



## Calls und Signals

### 3rd Strike

- Die gewohnte Strike-Bewegung mit dem rechten Arm und nur „**STRIKE**“ rufen. Auf keinen Fall „out“ rufen, da der Ball immer noch fallen gelassen werden kann.

### Dropped 3rd Strike

- Wie beim 3rd Strike.

### Swingstrikes

- Lediglich eine Armbewegung, ohne Call.

### Foul Tip

- Du zeigst mit dem rechten Arm den Strike an und rufst „**STRIKE!**“ Danach streifst du zwei Mal mit der rechten Hand in einer Auswärtsbewegung über die gestreckten Finger der linken Hand.
- Auf keinen Fall rufst du „Foul Tip!“ Das könnte falsch verstanden werden.

### Check Swing

- Falls der Batter nicht genügend weit schwingt lautet der Call: „**BALL - NO, HE DIDN'T GO!**“  
Falls der Batter weit genug geschwungen hat, auf den Batter zeigen, „**YES, HE WENT!**“ sagen und danach die Strike-Bewegung machen.
- Wenn der Manager oder Catcher einen Appeal macht, fragst du deinen Partner an: „**BILL, DID HE GO?**“  
Die Antwort lautet: „**YES, HE WENT!**“ plus die Out-Bewegung oder „**NO, HE DIDN'T!**“ plus die Safe-Bewegung.
- Der Plate Umpire bestätigt den Call seines Partners: „**THEN IT'S A STRIKE!**“ und macht die normale Strike Bewegung.
- Wenn der Batter schon zwei Strikes auf dem Count hat, ein Check Swing folgt und der Catcher den Ball nicht fangen kann, muss der Plate Umpire sofort seinen Partner um Hilfe anfragen, wenn er dies nicht selber entscheiden kann.



## Interference und Obstruction

- Catcher's Interference: „**THAT'S INTERFERENCE!**“ Je nach Spielsituation wird Time gegeben oder nicht.
- Catcher berührt das Bat oder den Batter, bevor der Pitcher den Ball wirft: „**TIME!**“ Es wird keine Strafe ausgesprochen, ausser der Catcher macht die Behinderung absichtlich.
- Catcher wirft zum Pitcher zurück und trifft den Batter, der aus der Batter's Box tritt: „**TIME!**“ Die Runner dürfen bei dieser Aktion nicht vorrücken.
- Beim Ausschwingen trifft der Batter den Catcher: es wird nur ein Strike gegeben, danach sofort „**TIME!**“ rufen. Der Ball ist tot und alle Runner müssen zur Ausgangsbasis zurückkehren. (Time of Pitch)
- Bei einem Offense Interference zeigst du mit dem gestreckten Arm auf die Situation, rufst zuerst „**THAT'S INTERFERENCE!**“, danach „**TIME!**“. Wenn das Spiel unterbrochen ist, zeigst du erneut auf die Situation, wiederholst „**THAT'S INTERFERENCE!**“, signalisierst mit dem rechten Arm die Out-Bewegung und rufst „**HE'S OUT!**“
- Wird ein Runner durch einen Feldspieler behindert, zeigst du mit dem gestreckten Arm auf die Situation und rufst „**THAT'S OBSTRUCTION!**“ Je nach Spielsituation lässt du weiterspielen oder unterbrichst sofort. Dann kommt wieder das Time, die Wiederholung und die Runner werden positioniert.
- Wenn bei einer Kollision oder ähnlichem nichts Regelwidriges geschieht, zeigst du mit dem ausgestreckten Arm auf die Situation und rufst „**THAT'S NOTHING!**“

## Fair und Foul

- Fair: Mit dem rechten, bzw. linken Arm ins Fair Territory zeigen und unter keinen Umständen etwas dazu sagen. Es könnte als „Foul“ verstanden werden.
- Foul: Die Foul Line zwischen die Beine nehmen, Beide Arme in die Luft strecken, Handflächen nach vorne, und laut „**FOUL!**“ rufen. Danach mit dem rechten, bzw. linken Arm Richtung Foul Territory zeigen.
- Schlägt sich der Batter den Ball an den Körper, beide Arme hochhalten und „**FOUL!**“ rufen.



## Fly Balls

- Wird ein Ball direkt aus der Luft gefangen, machst du mit dem rechten Arm die Out-Bewegung und rufst „**THAT'S A CATCH!**“
- Wird der Ball fallengelassen oder berührt der Ball bei einem knappen Catch zuerst den Boden oder einen anderen Gegenstand, machst du ein bis zwei Mal die Safe-Bewegung und rufst „**NO CATCH! NO CATCH!**“

## Safe und Out

- Safe: aufrecht stehend mit beiden Armen "safe" anzeigen und gleichzeitig „**SAFE!**“ rufen.
- Out: Aufrecht stehend mit dem rechten Arm „out“ anzeigen und gleichzeitig „**OUT!**“ rufen.
- Knappe Safe oder Out Calls mit lauter, deutlicher Stimme unterstützen.
- Off the Bag: Aufrecht stehend mit beiden Armen „safe“ anzeigen und „**SAFE!**“ rufen. Anschliessend beide Arme vor dem Körper in die Richtung bewegen, in die der Fielder sich vom Base gelöst hat und „**OFF THE BAG!**“ rufen.
- Tag Play: Zuerst zeigst du mit der linken Hand auf das Play, dann machst du eine Out-Bewegung und rufst „ **ON THE TAG! - HE'S OUT!**“

## Balk

- Grundsätzlich gehst du bei jedem Pitch davon aus, dass der Pitcher einen Balk machen wird. Er muss dich jedes Mal davon überzeugen, dass seine Bewegungen legal waren. Wenn nicht, zeigst du sofort den Balk an.
- Begeht der Pitcher einen Balk, zeigst du mit dem gestreckten rechten Arm auf den Pitcher und rufst „**THAT'S A BALK!**“
- Wirft der Pitcher den Ball nicht, rufst du „**TIME!**“, zeigst nochmals auf den Pitcher, wiederholst „**THAT'S A BALK!**“ und positionierst die Runner.
- Bringt der Pitcher den Ball ins Spiel, wartest du ab, was sich daraus entwickelt. Je nach Situation hat sich der Balk erledigt. Falls du aber den Balk trotzdem durchsetzen musst, rufst du nach dem Spielzug „**TIME!**“, zeigst nochmals auf den Pitcher, wiederholst „**THAT'S A BALK!**“ und positionierst die Runner.