

Lehrbuch Schiedsrichter Baseball

Regeln, Ordnungen und Mechanics
Theorie & Praxis



Christian Posny

Teil 1: Regeln

Die offiziellen Baseball Regeln und Ordnungen

9. Auflage Januar 2024

Alle Rechte vorbehalten. © 2024 Christian Posny. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung als Ganzes oder in Teilen außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeisung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bitte fördere den Baseball und das Schiedsrichterwesen, indem du dieses Buch nur im Original erwirbst. Illegale Kopien gefährden dies und entmutigen uns, dieses Buch aktuell zu halten. Vielen Dank!

Umschlagfotos: © 2005 Gregor Eisenhuth – mit freundlicher Genehmigung.

Inhalt

1.	Vorwort	5
2.	Struktur	6
3.	Der Schiedsrichter	7
3.1.	Körperliche Merkmale	7
3.2.	Charakterliche Merkmale	7
3.3.	Bekleidung	8
3.4.	Ausrüstung	9
4.	Vor dem Spiel	10
4.1.	Vorbereitung	10
4.2.	Am Spielort	10
4.3.	Plate Conference	13
4.3.1.	Lineup Cards – Austausch	13
4.3.2.	Lineup Cards – Prüfung	14
4.4.	Ground Rules	15
4.4.1.	Ground Rules der OBR	15
4.4.2.	Besondere Ground Rules	16
4.4.3.	Allgemeine DBV-Regelungen	16
4.4.4.	Prinzipien von Ground Rules	17
4.4.5.	Häufige Problemstellungen	17
4.5.	Abschluss der Plate Conference	17
4.5.1.	Tipps für Deinen Auftritt	18
4.5.2.	Dinge, die vermieden werden sollten	18
4.5.3.	Bat-Boy-/Bat-Girl-Aufgaben	18
4.6.	Spielbeginn	19
5.	Regeln und Ordnungen	20
5.1.	Übersicht	20
5.2.	Official Baseball Rules	20
5.3.	Aufgaben der Schiedsrichter	21
5.4.	Befugnisse der Schiedsrichter	23
5.5.	Ziel des Spiels	24
6.	Das Spielfeld	25
6.1.	Fair Territory / Foul Territory	25
6.2.	Base	25
6.3.	Home Plate	25
6.4.	Batter's Box	26
6.5.	3-Foot-Lane	26
6.6.	Catcher's Box	26
6.7.	Bench / Dugout	26
6.8.	Coaches Boxes	27
6.9.	Positionen der Spieler auf dem Spielfeld	27
7.	Grundlegende Definitionen	28
7.1.	Phasen eines Offensivspielers	28
7.1.1.	Batter / At Bat	28
7.1.2.	Batter-Runner	28
7.1.3.	Runner	28
7.2.	Play / Spielzug	29
7.3.	Safe / Out	29
7.4.	Force Play	29
7.5.	Tag Play / Touch	31
7.6.	Fly Ball	33
7.7.	Im Flug / In Flight	33
7.8.	Catch	33
7.9.	Dead Ball / Live Ball	35
7.9.1.	Play	35
7.9.2.	Time	35
7.9.3.	Dead-Ball-Situationen	36
7.9.4.	Delayed Dead Ball	37
7.10.	Interference	39
7.11.	Obstruction	41
8.	Erweiterte Definitionen	42
8.1.	Base Coach	42
8.2.	Double Play	43
8.3.	Ground Ball (Grounder)	43

8.4.	Heimmannschaft / Gastmannschaft	43
8.5.	Illegal Pitch	44
8.6.	Infield Fly	44
8.7.	Line Drive	44
8.8.	Manager	45
8.9.	Official Scorer	45
8.10.	Option Play	45
8.11.	Overslide	46
8.12.	Person	46
8.13.	Pitch / Pitcher	47
8.14.	Pivot Foot	47
8.15.	Quick Return Pitch	47
8.16.	Retouch	47
8.17.	Run	47
8.18.	Run Down	47
8.19.	Squeeze Play	48
8.20.	Tag Up	48
8.21.	Throw	48
8.22.	Wild Pitch	48
9.	Batter / Batter-Runner	49
9.1.	Baseball-Schläger	49
9.2.	Strike Zone	50
9.3.	Ball und Strike	50
9.4.	Batter's Box Rule	51
9.5.	Dropped Third Strike	52
9.6.	Base on Balls / Walk	53
9.7.	Hit by Pitch	54
9.8.	Bunt	56
9.9.	Checked Swings / Half Swings	56
9.10.	Foul Tip	58
9.11.	Fair Ball / Foul Ball	58
9.12.	Batter ist Out	60
9.13.	Regelwidrige Aktionen des Batter / Batter-Runner	62
9.14.	Infield Fly	64
9.15.	Designated Hitter (DH)	65
9.16.	Behinderung des Batter	68
9.17.	Behinderung des Batter-Runner	69
9.18.	Batting Out of Turn	69
10.	Runner	71
10.1.	Runner wird zum Out	71
10.2.	Runner's Interference	73
10.2.1.	Runner behindert Feldspieler	73
10.2.2.	Regeln für Slides bei Double Plays	74
10.2.3.	Runner berührt geschlagenen Ball	75
10.2.4.	Runner berührt geworfenen Ball	76
10.2.5.	Weitere Runner-Interference-Situationen	76
10.3.	Appeal Plays	77
10.3.1.	Regelinterpretation DBV: Appeal	78
10.4.	Overthrows – Überwürfe	80
10.5.	Base Awards	81
10.6.	Obstruction	83
10.7.	Kollisionen an Home Plate	83
11.	Erzielen von Runs	85
11.1.	Runs im Spielverlauf	85
11.2.	Time Play	86
11.3.	Runs zum Spielende	87
11.4.	Das (geheimnisvolle) 4. Out	87
12.	Pitcher	88
12.1.	Positionen des Pitchers	88
12.1.1.	Windup Position	89
12.1.2.	Set Position	90
12.1.3.	Hybrid Position	91
12.2.	Balk	91
12.3.	Verbotene Handlungen	94
12.4.	Pick Offs	96
12.4.1.	DBV-Regelinterpretation: Jump Step – Pick Off	98

12.5.	Visits	98
12.5.1.	DBV-Regelinterpretation: Visits zum Pitcher.....	100
12.6.	Weitere Regelungen für Pitcher	101
13.	Auswechslungen.....	103
13.1.	Lineup Card	104
13.2.	Positionswechsel.....	105
13.3.	Pitcher-Wechsel.....	105
13.4.	Designated Hitter	106
13.5.	Mehrfach-Wechselungen	107
13.6.	Unangekündigte Wechsel	108
13.7.	Regelwidrige Wechsel.....	108
13.8.	Kommunikation mit dem Official Scorer	108
14.	Inning-Wechsel und Spielende	112
14.1.	Ende eines Halb-Inning.....	112
14.2.	Zwischen den Halb-Innings.....	112
14.3.	Beginn eines Halb-Innings	113
14.4.	Reguläres Spielende.....	113
14.5.	Verlängerung – Extra-Inning-Regel.....	114
14.6.	Vorzeitiges Ende – Mercy Rules	114
14.7.	Spielabbrüche	115
14.7.1.	Spielabbruch wegen Witterungsbedingungen.....	116
14.7.2.	Regulation Game.....	117
14.7.3.	Suspended Games	117
14.7.4.	Forfeit	117
14.7.5.	Weniger als 9 Spieler.....	118
15.	Nach dem Spiel.....	120
16.	Bundesspielordnung	121
16.1.	Spielfeld / Sportanlage / Zubehör.....	121
16.2.	Kleidung / Ausrüstung	121
16.3.	Spieldurchführung	122
16.4.	Spielbeginn / Spielabbruch / Spielende.....	124
16.5.	Spielberechtigung	125
16.6.	Platzverweise	127
16.7.	Schiedsrichter	127
16.8.	Sonderregelungen Schüler	128
16.9.	Checkliste: Landesverbände.....	129
17.	Praktische Tipps.....	130
17.1.	Ejection / Platzverweis	130
17.2.	Proteste.....	132
17.3.	Ratschläge für die Praxis	133
17.4.	Die häufigsten Fehler bei Schiedsrichtern.....	138
17.5.	Zweifelsfälle	141
17.6.	Spielberichte	141
18.	Anhang	143
18.1.	Literatur und Internet-Adressen	143
18.2.	Danksagung.....	143
18.3.	Über den Autor.....	144

1. Vorwort

Dieses Lehrbuch vermittelt einen umfassenden Überblick über die Aufgaben eines Baseball-Schiedsrichters und das dafür notwendige Regel- und Anwendungswissen.

Das Buch ist auf der Basis vieler Lehrgänge, Lehrskripten und Fragen von Teilnehmern aller Schiedsrichter-Levels entstanden und behandelt die wichtigsten Aspekte. Dennoch erhebt dieses Buch sicher nicht den Anspruch auf Vollständigkeit in allen Punkten. Dafür ist Baseball zu komplex und sind viele Spielsituationen zu variantenreich bzw. von Ermessens-Entscheidungen geprägt. Daher wird es sicher auch zu diesem Lehrbuch einige weitere und erweiterte Auflagen geben.

Auch ersetzt dieses Buch nicht die Beschäftigung mit dem Regelwerk an sich – aber es erleichtert den Zugang enorm, sowohl zum englischen Original als auch zur deutschen Übersetzung. Nutze die Regelverweise in diesem Buch, um immer wieder in den Originalregeln nachzuschlagen. Es hat sich gezeigt, dass die Regelsicherheit so am schnellsten wächst.

Alles theoretische Wissen ist aber nur dann von Wert, wenn die Theorie auch passend in der Praxis eingesetzt werden kann. Oder anders ausgedrückt: Mein Regelwissen kann ich nur dann richtig anwenden, wenn ich die Spielsituationen auch richtig sehe. Das ist gerade im 2-Mann-System eine Herausforderung. Mit den Mechanics beschäftigt sich daher der zweite Teil dieses Lehrbuches. Dort sind die Zuständigkeiten, Laufwege und Vorgehensweisen beschrieben und erklärt. Dort finden sich auch Ausführungen zur Kommunikation der Schiedsrichter untereinander, der Ausrüstung des Plate Umpire und vieles mehr.

Hast du Anregungen oder Kritik zu diesem Lehrbuch, dann nutze bitte den Kontakt via E-Mail:

lehrbuch@posny.de

Viel Spaß und Erfolg!

Christian Posny (#31) – Düsseldorf, im Winter 2005

Vorwort zur aktuellen Auflage

Diese Auflage wurde im Herbst 2023 überarbeitet und ergänzt. Dem Buch liegen die US-Regeln der Spielzeit 2023 zugrunde, die ab der Saison 2024 für den deutschen Spielbetrieb gelten. Die genannten Bestimmungen der DBV-Bundesspielordnung entsprechen ebenfalls denen für das Jahr 2024.

Um das Buch bis zur nächsten Auflage aktuell zu halten, werden Änderungen immer auch online veröffentlicht und ergänzen dieses Buch inhaltlich und unterstützen Dich beim Lernen.

<http://www.posny.de> > Lehrbuch

Dort findest du kostenlos zum Download oder verlinkt:

- Links zum Original-Regelwerk und zu der deutschen Übersetzung (Download)
- Aktuelle Änderungen im offiziellen Regelwerk (Official Baseball Rules, OBR)
- Aktuelle Änderungen der Bundesspielordnung (BuSpO) des DBV
- Aktuelle Regelinterpretationen des DBV
- Wissensquiz zum Testen deines Regelwissens

Liebe Schiedsrichter und Ausbilder: Informiert Euch vor jedem Lehrgang und vor jeder Saison über die aktuellen Änderungen und neuen Erkenntnisse.

Viel Spaß und Erfolg!

Christian Posny (#31)



2. Struktur

Bevor Du mit den Regelinhalten beginnst, solltest du kurz die Struktur in der Baseball-Organisation verstehen.

Der Deutsche Baseball und Softball Verband (DBV) ist der Bundesverband und damit höchste Organ auf deutscher Ebene. Wie der Name Verband schon sagt, besteht der DBV aus Mitgliedern, nämlich den Landesverbänden (LV). Derzeit besteht der DBV aus 10 Landesverbänden:

Baden-Württemberg, Bayern, Berlin-Brandenburg, Hamburg, Hessen, Mitteldeutschland, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Schleswig-Holstein und Südwest¹.

Die Landesverbände wiederum haben die Baseball- und Softball-Vereine als Mitglieder. Und schließlich sind die Spielerinnen und Spieler Mitglieder in diesen Baseball- und Softball-Vereinen.

Wie auch das politische System der Bundesrepublik Deutschland, ist also auch die Verbandsstruktur föderal aufgebaut, dies bedeutet eine hohe Eigenständigkeit der Landesverbände und deren Interessensbündelung im Bundesverband. So haben die Baseball- und Softball-Vereine und deren Mitglieder immer indirekten Einfluss auf Entscheidungen in den Landesverbänden und besitzen damit auch Interessenvertreter im Bundesverband. Diese Tatsache drückt sich (leider) auch in der vorhandenen Menge an Ordnungen und Verordnungen aus und erspart den Schiedsrichtern nicht, sich damit zu beschäftigen. Die für Baseball Schiedsrichter wichtigen Unterlagen sind:

- **OBR** – die offiziellen Baseball Regeln;
- **BuSpO** – die Bundesspielordnung des DBV, gültig für alle deutschen Ligen;
- **DVO** – die Durchführungsverordnungen, gültig für spezielle Ligen. DVO gibt es auf Bundesebene (für die Bundesligen) und auf Ebene der Landesverbände für deren Ligen (Verbandsliga und abwärts, Junioren, Jugend, Schüler, Tee-Ball).

Das folgende Schaubild gibt einen Überblick über die Verbands- und Ligastruktur sowie Schiedsrichter-Lizenzen.



Abbildung 1: DBV-Struktur und Schiedsrichter-Lizenzen

Die Ausbildung von A-Schiedsrichtern liegt im Verantwortungsbereich des DBV. Für die darunter liegenden Lizenzstufen organisieren die Landesverbände die Ausbildung. Mit Entfall der Regionalligen ab der Saison 2017 kann in der 2. Bundesliga auch ein Schiedsrichter mit B-Lizenz eingesetzt werden, sofern der zweite Schiedsrichter über eine A-Lizenz verfügt. Welche Lizenzen unterhalb der Verbandsliga erforderlich sind wird vom jeweiligen Landesverband geregelt – ebenso welche Lizenzen für den Spielbetrieb im Nachwuchsbereich Voraussetzung sind und ob die Einstiegslizenz die C- oder D-Lizenz ist.

¹ DBV und Landesverbände im Internet: Abschnitt 18.1 „Literatur und Internet-Adressen“ (Seite 143)

3. Der Schiedsrichter

Es gilt, dass die Beherrschung von Theorie (Regeln und Ordnungen) und Praxis (Mechanics) alleine noch lange keinen guten Schiedsrichter ausmacht. Es müssen auch charakterliche und ein paar körperliche Merkmale berücksichtigt werden. Während die körperlichen Merkmale sich noch recht leicht aufzählen lassen, ist das beim Charakter schon viel schwieriger.

3.1. Körperliche Merkmale

Grundvoraussetzung sollte körperliche Fitness sein. Der Plate Umpire sollte bei seiner Aufgabe nicht ermüden, Plate und Field Umpire müssen auch häufiger kurze Strecken im Spurt zurücklegen. Unsicheres Deutschland-Wetter an kühlen Tagen, aber auch zwei Spiele an einem Tag (Double Header) bei 34 Grad im Schatten sind zu bewältigen. Joggen, Schwimmen und Fahrradfahren sind gute Möglichkeiten, die persönliche Fitness zu erlangen oder zu erhalten.

Erwähnt werden sollte auch noch ausreichende Sehstärke, welche sich aber wohl in den meisten Fällen durch Kontaktlinsen oder spezielle Sportbrillen herstellen lassen sollte. Oft wird dieser Punkt bei der Arbeit mit „Balls“ und Strikes hinter der Home Plate unterschätzt: Hier ist auch die dreidimensionale Sehkraft erforderlich.

Und dann wäre da noch die Stimme. Da Baseballschiedsrichter keine Trillerpfeifen benutzen, sondern alle Entscheidungen durch Zeichen und/oder lautes Rufen verkünden, solltest du in der Lage sein, deine Stimme auch entsprechend zu nutzen. Piepsende Fistelstimmchen wirken genauso wenig überzeugend wie der künstlich simulierte Stimmbruch. Das Wichtigste aber: Traue dich auch, deine Stimme laut einzusetzen. Bloß keine falsche Scham oder Zurückhaltung. Aber teile dir deine Stimmreserven ein, schließlich willst du nicht schon nach der Hälfte des Spiels heiser sein.

3.2. Charakterliche Merkmale

Den perfekten Schiedsrichter gibt es sicher nicht. Der Mensch an sich ist nicht perfekt, und deshalb werden auch Schiedsrichter Fehler machen. Die charakterlichen Merkmale beziehen sich auf den Umgang mit dieser Tatsache und auf das Auftreten und Verhalten allgemein. Allerdings gibt es dafür kein Patentrezept. Ganz hilfreich ist es aber sich zu fragen, was man selber von einem guten Schiedsrichter erwartet, wie zum Beispiel:

- Neutralität
- Freundlichkeit
- Entschiedenheit
- Disziplin
- Respekt
- usw.

Schiedsrichter, das sagt der Name ja schon, sollen über das Spiel richten wie ein Richter. Und gerade im Baseball sind die Entscheidungen der Schiedsrichter in den meisten Fällen unantastbar. Im Bewusstsein der Spieler, Manager und Zuschauer nehmen sie damit eine Machtposition ein. Deshalb ist es keine gute Idee, mit dieser Machtposition zu spielen oder gar damit zu drohen. Das würde ein Richter auch nicht tun, denn es geht ja um die Sache. Und schon gar nicht erwünscht sind Schiedsrichter, die parteiisch handeln oder so wirken.

Von Schiedsrichtern wird oft verlangt, der ruhende Pol in einem hitzig geführten Spiel zu sein – nach Möglichkeit völlig emotionslos. Darum solltest du dich auch stets bemühen. Nimm Kritik an einer Entscheidung nicht persönlich. Und wenn du dich aufregst oder ärgerst, lasse dies nicht an den Spielern und schon gar nicht an den Zuschauern aus. Bewahre einen kühlen Kopf und konzentriere dich darauf, die richtige Entscheidung zu treffen und nicht die, die gerade wohl die leichteste ist.

Die wohl schwierigste Lektion ist das Ignorieren der Zuschauer. Ganz gelingt das nie – ob 5 oder 5.000 Zuschauer hinter dem Backstop brüllen. Versuche dich auf deine Aufgaben zu konzentrieren. Fokussiere auf den nächsten Pitch, den nächsten Spielzug, beobachte die Bewegung des Pitchers, überlege welcher Spielzug als nächstes passieren könnte. Nimm niemals Kontakt zu Zuschauern auf – auch nicht zu deiner Freundin oder Frau, die vielleicht gerade zuschaut. Betrachte die Abzäunung wie eine undurchsichtige Mauer. Jede Interaktion mit den Zuschauern macht dich angreifbar. Und was willst du tun? 500 Zuschauer des Stadions verweisen?

Als Schiedsrichter kannst du von allen am Spiel Beteiligten (Schiedsrichterkollegen, Spieler, Coaches, Manager) verlangen, dass sie dich mit Respekt behandeln – auch wenn du einen Fehler machst. Das Gleiche gilt aber auch im Gegenzug: Auch du schuldest den Schiedsrichterkollegen, Spielern, Coaches und Managern Respekt. Der wohl wichtigste Aspekt des gegenseitigen Respekts ist es, den anderen nicht öffentlich dumm aussehen zu lassen – weder durch verbale Äußerungen noch durch theatralische Gestik. Du kannst von niemandem Respekt verlangen, dem du keinen Respekt entgegenbringst.

Irritierend und störend wirkt es, wenn ein Schiedsrichter den Anschein entstehen lässt, mit einzelnen Mannschaften, Spielern oder Managern dicke befreundet zu sein. Verbrüderung auf dem Baseballplatz ist für

Schiedsrichter tabu. Auf deine Schiedsrichterkollegen allerdings solltest du nichts kommen lassen. Die Integrität von Schiedsrichterkollegen infrage zu stellen, fällt im Zweifel auf einen selber zurück.

Das Feld der Schiedsrichter-Psychologie ist groß, und einige Erwartungen, die von Zuschauern und Spielern an Schiedsrichter gestellt werden, sind kaum erfüllbar. Die Erfahrung zeigt aber, dass ein Schiedsrichter, der seinen Job mit Ehrgeiz und Spaß ausübt, viel eher Souveränität ausstrahlt. Wenn er in hitzigen Situationen die Ruhe bewahrt, sich durch Zuschauer nicht ablenken lässt, immer das Bemühen erkennen lässt, richtige Entscheidungen zu treffen und dazu auch steht, dann wird er dafür auch respektiert.

Als letztes sei an dieser Stelle der Verhaltenskodex² für Schiedsrichter aus der Bundesspielordnung genannt:

- Jeder Schiedsrichter muss sich seiner Rolle als Verbandsvertreter auf und neben dem Spielfeld bewusst sein. Er ist verpflichtet, persönliche Angelegenheiten vom Spielbetrieb fernzuhalten. Interessenskonflikte muss er umgehend dem zuständigen Regionalchef oder Schiedsrichterbmann melden, damit dieser über eine eventuell notwendige Umbesetzung entscheiden kann.
- Jeder Schiedsrichter hat sich gegenüber den am Spielbetrieb beteiligten Personen stets höflich und beherrscht zu verhalten. Eine Verhaltensweise, bei der andersherum der Manager, Coach oder Spieler mit einer Strafe rechnen müsste, ist für Schiedsrichter unangebracht.
- Dem Manager muss der gemäß dem offiziellen Regelwerk Baseball festgelegte Raum für Diskussionen eingeräumt werden. Dies ist ein Bestandteil der Spielkontrolle.
- Die Schiedsrichter sind verpflichtet, mit ihren Kollegen zu kooperieren und ihnen wenn notwendig zu helfen. Sie sollten nicht zögern, auch selbst nach Unterstützung zu fragen. Oberstes Ziel ist es, die richtige Entscheidung zu treffen.
- Der Schiedsrichter darf keine Tätigkeit ausführen, die dem Ansehen der Schiedsrichterschaft oder dem Baseball- und Softballsport im Allgemeinen schadet. Dies gilt vor allem für Aktivitäten, die er nicht als Schiedsrichter ausübt aber zu Konflikten mit anderen Schiedsrichtern bzw. dem Verband führen kann.

Darüber hinaus sind sicher auch noch die folgenden Punkte bedenkenswert:

- Halte persönliche Angelegenheiten von deiner Schiedsrichtertätigkeit fern. Du musst in der Lage sein, zu vergeben und zu vergessen. Jedes Spiel ist ein neues Spiel.
- Verliere nicht deine Selbstbeherrschung. Entscheidungen oder Handlungen, die in Aufregung begangen werden, sind niemals gut.
- Bedenke, dass du ein offizieller Verbandsvertreter bist – auf dem Spielfeld, aber auch vor und nach dem Spiel. Verhalte dich dementsprechend.

3.3. Bekleidung

Die Bundesspielordnung gibt den Rahmen für die Bekleidung von Schiedsrichtern vor³. Ähnlich wie bei Spieler-Trikots spricht man hier von Uniformen. Eine Standard-Schiedsrichter-Uniform besteht aus:

- schwarzen Schuhen
- einer dunkelgrauen Hose
- einem schwarzen Gürtel
- einem dunkelblauen T-Shirt
- einem dunkelblauen Polo Shirt
- einem dunkelblauen Baseball Cap
- einer oder zwei dunkelblauen oder grauen Balltaschen

Auf der linken Brusttasche des Polo Shirts ist das Verbandsabzeichen anzubringen. Schiedsrichter der Bundesligen (A-Lizenz) tragen außerdem auf dem rechten Ärmel ihre Schiedsrichternummer. Diese wird vom Schiedsrichterbmann im DBV nach dem vollständigen Bestehen der A-Lizenz-Prüfungen vergeben. Unterhalb der A-Lizenz dürfen auf den Ärmeln keine Nummern oder ähnliches angebracht werden.

Da für die Polo Shirts ein paar Farben zur Auswahl stehen, ist es Pflicht, mindestens ein dunkelblaues Polo Shirt und die dazu passenden Kleidungsstücke zu besitzen – dies ist die Standard-Farbe. In den Bundesligen sollte jeder Schiedsrichter über ein Polo Shirt von jeder Farbe verfügen. Idealerweise wird die Farbe so gewählt, dass sich die Schiedsrichter farblich deutlich von den beiden Mannschaften unterscheiden. Wichtiger als das ist es aber, dass die Schiedsrichter auf dem Feld einheitlich gekleidet sind!

² BuSpO 6.14

³ BuSpO 6.10

Für kältere oder regnerische Witterung empfiehlt sich eine dunkelblaue Regenjacke (bei schwarzem Polo Shirt schwarze Regenjacke). Auf dieser muss ebenfalls das Verbandsabzeichen angebracht sein – bei Bundesliga-Schiedsrichtern auch die Schiedsrichternummer auf dem rechten Ärmel.

Für männliche Schiedsrichter empfiehlt sich in jedem Fall – Plate Umpire oder Field Umpire – immer das Tragen eines Tiefschutzes! Für Minderjährige ist der Tiefschutz stets Pflicht.

Die zulässigen Farb-Kombinationen im Überblick

Polo Shirt	T-Shirt	Cap	Balltaschen
Dunkelblau	Dunkelblau oder Rot	Dunkelblau	Dunkelblau oder Grau
Hellblau	Dunkelblau	Dunkelblau	Dunkelblau oder Grau
Rot	Dunkelblau	Dunkelblau	Dunkelblau
Schwarz	Schwarz	Schwarz	Schwarz
Creme	Schwarz oder Creme	Schwarz	Schwarz

Tabelle 1: Übersicht Farbkombinationen der Schiedsrichter-Uniform

Der Standard ist immer Dunkelblau: Bei all den schönen Farben ist das einheitliche Erscheinungsbild der Schiedsrichter auf dem Platz das oberste Gebot. Die Schiedsrichter-Uniform muss außerdem frei sein von Werbung, Vereinsabzeichen und ähnlich schmückenden Zusätzen.

3.4. Ausrüstung

Zur Grundausrüstung jedes Schiedsrichters gehört der **Indicator** zum Zählen der „Balls“ und „Strikes“ im Count des Batter sowie der Outs im Halb-Inning. Dies ist besonders auf Baseballfeldern ohne Scoreboard (= Anzeigetafel) als Gedächtnisstütze unentbehrlich. Ferner sollte jeder Schiedsrichter einen (wasserfesten) **Stift** und einen kleinen, handlichen **Notizblock** in der Gesäßtasche haben.

Darüber hinaus umfasst die Ausrüstung des Plate Umpire:

- Gesichtsmaske, evtl. mit Kehlkopfschutz (Mask)
- Brustschutz (Chest Protector)
- Schienbeinschutz (Leg Guards)
- Schwarze Sicherheitsschuhe
- Tiefschutz
- Eine oder zwei Balltaschen (seitlich am Gürtel – bei Verwendung nur einer Balltasche: rechts)
- Bürste zum Säubern der Home Plate (Plate Brush)

Mit Ausnahme von Maske und Balltaschen muss sämtliche Schutzausrüstung unter der Kleidung getragen werden. Die Ausrüstung muss nach jedem Spiel auf Beschädigungen überprüft werden. Beschädigte Schutzausrüstung darf nicht mehr benutzt werden und muss ersetzt werden. Die Schutzausrüstung ist deine „Lebensversicherung“.

Stelle dich niemals hinter den Catcher, ohne die vollständige Schutzausrüstung in der passenden Größe korrekt angelegt zu haben. Auch nicht bei einem Softballspiel, Jugendspiel, Schülerspiel – also NIEMALS. Eine Catcher-Ausrüstung ersetzt keine Schiedsrichterausrüstung – sie ist für einen anderen Zweck hergestellt!

Kommst du als Zuschauer, und es wird dringend ein Schiedsrichter gesucht, aber es steht keine einwandfreie und vollständige Schutzausrüstung zur Verfügung – stelle dich nicht hinter die Home Plate. Im 1-Mann-System kannst du auch hinter dem Pitcher's Mound stehen. Trage aber immer einen Tiefschutz.

Weitere Informationen zur Ausrüstung und zur Arbeit des Plate Umpire hinter dem Catcher an der Home Plate findest du unter Abschnitt 9 „Batter / Batter-Runner“ (Seite 49) und im Mechanics-Teil.

6. Das Spielfeld

6.1. Fair Territory / Foul Territory

Das Baseball-Spielfeld gliedert sich in die Bereiche Fair Territory und Foul Territory (Territory = Gebiet).

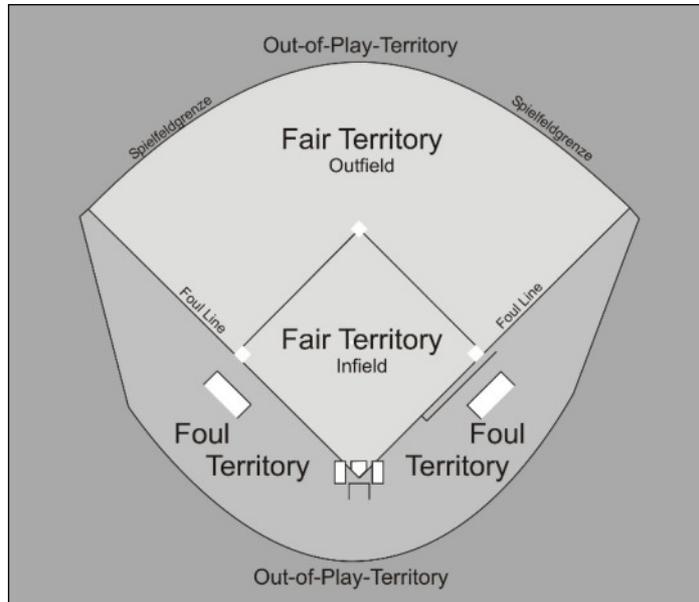


Abbildung 2 - Spielfeld-Bereiche

Das **Fair Territory** ist der Teil des Spielfeldes, der von den Spielfeldlinien (Foul Lines) von Home Plate über die First Base bzw. die Third Base eingeschlossen wird. Die Spielfeldlinien gehören zum Fair Territory. Das Fair Territory erstreckt sich von Home Plate bis zur hintersten Spielfeldbegrenzung und an dieser entlang aufwärts.

Das **Foul Territory** ist der Teil des Spielfeldes rechts der Foul Line von Home Plate über die First Base und links der Foul Line von Home Plate über die Third Base. Es erstreckt sich von diesen Foul Lines bis zu den seitlichen Spielfeldbegrenzungen und an diesen entlang aufwärts.

Das **Out-of-Play-Territory** ist das Gebiet, welches hinter dem Backstop und seitlich neben dem Foul Territory und hinter

der Fair-Territory-Grenze im Outfield liegt – kurz gesagt: Alles was das eigentliche Spielfeld umgibt. In einem Baseballstadion sind alle Tribünen und Bereiche hinter der Spielfeldgrenze Out-of-Play-Territory, wobei die OBR diesen Begriff an sich nicht nennen, sondern auf die Tribüne verweisen.

Da wir im Spielbetrieb relativ wenige normgerechte Baseballstadien haben, ist es umso wichtiger, deutlich zu markieren, wo das Foul-Territory aufhört und wo das Out-of-Play-Territory beginnt. Dies kann durch Zäune oder andere Absperungen markiert werden, notfalls auch durch Kreidelinien.

6.2. Base

Es gibt insgesamt drei Bases: First Base, Second Base und Third Base. Die Bases sind üblicherweise quadratische Kissen aus Gummi (fest installiert) oder Stoff (temporär, mit Bodenhaken verankert). Die Runner müssen die Bases in der richtigen Reihenfolge berühren. Um einen Punkt (Run) zu erzielen, müssen zunächst die Bases in der richtigen Reihenfolge berührt werden und dann die Home Plate⁷³. Alle Bases und die Home Plate liegen auf Fair Territory.

Die Maße einer Base: 38 cm Seitenlänge, zwischen 7,5 und 13 cm in der Höhe.

Abstand zwischen den Bases bzw. Home Plate: 27,43 m

Der Unterschied zwischen einer Base und der Home Plate ist wichtig im Zusammenhang mit Fair und Foul Balls: Berührt ein geschlagener Ball eine Base (bevor der Ball einen Spieler oder Gegenstand über Foul Territory berührt hat), ist es ein Fair Ball. Berührt dagegen ein geschlagener Ball die Home Plate, bedeutet das alleine noch gar nichts⁷⁴.

6.3. Home Plate

Die Home Plate ist kein Base, sondern eben eine Home Plate! Sowie die Bases liegt auch die Home Plate vollständig auf Fair Territory.

Die Maße der Home Plate: Vordere Kantenbreite 43,2 cm, Seitenkanten 21,6 cm. Besitzt eine Home Plate einen schwarzen Rand, zählt dieser Rand nicht zur Home Plate (und damit auch nicht zur Strike Zone)! Bei dem schwarzen Rand handelt es sich um ein Sicherheitsmerkmal für aufgelegte Home Plates, damit keine harte Stolperkante vorhanden ist. Home Plates, die in den Boden eingelassen sind, besitzen keine schwarze Kante.

Abstand zwischen Home Plate und Pitcher's Plate: 18,44 m.

⁷³ OBR 5.08(a)

⁷⁴ OBR Begriffsdefinitionen „Fair Ball“

6.4. Batter's Box

Es gibt zwei Batter's Boxes – jeweils rechts und links neben der Home Plate. Die Batter's Box markiert somit die Fläche, in der sich ein rechts- bzw. linkshändiger Batter während seines At Bat (Schlagdurchgang) aufhalten muss. Die Linien der Batter's Box gehören zur Batter's Box dazu. Außerhalb der Batter's Box bedeutet folglich, dass mindestens ein Fuß des Batters vollständig außerhalb der gewählten Batter's Box auf dem Boden stehen muss⁷⁵.

Maße der Batter's Boxes: Länge 1,83 Meter (6 Fuß), Breite 1,22 Meter (4 Fuß)

Weitere Bestimmungen zur Batter's Box siehe Abschnitt 9.4 (Seite 51).

6.5. 3-Foot-Lane

Die 3-Foot-Lane ist ein Korridor, in dem ein Batter-Runner die zweite Hälfte auf seinem Weg von Home Plate nach First Base laufen sollte. Die rechte Begrenzung dieses Korridors wird durch eine zusätzlich weiß gekreidete Linie parallel zur Foul Line auf Foul Territory markiert – diese wird 3-Foot-Line genannt. Diese Linie beginnt genau auf der halben Strecke zwischen Home Plate und First Base und endet in Höhe von First Base. Die linke Korridorbegrenzung ist die Foul Line. definitionsgemäß gehören die Begrenzungslinien zum Korridor dazu.

Prinzipiell kann ein Batter-Runner sich völlig frei entscheiden, wie er nach First Base läuft – in gerader Linie, im Bogen, innerhalb oder außerhalb der 3-Foot-Lane. Kommt es aber zu einer Behinderung durch ihn an einem Spielzug der Feldmannschaft an First Base, dann ist für die Regelanwendung ausschlaggebend, ob er innerhalb oder außerhalb der 3-Foot-Lane gelaufen ist. Ist er innerhalb gelaufen und keine Absicht bei der Behinderung erkennbar, kann ihm kein Vorwurf gemacht werden und folglich läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter. Kommt es aber zu einer Behinderung der Feldmannschaft und der Batter-Runner ist außerhalb des Korridors gelaufen, dann unterbricht der Schiedsrichter das Spiel mit „That's Interference“ und „Time!“ (Dead Ball) und erklärt den Batter-Runner wegen Interference (Behinderung) aus (Out)⁷⁶.

Unmittelbar vor Erreichen von First Base darf der Batter-Runner mittels eines (!) Schrittes oder eines Slides den Korridor verlassen, aber nur um damit First Base zu berühren.

Auch wenn die meisten Behinderungen durch das Verlassen der 3-Foot-Lane nach links (Foul Line) auftreten, muss dennoch immer vor jedem Spiel darauf geachtet werden, dass die rechte Begrenzung (3-Foot-Line) durch Kreide markiert ist bevor das Spiel beginnen kann.

6.6. Catcher's Box

So wird der markierte Bereich hinter Home Plate bezeichnet, in dem sich der Catcher aufhalten muss, bis der Pitcher den Ball pitcht. In dem Fall, in dem der Pitcher den vierten „Ball“ absichtlich neben die Strike Zone wirft (Intentional Base on Balls), muss sich der Catcher in der Catcher's Box aufhalten. Ist dies nicht der Fall, entscheidet der Plate Umpire auf „Balk“⁷⁷.

Maße der Catcher's Box: Breite (zum Spielfeld) 1,09 Meter, Länge (von der Spitze der Home Plate in Richtung Backstop) 2,44 Meter. Die Bereiche der Batter's Boxes gehören nicht zur Catcher's Box.

Der Catcher's Box kommt in folgender Situation eine wichtige Bedeutung zu: Der Pitcher wirft gegen den Batter eine Intentional Base on Balls. Der Catcher muss solange in der Catcher's Box bleiben, bis der Pitch die Hand des Pitchers verlassen hat. Wird gegen diese Regel verstoßen, entscheiden die Schiedsrichter auf Balk⁷⁸.

6.7. Bench / Dugout

Dies bezeichnet die Mannschaftsbank, die für Spieler, Ersatzspieler oder andere Mannschaftsmitglieder in Spielerbekleidung reserviert sind, wenn diese Personen gerade nicht aktiv auf dem Spielfeld tätig sind.

Ein Dugout ist normalerweise in den Boden eingelassen, seitlich verkleidet und überdacht. Es kann sich aber auch lediglich um Sitzgelegenheiten am Spielfeldrand handeln. In jedem Fall muss aber für Spieler und Schiedsrichter deutlich sein, wo der Bereich eines Dugouts beginnt – im Zweifel durch eine Kreidelinie. Die Grenze des Dugouts ist sehr wichtig, zum Beispiel in folgenden Situationen:

- Ein Feldspieler fängt erst einen Fly Ball (Catch) und danach stürzt er in oder betritt eines der Dugouts: Es gilt Dead Ball, der Catch gilt und alle Runner dürfen ein Base vorrücken. Wenn ein Feldspieler zuerst einen Schritt in das Dugout hinein macht, und dann den Ball aus der Luft fängt, ist dies kein Catch – sondern ein Foul Ball.

⁷⁵ OBR 5.04(b)(1) bis (3), 5.04(b)(5)

⁷⁶ vgl. Abschnitt 9.13. „Regelwidrige Aktionen des Batter / Batter-Runner“ (Seite 62); OBR 5.09(a)(11); 6.01(a) Endanmerkung

⁷⁷ OBR 6.02(a)(12); Abschnitt 12.2 „Balk“ (Seite 91)

⁷⁸ OBR 5.02(a), 6.02(a)(12); vgl. Abschnitt 12.2 „Balk“ (Seite 91)

- Nur Spieler, Ersatzspieler, Manager, Coaches, Trainer und Bat Boys / Bat Girls dürfen sich im Dugout aufhalten. Andere Personen haben im Dugout kein Aufenthaltsrecht. Schiedsrichter haben das Recht, nicht berechnigte Personen des Feldes zu verweisen⁷⁹.

6.8. Coaches Boxes

Rechteckige, gekreidete Fläche am ersten und dritten Base auf Foul Territory für den jeweiligen Base Coach. Regelungen für die Base Coaches siehe Abschnitt 8.1 „Base Coach“ (Seite 42).

6.9. Positionen der Spieler auf dem Spielfeld

Für die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld gilt allgemein⁸⁰:

- Der Catcher hat seine Position hinter Home Plate (in der Catcher's Box auf Foul Territory)
- Der Pitcher hat seine Position an der Pitcher's Plate auf dem Pitcher's Mound
- Alle Feldspieler (mit Ausnahme des Catcher) müssen sich in Fair Territory befinden.

Die nachfolgende Regel (Shift-Rule) wurde in den OBR im Jahr 2023 eingeführt: Prüfe, ob diese für den DBV-Spielbetrieb im aktuellen Jahr gilt oder nicht:

Außer Catcher und Pitcher dürfen sich alle übrigen Feldspieler beliebig im Fair Territory aufstellen – allerdings mit den folgenden Einschränkungen⁸¹:

- Mit Beginn der Pitch-Bewegung des Pitchers müssen mindestens 4 Feldspieler (zusätzlich zu Pitcher und Catcher) mit beiden Füßen im Infield (also vor der Begrenzung zum Outfield) stehen.
- Zum Zeitpunkt des Pitches, müssen sich mindestens jeweils 2 der zuvor genannten Feldspieler mit beiden Füßen auf der rechten und mindestens 2 auf linken Seite von Second Base im Infield befinden.
- Innerhalb eines Innings (vom ersten Pitch bis zum Ende des Halb-Innings) dürfen die 2 Feldspieler auf beiden Seiten die Infield-Seiten nicht wechseln – eine Veränderung ist nur gestattet, wenn eine Auswechslung erfolgt (außer eines Pitcher-Wechsels, wenn der neue Pitcher „frisch“ eingewechselt wird und nicht schon im Spiel eingesetzt war). Ein neu eingewechselter Feldspieler muss sich dann für eine Infield-Seite entscheiden und dort bis zum Ende des Halb-Innings bleiben, sofern nicht weitere Wechsel erfolgen.

Wichtig zu wissen: Diese Regel zielt darauf ab, dass nicht mehr als zwei Infielder auf einer der beiden Seiten von der zweiten Base stehen, um schon vor der Pitch-Ausführung eine bestimmte Schlagrichtung des Batter zu antizipieren. Sollte ein Feldspieler, nach Meinung eines Schiedsrichters versuchen, die Absicht dieser Regel zu umgehen, dann spricht der Schiedsrichter die nachfolgend beschriebene Strafe aus:

Strafe: Verletzt die Defensiv-Mannschaft diese Regel zur Verteilung im Infield, dann wird der Pitch als „Ball“ bewertet, das Spiel ist unterbrochen („Time“) und der Ball ist nicht spielbar – es sei denn, der Batter erreicht das First Base durch einen Base Hit, einen Error, ein „Base on Balls“, ein „Hit by Pitch“ oder auf irgendeine andere Weise und alle Runner rücken mindestens jeweils ein Base vor – dann läuft das Spiel weiter, als wäre keine Regelverletzung geschehen.

Folgt der Regelverletzung hingegen eine andere Spielentwicklung (zum Beispiel ein „Sacrifice Fly“, ein „Sacrifice Bunt“ oder ähnliches), dann kann der Manager der Offensivmannschaft den Schiedsrichter anweisen, dass er die entstandene Spielsituation akzeptiert und auf die Strafe für die Regelverletzung verzichtet. Die Anweisung zu einer solchen Entscheidung muss unmittelbar nach dem Spielzug vorgenommen werden.

⁷⁹ OBR 5.10(k)

⁸⁰ OBR 5.02

⁸¹ OBR 5.02(c)

7. Grundlegende Definitionen

Die OBR bieten im Kapitel „Begriffsdefinitionen“ Erklärungen für die wichtigsten Begriffe aus dem Regelwerk. Die Definitionen gehen aber über reine Erklärungen hinaus und enthalten wichtige, regelrelevante Definitionen. Das Kapitel „Begriffsdefinitionen“ ist also ein extrem wichtiger Teil der OBR – hingegen kommt dem Kapitel 9.00 (The Official Scorer) für die Spieldurchführung keine Bedeutung zu.

Hier im Lehrbuch werden im Folgenden die wichtigsten Definitionen aus OBR aufgeführt (nicht vollständig, ersetzt nicht das Regelbuch!). Die Begriffe wurden teilweise ergänzt durch Querbezüge aus den OBR bzw. der BuSpO.

7.1. Phasen eines Offensivspielers

Jeder Spieler (mit Ausnahme des Pitcher bei Verwendung eines Designated Hitters) tritt in der Offensiv-Phase des Spiels als Batter an die Home Plate, um dort seinen Schlagdurchgang (At Bat) zu absolvieren. Auf seinem Weg nach First Base wird der Batter zum Batter-Runner. Mit dem sicheren Erreichen von First Base wird er zum Runner.

Für die Phasen eines Offensiv-Spielers gelten unterschiedliche Regelabschnitte und damit unterschiedliche Rechte und Pflichten. Um die Regeln zu verstehen und korrekt anwenden zu können sind die folgenden Definitionen wichtig.

7.1.1. Batter / At Bat

Der Batter ist der aktuelle Schlagmann, der gemäß Batting Order seiner Mannschaft an der Reihe ist zu schlagen. Dazu nimmt der Batter seine Position in eine der beiden Batter's Boxes ein. Man sagt auch: Der Batter ist „At Bat“ – er absolviert seinen Schlagdurchgang. Ein At Bat beginnt damit, dass der Batter an der Reihe ist – also schon bevor er die Batter's Box betritt. Ein At Bat endet, sobald der Batter zum Batter-Runner wurde oder der Batter out ist.

Der Next Batter ist der Spieler, der dem aktuellen Batter gemäß Batting Order als nächster folgt. Der Next Batter muss sich im Next Batter's Circle aufhalten.

Die wichtigsten Regelungen zum Batter und Batter-Runner finden sich in diesem Lehrbuch in Abschnitt 9 „Batter / Batter-Runner“ (Seite 49).

7.1.2. Batter-Runner

Sobald für einen Batter die Verpflichtung entsteht, nach First Base laufen zu müssen, wird er vom Batter zum Batter-Runner – übersetzbar als „laufender Schlagmann“. Im Anschluss daran können zwei Situationen eintreten: Entweder wird der Batter-Runner zum Runner, weil er First Base sicher (safe) erreicht hat, oder er wird vor Erreichen von First Base ausgespielt (Out).

Als Schiedsrichter ist es wichtig, diese Unterscheidung zu kennen, weil für einen Batter andere Regeln gelten als für einen Batter-Runner.

Ein Batter wird zum Batter-Runner, weil er zum Beispiel

- einen Ball gültig ins Feld geschlagen hat (Fair Ball);
- der Catcher den dritten Strike nicht gefangen hat und bei weniger als 2 Outs das First Base nicht besetzt war;
- einen Fair Fly Ball geschlagen hat. Wird der Ball nachfolgend aus der Luft gefangen, ist der Batter-Runner aus (Out). Wird der Fair Fly Ball nicht gefangen, bleibt der Batter ein Batter-Runner und wird mit Erreichen von First Base zum Runner;
- eine Base on Balls erhalten hat
- ein Hit by Pitch ihn zum Vorrücken berechtigt.

Die wichtigsten Regelungen zum Batter und Batter-Runner finden sich in diesem Lehrbuch in Abschnitt 9 „Batter / Batter-Runner“ (Seite 49).

7.1.3. Runner

Wenn ein Spieler als Batter sein At Bat absolviert hat und als Batter-Runner zur First Base gelaufen ist – dann wird er zum Runner, vorausgesetzt er erreicht First Base sicher (safe). Von nun an bleibt der Spieler ein Runner bis er entweder ausgespielt wird (Out) oder das Halb-Inning endet.

Die wichtigsten Regelungen zum Runner finden sich in diesem Lehrbuch in Abschnitt 10 „Runner“ (Seite 71).

7.2. Play / Spielzug

Verteilt über das ganze Regelwerk ist immer wieder die Rede von einem „Play“. Der Definition, was ein Play (Spielzug) ist, kommt große Bedeutung bei – vor allem bei Appeal Plays⁸² aber auch bei regelwidrigen Einwechselungen⁸³.

Leider führen die OBR keine konkrete Definition für ein Play auf. Dafür sind über die ganzen Regeln Passagen versteckt, die Beispiele für ein Play geben.

Ein Play ist:

- ein Tag Play⁸⁴ oder ein versuchtes Tag Play an einem Runner;
- ein Tag Play oder ein versuchtes Tag Play an einer Base;
- ein Wurf zu einem Feldspieler mit der Absicht, einen Runner auszuspielen;
- ein Run Down⁸⁵;
- ein Pitch⁸⁶;
- ein Pick Off⁸⁷;
- ein Balk⁸⁸.

Es ist kein Play:

- ein Appeal⁸⁹;
- ein Antäuschen eines Wurfes;
- das Abbrechen eines Wurfes;
- das Fallenlassen eines Line Drives oder Fly Balls;
- einen oder mehrere provokative Schritte auf eine Base oder einen Runner zu, ohne zumindest ein versuchtes Tag Play auszuführen.

Die Summe dieser Beispiele lässt sich zusammenfassen:

Ein Spielzug oder versuchter Spielzug ist der Versuch eines Defensiv-Spielers in Ballbesitz, einen Offensiv-Spieler auszuspielen mittels Tag Play oder der Wurf eines Defensiv-Spielers zu einem anderen, damit dieser mittels Tag Play einen Offensiv-Spieler ausspielt. Das bloße Antäuschen eines Wurfes oder Tag Play ist kein Spielzug.

Im Bereich von Appeal Plays (Abschnitt 10.3, Seite 77) und Protesten (Abschnitt 17.2, Seite 132) ist die Definition eines Spielzuges von besonderer Bedeutung. Zwischen der Regelverletzung (bei Appeals) bzw. zwischen der vermeintlichen Fehlentscheidung (bei Protesten) und der Anzeige beim Schiedsrichter darf kein Spielzug oder versuchter Spielzug erfolgt sein. Davon ausgenommen sind nur laufende Spielzüge (zum Beispiel ein Double Play), die noch vor dem Appeal bzw. Protest abgeschlossen werden dürfen.

7.3. Safe / Out

Auf **Safe** (sicher) entscheidet ein Schiedsrichter, wenn ein Runner oder Batter-Runner eine Base rechtzeitig erreicht hat und damit das Anrecht auf diese Base erworben hat. Scheidet dagegen ein Spieler der Offensivmannschaft vorübergehend aus dem gegenwärtigen Spielgeschehen aus, dann entscheidet der Schiedsrichter auf **Out** (aus).

Alle Bemühungen der Defensive zielen darauf ab, möglichst schnell 3 Outs zu erzielen und dadurch das Halb-Inning zu beenden. Es gibt viele Möglichkeiten, einen Angriffsspieler auszumachen bzw. auszuspielen (= ein Out zu spielen) – die meisten davon sind in OBR 5.09(a) (Batter) und 5.09(b) (Runner) genannt – in diesem Lehrbuch in den Abschnitten 9 und 10. Wie die Zeichen der Schiedsrichter für Safe und Out aussehen, ist im Mechanics-Teil ausführlich beschrieben.

7.4. Force Play

Immer dann – und nur dann – wenn der Batter zum Batter-Runner wird, kann es zu einem sogenannten Force Play kommen. Force Play bedeutet die Verpflichtung (Zwang), zur nächsten Base laufen zu müssen. Der Batter, der zum Batter-Runner wird, befindet sich immer im Force Play nach First Base. Nach First Base zu laufen stellt für

⁸² vgl. Abschnitt 10.3 „Appeal Plays“ (Seite 77)

⁸³ vgl. Abschnitt 13.7 „Regelwidrige Wechsel“ (Seite 108)

⁸⁴ vgl. Abschnitt 7.5 „Tag Play“ (Seite 31)

⁸⁵ vgl. Abschnitt 8.18 „Run Down“ (Seite 47)

⁸⁶ OBR 6.03(b)(7) Kommentar

⁸⁷ vgl. Abschnitt 12.4 „Pick Offs“ (Seite 96)

⁸⁸ vgl. Abschnitt 12.2 „Balk“ (Seite 91)

⁸⁹ vgl. Abschnitt 10.3 „Appeal Plays“ (Seite 77)

10.4. Overthrows – Überwürfe

Geht ein Ball durch den Wurf der Defensiv-Mannschaft über eine Spielfeldbegrenzung in den Bereich, in dem Zuschauer sitzen oder sitzen könnten, gilt dies als Overthrow (Überwurf). Besondere Maßnahmen müssen getroffen werden, da das Spiel ohne Ball nicht weitergehen kann. Andererseits muss diese Unterbrechung im Sinne der Runner kompensiert werden, da diese von einem dermaßen schlechten Wurf profitiert hätten²⁹⁶.

Voraussetzung: Es muss sich um einen geworfenen Ball handeln, der die Grenze zwischen Foul Territory und Out-of-Play-Territory überquert²⁹⁷. Dabei ist es egal, ob die Grenze (Out-Of-Play-Line) aus einer Mauer, einer Leine oder einer gezogenen oder gedachten Linie besteht. Sofern die Grenze nicht durch eine Mauer oder Leine bestimmt ist, muss eine Regelung in den Ground Rules²⁹⁸ getroffen worden sein.

Umpire Call: „**Time!**“ in dem Moment, indem der Ball die Grenze überwindet. Die Schiedsrichter weisen sodann dem Batter-Runner bzw. den Runners jeweils ihre Bases zu: „**You take Second (Third/Home) Base!**“. Dabei wird erst auf den jeweiligen Runner und dann auf die zugesprochene Base gezeigt, um bei mehreren Runner Verwirrung auszuschließen.

Situation: Dead Ball.

Wie viele Bases der Batter-Runner bzw. die Runner erhalten, hängt von der Situation, dem Werfenden und dem Zeitpunkt des Überwurfes ab:

	Pitcher	Infielder		Outfielder	
Situation / Zeitpunkt	Pick Off*	erste Aktion**		zweite oder spätere Aktion**	immer
		UND alle Runner inkl. BR <u>sind noch nicht</u> vorgerückt***	UND alle Runner inkl. BR <u>sind schon</u> vorgerückt***		
Zuspruch	1 Base	2 Bases			
Zuspruch ab Zeitpunkt	ab Zeitpunkt des Pitches TOP (Time of Pitch/Pick Off)		ab Zeitpunkt, zu dem der Überwurf die Hand verließ TOT (Time of Throw)****		

Tabelle 2: Overthrows – Base Awards

- * Ein Pitcher, der einen Überwurf ohne Kontakt zur Pitcher's Plate begeht (er verlässt die Pitcher's Plate vor dem Wurf), wird als Infielder behandelt. Der Jump Step²⁹⁹ ist erlaubt. Begeht ein Pitcher bei einem Pick Off mittels Jump Step einen Überwurf, zählt dies wie der Überwurf eines Pitchers: Jeder Runner erhält 1 Base (TOP).
- ** Aktion nach einem gültigen Schlag ins Feld. Im Sinne dieser Regeln gilt der Catcher als Infielder.
- *** Der Batter-Runner ist der Schlüssel für die Vergabe von Base Awards! Hat der Batter-Runner schon First Base erreicht oder nicht? Wird der Batter nicht zum Runner, gilt für die Runner der Zeitpunkt des Wurfes (TOT).
- **** Als Zeitpunkt des Wurfes gilt der Moment, in dem der Ball die Hand des Werfenden verlässt.

²⁹⁶ OBR 5.06(b)(4)(G); 5.07(e)

²⁹⁷ zum Spielfeld vgl. Abschnitt 6.1 „Fair Territory / Foul Territory“ (Seite 25)

²⁹⁸ zu Ground Rules vgl. Abschnitt 4.4 „Ground Rules“ (Seite 15)

²⁹⁹ vgl. Abschnitt 12.4.1 „DBV-Regelinterpretation: Jump Step – Pick Off“ (Seite 98)

18.3. Über den Autor



Abbildung 6: Schiedsrichter-Lizenz anno 1991

Christian Posny (#31), Jahrgang 1971. Begonnen habe ich als Baseballspieler und Jugend-Trainer in den Jahren 1988 bis 1993 bei den Düsseldorf Senators – motiviert durch einen USA-Aufenthalt und den Spielfilm „Die Bären sind los“. Die erste Schiedsrichter-Lizenz habe ich im Jahr 1991 erworben (Landesliga) – bei Oliver Jentges (Krefeld) und Klaus ten Eicken (Köln). Es folgte ein Jahr später die Verbandsliga- und Bundesliga-Lizenz (Jens Josef Krauß †). So schnell ging das damals.

Ab 1994 war ich dann ausschließlich als Schiedsrichter aktiv. Dabei habe ich in den Jahren 1994 bis 2001 ich in den Ligen des DBV durchschnittlich 80 Spiele pro Saison übernommen. Meinen ersten Einsatz für die CEB (Vorgänger der WBSC Europe) hatte ich auf einem internationalen Turnier in Kiew (Junioren-EM) 1996. Danach folgten viele europäische Junioren-Meisterschaften (Berlin, Mainz, Österreich, Niederlande etc.) und Pokale.

Die Ausbildertätigkeit habe ich früh aufgenommen – beginnend mit einem Ausbilder-Lehrgang unter der Leitung von Erick Barkhuis aus den Niederlanden. Danach folgte die Berufung zum A-Ausbilder, später zum Ausbilder-Ausbilder. Insgesamt habe ich in mehr als 20 Jahren weit über 700 Schiedsrichter ausgebildet und viele Fortbildungen auf A- und B-Niveau abgehalten. Der Spaß und das Feedback bei diesen Lehrgängen haben mich motiviert, dieses Buch zu verfassen, an dem ich – mit Unterbrechungen – vier Jahre lang gearbeitet habe und immer noch Ergänzungsmöglichkeiten finde.

In der Zeit von 1998 bis 2001 wurde ich zum Vorsitzenden des Schiedsrichter-Ausschusses gewählt und konnte dort die Weiterentwicklung des Deutschen Baseball und Softball Verbandes (DBV) auf allen Ebenen mitgestalten. Von 2008 bis 2017 vertrat ich die Schiedsrichterschaft im Ausschuss Bildung des DBV. 2015 bis 2017 war ich Mitglied in der Umpire Commission des Europäischen Baseballverbandes (CEB, heute WBSC Europe) und unterstützte seitdem die WBSC Europe als technischer Kommissar, Umpire Supervisor und Instructor. Von 2017 bis 2023 wurde ich zum Schiedsrichterobmann des DBV mit Sitz im Ausschuss für Wettkampfsport gewählt.

Zusammen mit meinem Kollegen Jürgen Tackmann hatte ich im Jahre 1998 die zweite Auflage der deutschen Fassung der Baseballregeln überarbeitet. Eine weitere inhaltliche Überarbeitung der deutschen Fassung habe ich in den Jahren 2007 (zusammen mit dem Scorer-Obmann Sven Müncheberg) und 2011 sowie 2013 vorgenommen – stets ehrenamtlich.

Im Jahr 2005 wurde für mich ein lang verfolgtes Ziel erfüllt: Ich durfte als Plate Umpire und Crew Chief beim Entscheidungsspiel der Finalserie der Deutschen Meisterschaft auf dem Feld stehen. In den Jahren 2008, 2011, 2013 und 2016 wurde ich erneut als Crew Chief in die Final-Serie berufen.

International wurde ich erstmals 1994 vom europäischen Verband (CEB, heute WBSC Europe) nominiert – zur Junioren-EM nach Kiew (Ukraine). Danach folgten bis heute 14 weitere CEB-Einsätze inklusive der Herren-EM in Stuttgart 2010 und als Plate Umpire im Europa-A-Cup-Finale 2015. Für den Weltverband (IBAF, heute: WBSC) stand ich erstmals 2009 auf dem Spielfeld – im Rahmen der in Europa ausgetragenen Weltmeisterschaft – und zuletzt 2012 bei der U15-Weltermeisterschaft in Mexiko.

Als Schiedsrichter habe ich auch schwere Zeiten durchgemacht. Aber in der Summe hat der Spaß am Spiel, der Zusammenhalt der Baseball-Gemeinde und die Art und Weise, wie Baseball das Kind in uns weckt und Menschen zusammenbringt immer überwogen!

Lehrbuch
Baseball Schiedsrichter

Teil 2: Mechanics

2-Mann-System **3-Mann-System**

Das offizielle System des
Deutschen Baseball und Softball Verbandes (DBV) im Baseball

9. Auflage Januar 2024

Alle Rechte vorbehalten. © 2024 Christian Posny. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung als Ganzes oder in Teilen außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeisung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bitte fördere den Baseball, unseren Verband und das Schiedsrichterwesen, indem du dieses Buch nur im Original erwirbst. Illegale Kopien gefährden dies und entmutigen uns, dieses Buch ständig aktuell zu halten. Vielen Dank!

Inhalt

1.	Vorwort	1
2.	Einleitung	2
2.1	Warum solche Mechanics?.....	2
3.	Grundlagen	4
3.1	Kommunikation.....	4
3.1.1	Blicke.....	4
3.1.2	Zeichen-Entscheidungen.....	4
3.1.3	Zeichen-Kommunikation.....	10
3.1.4	Stimme.....	13
3.2	Timing.....	14
3.3	Pause, Read, React.....	15
3.4	Set-Position und Positionen.....	15
3.4.1	Winkel zu einem Spielzug.....	15
3.4.2	Ruhige Beobachtung des Spielzuges.....	16
3.4.3	Entfernung zum Spielzug.....	17
4.	Plate Umpire	18
4.1	Ausrüstung.....	18
4.1.1	Maske.....	18
4.1.2	Brustschutz (Chest Protector).....	18
4.1.3	Schienenbeinschutz (Leg Guards).....	19
4.1.4	Tiefschutz (Cup).....	19
4.1.5	Sicherheitsschuhe.....	19
4.1.6	Cap.....	19
4.1.7	Regeln, die du unbedingt beachten solltest:.....	19
4.2	Balanced Stance (Slot).....	20
4.3	Ball und Strike.....	21
4.4	Einrasten (Position A und Position B).....	22
4.5	Pop Fly Balls.....	23
4.6	Checked Swings.....	23
4.7	Foul Tipp.....	24
4.8	Spielkontrolle.....	24
4.9	Out-Calls an Home Plate.....	25
4.10	Zusammenfassung.....	25
5.	Infield	26
5.1	Working Area, Library, Point of Plate.....	26
5.2	Pick Offs.....	27
5.3	Tag Ups.....	27
5.4	Fly Balls und Line Drives im Infield.....	28
5.5	Run Downs.....	28
5.6	Steals.....	28
5.7	Base-Berührungen.....	29
5.8	Time Plays.....	30
5.9	Fair Ball / Foul Ball.....	31
6.	Pivot und Rotation	31
7.	Outfield	34
7.1	Definition.....	34
7.2	Grundlagen.....	34
7.3	Trouble Balls (TB).....	35
7.4	Outfield-Entscheidungen aus dem Infield.....	35
8.	2-Mann-System	36
8.1	Startpositionen.....	36
8.1.1	Grundaufstellung #1.....	37
8.1.2	Grundaufstellung #2.....	38
8.1.3	Grundaufstellung #3.....	39

8.2	Bewegungsabläufe 2-Mann-System	40
8.2.1	Infield	40
8.2.2	Outfield	40
8.3	Situation: #1	41
8.3.1	Keine Runner	41
8.4	Situation: #2	45
8.4.1	Runner: R1	45
8.4.2	Runner: R1, R3	49
8.5	Situation: #3	52
8.5.1	Runner: R2	52
8.5.2	Runner: R3	55
8.5.3	Runner: R1, R2	58
8.5.4	Runner: R2, R3	62
8.5.5	Runner: R1, R2, R3	65
8.6	Pre Game Checkliste (2-Mann-System).....	68
9.	3-Mann-System	70
9.1	Startpositionen	70
9.1.1	Grundaufstellung #1	71
9.1.2	Grundaufstellung #2	72
9.1.3	Grundaufstellung #3	73
9.2	Outfield.....	74
9.3	Rotate und Slide	74
9.4	Bewegungsabläufe 3-Mann-System	75
9.5	Situation: #1	76
9.5.1	keine Runner	76
9.5.2	Runner: R3	79
9.6	Situation: #2	81
9.6.1	Runner: R2	81
9.6.2	Runner: R2, R3	84
9.7	Situation: #3	87
9.7.1	Runner: R1	87
9.7.2	Runner: R1, R2	90
9.7.3	Runner: R1, R2, R3	93
9.7.4	Runner: R1, R3	95
9.8	Pre Game Checkliste (3-Mann-System).....	97
10.	Literatur-Verzeichnis.....	99

Abkürzungen

PU, U1, U3	Plate Umpire, 1st Base Umpire, 3rd Base Umpire
BU	Base Umpire (entspricht U1 im 2-Mann-System)
BB	Base-Berührung
LF, CF, RF	Leftfielder, Centerfielder, Rightfielder
BR	Batter-Runner
R1, R2, R3	Runner von First Base, Second Base, Third Base
1 st , 2 nd , 3 rd , HP	First Base, Second Base, Third Base, Home Plate
F&F	Fair Ball & Foul Ball
TB	Trouble Ball (siehe Kapitel Trouble Balls)
ST	Swipe Tag
PO	Pick Off
TU	Tag Up
DP	Double Play (2-1-DP: erst 2 nd dann 3 rd ; 3-2-DP: erst 3 rd dann 2 nd)
CH / BH	Clean Hit (Base Hit in das Outfield, kein Trouble Ball)
2MS, 3MS	2-Mann-System, 3-Mann-System

2MS

3MS

Teile dieses Lehrbuchs, die sich speziell auf ein bestimmtes System beziehen (2-Mann-System bzw. 3-Mann-System), sind eingerückt dargestellt und mit dem Symbol 2MS bzw. 3MS versehen.

„Für Selina und Leandra.“

1. Vorwort

Diese Sammlung wurde als Lehrbuch für die Schiedsrichter-Lehrgänge Baseball im Deutschen Baseball und Softball Verband (DBV) verfasst. Es soll sowohl den Unterricht zum Erlernen des 2-Mann-Systems und 3-Mann-Systems begleiten als auch als Nachschlagewerk und Unterlage für die Team-Besprechung vor jedem Spiel dienen.

Dieser Teil des Lehrbuchs stellt die offizielle Version der 2- und 3-Mann-Systeme im DBV dar. Es mag durchaus Abwandlungen und Freiräume für Diskussionen geben. Aber im Hinblick auf die Arbeit mit nicht bekannten Schiedsrichterkollegen, auf eine Leistungsbewertung durch DBV-Ausbilder und auf internationale Schiedsrichtereinsätze stellt dieses Lehrbuch die bindende Version dar.

Diese Bewegungsabläufe der Schiedsrichter (Mechanics) gelten ausschließlich für den Bereich Baseball.

Dem 2-Mann-System kommt im deutschen Baseball-Spielbetrieb die größte Bedeutung zu, denn bei über 90 Prozent der Spiele werden nur zwei Schiedsrichter eingeteilt. Die Gründe hierfür liegen sowohl in der knappen Schiedsrichterzahl als auch bei den Kosten, die ein dritter (oder vierter) Schiedsrichter für die Vereine mit sich bringt. Das 2-Mann-System ist daher die Grundlage, die jeder Schiedsrichter beherrschen muss. Außerdem setzen sowohl das 3-Mann-System als auch das 4-Mann-System diese Kenntnisse voraus. Deshalb raten die Schiedsrichterausbilder unbedingt, zunächst das 2-Mann-System zu erlernen und ausreichend in der Praxis zu festigen.

Wenn du das 2-Mann-System in der Praxis mit seinen Besonderheiten beherrschst, dann sollte dir der Zugang zu den folgenden 3- und 4-Mann-Systemen leichter fallen. Im Abschnitt des 3-Mann-Systems wird die Beherrschung des 2-Mann-Systems also vorausgesetzt, an einigen Stellen wird auch in diesem Lehrbuch darauf verwiesen.

Dieses Lehrbuch ist so aufgebaut, dass zunächst die Grundlagen betrachtet werden, die für alle Mechanic-Systeme von Bedeutung sind. Trotzdem sind hier auch schon Teile eingebunden und markiert, die nur speziell eines der Systeme betreffen. Danach folgt eine detaillierte Analyse von möglichen Spielsituationen nach 2- und 3-Mann-System getrennt. Jeweils am Ende dieser Kapitel finden sich Checklisten, die jede Schiedsrichter-Crew vor jedem Spiel gemeinsam durchgehen sollte.

So sehr ein Schiedsrichter die Mechanics aber auch studiert, wird er feststellen: Erst mit der richtigen Kommunikation der Schiedsrichter untereinander – Blickkontakt, verbal und/oder durch Zeichen – kann ein solches System gelingen und seinen Zweck erfüllen, nämlich stets die beste Position zu finden, um über einen Spielzug entscheiden zu können. Und das erfordert viel praktische Übung.

Für Schiedsrichter-Ausbilder des DBV werden begleitende Materialien angeboten. Hast du Anregungen oder Kritik zu diesem Lehrbuch, schreibe mir doch einfach eine Email: lehrbuch@posny.de

Viel Spaß und Erfolg!

Christian Posny

Düsseldorf im Dezember 2005

Besonderer Dank geht an meine Kollegen und Freunde Christian Pape, Martin Weber und Jens Wolfhagen, die auch für die Fotos in diesem Lehrbuch am Rande der Deutschen Meisterschaft 2003 in Paderborn vor der Kamera standen. Jens Wolfhagen danke ich außerdem für das Korrekturlesen.

2. Einleitung

Wie schon erwähnt, stellt das 2-Mann-System die Grundlage im Baseball-Spielbetrieb des DBV dar – es wird häufig auch 2-Mann-Mechanics genannt. Gemeint ist aber das Gleiche: Es handelt sich um eine Sammlung von Standards, auf die sich die Schiedsrichter einigen. Dazu gehören – vereinfacht ausgedrückt – Zuständigkeiten an den Bases und in Bezug auf Batter, Batter-Runner und Runner sowie Zuständigkeiten bei geschlagenen Bälle im Infield und Outfield. Ziel aller Bemühungen ist es, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, um dann die richtige Entscheidung zu treffen. Damit das erreicht werden kann, werden eindeutige Zuständigkeiten und die dafür notwendigen Laufwege der Schiedsrichter verbindlich festgelegt.

Betrachtet man zunächst das 2-Mann-System, dann wird das größte Problem ohne tief greifende Kenntnisse bereits deutlich: Es gibt drei Bases und die Home Plate, über die bis zu vier Runner laufen können – von der Beobachtung des geschlagenen bzw. geworfenen Balls mal abgesehen. Aber es gibt nur zwei Augenpaare der Schiedsrichter! So ausgefeilt das 2-Mann-System heute auch sein mag, es wird immer wieder einmal zu kritischen Situationen kommen. Aber wenn du diese kennst, bist du zumindest vorbereitet! Schlüssel zum Erfolg ist einerseits das theoretische Wissen über das 2MS, andererseits aber die Erfahrung, die du im Laufe der Zeit sammeln wirst. Wer sich also verbessern möchte, studiert die Systeme und schiedsrichtert, schiedsrichtert, schiedsrichtert...

Hilfreich in jedem System ist es außerdem, das Spiel zu verstehen. Damit ist nicht ein auswendig gelerntes Regelbuch gemeint, sondern die Erkenntnis, wie die Spieler das Spiel in einer bestimmten Situation spielen.

Beispiel: Runner auf Third Base (R3) mit 1 Out und einem hohen Flugball ins Rightfield (RF). Was werden die Feldspieler versuchen, was die Runner? Zu welchen Situationen kann es kommen? Antwort: Wird der Ball im Outfield gefangen, ist ein Tag-Up (TU) von R3 an 3rd sehr wahrscheinlich, R3 wird also versuchen, sobald der Ball gefangen wurde, nach Home Plate (HP) vorzurücken. Bedeutung für die Schiedsrichter: Einerseits muss beobachtet werden, ob der geschlagene Ball ein Fair Ball oder Foul Ball ist und ob der Ball regelgerecht gefangen wird (Catch bzw. No Catch). Außerdem muss R3 beobachtet werden. Denn sollte dieser bei einem Catch zu früh loslaufen, könnte die Feldmannschaft später einen *Appeal* spielen. Schließlich kann es zu einem knappen Spielzug an Home Plate kommen, wenn der Ball zügig aus dem Outfield dorthin geworfen wird.

In diesem Beispiel wird nur eine von unzähligen Möglichkeiten beschrieben, und doch sind Beispiele dieser Art genau die Grundlagen aller Mechanics. Die Frage „was ist zu erwarten?“ bestimmt also die Ausgangspositionen der Schiedsrichter zum Zeitpunkt des Pitches als auch deren Laufwege und Zuständigkeiten. Als Schiedsrichter beim Baseball solltest du dir deshalb immer diese Fragen stellen und ausmalen, was wäre wenn? Wenn du so mitdenkst, dann wirst du immer seltener auf dem falschen Fuß erwischt und deine Bewegungsabläufe und Positionen werden sich ständig verbessern. Dein Erfolg hängt aber nicht nur von dir alleine ab, sondern auch von deinem Schiedsrichter-Kollegen. Von Vorteil ist es, gerade zu Beginn deines Schiedsrichter-Daseins mit erfahrenen und nicht ständig wechselnden Kollegen zu arbeiten. Besprecht die wichtigsten Dinge vor dem Spiel (siehe Checklisten) und diskutiert eure Leistung nach dem Spiel! Nur wer Kritik annehmen kann, kann sich verbessern!

3MS

Das 3-Mann-System hat einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem 2-Mann-System: Dein Schiedsrichter-Team besteht nun aus sechs Augen! Aber leider gibt es auch Nachteile: Eine kompliziertere Struktur der Zuständigkeiten des Systems mit Abweichungen zum gewohnten 2-Mann-System und die höhere Erwartungshaltung seitens der Spieler, Manager, Coaches und Zuschauer – schließlich seid ihr ja zu dritt.

2.1 Warum solche Mechanics?

Ziel ist es, jeden Spielzug aus einer optimalen Entfernung, einem optimalen Winkel zu sehen und eine den Tatsachen gemäße (richtige) Entscheidung zu treffen. Die Herausforderung besteht nun darin, genauestens festzulegen, welcher Schiedsrichter in welcher Situation (zum Zeitpunkt des Pitches und allen darauf folgenden Situationen) welche Aufgaben und Zuständigkeiten zu erfüllen hat. Das entscheidende ist hier immer die Abgrenzung der Zuständigkeiten! Denn auf jeden Fall soll verhindert werden, ...

- dass eine Situation von keinem Schiedsrichter richtig gesehen wurde; und
- dass zwei oder mehr Schiedsrichter über die gleiche Situation urteilen (im schlimmsten Fall mit unterschiedlicher Entscheidung).

Um das zu erreichen, solltest du folgende Punkte beachten:

- Lerne das Schiedsrichter-System gewissenhaft;
- Übe das System so oft es geht;
- Schule deine Baseball-Sinne im frühzeitigen Erkennen von geschlagenen Bällen und Spielsituationen;
- Bespreche gemeinsam vor jedem Spiel die wichtigsten Punkte noch einmal;

- Achte beim Spiel auf gute Kommunikation untereinander (Blicke, Zeichen, Stimme);
- Hole dir Feedback von DBV-Schiedsrichterausbildern;
- Studiere evtl. eine Videoaufzeichnung eines deiner Spiele.

Im Weiteren dieses Lehrbuches wird darauf verzichtet zu erwähnen, dass der Plate Umpire bei jedem Pitch über „Ball“ und „Strike“ sowie Hit by Pitch usw. entscheiden muss. Hinsichtlich von Balks gilt für alle Schiedsrichter der legendäre Ausspruch „See a Balk, Call a Balk!“. Außerdem wird vorausgesetzt, dass jeder Schiedsrichter darauf achtet, ob die Bases, die gemäß Lehrbuch in seine Zuständigkeit fallen, ordnungsgemäß berührt wurden. Gleiches gilt für die übrigen Regelanwendungen (Interference, Obstruction usw.), bei denen sich die Zuständigkeiten auch aus den Systemen ableiten lassen.

Beachte, dass das Beherrschen des 2-Mann-Systems die absolute Voraussetzung für die Anwendung des 3-Mann-Systems ist. Prinzipien und Grundlagen müssen verstanden werden, da das 3-Mann-System in vielen Situationen auf die Anwendung des 2-Mann-Systems zurückgreift. Es gibt da also leider keine Abkürzung.

Zu beachten sind **Checked Swings**:

2MS

Unabhängig davon, wo BU zum Zeitpunkt des Pitches steht, muss dieser immer damit rechnen von seinem Kollegen wegen eines Checked Swing gefragt zu werden. Den besten Winkel, um eine solche Entscheidung zu treffen, hat BU dann, wenn er an der Foul Line hinter 1st steht und ein rechtshändiger Batter am Schlag ist. Steht BU im Infield oder ist ein Linkshänder am Schlag, können Feinheiten nur schwer erkannt werden. Ist BU in solchen Situationen nicht wirklich sicher, ob es ein Schwungversuch (= Strike) ist, sollte er auf „Ball“ entscheiden.

3MS

Stehen die Schiedsrichter an den Foul Lines, fragt der Plate Umpire immer den Schiedsrichter, dem der Batter am Schlag das Gesicht zuwendet: rechtshändiger Batter – U1, linkshändiger Batter – U3. Das Prinzip bleibt auch dann erhalten, wenn U1 oder U3 im Infield stehen: Auch hier musst Du darauf vorbereitet sein, dass der Plate Umpire bei einem Checked Swing ein Urteil einfordert. Musst du als Schiedsrichter, der im Infield steht, eine solche Entscheidung treffen, dann solltest du nur dann auf „Strike“ entscheiden, wenn du dessen wirklich sicher bist – ansonsten gibt einen „Ball“ (= Safe-Signal).

3. Grundlagen

3.1 Kommunikation

Die Kommunikation der Schiedsrichter untereinander ist enorm wichtig, um die Kardinalfehler eines jeden Schiedsrichter-Systems möglichst auszuschließen: Es ist entweder kein Schiedsrichter in einer guten Position, um eine Entscheidung zutreffen, oder es sind gleich zwei oder mehr Schiedsrichter vor Ort und treffen beide eine (eventuell unterschiedliche) Entscheidung.

Um eines gleich vorwegzunehmen: Schiedsrichter im Baseball dürfen sich durch Rufen verständigen. Darauf müssen sich Spieler und Manager einstellen. Im Zweifel erkläre den Managern, warum sprachliche Kommunikation für Schiedsrichter wichtig ist, um eine gute Arbeit auf dem Spielfeld zu gewährleisten.

Auf folgende Arten können Baseball-Schiedsrichter kommunizieren:

3.1.1 Blicke

Vor jedem Pitch sollten die Schiedsrichter einmal kurz Blickkontakt haben. Damit lässt sich schnell feststellen, ob alle Schiedsrichter in der richtigen Grundposition stehen.

Aber auch während laufender Spielsituationen sind Blickkontakte enorm wichtig, nicht zuletzt deshalb, um die Zeichen anderer Schiedsrichter zu sehen. Mit einem kurzen Seitenblick lässt sich feststellen, ob der Kollege auf der richtigen Position steht, oder ob man eventuell selber einspringen muss.

Auch wenn du oft im gleichen Team Baseballspiele schiedsrichterst, vernachlässige nie die Blickkontakte! Es hilft wirklich! Und du bist schon im Training, wenn du einmal in einem anderen Schiedsrichter-Team aktiv wirst.

3.1.2 Zeichen-Entscheidungen

3.1.2.1 Safe

Ist ein Runner in einem Spielzug safe, dann signalisiert der Schiedsrichter dies durch das Safe-Zeichen: Aus gerader, aufrechter Körperhaltung mit Blick zum Spielzug werden beide Arme mit nach unten zeigenden Handflächen im rechten Winkel vor den Körper gehalten und von dort 90 Grad nach außen geschwungen. Dieses nach außen Schwingen wird begleitet von deinem Call: „Safe!“ In besonders knappen Situationen musst du deine Entscheidung verkaufen, d.h. besonders energisch kundtun. Wiederhole das zuvor beschriebene Zeichen einfach zweimal kurz und schnell: „Safe! Safe!“ Führe nach dem Safe-Zeichen die Hände wieder vor dem Körper zusammen.



Abb. 1 – Safe, Sequenz 1



Abb. 2 – Safe, Sequenz 1
(seitlich)



Abb. 3 – Safe, Sequenz 2

Wichtig für das Safe-Zeichen: Deine Arme sollte möglichst nie über die Höhe deiner Schultern in die Luft gehen – Verwechslungsgefahr mit dem Zeichen für „Time“!



Abb. 4 – Safe, off the bag

Zusatz 1:

Rufe „Safe! – Off the Bag!“ gerade bei Entscheidungen an 1st Base, wenn der Ball (nach einem Schlag ins Infield und einem Spielzug gegen BR) zwar früh genug beim 1st-Baseman war, dieser aber mit seinem Fuß den Kontakt zur 1st Base verloren hat und so das Force Play nicht zustande kam. Dies passiert häufig bei ungenauen Würfen nach 1st, wenn der 1st-Baseman einen Stretch oder Sprung machen muss.

Führe zunächst das Safe-Zeichen mit dem Safe-Call aus und rufe dann „Off the Bag!“, begleitet von einer wischenden Bewegung mit beiden Händen in Schulterhöhe von der Base weg. Grund: Viele Spieler, Coaches und Manager (auch Zuschauer) achten nur grob auf den geworfenen Ball und Runner – als Schiedsrichter achtest du aber natürlich auch auf den Base-Kontakt des 1st-Baseman. Dieses Detail entgeht vielen Spielbeteiligten, die auf deine Safe-Entscheidung evtl. mit Unverständnis reagieren. Durch den Zusatz räumst du sofort jedes Missverständnis aus und ersparst dir Diskussionen.

Zusatz 2:

Rufe „Safe! – No Tag!“ wenn – wieder häufig an 1st vorkommend – ein Feldspieler ein Tag-Play (auch „Swipe Tag“) gegen einen Runner versucht, die Berührung aber knapp nicht zustande kommt und der Runner im Weiteren dann Safe ist und bleibt. Hierfür gibt es – außer dem Safe-Zeichen – kein besonderes weiteres Zeichen. Grund für den Zusatz: Abhängig vom Winkel, mit dem man ein Tag-Play beobachtet, ist es entweder sehr leicht oder gar unmöglich zu sehen, ob eine Berührung tatsächlich stattgefunden hat. Durch den Zusatz dokumentierst du als Schiedsrichter, dass du es aber genau gesehen hast. Keine Berührung: „Safe! – No Tag!“

3.1.2.2 Out

Ist ein Runner in einem Spielzug out, dann signalisiert der Schiedsrichter dies durch das Out-Zeichen: Aus gerader, aufrechter Körperhaltung mit Blick zum Spielzug wird der rechte Arm im rechten Winkel vor den Körper gehalten, wobei deine zur Faust geformte rechte Hand eine Bewegung ausführt, als würdest du dir dein rechtes Ohr abreißen wollen 😬 Die Bewegung beginnt also quasi am Ohr und endet, wenn dein Unterarm zum Oberarm wieder einen rechten Winkel bildet. Gemeinsam mit der Ohr-Abreiß-Bewegung rufst du laut und deutlich „Out!“. Sonst nix. Deine linke Hand sollte dabei übrigens als Faust auf deiner Gürtelschnalle ruhen – alles andere sieht nicht gut aus! Und wenn etwas nicht gut aussieht, ist es meist auch nicht überzeugend!



Abb. 5 - Out-Zeichen



Abb. 6 - Out-Zeichen, seitlich

In besonders knappen Situationen musst du auch einen Out-Call verkaufen: Dazu machst du mit einem linken Fuß noch einen Schritt in Richtung Spielgeschehen und zeigst mit der linken Hand auf den Spielzug. Dann führst du mit der rechten Hand (Faust) quasi einen weit ausgeholten Faust-Schwung-Schlag in Richtung Spielzug aus. Der Schlag wird durch deine Stimme begleitet: „Out!“. Die Bewegung beginnt aus der Set Position und endet auch wieder in dieser. Übe diese Bewegung – am besten vor einem Spiegel –, denn sie sollte so überzeugend wie möglich sein. Vorteil an diesem verkauften Out ist außerdem, dass du nach dem Call einen weiteren Schritt näher am Spielgeschehen stehst. Auch das macht deine Entscheidung überzeugender.

5. Infield

Die Zuständigkeiten an den Bases werden später noch ausführlich anhand von Spielsituationen verdeutlicht. An dieser Stelle werden weiterführende Hinweise gegeben.

Steht ein Umpire im Infield, so muss er dies in der Set-Position tun. Die Set-Position ist spätestens dann einzunehmen, wenn der Pitcher sich gemäß Regeln in der Set Position oder der Wind-Up-Position befindet. Ein ständig aufrechtes Stehen im Infield wirkt nicht professionell und fördert nicht deine Konzentration auf das Wesentliche: Balks und mögliche Pick Offs bzw. mit dem Pitch erfolgende Steal-Versuche!

5.1 Working Area, Library, Point of Plate

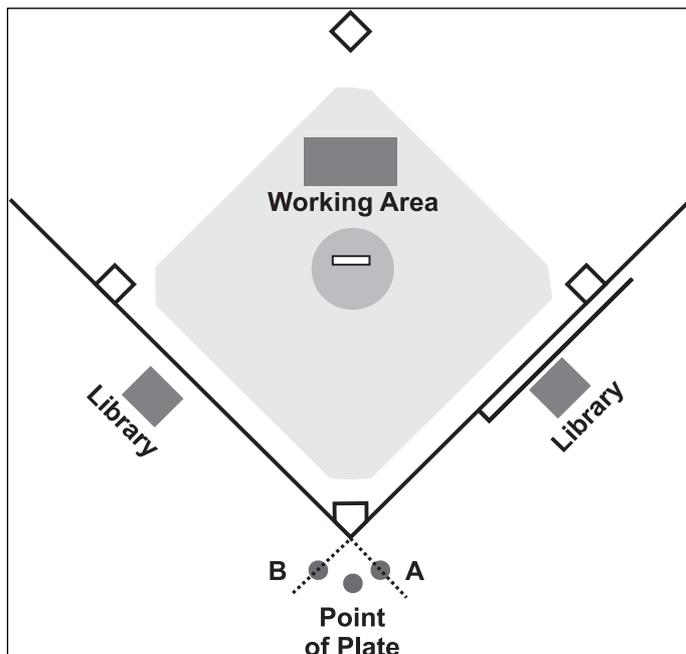


Abb. 48 - Working Area

Field Umpire: Der Arbeitsbereich (Working Area) eines Field Umpire im Infield ist in der Zeichnung dargestellt. Wenn der Field Umpire mit Runner auf Base im Infield steht, liegt seine Startposition an der rechten bzw. linken Seite dieser Working Area (siehe Abschnitt 8.1 „Startpositionen“, Seite 36). In diesem Bereich kann er den besten Kompromiss aus Nähe und Winkel zu den verschiedenen, möglichen Spielzügen mit Runner auf Base erzielen.

Der Field Umpire im Infield wird in der Regel einen guten Winkel der Nähe zum Spielzug vorziehen. Wird der Ball geschlagen, sollte sich der Field Umpire innerhalb der Working Area bewegen – den möglichen Spielzug antizipierend. Gibt es mehr als einen Runner und verlässt der Field Umpire die Working Area zu weit läuft er Gefahr, bei ungewöhnlichen Spielsituationen weder eine gute Distanz noch einen guten

Winkel auf den Spielzug zu haben. Ist der Field Umpire jedoch nur für einen Runner verantwortlich, kann und sollte er die Working Area verlassen, um Winkel und Distanz zum möglichen Spielzug bestmöglich zu erreichen.

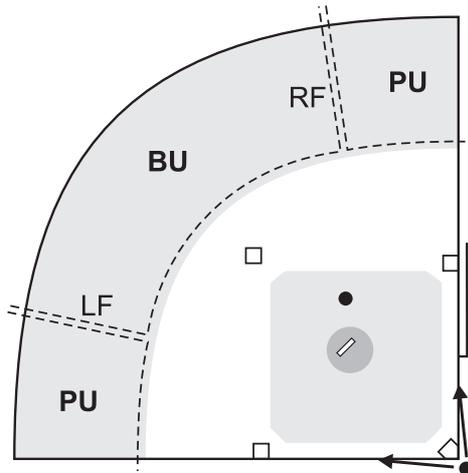
Plate Umpire: Die gemeinhin als Library bezeichneten Positionen liegen jeweils auf 2/3 der Strecke zwischen Home Plate und Third Base bzw. First Base. Diese Position nimmt der Plate Umpire ein, um die Spielzüge im Feld zu verfolgen, wenn Spielzüge an Third Base oder First Base in seiner Verantwortung liegen. Wichtig ist dabei, dass sich der Plate Umpire außerhalb des Fair Territory aufhält. Die Library-Position gibt ihm die Möglichkeit, sich auch wieder für einen Spielzug nach Home Plate orientieren zu können, ohne dem Spielfeld (und dem Ball) den Rücken zuwenden zu müssen. Erst wenn sich tatsächlich ein Spielzug an Third bzw. First Base abzeichnet, bemüht er sich um den bestmöglichen Winkel – dies kann im Infield sein oder auf Foul Territory.

Die Point of Plate liegt in der direkten Verlängerung vom Pitcher's Plate über Home Plate – am Rand des Aschekreises, der den Home-Plate-Bereich umgibt. Rund 3-4 Meter hinter Home Plate eine gute Position, um alle Spielzüge und Spielentwicklungen im Feld zu beobachten, wenn der Plate Umpire nicht für Spielzüge an Third Base oder First Base verantwortlich ist. Das ist in der Regel dann der Fall, wenn die Möglichkeit besteht, dass ein Runner die Home Plate erreichen kann. Ist tatsächlich ein Spielzug an Home Plate absehbar, begibt er sich von der Point of Plate entweder zur Position A (Verlängerung der Third-Base-Foul-Line) oder auf Position B (Verlängerung der First-Base-Foul-Line), um den Spielzug an Home Plate zu beobachten. In den meisten Fällen sollte der Plate Umpire die Position A wählen, und zwar wenn der Catcher vor die Home Plate ins Infield tritt und dort den Ball erwartet. Sobald der Catcher den Ball fängt, wird er versuchen, den hinter ihm laufenden Runner mit dem Ball im Handschuh zu berühren (Swipe Tag). Von Position A hat der Plate Umpire den besten Winkel, um dieses Tag Play zu beurteilen. Position B dagegen sollte der Plate Umpire wählen, wenn der Catcher hinter oder auf Home Plate bleibt und den Ball dort erwartet. In diesem Fall ist eine Kollision zwischen Runner und Catcher an Home Plate möglich, und kann besser aus Position B beobachtet werden kann. Mit Einführung der „Collision Rule“ an Home Plate, die ebensolche Kollisionen reduziert, ist meist Position A die bessere Wahl.

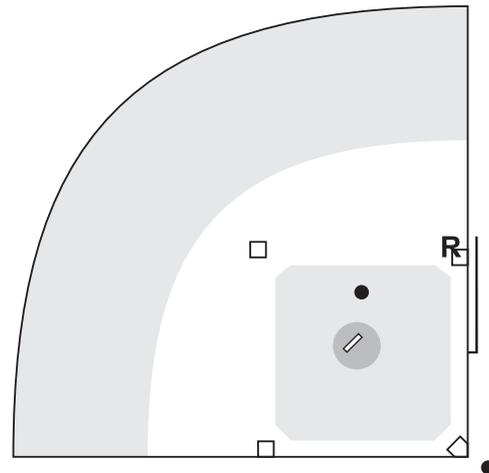
Bei einem Ball, der aus dem Outfield zum Catcher nach Home Plate geworfen wird, hat der Plate Umpire ausreichend Zeit, zunächst Point of Plate einzunehmen. Abhängig von Wurfqualität und der Position des Catchers entscheidet er sich dann für A (Swipe Tag) oder B (mögliche Kollision). Wenn der Ball jedoch aus dem Infield als

8.4 Situation: #2

8.4.1 Runner: R1



Zeichnung 22 - 2MS, Situation #2 (R1), Outfield-Aufteilung

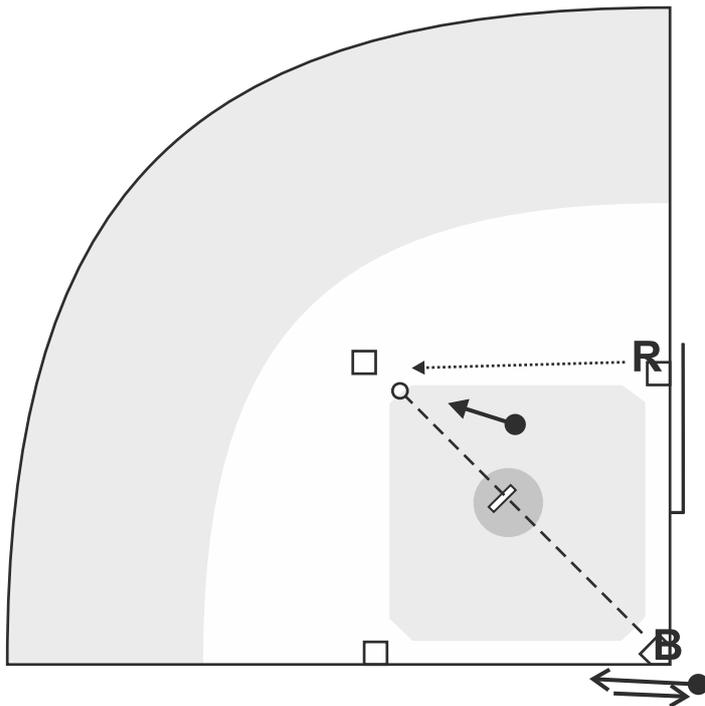


Zeichnung 23 - 2MS, Situation #2 (R1), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
Outfield Bereiche	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist der Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) – das „V“ – BU immer zuständig, es sei denn PU ruft
Fly Ball im Outfield von PU	Sofort halbe Strecke in Richtung Ball auf der Foul Line Richtung 3rd (Leftfield) oder 1st (Rightfield); Entscheidung F&F und Catch/No Catch; <u>Ball im Rightfield:</u> zurück nach HP und Spielzüge an HP <u>Ball im Leftfield:</u> in „Library“ den Spielzug lesen – wenn R1 nach 3rd läuft („I've got third!“) und Spielzug an 3rd – sonst nach HP.	Zunächst: „Working Area“; R1 und BR beobachten; auf Tag Up an 1st achten; <u>Ball im Rightfield:</u> Entscheidungen und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd. <u>Ball im Leftfield:</u> Wenn PU 3rd übernimmt (R1 läuft nach 3rd): Spielzüge an 1st und 2nd; wenn PU zurück nach HP geht: Spielzüge an allen Bases.
Fly Ball im Outfield von BU	Sofort halbe Strecke Richtung 3rd („Library“); Ball gefangen – zurück nach HP. Ball nicht gefangen und R1 läuft nach 3rd – „I've got Third!“ + Spielzug an 3rd.	Bei TB zur Grasnarbe und Catch/No Catch aus Standing Set Position; Entscheidungen an 1st und 2nd – sofern PU „I've got Third!“ ruft – sonst auch Spielzüge an 3rd.
Base Hit	F&F; Halbe Strecke Richtung 3rd („Library“) – wenn Spielzug gegen R1 an 3rd („I've got third!“) – sonst zurück nach HP. Base-Berührung an 3rd.	Zunächst: „Working Area“; R1 und BR beobachten. Zuständig für 1st, 2nd und 3rd – Zuständigkeit für 3rd entfällt, wenn PU „I've got third!“ ruft.
Ball ins Infield	F&F; Wenn erster Wurf nach 1st oder misslingt der Wurf nach 2nd: 2/3 Strecke nach 3rd – zuständig für R1 an 3rd. Zuständigkeit an 3rd entfällt, wenn PU über F&F an der 1st-Base-Foul-Line entscheiden muss. Bei Double Play: Spielzüge beobachten.	1st, 2nd und 3rd – 3rd entfällt, wenn PU dies übernimmt (keine F&F-Entscheidung an 1st-Base-Seite und erster Wurf nach 1st oder Überwurf an 2nd). Bei Double Play bewegt sich BU schon mit dem Wurf zu 2nd seitlich nach 1st, weil dieser Spielzug oft knapper ausfällt.
Sonstiges	Plays an 3rd: nur wenn dort Spielzug gegen R1 zu erwarten ist. Trotzdem bleibt PU auch für HP zuständig (z.B. nach Überwurf an 3rd).	Pick-Off an 1st (zwei Schritte zur Winkelverbesserung); Steal nach 2nd (mit dem Wurf des Catchers drehen).

Tabelle 2 - 2MS, Situation #2 (R1), Zuständigkeiten

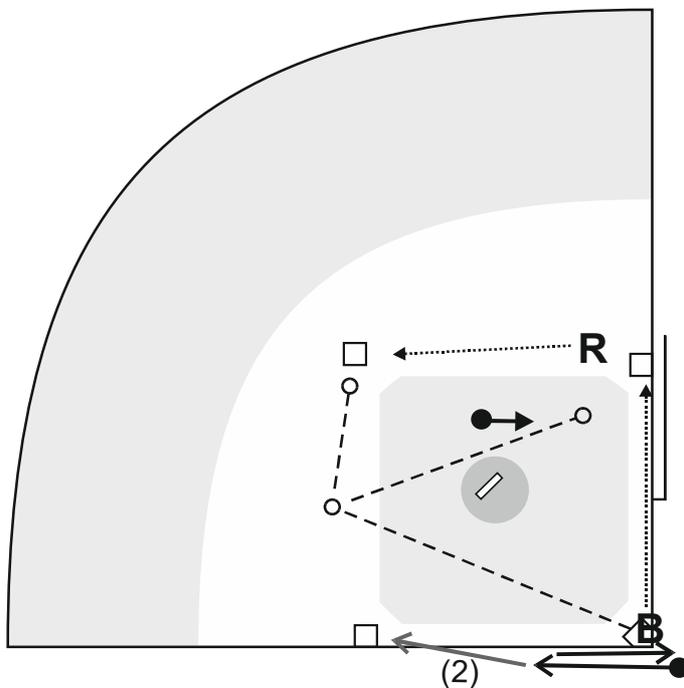


Zeichnung 24 - 2MS, Situation #2 (R1), Steal von R1 nach 2nd

8.4.1.1 Steal von R1 nach 2nd

PU verbessert seine Sicht ins Infield durch die Bewegung Richtung 3rd. **PU** bleibt an **HP**.

BU beobachtet den Catcher und geht dabei schon Richtung Grasnarbe. Erst wenn der Catcher geworfen hat und der Ball fast auf der Höhe von **BU** ist, dreht sich **BU** zum 2nd um, geht in die Set Position und trifft die Entscheidung an 2nd. Sollte der Wurf durchgehen ins Outfield und **R1** läuft nach 3rd, dann ist **BU** auch dort für den Spielzug zuständig.



Zeichnung 25 - 2MS, Situation #2 (R1), Infield Schlag, DP möglich

8.4.1.2 Infield Schlag, DP möglich

PU verschafft sich einen Infield-Überblick durch die Bewegung Richtung 3rd. Wird das **DP** gespielt, beobachtet **PU** den Spielzug an 2nd. (2) Nur bei misslungenen Spielzügen an 2nd, geht **PU** Richtung 3rd, um dort einen möglicherweise zweiten Spielzug gegen **R1** zu übernehmen („I’ve got third!“) im Fall eines Überwurfs an 1st. Das geht aber nur dann, wenn **PU** nicht zuvor Richtung 1st laufen musste, um über **F&F** beim geschlagenen Ball zu entscheiden. Sonst geht **PU** zurück nach **HP**.

PU ist immer auch für **HP** zuständig.

BU dreht öffnet sich nach 2nd (**Drop Step**) für den Call an 2nd, und dreht sich dann für den Call an 1st. **BU** muss auf eine mögliche Interference an 2nd achten. Für den Call an 1st bleibt nur ein weiterer Schritt zur Drehung – gutes Timing ist wichtig. **BU** ist grundsätzlich für alle Bases zuständig – es sei denn **PU** ruft „I’ve got third!“ – siehe **PU**.

Dieses Lehrbuch enthält in zwei Teilen die Grundlagen für Baseball Schiedsrichter und alle, die es werden wollen.

Teil 1 behandelt die grundlegenden Definitionen des Baseball-Spiels und behandelt die Regeln zum Batter, Runner und Pitcher. Darüber hinaus enthält Teil 1 praktische Tipps für die Spielvorbereitung und die Spieldurchführung. Viele Querverweise binden die deutsche Bundesspielordnung (BuSpO) des DBV in das eigentliche Regelwerk ein.

Teil 2 erklärt die Zeichen, Zuständigkeiten und Laufwege der Baseball Schiedsrichter sowohl für das 2-Mann-System als auch für das 3-Mann-System mit zahlreichen Abbildungen und Tabellen. Checklisten für die Systeme unterstützen die Schiedsrichter bei ihrer Spielvorbereitung.



Der Autor **Christian Posny** ist Baseball Schiedsrichter der deutschen Bundesliga mit zahlreichen internationalen Einsätzen. Seit über 10 Jahren ist Posny außerdem als Ausbilder im Deutschen Baseball und Softball Verband (DBV) tätig.