



# SBSF BASEBALL REGLEMENT JUVENILES

Gültig ab 1. April 2023

## Inhaltsverzeichnis

<b>I.</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
A.	GÜLTIGE REGELBÜCHER	4
B.	ANMERKUNGEN	4
<b>II.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 1.00 – ZIEL DES SPIELES</b>	<b>4</b>
A.	REGEL 1.01 ALLGEMEINE BESCHREIBUNG	4
<b>III.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 2.00 SPIELFELD</b>	<b>5</b>
A.	REGEL 2.01 DAS SPIELFELD	5
1.	Absatz 2 Spielfeld – Masse	5
2.	Absatz 3 Pitchersplate	5
3.	Absatz 4 Backstop	5
4.	Absatz 5 Erstellung der Spielfelder	5
5.	Absatz 7 Spielfeldmarkierungen	5
6.	Absatz 4 Homologierung	5
B.	REGEL 2.05 DUGOUT	6
<b>IV.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZU 3.00 AUSTRÜSTUNG UND BEKLEIDUNG</b>	<b>6</b>
A.	REGEL 3.01 DER BALL	6
B.	REGEL 3.02 BAT	6
C.	REGEL 3.03 UNIFORM	6
1.	Regel 3.03 (c) Team-Uniformen	6
2.	Regel 3.03 (i) Schuhe	6
D.	REGEL 3.08 HELMET	6
<b>V.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 4.00 – VOR DEM SPIEL</b>	<b>7</b>
A.	REGEL 4.01 SPIELBERECHTIGUNG UND FREIGABE	7
1.	Spielerliste	7
2.	Spieler ohne Lizenz	7
3.	Alterslimiten	7
4.	Juveniles bei den Cadets	7
5.	Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen	8
B.	REGEL 4.04 ABRUCH VON SPIELEN, ETC.	8
<b>VI.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 5.00 - PLAYING THE GAME</b>	<b>8</b>
A.	REGEL 5.04 BATTINGORDER	8
B.	REGEL 5.05 BATTER WIRD ZUM RUNNER	8
1.	Regel 5.05 (a) (5) Homerun	8
2.	Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base	8
3.	Regel 5.05 (a) Batter schlägt vom Batting Tee	8
4.	Regel 5.05 (b) (1) Base on Balls	8
C.	REGEL 5.06 ABLAUFEN DER BASES	9
1.	Stealing Bases	9
D.	REGEL 5.07 PITCHING	9
1.	Pitcherbeschränkung Schweizer Pitcher	9
2.	Pitch-Count	9
3.	Regel 5.07(b) Warm-up Pitches	10
E.	REGEL 5.09 ERZIELEN VON AUS	10
1.	Batter schlägt vom Batting Tee nach Base on Balls	10
2.	Safety Rule	10

F.	REGEL 5.09 (E) WECHSEL DES SCHLAGRECHTS .....	10
G.	REGEL 5.10 AUSWECHSLUNGEN .....	11
1.	<i>Regel 5.10 (d) Wiedereintritt von Spielern .....</i>	11
2.	<i>Auswechslungen von Feldspielern bei 10 oder mehr Spielern im Lineup.....</i>	11
H.	REGEL 5.11 DESIGNATED HITTER.....	11
<b>VII.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZU ABSCHNITT 6.00 – UNZULÄSSIGE SPIELZÜGE .....</b>	<b>11</b>
1.	<i>Regel 6.02(a) Balk.....</i>	11
<b>VIII.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 7.00 - BEGINN UND ENDE DES SPIELS .....</b>	<b>12</b>
A.	REGEL 7.01 (G) (1)-(3) ENDSTAND EINES REGULÄREN SPIELES.....	12
B.	REGEL 7.01 (H) ERGÄNZUNGEN REGULATION GAME.....	12
C.	REGEL 7.02 AUFGESCHOBENES SPIEL, VERSCHOBENE SPIELE, OD. SPIELE MIT GLEICHSTAND.....	13
1.	<i>Aufgeschobenes Spiel .....</i>	13
2.	<i>Spielabsagen.....</i>	13
D.	REGEL 7.03 FORFAITS .....	13
E.	REGEL 7.04 PROTEST .....	14
F.	ZUSÄTZLICHE REGEL – NICHT NOTWENDIGE SPIELE .....	14
G.	ALLGEMEINE ERGÄNZUNGEN.....	14
1.	<i>Melden von Resultaten, Speziellen Vorkommnissen .....</i>	14
2.	<i>Hochladen von Formularen .....</i>	14
<b>IX.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 8.00 – DER UMPIRE .....</b>	<b>14</b>
<b>X.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 9.00 – DER OFFICIAL SCORER .....</b>	<b>14</b>
<b>XI.</b>	<b>ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT - DEFINITION OF TERMS .....</b>	<b>15</b>
<b>XII.</b>	<b>ANHANG A - EARLY STEEL .....</b>	<b>15</b>

# Reglemente «Baseball»: JUVENILES

## I. Einleitung

Das vorliegende Reglement ergänzt die gültigen Regelbücher in Bezug auf einige besondere schweizerische Verhältnisse. Es trägt insbesondere der Tatsache Rechnung, dass die Spielplatzverhältnissen nicht dem eigentlich geforderten Standard entsprechen können. In einigen Fällen werden schwierig zu interpretierenden Regeln klarer und verständlicher dargestellt.

### A. Gültige Regelbücher

Es gelten folgende Regelbücher:

- Official Baseball Rules (neuste Version OBR englisch, von WBSC Europe anerkannt)
- Offizielle Baseball Regeln (neuste Version deutsch, DBV)
- Règlements officiels de Baseball (neuste Version französisch)
- **WBSC Europe Competition Regulations (neueste Version English)**
- **Die "SBSF Alterstabelle" ist auf der SBSF Website ersichtlich**

### B. Anmerkungen

Bei Textdifferenzen gilt das von der WBSC Europe anerkannte Regelbuch (in englischer Sprache)

1. Alle Regeln, die in den folgenden Abschnitten nicht erwähnt werden, sind in ihrem Umfang gültig
2. Das englische Wort «shall» bedeutet in Reglementen und Ähnlichem eine Muss-Bestimmung. Es wird deshalb mit «muss» oder mit «verpflichtet sein» übersetzt.
3. Dieses Reglement ist keine Übersetzung des «Little League Rulebook». Gewisse Regeln wurden jedoch aus diesem Reglement übernommen.
4. Während der Schulferien dürfen nur dann Spiele der Juveniles Meisterschaft durchgeführt werden, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.
5. BSM ist das Lizenz-Tool der SBSF
6. Verstösse gegen die OBR, WBSC Europe und SBSF Reglemente werden gemäss Bussen Katalog geahndet.
7. Nachfolgend wird einfachheitshalber nur die männliche Schreibweise verwendet, das Reglement gilt jedoch für alle Geschlechter.

## II. Ergänzungen zum Abschnitt 1.00 – Ziel des Spieles

### A. Regel 1.01 Allgemeine Beschreibung

- Vereine können ganze Mannschaften oder zusammen mit einem oder mehreren anderen Vereinen eine Spielgemeinschaft anmelden.
- In der Juveniles-Liga kann auch mit acht (8) Spieler ein Spiel gestartet und gespielt werden. Für den fehlenden Spieler muss ein Lineup-Platz gewählt werden, wenn dieser an der Reihe wäre, wird die Mannschaft mit einem automatischen OUT belegt.

- Wenn das Spiel mit acht (8) Spieler gestartet wird, kann zu jedem späteren Zeitpunkt ein (1) Spieler eingetragen werden, damit entfällt das automatische OUT.
- Wenn ein Spiel mit neun (9) Spieler gestartet wurde und ein Spieler aufgrund einer Verletzung oder Krankheit nicht mehr weiterspielen kann und kein Substitute- Spieler vorhanden ist, kann das Spiel mit acht (8) Spieler fertig gespielt werden. Bei einem anderen Grund als soeben genannten, zB eine Ejection, wird das Spiel als Forfait (zu wenig Spieler) erklärt.
- Eine Mannschaft, die mehr als ein (1) Mal nicht an einem offiziellen Meisterschaftsspiel erscheint, darf nicht an den Play-Offs teilnehmen. Alle Spiele von einem Tag gelten als ein (1) Spiel.

### III. Ergänzungen zum Abschnitt 2.00 Spielfeld

#### A. Regel 2.01 Das Spielfeld

##### 1. Absatz 2 Spielfeld – Masse

Bei den Juveniles gibt es keinen Pitchers-Mound

Spielfeldmasse:

- das Spielfeld muss ein 18,28 m langes Quadrat sein
- die Pitching Distanz beträgt 14,63 m
- Backstop mind. 5 m, max. 8 m
- Homerun Grenze soll mind. 60 m sein, eine Entfernung von 65 m entlang der Foul Lines und 75 m zum Centerfield ist wünschenswert.
- Kreis von 5 m Durchmesser zentriert um die Homeplate
- Homeplate zur 2. Base, sowie 1. Base zur 3. Base (gilt als Messhilfe) 25.85m

##### 2. Absatz 3 Pitchersplate

Die Pitchersplate muss ebenerdig zur Homeplate liegen. Im Falle, dass auf einem Seniorsfeld mit Pitchermound gespielt wird, ist der Mound hinter der Pitchersplate zulässig.

##### 3. Absatz 4 Backstop

Die Entfernung von der Homeplate zum Backstop muss mindestens fünf (5) Meter betragen. Ausnahmen bewilligt die TK.

##### 4. Absatz 5 Erstellung der Spielfelder

Ist die Stelle der Homeplate festgelegt, wird mit Hilfe eines Messbandes eine Länge von 25.85 m in die gewünschte Richtung abgemessen, wo damit die 2nd Base bestimmt. Von der Homeplate aus wird eine Länge von 18,28 m zum 1th Base abgemessen. Vom 2nd Base aus, dieselbe Länge zum 1th Base abgemessen. Die Kreuzpunkte der Längen bestimmen die 1st Base. Die 3rd Base auf die entsprechende Weise ermittelt.

##### 5. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen

Falls es der Heimmannschaft nicht erlaubt ist, Feldmarkierungen einzuzeichnen, so liegt es einzig beim Umpire zu entscheiden, wo die entsprechenden Markierungen liegen würden. Fehlende Markierungen sind der TK-Baseball zu melden. Das Verwenden von Sägemehl ist erlaubt.

Foul Lines, Treefoot Line und Circle um Homeplate müssen eingezeichnet sein.

##### 6. Absatz 4 Homologierung

Sämtliche für Meisterschaftsspiele vorgesehenen Spielfelder werden durch die TK homologiert. Offizielle Meisterschaftsspiele dürfen nur auf den zugelassenen Spielfeldern ausgetragen werden. Ausnahmegewilligungen

erteilt die TK. Die Homologierung eines Spielfeldes kann jederzeit beantragt werden. Jede Mannschaft die am Meisterschaftsbetrieb der Juveniles-Liga teilnimmt, ist verpflichtet die Masse sowie Groundrules seines Spielfeldes mit der Anmeldung zur Meisterschaft (schriftlich oder als PDF per E-Mail) dem SBSF abzugeben.

Anmerkung: Auf Spielfeldern, auf denen sich im spielbaren Feld Hindernisse befinden (z.B. Lichtmasten, Fussballtore etc.) muss dafür gesorgt werden, dass diese Hindernisse mit speziellen Protektoren ummantelt sind. Diese Ummantelungen können aus Schaumstoff sein, wie dies üblich ist im Schulsport, in der Leichtathletik oder im Skisport. Der Schutz muss bodenerdig bis über Kopf (mind. 2 Meter) hoch sein.

#### B. Regel 2.05 Dugout

Die Heimmannschaft muss Spielerbänke (Zelte als Schattenspender und Regenschutz ist wünschenswert) für sowohl die Heim- als auch Gastmannschaft zur Verfügung stellen.

### IV. Ergänzungen zu 3.00 Ausrüstung und Bekleidung

#### A. Regel 3.01 Der Ball

Wird ergänzt mit:

Für Meisterschaftsspiele darf nur der offiziell zugelassene Ball mit dem offiziellen Stempel des SBSF verwendet werden.

Spielbälle werden immer vom Heimteam gestellt. Ist eine Mannschaft nicht in der Lage, bei Spielbeginn mind. 12 Bälle zur Verfügung zu stellen, so müssen diese von einem anderen Team ausgeliehen oder abgekauft werden. Fehlende Bälle führen zu keinem Forfait sofern das Spiel mit dem offiziellen Ball gespielt werden kann.

Für den Fall, dass der offizielle Spielball nicht lieferbar ist, ist ein weiterer durch die TK bestimmter Ball als Ersatz vorgesehen.

#### B. Regel 3.02 Bat

Wird ergänzt durch:

e) Es dürfen nur Bat mit dem USA Baseball Logo benützt werden (USABat Standard).

#### C. Regel 3.03 Uniform

##### 1. Regel 3.03 (c) Team-Uniformen

Spieler die in Spielgemeinschaften oder anderen Mannschaften spielen oder aushelfen, dürfen in ihrer eigenen Mannschaftsuniform spielen

##### 2. Regel 3.03 (i) Schuhe

Wird ergänzt mit:

Juveniles dürfen keine Baseball Schuhe tragen, die mit Metal-Cleats versehen sind.

#### D. Regel 3.08 Helmet

Ist mit folgender Ergänzung gültig:

(b) wird ersetzt durch:

Jeder Spieler muss in seiner Rolle als Batter oder Runner einen Helm mit beidseitigem Ohrschutz mit Helmgitter tragen.

(c) entfällt

## V. Ergänzungen zum Abschnitt 4.00 – Vor dem Spiel

### A. Regel 4.01 Spielberechtigung und Freigabe

#### 1. Spielerliste

Damit ein Spieler spielberechtigt ist, muss er auf einer gültigen Spielerliste, welche im BSM erstellt wurde, aufgeführt sein, massgebend ist **die SBSF Alterstabelle**.

Die Teams müssen die Spielerliste am Spiel vorweisen können, sonst wird das Spiel Forfait gewertet. Der Spieler muss sich nach Aufforderung des Umpire ausweisen können. Folgende Originalpapiere oder Kopien sind zulässig: ID, Pass, Fahrausweis, Ausländerausweis. Falls ein Spieler sich nicht ausweisen kann, kann er nicht am Spiel teilnehmen. Ist ein Spieler nicht auf der am Spiel vorhandenen Spielerliste aufgeführt, kann sich jedoch ausweisen, kann er auf eigenes Risiko am Spiel. Falls keine Spielberechtigung nachgewiesen werden kann, wird das Spiel Forfait gewertet.

#### 2. Spieler ohne Lizenz

Spieler ohne Lizenzen können für maximal zwei (2) Spiele eingesetzt werden. Diese Spieler müssen mit Namen, Vorname und Geburtsdatum im Lineup eingetragen werden. Spieler ohne Lizenz dürfen nicht an Play-off Spiele teilnehmen.

#### 3. Alterslimiten

**Stichtag** für die Zuordnung zu den Altersklassen ist **neu jeweils der 1. September**. Für diejenigen, welche davor Geburtstag haben, ist der jeweilige Jahrgang massgeblich für die Berechnung des Alters. Für diejenigen, welche danach Geburtstag haben, ist der folgende Jahrgang massgeblich.

##### (1) SBSF Alterstabelle

Die spielberechtigten Jahrgänge sind in der "SBSF Alterstabelle". Ersichtlich auf der SBSF Website.

##### (2) Normales Spielalter

Jeder Spieler, der vor dem 31. August 8 Jahre alt und frühestens am 1. September 13 Jahre alt wird, ist teilnahmeberechtigt.

##### (3) Einschränkungen für jüngere Spieler

An der Meisterschaft kann nur teilnehmen, wer am Stichtag mindestens 6 Jahre alt ist. Spieler unter dem normalen Spielalter (vor dem 1. September 6-7 Jahre alt) gilt folgende Einschränkung:

*Es dürfen maximal 2 (zwei) solche Spieler im Lineup sein.*

##### (4) Spieler müssen vom Batting Tee schlagen

Jeder Spieler, der vor dem 1. September 8 Jahre alt wird, muss vom **Batting-Tee** schlagen.

##### (5) Spieler dürfen vom Batting Tee schlagen

**Spieler, die vor dem 1. September 9 Jahre alt werden, dürfen vom Batting-Tee schlagen.**

#### 4. Juveniles bei den Cadets

Juveniles, die vor dem 1. Sep. 10 Jahre alt werden dürfen auch bei den Cadets spielen. Die Verantwortung liegt beim Teamverantwortlichen. Es müssen für diesen Spieler bei den Cadets die Pitch Count Regeln des Juveniles Reglements eingehalten werden.

## 5. Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen

Alle Juveniles Spieler können, mit Genehmigung des eigenen Vereins, auch in Juveniles-Mannschaften anderer Vereine mitspielen.

### B. Regel 4.04 Abbruch von Spielen, etc.

Wird im Reglement Spielbetrieb geregelt.

## VI. Ergänzungen zum Abschnitt 5.00 - Playing the Game

### A. Regel 5.04 Battingorder

Diese Regel 5.04 a) (4) wird ergänzt:

Die Battingorder kann mehr als neun (9) Spieler umfassen. Die zusätzlichen Battingorder Positionen (10-x) müssen auf dem Lineup bei "der Ersatzspieler" eingetragen werden. Während des Spiels können Battingorder-Positionen ausfallen (müde, verletzte Kinder), oder Spieler ersetzt werden, aber keine zusätzlichen eingefügt werden. Werden Positionen während dem Spiel gestrichen, muss dies dem Umpire und dem gegnerischen Coach mitgeteilt werden.

### B. Regel 5.05 Batter wird zum Runner

Folgende Absätze werden geändert oder entfallen:

#### 1. Regel 5.05 (a) (5) Homerun

Homerungrenze ist 60 m wie unter 2.0 das Spielfeld bestimmt. Ist die Distanz kürzer als 60 m, darf der Batter nur bis zur 2nd Base vorrücken.

#### 2. Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base

Wird ein Fair Flyball von einem Feldspieler ins Foul Territory abgelenkt, darf der Batter bis zur 2nd Base vorrücken; wurde der fair Flyball aber über die Homerun Grenze zwischen 1st und 3rd Base umgelenkt, erhält der Batter einen Homerun, sofern die Distanz Homeplate – Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt. Ist die Distanz kürzer als 76 m, darf der Batter nur bis zur 2nd Base vorrücken.

#### 3. Regel 5.05 (a) Batter schlägt vom Batting Tee

Ein Batter acht (8) jährig und jünger der vom Batting Tee schlagen muss und neun (9) jährig, der vom Batting Tee schlagen darf, kann nicht Strike Out gehen.

Regel 5.05(a) wird ergänzt mit (10):

Trifft ein Tee-Batter das Rohr des Batting Tee oder macht einen schlechten Kontakt mit dem Ball, sodass dieser ähnlich wie ein Bunt unspielbar für die Verteidigung im Fair Territory landet, entscheidet der Umpire auf Foul Ball.

#### 4. Regel 5.05 (b) (1) Base on Balls

Regel wird ersetzt:

Base on Balls und Intentional Walk werden aufgehoben.

- Der Batter darf bei «Ball Four» nicht auf das 1. Base vorrücken, er muss vom Batting Tee schlagen.
- Es gibt nur einen (1) Versuch.
- Gelingt dem Batter kein gültiger Schlag (Miss, Foul), wird er OUT gegeben.



- Bunts sind nicht erlaubt, es muss ein voller Schwung mit dem Bat gemacht werden, ansonsten wird der Versuch wiederholt.
- Bei einem Hit darf der Batter bis max. zur 2. Base gelangen, Ausnahme Homerun.
- Die Runner dürfen soweit vorrücken wie möglich mit dem Risiko, out gemacht zu werden.

### C. Regel 5.06 Ablaufen der Bases

#### 1. Stealing Bases

a) Stealing ist nicht erlaubt, Ausnahme siehe 5.09 2.b) und 2.c)

b) Sobald ein Pitcher im Kontakt mit der Platte steht, im Besitz des Balles ist und der Catcher in der Catchers-Box bereit ist einen Pitch zu fangen, dürfen die Runner ihr Base nicht mehr verlassen, bis dass der geworfene Ball die Homeplate überquert hat, oder geschlagen wurde. (siehe Anhang A für Sanktionen bei geschlagenen Bällen)

c) Wenn der Batter vom Batting Tee schlägt, darf der Runner nicht vor dem Kontakt mit dem Ball losrennen.

d) Wenn der Ball nach einem Wild Pitch oder Passed Ball den Kreis von fünf (5) Meter im Durchmesser um die Homeplate verlässt, darf ein Runner auf eigenes Risiko auf die nächste Base vorrücken.

e) Nach einem geschlagenen Ball und/oder Error der Verteidigung (Wurf oder Fang) darf ein Runner auf eigenes Risiko vorrücken, bis der Spielzug beendet ist.

f) Wenn sich der Runner bei einem Wild Pitch oder Passed Ball nicht an die Regel Stealing 5.09 a) und d) hält und das nächste Base stiehlt, muss er wieder zum Ausgangsbasis (Time of Pitch) zurück.

### D. Regel 5.07 Pitching

Zusätzliche Regel für alle Spiele:

#### 1. Pitcherbeschränkung Schweizer Pitcher

Das 1. und 2. Inning in jedem Spiel muss von einem Schweizer Pitcher (Lizenz Status A) gepitched werden, ansonsten das Spiel als einfache Forfaitniederlage zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet wird.

#### 2. Pitch-Count

Der Pitch-Count muss von einer unabhängigen Person, wie z.B. Scorer oder bei Turnieren vom nicht spielenden Team, genommen werden. Sind diese nicht vorhanden, nehmen beide Team-Coaches den Pitch-Count, dieser muss aber immer bei Inningwechsel verglichen werden. Bei Differenzen entscheidet der Umpire. Der Pitch-Count muss auf dem offiziellen PC-Formular, das die SBSF zur Verfügung stellt ([Download von der SBSF Website](#)), für jeden Pitcher eingetragen werden.

(1) Max 85 Pitches pro Spieltag

Max. 85 Pitches pro Tag

Ein angefangenes At Bat kann beendet werden, auch wenn dabei die 85 Pitches pro Pitcher überschritten werden. Ein Hit vom **Batting-Tee** zählt nicht als Pitch.

## (2) 40 Pitch/Inning Regel

**Zusätzliche Regelung:**

Wenn der Pitcher in einem (1) Inning 40 Pitches erreicht, muss er ausgewechselt werden und darf am gleichen Spieltag nicht mehr als Pitcher eingesetzt werden.

## (3) Ruhetage

Pitches	Ruhetage
71 oder mehr	3 Tage
56 – 70	2 Tage
41 – 55	1 Tag
1 - 40	Kein Ruhetag

## 3. Regel 5.07(b) Warm-up Pitches

Änderung: Die bisherige Definition von acht (8) Warmup Pitches wurde zugunsten einer allgemeinen Formulierung geändert. Die WBSC Speed-Up Rules gelten bei den Juveniles nicht.

- Im ersten (1.) Inning und bei Pitcherwechsel hat der Umpire dem Pitcher für acht (8) Warm-up Pitches angemessene Zeit einzuräumen.
- Zwischen den Innings kann der Pitcher acht (8) Warm-up Pitches werfen.

Der Plate-Umpire muss darauf achten, dass ohne Spielverzögerung diese Warm-up Pitches durchgeführt werden. Wenn ein Team nicht innerhalb normaler Zeit diese Warm-up Pitches durchführt, soll der Plate-Umpire diese Warm-up Pitches unterbrechen/abbrechen und «Play Ball» ausrufen. Die Mannschaften sollen einen Backup-Catcher bereithalten, der sobald das Inning fertig ist, für den Pitcher zur Verfügung stehen.

## E. Regel 5.09 Erzielen von Aus

## 1. Batter schlägt vom Batting Tee nach Base on Balls

Gemäss SBSF Regel 5.05 (b) (1): Gelingt dem Batter kein gültiger Schlag (Miss, Foul), wird er OUT gegeben.

## 2. Safety Rule

Zusatz zu dieser Regel 5.09(b):

Ein Runner ist Out, wenn er den Feldspieler berührt der im Begriff ist ein Double Play zu machen. Wenn er nicht auf die Base slidet oder nicht versucht dem Feldspieler auszuweichen, der den Ball hat oder darauf wartet, einen Tag zu machen.

## F. Regel 5.09 (e) Wechsel des Schlagrechts

Wird ergänzt:

- Sobald eine Mannschaft in einem Inning fünf (5) Runs erzielt hat, wird das dritte (3.) Out gesprochen und das Schlagrecht wechselt. Dies gilt nicht für das letzte Inning.
- Führt jedoch das Auswärtsteam vor dem letzten Inning mit zehn (10) oder mehr Runs, wird im letzten Inning zuerst die Offensive des Heimteams gespielt.
- Play-Off Spiele werden ohne Run Beschränkung gespielt.

## G. Regel 5.10 Auswechslungen

### 1. Regel 5.10 (d) Wiedereintritt von Spielern

Diese Regel wird ersetzt durch:

Ein Spieler des Starting Lineups, welcher durch einen Ersatzspieler ersetzt wurde, kann auf der ursprünglichen Schlagposition wieder ins Spiel zurückkehren, vorausgesetzt, dass sein Ersatz:

- eine (1) Plate Appearance hatte;
- und bei drei (3) aufeinanderfolgenden Outs auf dem Spielfeld stand.

Diese Regel gilt nicht für Spieler die vom Spiel ausgeschlossen wurden.

Falls ein Team nicht mehr fähig ist, wegen Ausschluss eines Spielers, acht (8) Spieler zu stellen, und kein regulärer Ersatzspieler mehr anwesend ist, dürfen ausgeschlossene Spieler nicht mehr eingesetzt werden, dann wird das Spiel abgebrochen (Called Game) und als Forfait erklärt.

### 2. Auswechslungen von Feldspielern bei 10 oder mehr Spielern im Lineup

Wenn mehr als 9 Spieler im Lineup aufgelistet sind, dürfen diese (überzähligen) Spieler frei in der Verteidigung eingesetzt werden, Ausnahme CH-Pitcher Regel 5.07 1.Pitcherbeschränkung.

## H. Regel 5.11 Designated Hitter

Designated Hitter Regel wird ausser Kraft gesetzt.

## VII. Ergänzungen zu Abschnitt 6.00 – Unzulässige Spielzüge

### 1. Regel 6.02(a) Balk

Regel 6.02 (a)(1) – (10) und (12) entfällt

Regel 6.02 (a) wird ergänzt:

#### (11) Fallenlassen des Balls

Bei unabsichtlichem Fallenlassen des Balls bei den Juveniles wird kein Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein «Ball» zugesprochen.

Regel 6.02 (a) (13) wird ergänzt:

#### (13) No Stop

Wenn der Pitcher bei den Juveniles einen Pitch aus der Set-Position durchführt, ohne vorher zu einem Bewegungsstillstand (Stop) gekommen zu sein, wird dies nicht als Balk gewertet, jedoch erhält der Batter ein «Ball» zugesprochen, das Spiel ist unterbrochen und die Runner bleiben auf ihrem Ausgangsbasis Time of Pitch (TOP).

**Anmerkung: Regel 6.02 a)(11) und (13): Ist dies der vierte (4.) Ball, wird die Regel 5.05 b) (1) angewendet (Batter schlägt vom Batting Tee).**

## VIII. Ergänzungen zum Abschnitt 7.00 - Beginn und Ende des Spiels

### A. Regel 7.01 (g) (1)-(3) Endstand eines regulären Spieles

Wird ersetzt:

Der Endstand eines regulären Spieles ist die Gesamtzahl aller Punkte, die jede Mannschaft bis zu dem Augenblick erzielen konnte, in dem das Spiel beendet wurde. Dies gilt für alle Single-Game, Turnier und DH.

- 1) Das Spiel ist beendet, wenn die Heimmannschaft nach der ersten Hälfte des fünften (5.) Innings (Single-Game, Turnier und DH) in Führung ist.
- 2) Das Spiel ist beendet, wenn fünf (5) Innings (Single-Game, Turnier und DH) gespielt wurden und die Gastmannschaft in Führung ist.
- 3) Erzielt die Heimmannschaft den siegenden Run in der zweiten Hälfte des fünften (5.) Innings (Single-Game, Turnier und DH) erzielt, oder in der zweiten Hälfte eines Zusatz-Innings, ist das Spiel sofort beendet, wenn der Run erzielt wird.

Approved Ruling: Schlägt der Batter einen Home Run und bringt somit seiner Mannschaft während der zweiten Hälfte des fünften (5.) Innings (Tagesturniere und DH 5. Inning) oder zweiten Hälfte eines Zusatz-Innings den Sieg und wird Out erklärt weil er einen Runner überholt hat, wird das Spiel beendet sobald der siegende Punkt von einem anderem, vorderen Runner erzielt wurde.

### B. Regel 7.01 (h) Ergänzungen Regulation Game

Zusatz zu dieser Regel:

Meisterschaftsspiele werden folgendermassen gespielt:

- Single Games werden über fünf (5) Innings ohne Zeitbeschränkung gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Double Header werden beide Spiele über fünf (5) Innings ohne Zeitbeschränkung gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Tagesturniere werden über fünf (5) Innings gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Einzelne Nachholspiele von Tagesturnieren oder DH werden wie normale Games ausgetragen.
- Sobald eine Mannschaft in einem Inning fünf (5) Runs erzielt hat, wird das dritte (3.) Out gesprochen und das Schlagrecht wechselt. Dies gilt nicht für das letzte Inning. Führt jedoch das Auswärtsteam vor dem letzten Inning mit zehn (10) oder mehr Runs, wird im letzten Inning zuerst die Offensive des Heimteams gespielt.
- Final Four Spiele werden ohne Run Beschränkung gespielt, es darf nicht vom Batting-T geschlagen werden.
- Wildcard Turnier werden gleich wie Tagesturniere gespielt.
- Play-Off Spiele werden ohne Run Beschränkung gespielt.
- Mercy Rule:
  - Single Games, Turnier- und DH Spiele: Es gilt die Double Mercy Rule, d.h. beträgt die Run-Differenz nach dem 4. Inning 20 Runs oder mehr, so wird das Spiel abgebrochen.
  - Playoff-Spiele: Die Double Mercy Rule tritt nur auf Verlangen der verlierenden Mannschaft in Kraft.

### C. Regel 7.02 Aufgeschobenes Spiel, verschobene Spiele, od. Spiele mit Gleichstand

#### 1. Aufgeschobenes Spiel

Bei den «Junioren» JUVENILES gibt es kein aufgeschobenes Spiel

#### 2. Spielabsagen

Ergänzung bei Spielabsagen:

- Turnierabsagen werden durch den Turnierorganisator **im BSM** vorgenommen. Es müssen die gegnerischen Teams, Umpire und der TK-Baseball orientiert werden.
- DH und Single-Games werden vom Hometeam **im BSM** gemeldet. Es muss das gegnerische Team, Umpire und der TK-Baseball orientiert werden.
- Wenn ein Team nicht spielen kann, Hometeam oder Gastteam, müssen zwingend die gegnerischen Teams und die Umpire **orientiert werden. Meldung im BSM und an das TK-Baseball durch das Hometeam.**

### D. Regel 7.03 Forfaits

Zusatz zu dieser Regel:

e) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft unlicenzierte Spieler einsetzt. (Ausnahme siehe Regel IB)

f) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft gegen das Reglement Lizenzen verstösst.

g) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls ein Pitcher mit Junioren-Lizenz die Anzahl der erlaubten Pitches gemäss «Pitch Count-Regel» der jeweiligen Altersklasse überschreitet.

h) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage gewertet, falls eine Mannschaft nicht min. acht (8) lizenzierte Spieler auf das Spielfeld stellen kann oder will.

i) Wird ein Spiel wegen Verstössen gegen die Regeln in 1.01, 3.01, 4.01, 5.07 und 7.03 als Forfait erklärt, wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-5 sowie mit der gemäss Bussenreglement vorgesehenen Busse belegt.

j) Bei Verstössen gegen die Regeln 7.03 b) sowie 7.03 e) bis h) können Niederlagen auch nachträglich durch die TK aufgrund der offiziellen Scorerblätter ausgesprochen werden. Das Einreichen eines formalen Protestes durch die gegnerische Mannschaft ist dabei nicht vorausgesetzt.

k) Forfaitniederlage als Folge verletzungsbedingten Ausscheidens eines oder mehrere Spieler, wird die schuldige Mannschaft mit einer Niederlage von 0-5 belegt, es wird von einer Busse abgesehen.

l) Alle Spiele einer Mannschaft am gleichen Spieltag werden disziplinarisch als ein (1) Forfait gewertet.

**m) Kann eine Mannschaft nicht genügend eigene Spieler stellen und erhält keine Zustimmung für den Einsatz von Aushilfs-Spielern des direkten Gegners, gilt das als Forfait im Sinne von 7.03 i). Wird in solchen Fällen mit allen Spielern auf Platz ein Freundschaftsspiel ausgetragen, entfällt die Busse.**

## E. Regel 7.04 Protest

Ersetzt diese Regel: Proteste sind zulässig und wird im SBSF Reglement Disziplinar geregelt.

## F. Zusätzliche Regel – nicht notwendige Spiele

Ein Spiel, welches auf eventuelle Playoffs keinen Einfluss hat, kann aus terminlichen Gründen von der TK abgesetzt bzw. nicht mehr neu angesetzt werden.

## G. Allgemeine Ergänzungen

### 1. Melden von Resultaten, Speziellen Vorkommnissen

#### (1) Resultat melden

Die Heimmannschaft meldet das Resultat im BSM bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag

#### (2) Spezielle Vorkommnisse

Die Umpire melden Spezielle Vorkommnisse, Ejection und Protest der TK-Baseball.

### 2. Hochladen von Formularen

#### (1) Pitch Count Formular

Das offizielle Pitch Count Formular muss von der Heimmannschaft im (BSM) hochgeladen werden.

#### (2) Scoringsheets und Lineups

Nach dem Spiel müssen die Scoringsheets und Lineups mit der Resultatmeldung bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag (BSM) von der Heimmannschaft hochgeladen werden. Die Lineups müssen die Lizenz Nummern enthalten.

## IX. Ergänzungen zum Abschnitt 8.00 – Der Umpire

Alle Befugnisse, Pflichten der Umpire sowie Änderungen und Ergänzungen werden im Reglement Schiedsrichter behandelt.

## X. Ergänzungen zum Abschnitt 9.00 – Der Official Scorer

Alle Befugnisse, Pflichten der Scorer sowie Änderungen und Ergänzungen werden im Reglement Meisterschaftsorganisation & Spielbetrieb behandelt.

Bei den «Junioren» JUVENILES ist das Scoring nicht gefordert, jedoch wünschenswert.

## XI. Ergänzungen zum Abschnitt - Definition of Terms

Zu COACH, BASE COACH oder MANAGER wird ergänzt:

Ein Coach oder Manager muss mindestens mit einem Clubshirt und Club Cap als Vertreter einer der spielenden Mannschaften zu erkennen sein. Base Coach mit Helm anstelle des Club Caps.

Zu CLUB: entfällt

Zu HOME TEAM: wird ersetzt durch:

Das Heimteam ist jenes, welches zu Beginn des Spieles zuerst in der Defense spielt. Der Spielplan bestimmt welches Team dies ist.

Zu LEAGUE und THE LEAGUE PRESIDENT: Diese Definitionen entfallen

Zu MANAGER:

2. Satz wird ersetzt durch: Ein Spieler kann nicht Manager sein.

Wenn der Manager das Spielfeld verlässt, muss er einen Coach als seinen Ersatz bestimmen.

Zu STRIKE ZONE:

1. Satz wird ersetzt durch: Die Strike Zone ist der Raum über der Homeplate, von der Achselhöhle bis unterkannte Knie.

Die Zeichnung im Appendix 5 ist für Juveniles nicht gültig

Zusätzliche Definition:

Eine PLATE APPEARANCE ist, wenn der Batter seinen Turnus beim Schlagen abschliesst. Dies kann nur ein At Bat (Hit, Out, Error, Fielder's Choice, Base on Ball, Hit by Pitch, Sacrifice Fly oder Bunt, oder ein Catcher Interference sein.

## XII. Anhang A - Early Steel

1) Runner auf dem 1. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner geht auf s 2. Base.

2) Runner auf dem 2. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner zurück geht auf das 2. Base

3) Runner auf dem 3. Base geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner geht zurück auf das 3. Base

4) Runner auf dem 1. Base geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner geht auf 3. Base.

5) Runner auf dem 2. Base geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner geht nur auf das 3. Base.

6) Runner auf dem 3. Base; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner geht auf das 3. Base zurück

7) Alle Runner können scoren, wenn der Batter einen Clean Tripple schlägt, auch wenn die Runner zu früh gehen.

8) Runner auf 1. Und 2. Base; ein Runner geht zu früh; der Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner gehen auf 2. respektive 3. Base.

9) Runner auf 1. Und 2. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean Double; Runner vom 1. Base geht auf 3. Base, Runner vom 2. Base scort.

10) Runner auf dem 1. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; Runner vom 1. Base geht auf 2. Base, Runner vom 3. Base muss auf dem 3. Base bleiben.

11) Runner auf dem 1. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner vom 1. Base geht auf das 3. Base, Runner vom 3. Base scort.

12) Runner auf dem 2. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter erreicht das 1. Base Safe; beide Runner leiben auf der Ausgangs-Base

13) Runner auf dem 2. Und 3. Base; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner vom 2. Base geht auf das 3. Base, Runner vom 3. Base scort.

14) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter schlägt einen Clean-Double; Runner vom 1. Base geht auf das 3. Base, Runner von 2. Und 3. Base scort.

15) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter macht einen Bunt oder schlägt ins Infield und ist Safe; Alle Runner rücken ein (1) Base vor, ausser der Runner vom 3. Base. Dieser wird entfernt. Es wird kein Out gezählt. Wenn ein Out gemacht wurde und eine offene Base zur Folge hat, muss der Runner vom 3. Base auf die 3. Base zurück.

16) Runner auf allen Bases; ein Runner geht zu früh; Batter erhält ein Base on Balls oder geht Hit by Pitch; alle Runner rücken ein (1) Base vor und der Run zählt.

Anmerkung: Für diese Beispiele wird angenommen, dass der Batter auf der Base bleibt, dass er durch den Hit erreicht hat.