SBSF REGLEMENT

BASEBALL JUVENILES

Gültig ab 10. April 2025

Inhaltsverzeichnis

I. EINLEITUNG 4

A. GÜLTIGE REGELBÜCHER 4
B. ANMERKUNGEN 4

II. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 1.00 – ZIEL DES SPIELES 4

A. REGEL 1.01 ALLGEMEINE BESCHREIBUNG 4

III. ERGÄNZUNG ZUM ABSCHNITT 2.00 SPIELFELD 5

A. REGEL 2.01 DAS SPIELFELD 5
1. *Absatz 1 Feldlayout 5*
2. *Absatz 2 Spielfeld – Masse 5*
3. *Absatz 3 Bases 5*
4. *Absatz 3 Pitcher's Plate 5*
5. *Absatz 4 Backstop 5*
6. *Absatz 5 Erstellung der Spielfelder 5*
7. *Absatz 7 Spielfeldmarkierungen 6*
8. *Absatz 4 Homologierung 6*

B. REGEL 2.05 DUGOUT 6

IV. ERGÄNZUNGEN ZU 3.00 AUSRÜSTUNG UND BEKLEIDUNG 6

A. REGEL 3.01 DER BALL 6
B. REGEL 3.02 BAT 6
C. REGEL 3.03 UNIFORM 7
1. *Regel 3.03 (c) Team-Uniformen 7*
2. *Regel 3.03 (i) Schuhe 7*

D. REGEL 3.08 HELM 7

V. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 4.00 – VOR DEM SPIEL 7

A. REGEL 4.01 SPIELBERECHTIGUNG UND FREIGABE 7
1. *Spielerliste 7*
2. *Spieler ohne Lizenz 7*
3. *Alterslimiten 7*
2. *Juveniles bei den Cadets 8*
3. *Freigabe zum Mitspielen in anderen Vereinen 8*

B. REGEL 4.04 ABBRUCH VON SPIELEN, ETC. 8

II. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 5.00 - PLAYING THE GAME 8

A. REGEL 5.02(C) FIELDING POSITIONS 8
B. REGEL 5.04 BATTINGORDER 8
C. REGEL 5.05 BATTER WIRD ZUM RUNNER 8
1. *Regel 5.05 (a) (5) Homerun 9*
2. *Regel 5.05 (a) (9) Abgelenkter Ball – 2 Base 9*
3. *Regel 5.05 (a) Batter schlägt vom Batting-Tee 9*

EIN BATTER VON ACHT (8) JAHREN UND JÜNGER, DER VOM BATTING-TEE SCHLAGEN MUSS, ODER NEUN (9) JAHREN, DER VOM BATTING-TEE SCHLAGEN DARF, KANN NICHT STRIKEOUT GEHEN. 9
REGEL 5.05(A) WIRD ERGÄNZT MIT (10): 9
TRIFFT EIN TEE-BATTER DAS ROHR DES BATTING-TEES 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. 9

4. *Regel 5.05 (b) (1) Base on Balls 9*

D. REGEL 5.06 ABLAUFEN DER BASES 9

1. Bases stehlen ... 9
E. Regel 5.07 Pitching ... 9
1. Pitcherbeschränkung ... 10
2. Pitch Count ... 10
3. Regel 5.07 (b) Warm-up Pitches ... 10
F. Regel 5.09 Erzielen von Aus ... 11
1. Batter schlägt vom Batting-Tee nach Base on Balls ... 11
2. Safety Rule ... 11
G. Regel 5.09 (e) Wechsel des Schlagrechts ... 11
H. Regel 5.10 Auswechslungen ... 11
1. Regel 5.10 (d) Wiedereintritt von Spielern ... 11
2. Auswechslungen von Feldspielern bei 10 oder mehr Spielern im Lineup ... 11
I. Regel 5.11 Designated Hitter ... 11

III. ERGÄNZUNGEN ZU ABSCHNITT 6.00 – UNZULÄSSIGE SPIELZÜGE ... 12

1. Regel 6.02 (a) Balk ... 12

IV. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 7.00 - BEGINN UND ENDE DES SPIELS ... 12

A. Regel 7.01 (g) (1)-(3) Endstand eines regulären Spieles ... 12
B. Regel 7.01 (h) Ergänzungen Regulation Game ... 13
C. Regel 7.02 Aufgeschobenes Spiel, verschobene Spiele, od. Spiele mit Gleichstand ... 13
1. Aufgeschobenes Spiel ... 13
2. Spielabsagen ... 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. Melden von Resultaten, speziellen Vorkommnissen ... 14
2. Hochladen von Formularen ... 14

V. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 8.00 – DER UMPIRE ... 15

VI. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT 9.00 – DER OFFICIAL SCORER ... 15

VII. ERGÄNZUNGEN ZUM ABSCHNITT - DEFINITION OF TERMS ... 15

VIII. ANHANG A - EARLY LEAD ... 16

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 Spielplatzverhältnisse nicht dem eigentlich geforderten Standard entsprechen können. In einigen Fällen werden schwierig zu interpretierende 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 (neuste Version englisch)
- "SBSF Alterstabelle" auf der Website www.swiss-baseball.ch

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 Bussenkatalog 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) Spielern 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) Spielern gestartet wird, kann zu jedem späteren Zeitpunkt ein (1) Spieler eingetragen werden, damit entfällt das automatische OUT.
- Wenn ein Spiel mit neun (9) Spielern gestartet wurde und ein Spieler aufgrund einer Verletzung oder Krankheit nicht mehr weiterspielen kann und kein Ersatzspieler vorhanden ist, kann das Spiel mit acht (8) Spielern fertig gespielt werden. Bei einem anderen Grund als dem soeben genannten, z.B. einer 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. Ergänzung zum Abschnitt 2.00 Spielfeld

A. Regel 2.01 Das Spielfeld

1. Absatz 1 Feldlayout

Die Abschnitte (a) und (b), aus dem OBR, zur Regelung von Infield Gras/Sand Verteilung wird nicht angewendet

2. Absatz 2 Spielfeld – Masse

Bei den Juveniles gibt es keinen Pitcher's 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 beträgt mind. 60 m, 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
- Abstand Homeplate zu 2. Base; 1. Base zu 3. Base 25.85 (gilt als Messhilfe)

3. Absatz 3 Bases

Eine Base ist ein Quadrat mit einer Kantenlänge von 15 inch (38.1cm).

4. Absatz 3 Pitcher's Plate

Die Pitcher's Plate muss ebenerdig zur Homeplate liegen. Falls auf einem Seniorsfield mit Pitchermound gespielt wird, ist der Mound hinter der Pitcher's Plate zulässig.

5. Absatz 4 Backstop

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

6. 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 und damit die 2. Base bestimmt. Von der Homeplate aus wird eine Länge von 18,28 m zu 1.

Base abgemessen. Von der 2. Base aus wird dieselbe Länge zur 1.Base abgemessen. Die Kreuzpunkte der Längen bestimmen die 1. Base. Die 3. Base wird auf die entsprechende Weise ermittelt.

7. Absatz 7 Spielfeldmarkierungen

Falls es dem Gastgeberverein 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. Die Verwendung von Sägemehl ist erlaubt.

Foul Lines, Three-foot-Line und Circle um Homeplate müssen eingezeichnet sein.

8. Absatz 4 Homologierung

Sämtliche für Meisterschaftsspiele vorgesehenen Spielfelder werden durch die TK homologiert. Offizielle Meisterschaftsspiele dürfen nur auf den zugelassenen Spielfeldern ausgetragen werden. Ausnahmebewilligungen 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 ihres Spielfeldes mit der Anmeldung zur Meisterschaft (schriftlich oder als PDF per E-Mail) der 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

Der Gastgeberverein muss Spielerbänke (Zelte als Schattenspender und Regenschutz sind 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 der SBSF verwendet werden.
Spielbälle werden immer vom Hometeam 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 Bats 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 Helm

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

(e) Base Coaches müssen einen entsprechenden Helm tragen.

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 Schiedsrichters ausweisen können. Folgende Originalpapiere oder Kopien sind zulässig: ID, Pass, 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 teilnehmen. 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, Vornamen und Geburtsdatum im Lineup eingetragen werden. Spieler ohne Lizenz dürfen nicht an Play-off-Spielen teilnehmen.

3. Alterslimiten

Stichtag für die Zuordnung zu den Altersklassen ist **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» auf der SBSF Website ersichtlich.

2) *Normales Spielalter*

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

3) *Einschränkung für jüngere Spieler*

An der Meisterschaft kann nur teilnehmen, wer am Stichtag mindestens 6 Jahre alt ist. Für 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 oder jünger ist, 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. September 10 Jahre alt sind, 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.

II. Ergänzungen zum Abschnitt 5.00 - Playing the Game

A. Regel 5.02(c) Fielding Positions

Mit Ausnahme des Catchers und des Pitchers, können sich alle Fielder frei im Fair Territory aufstellen. Die Zusätze (i), (ii) und (iii) entfallen.

B. 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 den Ersatzspielern 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 Schiedsrichter und dem gegnerischen Coach mitgeteilt werden.

C. Regel 5.05 Batter wird zum Runner

Folgende Absätze werden geändert oder entfallen:

4. Regel 5.05 (a) (5) Homerun

Die Homerungrenze beträgt 60m, wie unter 2.o Spielfeld bestimmt. Ist die Distanz kürzer als 60 m, darf der Batter nur bis zur 2. Base vorrücken.

5. 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 2. Base vorrücken; wurde der Fair Flyball aber über die Homerungrenze zwischen 1. und 3. Base umgelenkt, erhält der Batter einen Homerun, sofern die Distanz Homeplate – Ende Aussenfeld mindestens 60 m beträgt.

6. Regel 5.05 (a) Batter schlägt vom Batting-Tee

Ein Batter von acht (8) Jahren und jünger, der vom Batting-Tee schlagen muss, oder neun (9) Jahren, der vom Batting-Tee schlagen darf, kann nicht Strikeout gehen.

Regel 5.05(a) wird ergänzt mit (10):

Trifft ein Tee-Batter das Rohr des Batting-Tees 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.

7. Regel 5.05 (b) (1) Base on Balls

Regel wird ersetzt:
Base on Balls und Intentional Walks werden aufgehoben.

- Der Batter darf bei «Ball Four» nicht auf die 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 so weit vorrücken wie möglich unter dem Risiko, out gemacht zu werden.

D. Regel 5.06 Ablaufen der Bases

4. Bases stehlen

a) Stealing ist nicht erlaubt.

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 geworfen 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 5.06 a) und d) hält und das nächste Base stiehlt, muss er wieder zum Ausgangsbase (Time of Pitch) zurück.

E. Regel 5.07 Pitching

Zusätzliche Regel für alle Spiele:

4. Pitcherbeschränkung

~~Das 1. Inning in jedem Spiel muss durch Schweizer Pitching (Spieler mit Lizenz Status A) abgedeckt werden (Minimum 3 Outs oder in regulären Meisterschaftsspielen 5 Runs).~~

~~Kein Spieler kann in mehr als 3 Innings pro Spiel pitchen.~~

~~Macht ein Pitcher keinen einzigen Pitch in einem Inning, weil nur Tee-Hitter an der Reihe sind, gilt das nicht als gepitchtes Inning.~~

Ein Spieler darf nur in einem Spiel pro Tag pitchen.

Verstösse gegen diese Regel werden als einfache Forfaitniederlage zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet.

5. 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 www.swiss-baseball.ch), für jeden Pitcher eingetragen werden.

1) Max 70 Pitches pro Spieltag

Ein angefangenes At Bat kann beendet werden, auch wenn dabei die 70 Pitches pro Pitcher überschritten werden. Ein Hit vom Batting-Tee zählt nicht als Pitch.

2) 40 Pitches/Inning

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
56 oder mehr	3 Tage
41 – 55	2 Tage
26 – 40	1 Tag
1 – 25	Kein Ruhetag

6. Regel 5.07 (b) Warm-up Pitches

Änderung: Die bisherige Definition von acht (8) Warm-up-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 diese Warm-up-Pitches ohne Spielverzögerung durchgeführt werden. Wenn ein Team nicht innerhalb normaler Zeit diese Warm-up-Pitches durchführt, soll der Plate-Schiedsrichter diese Warm-up-Pitches unterbrechen/abbrechen und «Play Ball» ausrufen. Die Mannschaften sollen einen Backup-Catcher bereithalten, der für den Pitcher zur Verfügung steht, sobald das Inning fertig ist.

F. Regel 5.09 Erzielen von Aus

4. Batter schlägt vom Batting-Tee nach Base on Balls

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

5. 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.

Ein Runner ist out, wenn er nicht auf die Base slidet oder nicht versucht dem Feldspieler auszuweichen, der den Ball hat oder darauf wartet, einen Tag zu machen.

G. 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 Hometeams gespielt.
- Play-Off Spiele werden ohne Run-Beschränkung gespielt.

H. Regel 5.10 Auswechslungen

4. 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 wegen Ausschluss eines Spielers nicht mehr fähig ist, 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.

5. 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).

I. Regel 5.11 Designated Hitter

Designated-Hitter-Regel wird ausser Kraft gesetzt.

III. Ergänzungen zu Abschnitt 6.00 – Unzulässige Spielzüge

4. 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 wird bei den Juveniles 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 einen «Ball» zugesprochen, das Spiel ist unterbrochen und die Runner bleiben auf ihrem Ausgangsbase 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).

IV. 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 das Hometeam 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 das Hometeam den siegenden Run in der zweiten Hälfte des fünften (5.) Innings (Single-Game, Turnier und DH), oder in der zweiten Hälfte eines Zusatz-Innings, ist das Spiel sofort beendet, wenn der Run erzielt wird.

Approved Ruling: Schlägt der Batter einen Homerun 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 anderen, 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 in der Regel über fünf (5) Innings gespielt, ausser es wird verlängert wegen Punktegleichheit.
- Bei Tagesturnieren der regulären Saison gilt eine Zeitbeschränkung. Jedes Inning, das nach 1h45 Spielzeit startet, wird zum letzten Inning ohne Runbegrenzung erklärt.
- 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 Hometeams 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

4. Aufgeschobenes Spiel

Bei den «Junioren» JUVENILES gibt es kein aufgeschobenes Spiel,

5. Spielabsagen

Ergänzung bei Spielabsagen:

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

D. Regel 7.03 Forfaits

Zusatz zu dieser Regel:

e) Ein Spiel wird als Forfaitniederlage zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet, falls eine Mannschaft unlizenzierte 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) Bei Forfaitniederlagen als Folge verletzungsbedingten Ausscheidens eines oder mehrerer 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 nur 5-7 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 werden 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

4. Melden von Resultaten, speziellen Vorkommnissen

(1) Resultat melden

Der Gastgeberverein meldet das Resultat im BSM bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag.

(2) Spezielle Vorkommnisse

Die Umpires melden Vorkommnisse, Ejections und Protest der TK Baseball. tk@swiss-baseball.ch

5. Hochladen von Formularen

(1) Pitch Count Formular

Das offizielle Pitch Count Formular muss vom Gastgeberverein im (BSM) hochgeladen werden.

(2) Scoringsheets und Lineups

Nach dem Spiel müssen die Scoringsheets (wenn vorhanden) und Lineups mit der Resultatmeldung bis spätestens 20.00 Uhr am Spieltag (BSM) vom Gastgeberverein hochgeladen werden. Die Lineups müssen die Lizenz-Nummern enthalten.

V. Ergänzungen zum Abschnitt 8.00 – Der Umpire

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

VI. 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.

VII. 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 Hometeam 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 Unterkante 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 eine Catcher Interference sein.

VIII. Anhang A - Early Lead

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-Triple 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 das 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 Ball 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, das er durch den Hit erreicht hat.