

Official Baseball Rules (OBR) 2016

Regeländerungen Baseball 2016

(gültig ab 2017 im DBV Spielbetrieb)

*Ausgangspunkt für diese Änderungsbeschreibung ist die aktuelle 10. überarbeitete Auflage von 2016 des **Regelheftes Baseball** (Meyer & Meyer Verlag).*

Da es für 2017 keine Neuauflage des Regelheftes Baseball erscheinen wird, gelten ergänzend diese hier dargestellten Änderungen das Regelwerk, die auch in der Bundesspielordnung (BuSpO) in Anhang 23 nachzulesen sind.

*Die beschriebenen Anpassungen entsprechenden Änderungen der **Major League Baseball Rules (OBR)** des Jahres 2016 und gelten im DBV ab der Saison 2017.*

*In das **Lehrbuch Schiedsrichter Baseball** wurden die hier beschriebenen Änderungen ab Auflage 8 (November 2016) eingearbeitet.*

Christian Posny

Stand: 18.10.2016 (V 1.0)

Änderungen der Spielregeln Baseball 2017

Die folgende Übersicht zeigt die Änderungen der Original-Regeln zur US-Spielsaison 2016. Die Jahreszahl [JJJJ] verweist auf das jeweilige Jahr, in dem eine Änderung in den Original-Regeln eingeführt wurde. Wie auch bei den internationalen Verbänden bisher üblich übernimmt der DBV die Regeländerungen der Major League Baseball vom jeweiligen.

Alle hier aufgeführten Änderungen gelten für den deutschen Spielbetrieb ab der Saison 2017. Da für 2017 keine Neuauflage des Regelheftes Baseball (Meyer & Meyer Verlag) erscheinen wird, wurden die Änderungen des Vorjahres in die Bundesspielordnung des DBV (Anhang 23) aufgenommen.

Jede Änderung wird hier mit einer kurzen Zusammenfassung dargestellt, gefolgt vom genauen Wortlaut der jeweiligen Regel, in der Änderungen/Hinzufügungen unterstrichen sind. Bei sehr umfangreichen Regeln sind Auslassungen mit [...] gekennzeichnet.

3.05 – Größere Abmessung des Handschuhs eines First Baseman erlaubt

Änderung: Der Handschuh eines First Baseman darf jetzt maximal 33 cm groß sein (Unterkante bis Oberkante) – zuvor waren es maximal 30,5 cm. [2016]

3.05 Der First Baseman darf einen Lederfanghandschuh mit oder ohne einzeln gearbeitete Fingersektionen tragen, der nicht mehr als 33 cm von der Unterkante zur Oberkante und nicht mehr als 20,4 cm quer über die Handfläche, gemessen vom tiefsten Punkt zwischen Daumen und Zeigefinger zur äußeren Kante des Handschuhs, messen darf. [...]

3.06 – Größere Abmessung des Handschuhs eines Feldspielers erlaubt

Änderung: Der Handschuh eines Feldspielers darf jetzt maximal 33 cm groß sein (Unterkante bis Oberkante) – zuvor waren es maximal 30,5 cm. [2016]

3.06 [...] Der Fanghandschuh darf von der Spitze jedes der vier Finger durch die Handfläche zur Unterkante des Handschuhs nicht mehr als 33 cm messen; er darf von der Innennaht am Ansatz des Zeigefingers bis zur Außenkante des Handschuhs am kleinen Finger nicht breiter als 19,7 cm sein. Der Raum zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger darf durch eine lederne Fangtasche ausgefüllt werden. [...]

4.04 (c) – Behandlung von vor Spielbeginn abgesagten (verschobenen) Spielen

Neue Regel: Es wird klargestellt, dass ein verschobenes Spiel (durch die Heimmannschaft vor Spielbeginn abgesagt) als nicht gespielt zählt (No Game). [2016]

4.04 [...]

- (c) Ein verschobenes Spiel wird wie ein „No Game“ behandelt – es wird also nicht gewertet. Es gelten dann die gleichen Regelungen wie bei den Spielen, die abgebrochen wurden, bevor sie zu einem regulären Spiel (Regulation Game) wurden – analog zu Regel 7.01 (e) {4.10 (e)}

Kommentar für den deutschen Spielbetrieb: Weitere Regelungen zu Absagen vor Spielbeginn sind in der Bundesspielordnung definiert (Schlecht-Wetter-Regelung).

5.04 (b)(4)(A) / 5.04 (b)(4)(B) – Weitere Ausnahmen zur Schlagraum-Regel

Hinzufügung: Beiden Regelstellen wurde jeweils eine weitere Ausnahme hinzugefügt. In 5.04 (b)(4)(A) darf der Schlagmann den Schlagraum auch verlassen, wenn nach einem abgebrochenen Schwungversuch ein Einspruch bei einem Feldschiedsrichter eingelegt wird (Checked Swing). In 5.04 (b)(4)(B) darf der Schlagmann auch den Aschekreis von Home Plate verlassen, wenn er möglicherweise oder tatsächlich verletzt ist. Die Nummerierung an beiden Regelstellen wurde verändert. [2016]

5.04 (b)(4) Schlagraum-Regel

(A) Solange der Schlagmann am Schlag ist, muss er mit mindestens einem Fuß im Schlagraum bleiben. In den nachfolgenden Ausnahmen darf der Schlagmann den Schlagraum – aber nicht den Aschekreis um die Home Plate – verlassen:

- (i) Der Schlagmann schwingt nach einem Pitch;
- (ii) Nach einem abgebrochenen Schwung wird ein Einspruch (Appeal) bei einem Feldschiedsrichter eingelegt;
- (iii) Der Schlagmann wird durch den Pitch zum Verlassen des Schlagraumes gezwungen;
- (iv) Ein Mitglied einer Mannschaft bittet um „Time“ und dieser Bitte wird entsprochen;
- (v) Ein Spieler der Defensivmannschaft versucht einen Spielzug an irgendeinem Base;
- (vi) Der Schlagmann täuscht einen Bunt an;
- (vii) Es kommt zu einem Wild Pitch oder einem Passed Ball;
- (viii) Der Pitcher verlässt den Aschekreis des Werferhügels, nachdem er den Ball erhalten hat; oder
- (ix) der Catcher verlässt die Catcher’s Box, um seinen Mitspielern im Feld Zeichen zu geben.

Verlässt der Schlagmann absichtlich den Schlagraum und verzögert dadurch das Spiel, und wenn keine der Ausnahmen unter 5.04 (b)(4)(A)(i) bis (ix) {6.02 (d)(1) (i) bis 6.02 (d)(1) (viii)} zutrifft, wird der Schiedsrichter den Schlagmann für dessen ersten Verstoß in diesem Spiel verwarnen. Verstößt der Schlagmann danach im gleichen Spiel weiterhin gegen diese Regel, kann der Verband eine entsprechende Strafe aussprechen.

(B) Der Schlagmann darf den Schlagraum und den Home Plate umgebenden Aschekreis verlassen, wenn eine Spielunterbrechung mit „Time“ gegeben wurde, weil –

- (i) eine mögliche oder tatsächliche Verletzung vorliegt;
- (ii) eine Auswechslung vorgenommen werden soll; oder
- (iii) eine Besprechung einer der beiden Mannschaften erfolgt.

Kommentar zu Regel 5.04 (b)(4)(B) {6.02 (d)}: Die Schiedsrichter müssen den jeweils nachfolgenden Schlagmann dazu anhalten, seine Position im Schlagraum zügig einzunehmen, sobald der vorherige Schlagmann ein Base erreicht hat oder zum Aus wurde.

Kommentar für den deutschen Spielbetrieb zu 5.04 (b)(4) {6.02 (d)}: Die Bundesspielordnung bestimmt die zu verhängende Strafe bei Verstoß gegen diese Regel.

5.06 (b)(3)(C) – Betreten eines nicht bespielbaren Bereiches

Konkretisierung: Erweiterung der Regel und des zugehörigen Kommentars – bislang war nur das Stürzen in einen nicht bespielbaren Bereich definiert (nach einem gefangenen Flugball). Die Regel gilt nun auch dann, wenn der nicht bespielbare Bereich mit mindestens einem Fuß betreten wird. [2016]

5.06 (b)(3) Jeder Läufer – mit Ausnahme des Schlagmanns – darf ein Base vorrücken, ohne Risiko zum Aus zu werden, wenn – [...]

- (C) ein Feldspieler, nachdem er einen geschlagenen Ball regelkonform aus der Luft gefangen hat, mit einem Fuß irgendeinen nicht bespielbaren Bereich betritt oder in einen solchen Bereich stürzt;

Kommentar zu Regel 5.06 (b)(3)(C) {7.04 (c)}: Betritt oder stürzt ein Feldspieler, nachdem er einen geschlagenen Ball regelkonform aus der Luft gefangen hat, in irgendeinen nicht bespielbaren Bereich, während er den Ball immer noch in seinem Besitz hat, dann ist das Spiel unterbrochen, der Ball nicht spielbar und alle anderen Läufer rücken ein Base vor, ohne dass die Läufer zum Aus werden können. Die Zuweisung von Bases orientiert sich für jeden Läufer an dem Base, welches der einzelne Läufer zuletzt regelkonform berührt hat – und zwar zu dem Zeitpunkt, zu dem der Feldspieler den nicht bespielbaren Bereich betreten hat.

5.08 (b) – Spielzüge, die ein Spiel beenden

Konkretisierung: Redaktionelle Klarstellung, dass nicht nur der Läufer vom dritten Base sondern alle Läufer inklusive des laufenden Schlagmannes zum Vorrücken gezwungen sind. [2016]

5.08 [...]

- (b) Erzielt eine Mannschaft den Siegpunkt in der unteren Hälfte des letzten Spielabschnittes eines als regulär geltenden Spiels (Regulation Game) oder in der letzten Hälfte eines zusätzlichen Spielabschnittes als Ergebnis eines Base on Balls, Hit by Pitch oder irgendeines anderen Spielzuges, der, während alle Bases besetzt sind, den Schlagmann und alle anderen Läufer zum gefahrlosen Vorrücken zwingt, darf der Schiedsrichter das Spiel nicht eher für beendet erklären, als der Läufer vom dritten Base das Home Base und der laufende Schlagmann das erste Base berührt hat. [...]

5.09 (a)(1) – Betreten eines nicht bespielbaren Bereiches

Konkretisierung im Kommentar: Wie beim Stürzen in den Bereich einer Mannschaftsbank nach einem gefangenen Flugball ist nun ebenso der Ball nicht mehr spielbar (und Läufer rücken je ein Base vor), wenn ein Feldspieler nach einem gefangenen Flugball den Bereich einer Mannschaftsbank betritt. [2016]

5.09 (a) Schlagmann wird zum Aus

Ein Schlagmann wird zum Aus, wenn –

- (1) ein von ihm über Fair Territory oder Foul Territory geschlagener Ball (mit Ausnahme eines Foul Tip) von einem Feldspieler regelkonform aus der Luft gefangen wird.

Kommentar zu Regel 5.09 (a)(1) {6.05 (a)}: Ein Feldspieler darf in die Bereiche einer Mannschaftsbank hineinreichen, aber nicht den Bereich einer Mannschaftsbank betreten, um einen Ball regelkonform aus der Luft zu fangen. Um einen Foul Ball regelkonform zu fangen, der sich dem Bereich einer Mannschaftsbank oder einem anderen, nicht bespielbaren Bereich (zum Beispiel den Zuschauerrängen) annähert, muss sich der Feldspieler mit einem Fuß oder

mit beiden Füßen auf oder über bespielbarem Bereich (Fair Territory und Foul Territory) befinden – die vordere Kante des Bereiches der Mannschaftsbank gehört dazu. Der Feldspieler darf keinen Schritt in den Bereich einer Mannschaftsbank oder in einen anderen nicht bespielbaren Bereich machen und dort den Boden berühren. Der Ball bleibt spielbar. Betritt oder stürzt der Feldspieler aber, nachdem er den Ball regelkonform gefangen hat, in den Bereich einer Mannschaftsbank oder in einen nicht bespielbaren Bereich, dann ist das Spiel unterbrochen und der Ball nicht spielbar. Die Auswirkungen auf die Läufer in einem solchen Fall sind im Kommentar zu Regel 5.06 (c)(3) {7.04 (c)} beschrieben.

[...]

5.09 (b)(9) – Sich überholende Läufer

Konkretisierung: Ein (regelwidriges) Überholen kann von einem nachfolgenden aber auch von einem vorauslaufenden Läufer ausgelöst werden. Die Regel enthält dazu jetzt ein konkretes Beispiel. [2016]

5.09 (b) Ein Läufer wird zum Aus, wenn –

[...]

(9) er einen vor ihm laufenden Läufer überholt, bevor dieser Läufer selbst zum Aus wurde; Kommentar zu Regel 5.09 (b)(9) {-}: Grundlage für die Entscheidung, ob eine Überholung stattgefunden hat, sind die Aktionen des Läufers selber oder aber des ihm vorauslaufenden Läufers.

BEISPIEL: Läufer auf dem zweiten und dritten Base, ein Aus. Der Läufer vom dritten Base (vorauslaufender Läufer) versucht zum Home Base vorzurücken wird aber in ein Run-Down zwischen drittem Base und Home Base verwickelt. In der Annahme, dass dieser Läufer zum Aus gespielt werden wird, rückt der Läufer vom zweiten Base (nachfolgender Läufer) auf das dritte Base vor. Aber bevor der vorauslaufende Läufer zum Aus gespielt wird, läuft dieser zum dritten Base zurück und überquert es in Richtung des Außenfeldes. In diesem Moment hat der nachfolgende Läufer den vorauslaufenden Läufer überholt – und zwar durch die Aktion des vorauslaufenden Läufers. Im Ergebnis wird der nachfolgende Läufer zum Aus erklärt und das dritte Base ist unbesetzt. Der vorauslaufende Läufer hat das Anrecht auf das dritte Base sofern er dorthin zurückkehrt bevor er zum Aus wird – vergleiche Regel 5.06 (a)(1) {7.01} – es sei denn, er wird zum Aus erklärt, weil er das weitere Anlaufen von Bases aufgibt.

[...]

5.09 (c)(3) – Überlaufen vom ersten Base: Möglichkeiten, einen Einspruch zu spielen

Konkretisierung: Wird ein Einspruch (Appeal) gegen einen laufenden Schlagmann gespielt, der das erste Base überlaufen bzw. überrutscht hat (und vorausgesetzt dieser laufende Schlagmann kehrt nicht unverzüglich zum ersten Base zurück) – dann kann ein Einspruch durch Berührung vom ersten Base oder durch Berühren des laufenden Schlagmannes gespielt werden. [2016]

5.09 [...]

(c) Appeal Plays: Einsprüche

Ein Läufer wird nach Aufforderung durch einen Feldspieler vom Schiedsrichter zum Aus erklärt, wenn –

[...]

- (3) er selber oder das erste Base vor seinem Zurückkehren dorthin von einem Feldspieler in Ballbesitz mit dem Ball berührt wird, sofern er zuvor das erste Base überlaufen oder überrutscht hat und danach nicht sofort zu diesem Base zurückgekehrt ist;

[...]

5.12 (b)(6) – Betreten eines nicht bespielbaren Bereiches

Konkretisierung: analog zu 5.09 (a)(1) – hier im Rahmen der Situationen von Spielunterbrechungen. [2016]

5.12 [...]

- (b) Der Ball ist nicht mehr spielbar, wenn ein Schiedsrichter „Time“ ruft. Der Hauptschiedsrichter muss „Time“ rufen –

[...]

- (6) wenn ein Feldspieler, nachdem er einen geschlagenen Ball aus der Luft gefangen hat, in einen nicht bespielbaren Bereich stürzt oder einen solchen Bereich betritt. Alle anderen Läufer rücken ein Base vor, ohne dass diese Läufer zum Aus werden können. Die Zuweisung von Bases orientiert sich für jeden Läufer an dem Base, welches der einzelne Läufer zuletzt regelkonform berührt hat – und zwar zu dem Zeitpunkt, zu dem der Feldspieler den nicht bespielbaren Bereich betreten hat.

[...]

6.01 (a)(1) – Behinderung bei einem nicht gefangenen dritten Strike

Konkretisierung: Es muss sich um einen nicht gefangenen dritten Strike handeln. Behindert in dieser Situation der Schlagmann deutlich erkennbar den Catcher, so ist auf Behinderung zu entscheiden. [2016]

6.01

- (a) Es liegt dann eine Behinderung durch einen Schlagmann oder Läufer vor, wenn –

- (1) er den Catcher nach einem dritten, nicht gefangenen Strike deutlich erkennbar dabei behindert, den Ball zu spielen. Der laufende Schlagmann wird zum Aus erklärt, der Ball ist nicht spielbar, und alle Läufer kehren zu dem Base zurück, welches sie zum Zeitpunkt des Pitches besetzt hielten;

Kommentar zu Regel 6.01 (a)(1) {7.09 (a)}: Es wird nicht als Behinderung angesehen, wenn ein Pitch zunächst vom Catcher oder Schiedsrichter abprallt und danach vom laufenden Schlagmann berührt wird – es sei denn, der Schiedsrichter erkennt, dass der laufende Schlagmann den Catcher deutlich beim Spielen des Balles behindert.

[...]

6.01 (j) – Angemessenes Verhalten des Läufers bei möglichem Double Play

Neue Regel: Es wird definiert, was unter einem „angemessenen“ Slide im Zuge eines möglichen Double Plays zu verstehen ist. Gleichzeitig werden Sanktionen konkretisiert, die bei Verstößen zum Tragen kommen. [2016]

6.01

[...]

(j) Hineinrutschen an Bases bei Versuch eines Double Play

Wenn ein Läufer nicht angemessenen rutscht (Slide) und Kontakt mit einem Feldspieler herbeiführt oder versucht, einen solchen Kontakt herbeizuführen, mit der Absicht ein Double Play zu unterbrechen, so wird dieser Läufer aufgrund dieser Regel 6.01 wegen Behinderung zum Aus erklärt. Ein angemessener Slide – im Zusammenhang mit Regel 6.01 – liegt dann vor, wenn der Läufer

- (1) mit dem Rutschen beginnt – d.h. Kontakt zum Boden hat – bevor er das Base erreicht;
- (2) in der Lage ist und es auch tatsächlich versucht, das Base mit seiner Hand oder seinem Fuß zu erreichen;
- (3) in der Lage ist und es auch tatsächlich versucht, nach Vollendung des Rutschens auf dem Base zu verbleiben (Aktionen an Home Base ausgenommen); und
- (4) das Rutschen in Reichweite des Base ausführt, ohne seinen Laufweg – mit der Absicht einen Kontakt mit einem Feldspieler herbeizuführen – zu ändern.

Sofern ein Läufer angemessen rutscht, kann er nicht aufgrund von Behinderung nach Regel 6.01 zum Aus erklärt werden – selbst dann nicht, wenn der Läufer den Feldspieler in Folge einer angemessenen Aktion berührt. Darüber hinaus darf auch nicht auf Behinderung entschieden werden, wenn die Berührung des Feldspielers deshalb entstand, weil der Feldspieler eine Position im regelkonformen Laufweg des Läufers eingenommen hat – oder eine Bewegung in eine solche Position vorgenommen hat.

Gleichwohl gilt es als nicht angemessen, wenn ein Läufer wie eine Walze zum Base stürmt oder absichtlich mit dem Feldspieler Kontakt herstellt (oder dies versucht), indem der sein Bein über das Knie des Feldspielers anhebt und tritt oder dem Feldspieler seine Arme oder Oberkörper entgegenwirft.

Entscheidet der Schiedsrichter auf Verstoß gegen Regel 6.01 (j), dann erklärt der Schiedsrichter sowohl den Läufer als auch den laufenden Schlagmann zum Aus. Sollte der Läufer allerdings schon anderweitig zum Aus gespielt worden sein, dann wird der Läufer durch den Schiedsrichter zum Aus erklärt, gegen den die Defensivmannschaft ihren Spielzug gerichtet hat.

6.03 (a)(4) – Behinderung durch geworfenen Schläger

Neue Regel: Konkretisierung der Situation, wenn ein Schlagmann seinen Schläger wirft und dabei den Catcher behindert, der einen Spielzug ausführen und/oder den dritten Strike fangen will. Die bisherigen Unterpunkt 6.03 (a)(4) wurden verschoben nach 6.03 (a)(5). Ausnahme und Kommentar gelten nun für 6.03(a)(4) und 6.03(a)(3) gleichermaßen. [2016]

6.03

- (a) Ein Schlagmann wird wegen einer regelwidrigen Handlung zum Aus, wenn –

[...]

(3) er den Catcher beim Aufnehmen oder Werfen eines Balls behindert, indem er den Schlagraum verlässt oder irgendeine andere Bewegung ausführt, die den Catcher bei einem Spielzug am Home Base behindert;

(4) er seinen Schläger in Fair Territory oder Foul Territory wirft und damit den Catcher (einschließlich dessen Fanghandschuh) trifft, als dieser versucht, den Pitch zu fangen – mit einem oder mehreren Läufern auf Base und/oder der Pitch der dritte Strike war.

AUSNAHME zu den Regeln 6.03 (a)(3) {6.06 (c)} und 6.03 (a)(4) {-}: Der Schlagmann wird nicht zum Aus erklärt, wenn irgendein Läufer, der vorzurücken versuchte, zum Aus gespielt wird oder wenn ein Läufer, der versuchte, einen Punkt zu erzielen, wegen einer Behinderung am Catcher durch den Schlagmann zum Aus erklärt wird;

Kommentar zu Regel 6.03 (a)(3) {6.06 (c)} und 6.03 (a)(4) {-}: Wenn der Schlagmann den Catcher behindert, ruft der Schiedsrichter an der Home Plate „Interference“. Der Schlagmann wird zum Aus erklärt und der Ball ist nicht spielbar. Durch eine solche Behinderung darf kein Läufer vorrücken und alle Läufer müssen zu dem Base zurückkehren, das sie als letztes vor der Behinderung regelkonform berührt hatten.

Wenn jedoch der Catcher trotzdem den Ball spielt und ein Läufer, der vorzurücken versuchte, zum Aus gespielt wird, muss angenommen werden, dass keine tatsächliche Behinderung vorlag; somit ist der Läufer das Aus, nicht der Schlagmann. In diesem Fall haben alle anderen Läufer die Möglichkeit, auf eigene Gefahr vorzurücken und das Spiel geht weiter, als wäre nicht „Interference“ gerufen worden.

Wenn der Schlagmann so stark nach dem Ball schlägt und ihn verfehlt, dass der Schläger um seinen ganzen Körper herumschwingt und er dabei hinter sich unabsichtlich den Catcher oder den Ball mit dem Schläger berührt, wird nur ein Strike gezählt und nicht auf Behinderung entschieden. Der Ball ist dennoch nicht spielbar und kein Läufer darf vorrücken.

(5) er einen Schläger verwendet oder versucht zu verwenden, der – nach Meinung des Schiedsrichters – verändert oder behandelt wurde, um damit weiter schlagen zu können oder um eine ungewöhnliche Reaktion des Balls zu erreichen. Dazu zählen Schläger, die gefüllt, abgeflacht, genagelt, ausgehöhlt, eingekerbt oder mit einer Substanz überzogen wurden, wie z. B. mit Wachs oder Paraffin.

[...]

7.01 (e) – Behandlung von verschobenen (abgesagten) Spielen

Konkretisierung: Angleichung der Regel analog zu 4.04 (c). [2016]

7.01

[...]

(e) Wird ein Spiel verschoben oder auf andere Weise abgebrochen, bevor es ein reguläres Spiel geworden ist, erklärt der Hauptschiedsrichter das Spiel zum „No Game“ (das Spiel wird nicht gewertet) – es sei denn das Spiel wurde aufgrund von Regel 7.02 (a)(3) oder 7.02 (a)(4) {4.12 (a)(3) oder 4.12 (a)(4)} abgebrochen, was immer dazu führt, dass das Spiel zu einem aufgeschobenen Spiel (Suspended Game) wird.

[...]

7.02 – Änderung der Kapitelüberschrift

Änderung: Kapiteltitel „Aufgeschobene Spiele (Suspended Games)“ wurde erweitert durch „verschobene Spiele (Postponed Games)“ und „Spiele mit Gleichstand (Tie Games)“. [2016]

7.02 Aufgeschobene Spiele (Suspended Games), verschobene Spiele (Postponed Games) und Spiele mit Gleichstand (Tie Games)

[...]

7.02 (b)(4) – Verfahren bei Spielausfällen am Ende der regulären Spielsaison

Konkretisierung: Das bisherige Verfahren wird ausgedehnt und gleichzeitig bekommt der Ligapäsident weitere Entscheidungsmöglichkeiten. Dies betrifft auch die Regeln 7.02 (b)(4)(A), 7.02 (b)(4)(B), 7.02 (b) Kommentar – sowie 7.02 (b)(4)(C) die in 7.02 (b)(5) umgewandelt wurde. [2016]

7.02

[...]

(b) Ein aufgeschobenes Spiel wird wie folgt fortgeführt und beendet:

[...]

(4) Konnte ein aufgeschobenes Spiel, welches aber soweit fortgeschritten war, dass es den Anforderungen eines regulären Spieles gerecht wird, nicht bis spätestens vor dem letzten, geplanten Spiel der beiden Mannschaften innerhalb der regulären Spielsaison zu Ende gespielt werden, dann wird wie folgt verfahren:

(A) Wenn eine Mannschaft in Führung liegt: Das Spiel gilt als beendet, Gewinner ist die in Führung liegende Mannschaft. Ausnahme: Wenn das Spiel in einem noch nicht vollendeten Spielabschnitt unterbrochen wurde und die Gastmannschaft in diesem Spielabschnitt einen oder mehrere Punkte und damit die Führung erzielte, während die Heimmannschaft die Führung nicht zurückgewinnen konnte, dann wird der Punktestand des letzten vollständig gespielten Spielabschnittes zur Erfüllung dieser Regel 7.02 (b)(4) {4.12(b)(4)(i)} herangezogen; oder

(B) Wenn Punktgleichstand herrscht: Das Spiel wird zum unentschiedenen Spiel (Tie Game) erklärt. Ausnahme: Wenn das Spiel in einem noch nicht vollendeten Spielabschnitt unterbrochen wurde und die Gastmannschaft in diesem Spielabschnitt einen oder mehrere Punkte und damit den Gleichstand erzielte, während die Heimmannschaft die Führung nicht zurückgewinnen konnte, dann wird der Punktestand des letzten vollständig gespielten Spielabschnittes zur Erfüllung dieser Regel 7.02 (b)(4) {4.12(b)(4)(ii)} herangezogen.

(5) Für alle verschobenen und aufgeschobenen Spiele (sofern noch nicht so weit fortgeschritten, dass es als reguläres Spiel gilt), sowie für alle Spiele mit Gleichstand gilt: Wenn ein solches Spiel nicht neu angesetzt und vollständig regelkonform beendet wurde, bevor die beiden Mannschaften in der regulären Spielsaison das letzte Mal aufeinander treffen, dann muss dieses Spiel dennoch ausgetragen werden (bzw. fortgesetzt werden im Fall eines aufgeschobenen Spieles oder eines Spieles mit Gleichstand) sofern der Ligapäsident entscheidet, dass der Ausfall des Spieles Einfluss auf die kommenden Meisterschaftswettbewerbe haben könnte – inklusive der Teilnahme am

kommenden Meisterschaftswettbewerb selbst und/oder dem Vorteil eines Heimrechts für irgendein Spiel des kommenden Meisterschaftswettbewerbes.

Kommentar zu Regel 7.02 (b) {4.12 (b)}: Die Ligen der Major League haben für sich bestimmt, dass die Regel 7.02 (b) {4.12 (b)} keine Anwendung findet bei Spielen im Rahmen von Wild Cards, Division Series, League Championship Series oder World Series sowie bei allen Spielen der Major-League-Meisterschaft, die gespielt werden, um einen Tabellengleichstand aufzulösen. Die National Association hat für sich bestimmt, dass Spiele gemäß Regel 7.02 (b)(5) nicht neu angesetzt und bis zum regulären Spielende gespielt werden müssen, um damit über eine Teilnahme am kommenden Meisterschaftswettbewerb oder über den Vorteil eines Heimrechts im kommenden Meisterschaftswettbewerb zu bestimmen.

Kommentar für den deutschen Spielbetrieb zu 7.02 (b): Die Bundesspielordnung legt fest, wie mit der Fortführung von aufgeschobenen Spielen zu verfahren ist. [...]

Begriffsdefinition „Tag“

Angleichung und Konkretisierung: Einheitliche Definition mit den Spielschreiber-Regeln aus Abschnitt 9.00. Herabhängende Schnüre eines Fanghandschuhs alleine führen nicht zu einem regelkonformen Berühren („Tag“). [2016]

Begriffsdefinitionen

Ein **TAG** (Antippen mit Ball bzw. in Ballbesitz) ist die Aktion eines Feldspielers, der mit seinem Körper ein Base berührt, während er gleichzeitig den Ball sicher und fest in seiner Hand oder in seinem Fanghandschuh hält. Ein „Tag“ bezeichnet auch das Berühren eines Läufers mit dem Ball selber, oder mit der Hand oder dem Handschuh (herabhängende Schnüre alleine gehören nicht dazu) während sich der Ball sicher und fest in der Hand bzw. im Handschuh befindet. Es ist kein erfolgreicher „Tag“, wenn der Feldspieler gleichzeitig mit oder unmittelbar nach der Berührung des Base oder Läufers den Ball fallen lässt. Zur Beurteilung der Gültigkeit eines „Tag“ muss der Feldspieler den Ball lange genug in seinem Besitz halten, um so zu beweisen, dass er vollständige Kontrolle über den Ball hat. Wenn ein Feldspieler nach einem „Tag“ den Ball infolge eines anschließenden Versuchs, den Ball zu werfen, fallen lässt, dann gilt der „Tag“ dennoch als erfolgreich.

Begriffsdefinition „Touch“

Konkretisierung – neuer Kommentar: Ausrüstung gilt dann als von einem Spieler oder Schiedsrichter getragen, wenn sich diese in Kontakt mit dem dafür vorgesehen Platz am Körper befindet. [2016]

Begriffsdefinitionen

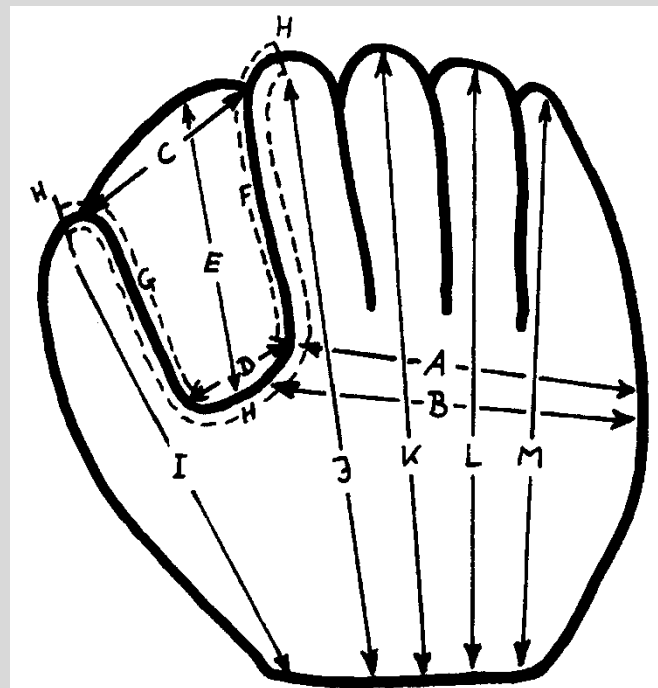
Mit **TOUCH** wird die Berührung eines Spielers oder Schiedsrichters nicht nur am Körper, sondern auch an der von ihm getragenen Kleidung oder Ausrüstung bezeichnet.

(Touch) Kommentar: Ausrüstung gilt dann als von einem Spieler oder Schiedsrichter getragen, wenn sich diese in Kontakt mit dem dafür vorgesehen Platz am Körper befindet.

Abbildung Nr. 4 – Neue Abmessungen gemäß 3.05 und 3.06

Änderung: Die neuen Abmessungen aus den Regeln 3.05 und 3.06 wurden in die Abbildung übertragen. [2016]

4 Abmessungen eines Fanghandschuhs



A	Breite der Handfläche	19,7 cm	H	Umlaufende Verbindungsnaht ..	34,9 cm
B	Breite der Handfläche	20,3 cm	I	Oberkante Daumen bis unterster Rand	19,7 cm
C	Oberste Öffnung des Netzes Das Netz darf an keiner Stelle breiter sein.	11,5 cm	J	Oberkante Zeigefinger bis unterster Rand	33,0 cm
D	Unterste Öffnung des Netzes	8,9 cm	K	Oberkante Mittelfinger bis unterster Rand	30,0 cm
E	Ober- bis Unterkante des Netzes	14,6 cm	L	Oberkante Ringfinger bis unterster Rand	27,3 cm
F	Verbindungsnaht zum Zeigefinger	14,0 cm	M	Oberkante kleiner Finger bis unterster Rand	23,0 cm
G	Verbindungsnaht zum Daumen.	14,0 cm			

Erratum

Keine Einträge.

Redaktion

Kleinere redaktionelle Anpassungen.