

DAS SCORING

Anleitung zum besseren Verständnis

Offizielles System des Weltverbandes WBSC

Herausgegeben von der Technischen Kommission der ABF

6. (überarbeitete) Auflage - März 2017

Index

Appeal Play	9	Infield Fly	6
Assists	5	Out an einem Runner	5
Auswertung Halbinning	31	Out by Rule	8
Auswertung Spielende	38	Passed Ball	24
Balk	27	Pitcherwechsel	31
Base Hits	11	Runs Batted In	20
Base on Balls (Walk)	10	Sacrifice Hit	27
Batting Out of Turn	10	Sacrifice Fly	28
Box Score Balance	39	Save	41
Catcher's Interference	11	Softball Regeln (spezielle)	41
Caught Stealing	23	Spielerwechsel	30
Double Play	29	Stolen Base	21
Earned Run	32	Strike Out	7
Error	13	Unearned Run	32
Fielder's Choice	17	Vorrücken auf den Basen	19
Flyout	6	Wild Pitch	24
Ground Out	5	Win - Loss	40
Hit by Pitch	10		

Anhänge

Tipps zur Auswertung	45 (Anhang A)
Designated Player (Softball)	45 (Anhang B)
Scoring für Fortgeschrittene	46 (Anhang C)
Grafik Hitlocations	51 (Anhang D)
Auswertung Defensive (nach Spiel)	52 (Anhang E)

DAS SCORING

Verzeichnis der Symbole

+	HIT (Single)
≠	TWO-BASE HIT (Double)
≠	THREE-BASE HIT (Triple)
HR	HOMERUN
GR	GROUND RULE
SH	SACRIFICE BUNT
SF	SACRIFICE FLY
FSF	SACRIFICE FLY IN FOUL TERRITORY
K	STRIKEOUT
BB	BASE ON BALLS (Walk)
BK/bk	BALK
HP	HIT BY PITCH
PB/pb	PASSED BALL
WP/wp	WILD PITCH
F	FLY BALL oder FLY OUT
FF	FLY BALL oder FLY OUT IN FOUL TERRITORY
IF	INFIELD FLY
L	LINE DRIVE
FL	LINE DRIVE IN FOUL TERRITORY
P	POP UP
FP	POP UP IN FOUL TERRITORY
E x	DECISIVE ERROR (Position des Fielders nach dem E)
e x	EXTRA BASE ERROR (Position des Fielders nach dem e)
E x F	FLY BALL ERROR (Position des Fielders zwischen den Buchstaben)
E x FF	FLY BALL ERROR IN FOUL TERRITORY (Position des Fielders zwischen den Buchstaben)
E/e x T	THROWN IN ERROR (Position des Fielders zwischen den Buchstaben)
DP	DOUBLE oder TRIPLE DEFENSIVE PLAY
GDP	GROUNDED INTO DOUBLE PLAY
CS	CAUGHT STEALING
SB	STOLEN BASE
PO	PICK OFF (<i>nur bei einem Pick Off durch den Pitcher</i>)
OB ob	OBSTRUCTION
INT	CATCHERS INTERFERENCE
OBR	OUT BY RULE
O x	FIELDER'S CHOICE oder BALL GESPIELT von ...
T x	VORGERÜCKT durch den Wurf von ...
o/2	BALL NICHT GESPIELT vom Catcher
LT	LOST TURN AT-BAT
A x	APPEAL PLAY von ...
TIE	TIE BREAK RUNNER (<i>in Österreich nur bei Softball Spielen</i>)
W	WIN
L	LOSS
Sv	SAVE

Nummern / Abkürzungen für die einzelnen Positionen

1	PITCHER	8	CENTERFIELDER
2	CATCHER	9	RIGHTFIELDER
3	FIRST BASEMAN	DH	DESIGNATED HITTER
4	SECOND BASEMAN	DP	DESIGNATED PLAYER (Softball)
5	THIRD BASEMAN		
6	SHORTSTOP	PH	PINCH HITTER
7	LEFTFIELDER	PR	PINCH RUNNER

nur bei Pitchern

R	RECHTSHÄNDIGER PITCHER
L	LINKSHÄNDIGER PITCHER
S	BEIDHÄNDIGER PITCHER

1) Grundlagen

a) SCORER

Der Scorer ist immer ein offizieller Vertreter der jeweiligen Liga oder des Verbandes, auch wenn er von einem Team zu stellen ist. Der Scorer ist somit von allen Personen (Spielern, Coaches, Zuschauern) mit Respekt zu behandeln und auch der Scorer ist verpflichtet, alle anderen Personen mit Respekt zu begegnen.

Somit ist es dem Scorer auch untersagt, in irgendeiner Weise in das Spiel einzugreifen (z.B. in dem er ein Team auf einen Regelverstoss des anderen Teams hinweist). Der Scorer ist nur verpflichtet, dem Umpire Auskunft zu geben. Jedoch sollte er den Teams bezüglich des Spielstandes oder welcher Batter als nächstes zum Schlagen kommt immer Auskunft geben.

Die Aufgaben und Pflichten des Scorers sind:

- Anfertigen des Scorings gemäß den Vorgaben des Scorerhandbuchs.
- Zeitgerechtes Erscheinen am Spielfeld (mindestens 30 vor Beginn des Spieles)
- Festhalten folgender Vorkommnisse: Protest, Ausschluss, Absage, Verschiebung, Unterbrechung, die länger als zehn Minuten dauert, Abbruch, sonstige außergewöhnliche Vorkommnisse
- Vollständiges Auswerten des Scorings und zeitrechte Übermittlung an die Liga

Der Platz des Scorers sollte immer vom Zuschauerbereich getrennt sein, damit sich der Scorer ohne Ablenkung auf seine Arbeit konzentrieren kann.

b) SCORING FORMULAR

Das Scoring Formular besteht aus zwei unterschiedlichen Seiten. Auf Seite 1 steht rechts oben der Teil zum Eintragen der Runs pro Innings, auf Seite 2 rechts oben das Feld für Notizen (Note).

Auf Seite 1 wird die Line Up des Gastteams, auf Seite 2 die Line Up des Heimteams eingetragen.

Die meisten zu Beginn des Spieles am Scoring Formular vorzunehmenden Eintragungen sind selbsterklärend (Datum, Ort, Feld, ...).

Bei folgenden Punkten sind jedoch die entsprechenden Vorgaben zu beachten:

- Sport: Baseball oder Softball
- Day: In diesem Feld wird nur bei Turnieren der jeweilige Turniertag (1, 2, ...) eingetragen. Bei Ligaspielen wird in dieses Feld nichts eingetragen (auch nicht der Wochentag).
- Start: In diesem Feld wird die Beginnzeit des Spieles auf beiden Seiten des Scoring Formualrs eingetragen. Die Beginnzeit (auf beiden Seiten) wird benötigt, um bei einem Doubleheader eindeutig erkennen zu können, welche Seiten zu welchem der beiden Spiele gehören, und um, bei Spielen mit Zeitlimit, die exakte Beginnzeit zu kennen (in diesem Fall ist die vom Scorer eingetragene Beginnzeit die offizielle Beginnzeit.)
- Time: Dauer des Spieles
- Umpire: Die Umpire werden in der Reihenfolge Plate Umpire, First Base Umpire, Second Base Umpire, ... eingetragen. Es ist somit nicht notwendig, die jeweilige Base des Umpires anzugeben.

- T.C.: Bei Turnieren wird der offizielle Technical Commissioner für das jeweilige Spiel eingetragen.
- Game: In diesem Feld wird die Nummer des Spieles gemäß offiziellen Spielplan eingetragen. Ist diese Nummer nicht bekannt, bleibt dieses Feld leer.
- Note: Hier werden Proteste und sonstige wichtige Angaben, wie Unterbrechungen, Abbruch wegen Regens oder Dunkelheit eingetragen. Bei einem Protest oder Abbruch muss genau festgehalten werden, welche Runner zu diesem Zeitpunkt auf den Bases waren, wie der Count für den Batter war, etc..
- Inningscore: Hier werden die in den einzelnen Innings erzielten Runs eingetragen. Wird in einem Halbinning kein Run erzielt, wird eine Null (kein Schrägstrich) eingetragen. Gewinnt die Heimmannschaft und musste im letzten Inning nicht mehr schlagen, macht man an der betreffenden Stelle ein X.

Beispiel Kopfteil Seite 1:

SPORT: Baseball	LEAGUE: ABL	DATE: 14.05.2006	DAY:	TEAMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	FIN
CITY: Stockerau	FIELD: Cubsfield	START: 13:00	END: 15:51	TIME: 2h 51min	Wanderers	1	1	0	0	2	0	0	0	1						5
UMPIRE: HERZOG Walter	HERZOG Alex				Cubs	1	0	0	0	4	2	0	X							7
SCORERS: VALLANT Michael																				

c) LINE UP

In der Spalte **Players** werden die Spieler gemäß offizieller Line Up, die dem Scorer zeitgerecht von den Managern zu übergeben ist, einzutragen.

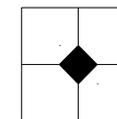
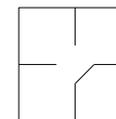
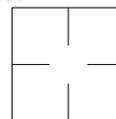
In der Spalte **Pos** wird die Position als Nummer (*siehe Nummern / Abkürzungen für die einzelnen Positionen*) des jeweiligen Spielers laut Line Up und in der Spalte No die jeweilige Rückennummer ebenfalls laut Line Up eingetragen.

Bei den Namen der Spieler ist immer zuerst der Nachname und dann der Vorname anzugeben. Es ist immer der volle Vorname einzutragen, bei zu wenig Platz im Feld auf jeden Fall immer die ersten drei Buchstaben des Vornamens.

Die zu Beginn des Spieles verfügbaren Ersatzspieler werden jedoch **nie** auf dem Scoring Formular eingetragen.

d) DAS KÄSTCHEN

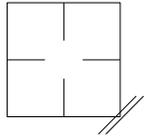
In der Mitte des Formulars entdeckt Ihr eine Vielzahl von Kästchen, die jeweils mit vier kurzen Strichen versehen sind. Diese werden vom Scorer mit Informationen gefüllt, um zu beschreiben, was bei einem bestimmten Batter bzw. Runner in einem bestimmten Inning passiert ist.



Der freie Raum in der Mitte repräsentiert hierbei das Infield, wobei das obere Ende des unteren senkrechten Strichs die Home-Plate darstellt, der rechte waagrechte Strich die erste Base usw. Erreicht ein Batter die erste Base, zieht man einen schrägen Strich von unten nach rechts, wie im zweiten Beispiel gezeigt wird. Dies wird analog fortgesetzt, bis der Runner die Home-Plate erreicht (drittes Beispiel).

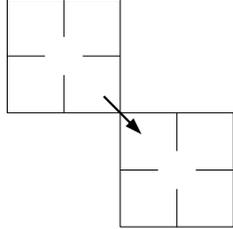
Achtung: Wenn ein Runner die Home-Plate erreicht und im gleichen Spielzug der Defensive das dritte Out gelingt, muss der Umpire im Fall, dass dieses Out an einem nicht geforderten Runner gelingt, dem Scorer anzeigen, ob der Run zählt. Sollte dies nicht geschehen, muss der Scorer den Umpire fragen.

Der Batting Order folgend, werden die Kästchen von oben nach unten mit Informationen gefüllt, bis das dritte Out erfolgt und das Inning damit beendet ist. Um dies eindeutig sichtbar zu machen, wird ein kurzer schräger Doppelstrich gezogen.



Was passiert aber, wenn man nach dem neunten Batter unten "anstößt"? Hier wird man wie folgt verfahren:

Man schreibt in derselben Spalte von oben weiter (außer wenn der Spieler der Batting-Position eins erster Batter dieses Innings war), solange bis man auf das erste ausgefüllte Kästchen stößt (wenn also mehr als neun Batter in diesem Inning zum Schlagen gekommen sind). Erst dann rückt man eine Spalte nach rechts und schreibt oben in dem vorgesehenen Feld die gleiche Inningzahl an. Außerdem macht man einen kurzen Pfeil.



Wichtig: Am Ende eines Innings rückt man immer eine Spalte nach rechts.

2) Abkürzungen

Wir können nun also festhalten, wenn ein Batter oder Runner eine bestimmte Base erreicht oder sogar einen Run erzielt. Genau so wichtig ist aber die Frage nach dem WIE. Dazu benötigen wir eine ganze Reihe von Abkürzungen, die am Anfang des Scorerhandbuchs komplett aufgelistet sind.

Zuerst wenden wir uns den Spielzügen zu, die zum Out des Batters oder eines Runners führen. Grundsätzlich markieren wir jedes Out durch einen Kreis in dem jeweiligen Kästchen. Die Erklärung, wie der Spieler out gemacht wurde, kommt in die Mitte dieses Kreises. Geht der Batter vor Erreichen der ersten Base out, wird der Kreis fast so groß wie das Kästchen gemacht, z.B. Flyout, Strikeout, Groundout. Geht ein Runner zwischen den Base out, wird der Kreis im übrigen Bereich des Kästchens eingetragen.

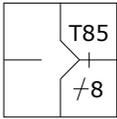
a) OUT

Gelingt der Defensive ein Out, dann wird die entsprechende Aktion in einem Kreis eingetragen.

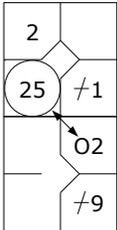


b) MEHRERE AKTIONEN in einem Spielzug

Kommt es bei einem Batter oder Runner zu mehreren Aktionen in einem Spielzug, werden die einzelnen Aktionen mit einem kurzen Strich verbunden.



Kommt es bei unterschiedlichen Runnern (oder dem Batter und einem Runner) zu verschiedenen Aktionen und ist nicht eindeutig erkennbar, dass es sich um unterschiedliche Aktionen in einem Spielzug handelt, werden die Aktionen mit einem Doppelpfeil miteinander verbunden.



c) GROUND OUT (normaler Spielzug mit oder ohne Assist)

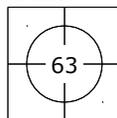
Wird der Batter oder ein Runner durch einen Wurf von einem Fielder zu einem anderen out gemacht, so vermerkt man beide Positionsnummern der Fielder. Das Berühren des Balls allein reicht bereits aus, wenn der Kontakt den Ball so ablenkt, dass dadurch das Out gelingt. Im Regelbuch steht dazu folgendes:

9.10 Assist

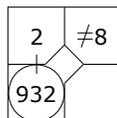
- (a) Ein Assist erhält jeder Fielder,
- (1) der einen geschlagenen oder geworfenen Ball so wirft oder ablenkt, dass auf diese Weise ein Putout erzielt wird oder erzielt worden wäre, hätte ein nachfolgender Fielder keinen Error gemacht. Jeder Fielder erhält nur ein Assist, wenn er an einem Rundown beteiligt ist, der ein Out zur Folge hat oder zur Folge gehabt hätte, hätte ein nachfolgender Fielder keinen Error gemacht.
Kommentar: Ineffektiver Ballkontakt allein bedeutet noch kein Assist. Unter "ablenken" versteht man, dass der Ball verlangsamt oder die Richtung des Balls so verändert wird, sodass es effektiv hilft, einen Batter oder Runner out zu machen.
 - (2) der während eines Spielzugs den Ball wirft oder ablenkt, bei dem der Runner wegen Interference oder Verlassen der Base-Line out erklärt wird.
- (b) Kein Assist erhält
- (1) der Pitcher bei einem Strikeout. AUSNAHME: Wenn der Pitcher einen nicht gefangenen 3. Strike aufnimmt und sein Wurf ein Putout zur Folge hat, erhält er ein Assist.
 - (2) der Pitcher, wenn nach einem legalen Pitch der Catcher einen Runner out wirft, ein Pick-Off des Catchers Erfolg hat, der Catcher einen Runner beim Stealing out macht oder einen Runner, der zu scoren versucht, taggt.
 - (3) der Fielder, der es durch seinen schlechten Wurf einem Runner ermöglicht, eine Base weiterzukommen, auch wenn im weiteren Spielverlauf dieser Runner out gemacht werden kann. Ein Spielzug, der einem misslungenen Spielzug folgt, ist ein neuer Spielzug. Die Beteiligten am ersten Spielzug werden im neuen nicht berücksichtigt, außer sie sind auch daran beteiligt.

Beispiele:

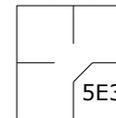
1) Batter schlägt zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum First Baseman wirft, der Batter ist out. Man schreibt "63" in den Kreis.



2) Runner auf der zweiten Base, Batter schlägt einen Groundball zum Rightfielder, dieser nimmt den Ball auf und wirft ihn zum First Baseman, der dann zum Catcher weiterwirft. Der Runner wird an der Home-Plate out gemacht. Man schreibt beim Runner "932" in den Kreis in der linken unteren Ecke. Dass der Runner auf Grund der Aktion des Batters vorher auf die dritte Base gekommen ist, wird einfach durch die Nummer in der Battingorder des Batters festgehalten.



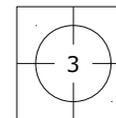
3) Der Batter schlägt zum Third Baseman, der den Ball aufnimmt und gut zum First Baseman wirft, der jedoch den Ball nicht unter Kontrolle bringen kann. Der Batter ist safe. Wir notieren "5E3" (der Third Baseman erhält ein Assist, der First Baseman einen Error)



Wenn ein Fielder einen Batter oder Runner out macht, indem er den geschlagenen Groundball aufnimmt und den Gegenspieler taggt oder die Base berührt, ist dies ein "unassisted Out", es wird an keinen Spieler ein Assist vergeben.

Beispiel:

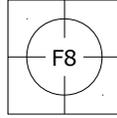
Der Batter schlägt einen Groundball zum First Baseman, der den Ball aufnimmt und auf die erste Base steigt.



d) FLYOUT

Fängt ein Fielder einen geschlagenen Ball aus der Luft, ist dies ein Flyout. Wir notieren ein "F" mit der Positionsnummer des Fielders, der den Ball gefangen hat. Bei einem gefangenen Line Drive schreiben wir "L", wird der Ball im Foul Territory gefangen, ist es ein "FF" bzw. "FL".

Beispiel: Flyout durch den Centerfielder.



Ruft der Umpire **"INFIELD FLY IF FAIR"** ist der Batter auch Out, wenn der Ball nicht gefangen wird und es sich um einen Fair Ball handelt. Wenn der Infielder den Ball fängt wird "IF x" eingetragen.

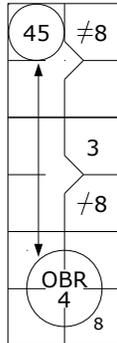
Bei einem von den Umpiren gecallten aber nicht gefangenen Infield Fly tragen wir "OBR x 8" beim Batter ein (*siehe Kapitel Out by Rule*). Gelingt in diesem Fall ein Out an einem Runner, der wegen dem nicht gefangene Infield Fly versucht eine Base vorzurücken, wird der Assist und das Putout normal bei diesem Runner eingetragen. Zusätzlich ist es ein Double Play (*siehe Kapitel Double Plays*).

Kann in diesem Fall jedoch ein Runner vorrücken, wird beim Batter ebenfalls das Out by Rule "OBR x 8" eingetragen und beim Runner ein Extra Base Error (*siehe Kapitel Errors*). Können noch weitere Runner vorrücken, wird bei diesen die Nummer des Batters in Klammer eingetragen.

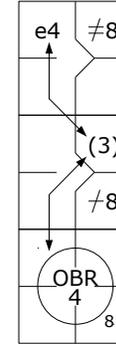
Beispiele:

Runner auf der ersten und zweiten Base. Der Batter schlägt einen Fly Ball, der vom Second Baseman gefangen werden könnte, und die Umpire callen einen Infield Fly. Der Second Baseman lässt jedoch den Ball fallen. Die Runner glauben, dass sie gefordert sind und versuchen die nächste Base anzulaufen. Der Second Baseman wirft aber den Ball dennoch rechtzeitig zum Third Baseman, der den Runner taggt. Der andere Runner erreicht die zweite Base.

Dies ist jedoch kein Double Play, da es sich nicht um zwei Outs in einem Spielzug handelt, da der Spielzug durch den nicht gefangenen Fly Ball unterbrochen wurde (*siehe Kapitel Double Plays*). Die beiden Outs werden durch einen Doppelpfeil miteinander verbunden.

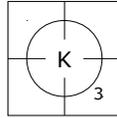


Runner auf der ersten und zweiten Base. Der Batter schlägt einen Fly Ball, der vom Second Baseman gefangen werden könnte, und die Umpire callen einen Infield Fly. Der Second Baseman lässt den Ball fallen und beide Runner können zur jeweils nächsten Base vorrücken. Der Batter ist auf Grund der Infield Fly Regelung out, das Vorrücken der Runner zur jeweils nächsten Base erfolgt durch einen Extra Base Error (*siehe Kapitel Errors*)



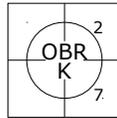
e) STRIKE OUT

Im Falle eines Strikeouts wird das "K" in die Mitte des Kreises geschrieben, rechts unten wird eine Zahl eingetragen, die bedeutet, das wievielte Strikeout des jeweiligen Pitchers es ist.



Jedes gefangene Strike Out ist ein automatisches Putout für den Catcher, der Pitcher erhält jedoch keinen Assist.

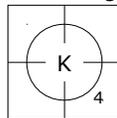
Macht der Batter nach zwei Strikes einen Bunt ins Foul-Territory, ist er out. Dieser Fall wird als OUT BY RULE eingetragen (*siehe Kapitel Out by Rule*). Dem Batter wird ein Strikeout angelastet, der Catcher erhält das Putout, die Zahl 7 rechts unten bedeutet, dass es das 7. Strikeout des Pitchers war, die Zahl 2 rechts oben bezieht sich auf die entsprechende Out by Rule Regelung (OBR 2):



Eine häufig vorkommende Situation ist, dass der Batter zum Runner wird, da der Catcher den dritten Strike nicht fangen kann. Die Scorer sollten sich mit dieser Regel vertraut machen, da diese besonders in den unteren Ligen oft zu verworrenen Aktionen führt, die dann auf dem Formular festzuhalten sind. Meist laufen die Batter plötzlich los, obwohl er out ist, und die Verteidigung wirft wild umher.

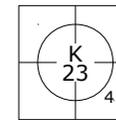
Wenn der Catcher den dritten Strike nicht fängt, gibt es in der Praxis fünf verschiedene Fälle:

- a) Die erste Base ist durch einen Runner besetzt und es sind weniger als zwei Outs. Der Batter ist sofort out durch "K". Trotzdem läuft der Batter zur ersten Base, was oft zu einem unnötigen Wurf der Verteidigung führt. Hier wird der Wurf an die erste Base vollkommen ignoriert. Wenn aber der Runner die nächste Base erreicht, erhält er ein Stolen Base. Bei einem Out wäre dies ein Caught Stealing.

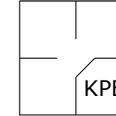
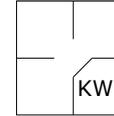


Für die folgenden vier Fälle gilt: Die erste Base ist frei oder es sind schon zwei Outs.

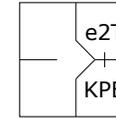
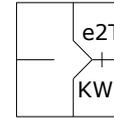
- b) Der Batter vergisst, dass er zur ersten Base laufen könnte und wird vom Catcher getaggt. Hier wird das Out genau so eingetragen wie im vorigen Beispiel.
- c) Der Batter läuft los, doch der Catcher kann den Ball rechtzeitig aufnehmen und zum First Baseman werfen. Wir schreiben "K23". Sollte während dieser Aktion ein oder mehrere Runner weiterkommen, wird bei diesen eine Fielder's Choice gescort. Wirft aber der Catcher schlecht zur ersten Base tragen wir KE2T ein. Im Falle eines guten Wurfes, den der First Baseman fallen lässt, wird K2E3 eingetragen.



- d) Der Batter läuft los und erreicht die erste Base. Je nachdem, ob es ein Wild Pitch oder Passed Ball war, wird "KWP" oder "KPB" rechts unten eingetragen. Da der Batter die erste Base erreicht hat, wird ein schräger Strich von unten nach rechts gezogen.



- e) Der Batter läuft los und erreicht die erste Base, weil der Catcher wohl den Ball aufgenommen hat, aber schlecht zum First Baseman geworfen hat. Es wird wieder nur "K WP" oder "K PB" eingetragen, einen Error erhält der Catcher nur, wenn der Batter durch diesen schlechten Wurf die zweite Base erreichen sollte.



ACHTUNG: In jedem der obigen Fälle wird dem Batter und dem Pitcher ein Strikeout angerechnet, auch wenn er durch den Wild Pitch dem Batter ermöglichte, die erste Base zu erreichen. Der Catcher erhält jedoch für "K WP" und "K PB" kein Putout. Für "K23" bekommt der Catcher ein Assist.

Verzichtet der Catcher auf einen Wurf an die erste Base (mit dem er nach Meinung des Scorers den Batter out geworfen hätte), um zu verhindern, dass ein Runner eine Base weiterkommt (egal ob er zu diesem Zweck den Ball behält, einen Wurf antäuscht oder zur Base "vor" dem Runner wirft), wird nur "KWP" oder "KPB" eingetragen und nicht "K O12". Ein gefangener Foul-Tip zum dritten Strike ist ein ganz normales Strikeout, während ein vom Catcher gefangener Foulball als "FF2" eingetragen wird. Im Zweifelsfall sollte der Umpire gefragt werden.

Zusätzliche Hinweise

- Wird der dritte Strike nicht gefangen wird nie ein RBI vergeben, unabhängig davon, ob der Batter out gemacht werden kann oder safe ist (*siehe Kapitel Wild Pitch, Passed Ball und RBIs*).
- Ein Run von einem Batter, der safe ist, da der dritte Strike wegen eines Passed Balls nicht gefangen werden konnte, ist immer unearned (*siehe Kapitel Earned Runs*).

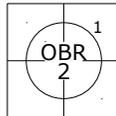
f) OUT BY RULE

Es gibt eine Reihe von Putouts, auch automatische Putouts genannt, die im Regelbuch unter dem Kapitel 9.09 zu finden sind. Diese Outs werden durch die Abkürzung "OBR" und der Positionsnummer der Fielder, denen das Putout und eventuelle Assist gutgeschrieben wird, eingetragen. Rechts oben neben dem Kreis wird zusätzlich auch die entsprechende OBR Nummer vermerkt. Insgesamt gibt es 14 verschiedene Fälle im Baseball, einen fünfzehnten im Softball.

(a) Der Catcher erhält ein automatisches Putout in folgenden Fällen:

OBR 1: Wenn der Batter wegen eines illegal geschlagenen Balls out erklärt wird.

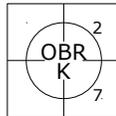
(siehe Regeln 9.09 (b)(2), 6.03 (a)(1,2, 4))



OBR 2: Wenn der Batter out erklärt wird, da er den dritten Strike foul buntet.

(siehe Regeln 9.09 (b)(3), 5.09 (a)(4); Ausnahme siehe Regel 9.15 (a)(4)).

In diesem Fall wird die OBR Nummer rechts oben neben dem Kreis notiert, rechts unten neben dem Kreis wird notiert, um das wievielte Strike Outs des Pitchers es sich handelt.



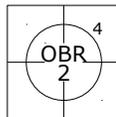
OBR 3: Wenn der Batter out erklärt wird, da er von seinem geschlagenen Ball getroffen wird.

(siehe Regeln 9.09 (b)(4), 5.09 (a)(7-9))



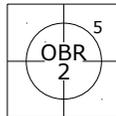
OBR 4: Wenn der Batter wegen Behinderung des Catchers out erklärt wird.

(siehe Regeln 9.09 (b)(5), 6.03 (a)(3))

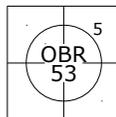


OBR 5: Wenn der Batter out erklärt wird, da er nicht in der richtigen Reihenfolge geschlagen hat.

(siehe Regeln 9.03 (d), 9.09 (b)(6), 6.03 (b)(3)).

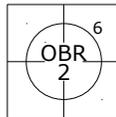


Wird aber der Appeal nach einem gelungenen Spielzug gemacht, wird das Putout und das Assist den jeweiligen Spielern gutgeschrieben. In diesem Fall geht der unrechtmäßige Batter Groundout, die Gegner machen einen Appeal, das Out wird bei dem Batter eingetragen, der nicht zum Schlag gekommen ist.



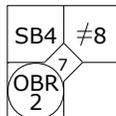
OBR 6: Wenn der Batter out erklärt wird, weil er es verabsäumt oder sich weigert, nach einem Base-on-Balls, Hit-by-Pitch oder Catcher's Interference die erste Base zu berühren.

(siehe Regeln 9.09 (b)(7), 9.14 (c), 5.08. (b))



OBR 7: Wenn der Batter out erklärt wird, da er oder ein Runner sich weigert, von der dritten Base zur Home-Base vorzurücken, um den Winning Run zu erzielen.

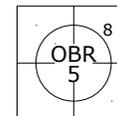
(siehe Regeln 9.09 (b)(8), 5.08. (b))



(b) Weitere automatische Putouts werden wie folgt erteilt:

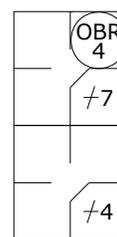
OBR 8: Wenn der Batter nach einem von den Umpiren gecallten aber nicht gefangenen Infield Fly out erklärt wird, erhält der Fielder, der nach Ansicht des Scorers den Catch hätte machen können, das Putout.

(siehe Regeln 9.09. (c)(1), 5.09. (a)(5, 12) und Kapitel FlyOut.)



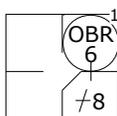
OBR 9: Wenn ein Runner von einem Fair Ball (inklusive Infield Fly) getroffen und out erklärt wird, erhält der Fielder, der dem Ball am nächsten stand, das Putout.

(siehe Regeln 9.09 (c)(2), 5.09. (b)(7), 6.01 (a)(11))



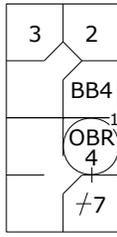
OBR 10: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er, um einem Tag auszuweichen, die Base Line verlässt, erhält der Fielder, der den Tag versuchte, das Putout.

(siehe Regeln 9.09. (c)(3), 5.09. (b)(1))



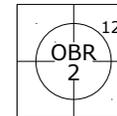
OBR 11: Wenn ein Runner den vor ihm laufenden Runner überholt und out erklärt wird, erhält der Fielder das Putout, der bei diesem Überholvorgang am nächsten stand.

(siehe Regeln 9.09. (c)(4), 5.09. (b)(9))



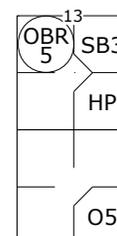
OBR 12: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er die Bases in umgekehrter Reihenfolge anläuft, erhält der Fielder das Putout, der an der Base stand, von der der Runner zurückgelaufen ist.

(siehe Regeln 9.09. (c)(5), 5.09. (b)(10))



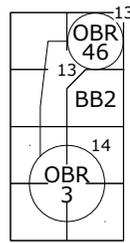
OBR 13: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er einen Fielder behindert, erhält dieser Fielder das Putout, außer dieser Fielder war bereits im Begriff zu einer anderen Base zu werfen, dann erhält der Fielder, zu dem der Ball geworfen wurde, das Putout und der Fielder, der behindert wurde, erhält ein Assist.

(siehe Regeln 9.09. (c)(6), 5.09. (a)(11), 5.09. (b)(3), 6.01 (a)(6, 19))

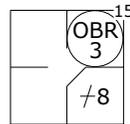


OBR 14: Wenn der Batter-Runner out erklärt wird, da ein vor ihm laufender Runner einen Fielder behindert, wie in Regel 6.05 (m) angeführt wird, erhält der First Baseman das Putout. War der Fielder, der behindert wurde, im Begriff den Ball zu werfen, erhält er ein Assist. Es kann im Sinne dieser Regel immer nur ein Assist vergeben werden. In diesem Fall ist es auch ein Double Play.

(siehe Regeln 9.09. (c)(7), 5.09. (a)(13), 6.01 (a)(7))



OBR 15: Early Stealing beim Softball. Das Putout erhält die Spielerin, die bei der Base steht, die zu früh verlassen wurde.



g) APPEAL PLAYS

Wir beschäftigen uns nunmehr mit einer weiteren Möglichkeit eines Outs. Wenn ein Runner während eines Spielzugs eine Base nicht berührt oder bei einem gefangenen Flyball eine Base zu früh verlässt, kann das gegnerische Team beim Umpire einen Appeal machen. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

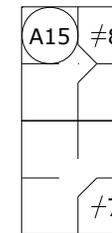
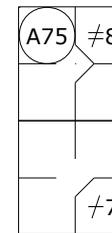
1) Im gleichen Spielzug:

In diesem Fall muss ein Fielder im Ballbesitz die Base berühren, an der der Regelverstoß begangen wurde. Der Spielzug wird so notiert, wie er stattgefunden hat, zusätzlich wird das Symbol "A" notiert.

2) Nach Beendigung des Spielzugs:

Wird der Appeal erst gemacht, wenn der Pitcher wieder im Ballbesitz ist, wird ebenfalls das Symbol "A" verwendet. Der Pitcher muss den Ball an die Base werfen, an der der Regelverstoß begangen wurde. Dies muss vor dem nächsten Pitch oder Spielzug (z.B. Pick-Off Versuch) geschehen. Hier erhält nur der Pitcher ein Assist und der Fielder, der den Appeal macht das Putout. Wenn mehrere Runner über die betreffende Base gelaufen sind, muss die Verteidigung sagen, welcher Runner die Base nicht berührt hat. Wenn dies das dritte Out des Innings ist muss man aufpassen, wer vom Umpire out erklärt wird. Wenn das Appeal Out kein Force Out war, zählen nämlich eventuell vorher erzielte Runs.

Beispiele: Der Batter schlägt ein Single ins Leftfield. Der Runner von der zweiten Base läuft zur Home-Plate ohne die dritte Base zu berühren. Im ersten Fall wirft der Leftfielder sofort zum Third Baseman, im zweiten Fall wird der Appeal erst gemacht, nachdem der Spielzug beendet und der Pitcher wieder im Ballbesitz ist.



Wenn der Scorer eine Unregelmäßigkeit beim Baserunning bemerkt sollte er warten, ob rechtzeitig ein Appeal gemacht wird, bevor er den Spielzug einträgt.

h) BATTING OUT OF ORDER / LOST TURN AT BAT

Wenn ein Team nicht in der richtigen Battingorder schlägt gibt es wieder mehrere Möglichkeiten:

1) Der falsche Batter ist safe und wird zum Runner:

Wenn ein Appeal vor dem nächsten Pitch erfolgt, wird der Runner, der es verabsäumt hat, zum Schlag zu kommen, out erklärt und bei diesem wird das Out auch eingetragen (*wie im Punkt OBR 5 bereits gezeigt wurde*).

2) Der falsche Batter geht out:

Auch wenn der Batter out geht kann ein Appeal deshalb gemacht werden, weil ein Runner vorgerückt ist, der dann auf die ursprüngliche Base zurück muss. Hier wird der Spielzug beim out erklärten Batter so eingetragen, als hätte er ihn verursacht.

Bei beiden obigen Punkten muss der Spieler zum Schlag kommen, der in der Battingorder dem out erklärten Batter folgt.

3) Der falsche Batter wird entdeckt während er noch in der Batter's Box steht:

Egal ob die Defensive oder die Offensive den Fehler bemerkt, der richtige Batter muss mit dem aktuellen Count zum Schlag kommen. Am Scoring wird dieser Fall nicht vermerkt.

4) Der falsche Batter erreicht eine Base und der Appeal erfolgt zu spät:

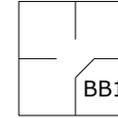
Damit ist der falsche Batter legalisiert, alle Aktionen sind gültig. Der Spielzug muss natürlich in dem Kästchen des nunmehr legalisierten Batters eingetragen werden. Der nächste Batter ist dann der Spieler, der in der Battingorder diesem legalisierten Batter folgt. Für jeden ausgelassenen Batter wird nur "LT" (Lost turn at bat) eingetragen. Dies wird nicht bei den Plate Appearances und At-Bats mitgezählt.

WICHTIG: Der Umpire und der Scorer dürfen keiner Person mitteilen, dass ein falscher Batter in der Batter's Box steht.

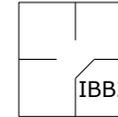
Wir können nun schon festhalten, wie ein Batter oder Runner out gemacht werden kann. Es ist aber genauso wichtig, wie ein Batter eine Base erreichen kann, dies soll nun in den folgenden Kapiteln erläutert werden.

i) BASE-ON-BALLS

Die einfachste Möglichkeit auf die erste Base zu kommen, ist wohl ein Base-on-Balls. Wir machen einen schrägen Strich von unten nach rechts und schreiben "BB" mit der Nummer, um das wievielte Base-on-Balls des jeweiligen Pitcher es sich handelt.

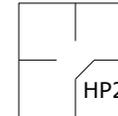


Wenn der Pitcher dem Batter ein Intentional Base-on-Balls gibt, wird "IBB x" eingetragen und normal mitnummeriert. Bei der Auswertung gibt es eine eigene Spalte für IBB, in die das IBB zusätzlich eingetragen wird. Wenn z.B. der Batter zwei normale BB und ein IBB erhält wird so gezählt: 3 BB - 1 IBB. Auch wenn nach drei Balls der Pitch absichtlich außerhalb der Strikezone geworfen wird, ist es ein IBB.



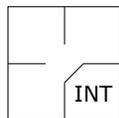
j) HIT-BY-PITCH

Wird der Batter vom Pitch getroffen und spricht ihm der Umpire die erste Base zu, tragen wir "HP" ein. Oft ist die Berührung des Batters durch den Ball so gering, dass es für die Leute am Spielfeldrand unklar ist, weshalb der Umpire dem Batter plötzlich die erste Base zuspricht. Deshalb hat der Scorer jederzeit das Recht den Umpire zu fragen.



K) CATCHER'S INTERFERENCE

Behindert der Catcher den Batter beim Schlag (meist durch Berühren des Schlägers mit dem Handschuh), wird dem Batter die erste Base zugesprochen. Die Catchers Interference zählt nicht als At-Bat, sondern nur als Plate Appearance. Auf dem Formular sieht das dann so aus:



WICHTIG: Dies wird als Error des Catchers gezählt, obwohl es nicht extra eingetragen wird. Deshalb bei der Auswertung darauf achten.

Zusätzlicher Hinweis

Der Run der von einem Batter, der durch eine Catcher's Interference auf Base kommt, erzielt wird, ist immer unearned (*siehe Kapitel Earned Runs*).

Trifft der Batter aber den Ball trotz der Behinderung durch den Catcher, kann sein Manager gemäß Regel 6.01 (c) nach vollendetem Spielzug entscheiden, ob er die entstandene Situation akzeptiert oder die Catcher's Interference gelten lässt. Deshalb sollte man die Entscheidung des Managers abwarten, bevor man den Spielzug einträgt. Wenn aber der Batter und alle Runner zumindest die nächste Base erreichen, läuft das Spiel normal weiter. Der Manager hat in diesem Fall keine Wahl.

I) BASE HITS

Das Bestimmen eines Base Hits ist oft schwierig, denn nicht immer, wenn ein Batter den Ball trifft und eine bestimmte Base erreicht, darf ihm der Hit bis zur jeweiligen Base angerechnet werden. Sehen wir uns an, was das Regelbuch darüber aussagt:

9.05 Base Hits

(a) In folgenden Fällen soll ein Base Hit gescort werden:

- (1) Wenn der Batter die erste oder jede weitere Base durch einen Fair Ball, der auf dem Boden rollt oder aufspringt, einen Zaun berührt oder darüber geht, bevor der Ball von einem Fielder berührt wurde, sicher erreicht.
- (2) Wenn der Batter die erste Base erreicht, da sein Fair Ball mit solcher Kraft oder so schwach geschlagen wurde, dass kein Fielder die Möglichkeit hatte, einen Spielzug zu machen.

Kommentar: Er erhält auch einen Hit, wenn der Fielder zwar den Ball stoppen, jedoch keinen Spielzug damit machen kann oder wenn er den Flug des Balls ablenkt, der sonst ein Out durch einen anderen Fielder zur Folge gehabt hätte.

- (3) Wenn der Batter die erste Base durch einen Fair Ball sicher erreicht, der einen unnatürlichen Sprung macht, die Pitcher's Plate oder eine Base (einschließlich der Home-Plate) berührt, bevor er einen Fielder trifft und so abprallt, dass ein Fielder ihn nicht mit normaler Anstrengung spielen kann.
- (4) Wenn der Batter die erste Base durch einen Fair Ball sicher erreicht, der von keinem Fielder berührt wurde und im Fair-Territory ins Outfield rollt, außer er hätte nach Meinung des Scorers zu einem erfolgreichen Spielzug verwendet werden können.
- (5) Wenn ein Fair Ball, der von keinem Fielder berührt wurde, einen Runner oder Schiedsrichter trifft. AUSNAHME: Es ist kein Hit, wenn der Runner Out erklärt wird, da er von einem Infield Fly getroffen wurde.
- (6) Wenn ein Fielder erfolglos versucht, einen vorauslaufenden Runner out zu machen und nach Meinung des Scorers der Batter-Runner auch ohne den misslungenen Versuch die erste Base sicher erreicht hätte.

Kommentar: Beim Bewerten dieser Regel soll im Zweifelsfall immer für den Batter entschieden werden. Ein sicherer Anhaltspunkt ist, wenn nur ein außerordentlich guter Spielzug zu einem Putout führen würde.

Kurz zusammengefasst: Es ist nur ein Base Hit, wenn der Ball so geschlagen wird, dass die Verteidigung mit normaler Anstrengung (Ordinary Effort) nicht verhindern kann, dass der Batter eine entsprechende Base erreicht. Was als normale Anstrengung gilt kann nicht generell beschrieben werden, sondern muss der Scorer im Einzelfall entscheiden. Das Regelwerk gibt hier einige Anhaltspunkte:

9.05 kein Base Hit

(b) Kein Base Hit soll in folgenden Fällen gescort werden:

- (1) Wenn ein Runner durch ein Force Play out gemacht wird oder durch fehlerloses Spiel out gemacht worden wäre.
- (2) Der Batter offensichtlich einen Base Hit geschlagen hat, aber ein Runner, der vor ihm läuft, es verabsäumt, die nächste Base zu berühren, die er anlaufen muss und nach einem Appeal out erklärt wird. Der Batter erhält nur ein At-Bat und keinen Hit.
- (3) Wenn der Pitcher, Catcher oder ein sonstiger Fielder den geschlagenen Ball aufnimmt und einen vorauslaufenden Runner, der versucht die nächste Base zu erreichen oder zur ursprünglichen Base zurückzukehren, out macht oder bei fehlerlosem Spiel out gemacht hätte. Der Batter erhält nur ein At-Bat und keinen Hit.
- (4) Wenn der Versuch eines Fielders misslingt, einen Runner out zu machen,

wobei nach Meinung des Scorers auch der Batter-Runner an der ersten Base hätte out gemacht werden können.

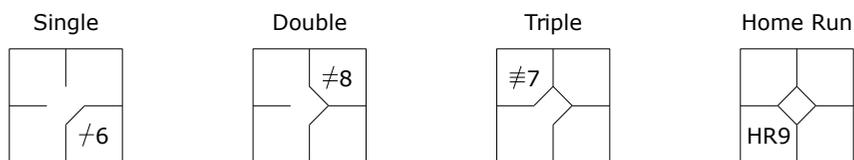
Kommentar: Dies gilt nicht, wenn der Fielder nur einen Wurf zu einer Base androht oder vortäuscht, bevor er das Out an der ersten Base versucht.

- (5) Wenn ein Runner wegen Interference out erklärt wird, da er einen Fielder bei der Ballannahme behindert hat, außer der Batter-Runner hätte nach Ansicht des Scorers auch ohne diese Behinderung die erste Base sicher erreicht.

Bei der Anwendung obiger Regel soll im Zweifelsfall für den Batter entschieden werden. Es ist auch immer das Spielniveau der jeweiligen Liga und, ob das Out mit normaler Anstrengung (Ordinary Effort) auch gelungen wäre, zu berücksichtigen.

Neben dem Symbol für den Hit wird die Positionsnummer des Fielders, der den Hit aufnimmt, notiert.

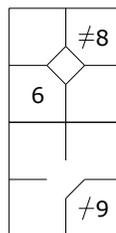
Auf dem Scoring-Formular schaut das dann so aus:



Im Falle eines Ground Rule Doubles wird noch zusätzlich GR neben dem Hit notiert.

Beispiele:

Spieler A (Fünfter in der Batting Order) schlägt ein Double und wird zum Runner auf der zweiten Base. Spieler B (Sechster in der Batting Order) schlägt ein Single ins Rightfield, der Spieler A erreicht die Home-Plate. Die wird wie folgt festgehalten: Das Feld des Spielers A links oben bleibt frei, die Zahl 6 bedeutet, dass der Runner durch die Aktion des Spielers Nr. 6 weitergekommen ist. Die Zahl 9 bedeutet Rightfield.



Wir wollen in diesem Zusammenhang noch auf Regel 09.06 aufmerksam machen:

9.06 Die Bewertung, ob ein Hit ein One-Base, Two-Base, Three-Base-Hit oder Homerun ist, vorausgesetzt es wurden keine Fehler bzw. Putouts gemacht, wird wie folgt vorgenommen:

- (a) Gemäß den Regeln 9.06 (b) und 9.05. (c) ist es ein One-Base-Hit, wenn der Batter an der ersten Base stehen bleibt, ein Two-Base-Hit, wenn er an der zweiten Base stehen bleibt, ein Three-Base-Hit, wenn er an der dritten Base stehen bleibt und ein Homerun, wenn er alle Basen berührt und scort.
- (b) Wenn mit einem oder mehreren Runnern auf den Bases der Batter durch einen Safe Hit weiter als bis zur ersten Base kommt, da die Verteidigung den Versuch macht, einen Runner out zu machen, liegt es im Ermessen des Scorers, ob der Batter einen Two- bzw. Three-Base-Hit zugesprochen erhält oder ob er diese Basen durch Fielder's Choice erreicht hat.

Kommentar: Der Batter erhält keinen Three-Base-Hit, wenn ein anderer Runner an der Home-Plate out gemacht wird oder bei fehlerlosem Spiel out gemacht worden wäre. Der Batter erhält keinen Two-Base-Hit, wenn ein Runner bei dem

Versuch die dritte Base von der ersten Base aus zu erreichen, out gemacht wird oder bei fehlerlosem Spiel out gemacht worden wäre. Abgesehen von diesen Ausnahmen wird die Bewertung des Hits jedoch nicht von der Anzahl der erreichten Bases der vorauslaufenden Runner abhängig gemacht. Ein Batter kann auch einen Two-Base-Hit erhalten, wenn der Runner vor ihm nur eine Base weiterkommt oder auf der ursprünglichen Base stehen bleibt. Der Batter kann auch nur einen One-Base-Hit erhalten, obwohl er die zweite Base erreicht und der Runner vor ihm zwei Bases weiterkommt.

Beispiele: (1) Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt zum Rightfielder, der zur dritten Base wirft, um dort den Runner out zu machen, was jedoch misslingt. Der Batter rückt bis zur zweiten Base vor, er erhält aber nur einen One-Base-Hit. (2) Runner auf der zweiten Base. Der Batter schlägt einen Fair Fly Ball. Der Runner wartet ab, ob der Ball gefangen wird und erreicht nur die dritte Base, während der Batter bis zur zweiten Base vorrücken kann. Er erhält einen Two-Base-Hit. (3) Runner auf der dritten Base. Batter schlägt einen hohen Fair Fly Ball. Runner läuft Richtung Home-Plate, kommt jedoch zurück, da er glaubt, dass der Ball gefangen wird. Der Ball fällt aber unberührt zu Boden, der Runner kann aber nicht mehr scores, obwohl der Batter die zweite Base erreicht. Er erhält einen Two-Base-Hit.

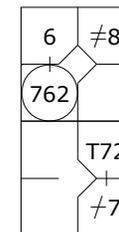
- (c) Erreicht der Batter die zweite bzw. dritte Base durch Sliding, erhält er einen Two- bzw. Three-Base-Hit, wenn er anschließend safe ist. Wenn er overslidet und out gemacht wird, erhält er nur den Hit für die Base, auf der er vorher safe war. Wenn er an der zweiten Base out gemacht wird, erhält er nur einen One-Base-Hit, bei einem Out an der dritten Base einen Two-Base-Hit.

Kommentar: Wenn der Runner die zweite bzw. dritte Base überläuft und beim Versuch zurückzulaufen out gemacht wird, erhält er den Base Hit für die zuletzt berührte Base. Wenn er von der zweiten Base versucht zur dritten Base weiterzulaufen, jedoch umkehrt und out gemacht wird, erhält er einen Two-Base-Hit. Wenn er die dritte Base erreicht, weiterläuft und beim Versuch zurückzukehren out gemacht wird, erhält er einen Three-Base-Hit.

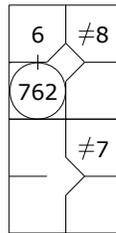
- (d) Wenn der Batter nach einem Safe Hit out erklärt wird, da er eine Base nicht berührt hat, richtet sich der Hit nach der letzten korrekt berührten Base. Wenn er out erklärt wird, da er die Home-Base nicht berührt hat, erhält er einen Three-Base-Hit, bei der dritten Base einen Two-Base-Hit und bei der zweiten einen One-Base-Hit. Wenn er out erklärt wird, weil er die erste Base nicht berührt hat, erhält er nur ein At-Bat.
- (e) Bekommt der Batter-Runner aus Gründen, die in den Regeln 5.06 (b)(4) und 6.01 (h)(1) angeführt sind, eine oder mehrere Basen zugesprochen, erhält er den Base-Hit, der der Anzahl der Basen entspricht.

Dazu zwei Beispiele:

1. Runner auf der zweiten Base und kein Out. Batter Nr. 6 schlägt einen Groundball ins Leftfield. Der Leftfielder nimmt den Ball auf und wirft zum Shortstop, dieser wirft zum Catcher, der den ankommenden Runner out macht. Der Batter erreicht die zweite Base nur deshalb, weil die Verteidigung zur Home-Plate geworfen hat (siehe Kapitel Fielder's Choice)



- Runner auf der zweiten Base und kein Out. Batter Nr. 6 schlägt einen hohen Flugball ins Leftfield. Der Runner wartet auf der zweiten Base, da er glaubt, dass der Ball aus der Luft gefangen wird. Dies gelingt aber nicht. Der Runner läuft los und wird an der Home Plate out gemacht, der Batter erreicht die zweite Base. Da aber deutlich zu sehen war, dass der Batter auch ohne den Wurf zur Home-Plate auf die zweite Base gekommen wäre, erhält er ein Double.



Bei spielbeendenden Hits wird wie folgt verfahren:

9.06 Spielbeendende Hits

(f) Wenn, außer bei Anwendung der Regel 9.06 (g), der Batter einen Safe Hit schlägt, der das Spiel beendet, da soviel Runner die Home-Plate erreichen, dass die eigene Mannschaft in Führung gehen kann, erhält der Batter nur den Base-Hit zugesprochen, der den Winning Run ermöglicht, vorausgesetzt er läuft diese Base auch an.

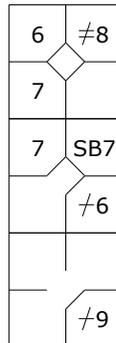
Kommentar: Diese Regel gilt auch dann, wenn der Batter theoretisch Anrecht auf zusätzliches Bases hat, da ihm auf Grund der verschiedenen Vorgaben in den Regeln 5.05 und 5.06 (b) automatisch ein Extra-Base Hit zugesprochen wird.

Der Scorer soll eine Base als wie im normalen Spielverlauf erreicht werden, auch wenn der Winning Run kurz vor Erreichen dieser Base in diesem Spielzug erzielt wird. Zum Beispiel schlägt der Batter Ende des neunten Innings bei ausgeglichenem Spielstand und mit Runner auf der zweiten Base einen Hit ins Outfield. Der Runner von der zweiten Base scort nachdem der Batter die erste Base berührt hat, aber kurz bevor der Batter, der zur zweiten Base weiterläuft, die zweite Base erreicht. Wenn der Batter trotzdem die zweite Base erreicht, soll der Scorer für den Hit ein Double scoren.

(g) Wenn der Batter das Spiel durch einen Homerun über die Spielfeldbegrenzung beendet, dürfen er und alle Runner, die sich auf den Basen befinden, scoren.

Beispiel:

Der Spielstand ist unentschieden im letzten Inning. Die Heimmannschaft ist am Schlag und hat bereits Runner auf der zweiten und dritten Base. Der Batter Nr. 7 schlägt einen Flyball. weit ins Rightfield. Beide Runner laufen los und erreichen die Home-Plate, der Batter kommt auf die zweite Base. Trotzdem erhält der Batter nur ein Single gutgeschrieben, da der Runner von der dritten Base nur eine Base vorrücken musste, um den Winning Run zu erzielen. Das Erreichen der Home-Plate durch den zweiten Runner wird nicht mehr beachtet.



WICHTIG: Gelingt es der Heimmannschaft den Winning Run zu erzielen, wird das Spiel mit dem Winning Run beendet. Zusätzliche Runs werden, außer bei einem Homerun über die Spielfeldbegrenzung, nicht am Scoring eingetragen (und somit auch nicht gewertet).

m) ERRORS

Ein schwieriges Kapitel beim Scoring sind Errors bzw. die Unterscheidung zwischen Hit und Error. Im Allgemeinen gilt als Error ein schlechtes Fielding, das mindestens einem gegnerischen Spieler erlaubt eine Base zu erreichen, die er bei gutem Spiel nicht erreicht hätte.

Hier müssen wir zwischen "Decisive Error" (Symbol: E) und "Extra-Base Errors" (Symbol: e) unterscheiden, da diese Unterscheidung bei der Berechnung der Earned Runs benötigt wird.

Decisive Error (E)

Ein "Decisive Error" (E) wird gescort, wenn die Defensive bei fehlerlosen Spiel ein Out erzielt hätte.

Gelingt der Defensive trotz eines Errors ein Out an einem geforcten Runner, dann wird kein Decisive Error gescort. Ausgenommen hiervon sind spezielle Situationen beim Versuch der Defensive, ein Double Play zu erzielen.

Extra-Base Error (e)

Bei einem "Extra-Base Error" (e) kann ein Runner (oder mehrere Runner) zu einer Base vorrücken, die er bei fehlerlosem Spiel nicht versucht hätte zu erreichen. In diesem Fall wird auch kein Assist vergeben, da auch ohne diesen Error kein Out möglich gewesen wäre. Im Falle eines Extra-Base Errors wird auch, wenn der Ball vom Batter nicht ins Spiel gebracht wurde und es in diesem Spielzug außer dem Error keine weiteren Aktionen gab, die Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag klein und in einem Rechteck rechts oben neben dem Error vermerkt.

Beispiel:

Mit Batter 4 am Schlag versucht der Pitcher ein Pick-Off: Im ersten Fall ist der Wurf rechtzeitig an der ersten Base, der First Baseman lässt aber den Ball beim Tag fallen, wobei der Ball wegerollt und es dem Runner somit möglich ist, zur zweiten Base zu laufen. Wir schreiben daher "1E3", da der Runner out gewesen wäre. Im zweiten Fall wirft der Pitcher ungenau zur ersten Base, der First Baseman muss den Ball vom Zaun holen, deshalb kann der Runner zur zweiten Base weiterlaufen, jedoch wäre in diesem Fall kein Out möglich gewesen (d.h. der Runner hätte ohne den Error nicht versucht, zur zweiten Base vorzurücken). Hier wird "e1T" eingetragen.



Sehen wir uns die Baseball-Regeln an, was dort über den Error geschrieben wurde:

9.12 Error

(a) Ein Error soll

- (1) für jedes schlechte Spiel (schlechter Catch, Fallenlassen, schlechter Wurf) angerechnet werden, der die Zeit des Batters am Schlag verlängert, das "Leben" eines Runners verlängert oder es einem Runner erlaubt, eine oder mehrere Bases vorzurücken, außer der Scorer ist der Ansicht, dass ein Fielder bei einem Runner auf der dritten Base und weniger als zwei Outs einen Foul Fly Ball absichtlich fällen lässt, damit der Runner von der dritten Base nach dem Fang nicht scoren kann.

Kommentar: Langames Spielen des Balls allein wird nicht als Error

bewertet. Zum Beispiel soll kein Error gescort werden, wenn ein Fielder einen Groundball ohne Probleme aufnimmt, sein Wurf zur Base jedoch zu spät ist, um das Out zu erzielen.

Es ist nicht notwendig, dass der Fielder den Ball berührt, um einen Error zu machen. Wenn ein Groundball durch die Beine eines Fielders geht oder ein Fly Ball unberührt zu Boden fällt, der Scorer jedoch der Ansicht ist, der Ball hätte mit normalen Aufwand unter Kontrolle gebracht werden können, soll ein Error angelastet werden. Zum Beispiel soll einem Infielder ein Error angelastet werden, wenn ein Groundball entweder links oder rechts am Fielder vorbeigeht, der Scorer jedoch der Ansicht ist, dass der Fielder den Ball mit normalen Aufwand aufnehmen und den Batter outmachen hätte können. Einem Outfielder soll ein Error angelastet werden, wenn der Scorer der Ansicht ist, dass der Outfielder, der einen Flyball zu Boden fallen lässt, diesen Flyball mit normalen Aufwand fangen hätte können. Wenn ein Wurf zu niedrig, zu weit links oder rechts ist oder auf den Boden aufkommt und ein Runner safe auf einer Base ist, die er normalerweise nicht erreicht hätte, soll der Scorer dem Fielder, der geworfen hat, einen Error anlasten.

Gedankliche Fehler oder Fehleinschätzungen werden nicht als Error bewertet, außer es ist speziell durch Regeln gedeckt. Ein gedanklicher Fehler, der zu einem fehlerhaften Spiel führt - wie zum Beispiel das Werfen des Balles in den Zuschauerraum oder das Zurückrollen des Balles zum Pitcher's Mound, weil der Fielder denkt, dass bereits drei Outs erzielt wurden, und es somit einem oder mehreren Runner möglich ist, vorzurücken - wird in Sinne dieser Regelung nicht als gedanklicher Fehler bewertet und der Scorer soll dem Fielder, dem dieser Fehler unterläuft, einen Error anlasten. Der Scorer soll dem Pitcher, der während eines Spielzugs nicht zur ersten Base läuft, und es somit dem Batter erlaubt, die erste Base zu erreichen, keine Error anlasten. Der Scorer soll einem Fielder, der zu einer falschen Base wirft, keinen Error anlasten.

Der Scorer soll einem Fielder, dessen Aktion zu einem Error durch einen anderen Fielder führt - zum Beispiel in dem er ihm den Ball aus dem Handschuh schlägt - einen Error anlasten. Wenn der Scorer einem Fielder, der einen anderen Fielder behindert, einen Error anlastet, wird dem Fielder, der behindert wurde, kein Error angelastet.

- (2) jedem Fielder angelastet werden, der einen Foul Fly Ball nicht fangen kann und dadurch die Zeit des Batters am Schlag verlängert, egal ob er später die erste Base erreicht oder out gemacht wird.
- (3) jedem Fielder angelastet werden, der einen geworfenen oder geschlagenen Groundball rechtzeitig fangen kann und es verabsäumt, die erste Base oder den Batter-Runner zu taggen.
- (4) jedem Fielder angelastet werden, der einen geworfenen oder geschlagenen Groundball rechtzeitig fangen kann und es verabsäumt, die Base oder den Runner für ein Force-Out zu taggen.
- (5) jedem Fielder angelastet werden, dessen wilder Wurf es einem Runner erlaubt, eine Base sicher zu erreichen, wenn nach Ansicht des Scorers ein guter Wurf dessen Out zur Folge gehabt hätte. AUSNAHME: Es wird kein Error für einen schlechten Wurf (des Catchers) angelastet, der eine Stolen Base verhindern sollte.
- (6) jedem Fielder angelastet werden, dessen wilder Wurf zur Folge hat, dass dieser oder ein anderer Runner die nächste oder eine weitere Base erreicht, als er erreicht hätte, wäre der Wurf nicht schlecht gewesen.
- (7) jedem Fielder angelastet werden, dessen Wurf einen unnatürlichen Sprung macht, eine Base, die Pitcher's Plate, einen Runner, Fielder oder Umpire trifft und es dadurch irgendeinem Runner ermöglicht, eine Base

weiterzukommen.

Kommentar: Diese Regel wird auch dann angewendet, wenn es für den Fielder als ungerecht erscheint, dessen Wurf augenscheinlich gut war. Jede von einem Runner auf diese Weise erreichte Base muss festgehalten werden.

- (8) jedem Fielder angelastet werden, der es verabsäumt, einen gut geworfenen Ball zu fangen und dadurch einem Runner ermöglicht, die nächste Base zu erreichen, vorausgesetzt, dass eine Möglichkeit für diesen Spielzug bestand. Wird ein solcher Wurf zur zweiten Base gemacht, muss der Scorer entscheiden, ob der Second Baseman oder der Shortstop den Ball hätte stoppen müssen und dem entsprechenden Fielder den Error anlasten.

Kommentar: Wenn nach Meinung des Scorers keine Gelegenheit für einen Spielzug gegeben war, wird der Error dem Spieler angerechnet, der den Wurf gemacht hat.

- (b) Für jeden wilden Wurf wird nur ein Error angelastet, egal wie viel Bases von einem oder mehreren Runnern erreicht worden sind.
- (c) Wenn ein Umpire dem Batter oder einem bzw. mehreren Runnern infolge Behinderung eine oder mehrere Bases zuspricht, wird dem Fielder, der die Behinderung verursacht hat, ein Error angelastet, egal wie viele Bases wie vielen Runnern zugesprochen worden sind.

Kommentar: Wenn nach Ansicht des Scorers die Behinderung die Spielsituation nicht verändert, soll kein Error angelastet werden.

Allgemein gilt, wenn die Spielsituation durch den Fehler nicht verändert wird (z.B. gescheitertes Rundown), wird kein Error angerechnet, außer der Error wird nach Regel 9.12 (a) (2) "fallengelassener Foul Fly Ball" angelastet.

9.12 kein Error

(d) Kein Error soll in folgenden Fällen angelastet werden:

- (1) Kein Error wird dem Catcher angelastet, wenn er, nachdem er den Pitch gefangen hat, einen wilden Wurf macht, um ein Base Stealing zu verhindern, außer dieser Wurf ermöglicht es dem Runner, eine oder mehrere Extra-Bases weiterzukommen oder es anderen Runnern erlaubt, eine oder mehrere Bases vorzurücken.
- (2) Kein Error wird einem Fielder angelastet, der einen wilden Wurf macht, aber nach Ansicht des Scorers den Runner auch mit einem guten Wurf nicht out gemacht hätte, außer dieser Wurf ermöglicht es einem anderen Runner weiter als auf die Base zu kommen, die er bei fehlerfreiem Spiel erreicht hätte.
- (3) Kein Error soll einem Fielder angelastet werden, der beim Versuch der Komplettierung eines Double- oder Triple-Plays einen wilden Wurf macht, außer dieser Wurf ermöglicht es einem anderen Runner weiter als auf die Base zu kommen, wenn der Wurf nicht schlecht gewesen wäre.

Kommentar: Wenn ein Fielder einen Ball nicht fängt und der Fang ein Double bzw. Triple Play zur Folge gehabt hätte, wird diesem Fielder ein Error angelastet, der Fielder, der den Wurf gemacht hat, erhält ein Assist.

- (4) Kein Error soll einem Fielder angelastet werden, der einen Groundball nicht korrekt aufnimmt oder einen Fly Ball, Line Drive bzw. geworfenen Ball fallen lässt, dem es aber trotzdem rechtzeitig gelingt, ein Force Out an einem anderen Runner (oder am Batter) zu machen.

Anmerkung: Hat dieser Fehler jedoch weitere, negative Konsequenzen, wird trotz des Force Outs ein Error gescort.

- (5) Kein Error wird angelastet, wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball gescort wird.

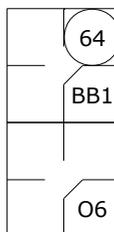
(e) Kein Error wird angelastet, wenn der Batter infolge von vier Balls die erste Base

zugesprochen erhält, von einem Pitch getroffen wird oder die erste Base infolge eines Wild Pitch oder Passed Balls erreicht.

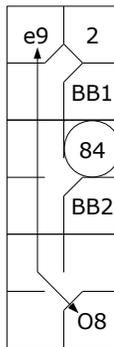
- (f) Kein Error wird angelastet, wenn ein Wild Pitch, Passed Ball oder Balk gescort wird.
- (1) Kein Error wird angelastet, wenn der vierte Ball ein Wild Pitch oder Passed Ball ist, und
 - (a) der Batter-Runner weiter als bis zur ersten Base kommen kann,
 - (b) ein geforderter Runner weiter als eine Base kommt, oder
 - (c) ein ungeforderter Runner eine oder mehrere Basen weiterkommt.
 Es wird ein Base-on-Balls und ein Wild Pitch bzw. Passed Ball gescort.
 - (2) Wenn der Catcher nach einem Wild Pitch oder Passed Ball beim 3. Strike den Ball aufnimmt und den Batter-Runner an der ersten Base out werfen kann oder ihn taggt, aber andere Runner weiterkommen können, wird das Strikeout, das Putout und eventuelle Assists gescort, während das Weiterkommen der anderen Runner als Fielder's Choice gescort wird.

Um die Regel 9.12 (d) (4) zu verdeutlichen:

Runner auf der ersten Base und kein Out. Der Batter schlägt einen hohen Fly Ball, der aber nicht über das Infield hinausgeht. Der Shortstop versucht ihn zu fangen, lässt ihn aber fallen. Der Runner muss jetzt zur zweiten Base laufen, doch der Shortstop hat den Ball schon aufgenommen und zum Second Baseman an die 2. Base geworfen, der Runner ist out. Man beachte: Der Shortstop bekommt keinen Error, "0 6" bedeutet, dass der Batter durch Fielder's Choice die erste Base erreicht, man scort:



Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base schlägt der Batter einen Flyball zum Rightfielder, der den Ball jedoch fallen lässt. Der Centerfielder nimmt den Ball auf und kann noch rechtzeitig zum Out am Runner, der nach dem nicht gefangenen Fly Ball gefordert war, an die zweite Base werfen. Jedoch kann der Runner von der zweiten Base auf Grund des nicht gefangenen Fly Balls zur dritten Base vorrücken. Dem Rightfielder wird in diesem Fall kein Decisive Error angelastet, da der Defensiv noch ein Force Out gelungen ist. Jedoch wird ihm ein Extra Base Error für das Vorrücken des Runner von der zweiten zur dritten Base angelastet (da es sich hierbei um ein weitere negative Konsequenz handelt).



Es wird kein Error angerechnet, wenn der geschlagene Ball vor dem Fielder unnatürlich aufspringt oder durch eine Windböe unberechenbar abgelenkt wird. Viele Absätze der Regeln 9.12 beziehen sich auf selten vorkommende Spezialfälle, normalerweise machen folgende Fehler über 95 % der Errors aus:

- fallengelassener Fly Ball (der mit normaler Anstrengung fangbar war)
- durchgelassener Groundball
- schlechter Wurf zu einem richtig platzierten Infielder

Wenn ein Fielder einen fangbaren Foul Fly Ball (Regel 9.12 (a) (2)) fallenlässt, schreibt man den Error "E x FF" klein in das Kästchen des Batters. Dies kann nur ein nicht gefangener Foul Fly Ball sein. Alle weiteren Aktionen dieses Batters werden ganz normal gescort. Sollte er sogar einen Run erzielen, wird er dem Pitcher nicht als Earned Run angerechnet.

Beispiel:

Der Batter schlägt einen Foul Fly Ball, der vom Catcher nicht unter Kontrolle gebracht werden kann. Anschließend gelingt ihm ein Hit ins Rightfield.



Wurferror

Bei einem schlechten Wurf, der als Error gewertet wird, wird immer ein "T" hinter die Nummer des Fielders, der den schlechten Wurf gemacht hat, geschrieben (z.B. E5T). Bei einem Wurferror wird nie vermerkt, zu welchem Fielder der Ball geworfen wurde, da das aus dem Feld, in dem der Error eingetragen wird, ersichtlich ist.

Ein häufiger Fehler ist es, bei einem schlechten Wurf im Infield dem First Baseman einen Error anzulasten. Bei jedem Wurf, der vor dem First Baseman den Boden berührt, der den First Baseman zwingt, die Base zu verlassen, der unterhalb des Gürtels des First Baseman oder so hoch, so weit rechts bzw. links vom First Baseman ankommt, sodass dieser den Ball nicht mehr mit normalen Aufwand fangen kann, wird immer dem Fielder, der den Ball zur ersten Base geworfen hat, ein Wurferror angelastet.

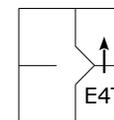
Error Flyball

Bei einem nicht gefangenen Flyball wird immer ein "F" hinter die Nummer des Fielders, der den Flyball hätte fangen müssen, geschrieben (z.B. E7F) bzw. ein "FF", wenn es sich um einen Flyball im Foul Territory handelt (z.B. E7FF).

Wichtig: Die Vergabe von Errors hängt sehr stark vom Urteil des Scorers ab. **Bei der Entscheidung "Hit oder Error" sollte im Zweifelsfall ein Hit gescort werden.** Errors sind in den unteren Ligen häufiger anzutreffen, als zum Beispiel in der Bundesliga, was natürlich mit der Qualität der einzelnen Spieler zusammenhängt. Man sollte auch die Tatsache mit einbeziehen, dass Jugendspieler nicht einen genau so starken Wurf haben wie Erwachsene. Jedoch muss innerhalb einer Liga immer der gleiche Maßstab angelegt werden.

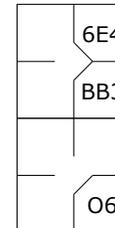
Two Base Error, Three Base Error

Kann ein Batter oder Runner auf Grund eines Errors mehr als eine Base vorrücken, wird der Error im ersten Feld eingetragen und das zusätzliche Vorrücken durch einen Pfeil eingetragen.

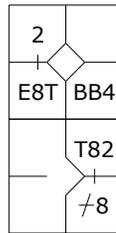


Beispiele:

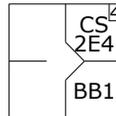
Ein Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Ball zum Second Baseman weiterleitet, dieser kann den Ball aber nicht fangen. Der Error wird nur angelastet wenn der Scorer der Meinung ist, dass der Wurf auch rechtzeitig an der zweiten Base gewesen wäre. Der Shortstop erhält für den guten Wurf ein Assist. Da er aber auch an die ersten Base hätte werfen können, ist es für den Batter eine Fielders Choice.



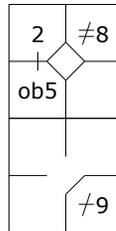
Ein Runner auf der ersten Base. Der Batter schlägt einen Groundball ins Centerfield, der Runner versucht zur Home-Plate zu laufen. Der Centerfielder wirft zum Catcher, der Wurf springt aber vor dem Catcher so auf, dass er von diesem nicht gefangen werden kann. Der Batter läuft auf Grund dieses Wurfs auf die zweiten Base. Wir schreiben "T82" weil der Batter-Runner wegen des Wurfs vom Centerfielder zum Catcher vorgerückt ist. "E8T" bedeutet, dass der Runner bei einem guten Wurf out gewesen wäre. Die Zahl 2 im linken oberen Teil des Kästchens bedeutet, dass der Runner die dritten Base durch den Schlag des Batters # 2 normal erreicht hätte. Wäre der Runner erst zur Home-Plate gelaufen, nachdem er gesehen hat, dass der Ball vom Catcher nicht erfolgreich gespielt werden kann, müssten wir "e8t" eintragen.



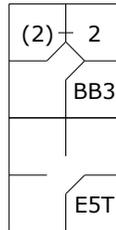
Runner auf der ersten Base versucht ein Stealing. Der Wurf des Catchers zum Second Baseman ist rechtzeitig dort, der Fielder lässt aber den Ball beim Tag fallen. Deshalb scoren wir "CS2E4". "CS2E4" wird nur gescort, wenn der Second Baseman den Ball vorher auch wirklich unter Kontrolle und Zeit für einen guten Tag hatte.



Kommen wir noch auf die Regel 9.12 (c) zurück. Jede Behinderung (Obstruction) wird als Error gezählt, wenn dem Runner eine oder mehrere Basen zugesprochen werden. Der Runner von der 2. Base will auf den Hit des Batters #2 scoren, wird aber vom Third Baseman behindert.



Runner auf der ersten Base. Batter #2 schlägt zum Third Baseman, dieser wirft an die ersten Base, der Wurf ist aber ungenau, sodass der Batter die ersten Base sicher erreicht. Der Runner kann aber auf Grund des schlechten Wurfs bis zur dritten Base laufen. Wir schreiben jetzt beim Runner in den rechten oberen Teil eine 2 und in den linken oberen Teil eine 2 in Klammern, zusätzlich verbinden wir diese durch einen kurzen Strich. Dies bedeutet, dass es sich um eine fortgesetzte Aktion gehandelt hat.



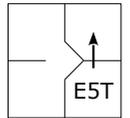
Fassen wir noch einmal zusammen:

1. Jeder Error darf nur einmal eingetragen werden, egal wie viel Runner wie viel Bases vorrücken. Groß E oder klein e wird jeweils in dem Kästchen eingetragen, das für den Spieler vorgesehen ist, auf den der Spielzug versucht wurde.
2. Rücken andere Runner auch vor, schreibt man jeweils die Nummer der Batting Order des Spielers in das jeweilige Kästchen, auf den der Spielzug versucht wurde, egal ob ein Error passiert oder nicht. Um bei der Berechnung der Earned Runs genau zu wissen, welche Base der jeweilige Runner erreicht hätte, machen wir eine Klammer, wenn der Runner die Base nur auf Grund des Errors erreicht hat.
3. Nur wenn der Batter-Runner auf Grund eines Wurfs aus dem Outfield eine weitere Base anlaufen kann, schreiben wir z.B. "T85", wenn der Centerfielder zur dritten Base wirft.

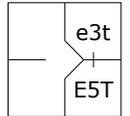
In einem Spielzug können jedoch auch zwei oder mehr Errors gescort werden, wobei immer zu beachten ist, ob das Vorrücken von Runnern bereits durch den ersten Error oder erst durch einen weiteren Error möglich war.

Beispiele:

Der Batter schlägt einen Groundball zum Third Baseman, dessen schlechter Wurf vom First Baseman nicht unter Kontrolle gebracht werden kann und zum Zaun rollt. Der Batter-Runner läuft ohne stehen zu bleiben weiter zur zweiten Base, der Wurf des First Baseman zur zweiten Base ist jedoch zu spät, um ein Out am Batter-Runner zu erzielen.



Der Batter schlägt einen Groundball zum Third Baseman, dessen schlechter Wurf vom First Baseman nicht unter Kontrolle gebracht werden kann. Der Batter läuft über die erste Base weiter Richtung zweite Base, schaut jedoch zurück um zu sehen, wo der Ball ist. Der First Baseman will mit einem Wurf zur zweiten Base verhindern, dass der Batter-Runner zur zweiten Base läuft, überwirft jedoch die zweite Base. Auf Grund dieses Wurferrors des First Baseman kann der Batter-Runner zur zweiten Base weiterlaufen.



n) FIELDER'S CHOICE

Eine Fielder's Choice liegt vor, wenn die Defensive, unabhängig ob erfolgreich oder nicht, versucht, einen Runner Out zu machen, es jedoch auch die Möglichkeit gibt, einen anderen Runner oder den Batter out zu machen. Das Symbol für eine Fielder's Choice ist "Ox", wobei für x die Positionsnummer des Fielders einzusetzen ist, der sich für den Versuch eines Outs an einem anderen Runner entschieden hat.

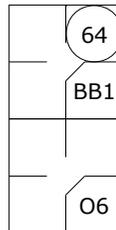
Versuchtes Out an einem geforcten Runner

Gelingt der Defensive, nachdem der Batter den Ball ins Spiel gebracht hat, ein Out an einem geforcten Runner oder wäre ein geforcter Runner bei fehlerfreiem Spiel Out gemacht worden (d.h. der Runner ist safe durch einen Decisive Error), dann ist der Batter immer safe durch eine Fielder's Choice. Das bedeutet, dass in diesem Fall nie ein Hit vergeben werden kann.

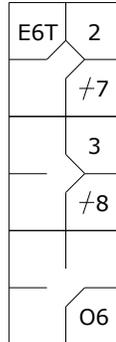
Versucht die Defensive, nachdem der Batter den Ball ins Spiel gebracht hat, mit fehlerfreiem Spiel, jedoch ohne Erfolg, ein Out an einem geforcten Runner, muss der Scorer entscheiden, ob der Batter mit Erfolg hätte Out gemacht werden können. Wäre nach Ansicht des Scorers ein Out am Batter möglich gewesen, dann wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort. Wäre nach Ansicht des Scorers kein Out am Batter möglich gewesen, dann wird ein Hit gescort.

Beispiele:

- *Runner auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der zum Out am Runner von der ersten Base an der zweiten Base wirft.*



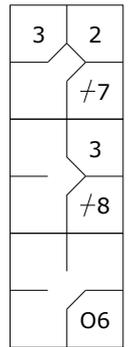
- *Runner auf der ersten und zweiten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, dessen schlechten Wurf der Third Baseman jedoch nicht unter Kontrolle bringen kann.*



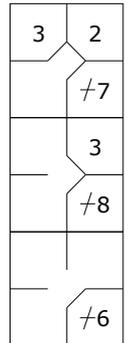
- *Runner auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt einen kurzen Flyball ins Centerfield. Der Ball kommt kurz vor dem Centerfielder, der jedoch keine Chance hatte, den Ball aus der Luft zu fangen, auf den Boden auf. Der Centerfielder nimmt den Ball rasch auf und wirft zum Out am Runner von der ersten Base an der zweiten Base. Auch wenn keine Möglichkeit zu einem Out am Batter bestand, wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort (da der Defensive ein Out an einem geforcten Runner gelang.)*



- *Runner auf der ersten und zweiten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, dessen Wurf zur dritten Base jedoch nicht rechtzeitig zum Out vom Third Baseman gefangen werden kann. Da der Scorer der Ansicht ist, dass bei einem Wurf des Shortstops zur ersten Base der Batter Out gewesen wäre, wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort.*



- *Runner auf der ersten und zweiten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den geschlagenen Ball kurz vor der Graskante aufnehmen kann. Der anschließende Wurf des Shortstops zur dritten Base kann jedoch nicht rechtzeitig zum Out vom Third Baseman gefangen werden kann. Der Scorer ist jedoch der Ansicht, dass keine Möglichkeit zum Out am Batter bestand. Daher wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter ein Hit gescort.*



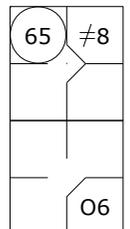
Wichtig: Gelingt der Defensive ein Out an einem geforcten Runner, dann erreicht der Batter immer durch einen Fielder's Choice die erste Base.

Versuchtes Out an einem ungeforcten Runner

Versucht die Defensive nachdem der Batter den Ball ins Spiel gebracht hat, ein Out an einem Runner, der zu Beginn des Spielzuges nicht zur nächsten Base laufen muss (also ungeforct ist), muss der Scorer, unabhängig ob das Out am ungeforcten Runner gelingt, bei fehlerfreiem Spiel gelungen wäre oder auch bei fehlerfreiem Spiel nicht möglich gewesen wäre, entscheiden, ob der Batter hätte Out gemacht werden können. Wäre nach Ansicht des Scorers, ein Out am Batter möglich gewesen, dann wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort. Wäre nach Ansicht des Scorers kein Out am Batter möglich gewesen, dann wird ein Hit gescort.

Beispiele:

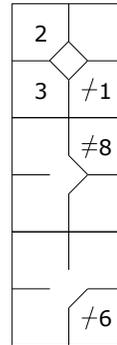
- *Runner auf der zweiten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der zum Out am Runner von der zweiten Base an der dritten Base wirft. Da der Scorer der Ansicht ist, dass auch ein Out am Batter möglich gewesen wäre, wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort.*



- In einem knappen Spiel befinden sich Runner auf der zweiten und dritten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Second Baseman, der, um einen Run zu verhindern, zum Catcher wirft, jedoch ist der Wurf zu spät, um den Runner von der dritten Base Out zu machen. Da der Scorer der Ansicht ist, dass auch ein Out am Batter möglich gewesen wäre, wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter eine Fielder's Choice gescort.



- In einem knappen Spiel befinden sich Runner auf der zweiten und dritten Base. Der nächste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der, um einen Run zu verhindern, zum Catcher wirft, jedoch ist der Wurf zu spät, um den Runner von der dritten Base Out zu machen. Der Scorer ist jedoch der Ansicht, dass keine Möglichkeit zum Out am Batter bestand. Daher wird für das Erreichen der ersten Base durch den Batter ein Hit gescort.



Advanced on Throw

Ein Advanced on Throw wird verwendet, um das Vorrücken des Batter-Runners um eine zusätzliche Base festzuhalten, wenn dies auf Grund eines Wurfes der Defensive, mit dem versucht wird, einen vorauslaufenden Runner out zu machen oder das weitere Vorrücken eines vorauslaufenden Runners zu verhindern, möglich ist. In diesem Fall läuft der Batter-Runner nach seinem Hit erst dann zur nächsten Base weiter, wenn er sieht, dass die Defensive versucht, ein Out an einem vorauslaufenden Runner zu erzielen oder dessen weiteres Vorrücken zu verhindern.

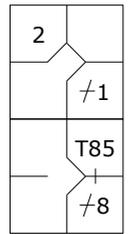
Sollte der Defensive in diesem Fall ein Wurferror unterlaufen, muss der Scorer entscheiden, ob der Batter-Runner bereits mit dem Wurf losläuft oder erst, nachdem er den Wurferror bemerkt hat.

Das Symbol für Advanced on Throw ist "Txx", wobei für das erste x die Positionsnummer des Fielders, der wirft, und für das zweite x die Positionsnummer des Fielders, der das Endziel des Wurfes ist, eingesetzt wird. Das Endziel ist immer der Fielder, der die Base, zu der geworfen wird, covert, unabhängig davon, ob der Wurf über weitere Fielder erfolgt (d.h. wird vom Rightfielder über den First Baseman zur Home-Plate geworfen, ist das Endziel des Wurfes der Catcher, somit wird "T92" gescort.)

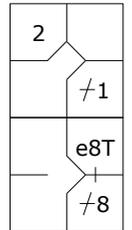
Zusätzlich muss auch noch unterschieden werden, ob der Batter die nächste Base durch seinen Hit oder nur durch den Wurf erreichen kann.

Beispiele:

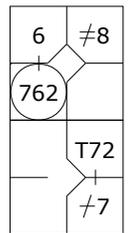
- Runner auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt den Ball ins Centerfield. Der Centerfielder nimmt den Ball auf und wirft zur dritten Base, um ein Out am Runner von der ersten Base an der dritten Base zu versuchen. Wie der Batter-Runner sieht, dass der Centerfielder zur dritten Base wirft, läuft er zur zweiten Base weiter.



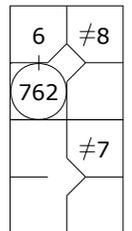
- Runner auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt den Ball ins Centerfield. Der Centerfielder nimmt den Ball auf und wirft zur dritten Base, um ein Out am Runner von der ersten Base an der dritten Base zu versuchen. Der Wurf kommt vor dem Third Baseman auf dem Boden auf und kann vom Third Baseman nicht unter Kontrolle gebracht werden. Wie der Batter-Runner sieht, dass der Third Baseman den schlechten Wurf nicht unter Kontrolle bringen kann, läuft er zur zweiten Base weiter.



- Runner auf der zweiten Base. Der nächste Batter schlägt den Ball Leftfield. Der Leftfielder nimmt den Ball auf und wirft über den Shortstop zum Catcher, dem das Out am Runner von der zweiten Base gelingt. Wie der Batter-Runner sieht, dass der Leftfielder mit seinem Wurf versucht, ein Out an der Home-Plate zu erzielen, läuft er zur zweiten Base weiter.



- Runner auf der zweiten Base. Der nächste Batter schlägt den Ball Leftfield. Der Leftfielder nimmt den Ball auf und wirft über den Shortstop zum Catcher, dem das Out am Runner von der zweiten Base gelingt. Der Batter-Runner läuft jedoch ohne an der ersten Base stehen zu bleiben oder abzuwarten, zu welcher Base der Wurf des Leftfielders erfolgen wird, zur zweiten Base weiter.



Stolen Base / Caught Stealing

Im Fall von zwei Runnern auf Base und einem versuchten Stealing, wird nur dann eine Fielder's Choice gescort, wenn der Defensive ein Out an einem Runner gelingt oder bei fehlerlosen Spiel gelungen wäre, und der andere Runner eine Base vorrücken kann. Können beide Runner eine Base vorrücken, wird bei beiden Runnern eine Stolen Base gescort (*siehe Kapitel Stolen Base und Caught Stealing*).

o) VORRÜCKEN AUF DEN BASEN

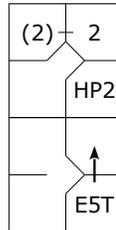
Rückt ein Runner durch einen Schlag, Base-on-Balls oder Hit-by-Pitch vor, so schreibt man nur die Nummer in der Battingorder des Batters in denjenigen Teil des Kästchens, das der erreichten Base entspricht. Läuft der Runner z.B. von der ersten zur dritten Base macht man keinen Verbindungsstrich und schreibt die Nummer nur links oben. Dies gilt natürlich auch, wenn mehrere Runner vorrücken. Der Schlag muss kein Base Hit sein, das Vorrücken wird auch bei einem Out oder einer Fielders Choice so eingetragen.

Erreicht bei weniger als 2 Outs der Batter die erste Base durch einen Error und rücken im selben Spielzug ein oder mehrere nicht geforderte Runner vor, so muss der Scorer abwägen, ob der Runner vorgerückt wäre, hätte es keinen Error gegeben. In diesem Fall schreiben wir die Nummer in einer Klammer. Dies ist auch der Fall, wenn ein Runner nach einer Catcher's Interference vorrückt.

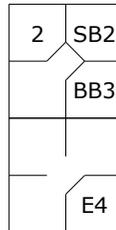
Erreicht der Batter bei 2 Outs die erste Base durch einen Error und rücken im selben Spielzug ein oder mehrere Runner vor, wird dieses Vorrücken immer als durch den Error bedingt gewertet und somit die Nummer in der Battingorder des Batters in Klammer gesetzt.

Beispiele:

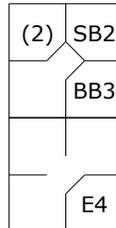
- *Runner auf der ersten Base, weniger als zwei Outs. Der Batter schlägt zum Third Baseman, dessen Wurf schlecht ist und am First Baseman vorbei ins Dead Ball Territory geht. Der Batter erhält die zweite Base zugesprochen, der Runner die dritte Base. Da der Runner ohne Error nur bis zur zweiten Base gekommen wären, tragen wir erst 2 ohne, dann 2 mit Klammer ein und verbinden dies mit einem kurzen Strich (gleicher Spielzug)*



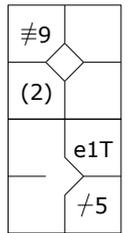
- *Runner auf der zweiten Base, weniger als zwei Outs. Der Batter schlägt zum Second Baseman, der den Ball durchlässt. Der Batter ist safe auf der 1. Base und der Runner erreicht die 3. Base. Da der Runner von der 2. Base bereits losläuft, als er erkennt, dass es sich um einen Grundball zum Second Baseman handelt, wird das Vorrücken dieses Batters als durch den Schlag des Batters gewertet.*



- *Runner auf der zweiten Base, weniger als zwei Outs. Der Batter schlägt zum Second Baseman, der den Ball durchlässt. Der Batter ist safe auf der 1. Base und der Runner erreicht die 3. Base. Da der Runner von der 2. Base erst losläuft, wie er den Error des Second Baseman bemerkt, wird das Vorrücken dieses Batters als durch den Error des Second Baseman gewertet.*



- *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Pitcher versucht ein Pick-Off, verwirft aber, sodass beide Runner eine Base vorrücken können. Achtung: Dies ist ein Extra Base Error, nur klein e eintragen. Die Zahl beim Runner wird wieder eingeklammert.*



p) RUNS BATTED IN (RBI)

Wir machen wieder einen Blick in die offiziellen Baseball-Regeln, um über die Runs Batted In mehr zu erfahren:

9.04 Runs Batted In

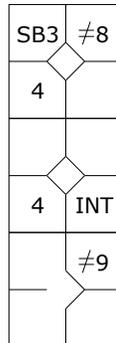
- (a) Ein Batter erhält ein Run Batted In (RBI)
 - (1) für jeden Run, der durch seinen Safe Hit (inklusive des eigenen Runs bei einem Homerun), Sacrifice Bunt, Sacrifice Fly, Infield Out oder Fielder's Choice erzielt wurde.
 - (2) für den Run, der durch ein Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Interference oder Obstruction, wenn alle Basen besetzt sind, erzielt wurde.
 - (3) für den Run durch den Runner von dritten Base, der bei weniger als zwei Outs auf Grund eines Errors erzielt wurde, wenn der Runner von der dritten Base auch ohne diesen Error gescort hätte.
- (b) Keinen RBI erhält der Batter,
 - (1) der in ein Force Double oder Reverse Force Double Play schlägt.
 - (2) der auf Grund eines fallengelassenen Wurfs, beim Versuch ein Force Double zu kompletieren, safe auf der ersten Base ist.
- (c) Es liegt im Ermessen des Scorers für einen erzielten Run einen RBI zu vergeben, wenn ein Fielder den Ball hält oder zu einer falschen Base wirft. Läuft der Runner ohne zu stoppen weiter, wird in der Regel ein RBI vergeben. Zögert er jedoch und läuft erst weiter, wenn er den Fehler bemerkt, wird der Run als Fielder's Choice bewertet.

Keine RBIs werden auf jeden Fall in folgenden Fällen vergeben:

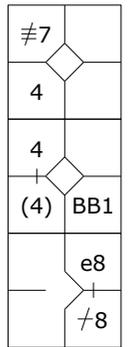
- Der Batter schlägt in ein Grounded Into Double Play (siehe Kapitel Double Play).
- Der Batter ist bei zwei Outs auf Grund eines Errors safe.
- Wenn der Batter durch einen nicht gefangenen dritten Strike (Wild Pitch oder Passed Ball) zum Runner wird, unabhängig davon ob der Batter noch out gemacht werden kann oder nicht.

Beispiele:

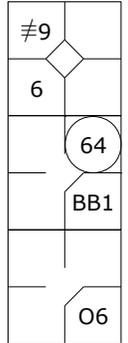
- 1) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt ein Double ins Rightfield, der es beiden Runnern erlaubt, zu scoren.*



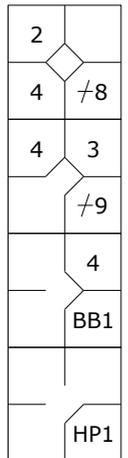
- 2) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt einen Groundball zum Centerfielder, dieser lässt den Ball durchgehen, sodass der Batter zur zweiten Base weiterlaufen kann. Beide Runner scoren, aber nur für den ersten Run wird ein RBI vergeben. Beim zweiten wird die Nummer des Batters in Klammern gesetzt.*



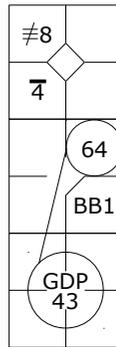
- 3) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der zum Out an die zweite Base wirft. Der Runner von der dritten Base erreicht die Home-Plate.*



- 4) *Alle Basen sind besetzt, der Batter wird vom Pitch getroffen. Der dadurch erzielte Run ist ein RBI für diesen Batter (auch bei einem Walk).*



5) Kein Out, Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum Second Baseman zum ersten Out weiterleitet. Der anschließende Wurf zur ersten Base erfolgt auch rechtzeitig zum zweiten Out. In der Zwischenzeit hat der andere Runner längst die Home-Plate erreicht. Da dies ohne Error passierte, können wir keine Klammer setzen. Um eindeutig zu markieren, dass es kein RBI für den Batter #3 war, machen wir über der 4 einen Strich. Achtung: Wenn in diesem Beispiel der First Baseman den letzten Wurf nicht unter Kontrolle gebracht hätte, müssten wir den Run genau so scoren.



q) STOLEN BASES (SB)

Laut Definition wird jedem Runner ein Stolen Base gutgeschrieben, wenn er es schafft, eine Base ohne Hilfe eines Hits, eines Putouts, eines Errors, einer Fielder's Choice, eines Passed Balls oder Wild Pitch oder eines Balks zu erreichen. Um genau festhalten zu können, wann das Stealing erfolgte, schreiben wir zusätzlich zu SB immer die Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag auf.

9.07 Stolen Base

- Startet der Runner zur nächsten Base vor dem Pitch, der einen Wild Pitch oder Passed Ball zur Folge hat, erhält er ein Stolen Base, der Fehler wird nicht festgehalten. AUSNAHME: Wenn der Runner aber dadurch eine weitere Base erreicht oder aber ein anderer Runner weiterkommt, werden Stolen Base und Wild Pitch bzw. Passed Ball gescort.
- Wenn der Catcher, nachdem er den Pitch gefangen hat, bei dem Versuch eine Stolen Base zu verhindern, überwirft, wird eine Stolen Base zugesprochen. Es wird kein Error gescort, außer der Runner erreicht eine weitere Base oder ein anderer Runner kann eine Base vorrücken. In diesem Fall wird eine Stolen Base und ein Error für den Catcher gescort.
- Gerät ein Runner bei dem Versuch eines Stealings in ein Rundown und erreicht trotzdem die nächste Base (jedoch nicht durch einen Error), erhält er eine Stolen Base. Kommt dadurch auch ein anderer Runner eine Base weiter, erhalten beide eine Stolen Base. Gerät ein Runner in ein Rundown und kann ohne Error auf die ursprüngliche Base zurückkehren, während ein anderer Runner weiterkommt, erhält nur dieser eine Stolen Base.

Das Regelwerk nennt eine wichtige Ausnahme, bei der keine Stolen Base vergeben wird, obwohl dies auf den ersten Blick sinnvoll erscheinen würde:

- Wenn ein Double oder Triple Stealing versucht wird und ein Runner out geworfen werden kann, erhält kein anderer Runner eine Stolen Base.

In diesem Fall wird ein "CS" bei dem Runner, der Out gemacht wurde, gescort bei dem anderen Runner wird eine Fielder's Choice "O2" eingetragen. Dies gilt auch, wenn der Runner durch einen Error beim Tag safe ist (z.B. CS2E4).

- Wird ein Runner out gemacht, nachdem er eine Base overslidet und versucht entweder zu dieser Base zurückzukehren oder die nächste Base zu erreichen, erhält er keine Stolen Base.

Overslidet der Runner bei einem Stealing die Base und wird anschließend Out gemacht, wird ein "CS" gescort. Läuft der Runner jedoch bei einem Stealing über die Base und wird anschließend Out gemacht, dann wird eine Stolen Base und das Out als eigene Aktion (ohne Zusatz "CS") gescort.

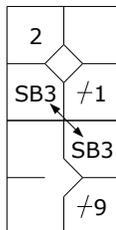
- Wenn nach Ansicht des Scorers der Versuch des Stealings einer Base deshalb erfolgreich war, weil der Fielder an dieser Base den Ball beim Fangen oder beim Tag fallen lässt, wird keine Stolen Base zuerkannt. Der Fielder, der den Ball geworfen hat, erhält ein Assist, dem Fielder, der den Ball nicht fangen konnte, wird ein Error und dem Runner ein Caught Stealing angelastet.

Befinden sich zwei Runner auf Base und kann, unabhängig davon was die Defensive unternimmt, einer dieser Runner ohne einen Error der Defensive die nächste Base erreichen wird dem Runnern eine Stolen Base gutgeschrieben. Können beide Runner

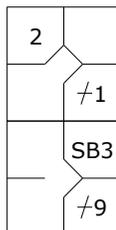
unabhängig davon was die Defensive unternimmt, ohne Error die jeweils nächste Base erreichen, wird beiden Runnern eine Stolen Base gutgeschrieben.

Beispiele:

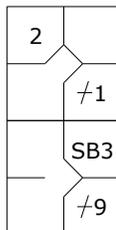
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Sobald der Runner auf der dritten Base sieht, dass der Catcher zur zweiten Base wirft, um dort ein Out zu machen, läuft der Runner von der dritten Base nach Hause und scort. In diesem Fall wird beiden Runnern ein Stolen Base gutgeschrieben.



Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur dritten Base.



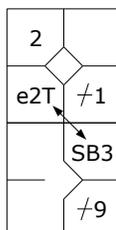
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft Richtung zweite Base, der Shortstop kommt jedoch einige Meter nach vorne und fängt den Ball ohne eine Chance auf einen Spielzug am Runner von der ersten Base.



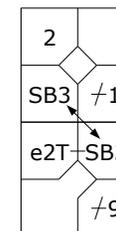
Unterläuft der Defensive in dieser Situation ein Error, muss bewertet werden, ob ein Runner auch ohne Error die nächste Base erreicht hätte oder ob er die nächste Base nur durch den Error erreicht.

Beispiele:

Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur zweiten Base, der Wurf kann jedoch vom Shortstop nicht unter Kontrolle gebracht werden und rollt ins Outfield. Der Runner von der dritten Base läuft erst los, nachdem der Ball ins Outfield rollt.



Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Sobald der Runner auf der dritten Base sieht, dass der Catcher zur zweiten Base wirft, um dort ein Out zu machen, läuft der Runner von der dritten Base los und scort. Der Wurf vom Catcher war jedoch ungenau und der Runner von der ersten Base kann bis zur dritten Base weiterlaufen.



Sehr wichtig ist auch die Unterscheidung zu Wild Pitch/Passed Ball, wie sie später beschrieben werden.

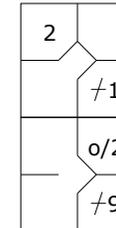
Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, dass die Defensive auf einen Wurf oder eine andere Aktion verzichtet:

9.07 (g) Kein Stolen Base wird gescort, wenn der Runner nur auf Grund einer Nichtbeachtung der Verteidigung die nächste Base erreichen kann. In diesem Fall wird eine Fielder's Indifference des Catcher "O/2" gescort (Zusätzlich wird auch die Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag klein und in einem Rechteck rechts oder links oben neben dem "O/2" vermerkt.)

Die Regel 9.07 (g) sollte nur angewandt werden, wenn sich Runner auf der ersten und dritten Base befinden und die Verteidigung aus wichtigen strategischen Gründen auf einen Versuch, den Runner von der ersten Base Out zu machen, verzichtet. Ein wichtiger strategischer Grund ist zum Beispiel, dass in einem knappen Spiel der Runner von der dritten Base daran gehindert werden soll, auf Grund eines Wurfes einen Run zu erzielen.

Beispiel:

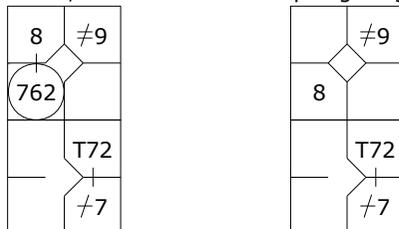
Im 8. Inning bei einer 2 - 1 Führung des Teams, das sich aktuell in der Defensive befindet, sind Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher verzichtet jedoch auf einen Wurf, um den Runner von der dritten Base daran zu hindern, einen Run zu scoren.



Wichtig: Ein, besonders bei Anfängern, weit verbreiteter Fehler ist es, eine Stolen Base zu vergeben, obwohl ein geschlagener Ball im Spiel ist. Generell gilt: Wird ein Ball geschlagen, kann niemand eine Stolen Base angerechnet bekommen, bis der Spielzug der Feldmannschaft abgeschlossen ist und der Pitcher wieder den Ball besitzt.

Beispiele:

- Runner auf der zweiten Base und kein Out. Der Batter #8 schlägt einen Groundball zum Leftfielder und läuft zur ersten Base. Der Leftfielder nimmt den Ball auf und wirft zum Shortstop, dieser zum Catcher, um den Runner, der über die dritte Base zur Home-Plate läuft, out zu machen. Der Batter, bereits auf der ersten Base, läuft weiter, als er bemerkt, dass der Shortstop zum Catcher wirft und erreicht dadurch die zweite Base. Es war klar erkennbar, dass der Batter die zweite Base nicht erreicht hätte, wenn die Feldmannschaft den Runner ignoriert hätte. Der Batter erhält also kein Double, sondern erreicht die zweite Base auf Grund des Wurfs zur Home-Plate. Dies gilt auch dann, wenn der Runner scort, wie im zweiten Beispiel gezeigt wird.

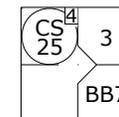


r) CAUGHT STEALING (CS)

Ein Runner, der versucht, eine Base zu stehlen, dabei aber out gemacht wird, erhält ein Caught Stealing. Zusätzlich vermerkt der Scorer den Spielzug der Feldmannschaft (z.B. "CS26"). Zusätzlich wird auch die Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag klein und in einem Rechteck rechts oder links oben neben dem Caught Stealing vermerkt.

Beispiel:

- Ein Runner versucht die dritte Base zu stehlen, doch der Catcher wirft den Ball rechtzeitig zum Third Baseman, der den Runner taggt.



Erreicht der Runner die Base nur, weil der dort platzierte Fielder den Ball nicht gefangen hat und ein sicherer Fang nach Ansicht des Scorers das Out des Runners zur Folge gehabt hätte, erhält der Runner ein Caught Stealing, der Catcher ein Assist und der Fielder einen Error (siehe Regel 9.07 (e)).

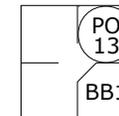
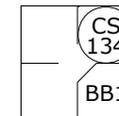
Wenn der Runner beim Basestealing überslidet und anschließend out gemacht wird, dann gilt diese Base als nicht erreicht und der Runner erhält ein Caught Stealing. Wird die Base aber überlaufen und der Runner dann getaggt, ist es eine Stolen Base und das Out kein Caught Stealing.

Wichtig: Nur wenn im Erfolgsfall auch eine Stolen Base vergeben werden kann, wird ein solcher Versuch als Caught Stealing angerechnet. Ist dies nicht der Fall, dann wird das Out als normaler Spielzug eingetragen.

Eine weitere Möglichkeit eines Caught Stealing wird im 2. Punkt der Regel 9.07 (h)(2) beschrieben: Wenn bei einem Pick-Off Versuch der Runner versucht, zur nächsten Base zu laufen, ist es ein Caught Stealing, versucht er aber zur ursprünglichen Base zurückzukommen, ist es ein normales Out.

Beispiele:

- Der Runner auf der ersten Base wird von einem Pick Off des Pitchers überrascht und versucht deshalb, die zweite Base zu erreichen. Der First Baseman wirft zum Second Baseman, der den Runner taggen kann.
- Bei der gleichen Situation versucht der Runner aber mit einem Hechtsprung zur ersten Base zurückzukommen, wird aber vom First Baseman getaggt. Das Out wird nur als "13" eingetragen.

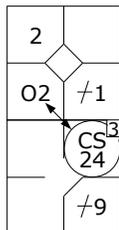


Die Bedeutung der genauen Feststellung des Caught Stealing darf nicht unterschätzt werden, da die Anzahl der Stolen Bases nur im Zusammenhang mit der Anzahl der Fehlversuche eine sinnvolle Aussage über die Fähigkeit des Runners ergeben kann.

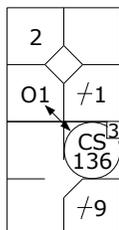
Befinden sich zwei Runner auf Base und gelingt der Defensive ein Out, wird für das Erreichen der nächsten Base durch den anderen Runner eine Fielder's Choice gescort.

Beispiele:

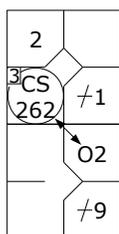
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur zweiten Base, und der Second Baseman macht das Out am Runner von der ersten Base. Inzwischen kann der Runner von der dritten Base scoren.



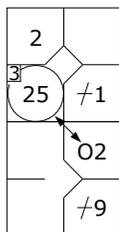
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner auf der ersten Base wird von einem Pickoff des Pitchers überrascht und geht in ein Run-Down und wird vom Shortstop Out gemacht. Inzwischen kann der Runner von der dritten Base scoren.



Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zum Shortstop, der jedoch sofort zum Catcher zum Out am Runner von der dritten Base zurückwirft.

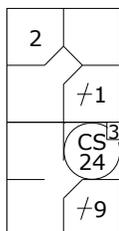


Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zum Third Baseman zum Out am Runner auf der dritten Base.



In diesem Fall handelt es sich um ein Pick-Off, weshalb kein Caught Stealing gescort wird.

Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur zweiten Base, und der Second Baseman macht das Out am Runner von der ersten Base. Der Runner auf der dritten Base bleibt auf seiner Base.



s) WILD PITCH (WP) und PASSED BALL (PB)

Rückt ein Runner eine Base vor, weil er bemerkt, dass der Pitcher so hoch, so tief oder so weit daneben geworfen hat, dass der Catcher den Ball mit normaler Anstrengung nicht unter Kontrolle bringen kann oder den Pitch blocken muss, so erreicht er diese Base durch einen Wild Pitch. Unter normaler Anstrengung ist in diesem Fall zu verstehen, dass der Catcher den Pitch, ohne sich oder den Handschuh viel bewegen zu müssen, fangen kann. Jeder Ball, der vor dem Catcher am Boden aufkommt, wird als Wild Pitch gescort.

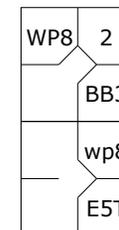
Rückt ein Runner eine Base vor, weil der Catcher den mit normaler Anstrengung fangbaren Pitch nicht unter Kontrolle bringen kann, so erreicht er diese Base durch einen Passed Ball. Zu beachten ist, dass Passed Balls viel seltener vorkommen als Wild Pitches.

Rücken auf EINEN Wild Pitch oder Passed Ball MEHRERE Runner vor, so schreibt man beim Runner, der der Home-Plate am nächsten steht, "WP" oder "PB" mit Großbuchstaben, bei allen anderen "wp" oder "pb" mit Kleinbuchstaben, damit es beim späteren Auswerten nicht mehrfach gezählt wird.

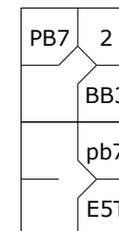
ANMERKUNG: Um genau festhalten zu können, wann der Wild Pitch / Passed Ball Stealing erfolgte, schreiben wir immer die Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag zusätzlich zum WP / PB auf. Die Notierung der Nummer in der Battingorder des Batters am Schlag wird benötigt, um bei einem Pitcher / Catcher feststellen zu können, wem der WP / PB angelastet werden muss, und für die Feststellung, ob ein Run earned / unearned ist.

Beispiele:

1) Mit Batter 8 am Schlag und Runner auf der ersten und dritten Base kommt der Pitch zwischen Homeplate und Catcher am Boden auf, wodurch der Catcher den Pitch nicht unter Kontrolle bringen kann und beide Runner auf Base jeweils eine Base vorrücken können. Beim Runner, der der Home-Plate am nächsten ist, wird ein WP8 (in Großbuchstaben), beim anderen Runner ein wp8 (in Kleinbuchstaben) notiert.



2) Mit Batter 7 am Schlag und Runner auf der ersten und dritten Base kann der Catcher den einfach zu fangenden Pitch nicht unter Kontrolle bringen, wodurch beide Runner auf Base jeweils eine Base vorrücken können. Beim Runner, der der Home-Plate am nächsten ist, wird ein PB7 (in Großbuchstaben), beim anderen Runner ein pb7 (in Kleinbuchstaben) notiert.



Obwohl "WP" und "PB" einem Error sehr ähnlich sind, gelten sie nicht als solche, da der Pitcher und der Catcher wesentlich öfter als jeder andere Felder den Ball spielen müssen und es deshalb in der Natur dieser beiden Positionen liegt, dass hin und wieder ein schlechter Wurf bzw. Catch passiert, wie wir auf Seite 8 nachlesen können.

Einer der am häufigsten vorkommenden Fehler beim Scoring ist die Unterscheidung zwischen Stolen Base und Wild Pitch / Passed Ball. Die Unterscheidung trifft man je nachdem, wer die INITIATIVE ergriffen hat:

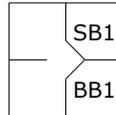
- Passiert der Ball den Catcher (egal, ob "WP" oder "PB") und entscheidet sich der Runner erst auf Grund dieser Tatsache zum Vorrücken, dann ist dies KEINE Stolen Base, da die Initiative (wenn auch ungewollt) vom Pitcher bzw. Catcher ausging. Wird der Runner trotzdem out gemacht, ist es kein Caught Stealing.
- Beginnt der Runner noch während des Pitches zu laufen, d.h. entscheidet er sich dazu, BEVOR der Pitch zum "WP" oder "PB" wird, erhält der Runner ein Stolen Base, da die Initiative von ihm ausging, auch wenn sein Stolen Base dadurch begünstigt wurde.
- Das nehmen des "Secondary Lead" sollte jedoch nicht als Versuch einen Stealings gewertet werden.

Achtung: Oft wird fälschlicherweise ein Stolen Base vergeben, wenn ein Runner von der dritten Base nach einem missglückten Pitch scoren kann. Ein Home Stealing ist äußerst selten und setzt immer das Ergreifen der Initiative durch den Runner voraus.

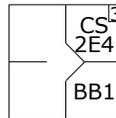
Beispiele zu Stolen Bases, Wild Pitches und Passed Balls:

- Runner auf der ersten Base. Sobald der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, sprintet der Runner Richtung zweiter Base.

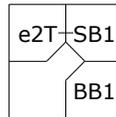
1) Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch der Runner ist dort schon safe. Auch wenn der Wurf des Catchers nicht besonders gut war, wird dem Runner eine Stolen Base angerechnet, da er die Initiative ergriffen hat.



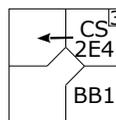
2) Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch dieser lässt den Ball fallen, der Runner ist dadurch safe. Wenn nach Ansicht des Scorers ein sicherer Fang das Out des Runners zur Folge gehabt hätte, wird dem Runner ein Caught Stealing angelastet, der Catcher erhält ein Assist und der Fielder einen Error.



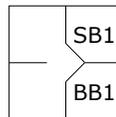
3) Der Catcher fängt den Pitch und will den Ball zum Second Baseman werfen. Der Wurf ist aber schlecht, sodass der Ball ins Outfield rollt. Der Runner bemerkt dies und läuft gleich zur dritten Base weiter. Wir tragen eine Stolen Base und einen Error ein und verbinden dies durch einen kurzen Strich.



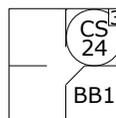
4) Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch dieser lässt den nach Meinung des Scorers fangbaren Ball durch und dieser rollt ins Outfield. Der Runner bemerkt dies und läuft gleich zur dritten Base weiter. Hätte ein sicherer Fang das Out des Runners zur Folge gehabt, vergeben wir ein Assist und einen Error. Da der Error nur einmal eingetragen werden darf, machen wir einen Pfeil zur dritten Base.



5) Der Catcher lässt den fangbaren Pitch passieren, der Runner erreicht leicht die zweite Base. Dem Runner wird eine Stolen Base gutgeschrieben, da er die Initiative ergriffen hat, obwohl sein Stealing durch den Passed Ball begünstigt wurde.



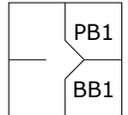
6) Der Catcher wirft den Ball (unabhängig davon, ob er den Pitch sofort oder erst "im Nachfassen" unter Kontrolle gebracht hat) zum Second Baseman, der den Runner erfolgreich taggt.



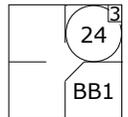
- Runner auf der ersten Base. Als der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, bleibt der

Runner stehen. Der Catcher lässt den (nach Meinung des Scorers fangbaren) Pitch passieren. Der Runner sieht den Ball zum Backstop rollen und läuft zur zweiten Base.

1) Der Runner erreicht safe die zweite Base (in diesem Fall ist es nicht relevant, ob der Catcher noch zur zweiten Base wirft oder nicht).



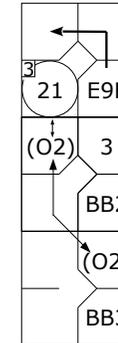
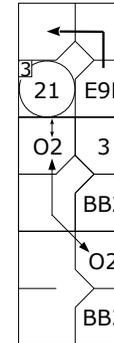
2) Es gelingt dem Catcher den Ball schnell aufzunehmen und zum Second Baseman zu werfen, der den Runner noch erfolgreich out machen kann.



Gelingt dem Catcher nach einem Pitch, den er nicht unter Kontrolle bringen konnte, ein Out an einem Runner, wird nicht vermerkt, ob es sich um einen Wild Pitch oder Passed Ball gehandelt hat, es wird nur das Out notiert. Der Pitcher erhält keinen Assist, außer er nimmt den Ball, den der Catcher nicht unter Kontrolle bringen konnte, auf und erzielt selber ein Out oder wirft zu einem anderen Fielder zum Out.

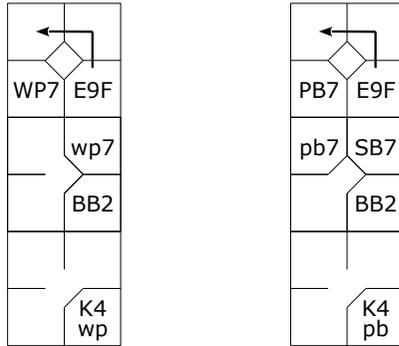
Befinden sich Runner auf Base und gelingt dem Catcher nach einem nicht gefangenen Pitch ein Out an einem Runner, dann wird kein Wild Pitch / Passed Ball gescort. Das Out wird ohne ein zusätzliches Symbol gescort, alle anderen Runner rücken durch eine Fielder's Choice vor. Bei einem Passed Ball ist Fielder's Choice zusätzlich in Klammer zu setzen.

Mit Runner auf allen drei Bases kann der Catcher den Pitch nicht fangen, wirft den Ball jedoch rechtzeitig zum Out durch den Pitcher am Runner von der dritten Base an der Home-Plate. Im linken Beispiel kommt der Pitch vor dem Catcher am Boden auf (Wild Pitch), im rechten Beispiel war der Pitch für den Catcher leicht zu fangen (Passed Ball):

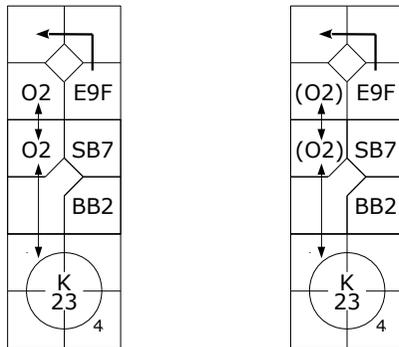


Die gleiche Vorgehensweise gilt auch, wenn der **dritte Strike nicht gefangen werden kann**. In den folgenden Beispielen kann mit Runnern auf der zweiten und dritten Base der Catcher bei Batter #7 den dritten Strike nicht fangen. In jeweils linken Beispiel kann der Pitch vom Catcher nicht mit normaler Anstrengung gefangen werden (Wild Pitch), im jeweils rechten Beispiel war der Pitch vom Catcher leicht zu fangen (Passed Ball):

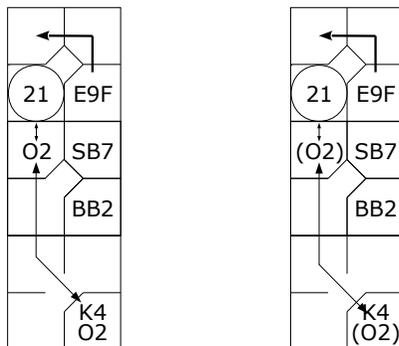
a) Der Batter ist safe auf der ersten Base und die beiden Runner rücken jeweils eine Base vor.



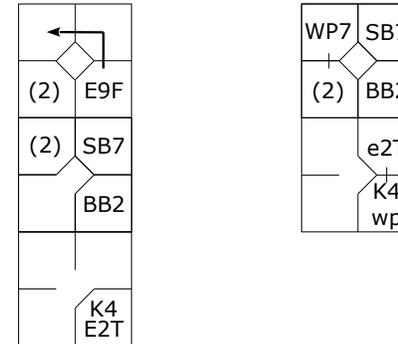
b) Der Catcher kann rechtzeitig zum Out an die erste Base werden, jedoch rücken beide Runner eine Base vor.



c) Der Catcher wirft zum Pitcher zum Out an der Home-Plate am Runner von der dritten Base. Der Batter ist safe auf der ersten Base und der Runner von der zweiten Base rückt zur dritten Base vor.

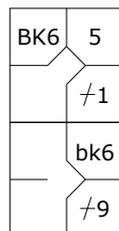


d) Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, dass dem Catcher ein Wurferror unterläuft. Im linken Beispiel wirft der Catcher nach einem nicht gefangenen dritten Strike ungenau zur ersten Base, der Batter ist wegen dem schlechten Wurf safe auf der ersten Base und beide Runner rücken auf Grund des ungenauen Wurfs jeweils eine Base vor (In diesem Beispiel wäre der Batter bei einem guten Wurf Out gewesen und die Runner wären auf ihrer jeweiligen Base verblieben.) Im rechten Beispiel jedoch wäre der Batter auch bei einem guten Wurf safe gewesen und das Vorrücken des Runners von der zweiten zur dritten Base wäre auch bei einem guten Wurf des Catcher erfolgt. Jedoch erlaubt es der schlechte Wurf des Catchers dem Batter Runner zur zweiten und dem Runner von der dritten Base zur Home-Plate vorzurücken.



t) BALK (BK)

Versucht der Pitcher die Runner durch unerlaubte Bewegungen zu täuschen, entscheidet der Umpire auf Balk. Mit diesem Call stoppt er das Spiel und beordert jeden Runner zur nächsten Base. Der Scorer braucht die Balk-Regel nicht zu beherrschen. Er lässt die Runner einfach mit der Abkürzung "BK" auf seinem Formular vorrücken. Wir müssen nur beachten, wieder die Nummer in der Battingorder des Batters ebenfalls aufzuschreiben. Bei mehreren Runner wird den beim Lead-Runner "BK", bei den übrigen "bk" notiert.



Wenn nach einem Balk-Call der Pitch trotzdem geschlagen werden kann, muss man den Spielzug abwarten. Erreichen nämlich alle Runner und der Batter die nächste Base, wird weitergespielt, als wäre der Balk nicht passiert.

u) SACRIFICE HIT (SH)

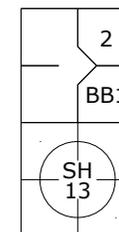
Der "SH" muss fünf Voraussetzungen erfüllen:

1. Die Absicht des Batters, den Ball zu bunt, muss erkennbar sein. (*Anmerkung: Oft werden missglückte Schlagversuche fälschlicherweise als Bunt gedeutet.*)
2. Der Batter (und niemand sonst) muss bei diesem Spielzug out gemacht werden können oder darf die erste Base nur durch Error oder Fielder's Choice erreichen.
3. Mindestens ein Runner muss durch den Bunt mindestens eine Base vorrücken.
4. Es darf kein Runner in diesem Spielzug out gemacht werden, außer er versucht eine weitere Base zu erlaufen.
5. Es sind in diesem Inning noch keine zwei Outs.

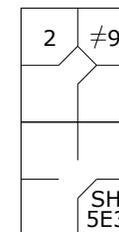
Schafft es der Batter bis zur ersten Base, ohne dass die Verteidigung einen Error gemacht hat, zählt dieser Bunt als Base Hit, wenn er aber nur safe auf der ersten Base ist, weil die Verteidigung erfolglos (aber ohne Error) versucht hat, einen Runner out zu machen und der Batter nach Ansicht des Scorers hätte out gemacht werden können, bekommt er ein "SH" angerechnet. Wird aber ein Runner out gemacht oder wäre ohne Error ein Out gelungen, erhält der Batter nur eine Fielder's Choice.

Hierzu fünf Beispiele:

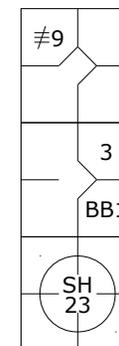
Ein Runner auf der ersten Base. Der Batter buntet, der Ball wird vom Pitcher aufgenommen und zur ersten Base geworfen. Der Runner rückt auf die zweite Base vor.



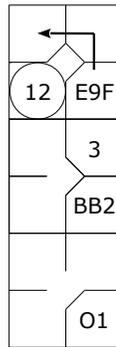
Ein Runner auf der zweiten Base. Der Batter buntet Richtung dritter Base. Der Third Baseman kann den Ball rechtzeitig zur ersten Base werfen, der First Baseman lässt aber den Ball fallen. Der Batter ist safe, der Runner erreicht die dritte Base.



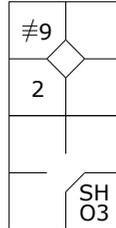
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Bunt wird vom Catcher rechtzeitig zur ersten Base geworfen, der Batter ist out. Nur der Runner auf der ersten Base kann vorrücken.



Runner auf der ersten und dritten Base. Der Bunt wird vom Pitcher rechtzeitig zum Catcher geworfen, der den Runner taggen kann. Der Batter ist auf der ersten Base safe, der andere Runner rückt eine Base vor.



Runner auf der dritten Base. Der Batter buntet, der Ball rollt zum First Baseman, der den Run verhindern will und zum Catcher wirft. Der Wurf kommt aber zu spät. Da aber der First Baseman den Batter hätte out machen können, erhält dieser keinen Hit.



v) SACRIFICE FLY (SF)

9.08 Sacrifice Fly

(d) Ein Sacrifice Fly wird gescort, wenn, bevor zwei Outs erreicht wurden, der Batter einen Fly Ball oder Line Drive schlägt, der von einem Outfielder oder einem ins Outfield laufenden Infielder erreicht werden kann und

- (1) gefangen wird und ein Runner nach diesem Catch scort oder
- (2) fallengelassen wird und ein Runner scort, wenn nach Ansicht des Scorers der Run auch nach einem erfolgreichen Catch erzielt worden wäre.

Kommentar: Bei der Regel 9.08 (d)(2) erhält der Batter auch dann einen Sacrifice Fly, wenn ein anderer Runner durch ein Force Play out gemacht wird, da der Batter zum Runner wurde.

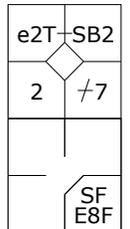
Kann ein Runner nach einem gefangenen Flyball eine Base vorrücken, jedoch nicht scoren (z.B. Vorrücken von der zweiten zur dritten Base), dann wird kein Sacrifice Fly gescort, da eine der Voraussetzungen (ein Run muss scoren) nicht gegeben ist.

Wenn der Outfielder den geschlagenen Ball nicht aus der Luft fangen kann und der Scorer der Meinung ist, dass er nicht mit normaler Anstrengung gefangen werden konnte, ist es natürlich ein Base Hit.

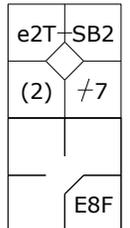
Dazu drei Beispiele:

Bei einem Out mit Runner auf der dritten Base: Der Batter #2 schlägt einen Fly Ball ins Centerfield, der Ball wird nicht gefangen, der Runner scort und der Batter erreicht die erste Base:

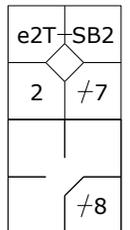
1) Der Scorer ist der Ansicht, dass der Centerfielder den Ball hätte fangen können, den Run aber trotzdem nicht verhindert hätte.



2) Der Scorer ist der Ansicht, dass der Centerfielder den Ball hätte fangen können und den Run verhindert hätte, da der Ball nicht tief ins Outfield geflogen ist.



3) Der Scorer ist der Ansicht, dass der Ball nicht hätte gefangen werden können und wertet den Schlag als Hit.



w) DOUBLE – PLAYS

Gelingen der Verteidigung in EINEM Spielzug zwei Outs, ohne dass dabei ein Error passiert oder der Spielzug aus einem anderen Grund unterbrochen wird, so nennt man das Double Play. Die Aktionen der Fielder werden normal eingetragen und die beiden Kreise durch einen Strich verbunden. Ein Triple Play, das ganz selten gelingt, wird im Scoring-Formular nicht extra festgehalten. Bei jedem an einem Double-Play beteiligten Spieler, egal ob Assist oder Putout, wird dies bei der Auswertung des Scorings in der Kolonne DP festgehalten.

GROUNDED INTO DOUBLE PLAY: Dem Batter wird ein "GDP" angelastet, wenn ein von ihm geschlagener Groundball zwei oder drei Outs an geforcten Runner (inklusive dem Batter Runner) zur Folge hat oder zur Folge gehabt hätte, wäre der Verteidigung kein Error unterlaufen.

REVERSE FORCE DOUBLE PLAY: Hier macht die Verteidigung zuerst den Batter-Runner out, deshalb ist die Force Situation aufgehoben und der andere Runner muss getaggt werden. Da der Runner zu Beginn des Spielzuges geforct war, ist es dennoch ein "GDP" für den Batter.

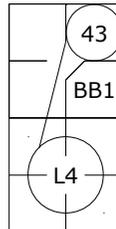
Wir müssen aber beachten, dass nicht jedes Double Play ein Grounded into Double Play ist und dass, wenn dem Batter ein "GDP" angelastet wird, es für die Verteidigung nicht automatisch ein Double Play bedeutet.

Als Beispiel nehmen wir zuerst das klassische Double Play:

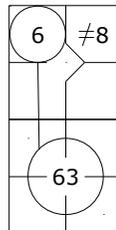
1) Mit einem Runner auf der ersten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der diesen zum Second Baseman weiterleitet. Dieser taggt die zweite Base vor dem Runner und wirft anschließend zum zweiten Out an die erste Base. Die beiden Outs werden durch einen Strich verbunden und beim Batter "GDP" vermerkt.



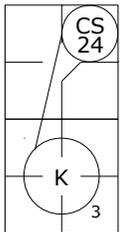
2) Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Line Drive, der vom Second Baseman gefangen wird. Der Runner kann nicht mehr rechtzeitig zur ersten Base zurückkommen und ist auch out. Dies ist kein "GDP" da der Runner nicht mehr geforct war, außerdem war es kein Groundball.



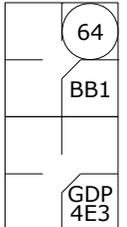
3) Runner auf der zweiten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Runner taggt, der versucht zur dritten Base zu laufen. Anschließend wirft der Shortstop zur ersten Base zum zweiten Out. Dies ist wieder kein "GDP", da der Runner nicht geforct war.



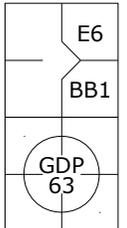
4) Runner auf der ersten Base, der Batter hat bereits zwei Strikes. Beim nächsten Pitch versucht der Runner ein Stealing, wird aber durch den guten Wurf des Catchers out gemacht. Der Batter ist auch out, da der Pitch der dritte Strike war. Da die zwei Outs ohne Unterbrechung gelungen sind, ist es ein Double Play. (Der Pitcher erhält aber kein "DP" gutgeschrieben.)



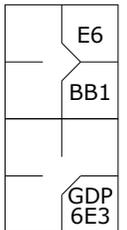
5) Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Ball zum Second Baseman zum ersten Out weiterleitet. Der Second Baseman wirft den Ball nach Meinung des Scorers rechtzeitig zur ersten Base, der First Baseman lässt aber den Ball fallen. Obwohl der Batter die erste Base erreicht wird ihm ein "GDP" angelastet. Wäre der Scorer aber der Ansicht, dass der Wurf für ein Out zu spät war, ist es kein Error, wenn der Batter nicht dadurch sogar die zweite Base erreicht. Da keine zwei Outs gelungen sind, erhält die Verteidigung auch kein "DP".



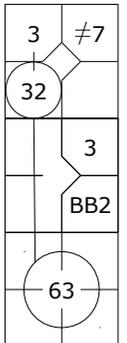
6) Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der aber vor dem Wurf an die erste Base die zweite Base nicht berührt, sodass der Umpire den Runner "safe" erklärt. Der Wurf an die erste Base hat das Out des Batters zur Folge. Wieder kein "DP" für die Verteidigung, aber ein "GDP" für den Batter.



7) Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der aber vor dem Wurf an die erste Base die zweite Base nicht berührt, sodass der Umpire den Runner "safe" erklärt. Der Wurf an die erste Base ist zwar rechtzeitig dort, wird aber vom First Baseman nicht unter Kontrolle gebracht. Dies ist wieder ein "GDP" für den Batter.



8) Mit Runnern auf der ersten und zweiten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum "easy Out" an die erste Base wirft. Beide Runner rücken durch den Schlag eine Base vor. Der First Baseman sieht, dass der Runner, der die dritte Base erreicht hat, zur Home-Plate weiterlaufen will. Er wirft zur Catcher, dem das Out gelingt. Dies ist kein "GDP" für den Batter, da der Runner ja nicht gezwungen war, zur Home-Plate zu laufen.



$$PA = IP \times 3 + R + LOB = PO + R + LOB$$

Achtung: Wenn bei einem Inning mehr als neun Spieler zum Schlag kommen, müssen wir ja eine zweite Senkrechtkolonne für dieses Inning verwenden. In diesem Fall wird die Inningsummation nur in der Spalte gemacht, wo das Inning beendet wurde. Die freigebliebenen Spalten streichen wir mit einem schrägen Strich durch.

6) Earned Runs

Ein Earned Run ist ein Run, für den der Pitcher verantwortlich ist. Bei der Bewertung der Earned Runs wird das Inning ohne Errors und Passed Balls neu berechnet, im Zweifel soll bei der Beurteilung, welche Bases bei fehlerlosem Spiel erreicht worden wären, immer für den Pitcher entschieden werden.

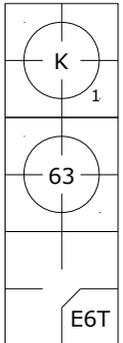
Bevor die Verteidigung drei defensive Möglichkeiten hatte, das Inning zu beenden, wird jedes Vorrücken eines Runners bei folgenden Situationen dem Pitcher angelastet: Hit, Sacrifice Hit, Sacrifice Fly, Vorrücken durch ein Out, Stolen Base, Fielder's Choice, Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Balk und Wild Pitch (auch beim dritten Strike).

Eine defensive Möglichkeit ist somit jedes erzielte Out, jeder Error, durch den der Batter oder ein Runner safe anstelle von out ist, und jeder wegen eines Passed Balls nicht gefangener dritte Strike, durch den der Batter safe auf der ersten Base ist.

Wichtig: Eine Catcher's Interference wird nicht als defensive Möglichkeit gewertet. Bei der Bewertung, ob ein oder mehrere Runs earned oder unearned sind, wird eine Catcher's Interference nicht beachtet, sondern wie ein Lost Turn At Bat gewertet.

Wenn Runner durch diese Aktionen vorrücken, bevor die Verteidigung drei defensive Möglichkeiten hatte, ist jeder erzielte Run ein EARNED RUN.

Wir haben jedes Mal eine defensive Möglichkeit, wenn die Verteidigung ein Out hätte machen können. Aus diesem Grund unterscheiden wir bei Errors zwischen den entscheidenden (decisive) Errors = E und den Extra Base Errors = e. Auch wenn ein Foul Fly Ball nicht gefangen werden kann, ist dies eine defensive Möglichkeit. Es gibt aber auch noch andere defensive Möglichkeiten, ohne dass ein Out gelingt oder ein Error begangen wird. Bei diesem Beispiel wäre nach fehlerlosem Spiel des Shortstops beim dritten Batter das Inning bereits beendet. Alle eventuell noch erzielten Runs sind daher "unearned".



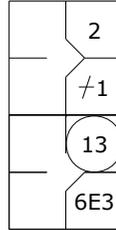
Haben wir aber zwei defensive Möglichkeiten bei dem selben Spieler, wie in diesem Beispiel, wo zuerst der Catcher vor dem Fly Out im Rightfield einen Foul Fly Ball nicht fangen kann, kann dies nur als eine defensive Möglichkeit gezählt werden, da der Batter ja nur einmal out gehen kann.



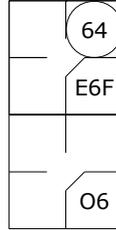
Es gibt jedoch Fälle, in denen defensive Möglichkeiten keine Relevanz bei der Beurteilung, ob Runs earned oder unearned sind, haben. Dies ist dann der Fall, wenn Batter safe durch einen Error ist und anschließend durch ein Caught Stealing, ein Pick Off oder beim Versuch, nach einem Basehit durch einen nachfolgenden Batter eine zusätzliche Base vorzurücken (d.h. er ist nicht gefordert), Out gemacht wird.

Beispiele:

1) Der zweite Batter erreicht durch einen Error des First Baseman die erste Base, der Runner hätte die zweite Base jedoch auch bei einem Out am zweiten Batter erreicht. Anschließend gelingt ein Pick-Off am Runner auf der ersten Base. Durch das erfolgreiche Pick Off wird der Error "aufgehoben", daher zählt nur das Pick Off, nicht jedoch der Error als defensive Möglichkeit.



2) Der erste Batter durch den Error auf die erste Base und wird nach einem Groundball des zweiten Batters Out gemacht. Dies sind zwei defensive Möglichkeiten, denn die Verteidigung hätte ohne Runner auf den Batter gespielt.



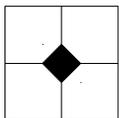
Fassen wir zusammen: Defensive Möglichkeiten sind Outs, Decisive Errors, Passed Balls beim dritten Strike, Errors bei Sacrifice Hits und Obstructions, wenn der Batter dadurch die erste Base erreicht.

Runs von Battern oder Runnern, die durch einen Error safe anstelle von out sind, oder von einem Batter, der nach einem wegen eines Passed Balls nicht gefangenen dritten Strike safe ist, sind immer unearned.

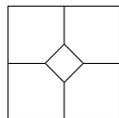
Ist ein Batter safe, da wegen eines Wild Pitches der dritten Strike nicht gefangen wird, sowie der Wurf des Catchers auf eine andere Base nach einem nicht gefangenen dritten Strike sind keine defensiven Möglichkeiten.

Es gibt Situationen, wo zum Zeitpunkt des Erzielen des Runs noch nicht sicher ist, ob es sich um einen Earned oder Unearned Run handelt. Scort z.B. ein Runner von der dritten Base nach einem Passed Ball, kann der Pitcher nicht verantwortlich gemacht werden. Sind bereits zwei Outs gelungen und der nächste Batter erreicht die erste Base nur durch einen Error bzw. er geht out, hätte der erwähnte Runner die Home-Plate nicht erreicht. Der Run ist daher unearned.

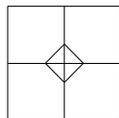
EARNED RUN
Feld ausfüllen



UNEARNED RUN
Feld bleibt frei

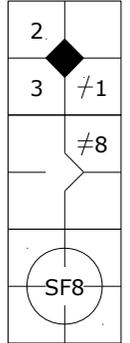


UNEARNED FÜR TEAM
EARNED FÜR RELIEVER

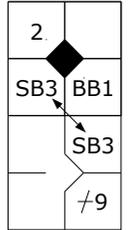


Beispiele:

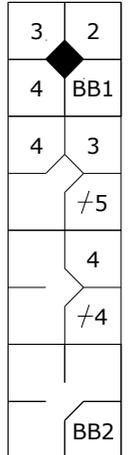
1) Der erste Batter erreicht die erste Base durch ein Single, der zweite Batter schlägt ein Double, durch den der Runner auf die dritte Base kommt. Der dritte Batter schlägt einen Sacrifice Fly ins Centerfield, der Runner scort.



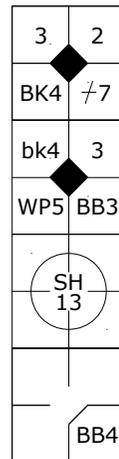
2) Der erste Batter walkt, der zweite Batter schlägt ein Single, dadurch kann der Runner auf die dritte Base vorrücken. Beim folgenden Stealing wirft der Catcher erfolglos zur zweiten Base und der Runner von der dritten Base scort.



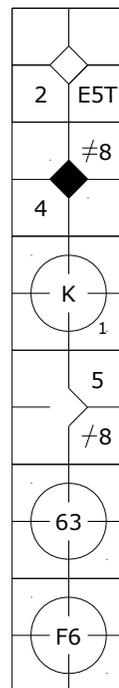
3) Der erste Batter erhält einen Walk, den beiden nächsten Battern gelingt jeweils ein Single, alle Basen sind besetzt. Es folgt wieder einen Walk und ein Run scort.



4) Der erste Batter schlägt ein Single und rückt durch den Walk des zweiten Batters vor. Beide Runner kommen durch den Sacrifice Hit des dritten Batters eine Base weiter. Beim vierten Batter macht der Pitcher einen Balk. Ein Wild Pitch beim fünften Batter erlaubt es dem Runner von der dritten Base die Home-Plate zu erreichen.

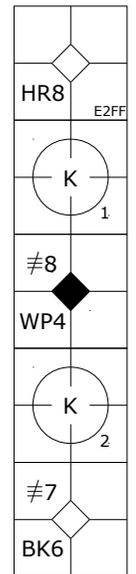


5) Der erste Batter erreicht die erste Base durch einen Fehlwurf des Third Baseman. Der zweite Batter schlägt ein Double, der es dem Runner erlaubt zu scoren. Der dritte Batter geht Strikeout. Der vierte Batter schlägt ein Single, durch den der Runner scoren kann. Die beiden nächsten Batter gehen Groundout bzw. Fly-Out. Wenn ein bestimmter Spieler, der nur durch Error, Catchers Interference oder Passed Ball beim dritten Strike die erste Base erreicht im Laufe des Innings scort, ist dieser Run immer "unearned". Da es zum Zeitpunkt des zweiten erzielten Runs nur zwei defensive Möglichkeiten gab, ist der zweite Run "earned".



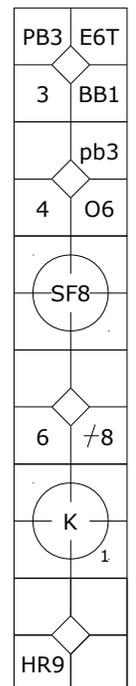
6) Der erste Batter schlägt einen Foul Fly, den der Catcher hätte fangen können. Wir tragen deshalb klein "E2FF" in die rechte untere Ecke. Anschließend schlägt dieser Batter einen Homerun. Der nächste Batter geht Strikeout, während der dritte Batter ein Triple schlägt. Jetzt wirft der Pitcher einen Wild Pitch, der den zweiten Run ermöglicht. Der Batter #4 geht Strikeout. Der fünfte Batter schlägt ein Triple und scort durch einen Balk.

Der erste Run ist nicht "earned", da der Catcher durch seinen Error das "Leben" des Batters verlängert hat (erste defensive Möglichkeit). Beim zweiten Run gab es erst zwei defensive Möglichkeiten (E2FF und ein Strike Out), der dritte Run ist "unearned", es gab bereits drei defensive Möglichkeiten (E2FF und zwei Strike Outs)



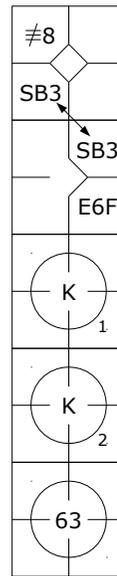
7) Der erste Batter erhält einen Walk. Der zweite Batter schlägt zum Shortstop, dem aber das Force-Out an der zweiten Base misslingt. Der nächste Pitch ist ein Passed Ball, beide Runner rücken vor. Der dritte Batter schlägt einen Sacrifice Fly. Der vierte Batter schlägt ein Single, durch das der Runner von der zweiten Base scoren kann. Der fünfte Batter geht Strikeout. Der sechste Batter schlägt einen Homerun.

Kein Run ist "earned". Der erste Run erreichte die zweite Base durch einen Error. Der zweite Run wurde bei zwei defensiven Möglichkeiten erzielt, wäre aber nicht zustande gekommen, da ohne Passed Ball der Runner noch auf der ersten Base gewesen wäre. Auf das Single des fünften Batters wäre er nur bis zur dritten Base gekommen. Das folgende Strikeout hätte das Inning beendet.



8) Der erste Batter schlägt ein Triple. Der Shortstop kann einen Fly Ball des zweiten Batters nicht fangen, der Runner kann aber nicht zur Home-Plate laufen. Während der dritte Batter am Schlag ist, gelingt ein Double Stealing. Der dritte und vierte Batter gehen Strikeout, der fünfte Batter geht Groundout.

Der Run ist "unearned", da ohne Error des Shortstops kein Runner auf der ersten Base gewesen wäre und daher auch kein Double Stealing möglich gewesen wäre (keine 1st/3rd Situation). Und ohne den Error wäre das Inning bereits mit dem zweiten Strikeout beendet.



Grundsätzlich gilt, dass immer dann eine defensive Möglichkeit vorliegt, wenn die Verteidigung die Chance zu einem Out hatte. Daraus ergibt sich, dass alle Outs natürlich eine defensive Möglichkeit darstellen, genauso wie alle Errors, durch die der Batter die erste Base erreicht. Auch ein fallen gelassener Fly Ball ist eine defensive Möglichkeit.

Pitcherwechsel

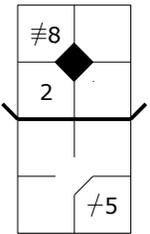
Die Situationen werden komplizierter, wenn während des Innings die Pitcher gewechselt werden. Die Regeln besagen, dass, wenn ein Pitcher ersetzt wird, dem Relief Pitcher kein Run angelastet werden darf, der durch einen Spieler erzielt wird, der, während der erste Pitcher im Spiel war, eine Base erreicht hat. Dies gilt auch für einen Spieler, der eine Base durch Fielders Choice erreicht, da die Verteidigung einen Runner, den der erste Pitcher auf die Base gelassen hat, out macht.

Probleme entstehen durch den zweiten Teil der o.a. Regel: Die Absicht ist, jeden Pitcher nur mit der Anzahl der Runs zu belasten, die er auf die Base gelassen hat und nicht für bestimmte Runner. Wird aber ein Runner ohne einer Aktion des Batters out gemacht, z.B. Caught Stealing oder Pick-Off, dann gilt diese Regel nicht.

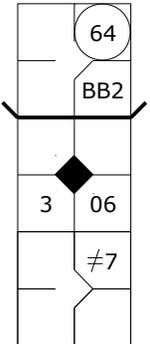
Im Falle eines Pitcherwechsels kann auch die Situation eintreten, dass ein eigentlich unearned Run als earned Run eingetragen werden muss. Dies tritt ein, wenn nach einem Pitcherwechsel die Defensive ein Out an einem Runner, den der erste Pitcher auf Base gelassen hat, versucht, dies wegen eines Decisive Errors aber nicht gelingt (Runner ist safe durch einen Error, der Batter safe durch eine Fielder's Choice). Dies gilt jedoch nur bei einem Pitcherwechsel und einem Decisive Error an einem Runner, den der vorige Pitcher auf Base gelassen hat (Ein Run von einem Batter, der auf der ersten Base safe wegen eines Decisive Errors ist, ist jedoch immer unearned.)

Beispiele:

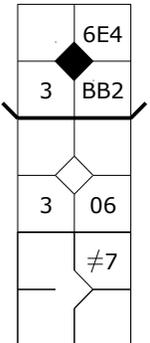
1) Der erste Pitcher hat einen Runner auf die dritte Base gelassen, bevor er ersetzt wurde. Hier gilt ausnahmslos: Ein Runner, der von einem Pitcher auf die Base gelassen wurde und anschließend ohne defensive Möglichkeit einen Run erzielt, gehört immer dem ersten Pitcher.



2) Der erste Pitcher hat einen Runner auf Base gelassen und wird ersetzt. Der zweite Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der erste Runner wird Force-Out gemacht. Der Batter erreicht deshalb durch Fielder's Choice die erste Base und kann später scoren. Der Run wird dem ersten Pitcher angelastet, da ohne Runner die Verteidigung ja den zweiten Batter out gemacht hätte.



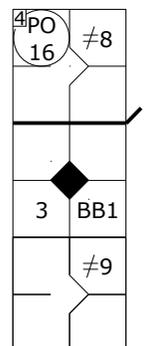
3) In der gleichen Situation macht aber der Second Baseman einen Error. Der erste Run ist wieder ein Earned Run für den ersten Pitcher, der zweite Run ist ein Unearned Run für den zweiten Pitcher, da die defensive Möglichkeit auf den zweiten Batter übertragen wird. Der erste Pitcher hat nur einen Runner auf die Base gelassen und kann daher nur mit einem Run belastet werden.



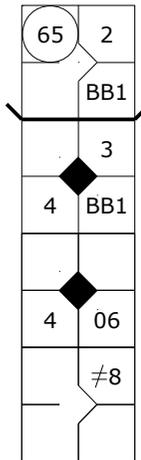
Lasst Euch nicht täuschen: das Feld für den earned Run muss beim ersten Batter ausgefüllt werden. Durch den Pitcherwechsel kommt es hier zur Situation, dass ein Run trotz eines Decisive Errors earned ist.

Der zweite Run ist deshalb unearned, weil die Verteidigung auf die erste Base geworfen hätte, wenn kein anderer Runner auf den Basen gewesen wäre. Natürlich garantiert niemand, dass das Out auch gelungen wäre, aber im Zweifel wird für den Pitcher entschieden.

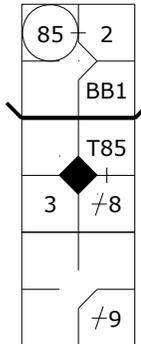
4) Der erste Pitcher hat ein Double abgegeben und wird ausgetauscht. Dem zweiten Pitcher gelingt ein Pick-Off an diesem Runner. Trotzdem wird ihm der dann folgende Run als Earned Run angelastet, da er den Batter durch das Base-on-Balls auf die erste Base gelassen hat.



5) Der erste Pitcher wirft ein Base-on-Balls und wird ersetzt. Der Relief Pitcher wirft ebenfalls ein Base-on-Balls. Der dritte Batter schlägt einen Groundball Richtung Shortstop, der den Ball zum Force-Out an die dritte Base wirft. Durch das Double des vierten Batters können beide Runner scoren. Obwohl der Relief Pitcher beide scorenden Spieler auf die erste Base gelassen hat, wird ihm nur ein Earned Run angelastet, da die Verteidigung sich entschlossen hat, den Lead-Runner out zu machen, den der erste Pitcher auf die Base gelassen hat. Daher wird ein Earned Run dem ersten Pitcher angelastet, obwohl der Run von einem Batter, den der zweite Pitcher gefact hat, gescort wurde.

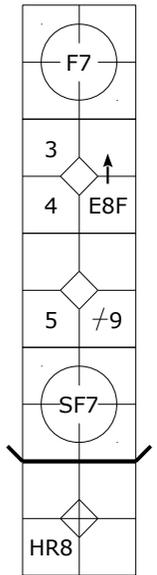


6) Der erste Pitcher hat einen Runner auf die erste Base gelassen, der später bei dem Versuch, die dritte Base nach einem Hit zu erreichen, out gemacht wird. Der Batter erreicht durch diese Fielder's Choice "T 85" die zweite Base. Der durch einen weiteren Hit ermöglichte Run wird dem zweiten Pitcher angelastet, da der Runner davor nicht durch den Schlag out gemacht wurde, sondern bei seinem Versuch, die dritte Base zu erreichen, obwohl er nicht gezwungen war zu laufen.

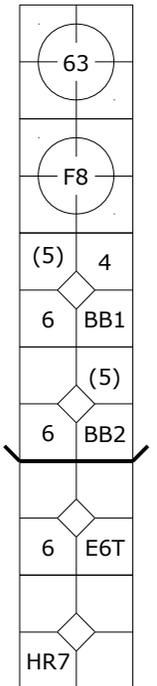


Wenn ein Pitcher während eines Innings ausgewechselt wird, darf der eingewechselte Pitcher in Bezug auf die Earned Runs nicht von Chancen, Runner out zu machen, profitieren, die die Verteidigung vor seiner Einwechslung hatte und die nicht genutzt wurden.

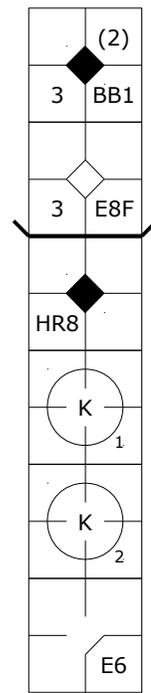
7) Der erste Batter geht Fly Out, der zweite Batter erreicht die zweite Base durch einen Error des Centerfielders und kommt anschließend durch das Single des dritten Batters auf die dritte Base. Der vierte Batter schlägt einen Sacrifice Fly, der Runner scort. Jetzt erfolgt ein Pitcherwechsel. Dem nächsten Batter gelingt beim Relief Pitcher ein Homerun. Die beiden Runs, die dem ersten Pitcher angelastet werden, sind unearned, da es bereits drei defensive Möglichkeiten gab. Der dritte Run, der dem Relief Pitcher angelastet werden muss, ist aber ein Earned Run. Bei der Bewertung der Runs für den Relief Pitcher dürfen wir bei den defensiven Möglichkeiten nur die tatsächlichen Outs, die beim vorangegangenen Pitcher gelungen sind, berücksichtigen.



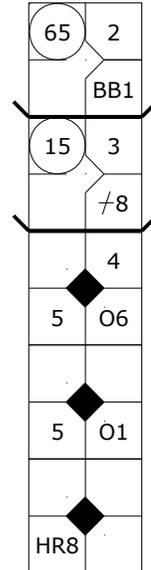
8) Nach zwei Outs haben wir zwei Base-on-Balls, danach erfolgt der Pitcherwechsel. Der nächste Batter erreicht die erste Base durch einen Error (das Vorrücken der Runner wird deshalb mit einer Klammer versehen). Ohne Error wäre das Inning beendet. Jetzt gelingt dem nächsten Batter ein Homerun. Alle vier Runs sind unearned, zwei Runs werden dem ersten Pitcher und zwei Runs dem zweiten Pitcher angelastet.



9) Kein Out, der erste Batter erhält ein Base-on-Balls, der zweite Batter schlägt einen Fly Ball, der vom Centerfielder fallengelassen wird. Pitcher-Wechsel. Batter #3 schlägt einen Home-Run, die beiden folgenden Batter gehen Out. Batter #6 erreicht die erste Base durch einen Error. Alle weiteren Runs für den Relief Pitcher sind unearned. Die beiden ersten Runs werden dem ersten Pitcher angelastet, einer davon ist unearned, da der Batter die erste Base durch einen Error erreicht.



10) Der erste und der zweite Pitcher lassen je einen Runner auf die Base, die aber jeweils Force-Out gemacht werden. Da beide Batter beim dritten Pitcher jeweils nur durch Fielder's Choice die erste Base erreichen, kann dieser Pitcher nicht mit diesen Runs belastet werden. Der nun folgende Home-Run gehört aber ihm. Jedem Pitcher wird ein Run und somit ein Earned Run angelastet.

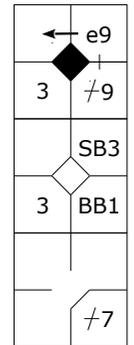


Abschließend ist es noch bei der Entscheidung Earned oder Unearned Run wichtig zu untersuchen, wie ein Runner von Base zu Base vorgerückt ist. Ein Runner ist nicht an seine Base gebunden, er kann also, wenn möglich, immer vorrücken. Wenn ein Runner eine Base nur auf Grund eines Extra-Base Errors, einer Obstruction oder eines Passed

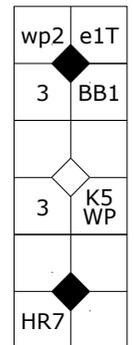
Balls erreicht hat, müssen wir diesen Spielzug in Bezug auf die Berechnung der "ER" so behandeln, als hätte der Error, die Obstruction oder der Passed Ball nicht stattgefunden. Aus diesem Grund setzen wir jeweils ein Vorrücken durch Error in Klammern, wie wir bereits in den vorherigen Kapiteln gesehen haben.

Beispiele:

1) Der erste Batter schlägt ein Single ins Rightfield und kommt durch einen Error auf die dritte Base. Der nächste Batter erhält einen Walk und erreicht die zweite Base durch Stealing. Der dritte Batter schlägt ein Single ins Leftfield, durch den die zwei Runner scoren können. Ohne Error des Rightfielders wäre jedoch das Stolen Base durch den zweiten Runner nicht möglich (da die zweite Base durch den ersten Batter besetzt / blockiert gewesen wäre). Somit würde er vor dem Hit durch den nächsten Batter noch auf der ersten Base stehen und hätte durch den Hit nur die dritte Base erreicht. Der erste Run ist "earned", der zweite zu diesem Zeitpunkt noch "unearned". Erst durch einen weiteren Hit kann der zweite Run "earned" werden, trotz des Errors, da dies in diesem Fall noch keine defensive Möglichkeit gegeben war.

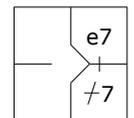


2) Der erste Batter kommt durch ein Base-on-Balls auf die erste Base und erreicht die zweite Base, da der Pitcher bei einem Pick-Off-Versuch den Ball in den Boden wirft und der First Baseman somit den Ball nicht unter Kontrolle bringen kann. Nach einem Wild Pitch beim dritten Strike kommt der nächste Batter auf die erste Base, wäre aber ohne den vorhergehenden Error des First Baseman out, da dann die erste Base ja besetzt gewesen wäre und der Batter daher It. Regel automatisch out gewesen wäre. Wir sehen hier, dass ein kleines "e" nicht nur Einfluss auf das Vorrücken auf den Bases hat, sondern auch in bestimmten Fällen Einfluss auf die Defensiven Möglichkeiten hat. Nach dem Home-Run des nächsten Batters ist der zweite Run daher unearned, egal wie viele Batter noch schlagen.

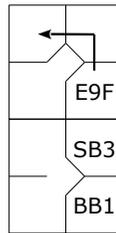


Abschließend fassen wir noch einmal zusammen. Im Falle einer Chance auf ein Double Play bestehen zwei defensive Möglichkeiten: Entweder zwei Outs oder ein Out und ein Decisive Error (E), manchmal auch zwei Errors und kein Out. Wichtig ist vor allem, ob der Runner die nächste Base normal erreicht oder bei fehlerfreiem Spiel oder anderer Möglichkeit nicht erreicht hätte.

Der Runner hätte hier bei fehlerlosem Spiel nicht zur zweiten Base vorrücken können.



Mit einem Runner nach einem Error auf der dritten Base läuft der zweite Runner zur zweiten Base und der Catcher wirft zur dritten Base um zu verhindern, dass der Runner von der dritten Base scort. Kann der zweite Runner nach einem eventuell folgenden Hit von der zweiten Base scoren, müssen wir entscheiden, ob er auch die Home-Plate von der ersten Base erreicht hätte.



Fassen wir die wichtigsten Fälle zusammen:

Wenn in einem Inning kein "E", "K PB" oder "INT" eingetragen wird, sind immer alle Runs earned.

Alle Batter, die durch "E" oder KP B" zum Runner werden, sind nicht nur eine defensive Möglichkeit, sondern können selbst keinen Earned Run erzielen, egal was sonst noch passiert.

Alle Batter die durch eine "INT" zum Runner werden, können selbst keinen Earned Run erzielen.

Ein Batter, der durch "K WP" die erste Base erreicht, kann eine defensive Möglichkeit sein, wenn die 1. Base bei weniger als 2 Outs nach einem "e" oder "PB" frei war. In diesem Fall kann der Batter keinen Earned Run erzielen.

Rücken Runner durch ein "PB" vor, hätten sie bei der Beurteilung der erreichten Bases diese noch nicht erreicht, bei "WP" aber schon.

7) Auswertung nach dem Spiel

HINWEIS: Bevor man sich den letzten Angaben und den Statistiken zuwendet, lohnt es sich immer, die Runs genau nachzuzählen, denn gerade hier darf sich der Scorer keine Fehler erlauben.

a) Statistikspalten rechts: Offensive

Nach dem Spiel müssen sämtliche Statistikspalten ausgefüllt werden. Zuerst werden rechts alle Aktionen der Offensive in den 18 Spalten summiert. Dabei muss der Scorer streng darauf achten, dass Spieler, die ein- oder ausgewechselt wurden, auch wirklich nur IHRE Aktionen angerechnet bekommen. Deshalb sind auch hier pro Battingorder Position drei Zeilen vorgesehen. Man orientiert sich einfach an den vom Scorer selbst gezogenen senkrechten Strichen, die eine Kästchenzeile so aufteilt, dass die Aktion zweier (oder mehrerer Spieler, die an der selben Batting Order-Position spielten, voneinander getrennt sind. Mussten wir Eintragungen unterhalb der Batting Position 9 machen, da öfter als 3-mal gewechselt wurde, stehen uns rechts von den Angaben für die einzelnen Innings weitere Spalten zur Verfügung.

Wurde ein Spieler auf mehr als einer defensiven Position eingesetzt, erfolgt nur eine Auswertung der Leistungen in der Offensive für diesen Spieler, d.h. es erfolgt keine Aufteilung auf die jeweilige defensive Position (Anmerkung: In Österreich oder bei Turnieren der CEB, ESF oder der WBSC erfolgt immer nur eine Gesamtauswertung der Offensive.)

ACHTUNG: Im Statistikeil Offensive und Defensive werden KEINE Nullen eintragen, hat der Spieler z.B. keine Stolen Base, bleibt das Kästchen leer. Die allseits beliebten Quer- oder Diagonalstriche, Nullen und Kreuzchen bedeuten unnötigen Aufwand und lassen die Übersichtlichkeit erheblich leiden.

In der Spalte für die Hits "H" wird die Summe aller durch den Spieler erzielten Hits eingetragen (also die Summe aus 1Bs, 2Bs, 3Bs und HRs). Zusätzlich wird die jeweilige Anzahl an 2B, 3B und HRs in die entsprechenden Spalten eingetragen.

Aufpassen, viele Fehler werden bei den Grounded into Double Play "GDP" gemacht: Ein Batter kann ein "GDP" erhalten, auch wenn er auf der ersten Base safe ist (*siehe Kapitel Double Plays*). Beispiele: Zwei vor ihm geforcte Runner gehen out oder wären out gegangen, hätte ein Gegenspieler nicht einen Error beim Catch eines gut geworfenen Balls gemacht. Auch muss es ein Groundball gewesen sind und kein Line Drive.

Bei den Base-on-Balls "BB" werden alle Base-on-Balls inklusive der Intentional Base-on-Balls eintragen. In die Spalte "IBB" werden diese separat noch einmal angeführt.

"IO" bedeutet Interference oder Obstruction. Hier wird vermerkt, wie oft der Batter die erste Base wegen Catcher's Interference (im Softball Catcher's Obstruction genannt) oder wegen Obstruction des First Basemans zugesprochen wird. Der zweite Fall ist äußerst selten. Keinesfalls dürfen wir hier die Behinderungen an einem Runner eintragen, denn sonst stimmt uns die Box Score Balance nicht.

Die Strike Outs "K" inkludieren natürlich auch alle "K WP", "K PB" und "K E2T".

Bei den "RBIs" muss bei einem Homerun auch für den durch den Batter erzielten Run ein "RBI" mitgezählt werden.

werden. Die Summen beider Zeilen müssen gleich sein und stimmen mit der Anzahl der "PA" überein.

Abschließend rekapitulieren wir kurz:

PA=Anzahl, wie oft der Batter zum Schlag gekommen ist, "LT" nicht mitzählen AB=PA abzüglich "BB" "HP" "SH" "SF" und "INT" (Obstruction im Softball)

Für jeden "SF" gibt es einen "RBI", der Homerun selbst ist auch ein "RBI".

g) WIN - LOSS

Wir werfen wieder einen Blick auf das Offizielle Regelwerk, welches uns die Auskunft gibt, die wir nicht weiter kommentieren müssen:

9.17 Winning und Losing Pitcher

(a) Der Scorer soll den Win an den Pitcher vergeben, dessen Team während seines Einsatzes als Pitcher oder in dem Inning, in dem er als Pitcher ersetzt wurde, in Führung gegangen ist und diese Führung bis zum Ende des Spiels nicht mehr abgibt, außer

- (1) es handelt es um den Starting Pitcher und Regel 9.17 (b) oder 9.17 (c) trifft zu.

Kommentar: Sobald das Spiel unentschieden steht, beginnt die Vergabe des Wins von Neuem. Geht die gegnerische Mannschaft in Führung, sind alle Pitcher, die bis zu diesem Zeitpunkt als Pitcher im Einsatz waren und bereits ausgetauscht wurden, von der Vergabe des Wins ausgeschlossen. Wenn der Pitcher, während dessen Einsatz die gegnerische Mannschaft in Führung geht, solange als Pitcher im Spiel verbleibt, bis seine Mannschaft wieder in Führung geht und diese Führung bis zum Ende des Spieles nicht mehr abgibt, dann bekommt dieser Pitcher den Win.

(b) Wenn der Pitcher, dessen Team während seines Einsatzes als Pitcher oder in dem Inning, in dem er als Pitcher ersetzt wurde, in Führung gegangen ist und diese Führung bis zum Ende des Spiels nicht mehr abgibt, der Starting Pitcher ist und nicht

- (1) mindestens fünf volle Innings in einem Spiel von sechs oder mehr Innings oder

(2) mindestens vier volle Innings in einem Spiel von fünf Innings gepitcht hat, dann soll der Scorer den Win, wenn nur ein Reliefpitcher zum Einsatz kommt, an den Reliefpitcher, oder, beim Einsatz von mehreren Reliefpitchern, dem Reliefpitcher, der nach Ansicht des Scorers am effektivsten gepitcht hat, vergeben.

Kommentar: Es ist die Intention von Regel 9.17 (b), dass ein Reliefpitcher mindestens ein komplettes Inning pitcht oder in einer kritischen Situation des Spieles (unter Berücksichtigung des Spielstandes) ein wichtiges Out macht, um den Win zu erhalten. Wenn der erste Reliefpitcher effektiv pitcht, bedeutet das nicht, dass dieser Pitcher automatisch den Win bekommt, da es die Regeln verlangen, dass der Win an den effektivsten Pitcher vergeben wird, und ein weiterer Reliefpitcher effektiver als der erste pitchen kann. Der Scorer soll bei der Vergabe des Wins an einen Reliefpitcher die Anzahl an Runs, Earned Runs und Runner, die jeder Reliefpitcher zugelassen hat, sowie die Situation des Spieles, in der ein Reliefpitcher im Einsatz war, berücksichtigen. Wenn zwei oder mehr Reliefpitcher gleich effektiv gepitcht haben, soll der Scorer bei der Vergabe des Wins den früheren Pitcher bevorzugen.

(c) Der Scorer soll den Win nicht an einen Reliefpitcher vergeben, der einen kurzen und ineffektiven Einsatz als Pitcher hat, wenn ein nachfolgender Reliefpitcher die Führung seines Teams effektiv verteidigt. In diesem Fall soll der Win an den Reliefpitcher vergeben werden, der nach Ansicht des Scorers am am effektivsten

war.

Kommentar: Als kurz und ineffektiv soll, wobei diese Vorgabe nicht verpflichtend ist, der Einsatz eines Reliefpitchers gewertet werden, wenn er weniger als ein Inning pitcht und zwei oder mehr Earned Runs zulässt (auch wenn diese Runs einem früheren Pitcher angelastet werden).

(d) Den Loss bekommt der Pitcher, der für den Run, durch den die gegnerische Mannschaft in Führung geht und diese Führung bis zum Ende des Spieles nicht mehr abgibt, verantwortlich ist.

Kommentar: Sobald das Spiel unentschieden steht, beginnt die Vergabe des Losses von Neuem.

(e) Eine Liga kann für Spiele, die nicht für die Meisterschaft zählen (z.B. All-Star Games), festlegen, dass die Regeln 9.17 (a) (1) und 9.17 (b) nicht gelten. In solchen Spielen soll der Scorer den Win an den Pitcher vergeben, dessen Team während seines Einsatzes als Pitcher oder in dem Inning, in dem er als Pitcher ersetzt wurde, in Führung gegangen ist und diese Führung bis zum Ende des Spiels nicht mehr abgibt. Der Scorer soll jedoch den Win nicht an diesen Pitcher vergeben, nach das Team dieses Pitchers einen großen Vorsprung erzielt hat und danach dieser Pitcher wegen Ineffektivität das Spiel verlassen muss. In diesem Fall kann der Scorer entscheiden, den Win an einen nachfolgenden Pitcher zu vergeben.

Für die Vergabe des Losses werden für einen Pitcher immer die Runs, die durch Runner, die er auf Base gelassen hat, herangezogen, auch wenn diese Runner erst bei einem nachfolgenden Pitcher scoren.

Beispiel:

Im 7. Inning beim Stand von 6-5 für das Heimteam lässt der Pitcher des Heimteams zwei Runner auf Base. Er wird nun durch einen Reliefpitcher ersetzt, der zulässt, dass beide Runner, die der vorige Pitcher auf Base gelassen hat, scoren, bevor das 3. Out erzielt werden kann. Somit führt das Gastteam mit 7-6 und gibt diese Führung bis zum Ende des Spieles nicht mehr ab. Den Loss bekommt der Pitcher des Heimteams, der das 7. Inning als Pitcher begonnen hat, da er den Runner, der den Run, mit dem das Gastteam in Führung geht, erzielt, auf Base gelassen hat.

Alle in einem Halbinning in der Offensive erzielten Runs werden immer dem Pitcher, der das vorige Halbinning beendet hat, gutgeschrieben, auch wenn dieser Pitcher zu Beginn des nächsten Halbinning durch einen neuen Pitcher ersetzt wird. Diese Regelung gilt unabhängig davon, wann der Pitcherwechsel angesagt wurde, und auch dann, wenn der Pitcher, der für sich selber schlägt, in diesem Halbinning durch einen Pinch Hitter oder Pinch Runner ersetzt wird.

Beispiel:

Der Pitcher der Gastmannschaft, der für sich selber schlägt, wird beim Stand von 1-2 für das Heimteam im 6. Inning durch einen Pinch Hitter ersetzt. Während dieses ersten Halbinning im 6. Inning geht die Gastmannschaft mit 4-2 in Führung und gibt diese Führung bis zum Ende des Spieles nicht mehr ab. Da die im 6. Inning durch die Gastmannschaft erzielten für den Pitcher, der das 5. Inning beendet hat, gewertet werden, bekommt dieser Pitcher den Win, auch wenn er zu Beginn des 6. Innings durch einen Pinch Hitter ersetzt wurde.

Bei der Beurteilung, ob ein Spiel unentschieden steht, wird immer der aktuelle Spielstand herangezogen und nicht der Spielstand nach Ende eines kompletten Innings.

Beispiel:

4) WIN und LOSS für den PITCHER

Im Prinzip gelten die gleichen Bestimmungen wie im Baseball, der startende Pitcher muss aber nur vier Innings pitchten. Wird ein Spiel nach dem 5. Inning wegen Unspielbarkeit des Platzes abgebrochen, muss der Starter nur drei Innings gepitcht haben.

Für Spiele, die nach drei oder vier Innings auf Grund der Mercy Rule Regelung enden, gibt es keine spezielle Regelung. Somit muss in einem Spiel, das nach drei oder vier Innings auf Grund der Mercy Rule Regelung beendet werden, der Starting Pitcher für den Win ein Complete Game pitchten.

5) TIE BREAK RUNNER

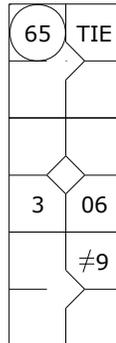
Im Softball gibt es eine Regel, die ein unentschiedenes Spiel beschleunigen soll; dies ist der sogenannte Tie-Breaker, der in Rule 5, Sec. 6 behandelt wird:

Beginnend mit der ersten Hälfte des ersten Extrainnings und in jedem Halbinning danach soll die angreifende Mannschaft den Spieler, der als Neunter in diesem Halbinning vorgesehen ist zu schlagen, auf die zweite Base stellen. Dieser Spieler, der als Runner eingesetzt wird, kann in Übereinstimmung mit den Austauschregeln ersetzt werden.

Dies wird durch das Symbol "TIE" festgehalten. Wenn der Runner, der durch diese Regel auf die zweite Base gekommen ist, einen Run erzielt, ist dies kein Earned Run, da der Pitcher nicht dafür verantwortlich ist, dass der Runner auf die zweite Base gekommen ist. Bei der Berechnung der Earned Runs ist ein "TIE" keine defensive Möglichkeit.

Beispiel:

Zu Beginn des 8. Innings steht der Tie-Break Runner auf der zweiten Base. Der erste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop. Obwohl der Runner nicht geforct war, läuft er zur dritten Base und wird dort vom Third Baseman getaggt, der den Ball vom Shortstop zugeworfen erhält. Der Batter ist durch Fielder's Choice auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt ein Double, durch das der Runner von der ersten Base scoren kann. Das Spiel ist damit beendet. Trotzdem ist der Run nicht earned, weil die Verteidigung beim ersten Batter ohne Tie-Break Runner an die erste Base geworfen hätte.



6) DESIGNATED PLAYER

Die Designated Player-Regel (Rule 4, Sec. 5, *siehe Anhang*) im Softball unterscheidet sich beträchtlich von der Regel im Baseball. Beim Fast-Pitch Softball kann ein "DP" für jeden beliebigen Fielder (inkl. Pitcher) eingesetzt werden. Auf dem Scoringformular wird dieser Spieler als "DP" eingetragen. Der Fielder, für den ein anderer Spieler schlägt, wird im Scoring Formular als zehnter Spieler unter der Batting Position 9 eingetragen und wird als "Flex Player" (oder nur "Flex") bezeichnet.

			DP	Finch Jennie	27	9														
			3	Clark Jaime	24		AB													
							R													
							ER													

Folgende Wechsellmöglichkeiten sind zugelassen:

- Der DP kann jederzeit durch einen Pinch-Hitter bzw. Pinch-Runner ersetzt werden.
- Der DP kann für den FLEX in die Defensive eingewechselt werden. Der FLEX gilt dann als ausgewechselt. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Batting Order.
- Der DP kann auf einer andere Defensivposition als der des FLEX eingesetzt werden. Dann schlägt der Spieler, der vorher diese Defensivposition inne hatte, weiter (Offensive Player Only - OPO) und erhält nun als Position DP.
- Soll der FLEX in der Offensive spielen, so muss er an die Stelle in der Battingorder eingewechselt werden, an der der Starting DP geschlagen hat. Der DP gilt dann als aufgelöst. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Batting Order.

Auf den nächsten beiden Seite findet Ihr ein Scoring. Vergleicht bitte jeweils die einzelnen Zahlen, die übereinstimmen müssen.

Wien, im Oktober 1999	Peter Plachy
Wien, im März 2007	Michael Vallant
Wien, im März 2010	Michael Vallant
Wien, im März 2017	Julia Foseteder, Gabriele Hardinger, Michael Vallant

ANHANG A - TIPPS ZUR AUSWERTUNG

1) Wechsel

Sofort bei der Bekanntgabe eines Wechsel sollten die entsprechenden Markierungsstrich gesetzt werden, die veränderten Positionen im Kopffeld über der Inningsspalte und die gespielten Innings eingetragen werden. Der Strich auf dem Blatt des Gegners wird vor dem nächsten Batter bzw. vor dem Beginn des nächsten Innings eingetragen.

2) Auswertung RBIs, WPs, BPs

Wenn ein RBI erzielt wird, wird dieser RBI durch einen kleinen Punkt beim entsprechenden Spieler eingetragen werden. WPs und BPs werden durch einen Punkt beim entsprechenden Pitcher bzw. Catcher eingetragen.

3) Auswertung Defensive

Im Inningwechsel werden die Put-Outs, Assists, Errors und Double Plays durch kleine Punkte beim entsprechenden Spieler eingetragen.

Erfolgt die komplette Auswertung erst nach dem Spiel, schreibt man auf einem Zettel Put-Outs, Assists, Errors und Double Plays Inning für Inning auf und zählt sie für jede Position zusammen. Zusätzlich kann mit dieser Methode die Anzahl der Wild Pitches, Passed Balls, Stolen Bases, Caught Stealings und Balks ermittelt werden. Bei dieser Methode muss man jedoch darauf achten, keinen Wechsel zu übersehen, daher werden diese ebenfalls entsprechend erfasst (*siehe Anhang E am Beispiel der Defensive der Diving Ducks es Beispielscorings*)

ANHANG B - DESIGNATED PLAYER (SOFTBALL)

siehe: OFFICIAL RULES OF SOFTBALL (2014-2017), Rule 4 / Section 5

- a) A "DESIGNATED PLAYER", referred to as a "DP", may be used as a batter for any defensive player, provided it is made known prior to the start of the game and his name is entered on the line-up sheet as one of the nine hitters in the batting order.
- b) The starting DP may be substituted and may re-enter one time, as long as he returns to the position in the batting order that he occupied when he left the game.
- c) The name of the defensive player for whom the DP is batting (known as the "FLEX PLAYER" or FLEX), will be placed in the tenth (10th) position on the line-up sheet.
- d) The starting player listed as the DP must remain in the same position in the batting order whenever he is in the game.
- e) The DP and his substitute, or replacement, may never play Offensive at the same time.
- f) The DP may be substituted for at any time, either by a batter or runner, or the FLEX for whom he is batting may enter in his place on Offensive.

NOTE: When the FLEX Player plays Offensive for the Designated Player, the Designated Player is now considered to have left the game and may re-enter once in his place in the batting order. This change must be reported to the plate umpire.

- 1) If replaced by the FLEX Player, this reduces the number of players from ten to nine. If the DP does not re-enter, the game may continue and legally end with nine players.
 - 2) If the DP re-enters, he may play Offensive and Defensive (continue the game with nine players), or he may bat in his original place in the batting order, and the FLEX Player returns to the 10th position and plays Defensive only again.
- g) The DP may play Defensive at any position. Should the DP play Defensive for a player other than the FLEX, that player will continue to bat, but not play Defensive, and is NOT considered to have left the game. The player for whom the DP is playing Defensive is referred to as the Offensive Player Only (OPO).
 - h) The DP may play Defensive for the FLEX and that person IS considered to have left the game, reducing the number of starting players to nine.
NOTE: When the DP plays Defensive for the Flex, the Flex is considered to have left the game and may re-enter once in the 10 spot in the batting order or in the DP's spot. This change must be reported to the plate umpire.
 - i) The FLEX may be substituted for at any time, by a legal substitute. The starting FLEX may re-enter the game one time, either in the 10th position, or in the DP's position in the batting order.
 - 1) If returning to the number 10 position, he will again play Defensive only, but may play in any defensive position.
 - 2) If returning to the DP's position in the batting order, he will play Offensive and Defensive, and the game will continue with nine players.

ANHANG C - SCORING FÜR FORTGESCHRITTENE

1) Hitlocations

Grundsätzlich wird die Hitlocation durch die Positionsnummer des Fielder, der den Hit aufnimmt, angezeigt. Zusätzlich gibt es noch weitere Möglichkeiten, die Hitlocation zu vermerken.

- LL (Left Line): Groundball zwischen der dritten Base und dem Third Baseman
- LS (Left Side): Groundball zwischen dem Third Baseman und dem Shortstop
- MI (Middle): Groundball zwischen dem dem Shortstop und dem Second Baseman
- RS (Right Side): Groundball zwischen dem Second Baseman und dem First Baseman
- RL (Right Line): Groundball zwischen dem First Baseman und der ersten Base
- LC (Left Center): Hit ins Outfield der in der Mitte zwischen Leftfielder und Centerfielder aufkommt (oder bei einem Homerun über den Zaun geschlagen wird). In diesem Fall ist auch möglich "78" zu verwenden.
- RC (Right Center): Hit ins Outfield der in der Mitte zwischen Centerfielder und Rightfielder aufkommt (oder bei einem Homerun über den Zaun geschlagen wird). In diesem Fall ist auch möglich "78" zu verwenden.

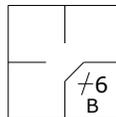
Zur Illustration findet sich im weiteren Anhang eine entsprechende Grafik (*siehe Anhang D*).

2) Bunt

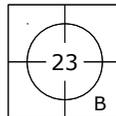
Erreicht der Batter nach einem Bunt durch einen Hit oder Error die erste Base bzw. wird der Batter nach einem Bunt Out gemacht, wird zusätzlich "B" am Scoring vermerkt. Dies gilt jedoch nur, sofern es sich nicht um einen Sac Hit handelt.

Beispiele:

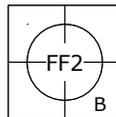
Nach einem Bunt des Batters nimmt der Shortstop den Ball auf, sein Wurf zur ersten Base ist jedoch zu spät und der Batter ist safe durch einen Hit.



Nach einem Bunt des Batter nimmt der Catcher den Ball auf und wirft rechtzeitig zum Out an die erste Base.



Der Bunt des Batter kann vom Catcher im Foul Territory aus der Luft gefangen werden.



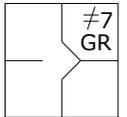
2) Ground Rule Double / Inside the park Homerun

Wird einem Batter nach einem Hit die zweite Base zugesprochen, da der Ball nicht mehr spielbar ist (Ground Rule Double), wird zusätzlich zum Symbol für ein Double und der Hitlocation die Abkürzung "GR" gescort.

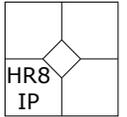
Gelingt einem Batter ein Inside The Park Homerun wird zusätzlich zum Symbol für den Homerun und er Hitloaction die Abkürzung "IP" gescort.

Beispiele:

Der Batter schlägt einen weiten Flyball ins Leftfield. Der Ball kommt vor dem Zaun am Boden auf und springt über den Zaun.



Der Batter schlägt einen weiten Flyball ins Centerfield, der bis zum Zaun rollt. Trotz guter Würfe schafft es die Defensive nicht, den Batter am Scoren zu hindern.



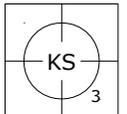
3) Looking / Swinging Strike Out

Bei einem Strike Out wird zusätzlich vermerkt, ob es sich um ein Looking Strike Out (KL) oder ein Swinging Strike Out (KS) handelt. Wird ein Batter Out erklärt, da er bei zwei Strikes den Ball ins Foul Territory buntet, wird dies ebenfalls als Swinging Strike Out gewertet.

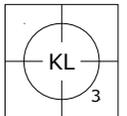
Erreicht der Batter nach einem Strike Out durch einen Wild Pitch oder Passed Ball die erste Base, muss auch vermerkt werden, ob der Batter auf den dritten Strike geschwungen hat oder nicht.

Beispiele:

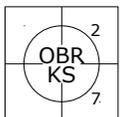
Der Batter ist Out nach einem Swinging Strike Out.



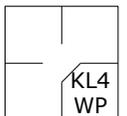
Der Batter ist Out nach einem Looking Strike Out.



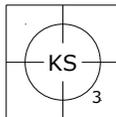
Der Batter wird Out erklärt, da er bei zwei Strike den Ball ins Foul Territory buntet.



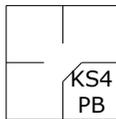
Bei einem Out, keinem Runner auf der ersten Base und zwei Strikes wird vom Umpire der dritte Strike gecallt. Der Pitch kommt jedoch kurz vor dem Catcher am Boden auf. Der Catcher kann den Ball nicht sofort unter Kontrolle bringen und sein Wurf zur Ersten Base ist zu spät für das Out am Batter.



Der Batter ist Out nach einem Swinging Strike Out.



Bei einem Out, keinem Runner auf der ersten Base und zwei Strikes schwingt der Batter, kann jedoch keinen Kontakt mit dem Ball herstellen. Der Catcher kann jedoch den mit normalen Aufwand fangbaren Pitch nicht unter Kontrolle bringen und sein Wurf zur Ersten Base ist zu spät für das Out am Batter.



4) Nicht gefangener dritter Strike

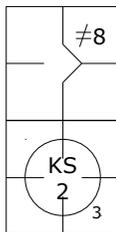
Kann der Catcher den dritten Strike nicht fangen, dann gibt es neben den bereits beschriebenen Fällen zwei Sonderfälle.

Weniger als zwei Out und kein Runner auf der ersten Base bzw. zwei Outs (unabhängig ob sich ein Runner auf der ersten Base befindet oder nicht)

Kann der Catcher bei zwei Outs und kein Runner auf der ersten Base bzw. bei zwei Outs (unabhängig ob sich ein Runner auf der ersten Base befindet oder nicht) den dritten Strike nicht fangen, den Batter jedoch selber zum Out tagen, wird zusätzlich die Positionsnummer des Catchers vermerkt.

Beispiel:

Bei keinem Out und einem Runner auf der zweiten Base kann der Catcher den dritten Strike, auf den der Batter geschwungen hat, nicht unter Kontrolle bringen. Der Catcher kann den Ball jedoch rasch aufnehmen und den Batter tagen.

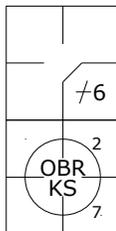


Weniger als zwei Out und Runner auf der ersten Base

Kann der Catcher bei weniger als zwei Outs und einem Runner auf der ersten Base den dritten Strike nicht fangen, wird wie bei einem dritten Strike, den der Batter foul buntet, als Out By Rule gescort.

Beispiel:

Bei keinem Out und einem Runner auf der ersten Base kann der Catcher den dritten Strike, auf den der Batter geschwungen hat, nicht unter Kontrolle bringen. Da die erste Base besetzt ist, ist der Batter automatisch Out.

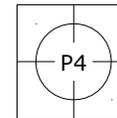


5) Pop Up

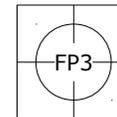
Eine Sonderfall eines Fly Balls ist ein Pop Up. In diesem Fall wird der Ball sehr hoch jedoch nicht sehr weit geschlagen und kommt fast gerade herunter. Die Abkürzung für einen Pop Up ist ein "P", das wie das "F" bei einem "normalen" Fly Ball verwendet wird.

Beispiele:

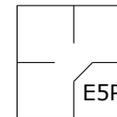
Der Batter schlägt einen sehr hohen Fly Ball, der vom Second Baseman, der auf dem Rasen im Infield steht, gefangen wird.



Der Batter schlägt einen sehr hohen Fly Ball, der vom First Baseman im Foul Territory vor dem Dugout gefangen wird.



Der Batter schlägt einen sehr hohen Fly Ball, der Ball fällt jedoch dem Third Baseman beim Versuch, den Ball vor dem Dugout aus der Luft zu fangen, aus dem Handschuh fällt.



6) Fielder's Choice

Eine Fielder's Choice lässt sich durch die Verwendung von speziellen Scoringsymbolen genauer definieren.

"O" (Occupied Ball)

Diese Abkürzung wird verwendet, wenn, nachdem der Batter durch einen Schlag den Ball ins Spiel gebracht hat, der Defensive ein Out an einem Runner gelingt oder bei fehlerlosem Spiel gelungen wäre.

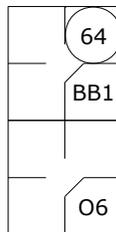
Am Scoring wird "O x" eingetragen, wobei das x durch den Fielder, der als erstes den geschlagenen Ball aufgenommen und sich entschieden hat, das Out an einem Runner und nicht am Batter zu versuchen, ersetzt wird.

Gelingt dieses Out an einem Runner, der nicht gefordert ist, muss jedoch entschieden werden, ob ein Out am Batter überhaupt möglich gewesen wäre. Wäre nach Ansicht des Scorers kein Out am Batter möglich gewesen, dann wird beim Batter ein Hit gescort. Bei einem Out an einem geforderten Runner ist jedoch immer eine Fielder's Choice zu scort.

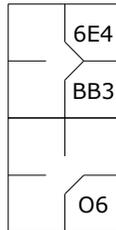
Ebenfalls ein "Occupied Ball" wird gescort, wenn der dritte Strike nicht gefangen werden kann und der Defensive ein Out an einem Runner gelingt bzw. bei fehlerlosem Spiel gelungen wäre.

Beispiele:

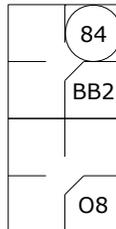
Mit einem Runner auf der ersten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der zum Second Baseman zum Out am Runner von der ersten Base wirft.



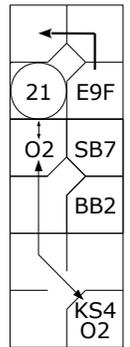
Mit einem Runner auf der ersten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der zum Second Baseman zum Out wirft. Der Second Baseman lässt den Ball jedoch fallen, wodurch der Runner von der ersten Base safe auf der zweiten Base ist.



Mit einem Runner auf der ersten Base schlägt der Batter einen kurzen Flyball ins Outfield, der vom Centerfielder mit normalen Aufwand nicht zu fangen ist. Jedoch nimmt der Centerfielder den Ball rasch auf und wirft rechtzeitig zum Out am Runner von der ersten Base an der zweiten Base zum Second Baseman.

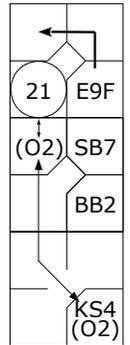


Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base kann der Catcher den mit normalen Aufwand nicht fangbaren dritten Strike nicht unter Kontrolle bringen. Der Catcher kann den Ball jedoch rechtzeitig zum Pitcher werfen, dem das Out am Runner von der dritten Base gelingt.



Da der Ball vom Batter nicht durch einen Schlag ins Spiel gebracht wurde, wird für das Vorrücken des Runners von der zweiten zur dritten Base ebenfalls ein "Occupied Ball" gescort.

Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base kann der Catcher den mit normalen Aufwand fangbaren dritten Strike nicht unter Kontrolle bringen. Der Catcher kann den Ball jedoch rechtzeitig zum Pitcher werfen, dem das Out am Runner von der dritten Base gelingt.



Da der Ball vom Batter nicht durch einen Schlag ins Spiel gebracht wurde, wird für das Vorrücken des Runners von der zweiten zur dritten Base ebenfalls ein "Occupied Ball" gescort.

Zusätzlich wird sowohl beim Batter als beim Runner von der zweiten Base O2 in Klammer gesetzt, da es sich um einen "Passed Ball" handelt (dieser wird jedoch nicht mit PB am Scoring vermerkt).

"FC" (Fielder's Choice)

Diese Abkürzung wird verwendet, wenn, nachdem der Batter durch einen Schlag den Ball ins Spiel gebracht hat, die Defensive versucht, einen Runner Out zu machen, dies jedoch trotz fehlerlosem Spiel nicht gelingt.

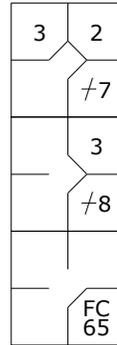
Am Scoring wird "FC xy" gescort, wobei das x durch den Fielder, der als erstes den geschlagenen Ball aufgenommen und sich entschieden hat, das Out an einem Runner und nicht am Batter zu versuchen. Das y wird durch die Base, an dem das Out versucht wurde, ersetzt, wobei für die erste Base "3", für die zweite Base "4", für die dritte Base "5" und für die Home Plate "2" verwendet wird.

Anders als "O x" muss jedoch immer, egal ob das Out an einem geforderten oder ungeforderten Runner versucht wird, entschieden werden, ob ein Out am Batter überhaupt möglich gewesen wäre. Wäre nach Ansicht des Scorers kein Out am Batter möglich gewesen, dann wird beim Batter ein Hit gescort.

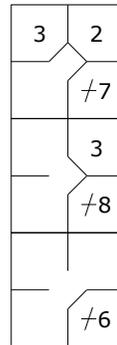
Ebenfalls FC wird gescort, wenn der dritte Strike nicht gefangen werden kann und die Defensive versucht, einen Runner und nicht den Batter Out zu machen.

Beispiele:

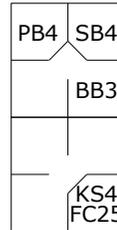
Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der zum Third Basemann wirft. Der gute Wurf ist jedoch nicht rechtzeitig zum Out bei der dritten Base. Da der Scorer der Ansicht ist, das das Out am Batter möglich gewesen wäre, wird eine Fielder's Choice gescort.



Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der zum Third Basemann wirft. Der gute Wurf ist jedoch nicht rechtzeitig zum Out bei der dritten Base. Da der Scorer jedoch der Ansicht ist, das das Out am Batter nicht möglich gewesen wäre, wird ein Hit gescort.



Mit Runner auf der zweiten Base kann der Catcher den mit normalen Aufwand fangbaren dritten Strike nicht unter Kontrolle bringen. Anstatt zur ersten Base zum Out am Batter zu werfen, versucht der Catcher den Runner, der auf Grund des nicht gefangenen Pitches von der zweiten zur dritten Base läuft, Out zu machen, jedoch ist der Wurf nicht rechtzeitig für das Out beim Third Baseman.



"O/" (Defensive Indifference)

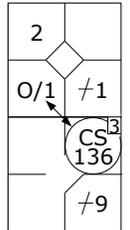
Gelingt der Defensive in Fällen, in denen der Ball vom Batter nicht durch einen Schlag ins Spiel gebracht wird, ein Out oder wäre dieses Out bei fehlerlosem Spiel gelungen, dann wird für das Vorrücken von anderen Runnern eine Defensive Indifference gescort.

Somit wird eine Defensive Indifference in Fällen, in denen der Defensive ein Caught Stealing, ein Out durch ein Pick Off oder das Out am Batter, nachdem der dritte Strike nicht gefangen werden konnte, gelingt und andere Runner vorrücken, gescort.

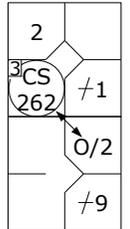
Zusätzlich wird eine Defensive Indifference gescort, wenn die Defensive das Vorrücken eines Runners nicht beachtet bzw. nicht darauf reagiert.

Beispiele:

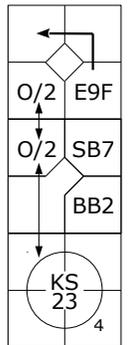
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner auf der ersten Base wird von einem Pickoff des Pitchers überrascht und geht in ein Run-Down und wird vom Shortstop Out gemacht. Inzwischen kann der Runner von der dritten Base scoren.



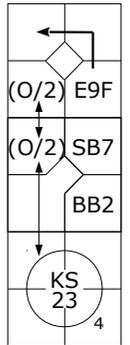
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Runner von der ersten Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zum Shortstop, der jedoch sofort zum Catcher zum Out am Runner von der dritten Base zurückwirft.



Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base kann der Catcher den mir normalen Aufwand nicht fangbaren dritten Strike nicht unter Kontrolle bringen. Der Catcher kann jedoch rechtzeitig zum Out an die erste Base werden, jedoch rücken beide Runner eine Base vor.



Mit Runnern auf der zweiten und dritten Base kann der Catcher den mir normalen Aufwand fangbaren dritten Strike nicht unter Kontrolle bringen. Der Catcher kann jedoch rechtzeitig zum Out an die erste Base werden, jedoch rücken beide Runner eine Base vor.



Zusätzlich wird bei beiden Runnern das O/2 in Klammer gesetzt, da es sich um einen "Passed Ball" handelt (dieser wird jedoch nicht mit PB am Scoring vermerkt).

7) Extra Innings Regelung bei Turnieren des WBSC / CEB

Bei Turnieren des WBSC und der CEB kommt ebenfalls eine spezielle Extra Inning Regelung zur Anwendung.

Beginnend mit dem 10. Inning und jedem folgenden Halbinning beginnt jedes Halbinning mit Runnern auf der ersten und zweiten Base. Die Regelung, welche Spieler der Batting Order auf die erste und zweite Base kommen, sind in den jeweils gültigen Competition Rules der CEB bzw. des WBSC nachzulesen. Jedoch kommt es nie zu einer Änderung der Battingorder.

Kann ein Tie Breaker Runner scoren, dann ist dieser Run immer unearned.

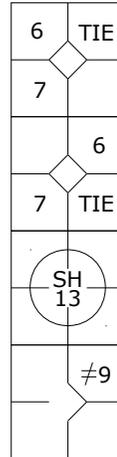
Beispiel:

Im 11. Inning konnte das Gastteam mit einem Run in Führung gehen. In der zweiten Hälfte des 11. Innings kommt für das Heimteam Batter #4 (vorletzter Batter At Bat in der zweiten Hälfte des 10. Innings) auf die zweite und Batter #5 (letzter Batter At Bat in der zweiten Hälfte des 10. Innings) auf die erste Base.

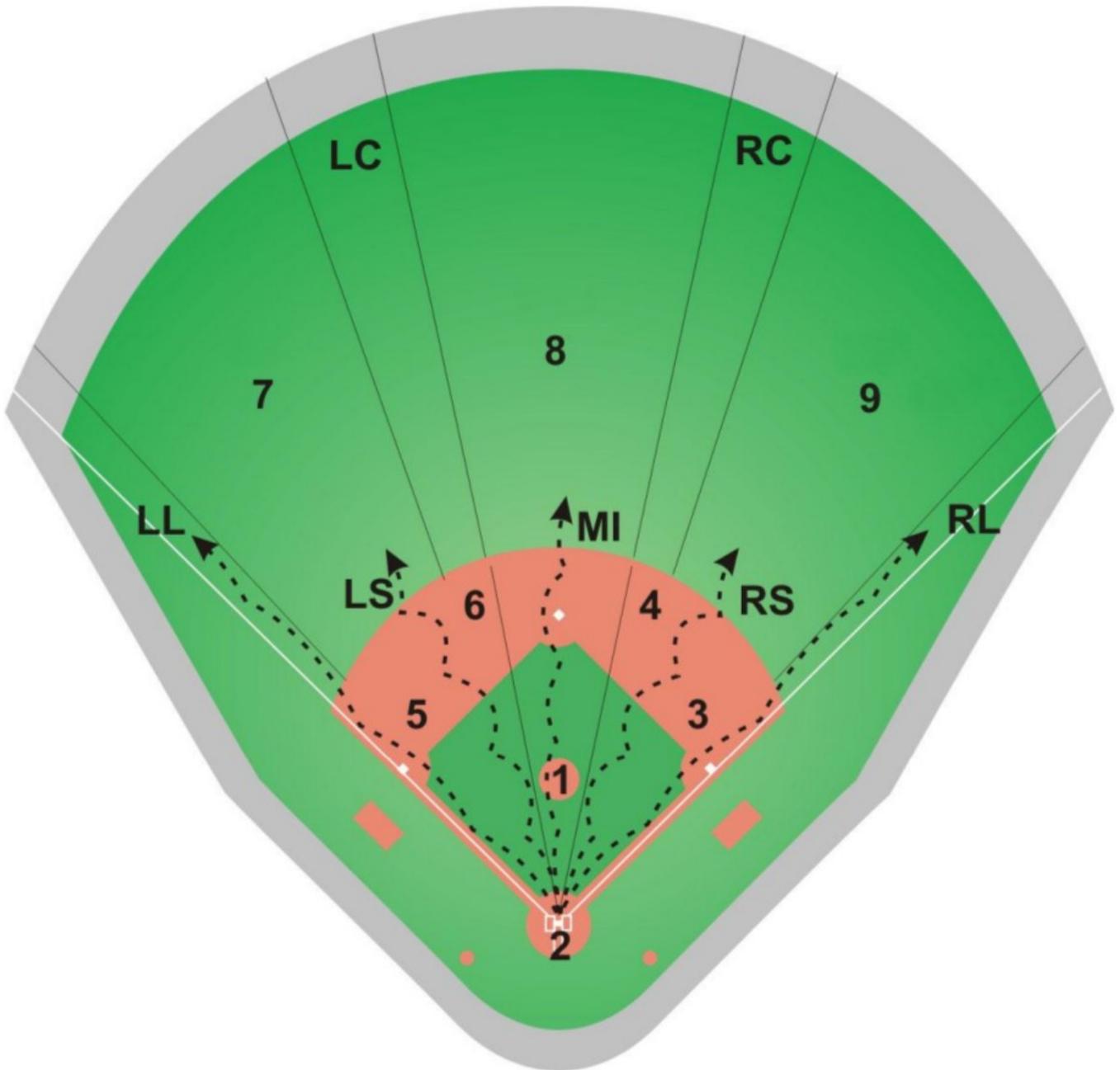
Der nächste Batter buntet zum Pitcher, der zum Out an die erste Base wirft, wobei beide Runner eine Base vorrücken.

Dem nächsten Batter gelingt ein Double durch das beide Runner scoren können.

Da beide Runner durch die Extra Inning Regelung auf Base gekommen sind, werden beide Runs als unearned gewertet.



ANHANG D - GRAFIK HITLOACATION



ANHANG E - AUSWERTUNG DEFENSIVE (nach Spiel)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PO	3	6	3	7	8	9	3	6	3
	9	9	3	8	3	2	2	7	2
	3	8	3	8	2	7	8	9	8
A	5		4				4		5
	4								
E					5				
DP			3						
WP									
PB									
SB									
CS									
BK									