clearing the Bat
-  Catchers Interference
-  Batters Interference
-  Batter-Runners Interference
-  3ft-Line Interference
-  (Plate) Umpires Interference
-  3rd Base Dugout und Base Coach
-  Coaches Interference und Coaches Assist at 3rd Base
-  Interference durch Personen am Feld
-  Obstruction rund um die 3rd Base

-  Plays auf Home
-  Home Stealing und Squeeze Plays
-  Wild Pitches/Passed Balls
-  Hit by Pitch
-  Hilfe für den First Base Umpire bei Swipe Tags
-  Überwürfe an der First Base
-  Run Down
-  Fair/Foul bei Slow Roller oder Ausweichen des Plate Umpires
-  Infield Fly, if fair
-  Balks
-  Base Awards
-  Plate Conference
-  Überwachung der Aufwärmwürfe des Pitchers
-  Verwaltung der Visits zum Mound
-  Spielerwechsel
-  Batting Out of Turn Appeals
-  Handling von Protesten
-  Illegal/Doctored Bat
-  Putting the Ball in Play
-  Responsibilities im Umpire System
-  Allgemeine Sicherheit am Feld

Diese Aufgaben sind jedoch keine Entweder/Oder Duties, sondern in manchen Situationen kann es – so wie im obigen Beispiel – vorkommen, dass mehrere Entscheidungen gleichzeitig zu treffen sind. Dann ist es wichtig die richtige Reihenfolge einzuhalten und nichts zu vergessen (im Beispiel oben zuerst Ball/Strike und dann Safe/Out). Darüber hinaus kann die korrekte Anwendung der Regeln eine zusätzliche Herausforderung sein, zum Beispiel in einer Interference/Obstruction Situation.

Die meisten regeltechnischen Grundlagen, die der Plate Umpire zur erfolgreichen Bewältigung seiner Aufgaben benötigt, wurden bereits im *ABUA-A Umpire Manual 2015 Ver. 2.01* bzw. der Neuauflage *ABUA-E Umpire Manual 2017* ausführlich behandelt, daher wird gelegentlich auf dieses verwiesen. Die folgenden Kapitel sollen keine Wiederholung sein, sondern einzelne Punkte aus Sicht des Plate Umpires vertiefend behandeln und wichtige Details herausstreichen.

2. Batters Box: Legal Foot Position

Das Layout der Batters Box wird in Regel 2.01 beschrieben und ein entsprechendes Diagramm findet sich im *Appendix* der Official Baseball Rules. In 5.04 wird geregelt, wann der Batter in die Batters Box gehen muss und wann er sie wieder verlassen darf.

2.1. Starting Position

Nun stellt sich die Frage, wie die legale Startposition eines Batters in der Batters Box aussieht. Die OBR sagen dazu folgendes: „*The batter's legal position shall be with both feet within the batter's box.* APPROVED RULING: *The lines defining the box are within the batter's box.*“ (5.04b5).

Mit anderen Worten: Die Linien sind Teil der Batters Box und kein Teil eines Fußes darf über die weiße Linie hinausragen. In der folgenden Abbildung ist zu erkennen, dass der Batter sich noch in der Starting Position befindet (der Schläger hat sich noch nicht Richtung Ball bewegt), ein Teil seines hinteren Fußes aber über die hintere Linie der Batters Box hinausragt – eindeutig eine illegale Position.



Der Umpire muss den Batter darauf aufmerksam machen, dass er komplett innerhalb der Batters Box zu stehen hat, und sollte sich der Batter weigern der Aufforderung nachzukommen, ist er vom Spiel auszuschließen. Erfahrungsgemäß werden im Laufe eines Spieles die Linien immer undeutlicher, sodass es folglich nicht mehr so leicht ist zu beurteilen, ob beide Füße des Batters komplett innerhalb der Box sind. In diesem Fall gilt wie immer Common Sense.

Regel 6.03a2 hält zusätzlich fest, dass der Batter die Batters Box nicht wechseln darf, wenn der Pitcher bereit zum Pitchen ist. Tut er es trotzdem, so ist der Batter out for Illegal Action.

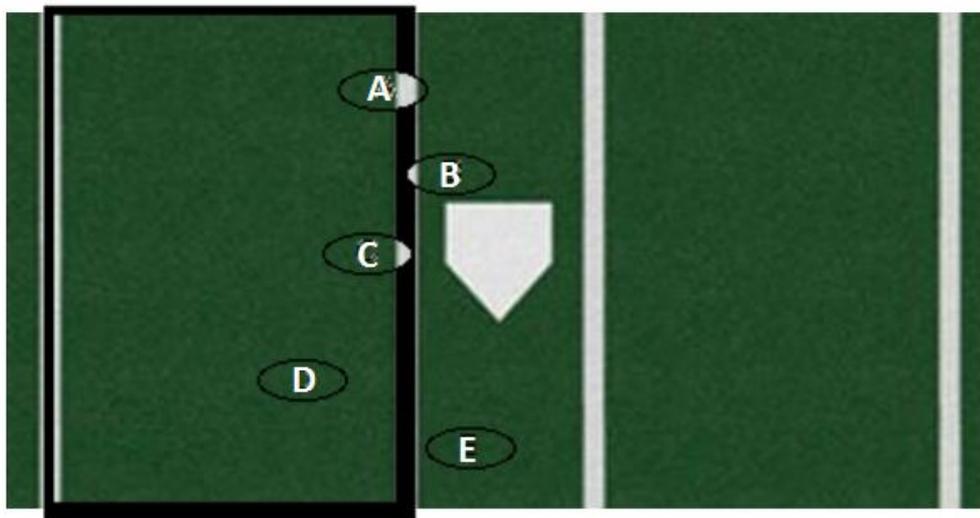
Achtung: Der Batter darf während eines At Bat beliebig oft die Batters Box wechseln, allerdings nicht, wenn der Pitcher bereit ist.

2.2. Hitting Position

Regel 6.03a1 sagt, dass der Batter out ist, wenn er den Ball trifft und sich dabei ein oder beide Füße außerhalb der Box am Boden befinden.

Wenden wir wieder den Grundsatz an, dass die Linien Teil der Batters Box sind, bedeutet das: Wenn ein Fuß die Linie außen noch berührt, dann befindet er sich noch in der Box (weil nicht vollständig außerhalb). Weiters ist zu beachten: Die Regel sagt: „...with one or both feet on the ground entirely outside the batter's box.“ (6.03a1). Wenn sich also ein Fuß außerhalb der Box noch in der Luft befindet, wenn der Batter den Ball schlägt, so ist das legal. Und zuletzt: Der Batter muss den Ball schlagen, egal ob fair oder foul, damit ein Regelverstoß vorliegt. Schwingt er daneben, so ist die Position legal („A batter is out for illegal action when ...He hits a ball with one or both feet on the ground entirely outside the batter's box.“).

Im folgenden Diagramm sind 5 verschiedene Fußpositionen A-E eingezeichnet:



Legale Starting Positions: C, D

Legale Hitting Positions: A, B, C, D (E ist nur illegal wenn der Ball getroffen wird)

3. Der At Bat

Ein At Bat beginnt, sobald der Batter die Batters Box betritt und endet, wenn er out gemacht wird oder auf Base kommt. Ein Batter muss – sobald er an der Reihe ist – seine Position in der Batters Box zügig einnehmen und muss gemäß 5.04b4 bis auf ein paar Ausnahmen mindestens einen Fuß in dieser während des gesamten At Bat belassen.

3.1. Betreten und Verlassen der Batters Box

Folgende Situationen können auftreten:



Der Batter nimmt seine Position in der Batters Box trotz Aufforderung des Plate Umpire nicht ein:

Dead Ball, der Batter bekommt einen automatischen Strike zum Count (Penalty Strike) und natürlich darf kein Runner vorrücken. Dem Batter muss anschließend genügend Zeit

ingeräumt werden die Box zu betreten (Common Sense), bevor ein weiterer Penalty Strike verhängt wird. Im Extremfall kann eine solche Situation zum Strike Out führen.

 Der Batter steigt aus der Batters Box (belässt also keinen Fuß in der Box), bevor der Pitcher mit seiner Bewegung beginnt:

Beim ersten Mal wird eine Verwarnung ausgesprochen und weitere gleichartige Verstöße können durch die Liga sanktioniert werden.

Im folgenden sind nochmals die Situationen aufgelistet, wo der Batter aus der Batters Box steigen, allerdings den Dirt Circle rund um die Home Plate nicht verlassen darf (5.04b4A):

- Ø Er schwingt nach dem Ball
- Ø Bei einem Check Swing Appeal
- Ø Er weicht einem Pitch aus
- Ø Wenn Time gecallt wird
- Ø Bei einem Play auf einen Runner
- Ø Er einen Bunt anzeigt
- Ø Bei einem Wild Pitch/Passed Ball
- Ø Wenn der Catcher die Catchers Box verlässt

 Der Batter steigt aus der Batters Box und der Pitcher hat bereits mit seiner Bewegung begonnen:

Der Pitch ist gültig und entweder ein Strike oder Ball. Im Zweifelsfall sollte der Umpire einen Strike geben, da ihm der Batter die obere und untere Kante der Strike Zone entzogen hat. Sollte der Pitcher seine Bewegung abbrechen, wenn Runner auf Base sind, weil der Batter aus der Batters Box steigt, so ist natürlich kein Balk zu callen. In diesem Fall gilt für die MLB Ligen: Time geben und neu beginnen. Für alle anderen Ligen: Time und Penalty Strike.

Abschließend sei noch angemerkt, dass nicht immer, wenn der Batter Time will, dies auch gewährt werden soll. Wenn der Pitcher bereit ist oder gar schon mit seiner Pitching Bewegung begonnen hat, so darf dem Batter kein Time mehr gegeben werden. Bricht nämlich der Pitcher wegen des Time Calls seine Bewegung ab und verletzt sich dabei, wird dem Plate Umpire – nicht zu unrecht – die Schuld gegeben.

3.2. Switch Hitter (6.03a2) – Ambidextrous Pitcher (5.07f)

Wie schon erwähnt darf ein Batter während seines At Bat beliebig oft die Batters Box wechseln, allerdings nicht wenn der Pitcher bereit ist.

Der Pitcher hingegen darf grundsätzlich nur zwischen den At Bats wechseln und muss vor jedem At Bat klarmachen, mit welcher Hand er pitchen wird. Dies tut er, indem er den Handschuh auf der anderen Hand trägt, während er die Pitchers Plate berührt. Er muss dann den At Bat mit dieser Hand beenden (der Batter wird out gemacht oder kommt auf Base), außer der Hitter wird während seines At Bat ausgewechselt oder das Inning endet während des At Bat.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass sich der Pitcher während eines At Bat verletzt und daher die Pitching Hand wechseln muss, darf er für den Rest des Spieles nur mehr mit dieser Hand pitchen. Außerdem sind ihm keine Aufwärmwürfe bei einem solchen Handwechsel gestattet.

4. Check Swing Situations

„The manager or the catcher may request the plate umpire to ask his partner for help on a half swing... Appeals on a half swing may be made only on the call of ball and when asked to appeal, the home plate umpire must refer to a base umpire for his judgment on the half swing. Should the base umpire call the pitch a strike, the strike call shall prevail. Appeals on a half swing must be made before the next pitch, or any play or attempted play. If the half swing occurs during a play which ends a half-inning, the appeal must be made before all infielders of the defensive team leave fair territory.“ (8.02c Comment).

Vier wichtige Dinge sind hervorzuheben:



Es kann nur der Manager oder Catcher appealen



Nur Ball Calls sind appealable



Der Plate Umpire muss seinen Partner fragen



Ein Check Swing Appeal muss gemacht werden, bevor alle Infielder das Fair Territory verlassen haben (für den Catcher gilt die Catchers Box)

Die Check Swing Mechanics sind im *ABUA-A Manual* im Kapitel *Calls, Signs and Signals* beschrieben.

5. Clearing the Catcher

Unter Clearing the Catcher versteht man das Ausweichen des Plate Umpire, wenn der Catcher einen Ball fielden will. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um einen Pop Up nahe der Home Plate bzw. einen Wild Pitch oder Passed Ball. Die Aufgabe des Plate Umpire ist es, dem Catcher so schnell wie möglich den benötigten Raum zu geben und sich selbst in eine optimale Position für einen allfälligen Call zu bringen.

Egal wie die Situation nun genau ist, der erste Schritt des Plate Umpire ist der wichtigste und entscheidet über Erfolg oder Misserfolg seiner Ausweichaktion: Der erste Schritt ist daher immer ein Drop Step auf die Seite, wo der Ball ist. Damit öffnet man dem Catcher den Raum (open the gate). Dann sucht der Plate Umpire die beste Position für das bevorstehende Play, ohne dem Catcher zu nahe zu kommen und ihn damit eventuell zu behindern. Wichtig ist immer den Handschuh des Catchers im Blick zu haben, denn der Catcher führt den Umpire zum Ball. Speziell bei hohen Pop Ups darf der Umpire nicht dem Ball nachsehen, sondern muss die Augen am Catcher lassen. Entscheidend ist die korrekte Position (Winkel) des Umpire zum Beispiel bei hohen Bällen nahe des Backstop.

Der Catcher wird wahrscheinlich seine Maske wegwerfen, d. h. der Plate Umpire muss achtgeben, dass er nicht von ihr getroffen wird und vor allem nicht über die am Boden liegende Maske stolpert. Auch aus diesem Grund ist es wichtig niemals verkehrt zu gehen oder zu laufen, sondern jeden Richtungswechsel mit einem Drop Step einzuleiten.

6. Clearing the Bat

Wenn der Batter den Ball ins Spiel bringt und ein Runner dabei versucht zu scoren, kann es vorkommen, dass der Schläger im Laufweg des Runners liegt. Der Plate Umpire ist zwar laut Regel nicht verpflichtet, diesen zu entfernen, jedoch tut er es – wenn möglich – trotzdem, um eine allfällige Verletzung des Runners weitgehend auszuschließen. Manchmal entfernt auch der Catcher den Schläger, hier gilt es wieder darauf zu achten, dass man als Umpire nicht vom Schläger getroffen wird.

Für den Plate Umpire gelten einige Grundsätze, ob er den Schläger entfernt oder nicht, und was dabei zu beachten ist. Man nennt das die NAP-Theorie (necessary/available/possible):

-  Necessary: Ist es überhaupt notwendig? Liegt der Schläger weit genug weg oder kommt gar kein Runner Richtung Home Plate?
-  Available: Befindet sich der Schläger in vernünftiger Reichweite des Plate Umpire? Läuft er Gefahr den Runner dabei zu behindern?
-  Possible: Hat der Plate Umpire die Möglichkeit den Schläger zu entfernen, ohne damit seine eigentlichen Responsibilities zu vernachlässigen, wie zum Beispiel sich in optimale Position für ein mögliches Play auf Home zu bringen?

Beispiel: Runner 3rd Base, weniger als 2 Out, Fly Ball ins Rightfield, Tag Up Situation, der Schläger liegt auf der 3rd Base Foul Line. Der Plate Umpire ist für den Tag Up an der 3rd Base zuständig, d. h. er muss sich in eine Position im Foul Territory bringen, um den Catch und den Tag Up in einer Linie zu sehen. Necessary ja, Available möglicherweise ja, Possible nein. Bahnt sich anschließend ein Play auf Home an, so ist die richtige Position des Umpire die Point of Plate und dann wahrscheinlich 1st Base Line Extended (Wurf vom Rightfield), also ist es kaum möglich für ihn, sich dazwischen noch um den Schläger zu kümmern.

Nur wenn alle drei Voraussetzungen zutreffen, dann kann der Plate Umpire den Schläger entfernen, allerdings gibt es dabei einige Grundsätze zu beachten:

-  Den Schläger flach am Boden nach hinten befördern, um nicht den On Deck Batter oder einen Coach zu verletzen.
-  Die Augen dabei auf den Runner haben und auf Interference, Obstruction, Coaches Assist usw. achten.

Das folgende Bild zeigt die korrekten Mechanics: Der Umpire hält die Maske in der linken Hand, geht auf das rechte Knie und wirft den Schläger an seiner rechten Körperseite entlang flach am Boden nach hinten. Seine Augen sind dabei auf das Geschehen rund um die 3rd Base bzw. auf den Runner gerichtet, der versucht zu scoren.



7. Catchers Interference

Die Behinderung des Catchers am Batter wurde bereits ausführlich behandelt. Folgende Regeln in den Official Baseball Rules sind zu beachten:

-  6.01c: Catchers Interference Regel allgemein inklusive Option Play
-  6.01g: Catchers Interference bei Squeeze Play oder Home Stealing
-  5.06b3D: Stealing einer Base (außer Home Plate) bei Catchers Interference
-  *Definition of Terms*: Interference allgemein

Auch wenn die Catchers Interference nicht bei jedem Spiel vorkommt, so ist es doch wichtig diese regeltechnischen Grundlagen im Kopf und jederzeit abrufbereit zu haben. Die korrekte Auflösung der Spielsituation ist ohnehin schon nicht so einfach und ohne dem entsprechenden Basiswissen wohl unmöglich.

Üblicherweise besteht eine Catchers Interference darin, dass der Batter nach einem Pitch schwingt und dabei den Handschuh des Catchers trifft. Der Plate Umpire callt „That’s Interference!“, ohne das Spiel zu unterbrechen. Es handelt sich um eine Vorteilssituation für die Offense, d. h. man wartet ab, was aus einem allfälligen Play herauskommt und ob dies vorteilhafter für die Offense ist als die regeltechnische Strafe.

Trifft der Batter trotz der Catchers Interference den Ball und es entsteht ein Spielzug, so gibt es drei Möglichkeiten:

-  Alle Runner inklusive Batter-Runner erreichen zumindest die nächste Base: Die Interference wird nicht weiter geahndet.

-
-  Nicht alle Runner inklusive Batter-Runner erreichen zumindest die nächste Base: Die Strafe wird vom Plate Umpire durchgesetzt und der Manager der Offense belässt es dabei.
 -  Nicht alle Runner inklusive Batter-Runner erreichen zumindest die nächste Base: Die Strafe wird vom Plate Umpire durchgesetzt, aber der Manager der Offense wählt statt der Strafe lieber den Spielzug = Option Play.

Bei den beiden letzten Fällen muss der Plate Umpire Runner und Batter-Runner gemäß Regeln positionieren. Das ist meist der Tricky Part, da er sowohl die betreffenden Regeln bei der Hand haben und auch wissen muss, wo sich die Runner vor der Interference befunden haben, genauer was ihre zuletzt regelgerecht besetzte Base war. Zusätzlich muss er wissen, ob ein Runner während der Interference versucht hat, eine Base zu stehlen (5.06b3D).

Hier können ihm die Mechanics ein wenig Zeit verschaffen, um die Situation vorab im Kopf zu lösen: Nachdem der Spielzug vorbei ist und Runner zu positionieren sind, callt der Plate Umpire Time. Dann geht er einige Schritte ins Fair Territory vor die Home Plate und wiederholt den Call „That’s Interference!“. Diese Schritte geben ihm einige Sekunden Zeit, die Situation im Kopf aufzulösen. Außerdem ist für jeden am Feld klar, was passiert ist (der erste Interference Call geht oft in der Hitze des Gefechts unter).

Sollte der Manager der Offense nun kommen und das Option Play wählen, muss der Umpire die Situation wieder herstellen, wie sie unmittelbar nach dem Spielzug war. Es ist daher vorteilhaft, sich noch daran zu erinnern. Erfahrungsgemäß wissen aber viele Manager und Coaches nicht, dass sie eine Wahlmöglichkeit haben. Wie bereits früher erwähnt, dürfen die Umpire ihn jedoch nicht darauf aufmerksam machen.

Trifft der Batter bei einer Catchers Interference den Ball nicht, so unterbricht der Plate Umpire das Spiel, sobald der Catcher den Ball gefangen hat, und der Batter bekommt die 1st Base. Wild Pitch, Passed Ball, Dropped Third Strike und Ball Four können aber wieder zu Spielzügen führen.

Abschließend sei auf die Doppelbestrafung bei Catchers Interference im Zuge eines Squeeze Play oder Home Stealing aufmerksam gemacht (6.01g): Zur eigentlichen Strafe wird zusätzlich die Strafe für einen Balk gegeben. Ebenso sei wiederholt, dass allfällige Appeals wegen Missed Base keinen Einfluss darauf haben, ob ein Runner die zumindestens nächste Base erreicht hätte oder nicht.

8. Batters Interference

Die regeltechnischen Grundlagen wurden bereits ausführlich erörtert, hier nochmals alle relevanten Regelstellen zur Wiederholung:

-  6.03a3: Batters Interference allgemeine Regel
-  6.01a5: Batters Interference nach Strike Three
-  6.01a3: Batters Interference bei weniger als 2 Out mit Play auf Home
-  5.09b8: Batters Interference bei 2 Out mit Play auf Home
-  *Definition of Terms*: Interference allgemein

Achtung: Absicht des Batters oder physischer Kontakt sind keine Voraussetzungen für eine Interference. Ebenso stellt es eine Interference dar, wenn der Catcher wegen dieser den Wurf abbricht.

Bei der Beurteilung, ob eine Batters Interference vorliegt oder nicht, ist auch die Position des Batters in seiner Batters Box ins Kalkül zu ziehen: Solange der Batter keine Bewegung macht, die den Catcher beim unmittelbaren Wurf behindert, ist er in seiner Box geschützt, da er sich ja nicht in Luft auflösen kann. Muss der Catcher allerdings den Ball fielden (z. B. nach einem schlechten Pitch) und der Batter hat genügend Zeit, dem Catcher bzw. seinem Wurf auszuweichen, dann ist er natürlich verpflichtet dies zu tun und kann nicht auf seiner Position in der Batters Box beharren. Da Absicht für die Interference nicht relevant ist, bedeutet dies, wenn der Batter bei einem Ausweichversuch den Catcher außerhalb der Batters Box trotzdem oder gerade deswegen behindert, dass ebenso eine Behinderung vorliegt.

Die Batters Interference ist wie die Catchers Interference eine Vorteilssituation, allerdings in diesem Fall für die Defense. Man wartet also ab, ob ein allfälliger Spielzug ein vorteilhafteres Ergebnis bringt als die reine Strafe. Die Interference wird nicht geahndet, wenn aus dem unmittelbaren Wurf des Catchers ein Out resultiert.

Es sei nochmals betont, dass das Out unmittelbar aus dem Wurf des Catchers direkt nach der Interference entstehen muss, um die Interference zu annullieren. Sobald klar ersichtlich ist, dass dies nicht der Fall ist, muss der Spielzug sofort unterbrochen werden.

Vor der eigentlichen Interference passiert jedoch meist noch etwas anderes, nämlich es wird ein Pitch geworfen und dieser muss zuerst gefallen werden.

Beispiel: Runner 1st Base, 1 Out, Count 1:2. Der nächste Pitch ist knapp an der Außenkante der Strikezone und der Batter lässt ihn vorbei. Er lehnt sich stattdessen in den Wurf des Catchers auf die 2nd Base, da der Runner versucht, diese zu stehlen. Der Wurf geht an der Base vorbei ins Outfield. Warum es wichtig ist, zuerst den Pitch zu callen, ist leicht ersichtlich: Ist der Pitch ein Ball, so ist der Count 2:2, der Batter ist out und der Runner muss auf die 1st Base zurück. Wird ein Strike gegeben, so ist der Batter Strikeout und der Runner out wegen der Interference (6.01a5), Inning vorbei.

Achtung: Eine Batters Interference kann nicht nur bei einem Stealing vorkommen, sondern auch bei einem Pick Off Versuch des Catchers. Wird der Batter oder ein Runner wegen Batters Interference out gegeben, so müssen alle anderen Runner auf die zum Zeitpunkt des Pitches zuletzt regelgerecht besetzte Base zurückkehren.

Wie schon bei der Catchers Interference erwähnt, sind neben dem fundierten Regelwissen die korrekten Mechanics überlebenswichtig für den Plate Umpire. Den Pitch zu callen und den richtigen Zeitpunkt zu wählen, wann das Spiel unterbrochen wird, ist entscheidend. Der Ablauf sieht folgendermaßen aus: Erst wird der Pitch gefallen, dann „That’s Interference!“, ohne das Spiel zu unterbrechen. Sobald klar ersichtlich ist, dass der erste Wurf des Catchers nicht zum Out führt, wird das Spiel sofort unterbrochen. Dann geht der Plate Umpire einige Schritte ins Fair Territory vor die Home Plate und wiederholt den Call „That’s Interference!“. Diese Schritte geben ihm einige

Sekunden Zeit, die Situation im Kopf aufzulösen (wer ist out, wohin müssen die Runner). Außerdem ist für jeden am Feld klar, was passiert ist und wie die Entscheidung lautet. Im Falle dass Batter und Runner out sind, muss dies klar kommuniziert werden: Auf den Batter zeigen und „Batter, you’re out on strikes!“ rufen, dann auf den Runner zeigen und „Runner, you’re out for the interference!“ callen.

Außerdem sollte sich der Umpire bewusst sein, dass der Manager der Offense den Call wahrscheinlich diskutieren möchte, besonders im Fall, wo der Batter wegen Strikes und der Runner wegen der Interference out sind. Das wollen viele Coaches und Manager nicht verstehen. Wichtig ist ihm klarzumachen, dass der Batter zum Zeitpunkt der Interference schon out war (nämlich Strikeout) und daher nicht mehr bestraft werden kann. Somit muss der Runner für die Interference büßen.

Ein Sonderfall ist, wenn die Batters Interference bei einem Play auf Home passiert. Hier sieht das Regelwerk die härtere Bestrafung vor, nämlich dass bei weniger als 2 Out der Runner statt dem Batter out ist. Man will verhindern, dass die Offense durch eine Interference den Batter opfert, um den Runner zu scoren. Zusammengefasst bedeutet das bei Interference in Verbindung mit einem Play auf Home:

-  Weniger als 2 Out und Pitch nicht Strike Three: Runner Out on Interference, Run zählt nicht, Batter schlägt weiter (Pitch zählt)
-  Weniger als 2 Out und Pitch ist Strike Three: Batter Strikeout und Runner Out on Interference, Run zählt nicht
-  2 Out und Pitch nicht Strike Three: Batter Out in Interference = 3. Out und Run zählt nicht
-  2 Out und Pitch ist Strike Three: Batter Strikeout = 3. Out (Interference bedeutungslos) und Run zählt nicht

Behindert der Batter den Catcher beim Wurf zurück zum Pitcher, so ist Dead Ball, kein Runner darf vorrücken und der Batter ist weiter am Schlag. Schwingt der Batter durch und behindert dadurch den Catcher bei einem Play, so ist das eine Backswing Interference: Dead Ball, kein Runner darf vorrücken und der Batter ist weiter am Schlag mit einem Strike mehr (oder sofort Out bei Strike Three).

9. Batter-Runners Interference

Folgende Arten der Interference durch den Batter-Runner sind möglich:

-  Er wird im Fair Territory vom geschlagenen Ball getroffen oder lenkt ihn ab (5.09a7, 6.01a11)
-  Er lenkt einen Foul Ball absichtlich ab (5.09a9, 6.01a2)
-  Er behindert den Catcher beim Fielden eines Uncaught Third Strike (6.01a1)
-  Er behindert einen Fielder im Act of Fielding (6.01a10)
-  Er lenkt absichtlich einen geworfenen Ball ab (6.01a10)
-  Er versucht ein Double Play zu verhindern (6.01a7)
-  Der Schläger trifft den Ball ein zweites Mal im Fair Territory (5.09a8)
-  Der geworfene Schläger behindert einen Fielder (5.09a8 Comment)



Der Helm wird nach dem geschlagenen Ball geworfen (5.09a8 Comment)



3ft-Line Interference (5.09a11)

Alle Arten wurden bereits ausführlich beschrieben, daher wird auf eine Wiederholung verzichtet. Es sollen jedoch einige Feinheiten herausgearbeitet werden. Auf den letzten Punkt (3ft-Line Interference) wird später nochmals separat eingegangen.

9.1. Geworfener Schläger trifft Catcher oder Umpire

Es kommt immer wieder vor, dass der Batter, nachdem er den Ball ins Spiel gebracht hat, den Schläger unachtsam wegwirft und denn Catcher oder Umpire trifft. Dies ist gefährlich und sollte daher unterbunden werden. Beim ersten Mal wird der Spieler verwarnet und bei einem weiteren Mal vom Spiel ausgeschlossen, nachdem der Spielzug beendet ist. Natürlich darf ein Pinch Runner für den ausgeschlossenen Spieler eingesetzt werden.

9.2. Geschlagener Ball berührt am Boden liegenden Schläger

Der Grundsatz „Schläger trifft Ball = Batter-Runner out, Ball trifft Schläger = Live Ball“ ist bereits bekannt. Live Ball bedeutet aber noch nicht Fair oder Foul Ball. Wir erinnern uns an die Definition eines Foul Balls in *Definition of Terms*: „A Foul Ball is a batted ball that settles on foul territory between home and first base, or between home and third base... or that, while on or over foul territory, touches the person of an umpire or player, or any object foreign to the natural ground...“

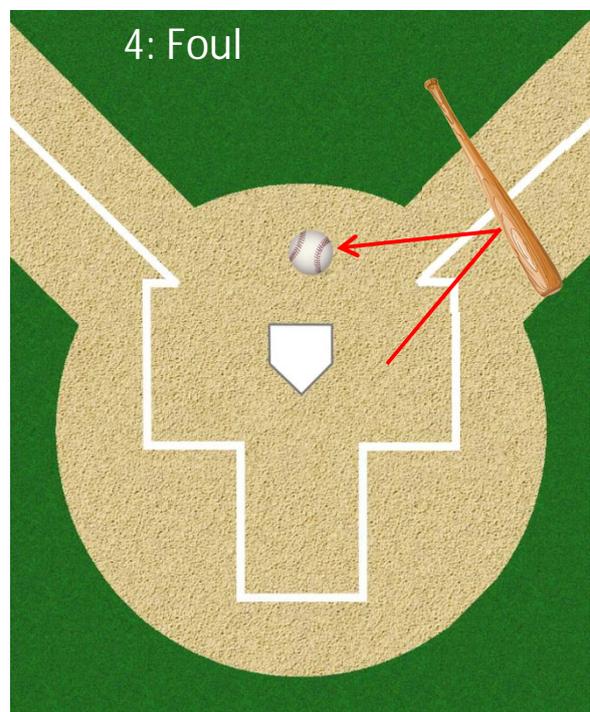
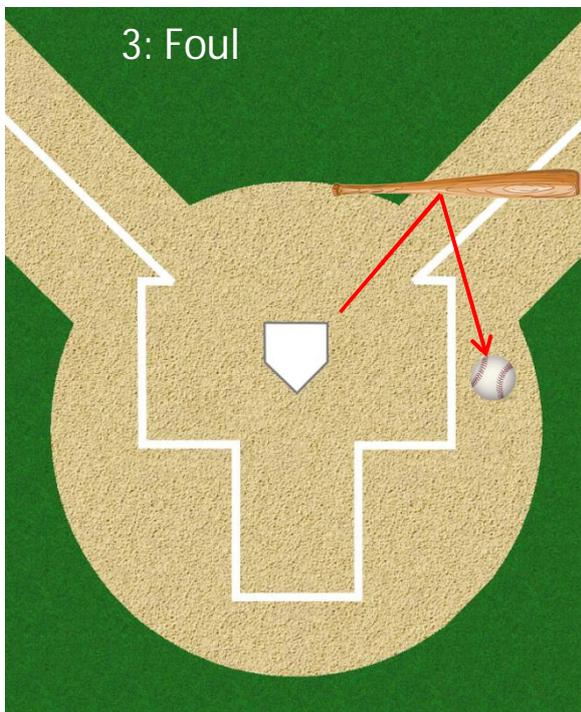
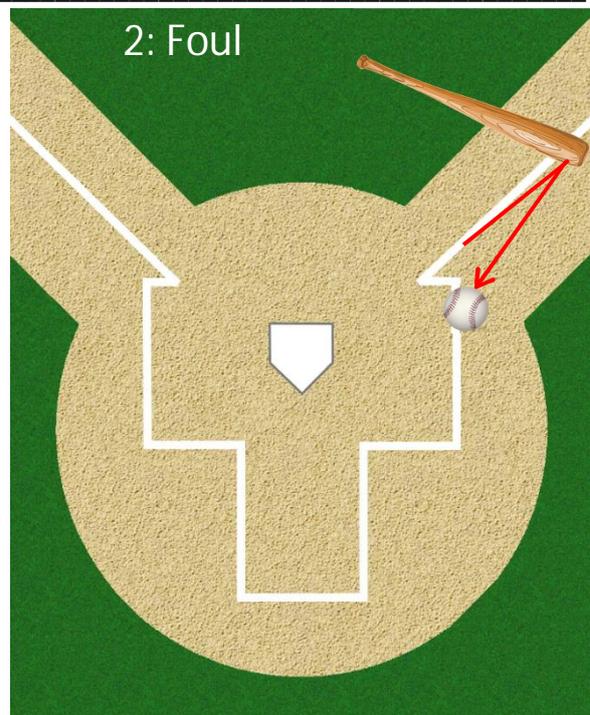
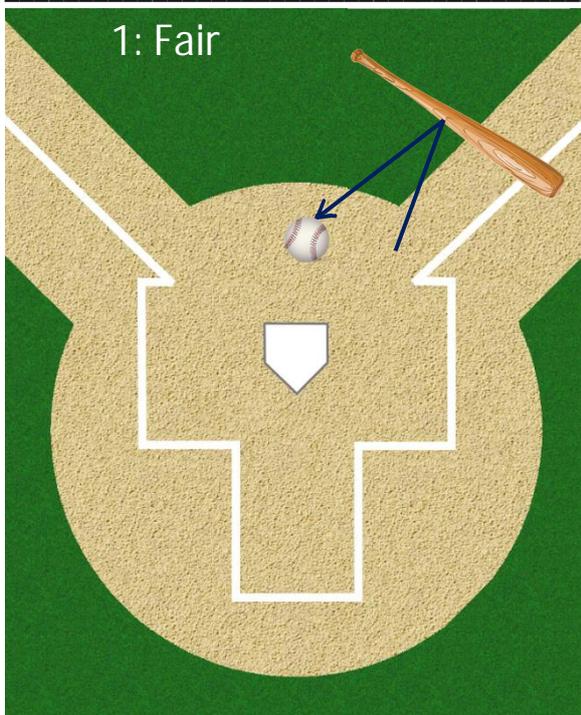
Die folgenden Grafiken zeigen welche Möglichkeiten es gibt, dass der Ball auf den Schläger rollt.

In Grafik 1 rollt der Ball im Fair Territory gegen den Schläger und bleibt auf Fair Territory, daher Fair Ball.

In Grafik 2 rollt der Ball im Foul Territory gegen den Schläger, d. h. er ist sofort foul. Das er anschließend auch im Foul Territory liegen bleibt oder berührt wird, ist nicht mehr von Bedeutung.

In Grafik 3 rollt der Ball im Fair Territory gegen den Schläger, d. h. noch ist er fair. Allerdings rollt er anschließend ins Foul Territory und bleibt dort liegen (oder wird von einem Spieler berührt), daher Foul Ball.

In Grafik 4 rollt der Ball im Foul Territory gegen den Schläger, d. h. er ist sofort foul, egal wo er anschließend liegen bleibt oder berührt wird. Dass er in diesem Fall im Fair Territory zu liegen kommt oder berührt wird, ist nicht mehr relevant.



9.3. Gebrochener Schläger (5.09a8 Comment)

Bricht der Schläger und trifft dabei ein Teil davon den geschlagenen Ball im Fair Territory, so geht das Spiel weiter. Berührt der Ball das Bruchstück im Foul Territory, so ist der Ball sofort foul. Wird ein Spieler von einem Bruchstück im Fair oder Foul Territory getroffen, geht das Spiel ebenfalls weiter,

auch wenn er dabei verletzt wird. Bei Gefahr im Verzug (z. B. ein Fielder wird schwer am Kopf getroffen) kann jedoch der Umpire unter Umständen das Spiel unterbrechen, allerdings wird es schwierig, danach die entsprechende Situation herzustellen.

9.4. Helm trifft geschlagenen Ball

Für einen zu Boden gefallenen Helm gilt: Verliert der Batter-Runner den Helm unabsichtlich und dieser berührt im Fair Territory den geschlagenen Fair Ball oder Ball rollt gegen den am Boden liegenden Helm, so geht das Spiel weiter, trifft er ihn im Foul Territory, so ist der Ball foul. Ein absichtlich geworfener Helm führt natürlich dazu, dass der Batter-Runner out erklärt wird, und alle anderen Runner zurück müssen auf jene Base, die sie zum Zeitpunkt der Interference regelgerecht besetzt hatten.

9.5. Der Batter-Runner lenkt absichtlich einen Foul Ball ab

Berührt ein Batter-Runner auf seinem Weg zur 1st Base einen geschlagenen Ball im Foul Territory, der noch in Bewegung ist, so muss der Umpire entscheiden, ob eine Absicht vorlag oder nicht. Wenn keine Absicht unterstellt wird, ist der Ball sofort foul. War die Berührung jedoch absichtlich (z. B. Treten oder Kicken), dann ist der Batter-Runner out und alle Runner müssen auf ihre zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück. Hier ist jedoch wieder Common Sense gefragt: Hatte der Ball ohnehin keine Chance, noch zum Fair Ball zu werden, dann sollte man keine Interference callen und es bei einem Foul Ball belassen.

Wird der Ball erst berührt, nachdem er im Foul Territory liegen geblieben ist, dann ist das ebenso irrelevant, da der Ball ja bereits vor der Berührung foul war.

Ein Wegkicken aus Frust eines Balles, der keine Chance hat, fair zu werden, ist zwar keine Interference, aber eine Unsportlichkeit.

9.6. Natural Collision nahe der Home Plate

"When a catcher and batter-runner going to first base have contact when the catcher is fielding the ball, there is generally no violation and nothing should be called..." (6.01a10 Comment). Dies passiert üblicherweise bei einem kurz geschlagenen Ball oder Bunt Richtung 1st Base. Der Grund dafür ist naheliegend: Sobald der Ball im Spiel ist, versuchen sowohl der Batter-Runner und der Catcher ihren Job zu machen. Der Batter-Runner startet los Richtung 1st Base und der Catcher Richtung Ball. Beide haben während der ersten paar Schritte kaum Zeit, aufeinander zu achten. Die gilt jedoch nur, wenn die Kollision nahe der Home Plate passiert. Geschieht sie erst später, so darf man annehmen, dass beide Spieler die Möglichkeit haben, aufeinander zu achten und somit ist je nach Situation eine Interference oder eine Obstruction zu callen. Der Umpire muss entscheiden, wer das Vorrecht hat (Act of Fielding).

Ereignet sich eine solche Natural Collision in der Nähe der Home Plate, so signalisiert der Plate Umpire „That's nothing, that's nothing!“ zusammen mit dem Safe Sign. Dies ist unbedingt notwendig, um beiden Coaches zu zeigen, dass man die Situation gesehen, aber keine Regelwidrigkeit festgestellt hat. Zeigt der Plate Umpire nichts an, so ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass einer oder gar beide

Coaches kommen und eine Behinderung an ihrem Spieler reklamieren. Die folgende Diskussion endet dann gerne mit dem Vorwurf der Coaches man hätte gar nicht hingesehen oder sei blind. Eine daraus resultierende Ejection ist letztlich auf die mangelhaften Mechanics des Plate Umpires zurückzuführen.

9.7. Interference im Korridor zur 1st Base

Der Batter-Runner ist im Korridor nicht generell geschützt und ist verpflichtet einem Fielder im Act of Fielding auszuweichen, auch wenn er dazu den Korridor verlassen muss. Dies ist aber keine Behinderung im Sinne der 3ft-Line Interference bzw. Runners Lane Violation.

9.8. Umdrehen des Batter-Runners – Run Down zwischen Home Plate und 1st Base

Gelegentlich kommt es vor, dass ein Batter-Runner versucht einem Fielder (z. B. dem 1st Baseman) im Ballbesitz auszuweichen und dabei in ein Run Down zwischen Home Plate und 1st Base gerät. Anstatt einfach mit dem Ball die 1st Base zu berühren (Force Play), lässt sich die Defense darauf ein. Die Official Baseball Rules gehen auf diese Situation nicht ein (weil eigentlich sinnlos), aber man findet entsprechende Interpretationen (*Wendelstedt, Evans*): Der Batter-Runner darf beliebig oft auf dem Weg zur 1st Base umdrehen, wenn er allerdings dabei die Home Plate wieder berührt, ist er out.

9.9. Weiterlaufen des Batter-Runners nachdem er out ist

„If the batter or a runner continues to advance after he has been put out, he shall not by that act alone be considered as confusing, hindering or impeding the fielders.“ (6.01a5 Comment). Sollte der Batter-Runner aber beim Weiterlaufen eine Interference begehen, so wird jener Runner out gegeben, dem ein allfälliges Play gegolten hätte. Lässt sich bei mehreren Runnern auf Base nicht eindeutig sagen, wem das nachfolgende Play gegolten hätte, so gibt man im Zweifelsfall den vordersten Runner aus.

9.10. Batter läßt nicht nach Uncaught Third Strike

„A batter who does not realize his situation on a third strike not caught, and who is not in the process of running to first base, shall be declared out once he leaves the dirt circle surrounding home plate.“ (5.06a2 Comment). Dies gilt natürlich nicht, wenn die 1st Base bei weniger als 2 Out besetzt ist.

10. 3ft-Line Interference

Die Regel 5.09a11 verpflichtet den Batter-Runner auf dem Weg zur 1st Base im sogenannten Korridor zu laufen. Für Verstöße gegen diese Regel ist grundsätzlich der Plate Umpire zuständig. Dies ist einer der Gründe, warum er mit No Runner on Base entlang der 1st Base Foul Line läuft.

Der Korridor (oder Runners Lane) wird von drei Linien begrenzt: An den Seiten durch die 1st Base Foul Line und die 3ft Line und am Beginn durch die 45ft Line. Das Ende wird nicht markiert, da es im Gegensatz zum Anfang nicht wirklich relevant ist. Ähnlich wie bei der Batters Box gehören die Linien zum Korridor dazu und kein Teil eines Fußes darf über die linke oder rechte Begrenzungslinie hinausragen.

11. (Plate) Umpires Interference

Es gibt viele Möglichkeiten, wie ein Plate Umpire den Catcher behindern kann. Jedoch berücksichtigt das Regelwerk nur zwei davon.

11.1. Der Catcher wird bei Stealing oder Pick Off beim Wurf behindert

„Umpire’s interference occurs (1) when a plate umpire hinders, impedes or prevents a catcher’s throw attempting to prevent a stolen base or retire a runner on a pick-off play...“ (6.01f Comment).

Der Ablauf ist ähnlich wie bei der Batters Interference: Sehr wahrscheinlich geht der Behinderung ein Pitch voraus und dieser muss natürlich zuerst gecallt werden. Wird nun der Catcher durch den Umpire beim Wurf behindert (meist streift die Wurfhand die Umpire Maske), callt der Umpire sofort „That’s Interference!“ und wartet ab, ob ein allfälliger Spielzug ein vorteilhafteres Ergebnis bringt als die Regel vorsieht. Die Interference wird nicht geahndet, wenn aus dem unmittelbaren Wurf des Catchers ein Out resultiert. Es handelt sich hier also wieder um eine Vorteilssituation für die Defense.

Es sei nochmals betont, dass ein Out unmittelbar aus dem Wurf des Catchers direkt nach der Interference entstehen muss, um die Interference zu annullieren. Sobald klar ersichtlich ist, dass dies nicht der Fall ist, muss der Spielzug sofort unterbrochen werden.

Die Mechanics sind ebenfalls bereits bekannt: Sobald klar ersichtlich ist, dass der erste Wurf des Catchers nicht zum Out führt, wird das Spiel sofort unterbrochen. Dann geht der Plate Umpire einige Schritte ins Fair Territory vor die Home Plate, wiederholt den Call „That’s Interference!“ und zeigt auf sich selbst. Diese Schritte geben ihm einige Sekunden Zeit, die Situation im Kopf aufzulösen und es sollte nun für jeden am Feld klar sein, was passiert ist und wie die Entscheidung lautet. Alle Runner müssen auf die zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück.

Trotz korrekter und eindeutiger Mechanics wird es sich nicht vermeiden lassen, dass ein Manager oder Coach diskutieren will. Da die Interference von außen oft kaum zu sehen ist und die Umpires Interference Regel den meisten Coaches eher nicht so vertraut sein wird, ist es durchaus legitim, ihm den Sachverhalt kurz und verständlich zu erklären. Gerade der Coach der Offense will oft nicht einsehen, warum sein Runner wieder zurück muss.

Am besten ist natürlich, wenn es zu gar keiner Interference durch den Plate Umpire kommt. Eine korrekte Foot Work (Clearing the Catcher) ist dabei Grundvoraussetzung. Trotzdem lässt es sich manchmal nicht vermeiden, speziell wenn sich die Wurfhand des Catchers auf der Slot Seite befindet, dort wo auch der Umpire seinen Stance einnimmt. In jedem Fall muss die Interference gecallt werden, auch wenn die Berührung noch so leicht war. Die Taktik nichts zu callen in der Hoffnung, es hätte niemand bemerkt, kann schnell nach hinten losgehen. Der Catcher hat es sicher bemerkt und manchmal gibt es auch einen Manager oder Coach, der weiß, dass dies eine Interference ist. Und dann wird es für den Umpire schwer sich herauszureden, doch zumindestens hat er seine Glaubwürdigkeit verloren.

11.2. Der Umpire behindert den Catcher beim Wurf zurück zum Pitcher

„Umpire interference may also occur when an umpire interferes with a catcher returning the ball to the pitcher.“ (5.06c2 Comment).

In diesem Fall callt der Plate Umpire sofort Time und alle Runner müssen auf die zuletzt regelgerecht besetzte Base zurück.

Alle anderen Behinderungen des Catchers oder eines Fielders durch den Plate Umpire mögen zwar physisch tatsächlich eine sein, aber regeltechnisch eben nicht. Ein klassisches Beispiel: Der Umpire steht dem Catcher im Weg, wenn dieser einen Pop Up fangen will. Eindeutig eine Behinderung, aber leider keine zu callende Interference, d. h. das Spiel geht einfach weiter. Aber gerade in dieser Situation reklamieren Coaches der Defense gerne eine Interference und hier ist es durchaus eine Herausforderung eine leicht verständliche Erklärung zu geben. Daher sei nochmals betont, dass eine korrekte Foot Work viele Probleme zu vermeiden hilft.

12. 3rd Base Dugout und Base Coach

Im 2-Umpire-System ist der Plate Umpire für das 3rd Base Dugout und den 3rd Base Base Coach zuständig. Dies umfasst folgende Responsibilities:

-  Spieler im Dugout halten
-  Equipment im Dugout halten
-  Nicht autorisierte Personen im Dugout
-  On Deck Batter
-  Base Coach: Coaches Box
-  Base Coach: Helmpflicht
-  Coaches Interference
-  Coaches Assist

Es ist entscheidend, dass der für das jeweilige Dugout zuständige Umpire von Beginn an für Disziplin sorgt, ohne dabei zu kleinlich zu sein. Spieler die sich unberechtigt außerhalb des Dugout aufhalten oder herumliegendes Equipment können im Verlauf des Spieles zu Problemen führen. Nicht autorisierte Personen – wie etwa Freundinnen von Spielern – haben im Dugout nichts verloren.

Der On Deck Batter muss im On Deck Circle auf der Seite seines Dugouts stehen, egal ob er Rechts- oder Linksschläger ist. Viele On Deck Batter wollen sich während den Aufwärmwürfen des Pitchers auf „ihre“ Seite stellen oder stehen zu nahe zur Home Plate. Dies muss unbedingt unterbunden werden. Ebenso ist es nicht zu gestatten, dass sich mehrere On Deck Batter gleichzeitig einschwingen.

Der Base Coach muss

-  eine Team Uniform tragen (5.03b1)
-  einen Helm tragen (3.08e)
-  sich stets in der Coaches Box aufhalten (5.03b2)

In 5.03b Comment werden allerdings einige Ausnahmen bezüglich der Coaches Box gemacht: Der Base Coach muss sich nicht vollständig in der Box aufhalten, er darf aber nicht näher an die Home Plate bzw. an die Foul Line als es die Linien der Coaches Box erlauben. Ebenso darf er die Box kurzzeitig verlassen, um einem Runner zu signalisieren, ob er sliden, weiterlaufen oder stoppen soll, solange er dabei keine Interference bzw. einen Assist begeht.

13. Coaches Interference und Coaches Assist at 3rd Base

Ein Base Coach kann eine Interference begehen, indem

-  er von einem geschlagenen Ball getroffen wird
-  er von einem geworfenen Ball getroffen wird
-  einen Spieler beim Fielden behindert

Wie oben erwähnt muss sich der Base Coach grundsätzlich in der Coaches Box aufhalten. Wird er dort von einem geschlagenen Ball getroffen, welcher noch nichts oder niemanden berührt hat, so ist der Ball foul. Befindet sich der Coach außerhalb der Box und hätte der Ball eine Chance gehabt, noch zum Fair Ball zu werden, so ist das eine Interference – Batter-Runner ist out und alle Runner müssen zurück. Selbiges gilt auch für den On Deck Batter und den On Deck Circle (6.01b).

Für einen geworfenen Ball gilt: Befindet sich der Coach in seiner Box und wird vom Wurf getroffen, so geht das Spiel weiter. Außerhalb der Box bzw. bei Absicht ist der Runner out, dem der Wurf gegolten hätte. *"If a thrown ball accidentally touches a base coach,... the ball is alive and in play. However, if the coach interferes with a thrown ball, the runner is out."* (6.01f).

Behindert der Coach einen Spieler unabsichtlich beim Fielden eines geschlagenen Fair Balls und ist dabei in seiner Box, geht das Spiel weiter. Der Base Coach muss aber auch in der Coaches Box Platz machen für einen Fielder, der den Ball spielen will (ähnlich dem Batter in der Batters Box). Außerhalb der Box bzw. bei Absicht ist der Batter-Runner out und alle Runner müssen zurück.

Ein Coaches Assist liegt vor, wenn der Base Coach einen Runner physisch festhält oder in eine Richtung schiebt. *"It is interference by a batter or a runner when: In the judgment of the umpire, the base coach at third base, or first base, by touching or holding the runner, physically assists him in returning to or leaving third base or first base;"* (6.01a8). Der Runner ist out, aber der Ball bleibt live, da die Defense während dessen ja auf andere Runner spielen und ein Out erzielen kann. Wäre der Ball sofort dead, so wäre dies ein klarer Nachteil für die Defense.

14. Interference durch Personen am Feld

Die Umpire sind dafür verantwortlich, dass sich nur autorisierte Personen am Feld aufhalten. Neben den Spielern, Managern und Coaches können dies Bat Boys oder akkreditierte Fotografen sein. *"No person shall be allowed on the playing field during a game except players and coaches in uniform, managers, news photographers authorized by the home team, umpires, officers of the law in uniform and watchmen or other employees of the home club."* (4.07a).

Man kann die autorisierten Personen am Feld in drei Kategorien einteilen:

-  Batter, Batter-Runner, Runner, Umpire
-  Spieler im Dugout und Bullpen, Base Coaches, On Deck Batter
-  Bat Boys, Fotografen, Physiotherapeuten usw.

Sollte eine Person, die weder Spieler, Coach oder Umpire ist, eine unabsichtliche Interference begehen, so geht das Spiel weiter. Bei absichtlicher Behinderung ist der Ball sofort dead und der Umpire stellt die Situation so her, wie sie seiner Meinung nach ohne die Interference ausgesehen hätte. *"In case of unintentional interference with play by any person herein authorized to be on the playing field (except members of the team at bat who are participating in the game, or a base coach, any of whom interfere with a fielder attempting to field a batted or thrown ball; or an umpire) the ball is alive and in play. If the interference is intentional, the ball shall be dead at the moment of the interference and the umpire shall impose such penalties as in his opinion will nullify the act of interference."* (6.01d).

Für alle Personen, die Teil der Offence sind – ausgenommen die Runner, der Batter-Runner und der Batter – also Spieler im Dugout oder Bullpen, Base Coaches oder On Deck Batters gilt: Wird ein Fielder beim Fielden eines geschlagenen Balls behindert, so ist der Batter out und alle Runner müssen zurück. Wird ein Fielder beim Fangen eines geworfenen Balls behindert, so ist jener Runner out, auf den das Play gegangen ist und alle anderen Runner müssen zurück.

Eine Interference durch den Batter, Batter-Runner, Runner oder Umpire unterliegt den bereits bekannten Regeln.

15. Obstruction rund um die 3rd Base

Der Plate Umpire ist – speziell im 2-Umpire System – auch für jede Art der Obstruction rund um die 3rd Base und natürlich bis zur Home Plate zuständig. Es sei nochmals auf den Unterschied zwischen Type A Obstruction (6.01h1) und Type B Obstruction (6.01h2) aufmerksam gemacht.

-  Type A Obstruction: Runner wird behindert, während ein Play auf ihn gemacht wird (Beispiel: Run Down). Sofort Dead Ball, Runner bekommt zumindestens eine Base zugesprochen, alle anderen Runner können unter Umständen Base Awards bekommen.
-  Type B Obstruction: Spielzug wird abgewartet (Vorteilssituation für die Offense), Bases können – aber müssen nicht – zugesprochen werden.

Bei einer Type B Obstruction rund um die 3rd Base kann es zu einem Play auf Home kommen, daher muss sich der Plate Umpire nach dem Obstruction Call für dieses sofort in Position bringen. Wird der Runner safe gegeben, so ist die Obstruction natürlich hinfällig. Bei einem Out Call wird es etwas schwieriger: Ist der Umpire der Meinung, dass der Runner auch ohne die Obstruction out gewesen wäre, so steht das Out. Wenn er jedoch entscheidet, dass der Runner ohne die Obstruction safe gewesen wäre, so entfällt der Safe/Out Call. Stattdessen sofort „Time! That’s Obstruction!“ und

dabei dorthin zeigen, wo sie passiert ist. Dann auf den Runner zeigen und „You!“, dann auf die Home Plate und „Score!“ callen.

16. Plays auf Home

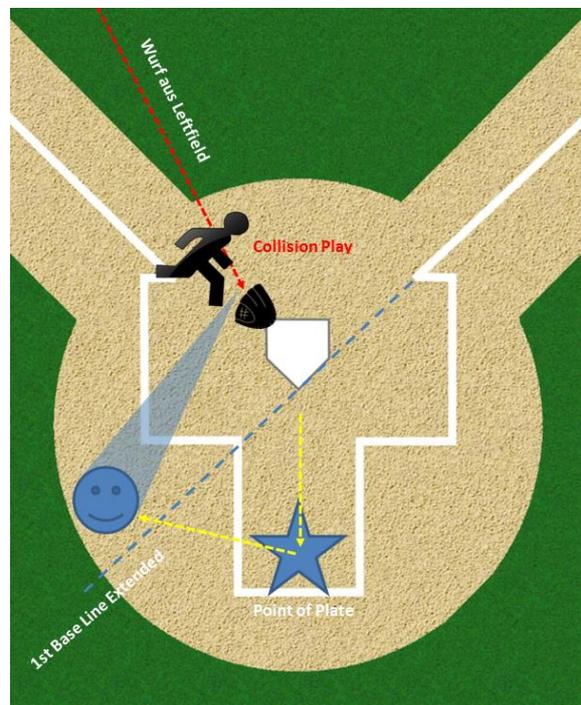
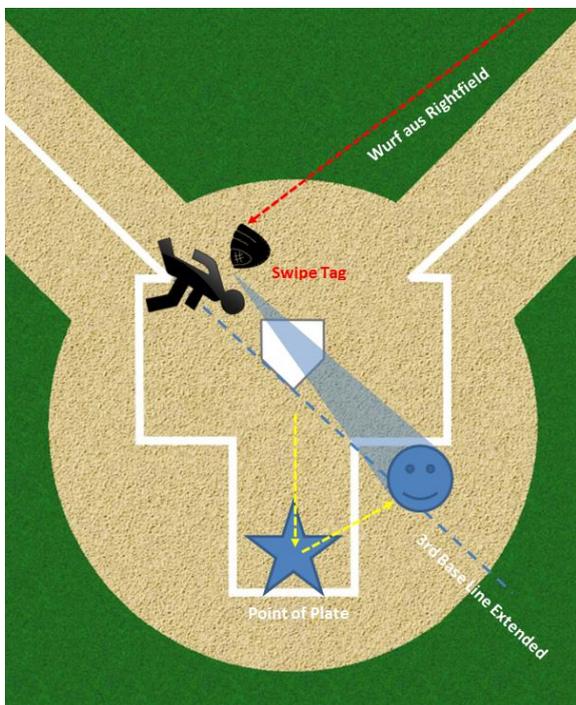
Plays auf Home sind mitunter die schwierigsten Plays für einen Umpire. Die Herausforderung besteht dabei darin, die richtige Position zu finden (1st Base Line oder 3rd Base Line Extended). Zusätzlich muss auf Interference/Obstruction im Sinne der Collision Rule (6.01) geachtet werden.

16.1. Point of Plate, 1st Base Line Extended und 3rd Base Line Extended

Bei jedem Tag Play muss der Umpire eine direkte Sicht auf den Handschuh, den Runner und die Base haben. Die beste Position für das Play auf Home kann der Plate Umpire nur finden, wenn er das bevorstehende Play zuerst richtig liest und sich dann entsprechend dieser Information positioniert. Dazu begibt er sich zuerst in eine neutrale Position (Point of Plate), von der aus er das Play liest, und dann in die daraus resultierende Position für das Play wechselt. Als Faustregel kann gelten:

 Würfe vom Rightfield: In diesem Fall ist ein Swipe Tag wahrscheinlich, daher ist eine 3rd Base Line Extended Position vorteilhaft.

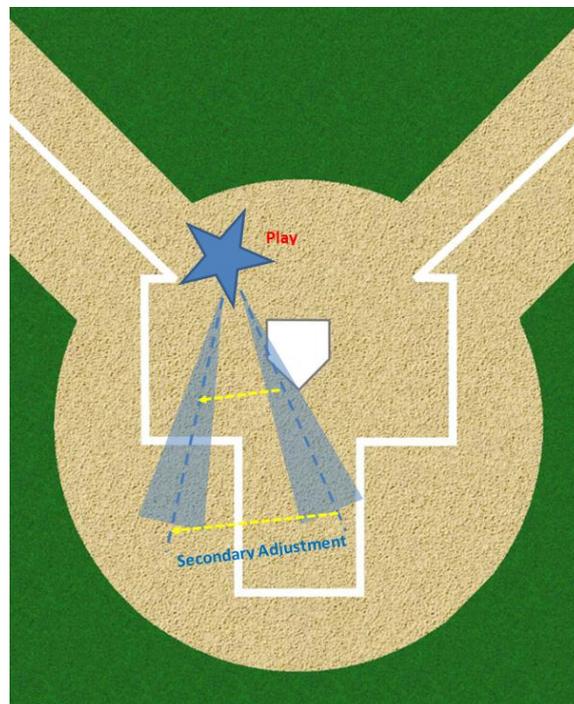
 Würfe vom Leftfield: Hier ist eher ein Collision Play zu erwarten, daher ist eine 1st Base Line Extended Position zu bevorzugen.



Oft entwickelt sich ein Play im letzten Moment noch anders als erwartet. In so einem Fall ist ein Secondary Adjustment der Position durch ein oder zwei Schritte notwendig.

Der in den Skizzen angedeutete Keil wird auch als Wedge bezeichnet. Befindet sich der Umpire in diesem Wedge, so hat er eine ungehinderte Sicht auf den Tag. Entwickelt sich ein Play auf Home und verschiebt sich dabei der Wedge, muss der Umpire dem Wedge folgen. Daher ist auch der Abstand zum Play von entscheidender Bedeutung. Je weiter der Umpire vom Play entfernt ist, umso mehr Schritte benötigt er, um in den neuen Wedge zu kommen. In manchen Fällen kann sich der Wedge sogar in der Höhe ändern und der Umpire muss quasi von oben hineinschauen, um den Tag zu sehen. Als weitere Faustregel gilt daher: *Work close!* Natürlich ist darauf zu achten, dass man niemandem im Weg steht oder gar niedergerannt wird.

In der folgenden Skizze ist gut zu erkennen, dass der Weg für das Secondary Adjustment kürzer wird je näher man sich am Play befindet.



16.2. Collision at Home Plate

Die Collision Rule *6.01i* wurde eingeführt, um das früher übliche Niederlaufen des Catchers und das damit verbundene Verletzungsrisiko zu unterbinden. Es sollen vermeidbare Kollisionen und übertriebene Härte vermieden werden, indem man dem Runner das grundsätzliche Recht auf einen freien Laufweg einräumt.



Vermeidbare Kollision: Ist der Laufweg zur Home Plate frei und führt der Runner trotzdem eine Kollision herbei, so ist das eine Interference. Dead Ball, der Runner ist out und alle anderen Runner müssen zurück. Befindet sich der Catcher im Laufweg und im Act of Fielding eines geschlagenen Balles, so muss der Runner natürlich gemäß Regel *6.01b* ausweichen. Übertriebene Härte zieht in allen Fällen zusätzlich eine Ejection nach sich.



Unvermeidbare Kollision: Ist der Laufweg zur Home Plate blockiert, so ist eine Kollision als unvermeidbar anzusehen. Hier gilt es zu unterscheiden:

- ∅ Wenn der Catcher im Ballbesitz ist oder sich im Act of Fielding eines geworfenen Balles befindet, so hat er das Recht sich im Laufweg des Runners aufzuhalten. Eine Kollision ist damit legitim. Übertriebene Härte des Runners führt natürlich wieder zu einer Ejection.
- ∅ Hat der Catcher nicht das Recht sich im Laufweg des Runners aufzuhalten, so ist eine Type A Obstruction zu callen: Dead Ball und der Runner darf scoren. Anderen Runnern können gemäß der Regel unter Umständen ebenfalls Base Awards zugesprochen werden. Bei übertriebener Härte des Runners gilt zwar trotzdem die Obstruction und der Run scort, der Runner wird aber vom Spiel ausgeschlossen.

Für die Beurteilung, ob sich der Catcher im Laufweg des Runners befindet, ist grundsätzlich die 3rd Base Line Extended Position vorteilhaft. Kommt dabei der Wurf aus dem Rightfield, dann wäre jedoch – wie gezeigt – die 1st Base Line Extended Position besser. In diesen Fällen ist abzuwägen, von welcher Position das Gesamtgeschehen am besten zu beurteilen ist. Natürlich gibt es zwischen 1st und 3rd Base Line Extended eine Reihe von Zwischenpositionen.

17. Home Stealing und Squeeze Play

Geht einem Home Stealing oder Squeeze Play ein Pitch voraus, so ist dieser zuerst zu callen. Dann muss der Plate Umpire sofort die Position für das Play auf Home einnehmen, im Regelfall 3rd Base Line Extended, da ein Collision Play zu erwarten ist.

Auf folgende Details hat der Plate Umpire zusätzlich zu achten:



Collision Rule: Siehe oben



Missed Home Plate: Berührt der Runner die Home Plate nicht und versucht sofort, dies nachzuholen, so ist es ein normales Tag Play. Bemerkt er aber seinen Fehler nicht und bewegt sich Richtung Dugout, so wird die Situation zum Appeal Play, um zu vermeiden, dass der Catcher dem Runner nachlaufen muss, um ihn zu taggen. *„Any runner shall be called out, on appeal, when: ... He fails to touch home base and makes no attempt to return to that base, and home base is tagged.“* (5.09c4).



Catchers Interference (6.01g): Zur eigentlichen Strafe wird zusätzlich die Strafe für einen Balk gegeben, d. h. alle Runner bekommen eine Base zugesprochen (Strafe für Balk) und der Batter darf auf die 1st Base (Strafe für Catchers Interference).



Batters Interference: Zur Auflösung dieser Situation muss der Count (daher nicht vergessen den Pitch zu callen) und die Anzahl der Aus berücksichtigt werden. Je nachdem ist der Runner, der Batter oder beide out (siehe oben).

18. Wild Pitches/Passed Balls

Sollte ein Pitch am Catcher vorbeigehen, muss der Plate Umpire sofort reagieren und dem Catcher Platz machen, um ihn nicht beim Fielden zu behindern (Clearing the Catcher). Zusätzlich sollte er auf folgende mögliche Situationen vorbereitet sein:

-  Der Batter behindert den Catcher absichtlich oder unabsichtlich im Act of Fielding: Dead Ball, Batter ist out und kein Runner darf vorrücken. Ausnahmen rund um die Batters Box wurden bereits besprochen.
-  Der Pitch wird vom Catcher direkt über den Zaun ins Dead Ball Territory abgelenkt: Dead Ball, One Base Award für die Runner, Ball oder Strike für den Batter.
-  Der Catcher versucht den durchgegangenen Ball zu fielden und lenkt ihn dabei ins Dogout ab: Dead Ball und ein One Base Award, wenn der Ball auch ohne Zutun des Catchers ins Dugout gerollt wäre. Wäre der Ball aber auf Live Ball Territory geblieben und wird erst durch den Fielding Versuch des Catchers ins Dugout befördert, so ist das ein Two Base Award.
-  Der Catcher versucht den Ball mit der Maske zu stoppen (Detached Equipment): Live Ball und ein One Base Award für alle Runner (nicht für den Batter). *„Each runner, other than the batter, may without liability to be put out, advance one base when: ...A fielder deliberately touches a pitched ball with his cap, mask or any part of his uniform detached from its proper place on his person. The ball is in play, and the award is made from the position of the runner at the time the ball was touched.“ (5.06b3E).*

19. Hit by Pitch

Von einem Hit by Pitch spricht man, wenn ein gepitchter Ball den Batter berührt. Dabei ist es egal, ob der Ball den Batter in flight trifft oder ob er vorher den Boden berührt hat. Es ist jedoch kein Hit by Pitch wenn der Ball vom Catcher abprallt und anschließend den Runner trifft.

Achtung: Es ist völlig unerheblich, ob der Batter einen Ausweichversuch gemacht hat oder nicht und es ist ebenso unerheblich, ob er sich absichtlich hat treffen lassen, ob er in der Strike Zone getroffen wird oder nach dem Ball geschwungen hat. Es ist allein die Tatsache, dass der gepitchte Ball den Batter berührt, welche einen Hit by Pitch manifestiert. In jedem Fall ist sofort Dead Ball und kein Runner darf vorrücken.

Hier nochmals die möglichen Konsequenzen aus einer Hit by Pitch Situation:

-  Pitch trifft Batter außerhalb der Strike Zone: Bei einem Ausweichversuch wird dem Batter die 1st Base zugesprochen, ohne Ausweichversuch bleibt er am Schlag mit einem Ball mehr.
-  Der Batter wird in der Strike Zone getroffen: Strike, und bei Strike Three ist der Batter out.
-  Der Batter schwingt nach dem Ball: Strike, und bei Strike Three ist der Batter out.

Der Batter lässt sich absichtlich treffen: Auch das ist ein Hit by Pitch. Außerhalb der Strike Zone ist es ein Ball und bei Ball Four darf der Batter auf die 1st Base vorrücken. In der Strike Zone ist es ein Strike und bei Strike Three ist der Batter out.

Wie schon früher erwähnt, muss ein Ausweichversuch nicht erfolgreich sein und es obliegt dem Umpire zu entscheiden, ob ein solcher gemacht wurde oder nicht. Als Grundsatz sollte gelten: „The benefit of doubt goes to the batter“ (Im Zweifelsfall für den Batter).

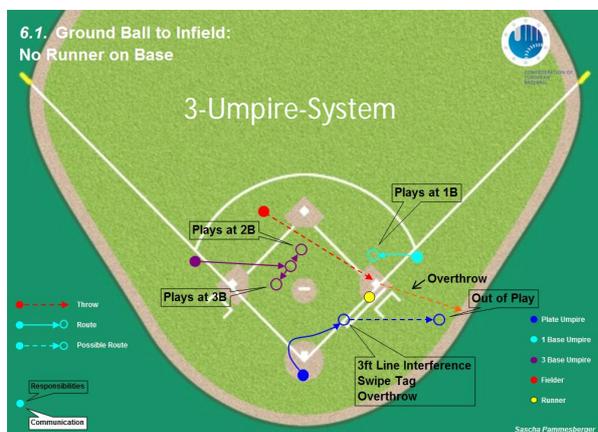
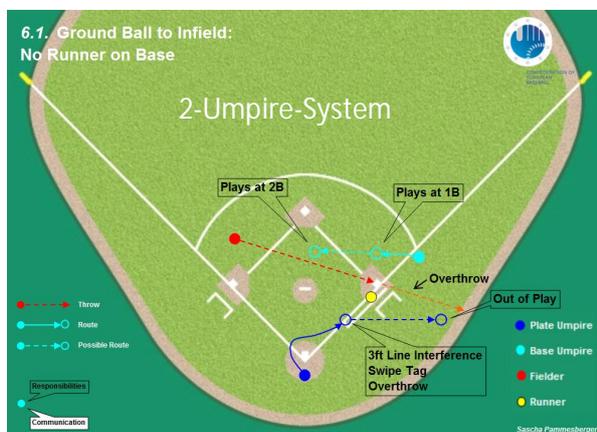
Regel 6.2c9 schließlich beschäftigt sich mit Intentional Hit by Pitch und wurde ebenfalls schon besprochen. Solche Situationen kommen meist nicht aus heiterem Himmel, sondern haben eine Vorgeschichte und kündigen sich quasi an. Hier kann der Plate Umpire bereits im Vorfeld versuchen, Probleme zu vermeiden, indem er beiden Teams klar macht, dass er solche Unsportlichkeiten nicht duldet, ohne gleich eine offizielle Warnung gemäß 6.02c9B auszusprechen. Mögliche Probleme im Vorfeld zu erkennen und zu vermeiden bildet die Grundlage des Preventive Umpiring.

20. Hilfe für den First Base Umpire bei Swipe Tags

Wie im 2-Umpire-System erläutert, läuft der Plate Umpire bei einem Ground Ball ins Infield und No Runner on Base Richtung 1st Base, um seinen Partner notfalls unterstützen zu können. In einer Swipe Tag Situation, z. B. bei einem Broken Play, sieht er den Tag von seiner Position an der 1st Base Foul Line oft wesentlich besser als der Base Umpire. Dazu einige Anmerkungen:

Das Clearing des Catchers findet stets über links statt: Normalerweise sollte dieser ebenfalls mitlaufen, um einen allfälligen Überwurf an der 1st Base abzudecken. Da der Catcher von seiner Position direkt Richtung 1st Base laufen wird, könnte ihn der Plate Umpire behindern, wenn er ebenfalls über rechts losstartet.

Der Plate Umpire läuft „As far as the play allows“. Mit anderen Worten, je nach Schnelligkeit des Plays und seiner eigenen Beweglichkeit wird er weiter oder weniger weit kommen, weiter als die 45ft Line ist aber kaum möglich. Wichtig ist zu beachten, dass er in eine Standing Set Position kommt, bevor das Play auf der 1st Base passiert.



-  Der Base Umpire sollte immer bemüht sein, durch bestmögliche Position (Angle, Distanz, Secondary Adjustment, Wedge) jedes Play auf der 1st Base selbst entscheiden zu können.
-  Bei Plays an der 1st Base bei No Runner hat der Base Umpire stets die Initial Responsibility. Hat er trotz aller Bemühungen doch eine schlechte Sicht auf den Swipe Tag, so muss er trotzdem einen Call machen. Theoretisch gibt es zwar die Möglichkeit, dass er keinen Call macht und stattdessen sofort auf den Plate Umpire zeigt mit den Worten: „Do you have a tag?“. Dieser antwortet: „No tag! No tag!“ oder „Yes! He’s out“. Davon ist jedoch eher abzuraten, da der Base Umpire nicht sicher sein kann, dass es sein Partner besser gesehen hat. Dadurch wird eigentlich nur die Verantwortung von einem auf den anderen Umpire abgewälzt.
-  Entscheidet der Base Umpire sofort, so sind die korrekten Mechanics: „On the tag... he’s out!“ oder „Safe! No tag! Safe!“
-  Ist der Coach oder Manager nicht einverstanden, so sollte der Base Umpire nur dann um Hilfe fragen, wenn er das Play wirklich nicht gesehen hat. Man trifft sich auf halbem Weg mit seinem Partner und fragt um seine Einschätzung. Der Coach oder Manager bzw. Spieler sind bei der kurzen Beratung (nicht mehr als 10-15 Sekunden) auf Distanz zu halten. Der Final Call ist vom Base Umpire zu machen.
-  Eine Möglichkeit der Hilfestellung durch den Plate Umpire sind geheime Zeichen für Safe und Out: Kommt es zu einem Tag Play (oder auch Off the Bag), zeigt automatisch der Plate Umpire nur für seinen Kollegen sichtbar an, was er gesehen hat. Dieser sieht kurz hin, wenn er Hilfe braucht, und macht den Call. So bemerkt niemand am Feld, dass eigentlich der Plate Umpire den Call gemacht hat. Diese Technik ist nur für erfahrene und eingespielte Umpire Teams zu empfehlen. Keinesfalls dürfen Coaches oder Spieler die Zeichen durchschauen.

Achtung: Ein Grundprinzip jedes Umpire Systems ist, dass für jeden Call genau ein Umpire die Initial Responsibility hat. In manchen Situationen darf und soll ein Umpire von einem anderen Umpire eine Responsibility übernehmen, wenn er beispielsweise in einer besseren Position dafür ist. Als Beispiel sei das Hochlaufen des Plate Umpires in bestimmten Situationen zur 3rd Base genannt: Solange er aber nicht „I got third! I got third!“ ruft, liegt die Initial Responsibility weiter beim Base Umpire.

Ein Umpire, der aktiv eine Responsibility übernimmt, ist im Normalfall auch bereit dafür. Schiebt aber ein Umpire eine Responsibility auf eine anderen Umpire – so wie in dem Beispiel „Do you have a tag?“ – so ist nicht sicher, dass der Kollege auch bereit ist bzw. überhaupt die Möglichkeit hat, eine fundierte Entscheidung zu treffen. Man kann ihn damit in ziemliche Schwierigkeiten bringen.

21. Überwürfe an der First Base

Mit No Runner on Base und einem Ground Ball ins Infield ist der Plate Umpire für Überwürfe an der 1st Base zuständig, ebenso mit Runner 1st Base und einem Double Play. Zu den Responsibilities bei

einem Überwurf gehören vor allem die Entscheidung, ob der Ball noch spielbar ist, ob er das Live Ball Territory verlassen hat und die entsprechenden Base Awards.

22. Run Down

Auch bei Run Downs zwischen 1st und 2nd Base bzw. 3rd Base und Home spielt der Plate Umpire eine entscheidende Rolle. Die Basic Responsibilities bei einem Run Down sind den Grafiken der jeweiligen Umpire Systeme zu entnehmen.

23. Fair/Foul bei Slow Roller oder Ausweichen des Plate Umpire

Die Fair/Foul Responsibilities zwischen den Bases sind in den Umpire Systemen ganz klar geregelt. Erfahrungsgemäß passieren bei der Aufteilung der Fair/Foul Responsibilities die meisten Fehler, die manchmal ohne Folgen bleiben, doch mitunter auch zu einer Katastrophe werden können.

Die Basic Fair/Foul Responsibilities sind wieder den Grafiken der jeweiligen Umpire Systeme zu entnehmen, es sei jedoch nochmals auf zwei Besonderheiten hingewiesen:

 Ein Slow Roller wird geschlagen, also ein Ball der langsam entlang der 1st Base Foul Line rollt und möglicherweise bis zur Base kommt oder auch nicht: Da der Base Umpire nicht warten kann, bis der Ball an der Base ist und klar wird, ob er die Fair/Foul Responsibility hat, übernimmt sofort der Plate Umpire und der Base Umpire bringt sich in eine Position für das Play auf der 1st Base.

 Ein Line Drive geht in Richtung Base Umpire und dieser muss ausweichen: Damit geht die Fair/Foul Responsibility sofort auf den Plate Umpire über.

24. Infield Fly, if fair

Zusätzlich zu den Fair/Foul Entscheidungen in seinem Bereich ist der Plate Umpire auch für Infield Fly nahe der Linie zuständig. „Infield Fly, if fair!“ lautet der richtige Call.

25. Balks

Das Thema Balk wurde bereits ausführlich behandelt, hier noch ein paar Anmerkungen bezüglich der Aufgaben des Plate Umpires:

Wenn der Plate Umpire einen Balk wahrnimmt, der von seinen Kollegen nicht gecallt wird, so muss er selbst den Balk Call machen. Normalerweise befindet er sich aber bereits im Plate Stance wenn der Balk passiert. Daher callt er nur verbal „That’s a balk!“ ohne Signal und ohne aufzustehen, da ja ein Pitch imminent ist.

Entwickelt sich ein Spielzug, ist der Ball live, da es sich bekanntlich um eine Vorteilssituation für die Offense handelt. Muss die Strafe für den Balk gegeben werden, weil nicht alle Runner inklusive Batter-Runner zumindest ein Base vorrücken konnten, unterbricht der Plate Umpire das Spiel.

Ähnlich wie bei Catchers bzw. Batters Interference geht er einige Schritte ins Infield, wiederholt den Balk Call, zeigt dabei auf den Pitcher und plaziert anschließend die Runner entsprechend (One Base Award für alle Runner, Batter bleibt am Schlag, No Pitch).

26. Base Awards

Grundsätzlich ist der Plate Umpire für die Platzierung der Runner bei Base Awards zuständig. Speziell in Situationen mit Multiple Base Awards und/oder mehreren Runnern ist es sinnvoll, wenn nur ein Umpire die Runner platziert. Somit wird vermieden, dass es eventuell zu Verwirrung oder gar zu Problemen kommt, weil unterschiedliche Umpire unterschiedliche Awards aussprechen. Außerdem hat der Plate Umpire auf Grund seiner Position zum Feld meist die beste Übersicht, welcher Runner zu einem bestimmten Zeitpunkt auf welcher Base war.

Daraus lässt sich leicht schlussfolgern, dass der Plate Umpire – sofern seine Aufmerksamkeit nicht woanders benötigt wird – stets über den Status der Runner im Bilde sein muss. Das ist leicht gesagt, doch in Wirklichkeit ist es nicht leicht, trotz höchster Konzentration immer den Überblick über die Positionen der Runner zu bewahren.

27. Plate Conference

Über Zeitpunkt und Ablauf der Plate Conference wurde schon eingehend gesprochen. Hier nochmals die wichtigsten To-Do's:

-  5 Minuten vor Spielbeginn
-  Nur 1 Manager/Coach pro Mannschaft
-  Zuerst Line Up der Heimmannschaft entgegennehmen
-  Nur Originale akzeptieren (keine Durchschläge)
-  Beide Line Up's auf offensichtliche Fehler kontrollieren
-  Ground Rules erklären
-  Noch Fragen?

Mit der Kontrolle der Line Up auf offensichtliche Fehler ist gemeint:

-  Sind die Namen eindeutig? (bei Namensgleichheit muss auch der Vorname angeführt sein)
-  Sind alle Positionen besetzt? Ist eine Position doppelt besetzt?
-  Sind die Trikotnummern eindeutig, fehlt sie bei einem Spieler oder ist eine doppelt?
-  Ist ein allfälliger DH korrekt aufgeführt?
-  Unterschrift des Managers muss vorhanden sein
-  Je nach Liga müssen Ersatzspieler aufgeführt sein

Die Ground Rules werden ausschließlich vom Plate Umpire erklärt, auf keinen Fall vom Manager des Heimteams. Ist man über einzelne Ground Rules nicht sicher, so fragt man den Manager des Heimteams vor der Plate Conference, wie diese üblicherweise auf diesem Feld gehandhabt werden (die Umpire sind ja ohnehin mindestens eine Stunde vor Spielbeginn vor Ort).

Beim Erklären der Ground Rules beginnt man beim Backstop und arbeitet sich im Uhrzeigersinn rund um das Feld (Backstop, Dugout, Türen/Tore, Löcher im Zaun, Unterbrechungen im Zaun, Absperrbänder, Linien, Foul Poles, Home Run Begrenzung, Tarp, Batting Cages, Bull Pen usw.). Die Ground Rules werden beiden Managern erklärt, d. h. nicht vornehmlich mit einem (meist dem des Gastteams) kommunizieren.

Man sollte nicht vergessen, dass der Plate Umpire bei der Plate Conference einen ersten Eindruck hinterlässt, speziell wenn er die Manager bzw. die Teams nicht kennt. Es macht einen gravierenden Unterschied, ob der Plate Umpire die Ground Rules selbstsicher, klar und verständlich vermittelt oder ob er unsicher und chaotisch wirkt.

28. Überwachung der Aufwärmwürfe des Pitchers

Eine weitere Aufgabe des Plate Umpire ist die Kontrolle der Aufwärmwürfe des Pitchers vor dem Spiel und während der Innings. Die regeltechnischen Grundlagen und das Handling wurde bereits behandelt, an dieser Stelle sollen nur einige Tipps gegeben werden:

Die Länge eines Spieles wird nicht unwesentlich beeinflusst von der Dauer der Inningwechsel. Pitcher und Catcher sind angehalten, so schnell wie möglich ihre Positionen einzunehmen und mit dem Warm Up zu beginnen. War der Catcher im letzten Halbinning auf Base und ist noch nicht fertig, so muss er zwischenzeitlich durch einen Warm Up Catcher vertreten werden. Ist das nicht der Fall, so soll der Plate Umpire die Anzahl der Aufwärmwürfe konsequent reduzieren und auf Nachfrage den Grund dafür auch klar kommunizieren.

Vor dem letzten oder den beiden letzten Pitches soll der Plate Umpire klar „One more pitch!“ oder „Two more!“ signalisieren, und zwar zum Pitcher und den beiden Dugouts. Damit sind alle Spieler informiert, dass es gleich losgeht und können sich während des letzten oder der beiden letzten Pitches bereit machen. Man denke an Situationen, wo der Pitcher im laufenden Inning gewechselt wird: Fielder kommen zusammen und Runner verlassen die Base, um mit dem Base Coach zu reden. Kündigt der Plate Umpire klar und deutlich den letzten Pitch an, so können alle Spieler ihre Positionen wieder einnehmen, während der Pitcher den letzten Aufwärmwurf durchführt, und das Spiel kann rascher fortgesetzt werden.

Verlässt der Plate Umpire in der Aufwärmphase des Pitchers den Bereich um die Home Plate, um beispielsweise neue Bälle zu holen oder etwas zu trinken, übernimmt der Base Umpire zwischenzeitlich die Kontrolle und signalisiert dem zurückkehrenden Plate Umpire, wieviele Würfe gemacht wurden bzw. noch übrig sind (je nachdem, was im Pre Game vereinbart wurde). Dies ist Ausdruck eines guten Team Works.

Verletzt sich der Pitcher überraschend und es muss ein Ersatzpitcher eingesetzt werden, welcher noch keine Möglichkeit hatte, sich aufzuwärmen, so können mehr als 8 Würfe erlaubt werden. Speziell wenn der Ersatzpitcher direkt von der Bank kommt, ist es notwendig, ihn ordentlich aufzuwärmen zu lassen, um einer möglichen Verletzung vorzubeugen. Für den Plate Umpire ist es allerdings schwierig zu beurteilen, wann der Pitcher ausreichend aufgewärmt ist, daher ist eine Kontaktaufnahme mit dem Coach sinnvoll. Eine Möglichkeit ist, gleich beim Wechsel und vor dem

ersten Aufwärmwurf den Coach zu fragen, wieviele Würfe sein Pitcher brauchen werde, und dann eine Zahl festzulegen (trotz allem entscheidet immer noch der Umpire und nicht der Coach über die Zahl). Speziell bei Jugendspielen können Coaches schnell ungemütlich werden, wenn man ihrem Pitcher keine ausreichende Möglichkeit zum Aufwärmen gibt. Im Einvernehmen mit dem Coach zu agieren vermeidet unnötige Konflikte. Man kann hier auch wieder von Preventive Umpiring sprechen, d. h. mögliche Probleme vorher erkennen und entsprechend handeln.

29. Verwaltung der Visits zum Mound

Auch zu diesem Thema wurde bereits ausführlich geschrieben und so seien auch hier nur einige Punkte ergänzt:

Die meisten Probleme treten auf, weil Manager und Coaches nicht ausreichend mit den Regeln vertraut sind. Ein bemerkenswertes Potenzial für Missstimmung geht mit einem zweiten Visit im selben Inning einher: Regel 5.10I2 gestattet dem Coach nur 2 Visits pro Inning: *„A second trip to the same pitcher in the same inning will cause this pitcher’s automatic removal from the game.“* Viele Coaches vergessen leider, den Umpire über einen bevorstehenden Pitcherwechsel zu informieren, bevor sie die Foul Line queren. Damit kann bekanntlich der ausgewechselte Pitcher keine Feldposition mehr einnehmen und muss komplett aus dem Spiel genommen werden. Das bringt dann meist das Konzept des Coaches zu Fall und dementsprechend leidet seine Freundlichkeit darunter. Trotzdem muss diese Regel konsequent angewandt werden.

Manche Umpire sind etwas konfliktscheu und sehen dann gerne über dieses kleine Detail hinweg – dies ist unakzeptabel. Die Schuld liegt hier eindeutig beim Manager oder Coach, denn es ist in seiner Verantwortung, die Regelungen für Pitcherwechsel zu kennen. Ein gutes Argument gegenüber dem Coach kann sein: Sagst du mir den Wechsel nicht an, bevor du zum Pitcher gehst, ist das ein Trip. Sagst du ihn mir vorher an, so gehst du zu einem Pitcher hinaus, der gar nicht mehr im Spiel ist. Daher ist das kein Trip.

Sollte ein Trip zu lange dauern, so ist es die Aufgabe des Plate Umpire – nicht des Base Umpire – diesen zu beenden. Eine gute Zeitdauer ist, wenn er die Home Plate reinigt und anschließend langsam Richtung Mound geht. Hat er diesen erreicht und der Coach versteht immer noch nicht, dass sein Trip nun vorbei ist, dann muss er konsequent dazu bewegt werden. Manche Coaches wollen ihre Grenzen ausloten (nur noch ein paar Sekunden, nur noch einen Satz, usw.), diese müssen ihm klar aufgezeigt werden.

Gelegentlich gibt es auch Spielercoaches, welche zum Beispiel als Shortstop oder Catcher tätig sind. Somit stellt sich die Frage, was soll als Trip gewertet werden und was nicht. Hier einige Punkte, die in Betracht gezogen werden müssen:

 Steht der betreffende Spieler als Manager auf der Line Up, so ist prinzipiell jeder Gang zum Pitcher als Trip zu werten, insbesondere wenn er vorher um Time bittet.

 Beim Catcher gibt es die Möglichkeit, dass der Plate Umpire mit zum Mound geht. Wird etwas in Richtung Pitching Taktik gesprochen, so ist es ein Trip.

-  Der Umpire kann den betreffenden Spieler schon vor dem Spiel darauf aufmerksam machen, dass jeder Besuch durch ihn beim Pitcher als Trip gewertet wird.
-  Geht der betreffende Spieler nur kurz beim Pitcher vorbei, um ihm etwas zuzuraunen, so sollte der Umpire das ignorieren, wenn es nicht zu oft vorkommt.
-  Letztlich liegt es im Ermessensspielraum des Umpire. Er sollte achten, dass die Regeln nicht umgangen werden, aber auch nicht zu kleinlich sein.

Erleidet der Pitcher eine Verletzung und geht der Coach auf den Mound, so muss der Plate Umpire mitgehen, um zu hören, was gesprochen wird. Geht es nur um die Verletzung, so ist kein Trip zu zählen und zusätzlich der gegnerische Manager darüber zu informieren, dass kein Trip vorliegt. Wird aber etwas Taktisches besprochen, so wird der Besuch als Trip gewertet, mit allen Konsequenzen, welche sich aus der Tatsache ergeben können, wenn es der zweite Trip im selben Inning war.

Wenn ein Besuch beim Pitcher als Trip gewertet wird, ist dies dem Coach und dem gegnerischen Manager mitzuteilen. Zusätzlich muss sich der Plate Umpire die Trips samt notwendiger Zusatzinformation (z. B. Inning, Batter, usw.) notieren, um im Bedarfsfall sicher sein zu können, wieviele Trips bereits gemacht wurden.

30. Spielerwechsel

Die Regeln, welchen Spielerwechsel – insbesondere der Pitcher – unterliegen, sind schon früher behandelt worden. Der Plate Umpire sollte darauf bestehen, dass ihm alle Wechsel mitgeteilt werden. Er ist dafür verantwortlich, dass die Informationen bezüglich Wechsel auch beim Scorer ankommen.

Jeder Wechsel ist auf der entsprechenden Line Up Card zu vermerken. Namen von ausgewechselten Spielern sollten nicht durchgestrichen, sondern eingekreist werden. Dies dient einer leichteren Reproduzierbarkeit im Bedarfsfall.

Ausgewechselte Spieler dürfen sich weiterhin im Dugout befinden (nur in Uniform) und auch als Warm Up Catcher fungieren.

31. Batting Out of Turn Appeals

Der Batting out of Turn Appeal ist der einzige Appeal, der bei Dead Ball gemacht wird. Voraussetzung für die Behandlung durch den Plate Umpire ist eine ordentlich geführte Line Up Card, wo alle bisher gemachten Spielerwechsel sauber eingetragen sind. Die Behandlung obliegt alleine dem Plate Umpire und nicht dem Scorer. Hier nochmals ein paar Eckpunkte:

-  Den Zeitpunkt des Appeals beachten
-  Nur die beiden letzten At Bats sind von Interesse
-  Feststellen wer der richtige Batter gewesen wäre
-  Ermitteln welcher Spieler out zu geben ist

-  Aktionen des falschen Batters rückgängig machen (Ausnahmen beachten)
-  Nächsten Batter festlegen
-  Dem Scorer die Entscheidung mitteilen

32. Handling von Protesten

Laut den Official Baseball Rules ist ein Protest nur gegen eine falsche Regelauslegung der Umpire zulässig. Judgement Calls sind nicht protestierbar: „...*No protest shall ever be permitted on judgment decisions by the umpire...*“ (7.04).

In der österreichischen Straf- und Disziplinarordnung SDO wird dies aber etwas großzügiger ausgelegt: „*Ein Protest richtet sich gegen eine Schiedsrichterentscheidung, Platzverhältnisse, Aktionen der gegnerischen Mannschaft oder gegen jeden anderen Regelverstoß...*“ (Ver. 2016/12, Teil A, Art. 2, §3). Demzufolge muss ein Umpire auch einen Protest gegen eine Tatsachenentscheidung entgegennehmen. Allerdings sind in so einem Fall die Chancen auf Erfolg eher verschwindend.

Richtet sich ein Protest gegen eine Regelauslegung eines Umpires, so ist unbedingt die Entscheidung im Umpire Team nochmals zu besprechen und gegebenenfalls zu korrigieren. „*Do not allow criticism to keep you from studying out bad situations that may lead to protested games. Carry your rule book. It is better to consult the rules and hold up the game ten minutes to decide a knotty problem than to have a game thrown out on protest and replayed.*“ (OBR, General Instructions to Umpires).

Damit ist nicht gemeint, dass der Umpire das Regelbuch am Feld mit sich herumtragen soll, sondern stets griffbereit in der Umkleidekabine hat. Bevor eine endgültige Entscheidung getroffen wird, sollen sich die Umpire im Team besprechen und im Zweifelsfall das Regelbuch zu Rate ziehen. In diesem Fall ist es besser, ein paar Minuten zu investieren um am Ende eine regelkonforme Entscheidung zu treffen. Diese Ausnahme gilt jedoch nur für ein Protestszenario, nicht für jede regeltechnisch anspruchsvolle Situation.

33. Illegal/Doctored Bat

Zur Klarheit soll hier nochmals der Unterschied zwischen einem Illegal Bat und einem Doctored Bat aufgezeigt werden:

 **Illegal Bat:** Ein Schläger, der nicht auf der Liste der erlaubten Schläger aufgeführt ist („...*If the umpire discovers that the bat does not conform... until a time during or after which the bat has been used in play, it shall not be grounds for declaring the batter out, or ejected from the game.*“ 3.02c Note)

 **Doctored Bat:** Ein manipulierter (veränderter) Schläger („...*a bat that, in the umpire's judgment, has been altered or tampered with in such a way to improve the distance factor or cause an unusual reaction on the baseball. This includes bats that are filled, flat-surfaced, nailed, hollowed, grooved or covered with a substance such as paraffin, wax, etc...*“ 6.03a5)

Bei einem Illegal Bat wird der Batter aufgefordert, den Schläger zu tauschen, sobald der Umpire dies bemerkt oder darauf aufmerksam gemacht wird. Alle Spielzüge, die durch den Gebrauch eines solchen Schlägers entstanden sind, bleiben aufrecht. Weigert sich jedoch der Spieler den Schläger zu wechseln, so wird er vom Spiel ausgeschlossen.

Die Verwendung eines Doctored Bats ist natürlich ein schweres Vergehen und wird dementsprechen hart bestraft (6.03a5). Bringt der Batter den Ball ins Spiel, so gilt:

-  Kein Runner darf vorrücken
-  Alle erzielten Out zählen
-  Batter ist out
-  Batter wird ejected
-  Aktionen, die nichts mit dem Schlag zu tun haben, zählen (z. B. Stolen Base, Balk, Wild Pitch)

Der Batter muss aber nicht unbedingt den Ball ins Spiel bringen, um den Tatbestand der Verwendung eines Doctored Bats schuldig zu erfüllen: „A batter shall be deemed to have used or attempted to use an illegal bat if he brings such a bat into the batter’s box.“ (6.03a5 Comment).

Achtung: In manchen Ländern (z. B. Deutschland) oder auf europäischer Ebene (CEB) wird der Illegal Bat dem Doctored Bat gleichgesetzt, d. h. verwendet ein Batter einen Schläger, der nicht auf der entsprechenden Schlägerliste aufgeführt ist, so ist die harte Strafe für einen manipulierten Schläger zu verhängen.

34. Putting the Ball in Play

Der Plate Umpire ist der einzige Umpire am Feld, welcher das Spiel freigeben darf. Im Gegensatz dazu darf jeder Umpire das Spiel unterbrechen.

Bevor der Plate Umpire „Play!“ callt, muss sichergestellt sein, dass

-  sich der Batter in der Batters Box befindet(5.01a),
-  der Pitcher den Ball hat und bereit ist (5.01a),
-  allfällige Runner bereit sind (Retouch nach Foul Ball, 5.06c5),
-  alle Fielder sich im Fair Territory befinden (5.02), (Ausnahme: 1st Baseman mit R1)

Achtung: Nach jeder Spielunterbrechung (auch nach Foul Ball) muss der Plate Umpire „Play!“ callen, ganz besonders mit Runner auf Base – das sollte zum Automatismus werden. Gelegentlich versucht ein Pitcher einen Runner nach einem Dead Ball zu überraschen und der Wurf kommt, obwohl der Runner noch nicht bereit ist. Daraus resultiert immer eine heftige Diskussion, ob der Ball schon im Spiel war oder nicht. Diese kann leicht vermieden werden durch ein konsequentes und deutliches „Play!“ nach jeder Spielunterbrechung.

35. Responsibilities im Umpire System

Neben all den bisher besprochenen Aufgaben des Plate Umpire kommen natürlich alle Responsibilities im jeweiligen Umpire System dazu. Diese wurden bereits vorgestellt und gezeigt,

dass der Job des Plate Umpire weit über Calling Balls and Strikes hinausgeht. Tatsache ist, dass der Plate Umpire, sobald der Ball geschlagen und im Spiel ist, außer bei einem Play auf Home hinter der Home Plate nichts mehr zu tun hat. Speziell im 2- und 3-Umpire-System hat der Plate Umpire zahlreiche Laufwege zu absolvieren und es versteht sich von selbst, dass körperliche Fitness eine Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Bewältigung der ihm zugedachten Aufgaben darstellt.

36. Allgemeine Sicherheit am Feld

Der Plate Umpire ist zumeist auch der Umpire in Chief bzw. Crew Chief. Er ist somit auch für die Sicherheit der Spieler und aller Personen, welche sich berechtigt am Spielfeld aufhalten, verantwortlich. Eine Vernachlässigung dieser Pflicht kann sogar juristische Konsequenzen nach sich ziehen. Daher sind vor dem Spiel auch sicherheitsrelevante Aspekte am Spielfeld zu prüfen. Da die Umpire mindestens eine Stunde vor Spielbeginn anwesend sein müssen, haben sie dafür ausreichend Zeit.

Zu diesen genannten sicherheitsrelevanten Aspekten gehören beispielsweise provisorisch eingeschlagene Poles bei mobilen Zäunen. Oft sind diese halbhoch und aus Metall, sodass im ungünstigsten Fall ein Feldspieler auf so einen Pole stürzen und sich schwer verletzen kann. Aus diesem Grund müssen die Spitzen der Poles mit Schutzkappen versehen sein.

Auch Löcher im Boden und andere Hindernisse, die einem laufenden auf den Ball konzentrierten Fielder zum Verhängnis werden könnten, müssen vor dem Spiel beseitigt werden.

Ein weiterer sicherheitstechnischer Aspekt ist, dass Spieler und Coaches stets die vorgeschriebene Schutzausrüstung tragen müssen. Dies ist auch in den Official Baseball Rules festgehalten:

 Batter: „*All players shall use some type of protective helmet while at bat and while running the bases.*“ (3.08a). Ob One Ear-Flap Helme erlaubt sind oder nicht, hängt von der jeweiligen Liga oder dem jeweiligen Bewerb ab.

 Catcher: „*All catchers shall wear a catcher’s protective helmet and face mask while receiving a pitch.*“ (3.08d).

 Warm Up Catcher: Regel (3.08d) gilt auch für alle Warm Up Catcher am Feld und im Bull Pen. Manche Coaches glauben, sie sind gut genug, um auch ohne Helm und Maske als Warm Up Catcher zu fungieren – das ist ein Irrtum.

 Base Coach: „*All base coaches shall wear a protective helmet while performing their duties.*“ (3.08e).

 Bat Boys: „*All bat /ball boys or girls shall wear a double ear-flap protective helmet while performing their duties.*“ (3.08f).

Auch allfällige Gefahren durch Wetterphänomene sind vom Plate Umpire einzuschätzen. Dazu gehört in erster Linie Blitzschlag im Zuge eines aufkommenden Gewitters. Ebenso ist eine Spielfortsetzung

nach einer Regenunterbrechung ein Sicherheitsthema, da nasser oder matschiger Untergrund zu Verletzungen führen kann.

37. Schlusswort

Wie gezeigt sind die Aufgaben des Plate Umpire vielfältig und gehen weit über das Callen von Balls and Strikes hinaus. Solides Grundwissen über Regeln und Mechanics, Erfahrung und Persönlichkeit machen einen guten Umpire aus. Erfahrung und Persönlichkeit können nicht gelehrt werden, lediglich die technische Basis. Dazu gehören Regelwissen und –verständnis, Kenntnis der Umpire-Systeme und Mechanics, Kennen und Verstehen der Responsibilities und Proper Foot Work. Mit diesen Werkzeugen ausgestattet wird das Selbstvertrauen von Spiel zu Spiel wachsen.

Set your own standards – and don't lower them because others have lower standards.

We are not professionals but let's try to work like a professional.

Know your responsibilities!

Don't look for trouble, trouble will find you.

Don't grab the shitty end of the stick.

Und zuletzt...



Surprise is the worst enemy of an umpire.