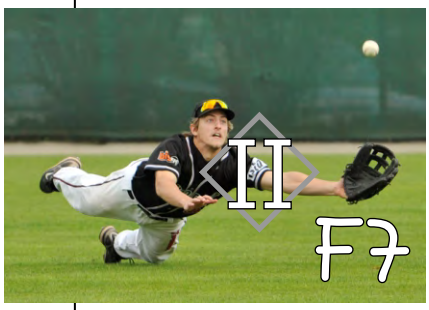
# SCORING

Das offizielle Lehrbuch des Deutschen Baseball und Softball Verbands e.V.



Sven Müncheberg/Gerhard Gilk

Lehrbuch

**Sven Müncheberg / Gerhard Gilk**

# SCORING

**Das offizielle Lehrbuch des**
**Deutschen Baseball und Softball Verbands e.V. (DBV)**

## 6. Auflage

**Version 1.2, September 2019**

Über die Autoren:

Sven Müncheberg ist seit 1997 als Scorer aktiv, besitzt seit 2000 die A-Lizenz und war als Scorer bei sechs Europameisterschaften und einer Weltmeisterschaft im Einsatz. Seit neunzehn Jahren bildet er Scorer auf allen Lizenzstufen aus. Er war zehn Jahre lang Scorerobmann im Bayerischen Baseball und Softball Verband und ist seit 2009 als DBV Scorerobmann für die Scorerausbildung und- lizenzierung in Deutschland verantwortlich. Als Autor hat er das ursprünglich von Gerhard Gilk und Markus Schmid verfasste Scoringlehrbuch 2001, 2009 und 2018 überarbeitet, hat 2004 das Handbuch der Statistikerstellung verfasst und ist seit 2007 für die deutsche Übersetzung der Scoringregeln im Regelbuch Baseball zuständig.

Gerhard Gilk gehört zu den Vätern des deutschen Scoringsystems und hat – basierend auf Markus Schmids Buch „Scorekeeping“ – 1997 die erste Ausgabe des Scoring-Lehrbuchs erstellt und das DBV Scoresheet entworfen. Er ist einer der drei ersten A-Scorer und A-Scorer-Ausbilder im DBV, war der erste Vorsitzende der DBV-Scorerkommission und war mehr als zehn Jahre lang Vizepräsident des Bayerischen Baseball und Softball Verbands. Als Scorer war Gerhard bei vier Europameisterschaften und einer Weltmeisterschaft im Einsatz. Er hat eines der ersten deutschen Statistikprogramme programmiert und viele Jahre die Statistiken der 1. Baseball Bundesliga Süd erstellt.

# INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT ZUR 6. AUFLAGE ..... 1

ÄNDERUNGSLISTE ..... 2

1 ALLGEMEINES ..... 3

1.1 SINN UND ZWECK DES SCORINGS ..... 3
1.2 GRUNDREGELN ..... 3
1.3 SCORING IM DBV ..... 5
1.3.1 ORGANISATION ..... 5
1.3.2 DER SCORER-C-LEHRGANG ..... 5
1.3.3 DER SCORER-B-LEHRGANG ..... 5
1.3.4 DER SCORER-A-LEHRGANG ..... 6
1.4 EINSTIEG FÜR ANFÄNGER ..... 6
1.5 LITERATUR FÜR SCORER ..... 6
1.6 LINKS ..... 7

2 GRUNDLAGEN ..... 8

2.1 DAS SCORESHEET ..... 8
2.2 VOR DEM SPIEL ..... 8
2.2.1 LINE-UP-CARDS ..... 8
2.2.2 AUSFÜLLEN DER GRAUEN FELDER ..... 9
2.2.3 EINTRAGEN DER AUFSTELLUNGEN ..... 10
2.2.4 DESIGNATED HITTER/PLAYER ..... 10
2.3 DAS SCORING ..... 11
2.3.1 DIE KÄSTCHEN ..... 11
2.3.2 POSITIONSNUMMERN ..... 12
2.3.3 ZÄHLEN VON RUNS ..... 12
2.3.4 WENN EIN ZWEITES SCORESHEET GEBRAUCHT WIRD ..... 13

3 ABKÜRZUNGEN ..... 14

3.1 ..-.. = ASSISTED OUT ..... 14
3.2 U.. = UNASSISTED (GROUND) OUT ..... 16
3.3 F.. = FLY OUT ..... 16
3.4 K = STRIKE OUT ..... 17
3.5 1B, 2B, 3B, HR = SINGLE, DOUBLE, TRIPLE, HOMERUN = BASE HITS ..... 20
3.5.1 DEFINITION ..... 20
3.5.2 HITS BEI SPIELZÜGEN AUF EINEN LÄUFER ..... 22
3.5.3 BEWERTUNG VON BASE HITS ..... 22
3.5.4 ÜBERRUTSCHEN VON BASES ..... 24
3.5.5 SPIELBEENDENDE HITS ..... 24
3.5.6 SONDERFÄLLE ..... 25
3.6 E.., e.. = ERROR ..... 26
3.6.1 NORMALE ANSTRENGUNG ..... 26
3.6.2 WANN EIN ERROR VERGEBEN WIRD ..... 27
3.6.3 WANN KEIN ERROR VERGEBEN WIRD ..... 29

3.6.4 NOTIEREN VON ERRORS ....29
3.6.5 BEISPIELE ....30
**3.7 BB / IBB = BASE ON BALLS = WALK ....32**
**3.8 HP = HIT BY PITCH ....33**
**3.9 X.. = VORRÜCKEN DURCH AKTIONEN NACHFOLGENDER SCHLAGMÄNNER ....33**
**3.10 FC = FIELDER'S CHOICE ....34**
**3.11 SH.. = SACRIFICE HIT (BUNT) ....36**
**3.12 SF.. = SACRIFICE FLY ....39**
**3.13 ● = RUN BATTED IN (RBI) ....41**
**3.14 SB.. = STOLEN BASE ....43**
**3.15 CS..-.. = CAUGHT STEALING ....46**
**3.16 WP.. = WILD PITCH, PB.. = PASSED BALL ....47**
**3.17 UNTERSCHEIDUNG VON STOLEN BASE, WILD PITCH UND PASSED BALL ....48**
**3.18 BK.. = BALK / ILLEGALER PITCH ....50**
**3.19 PK ..-.. = PICKOFF ....50**
**3.20 DP = DOUBLE PLAY, TP = TRIPLE PLAY ....52**
**3.21 CI e2 = CATCHER'S INTERFERENCE / OBSTRUCTION ....55**
**3.22 AP.. = APPEAL PLAY ....56**
**3.23 TIE = TIE-BREAKER ....57**
**3.24 SPEZIELLE ARTEN DES VORRÜCKENS ....58**
**3.25 OBR.. = OUT BY RULE ....59**
3.25.1 BASEBALL ....59
3.25.2 SOFTBALL ....63
**3.26 LT = LOST TURN AT BAT ....64**
3.26.1 WER IST AUS? ....64
3.26.2 WER SCHLÄGT ALS NÄCHSTER? ....65
3.26.3 BEISPIELE ....65
**3.27 INTERFERENCE & OBSTRUCTION ....72**

**4 AUSWECHSLUNGEN ....74**

**4.1 SPIELERWECHSEL ....74**
4.1.1 ALLGEMEINES ....74
4.1.2 EINFACHER POSITIONSWECHSEL ....74
4.1.3 WECHSEL EINES SCHLAGMANNS IM LAUFENDEN COUNT ....75
4.1.4 PINCH HITTER UND PINCH RUNNER ....75
4.1.5 SONSTIGES ....76
**4.2 PITCHERWECHSEL ....76**
4.2.1 ALLGEMEINES ....76
4.2.2 WECHSEL DES PITCHERS IM LAUFENDEN COUNT ....77
**4.3 RE-ENTRY REGEL ....77**
**4.4 DESIGNATED HITTER / PLAYER ....78**
4.4.1 DESIGNATED HITTER (BASEBALL) ....78
4.4.2 DESIGNATED PLAYER (SOFTBALL) ....78
**4.5 SPEZIELLE WECHSEL IM SOFTBALL ....80**
4.5.1 REPLACEMENT PLAYER ....80
4.5.2 TEMPORARY RUNNER ....80
**4.6 ANSAGEN VON WECHSELN ....80**

5 SUMMIERUNG NACH JEDEM HALBINNING ..... 82

5.1 RUNS ..... 82
5.2 HITS ..... 82
5.3 ERRORS ..... 82
5.4 LEFT ON BASE ..... 82

6 NACH DEM SPIEL ..... 84

6.1 EINTRAGUNGEN NACH DEM SPIEL ..... 84
6.2 KOMMENTARE ..... 85
6.3 SPIELABBRÜCHE ..... 85

7 OFFENSIVSTATISTIK ..... 87

7.1 PA = PLATE APPEARANCES ..... 87
7.2 AB = AT BATS ..... 87
7.3 R = RUNS ..... 87
7.4 RBI = RUNS BATTED IN ..... 87
7.5 H = HITS, 2B = DOUBLES, 3B = TRIPLES, HR = HOMERUNS ..... 87
7.6 K = STRIKE OUTS ..... 88
7.7 BB/IBB = BASES ON BALLS ..... 88
7.8 HP = HIT BY PITCHES ..... 88
7.9 SB = STOLEN BASES ..... 88
7.10 CS = CAUGHT STEALINGS ..... 88
7.11 SH = SACRIFICE HITS (BUNTS) ..... 88
7.12 SF = SACRIFICE FLIES ..... 88

8 DEFENSIVSTATISTIK ..... 89

8.1 ALLGEMEIN ..... 89
8.2 A/PO/E = ASSISTS, PUTOUTS UND ERRORS ..... 89
8.3 DP= DOUBLE PLAYS ..... 90
8.4 TP = TRIPLE PLAYS ..... 90
8.5 IP = INNINGS PLAYED ..... 90
8.6 AUSWERTUNG NACH POSITIONEN GETRENNT ..... 90
8.7 CATCHERSTATISTIK ..... 92

9 PITCHINGSTATISTIK ..... 93

9.1 IP = INNINGS PITCHED ..... 93
9.2 BF = BATTERS FACED ..... 94
9.3 AB = AT BATS ..... 94
9.4 R = RUNS ..... 94
9.5 ER = EARNED RUNS ..... 94
9.5.1 DEFINITION ..... 95
9.5.2 DEFENSIVE MÖGLICHKEITEN ..... 95
9.5.3 DECISIVE ERRORS ..... 96
9.5.4 VORRÜCKEN VON LÄUFERN ..... 98
9.5.5 BEISPIELE ..... 100
9.5.6 CATCHER'S INTERFERENCE UND TIE-BREAKER ..... 101
9.5.7 PITCHERWECHSEL ..... 104

9.5.8 FIKTIVES SPIEL ..... 108
**9.6 H = HITS, 2B = DOUBLES, 3B = TRIPLES, HR = HOMERUNS ..... 110**
**9.7 K = STRIKE OUTS ..... 110**
**9.8 BB / IBB = BASES ON BALLS ..... 110**
**9.9 HP = HIT BY PITCHES ..... 110**
**9.10 SH = SACRIFICE HITS (BUNTS) ..... 110**
**9.11 SF = SACRIFICE FLIES ..... 110**
**9.12 WP = WILD PITCHES ..... 110**
**9.13 BK = BALKS ..... 110**
**9.14 W / L / S = WIN / LOSS / SAVE ..... 111**
9.14.1 WINNING RUN ..... 111
9.14.2 LOSS ..... 111
9.14.3 WIN ..... 111
9.14.4 SAVE ..... 114
9.14.5 BEISPIELE ZU WIN/LOSS/SAVE ..... 115
**9.15 MEHRFACHER EINSATZ ALS PITCHER ..... 116**

**10 PRÜFSUMMEN ..... 117**

**10.1 BOX SCORE BALANCE ..... 117**
**10.2 ANZAHL PLATE APPEARANCES ..... 117**
**10.3 ANZAHL RUNS ..... 117**
**10.4 ANZAHL RBI ..... 117**
**10.5 ANZAHL HITS ..... 117**
**10.6 RESTLICHE OFFENSIVSTATISTIKEN ..... 118**
**10.7 ANZAHL PUTOUTS ..... 118**
**10.8 ANZAHL ERRORS ..... 118**
**10.9 RESTLICHE DEFENSIVSTATISTIKEN ..... 118**
**10.10 BATTING = PITCHING ..... 118**
**10.11 BATTING = CATCHING ..... 118**
**10.12 RESTLICHE PITCHINGSTATISTIKEN ..... 118**

**11 SONDERFÄLLE ..... 119**

**11.1 MERCY RULES / ZEITBEGRENZUNG ..... 119**
**11.2 SPIELE MIT WENIGER ALS NEUN SPIELERN ..... 119**
11.2.1 MIT AUTOMATISCHEN AUS ..... 119
11.2.2 OHNE AUTOMATISCHE AUS ..... 120
**11.3 NACHWUCHSBEREICH ..... 121**

**12 TIPPS UND REGELN FÜR SCORER ..... 122**

**12.1 PROFESSIONELLES VERHALTEN ..... 122**
**12.2 GUTES SCORING ..... 123**
12.2.1 WAHL DES RICHTIGEN SITZPLATZES ..... 123
12.2.2 RICHTIGES BEOBACHTEN DES SPIELS ..... 123
12.2.3 KONTROLLE DER SCHLAGREIHENFOLGE UND WECHSEL ..... 124
12.2.4 NOTIEREN UND KORRIGIEREN VON AKTIONEN ..... 124
12.2.5 ZEIT SCHAFFEN ..... 124
12.2.6 ZWEIFELSFÄLLE ENTSCHEIDEN ..... 125
**12.3 KOMMUNIKATION ..... 126**
12.3.1 MIT DEN SCHIEDSRICHTERN ..... 126

12.3.2 MIT DEN MANNSCHAFTEN ..... 126
12.3.3 IN STADIEN ..... 126
**12.4 AUSRÜSTUNG ..... 129**
**12.5 KORREKT UND SCHNELL AUSWERTEN ..... 129**
12.5.1 EFFEKTIVES AUSWERTEN OFFENSIVE ..... 129
12.5.2 EFFEKTIVES AUSWERTEN DEFENSIVE ..... 130
12.5.3 EFFEKTIVES AUSWERTEN PITCHING ..... 131
12.5.4 AUSWERTEN WÄHREND DES SPIELS ..... 131

**13 ANHANG ..... 132**

**13.1 SCORINGÜBERSICHT ..... 132**
**13.2 ABKÜRZUNGSLISTE UND GLOSSAR ..... 133**
**13.3 CHECKLISTE ..... 136**
13.3.1 VOR DEM SPIEL ..... 136
13.3.2 SOFORT NACH DEM SPIEL ..... 136
13.3.3 VOR DEM VERSCHICKEN DER SCORESHEETS AN DEN VERBAND ..... 136

Bilder Titelseite: Mit freundlicher Genehmigung von Gregor Eisenhuth, Dirk Steffen und Iris Drobny

Schriftart: Die Scoringbeispiele verwenden die Schriftart Comic Jens (© Jens Kutilek)

# Änderungen in Version 1.1

In Version 1.1 wurden auf den folgenden Seiten Änderungen und Korrekturen vorgenommen:

Titelseite, Über die Autoren, Inhaltsverzeichnis, 1-15, 17-31, 33-41, 44-52, 54-58, 60-69, 71-81, 84, 87, 89-96, 98-103, 105-106, 108-111, 113-117, 119-120, 122-127, 129-130, 133-136

# Änderungen in Version 1.2

In Version 1.2 wurden auf den folgenden Seiten Änderungen und Korrekturen vorgenommen:

Titelseite, Über die Autoren, Inhaltsverzeichnis, Änderungen in Version 1.1/1.2, 1, 2, 23/24 (Interpretation 9.06 Kommentar und Beispiele), 43 (grauer Kasten: ABR gestrichen), 46 (grauer Kasten oben: Walk ergänzt), 58/59 (ABR Kapitel ersetzt), 84 (Zuschauerzahl), 117 (ABR gestrichen), 121 (Rollover ergänzt), 129/132/133/135 (ABR gestrichen)

# VORWORT ZUR 6. AUFLAGE

Diese 6. Auflage des Scoringbuchs enthält weit weniger Änderungen als die früheren Überarbeitungen. Im Gegensatz zur letzten Überarbeitung 2009 gibt es diesmal kein neues Scoresheet und auch keine Änderungen der Scoringregeln oder des Scoringsystems. Es wurden vor allem Fehler korrigiert, die Inhalte des Änderungsblatts eingebaut, und das Buch wurde an die aktuellen Regelwerke und Ordnungen angepasst. Das vorliegende Buch basiert nun auf den aktuellen Regelwerken Baseball 2020 und Softball 2018-2021 sowie auf der DBV Bundesspielordnung 2019 und der DBV Ausbildungsordnung 2019. Alle Regeltexte und Fußnoten im Buch wurden entsprechend aktualisiert.

Die Gliederung des Buches wurde leicht angepasst, und ein paar schwierige und selten gebrauchte Abkürzungen wurden ans Ende des Kapitels 3 verschoben. Dies soll Anfängern den Einstieg erleichtern. Außerdem wurden ein paar neue Scoringbeispiele eingefügt.

Weiterhin wurden zwei Wünsche der Leser berücksichtigt. Erstens werden in einem separaten Übungsbuch zahlreiche Aufgaben zum Trainieren der Scoresheetauswertung inklusive Lösungen angeboten. Dort findet man zwei komplette Übungsspiele zum Scoren und Auswerten (je eins für Baseball und Softball) sowie Übungen für die schwierigen Teile der Pitcherstatistik: Earned Runs, Runzuordnung, Innings Pitched und Win/Loss/Save. Mit diesen Übungen können sich Scorer aller Lizenzstufen auf ihren nächsten Lehrgang vorbereiten. Zweitens ist nun auch der Softballsport auf der Titelseite sichtbar.

Die größte Änderung ist allerdings die Tatsache, dass das Buch nicht mehr in gedruckter Form zum Kauf angeboten wird, sondern als PDF-Datei kostenlos zum Download verfügbar ist. Das spart den Vereinen und Scorern viel Geld und senkt den Preis eines C-Lehrgangs, in dem das Buch typischerweise enthalten ist, deutlich. Nun kann jeder selbst entscheiden, in welcher Form er das Buch nutzen möchte: Als gedruckte Version oder als eBook auf dem PC, Tablet oder Handy. Aktualisierungen des Buches sind leichter möglich, die Verteilung von Änderungsblättern kann entfallen und das Buch ist nach Schlagworten durchsuchbar.

Ich bedanke mich bei Christian Posny für das Redesign der Titelseite und bei Deutschlands besten Baseballfotografen Gregor Eisenhuth (https://www.facebook.com/gregor.eisenhuth), Dirk Steffen (https://dirksteffen.zenfolio.com) und Iris Drobny (https://www.drobny.photography) für die spektakulären Fotos. Außerdem danke ich allen Scorern, die mir persönlich oder per Mail Vorschläge für die Verbesserung des Buchs gemacht haben.

Vielen Dank an Markus Glaser, Christian Heil, Gesa Köhler, Torsten Sasse, Thomas Sippenauer, Martina Soika und Linda Steijger für das gründliche Korrekturlesen des neuen Buchs.

Vor allem bedanke ich mich bei meiner Frau und meinen beiden Kindern, dass sie mir seit 20 Jahren erlauben, so viel Zeit in meine Leidenschaft Scoring zu investieren.

Änderungsvorschläge oder gefundene Fehler können an muencheberg@baseball-softball.de geschickt werden.

Sven Müncheberg
Dezember 2018

# ÄNDERUNGSLISTE

Die wichtigsten Änderungen zur 5. Auflage sind:

Allgemein

- Regeltexte Baseball und Softball aktualisiert
- Querverweise auf Baseballregeln, Softballregeln, BuSpO, AO und andere Dokumente aktualisiert
- Inhalte des Änderungsblatts 2018 eingearbeitet
- Übungsspiel in das neue Übungsbuch verschoben

Kapitel 1

- Kapitel 1 an aktuelle Ordnungen angepasst
- Kapitel 1.5: Hyperlinks zu Dokumenten eingefügt
- Neues Kapitel 1.6

Kapitel 2

- Gliederung angepasst
- Erläuterung Positionsnummern von Kapitel 3 nach Kapitel 2.3.2 verschoben
- Neues Kapitel 2.3.4

Kapitel 3

- Abkürzungen für selten gebrauchte Sonderfälle (CI e2, AP, TIE, OBR, LT, Interference & Obstruction) ans Ende des Kapitels verschoben
- Kapitel 3.4: Neues Beispiel f)
- Kapitel 3.5.3: Neue Interpretation von Regel 9.06 Kommentar ergänzt
- Kapitel 3.10: Liste der möglichen FC-Situationen ergänzt
- Kapitel 3.13: Neues Beispiel für RBI-Vergabe bei Reverse Force Double Play
- Kapitel 3.24: Abkürzung ABR abgeschafft
- Kapitel 3.25.1: Neues Beispiel zu OBR bei Behinderung des Catchers durch den Schlagmann

Kapitel 4

- Kapitel 4.1.3 und 4.2.2: Verfahren für das Notieren des Wechselzeitpunkts bei Schlagmann- oder Pitcherwechsel im Count geändert
- Neues Kapitel 4.5.2

Kapitel 6

- Kapitel 6.1: Erläutert, wo die Gesamtinningsummation einzutragen ist, wenn 10 Innings gespielt wurden
- Kapitel 6.1: Erläutert, dass Unterbrechungen wegen Verletzungen von der Spielzeit abgezogen werden
- Kapitel 6.3: Verfahren bei abgebrochenen und aufgeschobenen Spielen ergänzt

Kapitel 8

- Kapitel 8.7: Eintragen von CS für „non-Catcher“

Kapitel 9

- Kapitel 9.5.2: Klargestellt, dass „K WP“ auch eine defensive Möglichkeit sein kann
- Neues Kapitel 9.5.6
- Kapitel 9.5.7.3: Neuer grauer Kasten, um die Bedingungen für eine Runübertragung klar zu definieren

Kapitel 10: Prüfsummen als eigenständiges Kapitel, um ihre Bedeutung zu betonen

Kapitel 11: Neue Kapitel 11.2.2 und 11.3

Kapitel 12

- Neue Grafiken in Kapitel 12.5.1
- Kapitel 12.5.2.1: Formular mit IP-Spalte und P/Flex-Zeile erweitert
- Neues Kapitel 12.5.2.3

# 1 ALLGEMEINES

## 1.1 SINN UND ZWECK DES SCORINGS

Scoring beim Baseball und Softball? Als ob die Europäer nicht schon genug Probleme haben, das Spiel selbst zu verstehen. Warum sich also die Mühe machen, auch noch das Protokollieren eines Spiels - denn Scoring ist nichts anderes als das - zu erlernen? Doch für das Scoring gibt es mehrere gute Gründe.

Scoring ist seit der Erfindung von Baseball ein Bestandteil des Sports und Statistiken, die aus den ausgefüllten Scoresheets erstellt werden, gibt es in den USA seit fast 150 Jahren. Viele Leute denken beim Thema Scoring allerdings nur an die Statistiken und übersehen dabei, wie wichtig Scoring für die Spieldurchführung ist.

Scoring ist eine notwendige Voraussetzung für einen regelgerechten Spielablauf. Der offizielle Scorer:

- erstellt den offiziellen Spielbericht für den Verband,
- notiert alle eingesetzten Spieler, damit deren Spielberechtigung durch die ligaleitende Stelle überprüft werden kann,
- zählt die Runs und ermittelt das offizielle Endergebnis,
- unterstützt die Schiedsrichter,
- notiert alle Spielerwechsel,
- überwacht die Schlagreihenfolge und unterstützt die Schiedsrichter bei Batting-out-of-Turn/Order Situationen und
- erstellt eine statistische Auswertung aller Offensiv-, Defensiv- und Pitchingaktionen, aus der die Statistikstelle die Ligastatistiken erstellt.

Gemäß Bundesspielordnung (BuSpO) muss bei jedem Spiel ein lizenzierter Scorer anwesend sein.[1] Ist dies nicht der Fall, kann das Spiel für die Heimmannschaft sogar als verloren gewertet werden. Allerdings kann es Ausnahmen geben, z. B. im Nachwuchsbereich, die in den Durchführungsverordnungen der Landesverbände festgelegt sind.

## 1.2 GRUNDREGELN

Dass Scoring ein elementarer Bestandteil des Spiels ist, erkennt man auch daran, dass die Scoringregeln Teil des offiziellen Regelwerks sind. Im Baseballregelbuch findet man die Scoringregeln in Regel 9, die immerhin 50 Seiten umfasst, also mehr als ein Viertel des Regelbuchs. Im Softballregelbuch definiert Appendix 6 die Scoringregeln, allerdings fallen diese mit vier Seiten extrem kurz aus.

Aus diesem Grund sind die Softballregeln kaum für den praktischen Einsatz geeignet, denn viele Aspekte des Spiels sind nur äußerst knapp oder gar nicht beschrieben. Es gibt z. B. keine Definition für Sacrifice Hits, obwohl im Softball öfter gebuntet wird als im Baseball. Auch gibt es keine Earned Runs, keine Saves und die Vergabe von Wins und Losses ist nur sehr lückenhaft definiert. Deshalb ist die Grundlage für das Scoring in Deutschland das Baseballregelbuch. Abweichende Regeln im Softballbereich werden allerdings berücksichtigt und sind in diesem Buch explizit aufgeführt. Dies gilt allerdings nur für Fast-Pitch Softball.

In beiden Sportarten gelten jedoch die gleichen Grundprinzipien.[2]

- Der Scorer muss sich an die Scoringregeln halten und darf keine Entscheidung treffen, die im Widerspruch zu den Regeln steht.
- Der Scorer darf keine Entscheidung treffen, die im Widerspruch zu einer Entscheidung der Schiedsrichter steht.
- Der Scorer hat die alleinige Befugnis, über die Bewertung von Spielsituationen zu entscheiden, z. B. bei Hit/Error.
- Der Scorer hat die Befugnis, über Spielsituationen zu entscheiden, die nicht in den Regeln erfasst sind.

Die angesprochene **Entscheidungsfreiheit** wird einem oft begegnen, wenn man sich intensiv mit dem Scoring auseinandersetzt. Besonders die Unterscheidung „Base Hit“ oder „Error“ kann von Regeln nie genau eingegrenzt werden, sondern muss in jedem Einzelfall vom Scorer neu entschieden werden. Hierzu benötigt dieser (neben **Regelkenntnissen** und Übersicht) vor allem **Vorstellungsvermögen** von Spielzügen, die möglicherweise passiert wären (aber nie wirklich passiert sind) und dies ist nur durch **Erfahrung** und **Übung** zu lernen.

[1] BuSpO Artikel 7.2.01
[2] OBR Regel 9.01 (b) (1), OSR Regel 3.7.1

Jeder Scorer sollte sich auch bewusst sein, dass Scoring nicht immer gerecht ist, auch wenn die Regeln das so weit wie möglich anstreben. Es gibt Situationen, in denen der Scorer den Schlagmann für das schlechte Baserunning eines Mitspielers bestrafen muss. Auch bei der Vergabe von Hits und Earned Runs kann es hin und wieder zu solchen Ungerechtigkeiten kommen. Diese - nicht zu vermeidenden – Ungerechtigkeiten muss der Scorer allerdings als Teil des Systems akzeptieren und sich trotzdem streng an die Regeln halten.

Der oberste Zweck des ausgefüllten Scoresheets ist der Nachweis des regelgerechten Verlaufs des Spiels, welcher durch die ligaleitende Stelle geprüft wird. Jeder Scorer hat also unbedingt auf **Lesbarkeit, Rekonstruierbarkeit und Einheitlichkeit** zu achten.

Mit den Scoringregeln allein kann man allerdings noch kein Spiel scoren. Dazu benötigt man ein **Scoringsystem** mit definierten Abkürzungen und Notationen, um alle auftretenden Situationen protokollieren zu können. Ein einheitliches Scoringsystem erlaubt allen Beteiligten (z. B. ligaleitende Stelle, Statistikstelle, Pressevertreter), die Aktionen eines Spiels anhand des Scoresheets nachvollziehen zu können. Deshalb gibt es im DBV ein einheitliches Scoringsystem, das in diesem Buch beschrieben ist und in allen Ligen anzuwenden ist.

In vielen Kapiteln sind Auszüge aus den offiziellen Regelbüchern Baseball und Softball abgedruckt. **Es sind allerdings nicht die kompletten Scoringregeln enthalten, deshalb sollte sich jeder Scorer ein Regelbuch zulegen, um alle Spezialfälle lernen und auch während des Spiels wichtige Passagen nachschlagen zu können.** Im Scoringbuch gibt es zahlreiche Fußnoten, die auf die relevanten Passagen in den Regelbüchern verweisen. Dabei steht OBR für die Offiziellen Baseball Regeln und OSR für die Offiziellen Softball Regeln.

Ein Scorer muss außerdem die übrigen Baseball- und Softballregeln gut genug kennen, um alle auftretenden Spielsituationen verstehen zu können. Er muss die taktischen Elemente der Offensive wie Steals und Sacrifices und die Aktionen der Defensive wie Intentional Walks, Double Plays, Force Plays und Appeals kennen. Er muss wissen, was ein Balk (Baseball) bzw. Illegal Pitch (Softball) ist, er muss aber nicht alle Aktionen kennen, die einen Balk/Illegal Pitch auslösen.

Sehr wichtig ist die Kenntnis der Regeln für

- das Zählen von Runs[1],
- Batting-out-of-Turn/Order[2],
- Infield Fly[3],
- Designated Hitter/Player[4] und
- Fallen gelassener dritter Strike[5].

Ein Scorer sollte außerdem die relevanten Artikel der DBV Ordnungen kennen, vor allem die Bundesspielordnung, die Ausbildungsordnung und die Durchführungsverordnung seines Landesverbands (siehe auch Kapitel 1.5). Auch zu diesen Dokumenten gibt es diverse Querverweise in den Fußnoten. Dabei steht BuSpO für die DBV Bundesspielordnung und AO für die DBV Ausbildungsordnung.

Obwohl der Scorer fast immer von der Heimmannschaft gestellt wird, muss er sich wie der Schiedsrichter dem Gebot der **Neutralität** unterwerfen, denn er gilt als Vertreter des Verbands, nicht des Vereins. Folglich muss er immer nach den gleichen Regeln scoren, egal ob es sich um einen unbeliebten Gegner oder den besten Freund aus dem eigenen Verein handelt.

Der nächste Vertraute und Kollege des Scorers ist der Schiedsrichter. Eine gute **Zusammenarbeit** ist für beide enorm wichtig. Der Scorer sollte den Schiedsrichter zur Erläuterung seiner Entscheidung auffordern, wenn er diese vielleicht nicht deutlich genug bekannt gegeben hat. Es ist allerdings nicht die Aufgabe des Scorers, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu bewerten oder zu korrigieren. Gibt z. B. der Schiedsrichter einen Schlagmann aus, dessen Line Drive seiner Meinung nach aus der Luft gefangen wurde, so muss der Scorer diese Entscheidung als Tatsache akzeptieren, auch wenn er den Ball vorher am Boden gesehen hat.

Ein Scorer sollte auch ein gesundes **Selbstbewusstsein** an den Tag legen, denn der Scorer ist ein Vertreter des Verbands und der dritte Offizielle am Platz. Als solcher hat er das Recht auf adäquate Arbeitsbedingungen (z. B. ein geeigneter Scorertisch mit Sonnen- und Regenschutz[6]) und eine respektvolle Behandlung durch Manager, Spieler, Schiedsrichter und Zuschauer[7].

[1] OBR Regel 5.08, OSR Regel 1.2.5
[2] OBR Regel 6.03 (b), OSR Regel 5.4.1
[3] OBR Begriffsdefinitionen Infield Fly, OSR Regel 5.1.26
[4] OBR Regel 5.11, OSR Regel 3.1.3 und 3.2.4
[5] OBR Regel 5.09 (a) (3) und 5.05 (a) (2), OSR Regel 5.1.44 und 5.5.1 b)
[6] BuSpO Artikel 7.2.03
[7] OBR Regel 9.01 (c), keine entsprechende OSR Regel

# 1.3 SCORING IM DBV

## 1.3.1 ORGANISATION

Verantwortlich für die Organisation des Scorings im DBV ist der Scorerobmann, der Mitglied des Ausschusses Bildung ist. Der Ausschuss Bildung ist zuständig für die Fortschreibung der Ausbildungsordnung (AO), die Lizenzierung von A-Scorern und die Definition des DBV-Scoringsystems. Die Definition der eigentlichen Scoringregeln – also Regel 9 OBR und Appendix 6 OSR – liegen dagegen in der Verantwortung des Ausschusses Wettkampfsport, denn dieser ist für die Regelwerke zuständig. Der Ausschuss Wettkampfsport ist außerdem zuständig für die Bundesspielordnung (BuSpO), in der die Rechte und Pflichten von Scorern definiert sind.[1] Für Spiele auf Landesverbandsebene wird die BuSpO ergänzt durch die Durchführungsverordnungen (DVO) der Landesverbände. Auch diese können Regelungen zum Scoring enthalten.

Das föderale Prinzip zeigt sich auch bei der Lizenzierung von Scorern. Während für die Ausbildung und Lizenzierung von A-Scorern der DBV zuständig ist, liegt die Ausbildung und Lizenzierung von B- und C-Scorern in der Verantwortung der Landesverbände. Durch die Ausbildungsordnung ist allerdings sichergestellt, dass die Ausbildung von B- und C-Scorern in allen Landesverbänden nach denselben Richtlinien durchgeführt wird.[2]

## 1.3.2 DER SCORER-C-LEHRGANG

Jeder, der Interesse am Scoring hat, muss zunächst in einem Landesverband einen Scorerlehrgang der Stufe C besuchen. Einzige Voraussetzung ist die Vollendung des 14. Lebensjahres.[3] Man sollte möglichst kein absoluter Neuling im Baseball bzw. Softball sein und am besten auch schon einmal aktiv gespielt haben. Gerade denjenigen, die schon länger dabei sind, fällt das Scoring viel leichter als totalen Anfängern. Aber davon sollte sich niemand abschrecken lassen.

Der Lehrgang soll dem Scoringanfänger einen Einblick in das Scoring geben, so dass er ein Spiel möglichst fehlerfrei zu Papier bringen kann.[4] Gerade hier ist der Einsatz des Teilnehmers gefordert, denn in einem kurzen C-Lehrgang können nur die wichtigsten Regeln angesprochen werden. Eine selbstständige Einarbeitung in das Thema Scoring anhand dieses Buches wird daher unweigerlich vorausgesetzt.

C-Scorer dürfen Spiele in der Landesliga und darunter sowie im Nachwuchsbereich scoren.[5]

## 1.3.3 DER SCORER-B-LEHRGANG

Der B-Lehrgang fällt ebenfalls unter die Regie der Landesverbände. Voraussetzung hierfür ist die Vollendung des 16. Lebensjahres und eventuell der Nachweis einer bestimmten Erfahrung, z. B. eine vorgeschriebene Anzahl gescorter Spiele mit C-Lizenz.[6]

Der Schwerpunkt bei diesem Lehrgang liegt auf der Statistikauswertung sowie den Spezialfällen im Scoringteil.[7] Es wird dabei auf folgende Punkte näher eingegangen:

- Unterscheidung Hit/Error
- Unterscheidung Stolen Base/Wild Pitch/Passed Ball
- Erkennung Sacrifices
- Komplette Statistikauswertung (Offensive, Defensive, Pitching)

Für interessierte Scorer ist dieser Lehrgang ein absolutes Muss, denn hier wird detailliert auf alle Fragen eingegangen und alle Probleme werden in Diskussionsrunden erörtert. Eine Behandlung der wichtigsten Problemfälle anhand von Videoaufzeichnungen ist in diesem Lehrgang ebenfalls meistens enthalten.

B-Scorer dürfen in den 2. Bundesligen und darunter scoren.[8]

[1] BuSpO Artikel 7
[2] AO Kapitel 3.9 und 3.10
[3] AO Kapitel 3.10.4
[4] AO Kapitel 3.10.6 und 3.10.7
[5] BuSpO Artikel 7.2.01
[6] AO Kapitel 3.9.4
[7] AO Kapitel 3.9.6 und 3.9.7
[8] BuSpO Artikel 7.2.01

### 1.3.4 DER SCORER-A-LEHRGANG

Auf Bundesebene wird der A-Lehrgang angeboten, der vom DBV selbst gestaltet und durchgeführt wird. Voraussetzungen sind eine gültige B-Lizenz und eine zweijährige Praxiserfahrung mit mindestens 15 gescorten und fünf ausgewerteten Spielen.[1]

Bei diesem Lehrgang wird noch einmal die Earned Run-Vergabe intensiv geschult. Es wird über Spezialfälle diskutiert und versucht, mit Hilfe von Videobeispielen einen einheitlichen Maßstab für Hit/Error-Entscheidungen zu etablieren.[2] Die Fähigkeit, Fehler auf Scoresheets zu erkennen und zu beseitigen, ist ebenso Bestandteil des A-Lehrgangs, wie auch die Statistikerstellung selbst. Statistiken lesen und verstehen können, ist für einen A-Scorer ebenfalls wichtig.

Jeder, der in der 1. Bundesliga Baseball oder Bundesliga Softball scoren will, muss über eine A-Lizenz verfügen.[3]

## 1.4 EINSTIEG FÜR ANFÄNGER

Dieses Kapitel soll Scoringanfängern, die sich auf den C-Lehrgang vorbereiten, Hilfestellung geben, um mit diesem doch recht umfangreichen Lehrbuch arbeiten zu können.

Laut DBV Ausbildungsordnung soll ein Scorer beim C-Lehrgang[4]

- in das Scoringsystem eingeführt werden und
- ein Spiel fehlerlos auf den Scoresheets dokumentieren können.

Für die Vorbereitung auf den C-Lehrgang sollte ein Teilnehmer die folgenden Kapitel gelesen und verstanden haben:

- Kapitel 2: Grundlagen
- Kapitel 3: Abkürzungen (die schwierigen Kapitel 3.24 bis 3.27 sollte ein C-Scorer gelesen haben, die Inhalte müssen aber noch nicht komplett beherrscht werden)
- Kapitel 4: Auswechslungen
- Kapitel 5: Summierung nach jedem Halbinning
- Kapitel 6: Nach dem Spiel

Die Auswertung von Scoresheets wird im C-Lehrgang noch nicht behandelt, d. h. die Kapitel 7-10 können übersprungen werden.

Die Kapitel 11 und 12 sollte sich ein Scorer vor seinem ersten Einsatz durchlesen, sie sind aber nicht Voraussetzung für den Lehrgang.

Außerdem sollten vor dem Lehrgang beide Übungsspiele im Übungsbuch gescort werden (ohne Auswertung).

## 1.5 LITERATUR FÜR SCORER

Die Kenntnis der folgenden Dokumente ist für einen Scorer unerlässlich:

- *Regelheft Baseball bzw. Softball*: Das deutsche Regelbuch sollte jeder Scorer besitzen, um bei schwierigen Situationen jederzeit die Scoringregeln nachschlagen zu können.
- *Ausbildungsordnung des DBV (AO)*: Ein wichtiges Dokument für alle Scorer, denn es regelt die Ausbildung und Lizenzierung von Scorern.[5]
- *Bundesspielordnung Baseball und Softball (BuSpO)*: Die BuSpO regelt alle Fragen rund um die Durchführung des Spielbetriebs. Für Scorer interessant sind neben den Kapiteln über das Scoring selbst auch die Kapitel über Ergebnisdienst/Statistikstelle, Spieldauer/-modus und die Scoringstrafen.[6]
- *Durchführungsverordnungen der Landesverbände (DVO)*: Bei Spielen auf Landesverbandsebene gilt die jeweilige DVO zusätzlich zur BuSpO. Die DVOs können auf den Webseiten der Landesverbände heruntergeladen werden.
- *Durchführungsverordnungen der Bundesligen*: Diese DVOs sind in den Anhängen der BuSpO enthalten.[7]

[1] AO Kapitel 3.8.4
[2] AO Kapitel 3.8.6 und 3.8.7
[3] BuSpO Artikel 7.2.01
[4] AO Kapitel 3.10.6
[5] AO Kapitel 3
[6] BuSpO Artikel 7, Artikel 8, Artikel 11.3, Anhang 6
[7] BuSpO Anhang 18 (Bundesligen Baseball) und Anhang 20 (Bundesliga Softball)

- *Veranstaltungsordnung des DBV (VO)*: Falls man als Scorer auf einer Deutschen Meisterschaft oder einem Länderpokal eingesetzt wird, findet man in dieser Ordnung alle wichtigen Regelungen zur Durchführung der entsprechenden Veranstaltung.

Interessant für fortgeschrittene Scorer:

- *Official Rules of Major League Baseball*: Das amerikanische Regelbuch ist die Vorlage für das deutsche Regelbuch. Im Originaltext sind die Regeln manchmal besser verständlich als in der deutschen Übersetzung.
- *Official Rules of Softball Fastpitch*: Das Regelbuch der World Baseball and Softball Confederation ist die Vorlage für das deutsche Regelbuch.
- *Scorer's Manual, World Baseball and Softball Confederation*: Beschreibung des Scoringsystems des Weltverbands (WBSC), welches auf internationalen Turnieren eingesetzt wird. Erhältlich über die Scoringkommission des Weltverbands WBSC.
- *Handbuch der Statistikerstellung*, Sven Müncheberg, DBV 2004: Dieses Handbuch erklärt alle Aspekte der Statistikerstellung im Baseball und Softball, von simplen, allgegenwärtigen Statistiken wie dem Batting Average bis hin zu den modernen Formeln der Sabermetrics. Das Handbuch enthält außerdem ausführliche Anleitungen zur Scoresheetkontrolle und -korrektur, was es für alle Scorer interessant macht.
- *The Complete Baseball Scorekeeping Handbook, Revised and Updated Edition*, Andres Wirkmaa, McFarland & Company, Inc, 2015: Englischsprachiges Lehrbuch, das sehr detailliert jede einzelne Scoringregel analysiert und diskutiert.
- *Official Scoring in the Big Leagues*, Bill Shannon: Interessante Mischung aus Scoringlehrbuch und Anekdotensammlung, geschrieben von einem der erfahrensten Scorer der Major Leagues.

Zur Entspannung und Unterhaltung wird das folgende Buch empfohlen:

- *The Joy of Keeping Score – How Scoring the Game has influenced and enhanced the Game of Baseball*: Paul Dickson, Walker and Company, New York, 1996: Beschrieben wird die Geschichte und die Grundlagen des Scorings sowie verschiedene Scoringsysteme. In einem Scoringlexikon werden zahlreiche Begriffe erklärt (z. B. die Abkürzung „WW" für „wasn't watching") und durch Anekdoten ergänzt.

Regelbücher sowie die Bücher von Wirkmaa und Dickson können über den Buchhandel bezogen werden.

## 1.6 LINKS

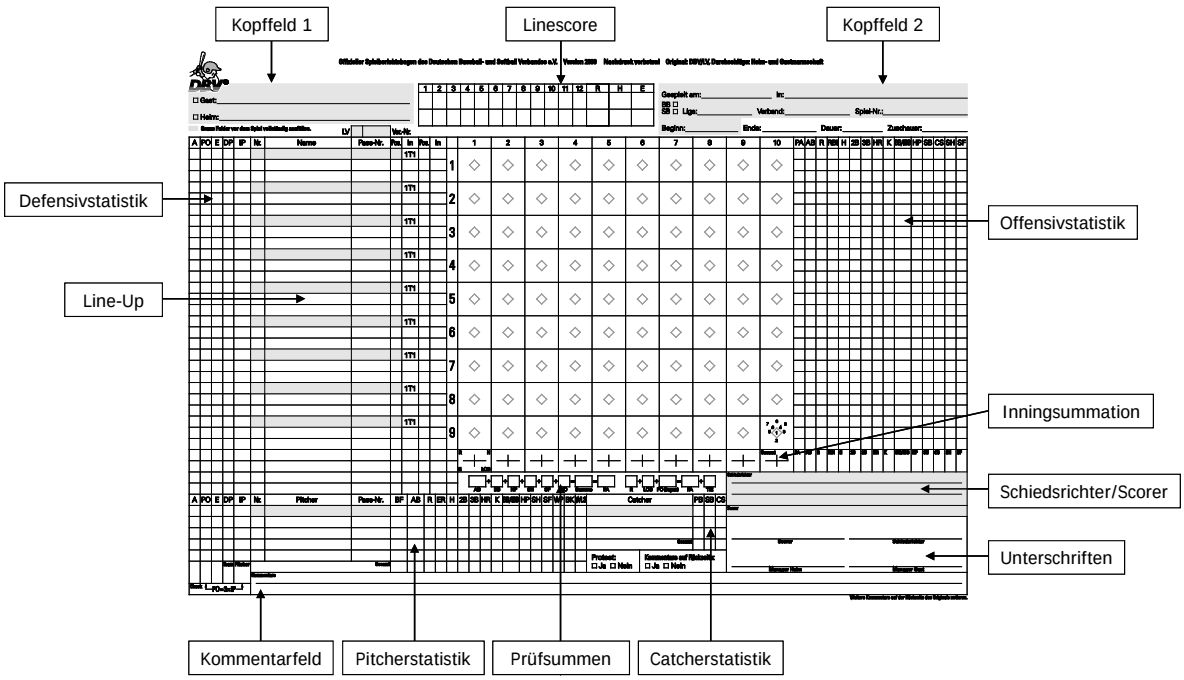
Weitere Informationen zum Thema Scoring findet man auf den folgenden Webseiten:

- *DBV Scoringseite*: News, Infos und Downloads rund um das Thema Scoring im DBV
- *DBV Scoringseite auf Facebook*: News, Infos und regelmäßige Quizfragen
- *SABR Official Scoring Research Committee Scoring*: Scoringgruppe der Society for American Baseball Research. Der Newsletter ist auch für Nicht-Mitglieder zugänglich.
- *Baseball Scorecard*: Webseite rund um Thema Scoring mit Diskussionsforum, leider schon lange nicht mehr aktualisiert

# 2 GRUNDLAGEN

## 2.1 DAS SCORESHEET

Das offizielle Scoresheet des DBV muss in allen Ligen verwendet werden.[1] Es besteht aus verschiedenen Bereichen, die im folgenden Bild dargestellt sind. Eine vergrößerte Darstellung, die auch als Vorlage zum Ausdrucken verwendet werden kann, befindet sich im Übungsbuch.




Jeder Scoresheet-Bogen besteht aus dem Original-Scoresheet und zwei Durchschlägen. Die Durchschläge werden erst nach dem Spiel getrennt und verteilt. Das Original wird immer an den zuständigen Verband (ligaleitende Stelle oder Statistikstelle) verschickt bzw. in den BSM hochgeladen, während die Durchschläge für die beiden Mannschaften bestimmt sind. Der Schiedsrichter bekommt keinen Durchschlag.[2]

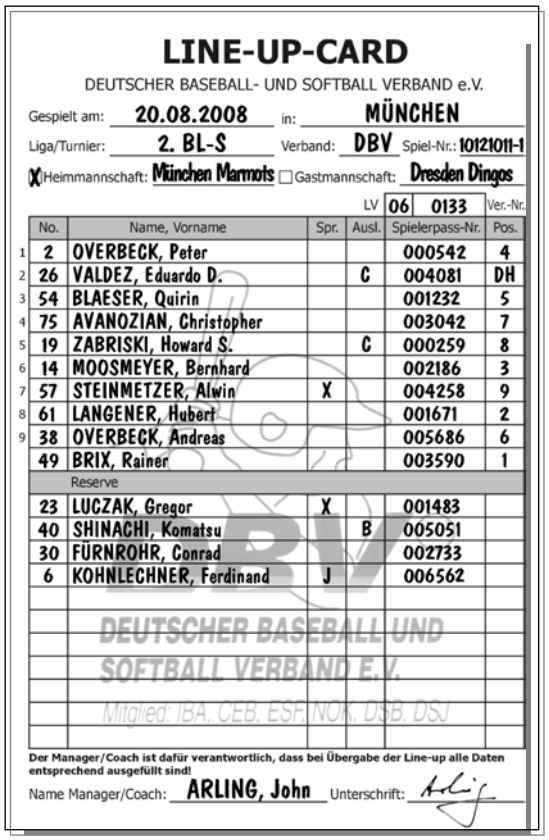
## 2.2 VOR DEM SPIEL

### 2.2.1 LINE-UP-CARDS

Damit der Schiedsrichter, der Scorer und die Mannschaften im Besitz der Aufstellungen sind, werden bei der Plate Conference vor Spielbeginn zwischen den Managern der Mannschaften und dem Plate Umpire die Line-Up-Cards ausgetauscht.[3] Siehe dazu auch Kapitel 12.2.5.

Eine korrekt ausgefüllte Line-Up-Card sollte in etwa wie die nachfolgend gezeigte aussehen. Unvollständige oder unleserliche Line-Up-Cards sollte der Scorer zurückweisen. Die BuSpO gestattet allerdings den Managern auf die Eintragung von Passnummern auf den Lineup-Cards zu verzichten, wenn er dem Scorer eine ausgedruckte Liste aller einzusetzenden Spieler aushändigt. Diese Liste muss die Namen (Vor- und Nachnamen), Rückennummer, Spielerpassnummer, Nationalität, Springerinformation sowie den Spielerstatus beinhalten.[4]

[1] BuSpO Artikel 4.3.08
[2] BuSpO Artikel 7.3.02
[3] OBR Regel 4.03, OSR Regeln 1.1.8, 3.1.14 und 3.2.1
[4] BuSpO Artikel 4.3.07



**LINE-UP-CARD**

DEUTSCHER BASEBALL- UND SOFTBALL VERBAND e.V.

Gespielt am: 20.08.2008 in: MÜNCHEN

Liga/Turnier: 2. BL-S Verband: DBV Spiel-Nr.: 10121011-1

X Heimmannschaft: München Mammots ☐ Gastmannschaft: Dresden Dingos

LV 06 0133 Ver.-Nr.

| | No. | Name, Vorname | Spr. | Ausl. | Spielerpass-Nr. | Pos. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | OVERBECK, Peter | | | 000542 | 4 |
| 2 | 26 | VALDEZ, Eduardo D. | | C | 004081 | DH |
| 3 | 54 | BLAESER, Quirin | | | 001232 | 5 |
| 4 | 75 | AVANOZIAN, Christopher | | | 003042 | 7 |
| 5 | 19 | ZABRISKI, Howard S. | | C | 000259 | 8 |
| 6 | 14 | MOOSMEYER, Bernhard | | | 002186 | 3 |
| 7 | 57 | STEINMETZER, Alwin | X | | 004258 | 9 |
| 8 | 61 | LANGENER, Hubert | | | 001671 | 2 |
| 9 | 38 | OVERBECK, Andreas | | | 005686 | 6 |
| | 49 | BRIX, Rainer | | | 003590 | 1 |
| | | Reserve | | | | |
| | 23 | LUCZAK, Gregor | X | | 001483 | |
| | 40 | SHINACHI, Komatsu | | B | 005051 | |
| | 30 | FÜRNROHR, Conrad | | | 002733 | |
| | 6 | KOHNLECHNER, Ferdinand | J | | 006562 | |

DEUTSCHER BASEBALL UND SOFTBALL VERBAND E.V.

Mitglied: IBA, CEB, ESF, NOK, DSB, DSJ

Der Manager/Coach ist dafür verantwortlich, dass bei Übergabe der Line-up alle Daten entsprechend ausgefüllt sind!

Name Manager/Coach: ARLING, John Unterschrift:

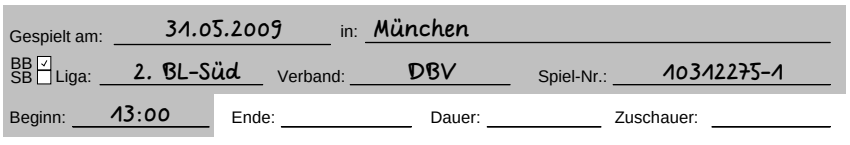
## 2.2.2 AUSFÜLLEN DER GRAUEN FELDER

Zuerst füllt der Scorer alle mit einer grauen Schattierung gekennzeichneten Felder auf beiden Bögen aus:

Im „Kopf“ der Scoresheets werden eingetragen (auf Heim- und Gast-Sheet):

- die *Namen der Mannschaften* (vollständige Bezeichnung)
- das *Datum*
- der *Spielort*
- der *Sport* (Häkchen bei Baseball oder Softball)
- die *Liga* (Abkürzungen: 1.BL, 2.BL, VL, LL, BZL, KL) in Verbindung mit der jeweiligen *Gruppe* (z. B. Nord, Süd, Ost, West, Mitte). Zusätzlich JUN, JUG, SCH falls es sich um ein Junioren-, Jugend- oder Schülerspiel handelt. Bei Pokalspielen wird als Ligabezeichnung POKAL verwendet.

  Beispiele: 1. BL-Süd für die 1. Bundesliga Süd oder VL-Nord für die Verbandsliga Nord.
- der *Verband* (DBV für die Bundesligen, für alle anderen das Kürzel des Landesverbands, z. B. BBSV)
- die *Nummer des Spieles* laut Spielplan. Bei Doubleheadern wird der Zusatz „-1“ bzw. „-2“ angefügt.
- der *Spielbeginn*, also die Zeit, als der erste Pitch geworfen wurde.



Gespielt am: 31.05.2009 in: München

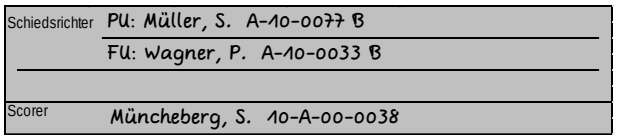
BB ☑ SB ☐ Liga: 2. BL-Süd Verband: DBV Spiel-Nr.: 10312275-1

Beginn: 13:00 Ende: Dauer: Zuschauer:

Dann deklariert der Scorer eines der beiden Scoresheets zum Heim-Sheet, in dem er oben links vor dem Namen der Heimmannschaft das Kästchen ankreuzt. Das andere wird entsprechend als Gast-Sheet gekennzeichnet.

Auf dem Heim-Sheet werden unten rechts zusätzlich die folgenden Informationen vermerkt:

- Namen und Lizenznummern aller *Schiedsrichter* und Angabe ihrer Position
  - Bei zwei Schiedsrichtern: PU (Plate Umpire) und FU (Field Umpire)
  - Bei drei Schiedsrichtern: PU (Plate Umpire), U1 (Field Umpire) und U3 (Field Umpire)
  - Bei vier Schiedsrichtern: HP (Home Plate), 1B, 2B, 3B
- Name und Lizenznummer des *Scorers*




### 2.2.3 EINTRAGEN DER AUFSTELLUNGEN

Nun trägt man auf beiden Scoresheets die kompletten Aufstellungen der jeweiligen Mannschaft gemäß der Line-Up-Cards ein und zwar in der richtigen Schlagreihenfolge und mit den folgenden zusätzlichen Angaben[1]:

- Spalte *„Nr.“:* Rückennummer des Spielers
- Spalte *„Name“:* Name des Spielers (in die oberste der drei Zeilen)

  Um Verwechslungen von gleichnamigen Spielern auszuschließen, sollte man dem Nachnamen mindestens den ersten Buchstaben des Vornamens hinzufügen.
- Spalte *„Pass-Nr.“:* Nummer des Spielerpasses

  Die ersten beiden Ziffern der Passnummer geben den Landesverband und die nächsten vier Ziffern die Vereinsnummer an. Diese Nummern müssen nur einmal eingetragen werden und zwar in die beiden Kästchen oberhalb der Spalte. In der Spalte selbst müssen dann nur noch die letzten sechs Ziffern eingetragen werden. Dabei können führende Nullen weggelassen werden.
- Spalte *„Pos.“:* Position des Spielers. Zu verwenden sind hier die Positionsnummern 1-9 (siehe Kapitel 2.3.2), sowie „DH“ für den Designated Hitter und „DP“ für den Designated Player.

### 2.2.4 DESIGNATED HITTER/PLAYER

Verwendet eine Mannschaft im Baseball einen Designated Hitter (DH), so darf der Pitcher, für den der DH in der Offensive eingesetzt wird, nur unten in der Pitchingstatistik eingetragen werden.

Im Softball wird folgendermaßen verfahren: Der Designated Player wird im Line-Up mit der Position „DP“ aufgeführt. Der DP kann nicht nur für den Pitcher sondern für eine beliebige Feldspielerin eingesetzt werden (Flex-Player). Der Flex-Player, für den der DP schlägt, wird in die erste freie Zeile unterhalb von Position 9 der Schlagreihenfolge mit ihrer Position und dem Wechselzeitpunkt „1T1“ eingetragen, auch wenn es sich um den Pitcher handelt, der bereits im Pitchingbereich aufgeführt ist. Außerdem muss die Position des startenden DP im Line-Up markiert werden, in dem die Nummer in der Schlagreihenfolge mit einem Kringel versehen wird. Sollte nämlich der Flex-Player später auch offensiv spielen, darf sie das nur an Stelle des startenden DP.

[1] BuSpO Artikel 7.3.05

Zu Beginn des Spiels sollte das Line-Up wie unten gezeigt aussehen: Baseball (links) und Softball (rechts):

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Overbeck, P. | 003422 | 4 | 1T1 | | | 1 |
| 26 | Valdez, E. | 040813 | DH | 1T1 | | | 2 |
| 34 | Glaser, O. | 012370 | 5 | 1T1 | | | 3 |
| 75 | Berger, A. | 030439 | 7 | 1T1 | | | 4 |
| 19 | Hausmann, H. | 003858 | 8 | 1T1 | | | 5 |
| 14 | Meyer, B. | 021849 | 3 | 1T1 | | | 6 |
| 57 | Steiner, A. | 042664 | 9 | 1T1 | | | 7 |
| 61 | Lange, H. | 016795 | 2 | 1T1 | | | 8 |
| 38 | Overbeck, A. | 056809 | 6 | 1T1 | | | 9 |

| Nr. | Pitcher | Pass-Nr. | BF | AB | R | ER | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 49 | Brix, R. | 035918 | | | | | |

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 89 | Rose, F. | 091845 | 9 | 1T1 | | | 1 |
| 11 | Riemer, T. | 006288 | 3 | 1T1 | | | 2 |
| 34 | Bürgi, U. | 086445 | 7 | 1T1 | | | 3 |
| 54 | Martin, A. | 054962 | 6 | 1T1 | | | 4 |
| 28 | Stenzel, S. | 087839 | 8 | 1T1 | | | 5 |
| 14 | Krenz, T. | 074622 | 2 | 1T1 | | | 6 |
| 48 | Matuschka, B. | 033359 | DP | 1T1 | | | ⑦ |
| 39 | Schmitt, C. | 014515 | 5 | 1T1 | | | 8 |
| 5 | Thiems, C. | 006575 | 1 | 1T1 | | | 9 |
| 46 | Walter, K. | 068598 | 4 | 1T1 | | | |

| Nr. | Pitcher | Pass-Nr. | BF | AB | R | ER | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | Thiems, C. | 006575 | | | | | |

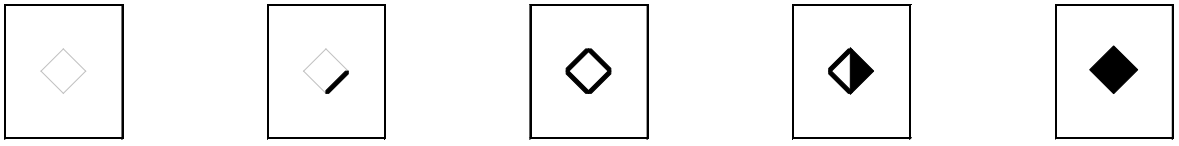
Beim späteren Erstellen der Statistik ist darauf zu achten, dass der DH/DP zwar alle Offensivaktionen, der Pitcher/Flex-Player aber die Defensivaktionen angerechnet bekommt (siehe Kapitel 8.1).

## 2.3 DAS SCORING

### 2.3.1 DIE KÄSTCHEN

In der Mitte des Scoresheets gibt es eine Vielzahl von Kästchen, die mit einer Raute versehen sind. Diese sollen vom Scorer mit Informationen gefüllt werden, was mit einem bestimmten Schlagmann bzw. Läufer (dessen Name ganz links in dieser Zeile steht) in einem bestimmten Inning (dessen Nummer ganz oben in dieser Spalte steht) passiert ist.

Die Raute repräsentiert dabei das Infield, wobei die untere Ecke das Home Plate darstellt, die rechte das erste Base, die obere das zweite Base und die linke das dritte Base. Erreicht ein Schlagmann das erste Base, zieht man die Seite der Raute vom Home Plate zum ersten Base (also von der unteren zur rechten Ecke) durchgehend nach. Rückt er bis zum zweiten Base vor, wird die Linie vom ersten zum zweiten (von der rechten zur oberen Ecke) nachgezogen usw. Schafft es der Läufer (wie der Schlagmann ab jetzt genannt wird) nach und nach die weiteren Bases zu umrunden, und erreicht er wieder das Home Plate (ein Run), ist aus der gestrichelten eine fest umrandete Raute geworden, die anschließend halb oder ganz ausgemalt wird (siehe Kapitel 9.5).



Entsprechend der Schlagreihenfolge werden von oben nach unten die Kästchen mit Informationen gefüllt, so lange bis drei Spieler aus sind und damit das Inning zu Ende ist. Zur Verdeutlichung wird nach dem letzten Schlagmann, der seinen Schlagdurchgang beendet hat, ein Schrägstrich gezogen (siehe Beispiel in Kapitel 5).

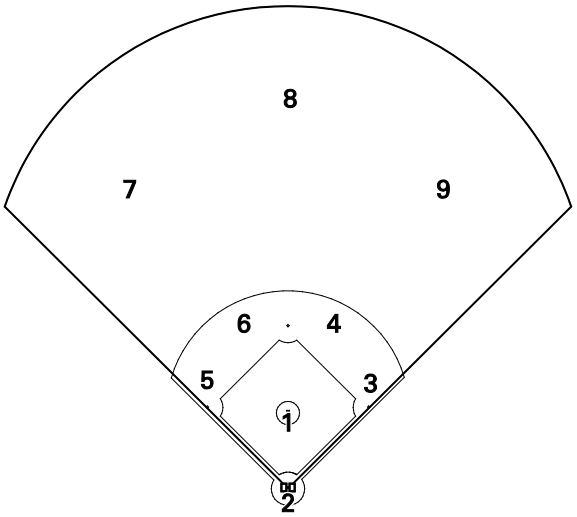
Was passiert aber, wenn man nach dem Schlagmann an Position 9 der Batting Order unten „anstößt"? Hier wird wie folgt verfahren: Man schreibt in derselben Spalte von oben weiter, solange, bis man auf das erste ausgefüllte Kästchen stößt, wenn der zehnte Schlagmann in diesem Inning zum Schlagen kommt. Erst dann rückt man eine Spalte nach rechts und man muss die vorgedruckte Inningzahl über der Spalte korrigieren.

| **WICHTIG:** | Am Anfang eines neuen Innings rückt man immer eine Spalte nach rechts. |
|---|---|

### 2.3.2 POSITIONSNUMMERN

Sehr wichtig für das Notieren von Spielzügen ist die genaue Kenntnis der Positionsnummern der Spieler. Jeder Scorer muss diese absolut sicher beherrschen, um beim Aufschreiben der Spielzüge keinen Fehler zu machen. Die Nummern sind:

1: Pitcher
2: Catcher
3: First Baseman
4: Second Baseman
5: Third Baseman
6: Shortstop
7: Leftfielder
8: Centerfielder
9: Rightfielder




Man findet die Positionsnummern zusammen mit den wichtigsten Abkürzungen auch auf dem Scoresheet, im Kästchen über der Gesamtinningsummation.

### 2.3.3 ZÄHLEN VON RUNS

Weil beim Baseball und Softball die Runs über Sieg und Niederlage entscheiden und ein Run auf dem Scoresheet auf keinen Fall übersehen werden darf, hebt man eine komplett umrandete Raute hervor, indem man sie ausmalt. Unearned Runs werden allerdings nur halb ausgemalt (siehe dazu Kapitel 9.5). Das Ausmalen erleichtert das Zusammenzählen während und am Ende des Spiels erheblich.

| **WICHTIG:** | Wenn ein Läufer über das Home Plate läuft und im gleichen Spielzug das dritte Aus passiert, sollte sich der Scorer immer beim Schiedsrichter erkundigen, ob der Run zählt oder nicht. Auf keinen Fall dürfen Runs vergessen oder erfunden werden, die dann möglicherweise ein ganzes Spiel entscheiden. |
|---|---|

Die für Scorer sehr wichtigen und bereits in der Einleitung erwähnten Regeln zum Erzielen von Runs sind nachfolgend abgedruckt.

Baseball:

> OBR 5.08 Das Erzielen von Punkten
>
> (a) Eine Mannschaft erzielt immer dann einen Punkt, wenn ein Läufer regelkonform zum ersten Base und vom ersten über das zweite und dritte Base zum Home Base vorrückt und dabei alle Bases berührt, bevor in diesem Spielabschnitt drei Spieler seiner Mannschaft zum Aus wurden, womit der Spielabschnitt endet.

AUSNAHME: Es wird kein Punkt erzielt, wenn der Läufer während eines Spielzugs zum Home Base vorrückt, in welchem das dritte Aus auf eine der folgenden Weisen erzielt wird:

(1) Der Schlagmann wird zum Aus, bevor er das erste Base berührt;

(2) Irgendein Läufer wird in einem Force Play zum Aus; oder

(3) Ein dem Läufer, der den Punkt erzielen will, vorauslaufender Läufer wird zum Aus, weil er ein Base nicht berührt hat.

Softball:

OSR Regel 1.2.5 ERZIELEN VON RUNS

a) Ein Run wird immer dann erzielt, wenn ein Runner vor dem dritten Out in diesem Inning das erste, zweite und dritte Base und die Home-Plate den Regeln entsprechend berührt.

…

c) Ein Run zählt nicht mehr, wenn das dritte und/oder letzte Out des Innings wie folgt zustande kommt:

i) Der Batter-Runner wird out gemacht, bevor er das erste Base legal berührt.

ii) Ein Runner Force Out (einschließlich eines Force Out nach einem Appeal) geht.

iii) Ein Runner ein Base verlässt, bevor der Pitch losgelassen wurde.

iv) Ein voranlaufender Runner Out erklärt wird.

### 2.3.4 WENN EIN ZWEITES SCORESHEET GEBRAUCHT WIRD

Falls ein Spiel so lange dauert, dass die Spalten und Kästchen nicht mehr ausreichen, dann darf man auf keinen Fall die Spaltenwechsel weglassen, um jedes verfügbare Kästchen auszunutzen. Denn dadurch würde die Lesbarkeit des Scoresheets beeinträchtigt werden und es wäre auch keine Inningsummation mehr möglich.

Stattdessen beginnt man ein zweites Scoresheet, je nach Bedarf für eine Mannschaft (wenn diese massiv überlegen ist) oder für beide (wenn Extra-Innings gespielt werden).

Beim Ausfüllen des zweiten Scoresheets gelten die folgenden Regeln:

- Alle grauen Felder müssen ausgefüllt werden, mit Ausnahme der Felder für Schiedsrichter und Scorer.
- Die Line-Ups sind so einzutragen, wie sie zum aktuellen Zeitpunkt sind. Es müssen also nicht sämtliche Wechsel des Spiels nachgetragen werden. Die grauen Felder müssen aber komplett gefüllt werden, also Rückennummer, Name, Passnummer und Position.
- Die Gesamtinningsummation wird auf dem zweiten Scoresheet eingetragen.
- Der Linescore ab dem 13. Inning wird auf dem zweiten Scoresheet eingetragen. Am Ende werden die R/H/E im Linescore auf beiden Scoresheets eingetragen.
- Die komplette Auswertung erfolgt auf dem ersten Scoresheet. Das bedeutet, dass alle Aktionen von beiden Scoresheets addiert und auf dem ersten Scoresheet eingetragen werden. Auf dem zweiten Scoresheet dürfen nur Statistiken stehen, wenn auf dem ersten Scoresheet nicht mehr genug Platz ist.
- Unterschrieben wird nur das erste Scoresheet.

# 3 ABKÜRZUNGEN

In Kapitel 2.3 wurde bereits erklärt, wie notiert wird, dass ein Schlagmann oder Läufer ein bestimmtes Base erreicht oder sogar einen Run erzielt. Genauso wichtig ist aber die Frage nach dem „wie". Hierzu benötigt man eine Reihe von Abkürzungen, die im Anhang (Kapitel 13) noch einmal komplett aufgelistet sind.

Als erstes werden die Spielzüge beschrieben, die zum Aus des Schlagmanns oder eines Läufers führen. Grundsätzlich wird jedes Aus mit einer römischen Ziffer markiert: „I", „II" oder „III", je nachdem ob es sich um das erste, zweite oder dritte Aus handelt, und zwar innerhalb der Raute. Die Erklärung, wie der Spieler aus gemacht wurde, kommt in die Ecke, die den Weg zu dem Base beschreibt, an dem er aus gemacht wurde. Also rechts unten bei Strike Out und Fly Out, links oben, wenn er z. B. das dritte Base stehlen wollte, usw.

**WICHTIG:** Bei vielen Beispielen in diesem Buch befinden sich bereits Läufer auf Base. Um die Kästchen möglichst realistisch aussehen zu lassen, werden die Läufer durch Hits oder Walks in die gewünschte Position gebracht. Für das eigentliche Beispiel ist dies natürlich unerheblich. Auch die Positionen der Spieler in der Schlagreihenfolge wurden willkürlich gewählt.

## 3.1 ..-.. = ASSISTED OUT

Wird der Schlagmann oder ein Läufer durch einen Wurf von einem Feldspieler zu einem anderen aus gemacht, so vermerkt man beide Positionsnummern der Feldspieler, wobei der Bindestrich den Wurf symbolisiert. Im Regelbuch Baseball steht dazu Folgendes (die Regel im Softball ist dazu praktisch identisch[1]):

> OBR 9.10 (a) Der Offizielle Scorer muss jedem Feldspieler einen Assist gutschreiben, der
>
> (1) einen geschlagenen oder geworfenen Ball so wirft oder umlenkt, dass ein Putout entsteht oder entstanden wäre, wenn nicht danach irgendein Feldspieler einen Error gemacht hätte. Genau ein Assist muss jedem Spieler gutgeschrieben werden, der den Ball in einem Rundown-Play wirft oder umlenkt, wenn dieses Rundown-Play zu einem Putout führt oder geführt hätte, wäre nicht danach ein Error geschehen; oder
>
> *Kommentar zu Regel 9.10 (a) (1): Ein nicht effektiver Kontakt mit dem Ball wird nicht als Assist angesehen. „Umlenken" im Sinne dieser Regel bedeutet, dem Ball eine andere Richtung zu geben oder ihn abzubremsen; und zwar so, dass es effektiv dabei hilft, einen Schlagmann oder Läufer aus zu machen. Wenn ein Putout aus einem Appeal entsteht, der in einem laufenden Spielzug gemacht wird, dann muss der Offizielle Scorer jedem an dem Putout beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Spielers, der das Putout macht, einen Assist gutschreiben. Wenn ein Putout aus einem Appeal entsteht, der vom Pitcher durch einen Wurf zu einem Feldspieler eingeleitet wird, nachdem der vorherige Spielzug beendet wurde, dann muss der Offizielle Scorer dem Pitcher und nur dem Pitcher einen Assist gutschreiben.*
>
> (2) den Ball in einem Spielzug wirft oder umlenkt, der dazu führt, dass ein Läufer wegen Behinderung oder wegen Verlassen der direkten Linie zwischen den Bases aus gegeben wird.

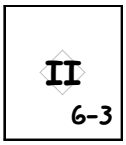
Beachtet werden muss auch, wann kein Assist vergeben wird (im Regelbuch Softball gibt es dazu keine entsprechende Regel):

> OBR 9.10 (b) Der Offizielle Scorer darf keinen Assist gutschreiben für
>
> (1) den Pitcher bei einem Strikeout, es sei denn, der Pitcher nimmt einen nicht gefangenen dritten Strike auf und wirft so, dass daraus ein Putout entsteht;
>
> (2) den Pitcher, wenn der Catcher einen regelkonformen Pitch fängt und damit einen Läufer aus macht; so z. B., wenn der Catcher einen Läufer mit einem Pick Off aus macht, einen Läufer auswirft, der versucht, ein Base zu stehlen oder er einen Läufer mit dem Ball berührt, der versucht, einen Punkt zu erzielen; oder
>
> (3) einen Feldspieler, dessen ungenauer Wurf es einem Läufer gestattet, vorzurücken, auch wenn dieser Läufer durch fortlaufende Aktionen noch aus gemacht wird. Ein Spielzug, der einem fehlerhaften Spiel folgt (ob dieses fehlerhafte Spiel ein Error ist oder nicht), ist ein neuer Spielzug, und ein Feldspieler, der einen solchen Fehlwurf macht, darf nicht mit einem Assist belohnt werden, solange dieser Feldspieler nicht an dem neuen Spielzug teilnimmt.

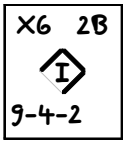
[1] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 6

*Beispiele:*

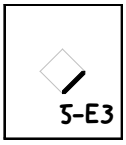
- *Der Schlagmann schlägt zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum First Baseman wirft. Der Schlagmann ist aus. Man schreibt rechts unter die Raute „6-3“.*



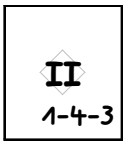

- *Läufer am zweiten Base. Der sechste Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Rightfielder. Dieser nimmt den Ball auf und wirft ihn zum Second Baseman, der ihn dann zum Catcher wirft, der den ankommenden Läufer aus macht. Man schreibt beim Läufer (links unter die Raute): „9-4-2“. Hierbei muss beachtet werden, dass der Läufer das dritte Base sicher erreicht hat und zwar mit X6.*



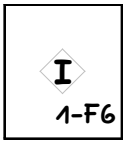

- *Der Schlagmann schlägt zum Third Baseman, der den Ball aufnimmt und gut zum First Baseman wirft, der den Ball jedoch nicht festhalten kann. Der Schlagmann ist sicher am ersten Base. Der Scorer notiert: „5-E3“. Der Third Baseman erhält einen Assist, der First Baseman einen Error.*




- *Der Schlagmann schlägt zum Pitcher. Der Ball trifft diesen am Fuß und wird zum Second Baseman abgelenkt. Der Second Baseman nimmt den Ball auf und wirft den Schlagmann am ersten Base aus. Obwohl der Pitcher den Ball nicht absichtlich abgelenkt hat, so hat er doch zum Gelingen der Aktion beigetragen und erhält einen Assist.*




- *Der Schlagmann schlägt einen Line Drive, der den Pitcher an der Schulter trifft und nach oben abgelenkt wird. Der Shortstop fängt den Ball aus der Luft. Das ist ein (sehr seltenes) Assisted Fly Out „1-F6“.*

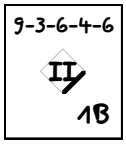



Rundowns richtig zu notieren, gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Scorers, weil hier mehrere Wurfaktionen kurz hintereinander ausgeführt werden und die Feldspieler sich von ihren normalen Positionen entfernen. Bei Rundowns muss ein Scorer zwei Dinge beachten:

1. Ein Feldspieler kann bei einem Rundown sowohl einen Assist als auch ein Putout bekommen, aber niemals zwei Assists.
2. Beim Notieren ist es wichtiger, die Assists und Putouts richtig zu verteilen, als die Reihenfolge der Aktion genau festzuhalten.

Dazu ein Beispiel:

- *Der Schlagmann schlägt ein Single ins Right Field. Er überlegt kurz, ob er zum zweiten Base laufen soll und wird durch den Wurf des Rightfielders zum First Baseman zwischen erstem und zweiten Base gefangen. Der First Baseman wirft sofort zum Shortstop an das zweite Base, dieser zurück zum First Baseman an das erste Base, dieser zum Second Baseman an das zweite Base und dieser schließlich zum Shortstop, der jetzt das erste Base abdeckt und den Läufer aus macht. Der komplette Spielzug war 9-3-6-3-4-6, aber man schreibt „9-3-6-4-6". Man beachte, dass der Shortstop einen Assist und ein Putout bekommt. Der First Baseman erhält nur einen Assist, obwohl er zweimal den Ball geworfen hat. Achtung: Nicht den Base Hit vergessen, denn dieser brachte den Schlagmann zunächst sicher an das erste Base.*

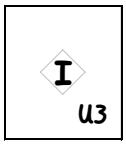



**WICHTIG:** Jeder Scorer muss aufpassen, dass er die Spieler nicht verwechselt, was aber z. B. bei Aktionen am zweiten Base sehr schnell passieren kann. Es ist unbedingt erforderlich, dass der Scorer die Positionen richtig notiert, weil sonst die Aktionen den einzelnen Spielern falsch zugeordnet werden. Wenn der Scorer die Positionen einmal nicht richtig zuordnen kann, sollte er auf die Rückennummern achten oder im Auge behalten, wo sich die Feldspieler nach dem Spielzug aufstellen.

## 3.2 U.. = UNASSISTED (GROUND) OUT

Wenn ein Feldspieler einen Schlagmann oder Läufer ohne die Hilfe eines Mitspielers aus macht, indem er einen geschlagenen Ground Ball aufnimmt und selbst den Gegenspieler damit berührt oder auf ein Base steigt, dann nennt man dies ein Unassisted Out. Der Scorer notiert ein „U" und zusätzlich die Positionsnummer des jeweiligen Feldspielers, der dafür ein Putout erhält.[1]

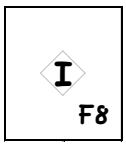
- *Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum First Baseman. Dieser nimmt den Ball auf und steigt auf das erste Base. Der Schlagmann ist aus.*




## 3.3 F.. = FLY OUT

Fängt ein Feldspieler einen geschlagenen Ball aus der Luft, bezeichnet man dieses Aus als Fly Out. Der Scorer notiert ein „F" und zusätzlich die Positionsnummer des Feldspielers, der den Ball gefangen hat, der dafür ein Putout erhält.[2]

- *Der Schlagmann schlägt einen weiten Ball ins das Outfield, der vom Centerfielder gefangen wird. Der Schlagmann ist damit aus.*




**WICHTIG:** Auch wenn der Scorer merkt, dass die Entscheidung des Schiedsrichters falsch war, z. B. dass der Feldspieler den Ball nicht direkt aus der Luft gefangen hat, obwohl der Schiedsrichter den Schlagmann für Aus erklärt hat, muss er sich dieser Entscheidung unterwerfen. Es ist nicht die Aufgabe des Scorers, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu korrigieren oder zu bewerten.[3]

[1] OBR Regel 9.09 (a) (2) und (3), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5a)
[2] OBR Regel 9.09 (a) (1), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5a) Punkt 1)
[3] OBR Regel 9.01 (b) (1), OSR Regel 3.7.1 d)

Das an sich sehr einfache Notieren von Fly Outs kann allerdings in Infield Fly-Situationen kompliziert werden. Ruft der Schiedsrichter „Infield Fly", dann ist der Schlagmann sofort aus, es sei denn, der Ball wird zum Foul Ball.[1] Wenn ein Infielder den Ball fängt, wird das wie ein normales Fly Out gescort. Wird der Ball fallen gelassen, dann wird gescort, als hätte ihn der am nächsten stehende Spieler gefangen, allerdings mit dem Zusatz „OBR" (siehe auch Kapitel 3.25.1).[2] Dabei eventuell vorrückende Läufer werden mit „e.." auf dem Scoresheet vermerkt. Für Läufer, die aus gemacht werden, notiert der Scorer nur den Spielzug.

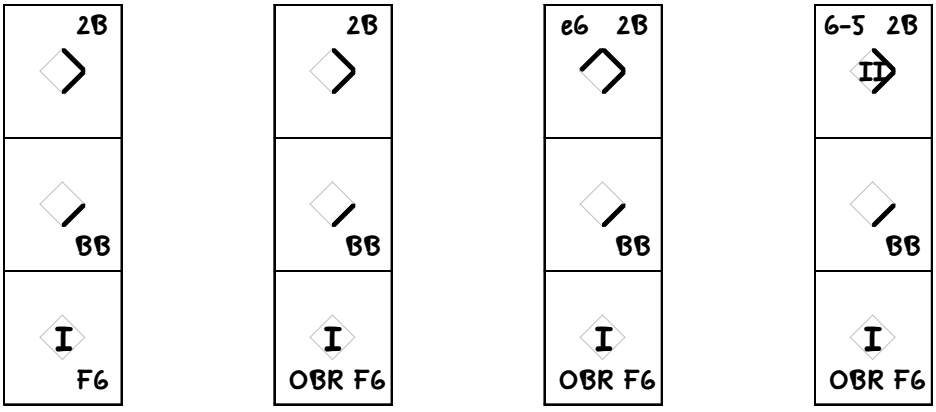
- *Erstes und zweites Base besetzt, der Schlagmann schlägt einen Fly Ball über dem Infield. Der Schiedsrichter ruft „Infield Fly".*

  *Fall 1 (links): Der Shortstop fängt den Ball, der Schlagmann ist aus und alle Läufer bleiben stehen.*

  *Fall 2 (Mitte links): Der Shortstop lässt den Ball fallen und der Schlagmann wird vom Schiedsrichter aus gegeben. Alle Läufer bleiben stehen.*

  *Fall 3 (Mitte rechts): Der Shortstop lässt den Ball fallen, worauf der Läufer auf dem zweiten Base zum dritten Base läuft.*

  *Fall 4 (rechts): Der Shortstop lässt den Ball fallen, worauf der Läufer auf dem zweiten Base zum dritten Base läuft und dort aus gemacht wird. Es wird hier kein Double Play vergeben, weil die beiden Aus durch eine fehlerhafte Aktion unterbrochen wurden.*[3]




Wird ein Infield Fly nicht gefangen und der Ball trifft einen Läufer, der nicht auf einem Base steht, dann wird der Läufer aus gegeben.[4] Es wird ein Double Play vergeben und beide Putouts erhält der Spieler, der dem Ball am nächsten war.[5]

## 3.4 K = STRIKE OUT

„K" ist die Abkürzung für ein Strike Out. Im Falle eines Strike Outs platziert man das „K" rechts unten von der Raute. Ob der Schlagmann beim dritten Strike geschwungen hat, wird nicht notiert. Entsprechende Abkürzungen wie „KL" (für ein „looking" Strike Out) oder „KS" bzw. spiegelverkehrte K (für ein „swinging" Strike Out) dürfen nicht verwendet werden.

Macht der Schlagmann bei zwei Strikes einen Bunt in das Foul Territory, ist er aus. Der Scorer gibt ihm ein Strike Out, das als OBR K gescort wird (siehe auch Kapitel 3.25.1 „Out by Rule"). In diesem Fall – wie auch bei allen anderen Strike Outs – erhält der Catcher dafür ein Putout.[6]

Ein gefangener Foul Tip vom Catcher zum dritten Strike und damit zum Strike Out, wird für den Schlagmann als normales Strike Out notiert („K") genauso wie ein Strike Out nach einem Penalty Strike. Die Entscheidung - gefangener Foul Tip oder Fly Ball - wird vom Schiedsrichter gefällt und ist nicht immer leicht erkennbar. Deshalb sollte der Scorer auf die Signale des Schiedsrichters achten oder notfalls nachfragen.

Wichtig ist das korrekte Scoring von Situationen, wenn der Schlagmann durch die „Dropped-Third-Strike"-Regel zum Läufer wird.[7] Diese Regel besagt, dass, wenn der Catcher den dritten Strike nicht regelgerecht fangen kann während das erste Base frei ist oder schon zwei Spieler aus sind, der Schlagmann versuchen kann, das erste

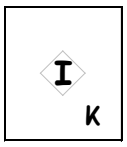
[1] OBR Begriffsdefinitionen Infield Fly, OSR Regel 5.1.26
[2] OBR Regel 9.09 (c) (1), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Begriffsdefinitionen Double Play, OSR-Regel 5.1.15
[4] OBR Regel 5.09 (b) (7), OSR Regel 5.10.3 c) i)
[5] OBR Regel 9.09 (c) (2), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5a) Punkt 4)
[6] OBR Regel 9.09 (b) (1) und (3), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5b) Punkt 1)
[7] OBR Regel 5.05 (a) (2), OSR Regeln 5.1.44 und 5.5.1 b)

Base zu erreichen. Jeder Scorer sollte sich besonders intensiv mit dieser Regel und den möglicherweise daraus resultierenden Spielsituationen befassen, weil diese - besonders in den unteren Ligen - oft zu chaotischen Aktionen führen. Oft läuft der Schlagmann los, obwohl er dies eigentlich gar nicht darf und die Verteidigung wirft den Ball grundlos an ein Base.

**WICHTIG:** Obwohl der Scorer nicht verpflichtet ist, den Count (die momentane Anzahl der Balls und Strikes) auf dem Scoresheet zu vermerken, sollte er ihn trotzdem möglichst im Kopf behalten, um auf „Dropped-Third-Strike"-Situationen vorbereitet zu sein.

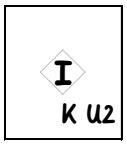
Wenn der Catcher den dritten Strike nicht fängt, gibt es in der Praxis sechs verschiedene Fälle:

*a) Das erste Base ist von einem Läufer besetzt und es sind weniger als zwei Aus. Der Schlagmann ist sofort Aus durch „K". ACHTUNG: Manchmal läuft der Schlagmann einfach Richtung erstes Base los, obwohl er schon aus ist. Häufig reagiert die Feldmannschaft dann mit einem unnötigen Spielzug am ersten Base. Der Scorer muss diese Aktionen ignorieren und dem Schlagmann ein normales Strike Out anrechnen. Nicht selten verliert auch der Läufer am ersten Base den Überblick und läuft zum zweiten Base. Erreicht er dies, dann rückt er mit WP oder PB vor.*

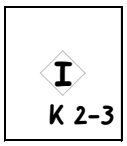



*Für die folgenden vier Fälle gilt: Das erste Base ist unbesetzt oder es sind schon zwei Aus.*

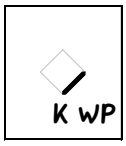
*b) Obwohl der Schlagmann zum ersten Base loslaufen sollte, vergisst er es. Der Catcher kann den Ball aufnehmen und den Schlagmann damit berühren oder der Schlagmann geht sofort zurück zur Spielerbank. Der Scorer schreibt „K U2".*

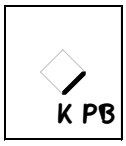



*c) Der Schlagmann läuft los, doch der Catcher kann den Ball rechtzeitig aufheben und zum First Baseman werfen. Der Scorer schreibt „K 2-3". Es wird nicht „K PB 2-3" oder „K WP 2-3" geschrieben, weil die Feldmannschaft es trotz des fallen gelassenen dritten Strikes noch geschafft hat, den Schlagmann aus zu machen. Eventuelle Läufer rücken mit FC vor.*




*d) Der Schlagmann läuft los und ist sicher am ersten Base, weil der Catcher den Ball nicht rechtzeitig aufheben und werfen konnte. Je nachdem, ob der Pitcher oder der Catcher am „Fallenlassen" des Pitches schuld war (Ermessen des Scorers), schreibt der Scorer „K WP" bzw. „K PB" und zieht die rechte untere Kante der Raute nach, weil der Schlagmann das erste Base erreicht hat. Siehe dazu auch Kapitel 3.16.*

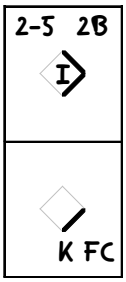



*e) Der Schlagmann läuft los und ist sicher am ersten Base, weil der Catcher den Ball zwar rechtzeitig aufheben kann, aber dann so schlecht zum ersten Base wirft, dass der First Baseman den Ball nicht fangen kann. Der Schlagmann erreicht das erste Base durch „K E2", weil der Wurf rechtzeitig am Base gewesen wäre. Sollte der Schlagmann durch den schlechten Wurf sogar zum zweiten Base vorrücken, erhält er dies durch „(E2)".*

*Das K E2 bleibt rechts unten stehen, weil dies übersichtlicher ist und bei der späteren Zählung der Strike Outs hilft.*

*f) Ein Läufer versucht, auf den fallengelassenen Ball vorzurücken und wird dabei aus gemacht. Der Schlagmann erreicht das erste Base mit K FC.*



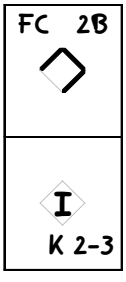

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | In jedem der obigen Fälle werden dem Schlagmann und dem Pitcher ein Strike Out angerechnet, auch wenn der Pitcher durch einen Wild Pitch dem Schlagmann ermöglichte, das erste Base zu erreichen. Der Catcher bekommt allerdings nur für „K“ und „K U2“, nicht aber für „K PB“ und „K WP“ ein Putout. Für „K 2-3“ bekommt der Catcher einen Assist und der First Baseman ein Putout angerechnet. |

Für Läufer, die in einer aus der „Dropped-Third-Strike“-Regel resultierenden Situation vorrücken, gilt Folgendes:

1. Der Schlagmann erreicht durch „K WP“ bzw. „K PB“ das erste Base: Läufer rücken mit (WP..) bzw. (PB..) vor.
2. Der Schlagmann wird am ersten Base aus gemacht (z. B. mit „K 2-3“): Läufer rücken mit FC vor.[1]
3. Der Schlagmann ist am ersten Base nur durch einen Error safe (z. B. durch „K 2-E3“): Bei weniger als zwei Aus rücken Läufer mit „FC“ vor, sofern sie auf den Spielzug vorgerückt sind und nicht erst durch den Error. Sind bereits zwei Aus rücken die Läufer immer durch (E..) vor.
4. Der Schlagmann erreicht das erste Base mit K FC, weil ein Läufer aus gemacht wird (z. B. mit „2-5“) oder nur aufgrund eines Errors das nächste Base erreicht. Der Spielzug wird bei diesem Läufer notiert und alle anderen Läufer rücken mit „FC“ vor.[2]

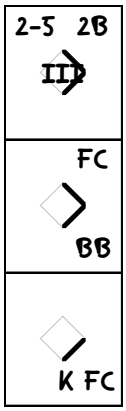
Zu den Fällen 2 und 4 folgt jeweils ein Beispiel.

- *Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Der dritte Strike wird fallengelassen und der Catcher wirft an das erste Base, um den Schlagmann aus zu machen. Der Läufer vom zweiten Base rückt daraufhin zum dritten Base vor.*




[1] OBR 9.12 (f) (2), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.13 Kommentar, keine entsprechende OSR Regel

- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base und zwei Aus. Der dritte Strike wird fallengelassen und alle Läufer laufen los. Der Catcher wirft den Läufer am dritten Base aus und man schreibt „2-5" (Achtung: Kein CS vergeben). Der andere Läufer rückt mit „FC" vor und der Schlagmann erreicht das erste Base mit „K FC".*




## 3.5 1B, 2B, 3B, HR = SINGLE, DOUBLE, TRIPLE, HOMERUN = BASE HITS

### 3.5.1 DEFINITION

Die Vergabe eines Base Hits ist in vielen Fällen einfach, kann aber auch sehr schwierig werden, denn außer der Unterscheidung Hit/Error sind eine Reihe von weiteren Regeln zu beachten. Nicht immer, wenn der Schlagmann den Ball ins Feld schlägt und das erste Base - oder weitere Bases - erreicht, wird dafür ein Base Hit vergeben. Die korrekte Vergabe von Base Hits ist damit nicht nur eine der schwierigsten Aufgaben des Scorers, sondern auch eine der wichtigsten, denn die am häufigsten zitierten Offensivstatistiken basieren alle auf Base Hits. Fehler bei der Hit-Vergabe können daher große Auswirkungen haben. Aus diesem Grund sind in diesem Kapitel die Baseball-Regeln zur Hit-Vergabe komplett abgedruckt.[1] Die Regeln im Softball-Regelbuch sind auch hier wieder deutlich kürzer gefasst als im Baseball-Regelbuch, sind mit diesen aber praktisch identisch.[2]

> OBR 9.05 (a) Der Offizielle Scorer muss einem Schlagmann einen Base Hit gutschreiben, wenn:
>
> (1) der Schlagmann das erste Base (oder irgendein folgendes Base) durch einen Fair Ball sicher erreicht, der auf dem Boden liegen bleibt, der einen Zaun berührt bevor er von einem Feldspieler berührt wird oder der einen Zaun überquert;
>
> (2) der Schlagmann das erste Base sicher durch einen Fair Ball erreicht, der mit so viel Kraft oder so langsam geschlagen wird, dass ein Feldspieler, der versucht, einen Spielzug zu machen, keine Möglichkeit dazu hat;
>
> *Kommentar zu Regel 9.05 (a) (2): Der Offizielle Scorer muss einen Hit anschreiben, wenn der Feldspieler, der versucht, den Ball zu spielen, keinen Spielzug machen kann; auch dann, wenn dieser Feldspieler dadurch den Ball ablenkt oder einen anderen Feldspieler vom Ball abschneidet, der einen Läufer hätte aus machen können.*
>
> (3) der Schlagmann das erste Base durch einen geschlagenen Fair Ball sicher erreicht, der unnatürlich verspringt, sodass ein Feldspieler ihn nicht mit normaler Anstrengung spielen kann oder der die Pitcher's Plate oder irgendein Base (einschließlich Home Plate) berührt, bevor er von einem Feldspieler berührt wurde und so abprallt, dass ein Feldspieler den Ball nicht mit normaler Anstrengung spielen kann;
>
> (4) der Schlagmann das erste Base sicher durch einen Fair Ball erreicht, der nicht von einem Feldspieler berührt wurde und der im Fair-Territory ist, wenn er das Außenfeld erreicht, es sei denn, der Ball hätte nach Meinung des Scorers mit normaler Anstrengung gespielt werden können;
>
> (5) ein geschlagener Fair Ball, der nicht von einem Feldspieler berührt wurde, einen Läufer oder einen Schiedsrichter berührt, es sei denn, ein Läufer wurde aus erklärt, weil er von einem Infield Fly getroffen wurde; in diesem Fall darf der Offizielle Scorer keinen Hit anschreiben; oder

[1] OBR Regel 9.05
[2] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 4. und Abschnitt B.

(6) ein Feldspieler erfolglos versucht, einen vor dem Schlagmann laufenden Läufer aus zu machen und der Schlagmann nach Meinung des Offiziellen Scorers nicht mit normaler Anstrengung am ersten Base hätte aus gemacht werden können.

*Kommentar zu Regel 9.05 (a): Bei der Anwendung der Regel 9.05 (a) muss der Offizielle Scorer im Zweifelsfall für den Schlagmann entscheiden. Eine gute Vorgehensweise für den Offiziellen Scorer ist es, einen Hit gutzuschreiben, wenn außergewöhnlich gutes Feldspiel nicht zu einem Putout führt.*

Anmerkung zu Punkt (5): Im Softball gilt folgende Ausnahme: Die Schlagfrau bekommt nur dann einen Hit, wenn der Scorer der Meinung ist, dass die Verteidigung keine Möglichkeit hatte, die Schlagfrau aus zu machen.[1] Wenn es eine Möglichkeit zu einem Aus gab, dann muss für die Schlagfrau „FC" gescort werden.

Die wichtigste Eigenschaft, die ein Schlag haben muss, um zu einem Base Hit zu werden, ist, dass die Feldmannschaft mit normaler Anstrengung nicht verhindern kann, dass der Schlagmann das entsprechende Base erreicht. Hätte das Erreichen des Base mit normaler Anstrengung verhindert werden können, so darf der Scorer keinen Base Hit vergeben, sondern muss auf Error entscheiden. Was als „normal" gilt, ist im Regelbuch beschrieben[2], muss aber vom Scorer immer wieder im Einzelfall entschieden werden. Mehr dazu in Kapitel 3.6.

Bei der Anwendung obiger Regeln wird im Zweifelsfall für den Schlagmann entschieden. Ein sicherer Weg ist es, immer einen Hit gutzuschreiben, wenn gutes Feldspiel nicht zu einem Putout führt.

**Allgemein gilt:**

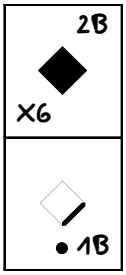
- Ein Single (1-Base-Hit, „1B") ist ein Schlag, bei dem die Feldmannschaft mit normaler Anstrengung nicht verhindern kann, dass der Schlagmann das erste Base sicher erreicht.
- Ein Double (2-Base-Hit, „2B") ist ein Schlag, bei dem die Feldmannschaft mit normaler Anstrengung nicht verhindern kann, dass der Schlagmann das zweite Base sicher erreicht.
- Ein Triple (3-Base-Hit, „3B") ist ein Schlag, bei dem die Feldmannschaft mit normaler Anstrengung nicht verhindern kann, dass der Schlagmann das dritte Base sicher erreicht.
- Ein Homerun (4-Base-Hit, „HR") ist ein Schlag, bei dem die Feldmannschaft mit normaler Anstrengung nicht verhindern kann, dass der Schlagmann das Home Plate sicher erreicht.

Auf dem Scoresheet sieht das so aus:

**WICHTIG:** An jeder durchgezogenen Kante einer Raute muss eine Abkürzung stehen, die erklärt, wie der Spieler das jeweilige Base erreicht hat, außer der Spieler läuft auf eine Aktion mehrere Bases. In diesem Fall schreibt man die Abkürzung neben die zuletzt „erlaufene" Kante und lässt die vorherigen Kanten frei.

Ein Beispiel:

- *Schlagmann 5 schlägt ein Double und wird zum Läufer auf dem zweiten Base. Schlagmann 6 schlägt ein Single und Schlagmann 5 erreicht das Home Plate. Man beachte: Das Feld neben der Kante zum dritten Base bleibt frei, da Schlagmann 5 auf eine Aktion („X6") zwei Bases weit läuft.*




[1] OSR Appendix 6 Abschnitt B. Absatz d. Ausnahme
[2] OBR Begriffsdefinitionen Normale Anstrengung, keine entsprechende OSR-Regel

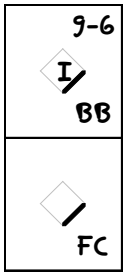
### 3.5.2 HITS BEI SPIELZÜGEN AUF EINEN LÄUFER

Befinden sich Läufer auf Base, so müssen bei der Hitvergabe einige zusätzliche Punkte beachtet werden. Das Regelwerk sagt Folgendes:[1]

> OBR 9.05 (b) Der Offizielle Scorer darf keinen Base Hit gutschreiben, wenn ein:
>
> (1) Läufer durch einen geschlagenen Ball in einem Force Play aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, wenn nicht ein Error passiert wäre;
>
> (2) Schlagmann scheinbar einen sicheren Hit erzielt und ein Läufer, der durch diesen Schlag gezwungen wird, vorzurücken, das erste Base, das er anläuft, nicht berührt und durch einen Appeal aus gemacht wird. Der Offizielle Scorer muss den Schlagmann mit einem At Bat belasten, darf aber keinen Hit gutschreiben.;
>
> (3) Pitcher, der Catcher oder irgendein anderer Innenfeldspieler einen geschlagenen Ball aufnimmt und einen vor dem Schlagmann laufenden Läufer aus macht, der versucht, ein Base vorzurücken oder zu seinem Ausgangsbase zurückzukehren. Dies gilt auch, wenn dieses Aus mit normaler Anstrengung möglich gewesen wäre und nur durch einen Error im Feldspiel verhindert wird. Der Offizielle Scorer muss den Schlagmann mit einem At Bat belasten, darf aber keinen Hit gutschreiben;
>
> (4) Feldspieler erfolglos versucht, einen vor dem Schlagmann laufenden Läufer aus zu machen und der Scorer der Meinung ist, der Schlagmann hätte am ersten Base aus gemacht werden können; oder
>
> *Kommentar zu Regel 9.05 (b): Regel 9.05 (b) gilt nicht, wenn der Feldspieler lediglich zu einem Base schaut oder einen Wurf dorthin antäuscht, bevor er versucht, das Aus am ersten Base zu machen.*
>
> (5) Läufer aus gegeben wird, weil er einen Feldspieler beim Aufnehmen eines geschlagenen Balls behindert hat, es sei denn, der Scorer ist der Meinung, dass der laufende Schlagmann das erste Base auch ohne die Behinderung erreicht hätte.

Der Schlagmann erreicht in diesen Fällen das erste Base durch „FC“.

- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball, der an der Foul Line zwischen erstem Base und Right Field zu Boden fällt, weil weder First Baseman noch der Rightfielder ihn rechtzeitig erreichen konnten. Der Läufer ist bei diesem Fly Ball stehen geblieben und wird nun durch einen Wurf des Rightfielders zum Shortstop aus gemacht („9-6“). Obwohl der Schlagmann scheinbar einen Hit erzielt hat, erreicht er das erste Base durch „FC“ und nicht durch „1B“, denn es wurde ein Läufer in einem Force Play aus gemacht.*




### 3.5.3 BEWERTUNG VON BASE HITS

Zu beachten sind weiterhin die Regeln zur Bewertung von Base Hits:[2]

> OBR 9.06 Bewertung von Base Hits
>
> Der Offizielle Scorer muss einen Base Hit als einen 1-Base-Hit, 2-Base-Hit, 3-Base-Hit oder Home Run anschreiben, wenn es zu keinem Error oder Putout kommt, gemäß den folgenden Regeln:
>
> (a) Unter Berücksichtigung der Regeln 9.06 (b) und 9.06 (c), ist es ein 1-Base-Hit, wenn der Schlagmann am ersten Base stehen bleibt, ein 2-Base-Hit, wenn der Schlagmann am zweiten Base stehen bleibt, ein 3-Base-Hit, wenn der Schlagmann am dritten Base stehen bleibt und ein Home Run, wenn der Schlagmann alle Bases berührt und einen Punkt erzielt.

[1] OSR Appendix 6 Abschnitt B.
[2] keine entsprechende OSR Regel

(b) Wenn mit einem oder mehreren Läufern auf den Bases der Schlagmann durch einen sicheren Hit weiter als bis zum ersten Base vorrückt und die Feldmannschaft versucht, einen vor dem Schlagmann laufenden Läufer aus zu machen, muss der Scorer bestimmen, ob der Schlagmann einen 2-Base-Hit oder 3-Base-Hit erzielt hat oder ob der laufende Schlagmann durch eine Fielder's Choice weiter als bis zum ersten Base gelangen konnte.

*Kommentar zu Regel 9.06: Der Offizielle Scorer darf dem Schlagmann keinen 3-Base-Hit gutschreiben, wenn ein vor ihm laufender Läufer an der Home Plate aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, wenn nicht ein Error geschehen wäre. Der Offizielle Scorer darf dem Schlagmann keinen 2-Base-Hit gutschreiben, wenn ein vor ihm laufender Läufer, der versucht, vom ersten Base aus vorzurücken, am dritten Base aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, wenn nicht ein Error geschehen wäre. Abgesehen von diesen Ausnahmen darf der Offizielle Scorer den Wert eines Base Hits jedoch nicht über die Anzahl von Bases bestimmen, die ein anderer Läufer vorrücken kann. Ein Schlagmann kann einen 2-Base-Hit verdienen, obwohl ein Läufer vor ihm nur ein oder kein Base vorrücken kann; ein Schlagmann kann nur einen 1-Base-Hit verdienen, obwohl er das zweite Base erreicht und ein Läufer vor ihm zwei Bases vorrücken kann. Zum Beispiel:*

*(1) Läufer auf dem ersten Base. Der Schlagmann schlägt zum rechten Außenfeldspieler, der zum dritten Base wirft bei dem erfolglosen Versuch, einen Läufer aus zu machen. Der Schlagmann gelangt zum zweiten Base. Der Offizielle Scorer darf dem Schlagmann nur einen 1-Base-Hit gutschreiben.*

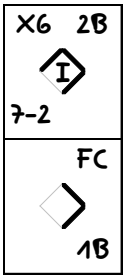
*(2) Läufer auf dem zweiten Base. Der Schlagmann schlägt einen Fair Fly Ball. Der Läufer wartet, um zu sehen, ob der Ball gefangen wird und gelangt nur bis zum dritten Base, während der Schlagmann es bis zum zweiten Base schafft. Der Offizielle Scorer muss dem Schlagmann einen 2-Base-Hit gutschreiben.*

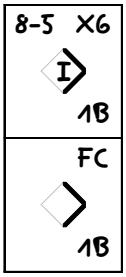
*(3) Läufer auf dem dritten Base. Der Schlagmann schlägt einen hohen Fair Fly Ball. Der Läufer entfernt sich von seinem Base, rennt dann zurück für ein „Tag Up" in der Annahme, dass der Ball gefangen wird. Der Ball fällt zu Boden, aber der Läufer kann keinen Punkt erzielen, obwohl der Schlagmann das zweite Base erreicht hat. Der Offizielle Scorer muss dem Schlagmann einen 2-Base-Hit gutschreiben.*

Zu beachten ist noch die Interpretation des Kommentars zu Regel 9.06: Der Schlagmann bekommt keinen 2-Base-Hit, wenn ein Läufer, der versucht, vom zweiten Base aus vorzurücken, am Home Plate aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, wenn nicht ein Error geschehen wäre, wenn das erste und zweite Base oder alle Bases besetzt sind. Die Begründung ist, dass in den genannten Fällen der Läufer eigentlich am dritten Base hätte stehen bleiben sollen, damit er nicht ausgemacht wird. Dann wäre aber das zweite Base noch mit einem Läufer besetzt, so dass der Schlagmann keinen 2-Base-Hit bekommen darf.

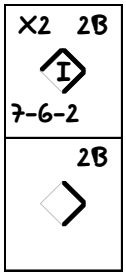
Ein paar Beispiele zu dieser Regel:

- *Linkes Beispiel: Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball ins Left Field. Der Läufer wird an Home Plate ausgemacht. Der Schlagmann erreicht aufgrund des Wurfs auf Home das zweite Base. In diesem Fall bekommt der Schlagmann nur ein Single, weil er das zweite Base nicht erreicht hätte, wenn die Feldmannschaft zum zweiten Base geworfen und damit auf den Spielzug am Home Plate verzichtet hätte. Das zweite Base erhält er durch Fielder´s Choice (siehe Kapitel 3.7).*
- *Rechtes Beispiel: Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt zum Centerfielder, der den Läufer am dritten Base aus wirft. Unabhängig davon wie gut der Schlag war, darf der Schlagmann kein Double bekommen, weil ein Läufer vom ersten Base am dritten Base ausgemacht wurde. Denn eigentlich hätte der Läufer am zweiten Base stoppen müssen, um nicht aus gemacht zu werden und damit könnte der Schlagmann das zweite Base nicht erreichen.*



- *Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen hohen Ball ins Left Field. Der Läufer zögert, weil er glaubt, der Ball könnte aus der Luft gefangen werden, was aber nicht passiert. Der Läufer rennt schließlich los und wird am Home Plate aus gemacht. Der Schlagmann erreicht das zweite Base. Es war deutlich zu erkennen, dass der Schlagmann auch ohne den Spielzug am Home Plate das zweite Base erreicht hätte, deshalb bekommt er ein Double gutgeschrieben, obwohl der Läufer nicht genau so viele Bases vorgerückt ist. Achtung: Wäre das erste und zweite Base besetzt gewesen, dann würde der Schlagmann kein Double bekommen. Denn dann hätte der Läufer vom zweiten Base am dritten Base stoppen müssen, um nicht aus gemacht zu werden, und der Läufer vom ersten Base würde noch das zweite Base besetzen.*




Allgemein lässt sich also feststellen, dass es für den Schlagmann schwieriger ist, einen Base Hit zu erzielen, wenn sich Läufer auf den Bases befinden. Manchmal führt das zu ungerechten Situationen, weil man einem Schlagmann keinen Hit geben darf, obwohl die Verteidigung keine Möglichkeit hatte, ihn aus zu machen. Oder man darf einem schnellen Schlagmann nur ein Double statt eines Triples geben, weil ein langsamer Läufer am Home Plate aus gemacht wurde.[1] Diese Ungerechtigkeiten muss der Scorer aber ignorieren und sich streng an die Regeln halten.

### 3.5.4 ÜBERRUTSCHEN VON BASES

Rutscht ein Schlagmann über das zweite oder dritte Base hinweg, verfährt man wie folgt:[2]

> OBR 9.06 (c) Wenn der Schlagmann versucht, durch Rutschen (Slide) einen 2-Base-Hit oder 3-Base-Hit zu erzielen, muss er das letzte Base, zu dem er vorgerückt ist, auch halten. Wenn der laufende Schlagmann darüber hinausrutscht (Overslide) und aus gemacht wird, bevor er sicher zum Base zurückkehren kann, werden ihm nur so viele Bases gutgeschrieben, wie er sicher erreicht hat. Wenn der laufende Schlagmann über das zweite Base hinausrutscht und aus gemacht wird, muss ihm der Offizielle Scorer einen 1-Base-Hit gutschreiben; wenn der laufende Schlagmann das dritte Base überrutscht und aus gemacht wird, muss ihm der Offizielle Scorer einen 2-Base-Hit gutschreiben.
>
> *Kommentar zu Regel 9.06 (c): Wenn der laufende Schlagmann das zweite oder dritte Base überläuft und beim Versuch, zurückzukehren, aus gemacht wird, muss ihm der Offizielle Scorer das letzte Base gutschreiben, das er berührt hat. Wenn der laufende Schlagmann über das zweite Base hinausläuft, nachdem er es laufend erreicht hat und beim Versuch, dorthin zurückzukehren aus gemacht wird, muss der Offizielle Scorer dem Schlagmann einen 2-Base-Hit gutschreiben. Wenn der laufende Schlagmann über das dritte Base hinausläuft, nachdem er dieses Base laufend erreicht hat, und beim Versuch, dorthin zurückzukehren aus gemacht wird, muss der Offizielle Scorer dem Schlagmann einen 3-Base-Hit gutschreiben.*

### 3.5.5 SPIELBEENDENDE HITS

Bei spielbeendenden Hits gilt folgende Regel:[3]

> OBR 9.06 (f) Wenn ein Schlagmann ein Spiel durch einen sicheren Hit beendet, der so viele Punkte ins Ziel bringt, wie seine Mannschaft braucht, um zu gewinnen, darf ihm der Offizielle Scorer nur so viele Bases gutschreiben, wie der Läufer vorgerückt ist, der den Siegpunkt erzielt hat, und das auch nur, wenn der Schlagmann selbst genauso viele Bases vorrückt wie dieser Läufer, sofern es nicht in Regel 9.06 (g) anders bestimmt ist.
>
> *Kommentar zu Regel 9.06 (f): Der Offizielle Scorer soll diese Regel auch dann anwenden, wenn der Schlagmann theoretisch dazu berechtigt ist, noch weiter vorzurücken, weil ihm durch die Regeln 5.05 und 5.06 (b) (4) ein „automatischer" Extra-Base-Hit zugesprochen wird.*

[1] OBR Regel 9.06 Kommentar, keine entsprechende OSR Regel
[2] keine entsprechende OSR Regel
[3] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 4e)

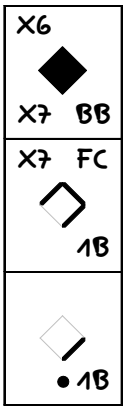
*Der Offizielle Scorer muss dem Schlagmann ein Base gutschreiben, das er im normalen Spielverlauf berührt hat, auch wenn der spielentscheidende Punkt kurz zuvor im selben Spielzug erzielt wurde. Beispiel: Das Spiel steht unentschieden in der zweiten Hälfte des neunten Spielabschnitts mit einem Läufer auf dem zweiten Base, und der Schlagmann schlägt einen Ball ins Außenfeld, der zu einem Base Hit wird. Der Läufer erzielt einen Punkt, nachdem der Schlagmann das erste Base erreicht hat und zum zweiten Base weitergelaufen ist, aber kurz bevor der laufende Schlagmann das zweite Base erreicht. Wenn der laufende Schlagmann das zweite Base erreicht, dann muss der Offizielle Scorer dem Schlagmann einen 2-Base-Hit gutschreiben.*

(g) Wenn der Schlagmann das Spiel mit einem Home Run beendet, den er aus dem Spielfeld hinausgeschlagen hat, sind der Schlagmann und alle Läufer berechtigt, einen Punkt zu erzielen.

Die im Kommentar angesprochenen Regel 5.05 und 5.06 (b) (4) behandeln die Fälle, in denen der Schlagmann und die Läufer eine gewisse Anzahl von Bases vorrücken dürfen, z. B. weil ein geschlagener Fair Ball in die Tribünen springt oder ein Spieler seinen Handschuh nach dem Ball wirft.

**WICHTIG:** Bei einem vorzeitigen Spielende muss der Scorer nach dem letzten ausgefüllten Kästchen noch den Zusatz vermerken *„Kein/ein/zwei Aus, als der Siegpunkt erzielt wurde.“*, je nachdem wie viele Aus schon gemacht wurden (siehe Beispiel auf Seite 82).

- *Der Spielstand ist 13:13 im letzten Inning, die Heimmannschaft ist in der Offensive. Läufer auf dem zweiten und dritten Base, der Schlagmann (Siebter der Schlagreihenfolge) schlägt einen weiten Ball ins Right Field. Beide Läufer rennen los und sind sicher am Home Plate, der Schlagmann erreicht das zweite Base. Der Schlagmann bekommt nur ein Single gutgeschrieben, weil der Läufer auf dem dritten Base nur ein Base vorgerückt ist, um das Spiel zu beenden. Der Punkt des Läufers vom zweiten Base wird nicht mehr gezählt.*




### 3.5.6 SONDERFÄLLE

Schließlich sind noch zwei Sonderfälle zu beachten:[1]

OBR 9.06 (d) Wenn der Schlagmann, nachdem er einen sicheren Hit erzielt hat, für aus erklärt wird, weil er ein Base nicht berührt hat, bestimmt das letzte Base, das der Schlagmann sicher erreicht hat, ob der Offizielle Scorer ihm einen 1-Base-Hit, einen 2-Base-Hit oder einen 3-Base-Hit gutschreiben muss.

(e) Wenn der laufende Schlagmann aufgrund der Regeln 5.06 (b) (4) oder 6.01 (h) zwei Bases oder drei Bases oder einen Home Run zugesprochen bekommt, muss ihm der Offizielle Scorer dementsprechend einen 2-Base-Hit, einen 3-Base-Hit oder einen Home Run gutschreiben.

Regel 9.06 (d) regelt Fälle, bei denen ein laufender Schlagmann ein Base nicht berührt und anschließend per Appeal aus gegeben wird. Das letzte Base, das berührt wurde, bestimmt dann die Art des Base Hits. Wurde das dritte Base nicht berührt, bekommt der Schlagmann nur ein 2-Base-Hit und ist aus am dritten Base. Hat er das erste Base nicht berührt, dann bekommt er gar keinen Hit, sondern ist aus am ersten Base.

[1] keine entsprechende OSR Regel

Die in 9.06 (e) angesprochene Regel 5.06 (b) (4) behandelt die Fälle, in denen Feldspieler ihre Handschuhe oder andere Teile ihrer Ausrüstung nach einem geschlagenen Ball werfen und der Schlagmann dafür vom Schiedsrichter eine gewisse Anzahl von Bases zugesprochen bekommt.[1] Auch wenn ein geschlagener Ball nicht mehr spielbar ist, weil er z. B. über den Outfieldzaun springt, wird dafür ein 2-Base-Hit vergeben.[2] In Regel 6.01 (h) geht es um die Behinderung von Läufern oder des laufenden Schlagmanns durch einen Feldspieler.[3]

## 3.6 E.., e.. = ERROR

Eine der schwierigsten Aufgaben beim Scoring ist die Vergabe von Errors und die Unterscheidung zwischen Hit und Error. Im Allgemeinen gilt der Error als schlechtes Feldspiel, das

- mindestens einem Schlagmann oder einem Läufer das Leben verlängert, d. h. bei gutem Feldspiel wäre er aus gemacht worden (Decisive Error) oder
- einem Läufer noch eine oder mehrere zusätzliche Bases beschert, die er bei gutem Feldspiel nicht erreicht hätte (Extra-Base-Error).[4]

**WICHTIG:** Die Vergabe von Errors hängt sehr stark vom Urteil des Scorers ab. Bei der Entscheidung „Hit oder Error" sollte im Zweifelsfall immer ein Hit gescort werden.

Aufgrund der Bedeutung von Errors ist auch hier wieder der komplette Regeltext aus dem Regelbuch Baseball abgedruckt und zum Verständnis der Regel ist es notwendig, diesen vollständig durchzuarbeiten und zu verstehen. Die deutlich kürzeren Softballregeln[5] werden durch die Baseballregeln komplett abgedeckt und sind hier nicht wiedergegeben.

### 3.6.1 NORMALE ANSTRENGUNG

Im Regelbuch begegnet uns immer wieder der Begriff der „normalen Anstrengung". Diese ist wie folgt definiert:[6]

> OBR Begriffsdefinitionen: NORMALE ANSTRENGUNG ist die Leistung, die ein Feldspieler mit durchschnittlichen Fähigkeiten auf einer bestimmten Position in einer bestimmten Liga oder einer Gruppe von Ligen vorweisen sollte, unter gebührender Berücksichtigung der Feldbeschaffenheit und der Wetterbedingungen.
>
> *(Normale Anstrengung) Kommentar: Dieser Maßstab, auf den in den Regeln zum Anfertigen des Spielberichts (z. B. 9.05 (a) (3), 9.05 (a) (4), 9.05 (a) (6), 9.05 (b) (3) (Base Hits); 9.08 (b) (Sacrifices); 9.12 (a) (1) Kommentar, 9.12 (d) (2) (Errors) und 9.13 (a), 9.13 (b) (Wild Pitches und Passed Balls)) und in den Spielregeln (z. B. Begriffsdefinitionen „Infield Fly") mehrfach verwiesen wird, ist ein objektiver Maßstab hinsichtlich jedes einzelnen Feldspielers. Anders ausgedrückt: Selbst wenn ein Spieler seine bestmögliche Leistung erbringt, diese Leistung aber unter der Leistung liegt, die ein durchschnittlicher Feldspieler auf dieser Position in dieser Liga in dieser Situation erbracht hätte, dann sollte der offizielle Scorer diesen Feldspieler mit einem Error belasten.*

Die Regel besagt, dass der Scorer sich bei der Beurteilung der Leistung eines Spielers nicht an den Fähigkeiten des Spielers orientieren darf, sondern stattdessen überlegen muss, was die durchschnittlichen Fähigkeiten eines Spielers auf der betreffenden Position in dieser Liga wären. So muss ein Spieler mit einem sehr schwachen Wurfarm für einen schlechten Wurf zum ersten Base einen Error erhalten, wenn ein durchschnittlicher Spieler diesen Wurf beherrscht. Dies muss besonders im Nachwuchsbereich berücksichtigt werden, wo es aufgrund des Alters große Leistungsunterschiede zwischen den Spielern geben kann.

Eine häufig gestellte Frage zur normalen Anstrengung ist die nach dem ligenabhängigen Scoring, d. h. ob der Scorer in höheren Ligen strenger bei der Errorvergabe sein soll als in unteren Ligen. Die Definition zur normalen Anstrengung fordert zwar, dass auch die Liga bei der Entscheidung berücksichtigt werden soll. Allerdings sollte der Scorer seine Anforderungen für schwächere Ligen nur geringfügig absenken und auch dort für schwaches Feldspiel konsequent Errors vergeben. Würde man in schwächeren Ligen sehr wenige Errors verteilen, so würde ein Spieler, der sich über die Jahre verbessert und in höhere Ligen aufsteigt, keine Verbesserung seiner Fieldingstatistik erkennen.

[1] OSR Regel 5.11
[2] OBR Regel 5.06 (b) (4), OSR Regel 5.11
[3] OSR Regeln 5.1.32 und 5.10.2
[4] OBR Regel 9.12 (a) (1), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 7.
[5] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 7.
[6] keine entsprechende OSR-Regel

### 3.6.2 WANN EIN ERROR VERGEBEN WIRD

Das Regelwerk legt fest, wann ein Error vergeben wird:[1]

> OBR 9.12 (a) Der Offizielle Scorer muss einen Feldspieler mit einem Error belasten:
>
> (1) dessen fehlerhaftes Spiel (fallen lassen eines Balls, ungenauer Wurf oder Fangen erst nach wiederholtem Versuch) den Schlagdurchgang eines Schlagmanns oder die Anwesenheit eines Läufers auf den Bases verlängert oder es einem Läufer gestattet, ein oder mehrere Bases vorzurücken, es sei denn, der Offizielle Scorer ist der Meinung, dass ein Feldspieler einen Foul Fly Ball absichtlich nicht fängt, während bei weniger als zwei Aus ein Läufer auf dem dritten Base steht, damit der Läufer keinen Punkt erzielen kann;

Absatz (1) definiert damit die Voraussetzungen für einen Error: Eine deutlich erkennbare fehlerhafte Aktion eines Feldspielers, die ein Aus verhindert oder einen Läufer vorrücken lässt. Interessant ist hier noch der Sonderfall im letzten Satz, der besagt, dass ein Spieler, der aus taktischen Gründen einen Foul Fly Ball absichtlich fallen lässt, dafür nicht bestraft werden soll.

Zur Verdeutlichung der Regel folgen im Regelbuch zahlreiche Kommentare und Beispiele:

> *Kommentar zu Regel 9.12 (a) (1): Das langsame Spielen eines Balls, das kein sichtbares fehlerhaftes Spiel beinhaltet, wird nicht als Error angesehen. Zum Beispiel: Der Offizielle Scorer darf einen Feldspieler nicht mit einem Error belasten, der einen geschlagenen Ball sauber aufnimmt, aber nicht rechtzeitig zum ersten Base wirft, um den Schlagmann aus zu machen.*
>
> *Es ist nicht notwendig, dass ein Feldspieler den Ball berührt, um mit einem Error belastet zu werden. Wenn ein auf den Boden geschlagener Ball durch die Beine eines Feldspielers rollt oder ein Fly Ball unberührt zu Boden fällt, muss der Offizielle Scorer den Feldspieler mit einem Error belasten, wenn der Scorer der Meinung ist, dass der Feldspieler den Ball mit normaler Anstrengung hätte spielen können.*
>
> *Beispiel: Der Offizielle Scorer muss einen Innenfeldspieler mit einem Error belasten, wenn ein auf den Boden geschlagener Ball diesen Innenfeldspieler seitlich passiert, falls nach Einschätzung des Offiziellen Scorers ein Feldspieler auf dieser Position mit normaler Anstrengung in der Lage gewesen wäre, den Ball aufzunehmen und einen Läufer aus zu machen. Der Offizielle Scorer muss einen Außenfeldspieler mit einem Error belasten, der einen in die Luft geschlagenen Ball fallen lässt, falls nach Einschätzung des Offiziellen Scorers ein Außenfeldspieler auf dieser Position mit normaler Anstrengung in der Lage gewesen wäre, den Ball zu fangen. Wenn ein Ball so hoch oder so tief oder so weit seitlich geworfen wird oder den Boden berührt und ein Läufer ein Base erreicht, der durch einen guten Wurf aus gemacht worden wäre, dann muss der Offizielle Scorer den Spieler, der den Wurf gemacht hat, mit einem Error belasten.*
>
> *Der Offizielle Scorer darf Denkfehler und Fehleinschätzungen nicht als Error anschreiben, solange eine bestimmte Regel das nicht anders vorschreibt.*
>
> *Ein Denkfehler eines Feldspielers, der zu einem sichtbaren fehlerhaften Spiel führt - z. B. das Werfen des Balls auf die Zuschauertribüne oder das Rollen des Balls zum Pitcher's Mound in der falschen Annahme, dass bereits drei Aus erzielt wurden und dadurch einem oder mehreren Läufern das Vorrücken erlaubt - wird nicht als Denkfehler im Sinne dieser Regel betrachtet und der Offizielle Scorer muss den Feldspieler, der solch einen Fehler begeht, mit einem Error belasten.*
>
> *Der Offizielle Scorer darf keinen Error anschreiben, wenn der Pitcher es versäumt, bei einem Spielzug das erste Base abzudecken und dadurch der laufende Schlagmann das erste Base sicher erreicht. Der Offizielle Scorer darf einen Feldspieler nicht mit einem Error belasten, der während eines Spielzugs an ein falsches Base wirft.*
>
> *Der Offizielle Scorer muss einen Feldspieler mit einem Error belasten, der einen anderen Feldspieler dazu bringt, einen Ball falsch zu spielen - z. B. indem er den Ball aus dem Handschuh des anderen Feldspielers schlägt. Wenn der Offizielle Scorer bei solch einem Spielzug den behindernden Feldspieler mit einem Error belastet, dann darf der Offizielle Scorer den behinderten Feldspieler nicht mit einem Error belasten.*

In den folgenden Regelabschnitten wird die Errorvergabe in verschiedenen Spielsituationen weiter verfeinert:

> (2) wenn dieser Feldspieler einen Foul Fly Ball fallen lässt und damit den Schlagdurchgang eines Schlagmanns verlängert; dabei ist es unerheblich, ob der Schlagmann später das erste Base erreicht oder aus gemacht wird;

[1] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 7.

(3) wenn dieser Feldspieler einen geworfenen oder auf den Boden geschlagenen Ball früh genug fängt, um den laufenden Schlagmann am ersten Base aus zu machen und es ihm nicht gelingt, den laufenden Schlagmann mit dem Ball oder das erste Base zu berühren;

(4) wenn dieser Feldspieler einen geworfenen oder auf den Boden geschlagenen Ball früh genug fängt, um irgendeinen Läufer in einem Force Play aus zu machen und es ihm nicht gelingt, diesen Läufer mit dem Ball oder das entsprechende Base zu berühren;

(5) dessen ungenauer Wurf es einem Läufer gestattet, ein Base sicher zu erreichen, wenn dieser Läufer nach Meinung des Scorers durch einen guten Wurf aus gemacht worden wäre, es sei denn, der ungenaue Wurf wird gemacht, um ein Stolen Base zu verhindern;

(6) dessen ungenauer Wurf beim Versuch, einen Läufer am Vorrücken zu hindern, dazu führt, dass dieser Läufer oder irgendein anderer Läufer ein oder mehrere Bases weiter vorrücken kann, als dieser Läufer das gekonnt hätte, wenn der Wurf genau gewesen wäre;

(7) dessen Wurf unnatürlich verspringt oder ein Base, die Pitcher's Plate oder einen Läufer berührt oder einen anderen Feldspieler oder Schiedsrichter berührt und dadurch einem Läufer ermöglicht, vorzurücken; oder

*Kommentar zu Regel 9.12 (a) (7): Der Offizielle Scorer muss diese Regel selbst dann anwenden, wenn es einem Feldspieler gegenüber ungerecht erscheint, dessen Wurf genau war. Zum Beispiel: Der Offizielle Scorer muss einen Außenfeldspieler mit einem Error belasten, dessen genauer Wurf zum zweiten Base das Base trifft und zurück ins Außenfeld springt und dadurch einem Läufer das Vorrücken ermöglicht, weil für jedes Base, das ein Läufer vorrückt, eine Ursache verzeichnet werden muss.*

(8) der einen genau geworfenen Ball nicht gestoppt hat oder nicht versucht hat, einen solchen Wurf zu stoppen und dadurch einem Läufer erlaubt, vorzurücken, solange es einen Anlass für den Wurf gab. Wird solch ein Wurf zum zweiten Base gemacht, muss der Offizielle Scorer bestimmen, ob der Second Baseman oder der Shortstop den Ball hätte fangen müssen und muss dem verantwortlichen Feldspieler einen Error anschreiben.

*Kommentar zu Regel 9.12 (a) (8): Gab es für einen solchen Wurf nach Meinung des Offiziellen Scorers keinen Anlass, muss der Offizielle Scorer den Feldspieler mit einem Error belasten, der den Ball geworfen hat.*

Auch wenn ein Schlagmann oder Läufer durch einen Error mehrere Bases vorrücken kann, wird dafür nur ein Error vergeben. Dies gilt nicht nur bei geworfenen Bällen, wie in der nachfolgenden Regel beschrieben, sondern auch bei fallen gelassenen Fly Balls und durchgelassenen Ground Balls.

OBR 9.12 (b) Der Offizielle Scorer darf für jeden ungenauen Wurf nur einen Error anschreiben, unabhängig von der Zahl der Bases, die ein oder mehrere Läufer vorrücken konnten.

Auch wenn ein Feldspieler den Schlagmann oder einen Läufer behindert, wird dafür ein Error vergeben (für eine detaillierte Beschreibung des Scorings bei Interference oder Obstruction siehe auch Kapitel 3.27):

OBR 9.12 (c) Wenn ein Schiedsrichter dem Schlagmann oder einem oder mehreren Läufern ein oder mehrere Bases wegen Behinderung oder Blockieren zuspricht, muss der Offizielle Scorer den Feldspieler, der die Behinderung oder das Blockieren begangen hat, mit einem Error belasten, unabhängig davon, wie viele Bases der oder die Läufer oder der Schlagmann vorrücken durften.

*Kommentar zu Regel 9.12 (c): Der Offizielle Scorer darf keinen Error anschreiben, wenn das Blockieren den Spielablauf nach Meinung des Scorers nicht verändert hat.*

Würfe von Infieldern, die vor dem First Baseman aufsetzen, sind immer Errors für den Werfer und nicht für den First Baseman. Einen mit hoher Geschwindigkeit kurz vor einem aufsetzenden Ball zu fangen, ist keine normale Anstrengung. Das Gleiche gilt für Pickoffs und Rundowns. Auch diese Spielzüge gelten nicht als Routinespiele, bei denen ein Erfolg immer vorausgesetzt werden kann. Errors sollten daher nur vergeben werden, wenn ein Fehler deutlich sichtbar ist, wie z. B. das Fallenlassen des Balles beim Aufnehmen, das Fallenlassen des Balles beim Fangen eines guten Wurfes oder ein eindeutig schlechter Wurf.

### 3.6.3 WANN KEIN ERROR VERGEBEN WIRD

Das Regelbuch bestimmt auch, wann kein Error vergeben wird:[1]

> OBR 9.12 (d) Der Offizielle Scorer darf keinen Error anschreiben für:
>
> (1) den Catcher, wenn der Catcher, nachdem er einen Pitch gefangen hat, einen ungenauen Wurf macht, um ein Stolen Base zu verhindern, vorausgesetzt, dass dieser ungenaue Wurf nicht dazu führt, dass dieser oder ein anderer Läufer ein oder mehrere zusätzliche Bases vorrücken kann;
>
> (2) einen Feldspieler, der einen ungenauen Wurf macht, falls nach Meinung des Scorers auch durch einen guten Wurf der Läufer nicht mit normaler Anstrengung hätte aus gemacht werden können, vorausgesetzt, dass dieser ungenaue Wurf nicht dazu führt, dass irgendein Läufer weiter vorrückt, als ein guter Wurf es gestattet hätte;
>
> (3) einen Feldspieler, der einen ungenauen Wurf bei dem Versuch macht, ein Double Play oder ein Triple Play mit dem zweiten bzw. dritten Aus zu beenden, vorausgesetzt, dass dieser ungenaue Wurf nicht dazu führt, dass irgendein Läufer weiter vorrückt, als ein guter Wurf es gestattet hätte;
>
> *Kommentar zu Regel 9.12 (d): Wenn ein Feldspieler einen geworfenen Ball fallen lässt, der, wäre er festgehalten worden, ein Double Play oder Triple Play beendet hätte, muss der Offizielle Scorer den Feldspieler, der den Ball fallen lässt, mit einem Error belasten und dem Feldspieler, der geworfen hat, einen Assist gutschreiben.*
>
> (4) einen Feldspieler, der einen auf den Boden geschlagenen Ball nicht unter Kontrolle bringen konnte oder einen in die Luft geschlagenen Ball oder einen geworfenen Ball fallen gelassen hat, wenn der Feldspieler den Ball rechtzeitig aufnimmt, um einen Läufer an irgendeinem Base durch ein Force Play aus zu machen; oder
>
> (5) einen Feldspieler, wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball angeschrieben wird.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass kein Error vergeben wird, wenn:

- Ein geschlagener Ball vor dem Feldspieler unnatürlich verspringt, durch eine starke Windböe unberechenbar abgelenkt wird oder wegen der Sonne nicht mehr sichtbar ist, denn dadurch ist der Ball ja nicht mehr mit „normaler Anstrengung“ spielbar.
- Die Spielsituation durch einen Fehler nicht verändert wird, z. B. wenn der Läufer nach einem gescheiterten Rundown an sein Ausgangsbase zurückkehrt. Dies gilt aber nicht, wenn durch den Error das Leben eines Schlagmannes oder Läufers verlängert wird.
- Der Feldspieler trotz einer fehlerhaften Aktion noch ein Force Out machen kann.
- Bei einem versuchten Basestealing der Catcher einen schlechten Wurf macht, es sei denn der Läufer erläuft dadurch ein zusätzliches Base.
- In einem Spielzug bereits ein oder zwei Aus erzielt wurde(n) und beim Versuch, ein zweites oder drittes Aus zu machen, ein schlechter Wurf passiert. Double Plays oder Triple Plays werden nicht als selbstverständlich angesehen. Der Schlagmann erreicht das erste Base in diesem Fall mit „FC“ und nicht mit „E..“.

Weil Pitcher und Catcher den Ball sehr viel häufiger spielen als die restlichen Feldspieler, werden für bestimmte fehlerhafte Aktionen keine Errors vergeben. Stattdessen werden diese Aktionen durch andere Kategorien erfasst und zwar Walks, Hit by Pitches, Wild Pitches und Passed Balls.[2]

### 3.6.4 NOTIEREN VON ERRORS

Beim Notieren von Errors unterscheidet man zwischen den „Decisive Errors“ und „Extra-Base Errors“:

- **Decisive Errors** treten immer dann auf, wenn ein Schlagmann oder Läufer aus gemacht werden könnte, dies aber wegen des Errors nicht passiert. Ein Decisive Error setzt also immer ein mögliches Aus voraus („Defensive Möglichkeit“, siehe Kapitel 9.5.2) und wird mit einem großen „E“ zusammen mit der Nummer des Feldspielers gekennzeichnet, z. B. „E6“. Bei einem Decisive Error kann auch ein Assist vergeben werden (siehe Kapitel 3.1).
- Ein **Extra-Base Error** führt dazu, dass ein Läufer ein weiteres Base oder sogar mehrere Bases vorrücken kann als bei fehlerfreiem Feldspiel möglich gewesen wäre. Es gab aber keine Möglichkeit, den Läufer aus zu machen. Extra-Base Errors werden mit einem kleinen „e“ zusammen mit der Nummer des Feldspielers

[1] keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.12 (e) und (f)

gekennzeichnet (z. B. „e8“). Bei einem Extra-Base Error kann es keinen Assist geben, denn es gab ja keine Möglichkeit zu einem Aus.

Dazu zwei Beispiele:

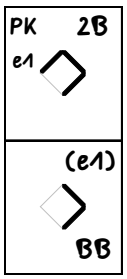
- *Linkes Beispiel: Der Schlagmann schlägt einen einfachen Ground Ball zum Shortstop. Dieser lässt den Ball fallen und der Schlagmann ist sicher am ersten Base. Man schreibt „E6“, weil die Möglichkeit zu einem Aus bestand.*
- *Rechtes Beispiel: Der Schlagmann schlägt ein Single ins Right Field. Der Rightfielder lässt den Ball durch die Beine rollen, wodurch der Schlagmann bis zum zweiten Base durchlaufen kann. Man schreibt „e9“, weil der Fehler kein Aus verhindert hat, sondern dem Schlagmann nur ein Extra-Base bescherte.*

Die Unterscheidung zwischen Decisive und Extra-Base Error ist sehr wichtig für die Vergabe von Earned Runs. Bei der Auswertung eines Spiels ist es damit sehr viel leichter, den Ablauf eines Innings zu rekonstruieren und Unearned Runs zu identifizieren. Mehr dazu in Kapitel 9.5.

Wird ein fangbarer Foul Fly Ball fallen gelassen, so schreibt man den (Decisive) Error in das Kästchen des Schlagmanns und einen Vermerk ins Kommentarfeld des Scoresheets (siehe Beispiel in 3.6.5). Alle weiteren Aktionen dieses Schlagmanns werden ganz normal gescort. Sollte er sogar einen Run schaffen, wird dieser dem Pitcher nicht als Earned Run (siehe Kapitel 9.5) angerechnet.

Beim Notieren von Errors spielt außerdem die Klammer eine wichtige Rolle. Sie wird angewendet, wenn mehrere Läufer auf einen Error vorrücken. Dann wird bei einem Läufer bzw. Schlagmann das Vorrücken ganz normal durch einen Error notiert und zwar bei jenem Läufer bzw. Schlagmann, der aus gemacht oder gestoppt worden wäre, wäre der Error nicht passiert, z. B. „E5“. Bei den anderen Läufern wird der Error in Klammern notiert, also „(E5)“. Dies hat einen ganz einfachen Grund: Ohne Klammer würde der Feldspieler (in unserem Beispiel der Third Baseman) beim späteren Auswerten der Statistik für jeden vorgerückten Läufer einen Error bekommen, obwohl er nur einen Fehler gemacht hat. Man zählt also nur die Errors ohne Klammer zusammen und ignoriert die anderen. Die Klammer wird auch verwendet, wenn mehrere Läufer auf einen Wild Pitch, Passed Ball oder Balk vorrücken, aber nicht bei „X..“ und „FC“.

- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base. Der Pitcher versucht einen Pickoff am zweiten Base, wirft den Ball aber über den Shortstop ins Outfield. Beide Läufer rücken dadurch ein Base vor. Beim Lead Runner schreibt man „PK e1“ und beim zweiten Läufer „(e1)“, wenn man der Meinung ist, dass auch ein guter Wurf des Pitchers den Läufer nicht aus gemacht hätte.*




### 3.6.5 BEISPIELE

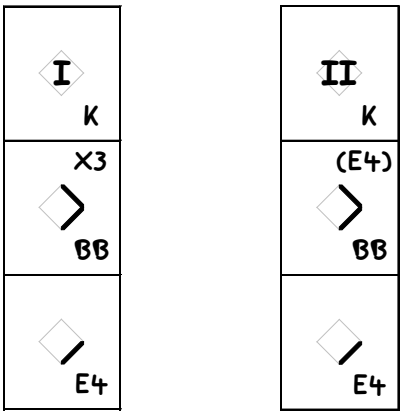
Nach der langen Theorie folgen nun mehrere Beispiele, um die oben beschriebenen Regeln zu verdeutlichen:

- *Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball ins Right Field. Der Rightfielder lässt den einfachen Fly Ball fallen und der Schlagmann erreicht a) das erste Base (linkes Beispiel), b) das zweite Base (rechtes Beispiel).*

- *Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, dieser überwirft den First Baseman.*

  *Linkes Beispiel: Läufer auf dem ersten Base und ein Aus. Weil noch keine zwei Aus waren und der Spielzug am ersten Base ausgeführt wurde, wäre der Läufer auch ohne Error sicher am zweiten Base gewesen.*

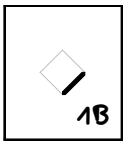
  *Rechtes Beispiel: Läufer auf dem ersten Base und zwei Aus. Der Läufer rückt durch „(E4)" vor, denn ohne den Error wäre das Inning beendet gewesen.*




- *Fall 1: Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball direkt zum First Baseman. An der Rasenkante verspringt der Ball und geht am First Baseman vorbei ins Right Field.*

  *Fall 2: Der Schlagmann schlägt einen harten Ground Ball über das zweite Base hinweg. Der Second Baseman springt nach dem Ball, kann ihn aber nicht erreichen.*

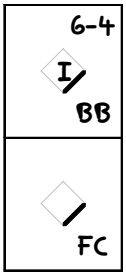
  *In beiden Fällen wird ein Hit vergeben und kein Error, denn der Ball konnte nicht mit normaler Anstrengung gespielt werden.*



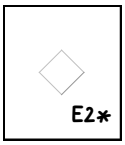

- *Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Third Baseman. Dieser wirft zum First Baseman, der den Ball aber nicht festhalten kann, wodurch der Schlagmann safe ist. Wenn man der Meinung ist, dass der Wurf vom Third Baseman zu schlecht war, dann schreibt man „E5". Glaubt man aber, dass der Wurf gut genug war, dass der First Baseman ihn hätte fangen müssen, dann schreibt man „5-E3".*

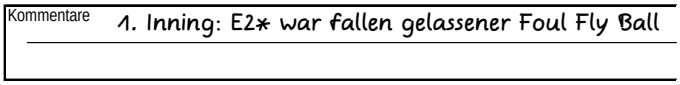
Nachfolgend ein Beispiel, um die Regel 9.12 (d) (4) zu verdeutlichen:

- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen hohen Fly Ball, der aber nicht über das Infield hinaus geht. Der Shortstop versucht ihn zu fangen, lässt ihn aber fallen. Der Läufer muss jetzt zur zweiten Base laufen, doch der Shortstop hat den Ball schon aufgehoben und zum Second Baseman an das zweite Base geworfen, der Läufer ist aus. Man beachte: Der Shortstop bekommt keinen Error, weil er es geschafft hat, noch ein Force Out zu machen.*

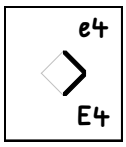


- *Der Schlagmann schlägt einen Foul Fly Ball, den der Catcher fangen könnte, aber fallen lässt. Obwohl der Schlagdurchgang des Schlagmanns weiterläuft, muss man den Error notieren, weil dieser für die Auswertung der Defensiv- und Pitcherstatistik wichtig ist. Solche Fehler sollten mit einem „*“ markiert und im Kommentarfeld erklärt werden.*

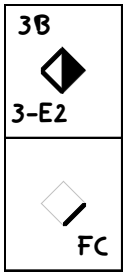



- *Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, der den Ball stoppt, aber nicht unter Kontrolle bringen kann, wodurch der Schlagmann sicher am ersten Base ist. Obwohl der Schlagmann schon am ersten Base angekommen ist, macht der Second Baseman noch einen hektischen Wurf und überwirft das erste Base, so dass der Schlagmann bis zum zweiten Base laufen kann. Hier wird der Feldspieler mit zwei Errors belastet („E4“ und „e4“), weil klar erkennbar zwei fehlerhafte Aktionen begangen wurden, die jede für sich zum Erreichen eines Base führten.*

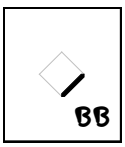


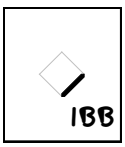

- *Läufer auf dem dritten Base. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum First Baseman, worauf der Läufer Richtung Home Plate rennt. Der First Baseman macht einen guten Wurf zum Catcher, der mit dem Ball in der Hand vom Läufer umgerannt wird und dabei den Ball fallen lässt. Der Läufer ist sicher mit „3-E2“. Dieser Run ist ein Unearned Run, weil er nur durch die Hilfe eines „Decisive Error“ erzielt wurde (siehe dazu Kapitel 9.5). Ein Error darf aber nur vergeben werden, wenn der Spielzug nicht knapp war und der Catcher genügend Zeit hatte, um den Ball zu fangen und sich auf das Tag Play vorzubereiten. Ist dies nicht der Fall, so erreicht der Läufer Home Plate durch X..*




## 3.7 BB / IBB = BASE ON BALLS = WALK

Die Abkürzung für ein normales Base on Balls ist „BB“.[1] Darüber hinaus gibt es auch die Abkürzung „IBB“ für Intentional Base on Balls, wenn also ein Pitcher beim Baseball den vierten Ball absichtlich wirft, um den Schlagmann zum ersten Base zu schicken.[2] Sowohl im Baseball als auch Softball reicht für ein „IBB“ auch eine Ansage an den Schiedsrichter, ein Pitch muss nicht mehr geworfen werden.[3]




Läufer, die durch einen Walk des Schlagmanns gezwungen werden, vorzurücken, tun dies mit „X..“ (siehe Kapitel 3.9).

[1] OBR Regel 9.14 (a), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.14 (b)
[3] OBR Regel 9.14 (d), OSR Regeln 5.1.28 und 5.5.1 c) ii.

## 3.8 HP = HIT BY PITCH

Wenn der Schlagmann vom Pitch getroffen wird und der Schiedsrichter ihm dafür das erste Base zuspricht, verwendet man das Kürzel „HP“. Auch hier rücken Läufer wieder mit „X..“ vor, wenn sie wegen des Schlagmanns ihr Base verlassen müssen.

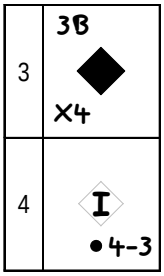
| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Oft ist die Berührung des Schlagmanns durch den Ball so leicht, dass es unklar ist, ob es sich um ein Hit by Pitch oder um ein Base on Balls handelt. In diesem Fall muss man auf den Schiedsrichter achten: Bei einem Hit by Pitch hebt der Schiedsrichter beide Arme und ruft „Time“, wogegen er bei einem Walk nur auf das erste Base zeigt. |

## 3.9 X.. = VORRÜCKEN DURCH AKTIONEN NACHFOLGENDER SCHLAGMÄNNER

Rückt ein Läufer durch einen geschlagenen Ball, „BB“, „IBB“, „HP“ oder „CI e2“ des Schlagmanns vor, so schreibt man hierfür „X..“, gefolgt von der Position, die der Schlagmann in der Schlagreihenfolge einnimmt. Der Schlag muss nicht unbedingt ein Base Hit sein, d. h. der Läufer rückt auch durch „X..“ vor, wenn der Schlagmann am ersten Base aus gemacht wird oder diese nur durch Fielder's Choice („FC“) erreicht.

Erreicht der Schlagmann das erste Base nur durch einen Error und rückt im selben Spielzug ein Läufer vor, so muss der Scorer abwägen, ob der Läufer auch vorgerückt wäre, wenn der Error nicht passiert wäre. Läuft der Läufer bereits beim Schlag los, rückt er durch „X..“ vor. Wird erst gelaufen, nachdem der Error bemerkt wurde, so wird als Ursache des Vorrückens „(E..)“ vermerkt. Auf keinen Fall kann ein Läufer mit „X..“ vorrücken, wenn der Error das dritte Aus bedeuten würde. Hier muss immer „(E..“) vergeben werden, auch wenn der Läufer frühzeitig loslief.

- *Läufer auf dem dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann (Vierter in der Schlagreihenfolge) schlägt zum Second Baseman, der den Schlagmann durch einen Wurf zum First Baseman aus macht. Der Läufer erreicht das Home Plate und punktet. Man schreibt:*

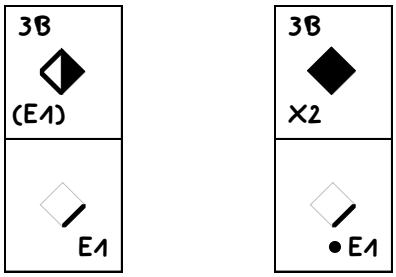



- *Läufer auf dem dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt zum Pitcher, dieser will das Aus am ersten Base machen, wirft aber so tief, dass der First Baseman den Ball nur noch blocken kann. Der Schlagmann ist sicher auf dem ersten Base, der Läufer erreicht das Home Plate und punktet.*

  *Linkes Beispiel: Der Scorer ist der Ansicht, der Läufer hätte das Home Plate nicht erreicht, wenn dem Pitcher der Error nicht unterlaufen wäre. Das wäre z. B. dann der Fall, wenn der Läufer erst loslief, als er sah, dass der First Baseman den Ball nicht fangen kann. Der Run ist ein Unearned Run, weil er nur durch die Hilfe*

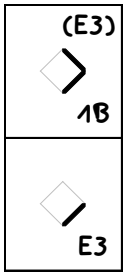
*eines Errors erzielt wurde. Er könnte allerdings durch nachfolgende Aktionen noch zu einem Earned Run werden (siehe dazu Kapitel 9.5).*

*Rechtes Beispiel: Der Scorer meint, dass der Läufer auch ohne den Error gepunktet hätte. Das wäre z. B. der Fall, wenn der Läufer sofort loslief, noch bevor der Error passierte.*




*Wären bereits zwei Aus, könnte der Läufer auf jeden Fall nur mit „(E1)" vorrücken und es dürfte kein RBI vergeben werden.*

- *Läufer am ersten Base und zwei Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum First Baseman, den dieser nicht unter Kontrolle bringen kann. Der Läufer rückt mit „(E3)" auf das zweite Base vor und nicht mit „X..", da ohne den Error das Inning zu Ende gewesen wäre.*




## 3.10 FC = FIELDER'S CHOICE

Der Schlagmann erreicht das erste Base durch Fielder's Choice („FC"), wenn der Scorer der Meinung ist, dass er am ersten Base hätte aus gemacht werden können, wenn die Feldmannschaft nicht versucht hätte, einen Läufer aus zu machen.[1] Eine Fielder's Choice wird auch vergeben, wenn die Regeln die Vergabe eines Base Hits nicht zulassen (siehe Kapitel 3.5).

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Der Erfolg dieses wirklich durchgeführten Spielzugs ist dabei unerheblich. Auch wenn der Läufer safe ist, vergibt man „FC" für den Schlagmann. |

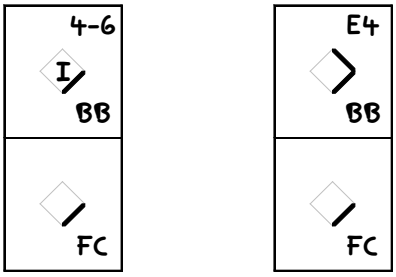
Beispiele:

- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, dieser wirft zum am zweiten Base platzierten Shortstop.*

  *Linkes Beispiel: Durch einen guten Wurf wird der Läufer aus gemacht. Der Schlagmann erreicht das Base durch „FC", da der Second Baseman sich ebenso für das Aus am ersten Base hätte entscheiden können.*

  *Rechtes Beispiel: Der Second Baseman wirft so schlecht zum Shortstop, dass der den Ball nicht fangen kann. Der Läufer ist sicher am zweiten Base durch den Error „E4", der Schlagmann erreicht das erste Base durch „FC", weil der Second Baseman sich ebenso für das Aus am ersten Base hätte entscheiden können.*

[1] OBR Begriffsdefinitionen Fielder's Choice, keine entsprechende OSR Regel




Andersherum gilt das „FC“ nicht: Wenn also der Läufer vom ersten Base das zweite Base erreicht, weil der Second Baseman sich für das Aus am ersten Base entschieden hat, dann schreibt der Scorer kein „FC“ für den Läufer. Obwohl die Verteidigung meistens versuchen wird, den am weitesten vorgerückten Läufer aus zu machen, geht der Scorer im Normalfall von einem Aus am ersten Base aus. Ein Läufer wird in diesen Fällen immer mit „X..“ vorrücken. Näheres hierzu im Kapitel 3.9.

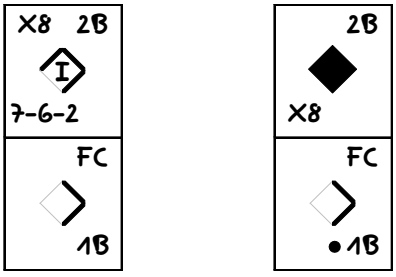
| **WICHTIG:** | Bei „FC“ wird kein Defensiv-Spielzug angegeben. Der Spielzug wird, wenn er erfolgreich war oder in einem Error resultierte, nur bei dem Läufer vermerkt, bei dem der Spielzug versucht wurde. |
|---|---|

Ein „FC“ gibt es meistens für den Schlagmann. Ein „FC“ für Läufer wird nur in den folgenden Fällen vergeben:

1. Wenn der Schlagmann nach einem Base Hit ein zusätzliches Base erlaufen kann, weil die Defensivmannschaft einen Spielzug auf einen vor ihm laufenden Läufer ausführt.[1]
2. Wenn bei einem Double Steal einer der Läufer aus gemacht wird („CS ..-..“), so erreicht der andere Läufer sein Base mit „FC“ und nicht mit „SB“ (siehe auch Kapitel 3.10). Das Gleiche gilt wenn das CS nur durch einen Error verhindert wird oder für Rundown-Spielzüge.[2]
3. Wenn nach einem WP oder PB ein Läufer aus gemacht wird, dann rücken alle anderen Läufer mit FC vor und es wird kein WP/PB notiert.[3]
4. Wenn ein Läufer nur deswegen vorrücken kann, weil die Verteidigung nichts dagegen unternimmt, um den Läufer am Vorrücken zu hindern („Defensive Indifference“, siehe dazu auch Kapitel 3.10).[4] Diese Situation kann auftreten, wenn aufgrund einer hohen Führung die Defensivmannschaft ein Steal nicht verhindert oder wenn ein Feldspieler mit dem Schiedsrichter diskutiert und währenddessen ein Läufer vorrückt.
5. Wenn in einer Dropped-Third-Strike-Situation der Schlagmann oder ein Läufer aus gemacht wird, dann rücken andere Läufer mit FC vor.[5]

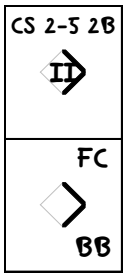
Zu diesen drei Situationen folgen nun Beispiele:

- *Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Leftfielder und läuft zum ersten Base. Der Leftfielder nimmt den Ball auf und wirft ihn zum Shortstop, dieser wirft zum Catcher, um den Läufer, der mittlerweile das dritte Base erreicht hat und sich bereits kurz vor dem Home Plate befindet, aus zu machen. Der Schlagmann läuft weiter, als er bemerkt, dass der Shortstop zum Catcher wirft und erreicht das zweite Base. Es war klar erkennbar, dass der Schlagmann das zweite Base nicht erreicht hätte, wenn die Feldmannschaft den Läufer ignoriert hätte und stattdessen versucht hätte, das zweite Base vor dem Schlagmann zu schützen. Der Schlagmann erhält also weder ein Double („2B“) noch ein Stolen Base („SB“), sondern erreicht das zweite Base durch Fielder´s Choice (linkes Beispiel). Dies gilt auch dann, wenn der Läufer sicher am Home Plate ist (rechtes Beispiel).*

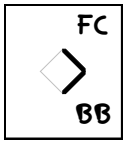



[1] OBR Begriffsdefinitionen Fielder’s Choice Absatz a) und Regel 9.06 (b), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Begriffsdefinitionen Fielder’s Choice Absatz b) und Regel 9.07 (d), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.13 Kommentar und Beispiel, keine entsprechende OSR Regel
[4] OBR Begriffsdefinitionen Fielder’s Choice Absatz c) und Regel 9.07 (g), keine entsprechende OSR Regel
[5] OBR Regel 9.12 (f) (2), keine entsprechende OSR Regel

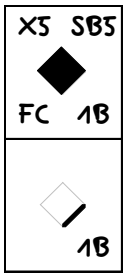
- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base und ein Aus. Beide versuchen, das nächste Base zu stehlen. Der Lead Runner wird durch einen Wurf des Catchers zum Third Baseman aus gemacht. Der andere Läufer erreicht währenddessen das zweite Base.*




- *Erste Hälfte des letzten Innings, die Heimmannschaft führt 10:0 bei zwei Aus. Nach einem Walk läuft der Schlagmann direkt durch zum zweiten Base und die Feldmannschaft unternimmt aufgrund der klaren Führung kurz vor Schluss keine Anstrengungen, um dies zu verhindern. Der Schlagmann erhält in diesem Fall kein Stolen Base sondern rückt durch eine Fielder's Choice vor.*




- *Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Ein Ground Ball des fünften Schlagmanns wird vom Second Baseman an das erste Base geworfen, wodurch der Läufer vom zweiten Base an das dritte Base vorrückt. Der Schiedsrichter gibt den Schlagmann am ersten Base safe, wogegen der First Baseman heftig protestiert. Während der Diskussion erzielt der Läufer vom dritten Base einen Punkt, aufgrund des Desinteresses der Feldverteidigung.*




## 3.11 SH.. = SACRIFICE HIT (BUNT)

Eine der Besonderheiten des Baseball- und Softballsports sind die „Sacrifices". Das bedeutet, dass sich ein Mitspieler „opfert" - also sein eigenes Aus in Kauf nimmt - um damit einem Mitspieler das Vorrücken zu ermöglichen. Man unterscheidet Sacrifice Bunt und Sacrifice Fly. Weil das Kürzel „SB" bereits für ein Stolen Base vergeben ist, wird der Sacrifice Bunt, auch Sacrifice Hit genannt, mit der Abkürzung „SH" notiert.

„SH" steht niemals alleine, sondern immer gefolgt von der Aktion der Feldmannschaft („.. - ..", „U..", „E.." oder „FC" usw.). Ein Bunt (= Abtropfen lassen des Balles statt Schlagen) ist aber nicht immer automatisch ein Sacrifice Bunt.

**Für die Vergabe eines „SH" müssen vier Voraussetzungen erfüllt sein:**[1]

- Die Absicht des Schlagmanns, den Ball zu bunten, muss klar erkennbar sein. Missglückte Schlagversuche oder Slap Hits im Softball dürfen nicht fälschlicherweise als Bunt gedeutet werden.
- Der Schlagmann und niemand sonst muss bei diesem Spielzug aus gemacht werden oder darf das erste Base nur durch einen Error oder FC erreichen.
- Mindestens ein Läufer muss durch den Bunt mindestens ein Base vorrücken.
- Es müssen weniger als zwei Aus sein.

[1] OBR Regel 9.08 (a) und (b), keine entsprechende OSR Regel

Das heißt, es darf in diesem Spielzug kein Läufer aus gemacht werden, außer dieser versucht, zwei Bases auf den Bunt zu erlaufen.[1]

Dies alles gilt natürlich nur, wenn die Offensivmannschaft weniger als zwei Aus hat, denn ansonsten hätte der Schlagmann ja das Ziel, durch den Bunt das erste Base zu erreichen. Und immer dann, wenn der Scorer der Ansicht ist, der Schlagmann hat gebuntet, um selbst das erste Base zu erreichen, kann er auf die Vergabe eines „SH" verzichten.[2] Im Zweifelsfall entscheidet man aber zugunsten des Schlagmanns auf „SH".[3]

Schafft es der Schlagmann zum ersten Base, ohne dass die Feldmannschaft einen Error gemacht hat, zählt der Bunt als Base Hit. Wenn er aber nur sicher am ersten Base ist, weil die Feldmannschaft erfolglos (aber ohne Error) versucht hat, einen Läufer aus zu machen, und der Schlagmann nach Ansicht des Scorers hätte aus gemacht werden können, bekommt er einen „SH" angerechnet und statt des Spielzuges fügt man ein „FC" hinzu.

| **WICHTIG:** | Kein „SH" sondern nur „FC" gibt es für den Schlagmann, wenn ein Läufer aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, hätte die Feldmannschaft keinen Error gemacht. |
|---|---|

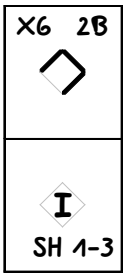
Wenn ein Läufer durch einen Sacrifice Bunt vom dritten Base zum Home Plate gelangt, darf man nicht vergessen, dem Schlagmann zusätzlich noch einen RBI („•") zu geben.

Obwohl alle Situationen, die aus einem versuchten Sacrifice Bunt entstehen können, einem bestimmten Schema gehorchen, werden beim Scoring viele Fehler gemacht. Ein Schlagmann wird benachteiligt, wenn er sich „opfert" und der Scorer den „SH" nicht notiert. Schreibt der Scorer nämlich ein normales Aus auf, dann sinkt dadurch z. B. der Batting Average des Schlagmanns.

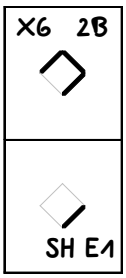
Deshalb folgen jetzt eine ganze Menge Beispiele.

*Für alle folgenden Beispiele gilt: Läufer auf dem zweiten Base, kein Aus und der Schlagmann (Sechster der Schlagreihenfolge) buntet zum Pitcher.*

- *Fall 1: Der Pitcher wirft an das erste Base. Der Läufer rückt zum dritten Base vor.*

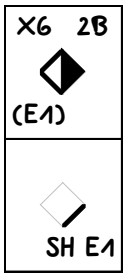



- *Fall 2: Der Pitcher überwirft den First Baseman und der Schlagmann ist sicher am ersten Base. Der Läufer ist sicher am dritten Base. Ist der Scorer der Meinung, dass der Läufer auch ohne den Error vorgerückt und der Schlagmann mit einem guten Wurf aus gemacht worden wäre, erhält der Schlagmann „SH E1" und der Läufer „X6".*

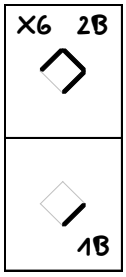



[1] OBR Regel 9.08 (c), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.08 (a), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.08 (a) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel

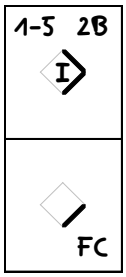
- *Fall 3: Der Pitcher überwirft den First Baseman und der Schlagmann ist sicher am ersten Base. Der Läufer ist sicher am Home Plate. Ist der Scorer der Meinung, dass der Läufer auch ohne den Error vorgerückt wäre und der Schlagmann aus gemacht worden wäre, erhält der Schlagmann „SH E1" und der Läufer das dritte Base durch „X6". In diesem Fall ist anzunehmen, dass der Läufer ohne den Error nur das dritte Base erreicht hätte, deshalb erhält er das Home Plate durch „(E1)" und der Run ist zunächst ein Unearned Run.*




- *Fall 4: Der Pitcher wirft sauber zum First Baseman, doch der Schlagmann ist schon dort. Der Läufer erreicht das dritte Base.*



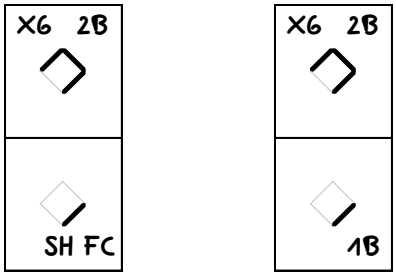

- *Fall 5: Der Pitcher wirft zum Third Baseman, der den Läufer aus macht. Der Schlagmann ist dadurch sicher am ersten Base. Die Bedingung, dass nur der Schlagmann aus gemacht werden darf, ist nicht erfüllt, deshalb wird kein Sacrifice Hit vergeben.*




- *Fall 6: Der Pitcher wirft zum Third Baseman, doch der Läufer ist dort schon safe.*

  *Linkes Beispiel: Ist der Scorer der Meinung, der Schlagmann hätte am ersten Base aus gemacht werden können, dann bekommt der Schlagmann einen Sacrifice Hit.*

  *Rechtes Beispiel: Hätte auch der Schlagmann nach Ansicht des Scorers nicht aus gemacht werden können, dann bekommt der Schlagmann einen Base Hit.*

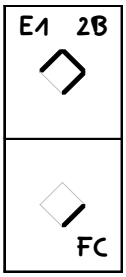


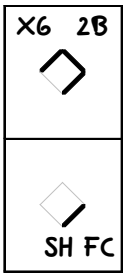
- *Fall 7: Der Pitcher überwirft den Third Baseman, der Läufer ist sicher am dritten Base und der Schlagmann sicher am ersten Base. Ist der Scorer der Ansicht,*

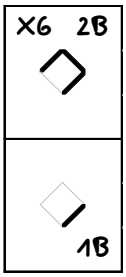
  *1. dass der Läufer hätte aus gemacht werden können, dann: Schlagmann: „FC", Läufer: „E1" (linkes Beispiel).*

  *2. dass der Läufer nicht hätte aus gemacht werden können, aber der Schlagmann schon, dann: Schlagmann: „SH FC", Läufer: „X6". Hier wird kein Error vergeben, da der Fehler weder dem Schlagmann noch dem Läufer einen Vorteil brachte (mittleres Beispiel).*

  *3. dass keiner der beiden hätte aus gemacht werden können, dann: Schlagmann: „1B", Läufer „X6". Hier wird ebenfalls kein Error vergeben und zwar aus demselben Grund wie beim zweiten Fall (rechtes Beispiel).*








## 3.12 SF.. = SACRIFICE FLY

Obwohl er sich äußerlich vom Sacrifice Bunt deutlich unterscheidet, steckt hinter dem Sacrifice Fly derselbe Gedanke: Der Schlagmann opfert sich, um einem Läufer das Vorrücken zu ermöglichen und zwar indem er einen hohen Ball schlägt, den ein Outfielder zwar fangen kann, aber der einem Läufer genug Zeit gibt, nach dem Fang das Home Plate zu erreichen.

Weil der Scorer bei einem langen, hohen Fly Ball unmöglich erkennen kann, ob sich der Schlagmann mit Absicht opfert, ist die Absicht keine Bedingung für die Anrechnung eines Sacrifice Fly.

**Der „SF" muss folgende drei Bedingungen erfüllen:**[1]

- Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball ins Outfield, der von einem Outfielder oder einem Infielder, der ins Outfield läuft, aus der Luft gefangen werden kann.
- Ein Läufer muss einen Punkt erzielen.
- Es müssen weniger als zwei Aus sein.

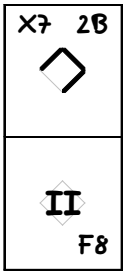
Es ist kein „SF", wenn ein gefangener Fly Ball einem Läufer ermöglicht, nur zum zweiten oder dritten Base vorzurücken. Ein „SF" muss also immer zusammen mit einem RBI vergeben werden.

Wird der Läufer am Home Plate durch den Wurf vom Outfielder zum Catcher (auch über mehrere Stationen) aus gemacht, bekommt der Schlagmann keinen „SF", sondern ein ganz normales Aus durch „DP F..".

Wenn der Outfielder den geschlagenen Ball nicht aus der Luft fängt, und der Scorer der Meinung ist, dass der Ball mit normaler Anstrengung nicht fangbar war, dann zählt der Schlag als Base Hit.

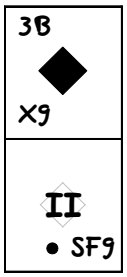
Dazu mehrere Beispiele:

- *Läufer auf dem zweiten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball zum Centerfielder. Nachdem der Ball gefangen wurde, rennt der Läufer los und erreicht das dritte Base. Dies ist kein Sacrifice Fly, weil der Läufer nicht punktet.*




[1] OBR Regel 9.08 (d), OSR Appendix 6 Abschnitt C.

- *Läufer auf dem dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball zum Rightfielder. Nachdem der Ball gefangen wurde, rennt der Läufer zum Home Plate und punktet. Der Schlag zählt als Sacrifice Fly.*

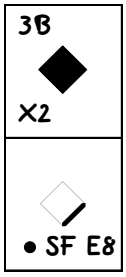


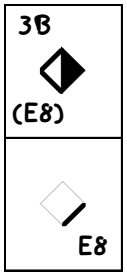

- *Läufer auf dem dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball zum Centerfielder, der ihn nicht fängt, der Läufer punktet, und der Schlagmann erreicht das erste Base. Ist der Scorer der Ansicht,*

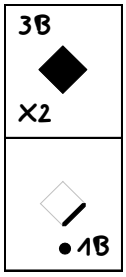
  *1. dass der Centerfielder den Ball hätte fangen, aber den Läufer trotzdem nicht vom Punkten hätte abhalten können, dann erhält der Schlagmann einen Sacrifice Fly mit Error (linkes Beispiel).*

  *2. dass der Centerfielder den Ball hätte fangen und den Punkt verhindern können, dann erreichen der Schlagmann das erste Base und der Läufer das Home Plate durch einen Error. Der Run ist damit zunächst ein Unearned Run. Er könnte aber noch zum Earned Run werden, je nachdem wie das Inning weitergeht (mittleres Beispiel).*

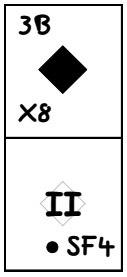
  *3. dass der Centerfielder den Ball nicht hätte fangen können, dann bekommt der Schlagmann einen Base Hit (rechtes Beispiel).*



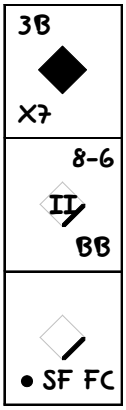



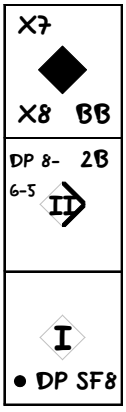

- *Läufer auf dem dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball zwischen Infield und Outfield. Der Second Baseman sprintet ins Outfield und macht einen spektakulären Diving Catch. Bis er wieder aufgestanden ist und zum Catcher werfen kann, ist der Läufer sicher am Home Plate. Dies ist - wenn auch kurios - ein „SF 4“.*



- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball ins Center Field. Der Läufer am dritten Base macht einen Tag-Up, der Läufer am ersten Base wartet ebenfalls, weil auch er mit einem Fang rechnet. Der Centerfielder lässt den fangbaren Fly Ball aber fallen und wirft sofort an das zweite Base, um den Läufer aus zu machen („8-6"). Der Läufer vom dritten Base punktet, während der Schlagmann das erste Base erreicht. Auch hier wird ein Sacrifice Fly gescort, obwohl das Aus nach einem Ground Ball erzielt wurde, und obwohl ein Läufer aus gemacht wurde. Der Schlagmann hat zuerst einen Fly Ball geschlagen und damit ist die Bedingung für einen SF erfüllt. Es wird kein Error vergeben, weil ein Force Play erzielt wurde.*[1]




- *Läufer auf dem zweiten und dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball ins Center Field, der gefangen wird. Der Läufer vom dritten Base punktet. Der Läufer vom zweiten Base wird auf dem Weg ans dritte Base aus geworfen („8-6-5"). Man beachte hier, dass der Schlagmann einen RBI erhält, obwohl ein Double Play passiert ist. Ein RBI wird nur dann nicht vergeben, wenn es sich um ein Force Double Play nach einem Ground Ball handelt.*




## 3.13 • = RUN BATTED IN (RBI)

Der Schlagmann erhält einen RBI,[2]

- für jeden Läufer, der durch seinen Base Hit einen Punkt erzielt (Achtung: Bei einem Homerun zählt auch der Schlagmann selbst dazu),
- wenn er das erste Base wegen eines (Intentional) Base on Balls, Hit by Pitch oder Catcher's Interference zugesprochen bekommt, während alle Bases von Läufern besetzt sind, d. h. der Läufer vom dritten Base punktet dadurch,
- wenn durch seinen Schlag, der in einem Error resultiert, ein Läufer punkten kann, vorausgesetzt, der Läufer hätte auch ohne Error gepunktet, oder
- wenn durch seinen Schlag ein Läufer punktet, auch wenn er selbst dabei aus gemacht wird, z. B. mit „SH..", „SF..", „U.." oder Assisted Out oder das erste Base nur durch Fielder's Choice erreicht.

[1] OBR Regel 9.12 (d) (4), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.04 (a), OSR Appendix 6 Abschnitt D.

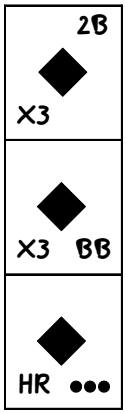
Der Schlagmann erhält keinen RBI,[1]

- wenn er einen Ground Ball schlägt, der zu einem Force Double Play oder Reverse Force Double Play führt (Erklärung in Kapitel 3.20),
- wenn ein Feldspieler mit einem Error belastet wird, weil er einen Ball am ersten Base fallengelassen hat, der ein Force Double Play erfolgreich komplettiert hätte,
- wenn ein Läufer bei zwei Aus punktet und der Schlagmann am ersten Base nur durch einen Error safe ist (Achtung: Das gilt nur für Decisive Errors und nicht für CI e2).
- wenn ein Läufer bei zwei Aus punktet und ein Läufer in einem Force Play nur durch einen Decisive Error safe ist.
- wenn ein Läufer bei zwei Aus punktet und ein Läufer durch einen Decisive Error safe ist und der Punkt erst nach dem Error erzielt wird.

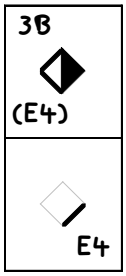
Jeder RBI wird in Form eines Punktes („•“) am unteren Rand des Kästchens notiert.

Ein paar Beispiele hierzu:

- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base. Der Schlagmann schlägt einen Homerun, mit dem er beide Läufer und sich selbst nach Hause bringt.*

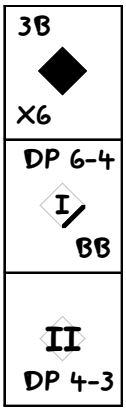



- *Läufer auf dem dritten Base bei zwei Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, dieser nimmt den Ball auf und überwirft First Base. Der Läufer punktet auf „(E4)“ und der Schlagmann erhält keinen RBI, weil ohne den Fehler das Inning beendet gewesen wäre. Der Run ist damit in jedem Fall ein Unearned Run, ganz egal wie das Inning weitergeht.*

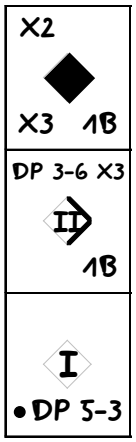



[1] OBR Regel 9.04 (b), keine entsprechende OSR Regel

- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann (Sechster der Schlagreihenfolge) schlägt einen Ground Ball zum Shortstop, dieser wirft zum Second Baseman für das erste Aus. Der Second Baseman komplettiert das Double Play mit dem Wurf an das erste Base. Der Läufer punktet mit „X6“, aber der Schlagmann erhält keinen RBI.*




- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und kein Aus. Es wird ein Hit and Run gespielt und der Ball wird etwas kurz Richtung Third Baseman geschlagen, der den Schlagmann am ersten Base auswirft. Der Läufer vom dritten Base erzielt einen Punkt. Der Läufer vom ersten Base, der ja schon mit dem Pitch gelaufen war, versucht, bis zum dritten Base zu kommen und wird dort vom Shortstop mit dem Ball berührt. Dies ist ein Double Play, aber weil der Läufer vom ersten Base versucht hat, zwei Bases vorzurücken ist es kein Force Double Play und auch kein Reverse Force Double Play. Daher wird ein RBI vergeben.*




| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Es kann nur ein RBI vergeben werden, wenn ein Läufer mit „X..“ Home Plate erreicht und nicht mit „E..“, „e..“, „FC“, „SB“, „WP“, „PB“ oder „BK“. Umgekehrt gilt dies aber nicht, d. h. nicht bei jedem „X..“ muss es auch einen RBI geben (siehe letztes Beispiel). Force Double Plays und Reverse Force Double Plays sind aber die einzigen Fälle, wo ein „X..“ beim punktenden Läufer nicht zu einem RBI führt. |

## 3.14 SB.. = STOLEN BASE

Laut Regelbuch wird jedem Läufer ein Stolen Base angerechnet, der es schafft, ein Base ohne Hilfe durch einen Hit, ein Putout, einen Error, ein Force-Out, einer Fielder´s Choice, einen Passed Ball, einen Wild Pitch oder einen Balk zu erreichen. Da die Unterscheidung zwischen einer Stolen Base und anderen Arten des Vorrückens vielen Scorern Probleme bereitet, ist im Folgenden der komplette Regeltext aus dem Baseball-Regelbuch wiedergegeben. Der Regeltext im Softball-Regelbuch ist deutlich kürzer und nicht ausreichend für eine komplette Definition.[1]

[1] OSR Appendix 6 Abschnitt H.

OBR 9.07 Stolen Bases und Caught Stealing:

Der Offizielle Scorer muss einem Läufer unter Berücksichtigung der folgenden Regeln jedes Mal ein Stolen Base gutschreiben, wenn der Läufer ein Base ohne Hilfe durch einen Hit, ein Putout, einen Error, ein Force Out, einer Fielder's Choice, einen Passed Ball, einen Wild Pitch oder einen Balk vorrückt.

(a) Wenn ein Läufer in Richtung auf das nächste Base losläuft, bevor der Pitcher den Ball wirft und der Pitch ein Wild Pitch oder Passed Ball wird, muss der Offizielle Scorer dem Läufer ein Stolen Base gutschreiben und das fehlerhafte Spiel wird nicht festgehalten, es sei denn, der Läufer kann als Resultat dieses Fehlers ein weiteres Base vorrücken oder ein anderer Läufer kann auch vorrücken; in diesem Fall muss der Offizielle Scorer den Wild Pitch oder Passed Ball zusätzlich zu dem Stolen Base anschreiben.

(b) Wenn ein Läufer versucht, ein Base zu stehlen und der Catcher, nachdem er einen Pitch gefangen hat, wirft ungenau bei dem Versuch, das Stolen Base zu verhindern, muss der Offizielle Scorer dem Läufer ein Stolen Base gutschreiben. Der Offizielle Scorer darf keinen Error anschreiben, solange der ungenaue Wurf dem Läufer nicht gestattet, ein oder mehrere weitere Bases vorzurücken oder einem anderen Läufer gestattet, vorzurücken; in diesem Fall muss der Offizielle Scorer dem Läufer das Stolen Base gutschreiben und den Catcher mit einem Error belasten.

(c) Wenn ein Läufer nach einem versuchten Steal oder einem Pick Off in einem Rundown Play gefangen wird, es der Feldmannschaft aber nicht gelingt, ihn aus zu machen und er ohne die Hilfe eines Errors zum nächsten Base gelangt, muss ihm der Offizielle Scorer ein Stolen Base gutschreiben. Wenn währenddessen ein weiterer Läufer ebenfalls vorrücken kann, muss der Offizielle Scorer beiden Läufern ein Stolen Base gutschreiben. Wenn ein Läufer vorrückt, während ein anderer Läufer, der versucht, ein Base zu stehlen, von der Feldmannschaft in einem Rundown Play nicht aus gemacht werden kann und ohne die Hilfe eines Errors sicher zu seinem Ausgangsbase zurückkehrt, muss der Offizielle Scorer dem Läufer, der vorgerückt ist, ein Stolen Base gutschreiben.

Notiert wird eine Stolen Base mit „SB“ gefolgt von der Position, die der momentane Schlagmann in der Schlagreihenfolge einnimmt (genau wie bei „X..“). Die Angabe des Zeitpunkts des Steals hilft bei der späteren Rekonstruktion des Spielverlaufs. Außerdem kann man damit die Stolen Bases Pitchern und Catchern eindeutig zuordnen. Das ist wichtig, wenn man Statistiken erstellen will, die beschreiben, wie gut Pitcher und Catcher die Läufer am Vorrücken hindern.

Das Regelwerk nennt mehrere wichtige Ausnahmen, bei denen kein Stolen Base vergeben wird:

OBR 9.07 (d) Wenn zwei oder drei Läufer gleichzeitig versuchen, ein Base zu stehlen (Double Steal bzw. Triple Steal) und ein Läufer wird aus gemacht, bevor er das Base, das der Läufer zu stehlen versucht, sicher erreicht, wird keinem der anderen Läufer ein Stolen Base gutgeschrieben.

(e) Wenn ein Läufer mit dem Ball berührt und dadurch aus gemacht wird, nachdem er ein Base überrutscht hat, während er entweder versuchte, zu diesem Base zurückzukehren oder zum nächsten Base vorzurücken, darf ihm der Offizielle Scorer kein Stolen Base gutschreiben.

(f) Wenn ein Läufer, der versucht, ein Base zu stehlen, nach Meinung des Scorers nur sicher war, weil ein geworfener Ball fallen gelassen wurde, darf der Offizielle Scorer kein Stolen Base gutschreiben. Der Offizielle Scorer muss dem Feldspieler, der geworfen hat, ein Assist gutschreiben; der Feldspieler, der den Ball fallen gelassen hat, wird mit einem Error belastet und dem Läufer wird ein Caught Stealing angeschrieben.

**WICHTIG:** Normalerweise kann ein Stolen Base nur unmittelbar vor oder nach einem Pitch passieren, also wenn der Ball beim Pitcher oder beim Catcher ist. Rückt ein Läufer vor, während sich der Ball irgendwo anders im Feld befindet, so handelt es sich vermutlich nicht um eine Stolen Base-Situation.

Viel diskutiert wird auch immer wieder die Vergabe von Stolen Bases, wenn das erste und dritte Base besetzt sind. Das Baseball-Regelbuch sagt dazu Folgendes:

OBR 9.07 (g) Der Offizielle Scorer darf kein Stolen Base gutschreiben, wenn ein Läufer ausschließlich deshalb vorrücken kann, weil die Feldmannschaft nicht daran interessiert ist, ihn am Vorrücken zu hindern (Defensive Indifference). Der Offizielle Scorer muss solch einen Spielzug als Fielder's Choice anschreiben.

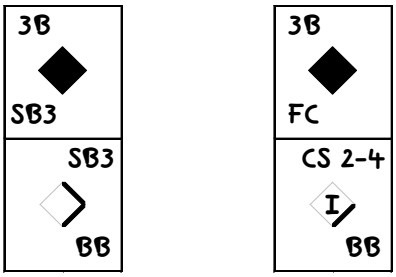
*Kommentar zu Regel 9.07 (g): Bei der Entscheidung, ob der Feldmannschaft das Vorrücken eines Läufers gleichgültig ist, muss der Scorer die Gesamtheit der Umstände berücksichtigen; einschließlich des Spielabschnitts und des Spielstands; ob die Feldmannschaft den Läufer am Base gehalten hat; ob der Pitcher vor dem Vorrücken eines Läufers gegen diesen Pick Offs versucht hat; ob der Feldspieler, der normalerweise das vom Läufer angelaufene Base abdecken würde, versucht hat, das Base abzudecken; ob die Feldmannschaft ein berechtigtes strategisches Interesse hatte, den Läufer nicht am Vorrücken zu hindern oder ob die Feldmannschaft eventuell versucht hat, dem Läufer die Gutschrift eines Stolen Base zu verweigern.*

*Beispiel: Mit Läufern auf dem ersten und dritten Base sollte der Offizielle Scorer gewöhnlich ein Stolen Base vergeben, wenn der Läufer vom ersten Base zum zweiten Base vorrückt, falls die Feldmannschaft nach Auffassung des Scorers ein berechtigtes strategisches Interesse hatte, das Vorrücken des Läufers nicht zu verhindern - und zwar, um zu vermeiden, dass der Läufer vom dritten Base auf den Wurf einen Punkt erzielt. Der Offizielle Scorer kann zu dem Schluss kommen, dass die Feldmannschaft eventuell versucht, dem Läufer die Gutschrift eines Stolen Base zu verweigern, wenn zum Beispiel die Feldmannschaft nichts gegen das Vorrücken eines Läufers unternimmt, der sich einem Liga- oder Karriererekord nähert oder einen Liga-Titel in einer Statistikkategorie anstrebt.*

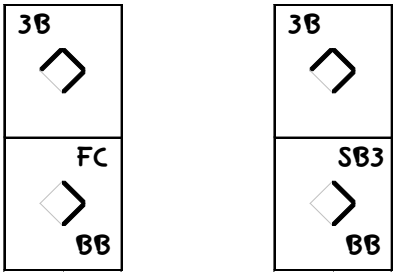
Der Scorer muss also unter Berücksichtigung aller Begleitumstände entscheiden, ob es der Feldmannschaft tatsächlich egal ist, dass der Läufer vom ersten Base das zweite Base stiehlt (dann schreibt er „FC“) oder ob sie nur auf den Wurf verzichtet, um den Läufer vom dritten Base am Punkten zu hindern (dann schreibt er „SB“). Auf Fielder's Choice darf aber auch nur dann entschieden werden, wenn der Scorer der Meinung ist, dass die Verteidigung überhaupt eine Chance hatte, den Läufer aus zu machen. Weil von guten Catchern gerade mal 30-40 % aller stehlenden Läufer aus geworfen werden und in schwächeren Ligen noch viel weniger (unter 10 %), sollte der Scorer schon gute Gründe haben, bevor er einem Läufer ein Stolen Base verweigert.

Zur oft vorkommenden „1-3 Situation“ nun vier Beispiele:

- *Fall 1 (links): Der Läufer auf dem ersten Base stiehlt das zweite Base. Als der Catcher zum zweiten Base wirft, läuft auch der Läufer am dritten Base los und versucht, Home Plate zu stehlen. Beide sind safe und erhalten ein Stolen Base.*
- *Fall 2 (rechts): Selbe Situation wie vorher, aber diesmal wird der Läufer am zweiten Base aus gemacht. Der zweite Läufer bekommt kein Stolen Base, sondern erreicht Home Plate mit „FC“.*




- *Fall 3 (links): Die Heimmannschaft führt 10:0 in der ersten Hälfte des letzten Innings bei zwei Aus. Der First Baseman steht weit weg vom ersten Base und der Pitcher beachtet den Läufer nicht, der zum zweiten Base vorrückt. Der Catcher wirft nicht und der Läufer am dritten Base bleibt stehen.*
- *Fall 4 (rechts): Die Heimmannschaft führt 10:9 in der ersten Hälfte des letzten Innings bei zwei Aus. Der First Baseman hält den Läufer am ersten Base. Als der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, rennt der Läufer zum zweiten Base. Der Catcher wirft nicht und der Läufer am dritten Base bleibt stehen.*



Sehr wichtig ist auch die Unterscheidung zu Wild Pitch/Passed Ball, wie sie im Kapitel 3.16 beschrieben ist. Beispiele zu SB, WP und PB sind in Kapitel 3.17 zu finden.

**WICHTIG:** Ein weit verbreiteter Fehler ist es, Stolen Bases zu verteilen, obwohl ein geschlagener Ball im Spiel ist. Generell gilt: Wird ein Ball geschlagen, kann niemand ein Stolen Base angerechnet bekommen, bis der Spielzug der Feldmannschaft abgeschlossen ist und der Ball wieder beim Pitcher ist. Auch wenn der Pitch, bei dem gestohlen wird, der vierte Ball ist und der Läufer durch den Walk des Schlagmanns vorgerückt wäre, wird kein Stolen Base vergeben.

## 3.15 CS..-.. = CAUGHT STEALING

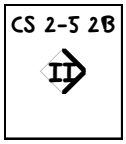
Ein Läufer, der versucht, ein Base zu stehlen, dabei aber aus gemacht wird, erhält ein Caught Stealing. Ein Caught Stealing wird gemäß Baseball-Regelbuch wie folgt vergeben:[1]

> OBR 9.07 (h) Der Offizielle Scorer muss einen Läufer mit einem Caught Stealing belasten, falls der Läufer aus gemacht wird oder aus gemacht worden wäre, wenn nicht ein Error passiert wäre, wenn dieser Läufer
>
> (1) versucht, ein Base zu stehlen;
>
> (2) durch einen Pick Off gefangen wird und versucht, vorzurücken (jede Bewegung in Richtung auf das nächste Base zu wird als Versuch vorzurücken, gewertet); oder
>
> (3) beim Stehlen ein Base überrutscht.
>
> *Kommentar zu Regel 9.07 (h): Wenn der Catcher einen Pitch nicht festhalten kann und ein Läufer, der versucht, vorzurücken, aus gemacht wird, darf der Offizielle Scorer diesen Läufer nicht mit einem Caught Stealing belasten. Der Offizielle Scorer darf kein Caught Stealing anschreiben, wenn einem Läufer ein Base wegen Blockieren zugesprochen wird oder wenn ein Läufer wegen einer Behinderung durch den Schlagmann ausgegeben wird. Der Offizielle Scorer darf einen Läufer nicht mit einem Caught Stealing belasten, wenn dieser Läufer kein Stolen Base erhalten hätte, wenn er sicher gewesen wäre (z. B. wenn ein Catcher einen Läufer auswirft, nachdem der Läufer versucht hat, auf einen fallen gelassenen Pitch vorzurücken).*

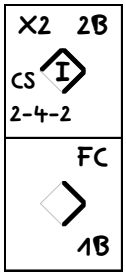
**WICHTIG:** Nur wenn im Erfolgsfall auch ein Stolen Base vergeben werden kann, wird ein solcher Versuch als Caught Stealing angerechnet. Ist dies nicht der Fall, dann wird das Aus als normaler Spielzug niedergeschrieben.

Beispiele:

- *Läufer auf dem zweiten Base und ein Aus. Ein Läufer versucht, das dritte Base zu stehlen, doch der Catcher wirft den Ball rechtzeitig zum Third Baseman, der den Läufer mit dem Ball berührt.*

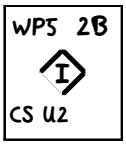



- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und kein Aus Der Läufer vom ersten Base versucht, das zweite Base zu stehlen und der Läufer am dritten Base hat vor, nach Hause zu laufen, sobald der Wurf zum zweiten Base geht. Der Catcher wirft zwar zum zweiten Base, aber der Second Baseman läuft weit vor das zweite Base, schneidet den Wurf ab und wirft den Läufer an Home Plate aus.*




[1] keine entsprechende OSR Regel

- *Die Offensivmannschaft versucht einen „Suicide Squeeze", d. h. der Läufer vom dritten Base rennt mit dem Pitch los, und der Schlagmann versucht, den Ball ins Feld zu bunten. Der Schlagmann verfehlt allerdings den Ball, und der Catcher macht den Läufer aus. Der Pitcher bekommt keinen Assist, denn er hat regulär gepitcht.*[1]




Erreicht der Läufer das Base nur, weil der dort platzierte Feldspieler den Ball nicht gefangen hat, und ein sicherer Fang nach Ansicht des Scorers das Aus des Läufers zur Folge gehabt hätte, erhält der Läufer ein Caught Stealing, der Catcher einen Assist und der schuldige Feldspieler einen Error.[2] Dies gilt aber nur für gute Würfe des Catchers. Man darf auf keinen Fall für einen schlechten Wurf des Catchers ein „CS E2" vergeben. Führt ein schlechter Wurf des Catchers nicht zu einem zusätzlichen Vorrücken des Läufers, so wird kein Error vergeben.[3]

**WICHTIG:** Bei der Vergabe eines „CS 2-E.." sollte man sehr vorsichtig sein. Eine solche Aktion darf man nur notieren, wenn man hundertprozentig sicher ist, dass der Läufer hätte aus sein müssen. Das setzt zumindest voraus, dass der Feldspieler den Ball schon sicher im Handschuh hatte, als der Läufer noch mehrere Meter entfernt war. Bei engen Entscheidungen muss im Zweifelsfall immer „SB" vergeben werden.

Die Bedeutung der genauen Feststellung der Caught Stealing darf nicht unterschätzt werden, weil die Anzahl der Stolen Bases nur im Zusammenhang mit der Anzahl der Fehlversuche (= Caught Stealing) eine sinnvolle Aussage über die Fähigkeiten des Baserunners ergibt.

## 3.16 WP.. = WILD PITCH, PB.. = PASSED BALL

Rückt ein Läufer ein Base vor, weil er bemerkt hat, dass der Pitcher so hoch, so tief oder so weit daneben geworfen hat, dass der Catcher den Ball mit normaler Anstrengung nicht fangen konnte, so erreicht er dieses Base durch einen Wild Pitch.[4] Was „normale Anstrengung" ist, ist eine Entscheidung des Scorers. Siehe dazu auch die Regel 2.00 in Kapitel 3.6.1.

Rückt ein Läufer ein Base vor, weil er bemerkt hat, dass der Catcher den mit normaler Anstrengung fangbaren Ball nicht fangen konnte, so erreicht er dieses Base durch einen Passed Ball.[5] Passed Balls sollten im Vergleich zu Wild Pitches seltener vergeben werden, weil man dem Catcher aufgrund seiner schwierigen Position einen gewissen Bonus zuerkennt: schwere Ausrüstung, eingeschränkte Sicht durch die Maske und den Schläger des Schlagmanns, hockende Position. Ein normales Verhältnis beträgt etwa fünf Wild Pitches pro Passed Ball. Passed Balls sollte man eigentlich nur für Pitches vergeben, die sich in oder leicht außerhalb der Strikezone befinden. Auf jeden Fall sind Bälle, die vor dem Catcher den Boden berühren, immer Wild Pitches.[6]

Einen Wild Pitch notiert man mit der Abkürzung „WP" zusammen mit der Nummer des Schlagmanns, bei dem der Wild Pitch passiert ist. Wenn also gerade die Nummer 5 der Schlagreihenfolge am Schlag ist und es passiert ein Wild Pitch, so schreibt man „WP5". Damit lassen sich nach dem Spiel die Wild Pitches den einzelnen Pitchern besser zuordnen, wobei auch die Kringel bei Pitcherwechseln beachtet werden müssen.

Einen Passed Ball notiert man mit der Abkürzung „PB" zusammen mit der Nummer des Schlagmanns, bei dem der Passed Ball passiert ist. Auch hier wird die Position in der Schlagreihenfolge verwendet und nicht die Anzahl der Schlagmänner im Inning.

**WICHTIG:** Hinter „K WP" und „K PB" wird keine Nummer geschrieben, weil klar erkennbar ist, bei welchem Schlagmann der Fehler passiert ist (siehe Beispiel in Kapitel 3.4).

Wie bei Errors gilt auch hier: Rücken auf einen Wild Pitch oder Passed Ball mehrere Läufer vor, so schreibt man bei einem Läufer - normalerweise beim am weitesten vorgerückten Läufer - „WP.." bzw. „PB.." und bei allen anderen „(WP..)" bzw. „(PB..)", damit beim späteren Zusammenzählen dieser Wild Pitch bzw. Passed Ball nicht mehrfach gezählt wird.

[1] OBR Regel 9.10 (b) (2), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.07 (f), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.12 (d) (1), keine entsprechende OSR Regel
[4] OBR Begriffsdefinitionen Wild Pitch und Regel 9.13 (a), OSR Regel 5.1.49
[5] OBR Begriffsdefinitionen Passed Ball und Regel 9.13 (b), OSR Regel 4.1.5
[6] OBR Regel 9.13 (a), keine entsprechende OSR Regel

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 Feldspieler den Ball spielen müssen und es deshalb in der Natur dieser beiden Positionen liegt, dass hin und wieder ein schlechter Wurf bzw. Fang passiert.[1]

## 3.17 UNTERSCHEIDUNG VON STOLEN BASE, WILD PITCH UND PASSED BALL

Ein häufig vorkommender Fehler beim Scoring ist die Unterscheidung zwischen Stolen Base und Wild Pitch/Passed Ball. Die Unterscheidung trifft man abhängig davon, wer die Initiative ergriffen hat:

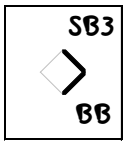
- Passiert der Ball den Catcher („WP“ oder „PB“), und entscheidet sich der Läufer erst aufgrund dieser Tatsache zum Vorrücken, dann ist dies kein Stolen Base, weil die Initiative (wenn auch ungewollt) vom Pitcher bzw. Catcher ausging.
- Beginnt der Läufer noch vor dem Pitch zu stehlen, d. h. entscheidet er sich dazu, bevor der Pitch zum „WP“ oder „PB“ wird, dann erhält der Läufer ein Stolen Base, weil die Initiative von ihm aus ging, auch wenn sein „SB“ evtl. durch einen „WP“ oder „PB“ begünstigt wurde.[2]

**WICHTIG:** Auf keinen Fall darf ein Stolen Base an einen Läufer auf dem dritten Base vergeben werden, der punktet, weil ein Pitch am Catcher vorbeigegangen ist. Ein Home Steal ist äußerst selten und setzt immer das Ergreifen der Initiative durch den Läufer voraus.

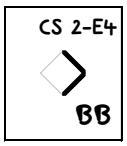
Zur Verdeutlichung hier nun eine Reihe von Beispielen zur Unterscheidung von Stolen Base, Wild Pitch und Passed Ball.

*Für die Fälle 1 bis 6 gilt: Läufer auf dem ersten Base und die Nr. 3 der Schlagreihenfolge ist am Schlag. Sobald der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, sprintet der Läufer Richtung zweites Base.*

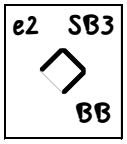
- *Fall 1: Der Catcher fängt den Pitch und wirft ihn zum Second Baseman am zweiten Base, doch der Läufer ist schon dort angekommen. Auch wenn der Wurf des Catchers nicht besonders gut war und ein besserer Wurf das Aus des Läufers zur Folge gehabt hätte, wird dem Läufer ein Stolen Base angerechnet, weil er die Initiative ergriffen hat, und der Catcher für den schlechten Wurf nicht bestraft wird.*




- *Fall 2: Der Catcher fängt den Pitch und wirft ihn zum Second Baseman am zweiten Base, doch dieser lässt den Ball fallen. Der Läufer ist dadurch safe. Wenn nach Meinung des Scorers ein sicherer Fang des Second Baseman das Aus des Läufers zur Folge gehabt hätte, wird dem Läufer kein Stolen Base angerechnet, sondern er erhält ein Caught Stealing (siehe Kapitel 3.15). Der Catcher bekommt einen Assist und der Second Baseman einen Error.*

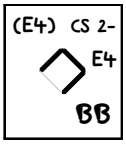



- *Fall 3: Der Catcher fängt den Pitch und wirft ihn zum Second Baseman am zweiten Base. Doch der Catcher wirft schlecht und der Ball rollt ins Outfield. Der Läufer bemerkt dies und läuft weiter zum dritten Base.*

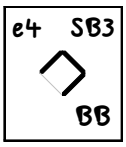



[1] OBR Regel 9.12 (e) und (f), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.07 (a), keine entsprechende OSR Regel

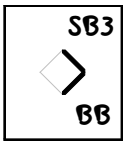
- *Fall 4: Der Catcher fängt den Pitch und wirft ihn zum Second Baseman am zweiten Base, doch der Second Baseman lässt den (nach Meinung des Scorers fangbaren) Ball durch, und der Ball rollt ins Outfield. Der Läufer bemerkt dies und läuft weiter zum dritten Base. Hätte ein sicherer Fang des Second Baseman zum Aus des Läufers geführt, muss ein Caught Stealing für den Läufer, ein Assist für den Catcher und ein Error für den Second Baseman vergeben werden. Um klarzumachen, dass das Caught Stealing am zweiten Base passiert wäre, wird es dort hingeschrieben und für das Vorrücken an das dritte Base wird zusätzlich „(E4)" notiert.*

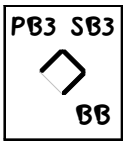



*Ist der Scorer allerdings der Meinung, der Second Baseman hätte durch einen sicheren Fang den Läufer nicht vom Erreichen des zweiten Base abhalten können, erhält der Läufer ein Stolen Base. Das Vorrücken des Läufers zum dritten Base geht aber auch hier zu Lasten des Second Baseman.*

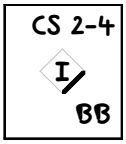



- *Fall 5: Der Catcher lässt den fangbaren Pitch passieren, der Läufer erreicht sicher das zweite Base. Dem Läufer wird ein Stolen Base angerechnet, weil er die Initiative ergriffen hat, obwohl sein Steal durch den Passed Ball begünstigt wurde (linkes Beispiel). Erreicht der Läufer dadurch sogar das dritte Base, wird zusätzlich zum Stolen Base noch ein Passed Ball notiert (rechtes Beispiel).*




- *Fall 6: Der Catcher wirft den Ball zum Second Baseman am zweiten Base, der den Läufer aus macht. Es ist unerheblich, ob er den Pitch sofort oder erst „im Nachfassen" unter Kontrolle gebracht hat.*

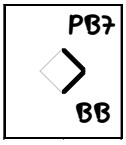


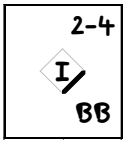

Weitere Beispiele zu Wild Pitch und Passed Ball:

- *Läufer auf dem ersten Base und die Nr. 7 der Schlagreihenfolge ist am Schlag. Als der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, bleibt der Läufer stehen. Der Catcher lässt den (nach Meinung des Scorers fangbaren) Pitch passieren. Als der Läufer den Ball im Backstop zappeln sieht, läuft er los zum zweiten Base.*

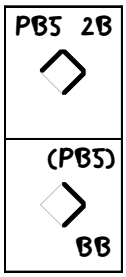
  *Linkes Beispiel: Der Läufer erreicht sicher das zweite Base. In diesem Fall ist es nicht relevant, ob der Catcher noch zum zweiten Base wirft oder nicht.*

  *Rechtes Beispiel: Der Catcher holt den Ball aus dem Backstop und wirft ihn zum Second Baseman am zweiten Base, der den Läufer aus macht. Gescort wird „2-4" und nicht „CS 2-4". Da im Erfolgsfall kein „SB" vergeben worden wäre (keine Initiative des Läufers), darf man auch kein „CS" notieren.*

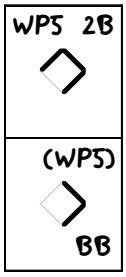


- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base und die Nr. 5 der Schlagreihenfolge ist am Schlag. Der Catcher lässt den (nach Meinung des Scorers fangbaren) Pitch durch, daraufhin rücken beide Läufer vor.*

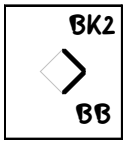



*Ist der Scorer der Meinung, der Catcher konnte den Pitch nicht mit normaler Anstrengung fangen, schreibt er stattdessen:*




## 3.18 BK.. = BALK / ILLEGALER PITCH

Versucht der Pitcher, sich durch unerlaubte Aktionen einen Vorteil zu verschaffen, dann entscheidet der Schiedsrichter auf Balk (Baseball) bzw. Illegal Pitch (Softball) und beordert jeden Läufer (aber nicht den Schlagmann) zum nächsten Base. Ein Scorer braucht die Details der Balk- bzw. Illegal-Pitch Regeln[1] nicht zu beherrschen. Er muss aber erkennen können, wenn ein Balk/Illegal Pitch verhängt wird, und er muss ihn korrekt notieren können. Dazu lässt er die Läufer auf dem Scoresheet jeweils mit dem Kürzel „BK“ vorrücken.




Wie bei WP/PB muss auch bei Balks/Illegal Pitches die Nummer des Schlagmanns in der Schlagreihenfolge notiert werden, um die korrekte Verteilung der Balks/Illegal Pitches auf die eingesetzten Pitcher zu ermöglichen. Ebenso gilt wie bei WP/PB die Klammerregel: Rücken mehrere Läufer durch einen Balk/Illegal Pitch vor, setzt man alle „BK“ bis auf einen in Klammern, um später beim Aufsummieren den Pitcher nicht unnötig zu benachteiligen.

**WICHTIG:** Wenn der Schlagmann den Pitch trotzdem trifft, einen Base Hit erzielt oder das erste Base durch einen Walk oder Hit by Pitch sicher erreicht, und jeder Läufer mindestens ein Base vorrückt, dann gilt dieser Spielzug und der Balk/Illegal Pitch wird aufgehoben.[2] Es ist deshalb ratsam, die komplette Spielsituation abzuwarten und notfalls beim Schiedsrichter nachzufragen, wenn man nicht genau weiß, was der Schiedsrichter entschieden hat.

## 3.19 PK ..-.. = PICKOFF

Macht der Pitcher oder der Catcher durch einen überraschenden Wurf zu einem Infielder einen gegnerischen Läufer aus, so wird dieser Spielzug mit „PK ..-..“ gekennzeichnet. Dem Läufer wird dabei kein Caught Stealing angerechnet. Die Unterscheidung, ob es sich um einen Pickoff oder ein Caught Stealing handelt, ist sehr wichtig, damit die Statistiken nicht verfälscht werden.

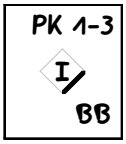
[1] OBR Regel 6.02 (a), OSR Regeln 4.3.3 und 4.3.7
[2] OBR Regel 6.02 (a) STRAFE, OSR 4 Folgen 4.3.1 bis 4.3.7

**WICHTIG:** Versucht der Läufer, bei einem Pickoff zum nächsten Base vorzurücken und wird dabei aus gemacht, bekommt er ein Caught Stealing angerechnet.[1] Jede deutliche Bewegung in Richtung des nächsten Base soll hierbei als Versuch zum Vorrücken gewertet werden. Wird der Läufer dabei in einem Rundown aus gemacht, dann erhält er ein „CS".

Passiert bei einem Pickoff ein Error muss man auch hier auf die Unterscheidung von Decisive und Extra-Base Error achten. Wird der Läufer wegen eines Errors nicht aus gemacht und kehrt an sein Ausgangsbase zurück oder rückt ein Base vor, so muss man ein „E.." vergeben. Weil die Erfolgswahrscheinlichkeit bei Pickoff-Versuchen aber nicht allzu hoch ist, sollten Errors bei Pickoffs, bei denen der Läufer vorrückt, meistens Extra-Base Errors sein.

Beispiele:

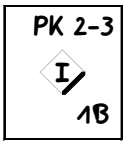
- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Pitcher wirft überraschend zum First Baseman, der den Läufer vor dem Zurückkehren an das erste Base mit dem Ball berührt.*

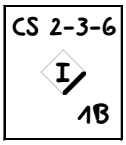



- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Nachdem der Catcher den Pitch gefangen hat, wirft er überraschend an das erste Base.*

  *Linkes Beispiel: Der Läufer rutscht zurück an das erste Base, wird aber vorher vom First Baseman mit dem Ball berührt und aus gegeben.*

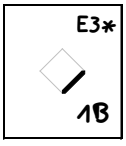
  *Rechtes Beispiel: Der Läufer erkennt, dass er keine Chance hat, das erste Base sicher zu erreichen und läuft in Richtung zweites Base, wo er nach einem Wurf des First Baseman zum Shortstop aus gemacht wird.*

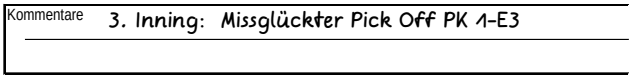



- *Läufer auf dem ersten Base. Der Pitcher macht einen schnellen und präzisen Wurf zum First Baseman, der aber den Ball fallen lässt, so dass der Läufer sicher an das erste Base zurückkehren kann.*

  *Obwohl sich die Situation durch den fallen gelassenen Wurf nicht verändert hat, sollte man hier einen Error in die obere rechte Ecke schreiben, wenn man der Meinung ist, dass hier ohne den Error ein Aus passiert wäre. Wichtig ist, im Kommentarfeld noch mal genau zu erklären, was passiert ist. Hier ist dann auch Platz, um den Assist des Pitchers – der ja gut geworfen hat – zu notieren.*




- *Läufer auf dem ersten Base. Der Pitcher macht einen schlechten Wurf zum First Baseman, so dass dieser den Ball durchlässt und der Läufer zum zweiten Base vorrückt.*

[1] OBR Regel 9.07 (h) (2), keine entsprechende OSR Regel

## 3.20 DP = DOUBLE PLAY, TP = TRIPLE PLAY

Erzielt die Feldmannschaft in einem fortlaufenden Spielzug zwei bzw. drei Aus, ohne dass sie zwischendurch einen Fehler macht, so nennt man dies Double Play bzw. Triple Play.[1]

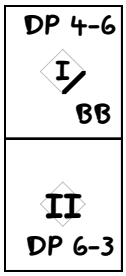
Zusätzlich steht im Baseball-Regelbuch Folgendes:[2]

> OBR 9.11 Double Plays und Triple Plays: Der Offizielle Scorer muss jedem Feldspieler die Beteiligung an einem Double Play oder Triple Play gutschreiben, der ein Putout oder einen Assist angeschrieben bekommt, wenn zwei oder drei Spieler in dem Zeitraum aus gemacht werden, nachdem ein Pitch geworfen wurde und bevor der Ball tot wird oder das nächste Mal in den Besitz des Pitchers in einer Pitching Position kommt, solange kein Error oder fehlerhaftes Spiel (Misplay) zwischen den Putouts passiert.
>
> *Kommentar zu Regel 9.11: Der Offizielle Scorer muss die Beteiligung an einem Double Play oder Triple Play auch dann gutschreiben, wenn ein Appeal zu einem zusätzlichen Putout führt, nachdem der Ball im Besitz des Pitchers war.*

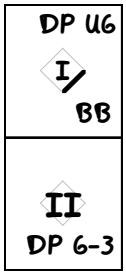
Die Aktionen der Feldspieler werden wie gewohnt bei den betroffenen Spielern der angreifenden Mannschaft eingetragen, zusätzlich aber noch mit dem Kürzel „DP“ bzw. „TP“ versehen.

Beispiele:

- *Das „klassische“ Double Play: Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, dieser nimmt ihn auf, wirft zum Shortstop am zweiten Base (Läufer ist aus) und der Shortstop wirft zum First Baseman am ersten Base (Schlagmann ist aus). Dafür erhält der Second Baseman einen Assist, der Shortstop ein Putout und einen Assist und der First Baseman ein Putout.*

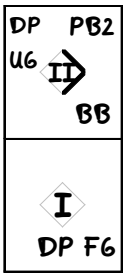



- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Shortstop, dieser steigt auf das zweite Base (Läufer ist aus) und wirft sofort zum First Baseman am ersten Base (Schlagmann ist aus). Hierfür erhält der Shortstop ein Putout und einen Assist, der First Baseman ein Putout.*

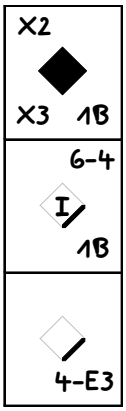



[1] OBR Begriffsdefinitionen Double Play und Triple Play, OSR Regeln 5.1.15 und 5.1.47
[2] keine entsprechende OSR Regel

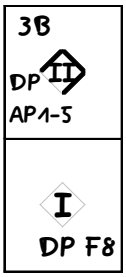
- *Läufer auf dem zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Line Drive (kopfhoher Ball, parallel zum Boden fliegend) zum Shortstop. Dieser fängt ihn aus der Luft (Schlagmann ist aus) und berührt das zweite Base, bevor der Läufer zurückkehren kann (Läufer ist aus). Der Shortstop erhält für diesen Spielzug zwei Putouts.*




- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Shortstop, dieser wirft zum Second Baseman am zweiten Base (Läufer ist aus). Der Second Baseman wirft zum First Baseman am ersten Base, doch dieser lässt den genauen Wurf fallen. Dies ist kein Double Play, da bei diesem Spielzug keine zwei Aus passiert sind. Trotzdem erhält der Schlagmann keinen RBI für den Läufer, der vom dritten Base einen Punkt erzielt.*[1]

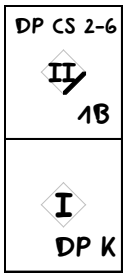



- *Läufer auf dem dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Fly Ball ins Centerfield, der aus der Luft gefangen wird. Der Läufer erreicht dadurch das Home Plate. Vor dem nächsten Pitch wirft der Pitcher an das dritte Base und der Third Baseman macht einen Appeal, weil der Läufer das Base zu früh verlassen hat. Der Schiedsrichter gibt den Läufer daraufhin aus. Weil kein Punkt erzielt wurde, erhält der Schlagmann keinen Sacrifice Fly. Der Centerfielder bekommt keinen Assist, weil es sich um einen neuen Spielzug handelt. Trotzdem ist dies laut Regelbuch ein Double Play.*[2]

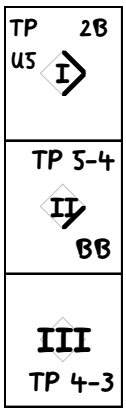



[1] OBR Regel 9.04 (b) (2), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.11 Kommentar, keine entsprechende OSR Regel

- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Läufer versucht das zweite Base zu stehlen, wird aber vom Catcher aus geworfen. Der Pitch war der dritte Strike für den Schlagmann, so dass dieser ein Strike Out erhält. Dies ist ein sogenanntes „Strike him out – throw him out"-Double Play.*




- *Läufer auf dem ersten und zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Third Baseman. Dieser steigt auf das dritte Base (Läufer vom zweiten Base ist aus) und wirft zum Second Baseman am zweiten Base (Läufer vom ersten Base ist aus). Der Second Baseman wirft zum First Baseman am ersten Base (Schlagmann ist aus). Third Baseman und Second Baseman erhalten je ein Putout und einen Assist, der First Baseman ein Putout.*



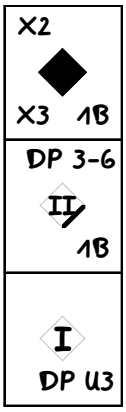

Abschließend noch Erklärungen für zwei gelegentlich verwendete Begriffe:[1]

- Ein **Force Double Play** ist ein Spielzug, in dem sich beide Spieler, die aus gemacht werden, in einer Force Play Situation befinden (siehe Beispiele 1 und 2 in diesem Kapitel).
- Ein **Reverse Force Double Play** ist ein Spielzug, bei dem der erste Spieler in einer Force Play Situation aus gemacht wird. Das zweite Aus wird dann an einem Spieler gemacht, für den wegen des ersten Aus die Force Play Situation aufgehoben ist.

[1] OBR Begriffsdefinitionen Double Play Absatz (a) und (b), keine entsprechende OSR Regel

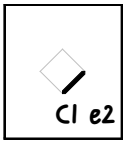
Zum Reverse Force Double Play folgt ein Beispiel.

- *Läufer auf dem ersten und dritten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum First Baseman, der auf das erste Base steigt und damit den Schlagmann aus macht. Anschließend wirft er zum Shortstop am zweiten Base, der den Läufer vom ersten Base mit dem Ball berührt. Die Force Play Situation ist durch das Aus des Schlagmanns am ersten Base aufgehoben worden. Deshalb ist dies ein Reverse Force Double Play und am zweiten Base ist ein „Tag" notwendig. Auch bei einem Reverse Force Double Play bekommt der Schlagmann keinen RBI.*[1]




## 3.21 CI e2 = CATCHER'S INTERFERENCE/OBSTRUCTION

Behindert der Catcher den Schlagmann beim Schlagen (meist durch Berühren des Schlägers mit dem Handschuh), so dass der Schlagmann den Ball nicht oder nicht richtig trifft, wird diesem das erste Base zugesprochen. Man spricht bei dieser Behinderung durch den Catcher von Catcher´s Interference (Baseball) oder Catcher's Obstruction (Softball). Auf dem Scoresheet notiert man die Behinderung immer zusammen mit einem Error für den Catcher („CI e2").[2] Weil eine Catcher's Interference laut Regelbuch keine defensive Möglichkeit ist[3], wird ein kleines „e" notiert (siehe auch Kapitel 3.6.4, 9.5.2 und 9.5.3).




| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Die Catcher's Interference/Obstruction zählt nicht als At Bat, sondern nur als Plate Appearance. |

Läufer, die durch eine Catcher's Interference/Obstruction gezwungen werden, vorzurücken, tun dies immer mit „X..", auch wenn bereits zwei Aus sind.

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Trifft der Schlagmann den Ball trotz Behinderung durch den Catcher, kann der Manager der Offensivmannschaft nach dem vollendeten Spielzug entscheiden, ob er die entstandene Spielsituation akzeptiert oder die Catcher´s Interference/Obstruction gelten lässt.[4] In diesem Fall sollte der Scorer erst die Entscheidungen des Managers und des Schiedsrichters abwarten, bevor er den Spielzug zu Papier bringt. Wenn aber alle Läufer und auch der Schlagmann mindestens ein Base vorrücken, dann läuft das Spiel weiter, als wäre die Behinderung nicht passiert. Der Manager hat in diesem Fall keine Wahl. |

[1] OBR Regel 9.04 (b) (1), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.12 (c), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 7c)
[3] OBR Regel 9.16 (a) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel
[4] OBR Regel 5.05 (b) (3), OSR Regel 5.5.1 Folgen

## 3.22 AP.. = APPEAL PLAY

Ein weiteres spezielles Aus ist das Appeal Play. Wenn ein Läufer während eines Spielzuges ein Base nicht berührt oder ein Base zu früh verlässt, bevor der Ball aus der Luft gefangen wurde, kann das gegnerische Team (Defensivmannschaft) einen Appeal beim Schiedsrichter vorbringen. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

### *Fall 1: Im selben Spielzug*

In diesem Fall muss der Spieler, der den Ball besitzt, das Base, an dem der Appeal durchgeführt werden soll, berühren und den Schiedsrichter um eine Entscheidung bitten. Der Scorer notiert in diesem Fall den Spielzug wie er stattgefunden hat, ohne den Zusatz „AP".

### *Fall 2: Nach Beendigung aller Spielzüge und jederzeit bevor der Pitcher zum nächsten Schlagmann pitcht oder ein Spielzug durchgeführt wird*

In diesem Fall muss der Pitcher, wenn er auf dem Mound oder in Pitching Position ist, vom Pitcher's Plate heruntersteigen und zu dem Base werfen, an dem er das Appeal Play durchführen möchte. Wenn der Spieler am Base den Ball hat, muss er auf das Base steigen und den Appeal beim Schiedsrichter vorbringen, der dann entscheiden muss, ob dem Appeal stattgegeben wird. Der Pitcher erhält einen Assist und der Spieler, der das Base berührt, erhält ein Putout.[1]

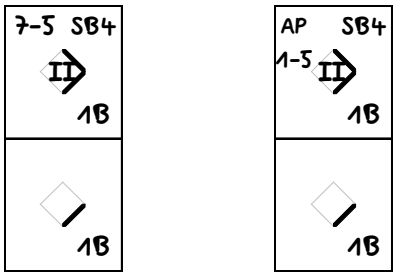
Im Softball gibt es noch die Besonderheit, dass, wenn der Ball tot ist (Dead Ball), der Appeal durch jedes Mitglied der verteidigenden Mannschaft (inklusive der Coaches) einfach verbal geäußert werden kann.[2] In diesem Fall muss der Ball nicht an ein Base geworfen werden und es wird kein Assist vergeben. Das Putout erhält die Spielerin, die das für den Appeal relevante Base bewacht.

Wenn mehrere Läufer ein Base überlaufen haben, muss angegeben werden, welcher Läufer das Base nicht berührt hat, sonst wird der Schiedsrichter den Appeal nicht in Betracht ziehen. Sind mehrere Gründe für einen Appeal vorhanden, im Sinne, dass mehr als ein Läufer aus gemacht werden kann, dann kann natürlich auch mehr als ein Appeal gemacht werden.

- *Läufer am zweiten Base und ein Aus. Der Läufer punktet durch ein Single des Schlagmanns, hat aber das dritte Base überlaufen, also nicht berührt.*

  *Linkes Beispiel: Der Third Baseman bekommt den Ball vom Leftfielder und steigt auf das Base. Der Schiedsrichter, der gesehen hat, dass der Läufer das dritte Base nicht berührt hat, gibt ihn aus.*

  *Rechtes Beispiel: Der Appeal beginnt beim Pitcher nach Beendigung des Spielzuges. Der Pitcher steigt vor dem nächsten Pitch vom Pitcher's Plate und wirft zum Third Baseman, der das dritte Base berührt. Der Schiedsrichter gibt den Läufer aus.*

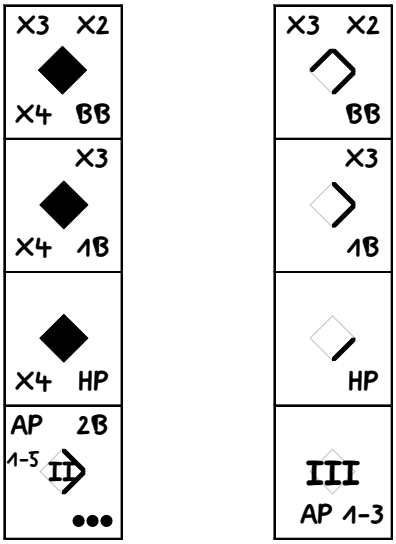



- *Mit geladenen Bases schlägt der Schlagmann einen Homerun, berührt aber beim Umrunden der Bases ein Base nicht. Der Appeal wird vor dem nächsten Pitch vom Pitcher eingeleitet.*

  *Linkes Beispiel: Ein Aus und das dritte Base wurde nicht berührt. Der Schlagmann erhält nur ein Double, aber alle Läufer erzielen einen Punkt.*

  *Rechtes Beispiel: Zwei Aus und das erste Base wurde nicht berührt. Der Schlagmann ist aus am ersten Base und kein Punkt wird erzielt.*[3]

[1] OBR Regel 9.10 (a) (1) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel
[2] OSR Regel 1.2.6 c)
[3] OBR Regel 5.08 (a) AUSNAHME und Kommentar Regelanwendung 1, OSR Regel 1.2.5 c) i)




| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Wenn der Scorer eine Situation für ein Appeal Play bemerkt, dann sollte er mit dem Notieren des Spielzugs warten, bis der erste Pitch zum nächsten Schlagmann erfolgt ist. Der Spielzug wird danach als regulär notiert, wenn die Defensivmannschaft keinen erfolgreichen Appeal gemacht hat. Notiert der Scorer aber den Spielzug sofort, dann kann es sein, dass er alle Eintragungen wieder durchstreichen muss, wenn ein Appeal erfolgreich war. In solchen Fällen ist es sehr hilfreich, die passierten Spielzüge zuerst auf einem kopierten Scoresheet oder einem anderen Blatt Papier vorläufig zu notieren. |

Weitere Appealsituationen sind Batting-out-of-Turn (Baseball), Batting-out-of-Order (Softball) und illegale Einwechslungen (Softball). Bei derartigen Regelverstößen kann ein Schlagmann nach einem Appeal aus gegeben werden. In diesen Fällen wird aber nicht „AP“ notiert, sondern „OBR“ (siehe Kapitel 3.25.2 und Kapitel 3.26).

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Sowohl im Baseball als auch im Softball besteht die Möglichkeit, nach dem dritten Aus noch ein Appeal zum „vierten Aus“ zu spielen, z. B. um einen Run zu annullieren.[1] Das „vierte Aus“ hat dabei Vorrang vor dem regulären dritten Aus[2], deshalb muss in einem solchen Fall der Scorer das „vierte Aus“ als drittes Aus notieren und das dritte Aus ignorieren. |

## 3.23 TIE = TIE-BREAKER

Im Softball gibt es eine Regel, die ein unentschiedenes Spiel beschleunigen soll, der sogenannte Tie-Breaker:

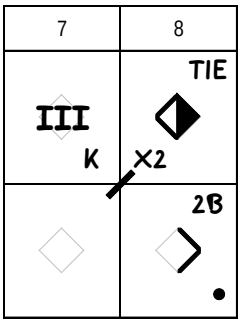
> OSR Regel 1.2.4 TIEBREAKER
>
> (a) Beginnend mit der ersten Hälfte des achten Innings und in jedem Halbinning danach soll das offensive Team den Spieler, der vorgesehen ist in diesem Halbinning als Neunter zu schlagen, auf das zweite Base stellen.

Die Abkürzung für diesen Fall ist „TIE“.

[1] OBR Regel 5.09 (c), OSR Regel 1.2.5 d)
[2] Lehrbuch Schiedsrichter Baseball, Teil 1, Kapitel 10.3 und 13.1.2

Beispiel:

- *Zu Beginn des achten Innings wird die letzte Schlagfrau des 7. Innings gemäß Tie-Breaker-Regel auf das zweite Base gestellt. Die nächste Schlagfrau schlägt ein Double, woraufhin die Läuferin punktet. Man notiert:*




Auch im Baseball kommt gelegentlich ein Tie-Breaker zur Anwendung, z. B. bei DBV-Turnieren im Nachwuchsbereich (Länderpokale und Deutsche Meisterschaften).[1] Hier heißt die Regel Extra-Inning-Rule (EIR) und jedes Extra-Inning beginnt mit Läufern auf dem zweiten und ersten Base und null Aus.

**WICHTIG:** Läuferinnen, die durch „TIE" auf Base kommen, zählen nicht als defensive Möglichkeit ein Aus zu machen. Außerdem können Runs von TIE-Läuferinnen niemals Earned Runs sein, weil der Pitcher nicht daran schuld war, dass die Läuferin auf Base kommen konnte. Der Pitcher, der zu Beginn des Innings pitcht, bekommt allerdings den Run angeschrieben.

Außerdem ist ein „TIE" weder eine Plate Appearance noch ein At Bat. Deshalb muss man bei dieser selten vorkommenden Situation aufpassen, weil die Prüfsummen für Plate Appearances um die Anzahl der auf Base gestellten TIE-Läuferinnen differieren (siehe Kapitel 10).

## 3.24 SPEZIELLE ARTEN DES VORRÜCKENS

Es gibt verschiedene Situationen im Baseball und Softball, bei denen der Ball tot wird, und die Läufer ein oder zwei Bases vorrücken dürfen. Allerdings handelt es sich dabei um selten auftretende Spezialfälle.

Baseball:

- Wenn sich ein gepitchter Ball in der Ausrüstung des Catchers oder Schiedsrichters verfängt, dann ist der Ball tot und alle Läufer rücken ein Base vor.[2]
  - Läufer, die auf ihren Bases stehengeblieben sind und ohne die Dead Ball-Situation nicht vorgerückt wären, rücken mit WP oder PB vor, je nachdem, wo der Pitch war.
  - Läufer, die während des Pitches versucht haben, ein Base zu stehlen, rücken mit „SB" vor.
  - War der Pitch der vierte Ball und werden Läufer durch den Walk des Schlagmann sowieso gezwungen vorzurücken, dann rücken die Läufer mit X.. vor und nicht mit SB oder WP/PB.
- Wenn ein gepitchter Ball einen Läufer trifft, der versucht, per Home Steal einen Punkt zu erzielen, dann ist der Ball tot und alle Läufer rücken ein Base vor.[3] Der Läufer, der den Home Steal versucht hat, bekommt ein Stolen Base, es sei denn, der Pitch war der dritte Strike und das daraus resultierende Aus, das dritte Aus. In diesem Fall zählt der Run nicht. Für das Vorrücken von anderen Läufern gilt dasselbe wie im vorigen Beispiel mit folgender Ausnahme: War der Pitch der dritte Strike und der Schlagmann damit aus, dann rücken Läufer, die nicht gestohlen haben, mit FC vor und nicht mit WP/PB.
- Wenn ein Feldspieler einen Ball aus der Luft fängt und danach in einen nicht-spielbaren Bereich läuft oder fällt, z. B. Dugouts oder Zuschauertribüne, dann ist der Ball tot und alle Läufer rücken ein Base vor.[4] Die Läufer rücken mit X.. vor und es wird ein RBI vergeben, falls ein Läufer einen Run erzielt. Achtung: Eventuell muss hier auch ein Sacrifice Fly vergeben werden, wenn der Fang des Balles im Outfield passierte.

Softball:

- Wenn ein Live Ball von einer Feldspielerin ins Dead Ball-Territory befördert wird. Der Ball ist tot und alle Läuferinnen rücken ein Base vor, wenn dies unabsichtlich passierte und zwei Bases, wenn der Ball

[1] DBV Veranstaltungsordnung §3 Absatz 1c) Punkt 2.
[2] OBR Regel 5.06 (c) (7)
[3] OBR Regel 5.06 (c) (8) und 5.09 (a) (14)
[4] OBR Regel 5.12 (b) (6) und 5.06 (b) (3) (C)

absichtlich aus dem spielbaren Bereich befördert wurde[1]. Die Läuferinnen rücken mit X.. vor und es wird ein RBI vergeben, falls eine Läuferin einen Run erzielt. Achtung: Eventuell muss hier auch ein Sacrifice Fly vergeben werden, wenn der Fang des Balles im Outfield passierte.

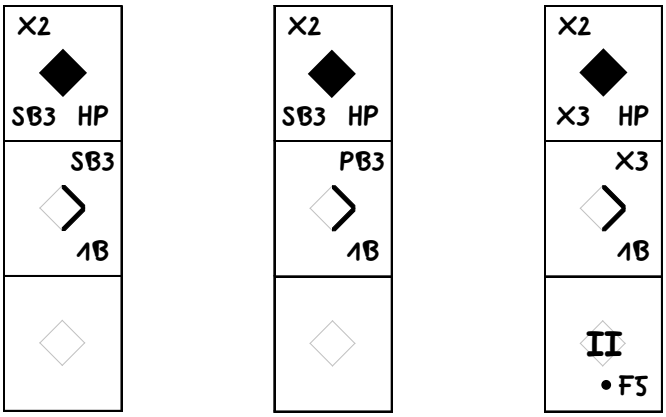
Dazu ein paar Beispiele:

- *Läufer auf dem ersten und dritten Base, ein Aus, Count ist 1-0.*

  *Linkes Beispiel:* Der Läufer vom dritten Base versucht einen Home Steal und wird in der Strikezone vom Pitch getroffen. *Der Läufer auf dem ersten Base hatte ebenfalls versucht zu stehlen.*

  *Mittleres Beispiel: Wie oben, aber diesmal war der Läufer auf dem ersten Base stehengeblieben und darf nun aufgrund des Dead Balls zum zweiten Base vorrücken.*

  *Rechtes Beispiel: Der Schlagmann schlägt einen Foul Fly Ball. Der Third Baseman fängt den Ball und fällt dann ins Dugout. Beide Läufer rücken durch den Schlag vor.*




## 3.25 OBR.. = OUT BY RULE

### 3.25.1 BASEBALL

Es gibt eine Reihe von Putouts, auch automatische Putouts genannt, die im Offiziellen Baseball-Regelwerk unter Regel 9.09 zu finden sind. Insgesamt gibt es 15 verschiedene Fälle der „Out by Rule"-Regel im Baseball, wobei die ersten acht dem Catcher und die restlichen sieben einem definierten Feldspieler angerechnet werden.

Zuerst betrachten wir die Fälle, bei denen das Putout dem Catcher angeschrieben wird:

> OBR 9.09 (b) Der Offizielle Scorer muss dem Catcher ein automatisches Putout gutschreiben, wenn ein:
>
> (1) Schlagmann wegen drei Strikes ausgegeben wird;
>
> (2) Schlagmann wegen eines unerlaubten Schlags (Illegally Batted Ball) aus gegeben wird;
>
> (3) Schlagmann wegen eines Foul Bunts zum dritten Strike aus gegeben wird;
>
> *Kommentar zu Regel 9.09 (b) (3): Siehe Ausnahme in Regel 9.15 (a) (4).*
>
> (4) Schlagmann aus gegeben wird, weil er von seinem eigenen geschlagenen Ball berührt wurde;
>
> (5) Schlagmann aus gegeben wird, weil er den Catcher behindert hat;
>
> (6) Schlagmann aus gegeben wird, weil er nicht in der Schlagreihenfolge geschlagen hat;
>
> *Kommentar zu Regel 9.09 (b) (6): Siehe Regel 9.03 (d).*
>
> (7) Schlagmann aus gegeben wird, weil er nach einem Base on Balls, einem Hit-by-Pitch oder einer Catcher's Interference das erste Base nicht berühren wollte; oder
>
> (8) Läufer aus gegeben wird, weil er sich weigerte, vom dritten Base zur Home Plate vorzurücken.

Diese Fälle werden alle mit „OBR U2" gescort, bis auf Nr. 1, wo ein einfaches „K" gescort wird und Nr. 3, wo man „OBR K" notiert. In allen Fällen bekommt der Schlagmann ein At Bat.

[1] OSR Regel 5.11

Nachfolgend ein paar Beispiele zur Regel 9.09 (b):

- *Fall (2): In dem Moment, als der Schlagmann den gepitchten Ball trifft, steht er nicht mit beiden Füßen in der Batter´s Box. Der Schiedsrichter gibt den Schlagmann daraufhin aus. Das Aus wird dem Catcher gutgeschrieben.*

- *Fall (3): Der Schlagmann buntet den Ball ins Foul Territory zum dritten Strike. Der Pitcher und der Schlagmann bekommen ein Strike Out angerechnet, der Catcher ein Putout.*

- *Fall (5): Bevor der Pitcher zu pitchen beginnt, versucht ein Läufer am ersten Base, das zweite Base zu stehlen. Der Pitcher pitcht, doch der Schlagmann behindert den Catcher beim Versuch, den Läufer am zweiten Base auszuwerfen. Der Schlagmann wird aus gegeben und der Läufer muss zurück zum ersten Base. Das Aus wird dem Catcher angerechnet.*

Mehrere Beispiele zu Fall (6) sind im Kapitel 3.26 beschrieben.

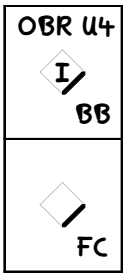
Nun zu den Fällen, bei denen das Putout einem in der Regel definierten Feldspieler angeschrieben wird:

> OBR 9.09 (c) Der Offizielle Scorer muss automatische Putouts folgendermaßen vergeben (und darf keine Assists anschreiben, es sei denn, es wird ausdrücklich erwähnt):
>
> (1) Wenn der Schlagmann wegen eines nicht gefangenen Infield Fly aus gegeben wird, muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler anschreiben, der nach Meinung des Scorers den Ball hätte fangen können;
>
> (2) Wenn ein Läufer aus gegeben wird, weil er im Fair-Territory von einem geschlagenen Ball berührt wurde (einschließlich eines Infield Fly), muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler gutschreiben, der dem Ball am nächsten war;
>
> (3) Wenn ein Läufer aus gegeben wird, weil er die Linie zwischen den Bases verlassen hat, um einem Feldspieler auszuweichen, der ihn mit dem Ball berühren wollte, muss der Offizielle Scorer dem Feldspieler das Putout gutschreiben, dem der Läufer ausgewichen ist;
>
> (4) Wenn ein Läufer aus gegeben wird, weil er einen anderen Läufer überholt hat, muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler gutschreiben, der dem Punkt des Überholens am nächsten war;
>
> (5) Wenn ein Läufer aus gegeben wird, weil er die Bases in der falschen Reihenfolge angelaufen hat, muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler gutschreiben, der das Base bewacht, von dem aus der Läufer in die falsche Richtung losgelaufen ist;
>
> (6) Wenn ein Läufer aus gegeben wird, weil er einen Feldspieler behindert hat, muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler gutschreiben, der behindert wurde, es sei denn, dieser wurde beim Wurf behindert; in diesem Fall muss der Offizielle Scorer das Putout dem Feldspieler gutschreiben, der den Ball hätte fangen sollen, und dem Feldspieler, dessen Wurf behindert wurde, muss ein Assist gutgeschrieben werden; oder
>
> (7) Wenn der laufende Schlagmann nach Regel 6.01 (a) (5) aus gegeben wird, weil ein anderer Läufer einen Feldspieler behindert hat, muss der Offizielle Scorer das Putout dem First Baseman gutschreiben. Wenn der Feldspieler beim Wurf behindert wurde, muss der Offizielle Scorer diesem Feldspieler ein Assist gutschreiben; darf aber bei jedem Spielzug höchstens ein Assist nach den Regeln 9.09 (c) (6) und 9.09 (c) (7) vergeben.

Nachfolgend nun ein paar Beispiele zur Regel 9.09 (c):

- *Fall (1) und (2): Beispiele zu diesen Fällen befinden sich in Kapitel 3.3.*
- *Fall (2): Läufer auf dem ersten und dritten Base und ein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zwischen das erste und zweite Base, der den Läufer vom ersten Base trifft, bevor der Second Baseman den Ball aufnehmen kann. Der Schiedsrichter gibt den Läufer aus. Der Schlagmann bekommt das erste Base zugesprochen, während der Läufer vom dritten Base, der bereits zum Home Plate gelaufen war, zurück zum dritten Base muss.*

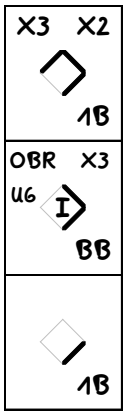
- *Fall (3): Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman, der den Ball aufnimmt und anschließend versucht, den Läufer mit dem Ball zu berühren. Der Läufer versucht dem Second Baseman auszuweichen, indem er weit neben der Baseline läuft. Der Läufer wird daraufhin aus gegeben und dem Second Baseman wird ein Putout gutgeschrieben. Der Schlagmann erreicht das erste Base durch „FC".*



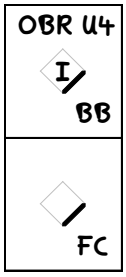

*Verlässt ein Läufer während eines Rundown-Plays die Baseline und wird daraufhin aus gegeben, dann werden den beteiligten Feldspielern Assists gutgeschrieben[1], z. B. OBR 6-5-4.*

[1] OBR Regel 9.10 (a) (2)

- *Fall (4): Läufer auf dem ersten und zweiten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ball ins Outfield, von dem nicht klar ist, ob er aus der Luft gefangen werden kann. Der Läufer auf dem zweiten Base bleibt stehen, während der Läufer vom ersten Base ohne nachzudenken losläuft. Kurz hinter dem zweiten Base überholt der Läufer vom ersten Base den anderen Läufer und wird aus gegeben. Der Shortstop erhält das Putout, weil er am nächsten stand.*

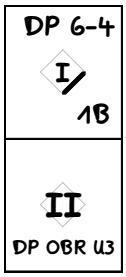



- *Fall (6): Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Second Baseman. Gerade als dieser den Ball aufnehmen will, wird er vom Läufer umgerannt. Der Läufer ist aus mit „OBR U4" und der Schlagmann erreicht das erste Base durch „FC", falls der Scorer der Meinung ist, dass der Schlagmann am ersten Base hätte aus gemacht werden können.*[1]




*Hätte der Second Baseman den Ball bereits aufgenommen und wäre beim Wurfversuch an das zweite Base behindert worden, dann würde man „OBR 4-6" notieren.*[2]

- *Fall (7): Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Nach einem zum Shortstop geschlagenen Ground Ball wird der Läufer vom ersten Base am zweiten Base aus gemacht und ein Double Play ist möglich. Der Läufer rutscht am Base vorbei in Richtung Second Baseman, um das mögliche Double Play zu verhindern und begeht damit eine absichtliche Behinderung. Der Second Baseman verzichtet aufgrund der Behinderung auf den Wurf an das erste Base. Daraufhin gibt der Schiedsrichter den Schlagmann aus.*

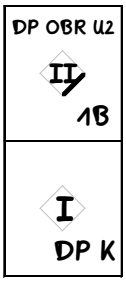



*Hätte der Second Baseman noch einen Wurf versucht, so wäre der Schlagmann aus mit „DP OBR 4-3".*

Es gibt noch ein automatisches Aus, das von den Scoringregeln nicht abgedeckt ist: Ein Läufer kann aus gegeben werden, wenn der Schlagmann oder ein Läufer, der bereits Aus gemacht wurde, einen Spielzug gegen einen anderen Läufer behindert.[3]

[1] OBR Regel 9.05 (b) (5)
[2] OBR Regel 9.09 (c) (6)
[3] OBR Regel 6.01 (a) (5)

- *Läufer am ersten Base und kein Aus. Der Schlagmann erhält ein Strike Out und behindert anschließend den Catcher, der versucht, den stehlenden Läufer am zweiten Base auszuwerfen. Der Läufer wird vom Schiedsrichter wegen der Behinderung aus gegeben. Der Läufer wird nicht mit einem Caught Stealing belastet, weil nicht klar ist, ob er auch ohne Behinderung aus gemacht worden wäre.*[1]




## 3.25.2 SOFTBALL

Auch das Softball-Regelwerk definiert in Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5b (Catcher Putouts) und Absatz 5a (sonstige Feldspieler) automatische Putouts. Die automatischen Putouts für Catcher entsprechen denen in Kapitel 3.25.1 und werden hier nicht weiter betrachtet. In Absatz 4b sind allerdings noch zusätzliche Fälle enthalten:

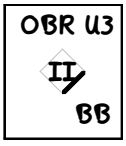
> OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5
>
> Die vierte Spalte zeigt die Anzahl der gelungenen Putouts jedes Spielers.
>
> a) Ein Putout wird einem Fielder jedes Mal gutgeschrieben, wenn er
>
> (…)
>
> 4) dem Ball am nächsten steht, wenn ein Runner out erklärt wird, der von einem Fair Ball getroffen wird oder der den Fielder behindert.
>
> 5) dem unangemeldeten Substitute am nächsten steht, der in Übereinstimmung mit Regel 4, Abschnitt 8g Offense (1b) out erklärt wird.[2]

In Fall (4) erhält die Feldspielerin das Putout, die dem Ball am nächsten steht. Dies muss nicht unbedingt die behinderte Feldspielerin sein, wie beim Baseball. Für das Aus der Läuferin werden keine Assists vergeben.

In Fall (5) erhält die Feldspielerin das Putout, die der aus gegebenen Offensivspielerin am nächsten steht. Diese Regel kommt zur Anwendung, wenn es die Offensivmannschaft versäumt, einen Wechsel anzusagen.

Ein weiteres automatisches Aus wird nicht durch die Scoringregeln abgedeckt: Eine Läuferin ist aus, wenn sie nicht in Kontakt mit ihrem Base bleibt, bis der regelgerecht gepitchte Ball die Hand des Pitchers verlassen hat (Early Steal).[3] Außerdem wird eine Läuferin aus gegeben, wenn sie sich nach einem Pitch oder der Beendigung eines Schlagdurchgangs nicht an einem Base befindet und weder versucht, zu ihrem Base zurückzukehren oder zum nächsten Base vorzurücken.[4] Das Putout erhält die Spielerin, die das Base verteidigt, von dem die aus gegebene Läuferin losgelaufen ist. Das gilt auch für Nachwuchsligen Baseball, in denen kein Lead genommen werden darf.

- *Läuferin am ersten Base und ein Aus. Noch bevor der Pitcher seine Pitchbewegung beginnt, löst sich die Läuferin vom Base. Der Schiedsrichter ruft „No Pitch" und gibt die Läuferin aus. Man schreibt:*




Weiterhin muss beachtet werden, dass im Softball bei einer Behinderung durch eine bereits aus gegebene Spielerin nicht die Schlagfrau aus gegeben wird, sondern die Läuferin, die der Home Plate zur Zeitpunkt der

[1] OBR Regel 9.07 (h) Kommentar
[2] In der Version 2018-2021 wurde diese Regelreferenz nicht aktualisiert. Es muss OSR Regel 3.3 Folgen heißen.
[3] OSR Regel 5.10.3 b) ii)
[4] OSR Regel 5.10.3 b) iii)

Behinderung am nächsten ist.[1] Das Putout erhält in diesem Fall die Feldspielerin, die der aus gegebenen Läuferin am nächsten steht.

## 3.26 LT = LOST TURN AT BAT

Wenn ein Schlagmann nicht an seiner richtigen Position in der Schlagreihenfolge schlägt (der „richtige Schlagmann"), und an seiner Stelle ein anderer Schlagmann seinen Schlagdurchgang beendet (der „falsche Schlagmann") und das gegnerische Team einen Appeal macht, bevor der nächste Pitch erfolgt, oder eine andere Aktion versucht wird, dann wird der richtige Schlagmann aus gegeben. Die Regeln hierfür sind nachfolgend beschrieben, wobei es deutliche Unterschiede zwischen Baseball und Softball gibt.

**WICHTIG:** Wenn der Scorer merkt, dass eine Mannschaft einen Schlagmann auslässt, muss er dies dokumentieren, darf aber auf keinen Fall den Schiedsrichter oder eine der Mannschaften darauf aufmerksam machen.[2] Auch sollte der Scorer gegenüber den Teams grundsätzlich keinerlei Aussagen zur Schlagreihenfolge machen und entsprechende Nachfragen nicht beantworten, um jeden Verdacht der Parteilichkeit auszuschließen.

Um von einem Batting-out-of-Turn (Baseball) bzw. Batting-out-of-Order (Softball) nicht überrascht zu werden, sollte der Scorer bei jedem Schlagmann die Rückennummer kontrollieren.

Bei einem Batting-out-of-Turn bzw. Batting-out-of-Order muss der Schiedsrichter zwei Dinge entscheiden: 1. Wird ein Schlagmann aus gegeben und wenn ja, welcher? 2. Wer ist der nächste Schlagmann?

### 3.26.1 WER IST AUS?

Für die Beantwortung dieser Frage muss man vier Fälle unterscheiden:

#### *Fall 1: Der falsche Schlagmann wird zum Läufer*[3]

Baseball/Softball: Wenn ein falscher Schlagmann zum Läufer wird, z. B. durch einen Base Hit oder ein Base on Balls, und der Appeal vor dem nächsten Pitch erfolgt, dann wird der richtige Schlagmann aus gegeben, also derjenige, der seinen Schlagdurchgang verpasst hat. Man scort für den richtigen Schlagmann „OBR U2". Das Erreichen eines Base durch den falschen Schlagmann wird ignoriert. Alle Läufer, die durch die Aktion des falschen Schlagmanns vorgerückt sind, müssen an ihr Ausgangsbase zurückkehren.

**WICHTIG:** Das Aus des richtigen Schlagmanns wird mit „OBR" gescort und nicht mit „AP".

#### *Fall 2: Der falsche Schlagmann wird aus gemacht*[4]

Baseball: Wenn ein falscher Schlagmann aus gemacht wird und die Defensivmannschaft einen Appeal macht, dann wird der Spielzug beim richtigen Schlagmann so notiert, als hätte er ihn verursacht, allerdings mit dem Zusatz „OBR". Alle Läufer, die durch die Aktion des falschen Schlagmanns vorgerückt sind, müssen an ihr Ausgangsbase zurückkehren.

Softball: Wenn eine falsche Schlagfrau aus gemacht wird und die Defensivmannschaft einen Appeal macht, dann wird als erstes der Spielzug bei der falschen Schlagfrau notiert, denn alle erzielten Aus bleiben erhalten. Schlagfrauen, die vor dem falschen Schlagmann dran gewesen wären, aber nicht geschlagen haben, werden mit „LT" markiert. Danach wird die richtige Schlagfrau mit „OBR U2" aus gegeben. Alle Schlagfrauen, die zwischen der falschen und der richtigen Schlagfrau geschlagen hätten, werden mit „LT" markiert. Alle Läuferinnen, die durch die Aktion der falschen Schlagfrau vorgerückt sind, müssen an ihr Ausgangsbase zurückkehren.

Während es beim Baseball nur ein Aus gibt (der richtige Schlagmann), gibt es beim Softball mindestens zwei Aus (die falsche und die richtige Schlagfrau). Diese beiden Aus werden als Double Play gewertet, sofern zwischen den Aus nicht ein Error oder ein fehlerhaftes Spiel passiert.[5] Es könnte sogar ein Triple Play geben, falls die falsche Schlagfrau in ein Double Play geschlagen hat.

[1] OSR Regel 5.10.3 c) v)
[2] OBR Regel 9.01 (b) (4), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 6.03 (b) (3), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt b)
[4] OBR Regel 6.03 (b) (3), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt b)
[5] OBR Regel 9.11 Kommentar, OSR Regel 5.1.15

**WICHTIG:** Wenn ein Läufer durch ein Stolen Base, einen Balk, einen Wild Pitch oder Passed Ball vorrücken kann, während der falsche Schlagmann in der Batter's Box steht, ist dieses Base nicht durch eine Aktion des falschen Schlagmanns erreicht worden. Der Läufer hat das Base regelgerecht erreicht und muss nicht zum vorherigen Base zurück, wenn ein Appeal erfolgt.[1]

***Fall 3: Der falsche Schlagmann wurde nicht aus gemacht und hat den Schlagdurchgang noch nicht beendet[2]***

Baseball/Softball: Wenn ein falscher Schlagmann noch in der Batter´s Box steht - seinen Schlagdurchgang also noch nicht beendet hat - und die Defensivmannschaft einen Appeal macht, dann muss der richtige Schlagmann an dessen Stelle den Schlagdurchgang fortsetzen. Das bedeutet, dass er Balls und Strikes des falschen Schlagmanns übernimmt. Auf dem Scoresheet wird nichts notiert.

***Fall 4: Der falsche Schlagmann beendet seinen Schlagdurchgang und das gegnerische Team macht den Appeal erst nach dem ersten Pitch zum nächsten Schlagmann[3]***

Baseball/Softball: Wenn ein falscher Schlagmann zum Läufer wird oder aus gemacht wird und der Appeal erst nach dem ersten Pitch zum nächsten Schlagmann erfolgt oder gar kein Appeal gemacht wird, dann wird der falsche Schlagmann zum richtigen Schlagmann und die Resultate seines Schlagdurchgangs werden als regelgerecht angesehen. Man scort die Aktion beim falschen Schlagmann und alle ausgelassenen Schlagmänner erhalten ein „LT".

## 3.26.2 WER SCHLÄGT ALS NÄCHSTER?

Der nächste Schlagmann wird gemäß der folgenden Regeln bestimmt:

***Fall a.) Der richtige Schlagmann ist aus, da er nicht an der richtigen Stelle der Schlagreihenfolge geschlagen hat:***

Baseball: Der nächste Schlagmann ist derjenige, der dem aus gegebenen richtigen Schlagmann in der Schlagreihenfolge folgt.[4]

Softball:

Fall a1) Die aus gegebene richtige Schlagfrau ist das erste oder zweite Aus: Die nächste Schlagfrau ist diejenige, die der aus gegebenen richtigen Schlagfrau in der Schlagreihenfolge folgt.

AUSNAHME: Wenn die nächste Schlagfrau die gerade aus gegebene falsche Schlagfrau wäre, dann kommt die ihr folgende Schlagfrau zum Schlag. Die falsche Schlagfrau, die aus gemacht wurde, darf in diesem Inning erst dann wieder schlagen, wenn alle anderen Spielerinnen im Lineup geschlagen haben.[5] Wenn die falsche Schlagfrau nicht aus war und zur Läuferin wurde, dann gilt diese Ausnahme nicht.

Fall a2) Die aus gegebene richtige Schlagfrau ist das dritte Aus: Die erste Schlagfrau im nächsten Inning ist diejenige, die der aus gegebenen richtigen Schlagfrau in der Schlagreihenfolge folgt.[6] Hier darf also auch die aus gegebene falsche Schlagfrau erneut zum Schlag kommen.

***Fall b.) Falscher Schlagmann wird zum richtigen Schlagmann:***

Wenn ein falscher Schlagmann zum richtigen wird, weil kein Appeal vor dem nächsten Pitch erfolgt ist, dann ist der nächste Schlagmann derjenige, der dem falschen Schlagmann in der Schlagreihenfolge folgt.[7]

## 3.26.3 BEISPIELE

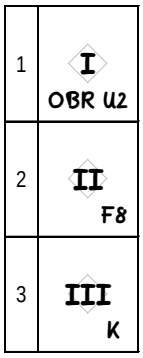
*Zur besseren Verdeutlichung folgen ein paar Beispiele anhand des folgenden Line-Ups:*

| | | |
|---|---|---|
| *1. Andreas* | *4. Dirk* | *7. Gerd* |
| *2. Bernd* | *5. Ernst* | *8. Harald* |
| *3. Christoph* | *6. Frank* | *9. Ingo* |

[1] OBR Regel 6.03 (b) (4), OSR Regel 5.4.1 Folgen
[2] OBR Regel 6.03 (b) (2), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt a)
[3] OBR Regel 6.03 (b) (5), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt c)
[4] OBR Regel 6.03 (b) (6)
[5] OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt b) iv.
[6] OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt b) v.
[7] OBR Regel 6.03 (b) (7), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt c) iii.

- *Zu Fall 1: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Andreas ist der richtige Schlagmann, Bernd geht aber zum Schlagen und erzielt ein Double ins Right Field. Danach geht Christoph in die Batter´s Box. Bevor der nächste Pitch erfolgt, macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal und Andreas wird aus gegeben. Die Tatsache, dass Bernd ein Double geschlagen hat, wird ignoriert, d. h. er muss das Base wieder verlassen.*

  *Der nächste Schlagmann ist wieder Bernd, weil er in der Schlagreihenfolge auf Andreas folgt. Bernd ist aus durch ein Fly Out und Christoph erhält ein Strike Out.*



- *Zu Fall 2: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Andreas ist der richtige Schlagmann, aber Christoph geht in die Batter´s Box und wird durch ein Fly Out aus gemacht. Bevor der nächste Pitch erfolgt, macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal:*
- *Baseball: Andreas wird aus gegeben. Der Spielzug wird bei Andreas notiert, so wie er stattgefunden hat, allerdings mit dem Zusatz „OBR".*

  *Bernd ist der nächste Schlagmann, da er in der Schlagreihenfolge nach Andreas kommt. Bernd und Christoph erhalten ein Strike Out.*
- *Softball: Das Fly Out wird bei Christoph notiert und Andreas und Bernd haben ihren Schlagdurchgang verpasst. Danach wird von Dirk bis Ingo „LT" notiert und Andreas wird aus gegeben. Dies ist ein Double Play.*

  *Bernd ist der nächste Schlagmann, da er in der Schlagreihenfolge nach Andreas kommt. Bernd erhält ein Strike Out und das Inning ist zu Ende.*

| | Baseball | | Softball | Softball |
|---|---|---|---|---|
| 1 | I OBR F8 | | LT | II DP OBR U2 |
| 2 | II K | | LT | III K |
| 3 | III K | | I DP F8 | |
| 4 | | | LT | |
| 5 | | | LT | |
| 6 | | | LT | |
| 7 | | | LT | |
| 8 | | | LT | |
| 9 | | | LT | |

- *Zu Fall 2: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Andreas bekommt einen Walk. Bernd ist der richtige Schlagmann, aber Christoph geht in die Batter´s Box und wird durch einen Wurf vom Shortstop zum First Baseman aus gemacht. Andreas erreicht dadurch das zweite Base. Bevor der nächste Pitch erfolgt, macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal:*
- *Baseball: Bernd wird aus gegeben. Der Spielzug wird bei Bernd notiert, so wie er stattgefunden hat, allerdings mit dem Zusatz „OBR". Andreas wird an das erste Base zurück geschickt, denn er ist durch eine Aktion des falschen Schlagmanns vorgerückt.*

  *Christoph ist der nächste Schlagmann, da er in der Schlagreihenfolge nach Bernd kommt. Christoph wird durch ein Unassisted Out am ersten Base aus gemacht und Dirk schlägt ein Fly Out.*
- *Softball: Bei Christoph wird das erfolgte Aus normal eingetragen. Bernd ist aus mit „OBR U2". Dies ist ein Double Play. Andreas wird an das erste Base zurück geschickt, denn er ist durch eine Aktion des falschen Schlagmanns vorgerückt. Außerdem müssen eine Reihe von „LT" eingetragen werden, damit klar ist, in welcher Reihenfolge die Schlagmänner an den Schlag kamen bzw. aus gegeben wurden.*

  *Dirk ist der nächste Schlagmann. Zwar folgt Christoph auf den aus gegebenen richtigen Schlagmann Bernd, aber weil Christoph aus gemacht wurde, darf er nicht zweimal hintereinander schlagen. Dirk schlägt ein Fly Out.*

| | Baseball | | Softball | Softball |
|---|---|---|---|---|
| 1 | / BB | | / BB | LT |
| 2 | I OBR 6-3 | | LT | II DP OBR U2 |
| 3 | II U3 | | I DP 6-3 | LT |
| 4 | III F7 | | LT | III F7 |
| 5 | | | LT | |
| 6 | | | LT | |
| 7 | | | LT | |
| 8 | | | LT | |
| 9 | | | LT | |

- *Zu Fall 2: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Andreas und Bernd erhalten ein Base on Balls. Durch Christophs Schlag wird Bernd am zweiten Base aus gemacht. Nun schlägt Ernst an Dirks Stelle und während er am Schlag ist, erzielt Andreas durch einen Wild Pitch einen Punkt. Christoph rückt an das zweite Base vor. Ernst wird durch einen Schlag zum Second Baseman aus gemacht und Christoph läuft zum dritten Base. Nun erfolgt der Appeal. Der Punkt von Andreas zählt, denn der Wild Pitch hat nichts mit dem falschen Schlagmann zu tun. Christoph wird an das zweite Base zurück geschickt.*
- *Baseball: Der richtige Schlagmann Dirk wird aus gegeben mit „OBR 4-3". Der nächste Schlagmann ist Ernst.*
- *Softball: Das Aus von Ernst bleibt erhalten und der richtige Schlagmann Dirk wird zusätzlich aus gegeben. Dies ist ein Double Play, wodurch das Inning endet. Der erste Schlagmann im nächsten Inning ist Ernst, denn durch den Inningwechsel darf er wieder schlagen, obwohl er gerade aus gemacht wurde.*

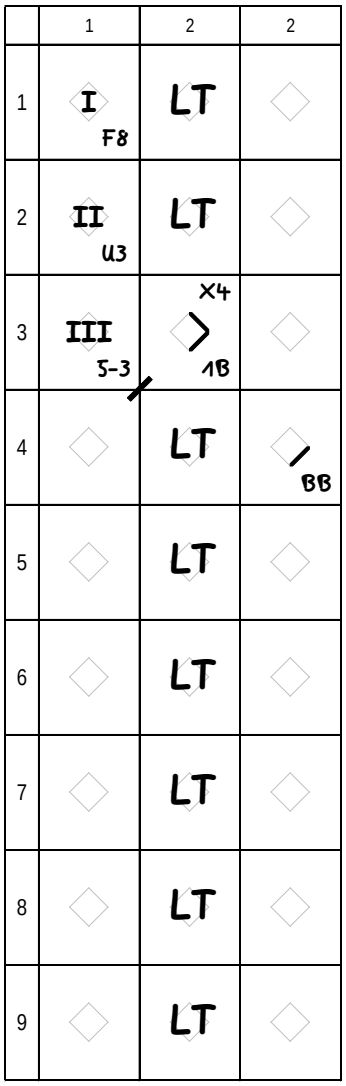
| | Baseball | | Softball | Softball |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X3 X2<br>WP4 BB | | X3 X2<br>WP5 BB | LT |
| 2 | 6-4<br>I<br>BB | | 6-4<br>I<br>BB | LT |
| 3 | (WP4)<br>FC | | (WP5)<br>FC | LT |
| 4 | II<br>OBR 4-3 | | LT | III<br>DP OBR U2 |
| 5 | | | II<br>DP 4-3 | |
| 6 | | | LT | |
| 7 | | | LT | |
| 8 | | | LT | |
| 9 | | | LT | |

- *Zu Fall 3: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Dirk ist der richtige Schlagmann. Frank geht zum Schlagen und nach drei Pitches ist der Count zwei Balls und ein Strike. Zu diesem Zeitpunkt macht die Defensivmannschaft einen Appeal, was zur Folge hat, dass Dirk nun den Platz von Frank in der Batter´s Box einnehmen muss und dessen Count übernimmt. Auf dem Scoresheet wird in diesem Fall nichts vermerkt.*
- *Zu Fall 4: Keine Läufer auf Base und kein Aus. Andreas ist der richtige Schlagmann. Bernd geht zum Schlagen und erzielt ein Single. Nun ist Christoph am Schlag, der sich den ersten Pitch anschaut. Nach diesem Pitch macht das gegnerische Team einen Appeal, dass Bernd an der falschen Stelle der Schlagreihenfolge geschlagen hat. Da bereits ein Pitch erfolgt ist, wird die Aktion von Bernd aber als regelgerecht angesehen. Bernd behält deshalb sein Single und Andreas bekommt ein „LT“:*

  *Der Schlagreihenfolge folgend ist also Christoph der nächste Schlagmann, denn er folgt auf Bernd, der durch den nächsten Pitch zum richtigen Schlagmann wurde. Christoph bekommt einen Walk, danach schlägt Dirk in ein Double Play.*

| | 1 |
|---|---|
| 1 | LT |
| 2 | X4 X3 1B |
| 3 | DP 4-6 I/ BB |
| 4 | II DP 6-3 |

- *Zu Fall 4: Dirk ist der richtige Schlagmann, aber Christoph - der im vorigen Inning als Letzter geschlagen hatte - geht wieder zum Home Plate und schlägt ein Single. Danach bekommt Dirk einen Walk, ohne dass die gegnerische Mannschaft die falsche Schlagreihenfolge bemerkt. Damit haben die Schlagmänner 4 bis 2 ihren Schlagdurchgang verpasst und bekommen ein „LT“:*




**WICHTIG:** Ein „LT“ zählt nicht als Plate Appearance und auch nicht als At Bat.

Es gibt im Zusammenhang mit Batting-out-of-Turn/Order noch weitere interessante Fragestellungen: Es ist z. B. im Softball möglich, durch einen Appeal ein „viertes Aus“ zu erzielen, wenn die falsche Schlagfrau das dritte Aus erzielt und die Defensivmannschaft die korrekte Schlagreihenfolge wieder herstellen will.[1] Auch wird es knifflig, wenn nach einem Appeal der Schlagmann, der als nächstes dran wäre, bereits auf einem Base steht.[2] Die Diskussion solcher Spezialfälle kann aber nicht im Rahmen dieses Scoringbuches erfolgen, denn schließlich müssen ja die Schiedsrichter die Aus vergeben und den nächsten Schlagmann bestimmen.

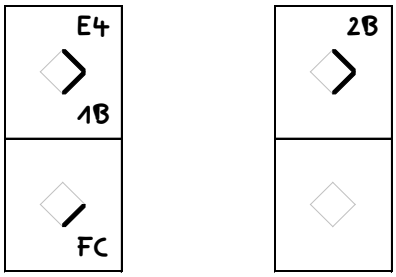
[1] OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt b) vi.
[2] OBR Regel 6.03 Beispiel (6), OSR Regel 5.4.1 Folgen Abschnitt d)

## 3.27 INTERFERENCE & OBSTRUCTION

Außer für die Catcher's Interference gibt es im deutschen Scoringsystem für Interference und Obstruction keine eigenen Abkürzungen. Stattdessen werden sie mit den bereits erklärten Abkürzungen notiert. Weil solche Situationen aber selten vorkommen und deshalb erfahrungsgemäß Probleme bereiten, wird das richtige Scoring hier noch einmal kurz erklärt.

**OBSTRUCTION** ist die Behinderung eines Läufers oder des laufenden Schlagmanns durch einen Feldspieler, egal ob absichtlich oder nicht.[1] Der Spieler, der die Behinderung begangen hat, wird mit einem Error belastet, jedoch nur dann, wenn die Obstruction den Spielverlauf auch verändert hat.[2] Weil die Schiedsrichter nach Beendigung des Spielzugs die Läufer zu den Bases vorrücken lassen, die sie ohne Behinderung erreicht hätten[3], muss in vielen Fällen kein Error vergeben werden. Nur wenn durch die Obstruction ein Aus verhindert wird, erreicht ein Schlagmann oder ein Läufer dieses Base durch E.. Hatte die gegnerische Mannschaft keine Chance den Schlagmann aus zu machen, so bekommt er einen Base Hit und kein Error wird vergeben.

- *Linkes Beispiel: Läufer auf dem ersten Base. Der Schlagmann schlägt einen Ground Ball zum Shortstop, der versucht, das Aus am zweiten Base zu machen. Der Läufer wird auf dem Weg zum zweiten Base durch den Second Baseman behindert, der ihm den Weg versperrt. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und schickt den Läufer an das zweite Base und den Schlagmann an das erste Base.*
- *Rechtes Beispiel: Der Schlagmann schlägt einen weiten Ball zwischen die Outfielder und will zum zweiten Base laufen. Beim Umrunden des ersten Base kollidiert er mit dem First Baseman. Der Schiedsrichter schickt den Schlagmann wegen der Behinderung an das zweite Base. Weil der Schlagmann ohne die Behinderung ohnehin das zweite Base erreicht hätte, bekommt er ein Double und kein Error wird vergeben.*




Erreicht der Schlagmann das erste Base während ein Läufer behindert wurde, so tut er dies entweder mit „FC" oder mit einem Base Hit. Der Scorer muss in diesem Fall entscheiden, ob der Schlagmann einen Base Hit bekommen kann. Wäre der Läufer ohne die Behinderung z. B. durch ein Force Play aus gemacht worden, dann darf kein Base Hit vergeben werden.

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Erreicht der Schlagmann durch eine Obstruction das erste Base, dann bekommt er für diese Aktion kein At Bat angeschrieben. Man muss daher im Kommentarfeld notieren, dass es sich um eine Obstruction gehandelt hat, um Fehler beim Auswerten zu vermeiden. |

**DEFENSIVE INTERFERENCE** (Baseball) bzw. **OBSTRUCTION** (Softball) ist die Behinderung des Schlagmanns durch einen Feldspieler während des Schlagens.[4] In fast allen Fällen wird es sich dabei um den Catcher handeln und der Schlagmann erreicht mit „CI e2" das erste Base (kein At Bat). Weil dies laut Baseball-Regelbuch keine defensive Möglichkeit ist, wird ein kleines „e" vergeben.[5]

**(OFFENSIVE) INTERFERENCE** ist die Behinderung eines Feldspielers durch den Schlagmann oder einen Läufer.[6] In diesem Fall ist der Ball tot und die Läufer kehren zu den Bases zurück, die sie zuletzt berührt hatten, als die Interference geschah.

- Hat der Schlagmann den Catcher behindert, so wird er aus gegeben mit „OBR U2".[7]
- Hat ein Läufer einen Feldspieler beim Aufnehmen des Balles behindert, so wird er mit „OBR U.." aus gegeben. Das Putout bekommt der behinderte Feldspieler.[8] Wurde der Feldspieler beim Werfen behindert,

[1] OBR Begriffsdefinitionen Obstruction, OSR Regel 5.1.32
[2] OBR Regel 9.12 (c), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 6.01 (h), OSR Regel 5.10.2 b)
[4] OBR Begriffsdefinitionen Interference Absatz (b), OSR Regel 5.1.32
[5] OBR Regel 9.16 (a) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel
[6] OBR Begriffsdefinitionen Interference Absatz (a), OSR Regel 5.1.30 a)
[7] OBR Regel 9.09 (b) (5), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5b) Punkt 3)
[8] OBR Regel 9.09 (c) (6), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5a) Punkt 4)

so erhält der behinderte Feldspieler einen Assist und der Spieler, der den Ball fangen sollte, ein Putout.[1] Passiert dies, während ein geschlagener Ball im Spiel ist und hätte der Schlagmann auch ohne die Behinderung das erste Base sicher erreicht, bekommt er einen Base Hit.[2] Hätte es der Schlagmann ohne Behinderung nicht geschafft, bekommt er ein „FC".

- Wird der Schlagmann aus gegeben, weil ein bereits aus gemachter Läufer die Feldmannschaft bei der Komplettierung eines Double Plays behindert hat, so ist der Schlagmann aus mit „DP OBR U3", wenn kein Wurf versucht wurde. Wenn der behinderte Feldspieler aber noch werfen wollte, erhält dieser zusätzlich einen Assist.[3]

Für weitere Erklärungen und Beispiele siehe Kapitel 3.21.

[1] OBR Regel 9.09 (c) (6), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 6d)
[2] OBR Regel 9.05 (b) (5), OSR Appendix 6 Abschnitt B. Absatz d) AUSNAHME
[3] OBR Regel 9.09 (c) (7), keine entsprechende OSR Regel

# 4 AUSWECHSLUNGEN

## 4.1 SPIELERWECHSEL

### 4.1.1 ALLGEMEINES

Wechselt eine Mannschaft einen Spieler aus, dann vermerkt der Scorer den Namen des neuen Spielers unter dem des ausgewechselten Spielers inkl. Rückennummer, Spielerpassnummer und Position.

Zusätzlich muss auch der Zeitpunkt der Auswechslung festgehalten werden, indem man diesen in die Spalte „in“ schreibt. Der Wechselzeitpunkt wird durch drei Teile bestimmt:

- Die erste Zahl gibt das Inning an, in dem man sich gerade befindet (im 7. Inning also die „7“).
- Der zweite Teil ist ein Buchstabe, der angibt, in welchem Teil des Innings man sich befindet. Es gibt „Top“ („T“) oder „Bottom“ („B“). Unter „Top of 7th“ versteht man die erste Hälfte des 7. Innings („7T“), in der die Gastmannschaft schlägt und die Heimmannschaft im Feld ist. In der zweiten Hälfte („Bottom“) schlägt die Heimmannschaft.
- Als drittes wird angegeben, bei welchem Schlagmann gewechselt wurde. Am Anfang eines Halbinnings ist es immer die „1“ für den ersten Schlagmann in diesem Halbinning. Man bezieht sich nicht auf die Schlagreihenfolge, sondern es zählt die Anzahl der Schlagmänner in dem betreffenden Halbinning.

Es ist natürlich sowohl bei der Inningangabe als auch bei der Anzahl der Schlagmänner möglich, dass es eine zweistellige Zahl ist. Der Zeitpunkt der Auswechslung muss exakt festgehalten werden, um später die Statistiken korrekt auswerten zu können.

Kam im Inning eine Tie-Breaker-Läuferin zum Einsatz, dann ist diese bei der Zählung der Schlagfrauen mitzuzählen, damit die Zählung mit der Anzahl der ausgefüllten Kästchen übereinstimmt. Wird also im 8. Inning die erste Schlagfrau gewechselt, dann kommt sie bei 8T2 ins Spiel.

Bei komplexeren Spieler- und Positionswechseln ist vor allem auf folgende Punkte zu achten:

- Ein Spieler kann niemals in der Schlagreihenfolge verschoben werden.
- Eine Mannschaft, die ohne Designated Hitter/Player (DH/DP) das Spiel begonnen hat, darf während des ganzen Spiels keinen einsetzen (siehe Kapitel 4.4).

Wichtig beim Spielerwechsel ist ein senkrechter Strich, der zwischen den Kästchen gezogen werden muss, welche die Aktionen des ausgewechselten Spielers und die Aktionen des eingewechselten Spielers enthalten. Dieser Strich trennt eine Kästchenzeile in zwei Teile. Alle Offensivaktionen des ausgewechselten Spielers stehen links davon und alle (kommenden) Aktionen des eingewechselten Spielers rechts davon, so dass das getrennte Auswerten am Ende des Spiels erheblich erleichtert wird. Der Strich muss in dem Inning gezogen werden, in dem die Auswechslung erfolgt ist, auch wenn die letzte Aktion des Schlagmanns eventuell schon ein oder mehrere Innings zurückliegt.

Hier nun ein Beispiel:

- *Zu Beginn des vierten Innings geht die Heimmannschaft auf das Feld. Die Heimmannschaft wechselt den Second Baseman (Overbeck) aus und wechselt dafür einen neuen Spieler (Jansen) ein.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Overbeck, P. | 003422 | 4 | 1T1 | | | | X2 | | SB2 | |
| 40 | Jansen, A. | 030300 | 4 | 4T1 | | | 1 | 1B | | BB | |
| | | | | | | | | | | | |

### 4.1.2 EINFACHER POSITIONSWECHSEL

Tauschen zwei Spieler nur die Positionen, müssen nur die neuen Positionen und der Zeitpunkt des Wechsels vermerkt werden. Der senkrechte Strich zur Trennung der Kästchen entfällt, weil die Spieler ja weiter schlagen. Beim ersten Positionswechsel braucht keine neue Zeile begonnen zu werden, dafür gibt es die Spalten „Pos.“ und „in“ zweimal. Der Scorer sollte von dieser Möglichkeit immer Gebrauch machen, weil sonst der Platz für Wechsel sehr schnell verbraucht ist.

Wenn ein Spieler nur die Position wechselt, werden die Offensivstatistiken zusammengefasst und keinesfalls getrennt. Die Defensivstatistiken müssen allerdings getrennt ausgewertet werden.

Beispiel:

- *In der ersten Hälfte des dritten Innings („Top") tauschen der Second Baseman (Glaser) und der Pitcher (Berger) die Positionen. Es wird kein senkrechter Strich gezogen, weil beide Spieler weiter schlagen.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 54 | Glaser, O. | 012370 | 4 | 1T1 | 1 | 3TS | 1 | X2 1B | | SB2 BB | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 75 | Berger, A. | 030439 | 1 | 1T1 | 4 | 3TS | 2 | BB | | III K | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

### 4.1.3 WECHSEL EINES SCHLAGMANNS IM LAUFENDEN COUNT

Wird ein Schlagmann am Home Plate ausgewechselt, nachdem der Pitcher bereits einige Pitches geworfen hat, gehen sämtliche Aktionen auf das Konto des eingewechselten Schlagmanns, der die Balls und Strikes des ausgewechselten Schlagmanns übernimmt.

Einzige Ausnahme: Der alte Schlagmann bekommt ein Strike Out angerechnet (auch das At Bat), wenn er mit zwei Strikes ausgewechselt wird, und der neue Schlagmann dann ein Strike Out bekommt.[1] In diesem Fall trägt man beim Wechselzeitpunkt die Nummer des Schlagmanns ein, der im Count gewechselt wird, aber damit die Auswertung stimmt, zieht man die senkrechte Linie rechts vom Kästchen mit dem Strike Out. Im Kommentarfeld sollte eine Notiz eingefügt werden, um zu erklären, warum Wechselzeitpunkt und senkrechte Linie nicht übereinstimmen.

**WICHTIG:** Erkennt man als Scorer, dass eine solche Situation vorliegt, muss man warten, bis der Schlagdurchgang beendet ist, bevor man die senkrechte Linie zieht. Der Wechselzeitpunkt kann aber sofort eingetragen werden.

### 4.1.4 PINCH HITTER UND PINCH RUNNER

Ein Spieler, der eingewechselt wird, während seine Mannschaft am Schlag ist, nennt man Pinch Hitter (Positionskennzeichen „PH"). Die Einwechslung eines Pinch Hitters wird wie ein normaler Wechsel notiert.

Ein Spieler, der für einen Läufer, der sich bereits auf einem Base befindet, eingewechselt wird, heißt Pinch Runner (Positionskennzeichen „PR"). Man trennt die Aktionen der beiden Läufer mit einem Strich an dem Base, an dem gewechselt wurde, so dass man Stolen Bases oder Runs dem richtigen Spieler zuordnen kann. Der senkrechte Strich wird zusätzlich rechts vom aktuellen Kästchen gezogen.

Beispiel:

- *In der zweiten Hälfte des dritten Innings („Bottom") erreicht Hausmann das erste Base durch einen Base Hit, verletzt sich aber beim Überlaufen des ersten Base. Als Pinch Runner wird Lange eingewechselt. Zu Beginn des vierten Innings gib der Manager bekannt, dass Lange im Spiel bleibt und als Second Baseman spielt.*

  *Gleichzeitig mit der Einwechslung des Pinch Runners wird auch der Schlagmann Meyer durch einen Pinch Hitter ersetzt (Lechner). Zu Beginn des vierten Innings verlässt Lechner wieder das Spiel und ein neuer Pitcher (Steiner) wird eingewechselt.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | Hausmann, H. | 003858 | 4 | 1T1 | | | 1 | X3 1B | | SB2 X2 1B | |
| 61 | Lange, H. | 016795 | PR | 3B3 | 4 | 4T1 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 14 | Meyer, B. | 021849 | 1 | 1T1 | | | 2 | I K | | 1B | |
| 6 | Lechner, F. | 063658 | PH | 3B3 | | | | | | | |
| 57 | Steiner, A. | 042664 | 1 | 4T1 | | | | | | | |

[1] OBR Regel 9.15 (b), keine entsprechende OSR Regel

**WICHTIG:** Bei Spielerwechseln muss eventuell die Re-Entry Regel beachtet werden. Diese Regel aus dem Softballbereich erlaubt die einmalige Wiedereinwechslung einer Spielerin an derselben Position der Schlagreihenfolge (siehe Kapitel 4.3). In manchen Landesverbänden wird diese Regel auch im Baseball verwendet.

### 4.1.5 SONSTIGES

Wenn mehr als drei Spieler auf einer Line-Up-Position zum Einsatz kommen, dann werden der vierte und alle folgenden Spieler in die freien Zeilen unterhalb von Line-Up-Position 9 eingetragen. In die Spalte mit den Line-Up-Nummern wird eingetragen, zu welcher Line-Up-Position der eingewechselte Spieler gehört. Falls der betreffende Spieler tatsächlich zum Schlagen kam, dann muss er nach dem Spiel an eine freie Stelle im Line-Up eingetragen werden, damit seine Offensivstatistiken ausgewertet werden können.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 38 | Overbeck, A. | 056809 | 6 | 1T1 | | | 9 |
| 49 | Brix, R. | 035918 | 1 | 4T1 | | | |
| 30 | Rohrer, C. | 027386 | PH | 5B3 | | | |
| 40 | Jansen, A. | 050500 | 1 | 6T1 | | | 9 |
| | | | | | | | |

Wird im Softball der Flex-Player gewechselt, dann werden diese Wechsel ebenfalls in die freien Zeilen unterhalb von Line-Up-Position 9 eingetragen. Falls der Flex-Player nur defensiv spielt, dann werden ihre Defensivleistungen an der linken Seite des Scoresheets eingetragen. Falls der Flex-Player im Laufe des Spiels auch offensiv zum Einsatz kam, dann werden ihre Defensivstatistiken an der Stelle im Line-Up eingetragen, wo auch ihre Offensivstatistiken stehen.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 5 | Thiems, C. | 006575 | 1 | 1T1 | | | 9 |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | 4 | 46 | Walter, K. | 068598 | 6 | 1T1 | | | |
| 1 | 1 | | | 3 | 1 | Weber, U. | 026739 | 6 | 5B1 | | | |

## 4.2 PITCHERWECHSEL

### 4.2.1 ALLGEMEINES

Bei einem Pitcherwechsel wird genauso verfahren wie bei einem normalen Spielerwechsel. Man muss also Rückennummer, Name, Passnummer, Position, Wechselzeitpunkt und den senkrechten Strich eintragen. Zusätzlich markiert der Scorer die Auswechslung auf dem gegnerischen Scoresheet mit einer „Schlangenlinie**"** zwischen den Kästchen des Schlagmanns, zu dem der alte Pitcher zuletzt gepitcht hat und des Schlagmanns, zu dem jetzt der neue Pitcher werfen wird.

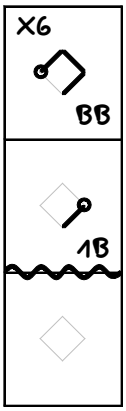
**WICHTIG:** Wenn der Pitcher nicht zum Schlagen kommt, weil mit DH oder DP gespielt wird, dann steht kein Feld zum Eintragen des Wechselzeitpunkts zur Verfügung. In diesem Fall darf auf keinen Fall die Schlangenlinie vergessen werden, denn ohne sie lässt sich der Zeitpunkt des Pitcherwechsels sonst nicht mehr bestimmen.

Wechselt ein Pitcher auf eine andere Feldposition und kommt später zurück auf die Pitchingposition, dann muss er in der Liste der Pitcher ein zweites Mal aufgeführt werden, damit klar ist, in welcher Reihenfolge die Pitcher eingesetzt wurden.

Falls es in einem langen Inning zu einem Spaltenwechsel auf dem Scoresheet kommt und in diesem Moment ein Pitcherwechsel notiert werden muss, so muss die Schlangenlinie über dem ersten Schlagmann in der neuen Spalte markiert werden. Würde man die Linie nach dem letzten Schlagmann in der alten Spalte ziehen, so könnte dies als Pitcherwechsel zu Beginn des Innings missverstanden werden.

Wird ein Pitcher während eines laufenden Innings gewechselt, dann wird zusätzlich bei allen Läufern ein kleiner Kreis an das Base gezeichnet, auf dem sie zum Zeitpunkt des Wechsels standen.

- *Der Pitcher verlässt das Spiel und lässt Läufer auf dem ersten und dritten Base zurück.*




### 4.2.2 WECHSEL DES PITCHERS IM LAUFENDEN COUNT

Wird der Pitcher bei einem für ihn nachteiligen Count gewechselt (2/0, 2/1, 3/0, 3/1, 3/2) und bekommt der Schlagmann dann ein Base on Balls, so wird die Plate Appearance und das „BB" noch dem ausgewechselten Pitcher angerechnet und nicht dem eingewechselten Pitcher.[1] Man muss in diesem Fall die Schlangenlinie nach dem Schlagmann ziehen, bei dem gewechselt wurde. Als Wechselzeitpunkt wird aber die Nummer des Schlagmanns eingetragen, bei dem der Pitcher gewechselt wurde. Im Kommentarfeld sollte eine Notiz eingefügt werden, um zu erklären, warum Wechselzeitpunkt und Schlangenlinie nicht übereinstimmen. Alle anderen Aktionen werden immer dem eingewechselten Pitcher angerechnet.

**WICHTIG:** Erkennt man als Scorer, dass eine solche Situation vorliegt, muss man warten, bis der Schlagdurchgang beendet ist, bevor man die Schlangenlinie zieht. Den Wechselzeitpunkt kann man sofort eintragen.

## 4.3 RE-ENTRY REGEL

Im Softball können alle Spielerinnen, die zur Startaufstellung gehören, nach ihrer Auswechslung wieder eingewechselt werden, dies jedoch nur einmal.[2] In manchen Landesverbänden gibt es auch im Baseball eine Re-Entry Regel, z. B. im Nachwuchsbereich.

Die Spielerin, die wieder eingewechselt wird, muss dieselbe Position in der Schlagreihenfolge wie zu Spielbeginn einnehmen. Daher kann der Starting Player nie gleichzeitig mit ihrer Auswechselspielerin auf dem Feld stehen, da beide die gleiche Position in der Schlagreihenfolge einnehmen müssten. Die wieder eingewechselte Spielerin kann aber jede Feldposition einnehmen.

Beispiel:

- *Rose hat als Second Baseman das Spiel begonnen und wurde im dritten Inning durch Riemer ersetzt. Im fünften Inning wird Rose wieder eingewechselt und spielt nun als Shortstop.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 89 | Rose, F. | 091845 | 4 | 1T1 | | | | X2 | | 2B | | |
| 11 | Riemer, T. | 006288 | 4 | 3T1 | | | 1 | | | | | II |
| 89 | Rose, F. | 091845 | 6 | 5T1 | | | | 1B | | | | K |

[1] OBR Regel 9.16 (h), keine entsprechende OSR Regel
[2] OSR Regeln 3.1.17, 3.2.8 und 3.3

## 4.4 DESIGNATED HITTER / PLAYER

Wird im Baseball mit einem Designated Hitter oder im Softball mit einem Designated Player gespielt, so sind diverse Regeln bezüglich möglicher Wechsel zu beachten. Auch hier gilt wieder, dass die Schiedsrichter die Regeln kennen und ihre Einhaltung überwachen müssen. Die Aufgabe des Scorers ist es, den Spielablauf zu protokollieren, aber nicht fehlerhafte Wechsel zu entdecken oder zu verhindern. Trotzdem sollte jeder Scorer die grundlegenden Wechselmöglichkeiten beim DH und DP kennen, um angesagte Wechsel zügig eintragen zu können.

### 4.4.1 DESIGNATED HITTER (BASEBALL)

Die folgenden Regeln sind zu beachten:[1]

- Der DH schlägt immer für den Pitcher.
- Die Verwendung eines DH ist freiwillig. Wird zu Spielbeginn kein DH eingesetzt, dann darf im gesamten Spiel kein DH eingesetzt werden.
- Der DH kann durch einen Einwechselspieler ersetzt werden, der dadurch zum neuen DH wird.
- Der DH muss immer an derselben Stelle in der Schlagreihenfolge schlagen.
- Nimmt der DH eine Feldposition ein oder kommt der Pitcher für den DH oder einen anderen Feldspieler zum Schlagen, dann ist der DH aufgelöst und bis zum Spielende kann kein DH mehr eingesetzt werden. Der Pitcher muss dabei nicht unbedingt an der Line-Up-Position des DH zum Schlagen kommen. Er kann dies auch an einer anderen Line-Up-Position tun, wenn mehr als ein Wechsel vorgenommen wird.

Dazu ein paar Beispiele:

- *Beispiel 1: Der Pitcher schlägt an Stelle des DH und wird dort in die Schlagreihenfolge eingetragen. Der DH ist damit aufgelöst. Als Wechselzeitpunkt wird nicht der Zeitpunkt eingetragen, an dem der Pitcher zu werfen begann, sondern der Zeitpunkt als der DH aufgelöst wurde.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | Valdez, E. | 040813 | DH | 1T1 | | | | | | | |
| 49 | Brix, R. | 035918 | 1 | 4T1 | | | 1 | I F7 | | | / 1B |
| | | | | | | | | | | | |

- *Beispiel 2: Der DH wechselt auf die Position des Shortstops. Seine Position in der Schlagreihenfolge bleibt gleich und es wird der defensive Wechsel mit Position und Zeitpunkt eingetragen. Der Pitcher schlägt dann in der Schlagreihenfolge an Stelle des ausgewechselten Shortstops.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | Valdez, E. | 040813 | DH | 1T1 | 6 | 4T1 | | | | | X2 |
| | | | | | | | 1 | I F9 | | | > BB |
| | | | | | | | | | | | |
| 38 | Overbeck, A. | 056809 | 6 | 1T1 | | | | | | | |
| 49 | Brix, R. | 035918 | 1 | 4T1 | | | 2 | II 6-3 | | | II SH 2-3 |
| | | | | | | | | | | | |

### 4.4.2 DESIGNATED PLAYER (SOFTBALL)

Die folgenden Regeln sind zu beachten:[2]

- Der DP kann für eine beliebigen Feldspielerin (Flex Player) schlagen.
- Die Verwendung eines DP ist freiwillig. Wird zu Spielbeginn kein DP eingesetzt, dann darf im gesamten Spiel kein DP eingesetzt werden.
- Der DP kann durch eine Einwechselspielerin ersetzt werden, die dadurch zum neuen DP wird.

[1] OBR Regel 5.11
[2] OSR Regeln 3.2.4 und 3.2.5

- Der DP kann in der Line-Up verschoben werden, indem eine Spielerin an einer anderen Position in der Schlagreihenfolge auf die Position des DP wechselt. Der alte DP (der natürlich seine Position in der Schlagreihenfolge beibehält) muss dann eine Feldposition einnehmen oder durch den Flex Player ersetzt werden.
- Der DP kann auf die Feldposition des Flex Players wechseln, dadurch verlässt der Flex Player das Spiel. Kommt der Flex Player zurück ins Spiel, dann zählt das als ein Re-Entry (nur einmal möglich).
- Der Flex Player kann zum Schlagen kommen, aber nur an der Line-Up-Position des startenden DP. Dadurch verlässt der DP das Spiel. Kommt der DP zurück zum Schlagen, dann zählt das als ein Re-Entry (nur einmal möglich). Wird der DP erneut durch den Flex Player ersetzt, so muss er durch eine neue Spielerin ersetzt werden, wenn der Flex Player anschließend wieder nur defensiv spielen soll. Der Flex Player kann dagegen unbegrenzt häufig zum Schlagen kommen und wieder nur defensiv spielen, denn weil er defensiv immer im Spiel bleibt, zählt das nicht als Re-Entry.
- Der DP darf niemals nur defensiv spielen. Der Flex Player darf niemals nur offensiv spielen. Der startende DP und der Flex Player dürfen nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge stehen.

Dazu ein paar Beispiele:

- *Beispiel 1*
  - *Der Flex Player (Riemer) wird für den DP Rose in die Schlagreihenfolge geschrieben, sie spielt jetzt offensiv und defensiv. Rose hat das Spiel verlassen. Als Wechselzeitpunkt wird nicht der Zeitpunkt eingetragen, an dem der Flex Player im Feld zu spielen begann („1T1"), sondern der Zeitpunkt als sie für den DP zum Schlagen kam („4T1").*
  - *Im fünften Inning ersetzt Rose den Shortstop wieder in der Schlagreihenfolge (Re-Entry). Riemer wird wieder zum Flex Player und spielt nur noch defensiv. Dies muss unten in den Flex-Player-Zeilen eingetragen werden.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 89 | Rose, F. | 091845 | DP | 1T1 | | | | | | | | 3B |
| 11 | Riemer, T. | 006288 | 6 | 4T1 | | | ① | I K | | | II F8 | |
| 89 | Rose, F. | 091845 | DP | 5T1 | | | | | | | | |

- *Beispiel 2*
  - *Der DP Bürgi wechselt im dritten Inning auf die Position des First Baseman. Der First Baseman Martin wird zum neuen DP. Bei beiden wird dies wie ein Positionswechsel eingetragen, aber die Schlagreihenfolge wird nicht verändert.*
  - *Im vierten Inning soll der Flex Player (Second Baseman Weber) zum Schlagen kommen. Sie muss dies an der Stelle des startenden DP tun, der jetzt First Baseman spielt und ausgewechselt wird. Dadurch muss der aktuelle DP Martin eine Feldposition einnehmen und wechselt zurück auf First Base.*

| Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 34 | Bürgi, U. | 086445 | DP | 1T1 | 3 | 3T1 | | | | | |
| 1 | Weber, U. | 026739 | 4 | 4T1 | | | ① | I K | | | II 5-3 |
| | | | | | | | | | | | |
| 54 | Martin, A. | 054962 | 3 | 1T1 | DP | 3T1 | | | | | |
| 54 | Martin, A. | 054962 | 3 | 4T1 | | | 2 | / 1B | | | / 1B |
| | | | | | | | | | | | |

- *Beispiel 3: Der Flex Player (Second Baseman Weber) wird im fünften Inning ersetzt durch eine neue Spielerin, die Shortstop spielt, aber nicht schlägt (Walter). Der alte Shortstop Schmitt wechselt auf Second Base und schlägt weiter.*

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | Schmitt, C. | 014515 | 6 | 1T1 | 4 | 5B1 | 9 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 1 | Weber, U. | 026739 | 4 | 1T1 | | | |
| 46 | Walter, K. | 068598 | 6 | 5B1 | | | |

## 4.5 SPEZIELLE WECHSEL IM SOFTBALL

### 4.5.1 REPLACEMENT PLAYER

Nur im Softball gilt die Replacement Player-Regel: Falls eine Spielerin wegen einer blutenden Wunde das Feld verlassen muss, so kann sie vorübergehend durch einen Replacement Player ersetzt werden. Der Replacement Player kann eine Reservespielerin sein, die sich noch nicht im Spiel befand oder die sich bereits im Spiel befand und ausgewechselt wurde oder ein Starting Player sein, die sich nicht mehr auf der Line-Up befindet und die nicht mehr zu einem Re-Entry berechtigt ist.[1] Der Replacement Player darf bis zum Ende des begonnenen Innings und das nächste komplette Inning spielen, ihr Einsatz gilt aber nicht als Einwechslung.[2] Trotzdem werden alle Aktionen, die der Replacement Player in der Offensive und in der Defensive erzielt, dem Replacement Player gutgeschrieben.[3]

Der Scorer steht nun vor dem Dilemma, eine neue Spielerin auf dem Scoresheet eintragen zu müssen, die gar nicht als Einwechslung gilt und später noch einmal als reguläre Einwechselspielerin ins Spiel eintreten könnte. Folgendes Verfahren ist anzuwenden:

1. Der Replacement Player wird wie ein normaler Spielerwechsel auf dem Scoresheet notiert. Zusätzlich wird im Kommentarfeld vermerkt, dass es sich nicht um eine Einwechslung, sondern um einen Replacement Player handelt.
2. Nach Spielende werden die Aktionen des Replacement Players normal ausgewertet. Kommt der Replacement Player später noch als Einwechselspielerin ins Spiel oder war sie vorher bereits im Spiel, dann müssen bei der Statistikauswertung alle ihre Aktionen zusammengezählt und an der Position eingetragen werden, an der sie regulär eingewechselt wurde.

### 4.5.2 TEMPORARY RUNNER

Nur im Softball gibt es den “Temporary Runner”, der als Pinch Runner für den Catcher eingesetzt werden darf, wenn dieser bei zwei Aus auf Base kommt oder bereits auf Base ist, wenn das zweite Aus passiert.[4] Damit soll das Spiel beschleunigt werden, indem der Catcher Zeit bekommt, seine Ausrüstung für das nächste Defensivinning anzulegen.

Der Temporary Runner wird nicht als Auswechslung notiert und alle Statistiken, die der Temporary Runner erzielt, werden dem Catcher gutgeschrieben, für den der Temporary Runner läuft.[5] Das bedeutet, dass bei einem Temporary Runner auf dem Scoresheet nichts eingetragen werden muss. Allerdings muss der Schiedsrichter den Scorer darauf hinweisen, dass es sich um einen Temporary Runner handelt und nicht um eine normale Einwechslung eines Pinch Runners.

## 4.6 ANSAGEN VON WECHSELN

Im Normalfall werden dem Scorer vom Schiedsrichter die Wechsel angesagt. Im Baseball-Regelbuch ist definiert, dass die Manager den Plate Umpire über Wechsel informieren müssen.[6] Anschließend soll der Plate Umpire den Wechsel offiziell bekannt geben, wobei der Scorer im Regeltext nicht explizit erwähnt wird.[7] Allerdings fordert die BuSpO, dass der Plate Umpire den Scorer über alle Wechsel informieren soll.[8] Im Softball ist das Regelbuch eindeutiger: Dort steht, dass der Manager den Plate Umpire über Wechsel informiert und dieser dann den Scorer informieren soll.[9]

Unterschiedlich im Baseball und Softball ist auch die Handhabung, falls ein Wechsel nicht angesagt wird.

Wird im Baseball ein Wechsel nicht angesagt, dann gilt ein Spieler als automatisch eingewechselt, sobald er seinen Platz in der Batter’s Box, im Feld oder auf dem Pitching Mound einnimmt.[10] Das Versäumnis des Managers, den Wechsel anzusagen, wird nicht bestraft.[11]

[1] OSR Regel 3.2.6 e)
[2] OSR Regel 3.2.6 c)
[3] OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz a.
[4] OSR Regel 3.2.7
[5] OSR Appendix 6, Abschnitt A, Absatz a. Kommentar
[6] OBR Regel 5.10 (b)
[7] OBR Regel 5.10 (c)
[8] BuSpO Artikel 7.3.06
[9] OSR Regel 3.2.8 c)
[10] OBR Regel 5.10 (j)
[11] OBR Regel 5.10 (j)

Im Softball gibt es keine automatische Einwechslung und eine Spielerin, die unangekündigt ins Spiel eintritt ist ein „Illegal Substitute“ (unangemeldete Einwechselspielerin). Entdeckt die gegnerische Mannschaft die unangemeldete Einwechselspieler in, dann kann - abhängig von den Umständen - die unangemeldete Einwechselspielerin zunächst aus gegeben und anschließend aus dem Spiel entfernt werden, d. h. sie muss durch eine andere Spielerin ersetzt werden.[1] Die Regel ist allerdings zu komplex, um hier komplett erklärt zu werden.

Für den Scorer bedeuten diese Regelungen, dass er konstant die Spieler beobachten muss, um auch unangemeldete Wechsel zu entdecken. Die Schlagmänner muss er ja ohnehin kontrollieren, um auf ein potentielles Batting-out-of-Turn/Order vorbereitet zu sein. Auch Pitcherwechsel sind leicht zu erkennen, weil sich der neue Pitcher ja zunächst warm werfen darf. Die Kontrolle der Defensive ist dagegen deutlich schwieriger, weil während der Inningwechsel nur wenig Zeit zur Verfügung steht, um die neun Spieler, die auf das Feld laufen, anhand der Rückennummern zu kontrollieren.

Entdeckt der Scorer einen unangemeldeten Wechsel beim Baseball, dann kann er den Wechsel gefahrlos auf dem Scoresheet eintragen, denn der Spieler gilt ja als automatisch eingewechselt. Beim Softball liegt dagegen eine Appeal-Situation vor, die jederzeit zur Entfernung der unangemeldeten Einwechselspielerin führen kann. Der Scorer darf beim Softball daher nur Wechsel notieren, die ihm vom Plate Schiedsrichter angesagt werden. Wechsel, die er selbst entdeckt hat, oder Wechsel, die ihm von den Managern der Mannschaften angesagt werden, dürfen nicht notiert werden, denn diese sind nicht offiziell und können zu einem Appeal führen.[2]

Allerdings sollte sich der Scorer, wenn er beim Softball einen nicht angekündigten Wechsel entdeckt, diesen auf einem separaten Blatt notieren (inklusive Wechselzeitpunkt), um im Falle eines Appeals den Schiedsrichter unterstützen zu können.

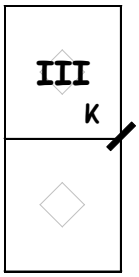
Die Aktionen, die eine unangemeldete Einwechselspielerin im Softball erzielt, werden der ausgewechselten Spielerin angeschrieben. Für unangemeldete Einwechselspielerinnen werden keine Statistiken gezählt. Wird der Wechsel nachträglich angesagt, dann wird die Einwechslung mit dem Wechselzeitpunkt eingetragen, zu dem der Wechsel angesagt wurde. Nur die Aktionen, die nach Ansage des Wechsels passieren, werden der eingewechselten Spielerin angerechnet.

Falls der Scorer weit vom Spielfeld entfernt sitzt, so dass eine direkte Kommunikation mit den Schiedsrichtern nicht mehr möglich ist, dann muss der Plate Umpire die Wechsel über Handzeichen kommunizieren. Das Verfahren dafür ist in Kapitel 12.3.3 beschrieben.

[1] OSR Regel 3.3 Folgen
[2] OSR Regel 3.2.8 c) + d) und Regel 3.3

# 5 SUMMIERUNG NACH JEDEM HALBINNING

Wenn ein Inning durch das dritte Aus beendet wurde, markiert man das letzte ausgefüllte Kästchen mit einem kurzen Schrägstrich an der rechten unteren Ecke. Danach werden in das Kästchen unterhalb der Rautenfelder, das durch ein Kreuz in vier Teile geteilt ist, die Runs, die Hits, die Errors und die Left On Base dieses Halbinnings notiert („Inningsummation"). Ein Beispiel befindet sich auf der nächsten Seite.




## 5.1 RUNS

Links oben in diesem Kästchen steht die Anzahl der erzielten Runs in diesem Inning. Man zählt also einfach die ausgefüllten und die halb ausgefüllten Rauten des betreffenden Innings zusammen.

Diese Zahl trägt man auch in den Linescore oben auf beiden Scoresheets ein.[1] Die nummerierten Spalten stellen die jeweiligen Innings dar. Die obere Zeile gehört zur Gastmannschaft, die untere zur Heimmannschaft. Diese Kästchen enthalten nur die einzelnen Inning-Ergebnisse, also nicht den aufsummierten Spielstand. Man trägt eine Null ein, wenn die Mannschaft in diesem Inning keinen Punkt erzielt hat.

Wenn die Heimmannschaft im letzten Inning nicht mehr nachschlagen muss, weil sie führt und das Spiel somit bereits gewonnen hat, muss in das noch freie Kästchen ein „X" notiert werden. Die für eventuelle Extra-Innings vorgesehenen Kästchen werden nur ausgefüllt, wenn es tatsächlich Extra-Innings gab, ansonsten bleiben sie leer.

## 5.2 HITS

Rechts oben zählt man die Anzahl der Base Hits dieses Innings zusammen, also die Summe aller Singles („1B"), Doubles („2B"), Triples („3B") und Homeruns („HR").

## 5.3 ERRORS

Links unten schreibt man die Anzahl der Errors („E" und „e"), die von der Feldmannschaft begangen wurden. Errors, die in Klammern stehen, also „(E..)" und „(e..)" dürfen nicht dazugezählt werden.

## 5.4 LEFT ON BASE

Rechts unten trägt der Scorer die Anzahl der Läufer ein, die auf den Bases stehen blieben, als das dritte Aus passierte. Wenn das dritte Aus ein Läufer ist, der durch ein Force Play gezwungen war, zum nächsten Base zu laufen, darf nicht vergessen werden, dass der Schlagmann dann das erste Base durch „FC" erreicht hat und somit auch als Left On Base („LOB") gilt.

**WICHTIG:** Für Innings, die über zwei oder mehr Spalten gehen, darf nur eine Inningsummation gemacht werden. Diese wird immer in der Spalte gemacht, in der das Inning beendet wurde. Das Inningsummationskästchen links davon bleibt leer.

[1] OBR Regel 9.02 (j), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz a.

Beispiel:

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | I K | | X3 1B | X2 X3 E2 | II F8 | | X2 E5 | | | |
| 2 | II 1-3 | | I • SF8 | X3 X4 BB | III 2-3 | | • 1B | | | |
| 3 | 4-6 III 1B | | HR •• | X4 2B II 5-2-6 •• | | I AP 1-3 | | Zwei Aus als der Siegpunkt erzielt wurde. | | |
| 4 | FC | | X7 WP5 III 9-3-2 BB | X5 X6 • 1B | | X5 PK e1 BB | | | | |
| 5 | | DP 9-3 II 1B | II 6-3 | SB7 X6 FC | | II SH 1-3 | | | | |
| 6 | | I DP F9 | X7 1BB | CS 1-3-6 III • 1B | | III F7 | | | | |
| 7 | | PB8 HP | FC 1B | | LT | | I 4-3 | | | |
| 8 | | III U3 | | FC BK9 X3 1B | X9 2B I 2-1 | | X9 CS II 2-6-2 1B | | | |
| 9 | | | X1 SB1 X2 BB | I K 2-3 | FC SH 3-E1 | | (E5) FC X2 1B | | | |
| | R 1 H 1 E Lob | 1 1 | 3 3 2 | 4 4 1 1 | 1 1 1 1 | 1 1 | 1 3 1 2 | | | Gesamt 8 13 4 9 |

# 6 NACH DEM SPIEL

## 6.1 EINTRAGUNGEN NACH DEM SPIEL

Nach Spielende muss man die Gesamtsummation des Spiels machen. Die Gesamtzahl aller Runs, Hits, Errors und LOB[1] wird in das Summationskästchen am unteren Ende der Spalte „10“ eingetragen. Siehe dazu das Beispiel auf der vorigen Seite.

Ist das Feld für die Gesamtsummation bereits benutzt, weil in der zehnten Spalte Aktionen notiert wurden, dann sollte man die Gesamtsummation im Kästchen direkt über dem normalen Summenkästchen eintragen. Ist auch dieses Kästchen bereits gefüllt, dann wird die Gesamtsummation im Kommentarfeld eingetragen.

**WICHTIG:** Bevor man sich den letzten Eintragungen und den Statistiken zuwendet, lohnt es sich immer, die Runs (also die ausgefüllten und halb ausgefüllten Kästchen) noch mal genau nachzuzählen, denn gerade hier darf sich der Scorer keine Fehler erlauben.

Dann muss der Scorer auf beiden Scoresheets den kompletten Linescore ausfüllen. Er muss also alle erzielten Runs[2], Hits und Errors des jeweiligen Teams (ersichtlich aus der Gesamtsummation) oben in der Mitte des Scoresheets in die dafür vorgesehenen Spalten schreiben. Dabei übernimmt man für jede Mannschaft die Runs und Hits aus der Gesamtsummation des eigenen Scoresheets und die Errors aus der Gesamtsummation des gegnerischen Scoresheets. Das eigene Scoresheet gibt ja nur die Offensivaktionen wieder, wogegen die Defensivaktionen auf dem Scoresheet des Gegners stehen.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | R | H | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 3 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | | | | 7 | 12 | 5 |
| 0 | 0 | 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | | | | 8 | 13 | 5 |

Ist ein Spiel vorzeitig beendet, weil die Heimmannschaft im letzten Inning den Siegpunkt erzielt, so schreibt man neben das letzte ausgefüllte Kästchen, wie viele Aus zu diesem Zeitpunkt bereits gemacht wurden.[3] Also z. B. den Zusatz „1 Aus, als der Siegpunkt erzielt wurde“. Dies ist wichtig, um später bei der Berechnung der Prüfsummen nicht zu vergessen, dass das letzte Inning nicht komplett war und bei einem 7-Inning Spiel z. B. nur 19 statt der normalen 21 Aus gemacht wurden. Ein Beispiel für eine solche Eintragung findet man in der Grafik auf der vorigen Seite.

Folgende Angaben sind abschließend auf dem Heim-Sheet einzutragen:

- Im Kopf muss im Feld „Ende“ die Uhrzeit des Spielendes eingetragen werden.
- Im Feld „Dauer“ wird die Spieldauer in Stunden und Minuten eingetragen, abzüglich Unterbrechungen, z. B. durch Regen oder technische Probleme.[4] Die Dauer und die Ursache von Unterbrechungen werden im Kommentarfeld vermerkt. Weil es im deutschen Spielbetrieb auch Spiele mit Zeitbegrenzung gibt, werden - abweichend vom Regelwerk - auch Behandlungszeiten bei Verletzungen von der Spieldauer abgezogen.[5] Die Regelung in der BuSpO hat Vorrang vor dem Regelbuch und gilt für alle Spiele (mit und ohne Zeitbegrenzung).
- Im Feld „Zuschauer“ wird die Zuschauerzahl eingetragen, so wie sie von der Heimmannschaft offiziell bekannt gegeben wurde.[6] Wird keine Zuschauerzahl bekannt gegeben, dann sollte der Scorer die Anzahl der Zuschauer schätzen.
- Wenn eines der beiden Teams Protest eingelegt hat, dann wird das entsprechende Kästchen angekreuzt.[7]
- Falls die Kommentarfelder auf den Scoresheets nicht ausreichen und auf der Rückseite des Scoresheets weitergeschrieben wird, dann muss das Kästchen „Kommentare auf Rückseite“ angekreuzt werden.
- Zuletzt muss der Scorer sich darum kümmern, dass der Plate Umpire, die Manager beider Mannschaften, sowie der Scorer selbst, das Heim-Sheet an den entsprechenden Stellen unterzeichnen. Die Unterschrift auf dem Heim-Sheet bedeutet, dass der Inhalt beider Scoresheets akzeptiert wird.

[1] OBR Regel 9.02 (g), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.02 (j), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz a.
[3] OBR Regel 9.02 (i), keine entsprechende OSR Regel
[4] OBR Regel 9.02 (l), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz n.
[5] BuSpO Artikel 11.3.01
[6] OBR Regel 9.02 (m), keine entsprechende OSR Regel
[7] BuSpO Artikel 7.3.07

Der Vollständigkeit halber sollten das Spielende, die Spieldauer und die Zuschauerzahl auf beiden Scoresheets eingetragen werden. Es wird aber nicht bestraft, wenn dies nicht passiert.

## 6.2 KOMMENTARE

Wichtige Kommentare zum Spiel, wie z. B. Regenunterbrechungen mit Uhrzeit und Dauer oder Hinausstellungen von Spielern werden im Kommentarfeld notiert. Ein Beispiel findet man im Übungsspiel Baseball im Übungsbuch. Allerdings sollte man Kommentare sofort eintragen, wenn das Ereignis auftritt und damit nicht bis nach dem Spiel warten.

## 6.3 SPIELABBRÜCHE

Wird ein Spiel abgebrochen, z. B. wegen schlechten Wetters, bevor es ein reguläres Spiel wird, dann wird es nicht gewertet und die Leistungen dieses Spiels werden nicht in die Statistik aufgenommen. Das Spiel wird zu einem späteren Zeitpunkt neu gespielt und die Statistiken des neuen Spiels werden verwendet. Das Scoresheet muss also nicht ausgewertet werden.

Wird ein Spiel abgebrochen nachdem es regulär wurde, dann wird das Spiel gewertet und alle bis dahin erzielten Leistungen gehen in die Statistik ein, allerdings nur dann, wenn eine Mannschaft in Führung liegt. Das Scoresheet muss also komplett ausgewertet werden. Steht es zum Zeitpunkt des Abbruchs unentschieden, dann wird das Spiel zu einem aufgeschobenen Spiel, das an einem anderen Tag zu Ende gespielt wird (siehe unten).

Muss ein Spiel wegen Dunkelheit abgebrochen werden oder steht es in einem regulären Spiel unentschieden, das wegen schlechten Wetters abgebrochen werden muss, dann handelt es sich um ein aufgeschobenes Spiel. In diesem Fall muss der Scorer die Situation zum Zeitpunkt des Abbruchs genau festhalten, mit Spielstand, Anzahl der Aus, Position der Läufer und Count des Schlagmanns. Es wird keine Auswertung gemacht, weil das Scoresheet ja zu einem späteren Zeitpunkt weitergeführt wird.

Wird ein Spiel abgebrochen und einer Mannschaft der Sieg zugesprochen (Forfeit), z. B. weil eine Mannschaft aufgrund von Verletzungen das Spiel nicht fortsetzen kann, dann werden die Statistiken des Spiels nur dann verwendet, wenn es sich um ein reguläres Spiel handelt. In diesem Fall ist das Scoresheet komplett auszuwerten, allerdings muss bei der Win/Loss-Vergabe die Regel 9.03 (e) (2) beachtet werden.

Die obigen Fälle sind im Baseballregelbuch beschrieben.[1]

> OBR 9.03 (e) Abgebrochene und aberkannte Spiele
>
> (1) Wenn ein reguläres Spiel abgebrochen wird (Called Game), muss der Offizielle Scorer alle Spielaktionen bis zu dem Zeitpunkt in den Bericht aufnehmen, an dem das Spiel gemäß Regel 7.01 endet. Wenn das Spiel unentschieden endet, darf der Offizielle Scorer keinen Winning Pitcher und keinen Losing Pitcher eintragen.
>
> (2) Wenn ein reguläres Spiel zum Vorteil einer Mannschaft abgebrochen wird (Forfeited Game), muss der Offizielle Scorer alle Spielaktionen bis zum Zeitpunkt des Abbruchs in den Bericht aufnehmen. Ist zum Zeitpunkt des Abbruchs die Mannschaft in Führung, der das Spiel zugesprochen wird, muss der Offizielle Scorer die Spieler als Winning und Losing Pitcher eintragen, die sich als Winning und Losing Pitcher qualifiziert hätten, wenn das Spiel zum Zeitpunkt des Abbruchs normal geendet hätte. Liegt zum Zeitpunkt des Abbruchs die Mannschaft zurück, der das Spiel zugesprochen wird oder steht es unentschieden, darf der Offizielle Scorer keinen Winning und Losing Pitcher eintragen. Wird ein Spiel abgebrochen, bevor es regulär wird, erstellt der Offizielle Scorer keinen Bericht und es wird nur der Grund des Abbruchs berichtet.
>
> *Kommentar zu Regel 9.03 (e): Der Offizielle Scorer muss ignorieren, dass ein zugunsten einer Mannschaft abgebrochenes Spiel gemäß den Regeln mit 9 zu 0 gewertet wird (siehe Begriffsdefinitionen (Forfeited Game)), unabhängig vom Spielstand zum Zeitpunkt des Abbruchs.*

Eine mit der Baseballregel 9.03 (e) vergleichbare Regel gibt es im Softballregelbuch nicht. Das Softballregelbuch erwähnt zwar abgebrochene Spiele[2], ist aber zu unvollständig, um wirklich in der Praxis verwendet werden zu können. Deshalb soll bei Softballspielen mit den Statistiken genauso verfahren werden, wie es in Baseballregel 9.03 (e) beschrieben wird.

[1] keine entsprechende OSR Regel
[2] OSR Appendix 6 Abschnitt I.

Die detaillierten Bestimmungen, wann ein Spiel zu einem regulären Spiel oder einem aufgeschobenen Spiel wird, findet man in den Regelwerken.[1] Vereinfacht kann man feststellen, dass bei einem Baseballspiel über neun Innings mindestens fünf Innings und bei einem Baseballspiel über sieben Innings mindestens vier Innings absolviert werden müssen, damit ein Spiel zu einem regulären Spiel wird. Beim Softball müssen immer mindestens fünf Innings absolviert sein, damit ein Spiel regulär wird. Ist man sich nicht sicher, ob ein abgebrochenes Spiel ein reguläres Spiel ist, dann sollte man den Schiedsrichter fragen.

**WICHTIG:** Wenn ein Spiel abgebrochen wird, dann muss der Scorer nur dann das Spiel komplett auswerten, wenn es sich um reguläres Spiel handelt und es kein aufgeschobenes Spiel ist.[2] Der Scorer trägt in den Linescore immer den Spielstand zum Zeitbruch des Abbruchs ein. Die Vergabe von 9:0 oder 7:0 Wertungen ist die Aufgabe der spielleitenden Stelle und nicht des Scorers.

[1] OBR Regel 7.01 und 7.02, OSR Regel 1.2.1
[2] OBR Regel 9.03 (e), keine entsprechende OSR Regel

# 7 OFFENSIVSTATISTIK

Nach dem Spiel müssen die Offensivstatistiken zusammengezählt werden.[1] Dazu werden auf der rechten Seite des Scoresheets alle Offensivaktionen in 15 Spalten summiert. Dabei muss der Scorer genau darauf achten, dass Spieler, die ein- oder ausgewechselt wurden, auch wirklich nur ihre eigenen Aktionen angerechnet bekommen. Deshalb sind auch hier für jede Position in der Schlagreihenfolge drei Zeilen vorgesehen. Man orientiert sich dabei an den senkrechten Strichen, die eine Kästchenzeile so aufteilt, dass die Aktionen zweier oder mehrerer Spieler, die an derselben Position geschlagen haben, voneinander getrennt sind.

**WICHTIG:** Im Statistikteil sind keine Nullen einzutragen. Hat ein Spieler z. B. kein Stolen Base erzielt, so bleibt das entsprechende Kästchen frei. Das Eintragen von Nullen, Strichen oder Kreuzen wirkt sich negativ auf die Lesbarkeit aus und bedeutet unnötigen Aufwand beim Eingeben der Daten in ein Statistikprogramm.

Die fünfzehn Spalten werden in den folgenden Kapiteln erläutert.

## 7.1 PA = PLATE APPEARANCES

Gibt an, wie oft der betreffende Spieler zum Schlagen gekommen ist, egal was daraus resultierte. Man zählt also einfach nur die Kästchen des betreffenden Spielers zusammen, in denen Aktionen eingetragen sind.

Nicht gezählt werden dürfen Kästchen, in denen „LT“ steht, denn das bedeutet ja, dass der Schlagmann gar nicht am Schlag war. Auch „TIE“ wird nicht als Plate Appearance gezählt.

## 7.2 AB = AT BATS

Gibt an, wie oft der betreffende Spieler zum Schlagen gekommen ist und dabei kein Base on Balls, Hit by Pitch, Sacrifice Hit oder Sacrifice Fly erzielte. Auch das Erreichen des ersten Base durch Catcher's Interference, Obstruction oder „TIE“ wird nicht als At Bat gewertet.[2]

## 7.3 R = RUNS

Anzahl der Runs, die der betreffende Spieler erzielt hat, also die Anzahl der ausgefüllten und halb ausgefüllten Rauten.[3] Die Gesamtsumme dieser Spalte sollte auch zur Kontrolle des Endergebnisses genutzt werden. Hat ein Pinch Runner einen Run erzielt, so muss darauf geachtet werden, dass der Run dem Pinch Runner angeschrieben wird und nicht dem ausgewechselten Schlagmann.

## 7.4 RBI = RUNS BATTED IN

Anzahl der RBI, die der betreffende Spieler erzielt hat.[4] Dazu werden die „•“ in den Kästchen des betroffenen Spielers zusammengezählt.

## 7.5 H = HITS, 2B = DOUBLES, 3B = TRIPLES, HR = HOMERUNS

Die Spalte „H“ enthält die Anzahl der Base Hits, die der betreffende Spieler erzielt hat.[5] Es ergibt sich also:

$$H = 1B + 2B + 3B + HR$$

Oft wird diese Spalte mit „1B“ (= Single = 1-Base-Hit) verwechselt. Dies ist aber nicht der Fall, sondern es ist hier immer die Summe aller Hits gefragt.

In die Spalten „2B“, „3B“, „HR“ trägt man dann die Anzahl der erzielten Extra-Base-Hits ein.[6] Die Singles („1B“) kann man sich leicht ausrechnen, wenn man sie benötigen sollte, daher ist auch keine Extraspalte dafür vorgesehen (1B = H - 2B - 3B - HR).

[1] OBR Regel 9.02 (a) OSR Appendix 6 Abschnitt A.
[2] OBR Regel 9.02 (a) (1), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 2.
[3] OBR Regel 9.02 (a) (2), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 3.
[4] OBR Regel 9.02 (a) (4), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz b.
[5] OBR Regel 9.02 (a) (3), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 4.
[6] OBR Regel 9.02 (a) (5), (6) und (7), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absätze c + d + e

## 7.6 K = STRIKE OUTS

Anzahl der Strike Outs, die der betreffende Spieler erhalten hat.[1] Hier zählen auch die Situationen aus der Anwendung der „Dropped-Third-Strike-Regel“ wie z. B. „K PB“, „K WP“, „K U2“ oder „K 2-3“.

## 7.7 BB / IBB = BASES ON BALLS

Gibt an, wie oft der betreffende Spieler ein Base on Balls bekam. Auch Intentional Base on Balls werden in der Gesamtsumme mitgezählt. Zusätzlich notiert man die Anzahl der Intentional Base on Balls, z. B. 3/1, wenn der Schlagmann drei Base on Balls erzielt hat und eines von den dreien ein Intentional Base on Balls war.[2]

Im Summenfeld wird die gleiche Notation benutzt. 5/1 bedeutet also, dass insgesamt fünf Base on Balls erzielt wurden und einer davon war ein Intentional Base on Balls. Gab es bei einem Spieler keine IBBs, dann darf keine „0“ angegeben werden und der Schrägstrich muss weggelassen werden.

## 7.8 HP = HIT BY PITCHES

Gibt an, wie oft der betreffende Spieler von einem Pitch getroffen wurde und dafür das erste Base zugesprochen bekam.[3]

## 7.9 SB = STOLEN BASES

Anzahl der Stolen Bases des betreffenden Spielers.[4]

## 7.10 CS = CAUGHT STEALINGS

Anzahl der Caught Stealings des betreffenden Spielers.[5] Dazu gehören auch Fälle, in denen ein Caught Stealing nur durch einen Error verhindert wird, also z. B. CS 2-E4.

## 7.11 SH = SACRIFICE HITS (BUNTS)

Anzahl der Sacrifice Bunts des betreffenden Spielers.[6] Dazu gehören auch Fälle, in denen das Aus des Schlagmanns nur durch einen Error verhindert wird, also z. B. SH 1-E3 oder wenn der Schlagmann wegen einer Fielder’s Choice safe ist z. B. SH FC.

## 7.12 SF = SACRIFICE FLIES

Anzahl der Sacrifice Flies des betreffenden Spielers.[7] Dazu gehören auch Fälle, in denen das Aus des Schlagmanns nur durch einen Error verhindert wird, also z. B. SF E8 oder wenn der Schlagmann wegen einer Fielder’s Choice safe ist, z. B. SF FC nach einem fallen gelassenen Fly Ball und einem anschließenden Force Out eines Läufers.

[1] OBR Regel 9.02 (a) (16), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.02 (a) (12) und (13), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.02 (a) (14), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz r.
[4] OBR Regel 9.02 (a) (9), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz p.
[5] OBR Regel 9.02 (a) (18), keine entsprechende OSR Regel
[6] OBR Regel 9.02 (a) (10), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz q.
[7] OBR Regel 9.02 (a) (11), keine entsprechende OSR Regel

# 8 DEFENSIVSTATISTIK

## 8.1 ALLGEMEIN

Zur Erstellung der Defensivstatistiken werden am linken Rand des Scoresheets die Defensivaktionen in fünf Spalten summiert: Assists, Putouts, Errors, Double Plays und gespielte Defensivinnings. Außerdem gibt es unten auf dem Scoresheet noch ein Feld für die Catcherstatistik (Passed Balls, Stolen Bases und Caught Stealings) und ein Feld für die Team Double Plays. Auch hier muss der Scorer wieder auf die Wechsel achten, um die Aktionen korrekt zuordnen zu können.

Wenn ein DH oder DP eingesetzt wurde, muss beim Ausfüllen der Statistikspalten darauf geachtet werden, dass der Pitcher bzw. der Flex-Player ihre Defensivaktionen angerechnet bekommen (siehe auch Kapitel 2.2.4) und dass diese nicht aus Versehen beim DH oder DP eingetragen werden.

Hat ein Pitcher oder Flex-Player während des Spiels auch geschlagen, dann werden seine/ihre Defensivstatistiken oben im Line-Up zusammen mit seinen Offensivstatistiken eingetragen. Haben beide nur defensiv gespielt, dann werden die Defensivstatistiken im Pitchingbereich (Pitcher) bzw. in die vier freien Zeilen unterhalb der Position 9 der Schlagreihenfolge (Flex-Player) eingetragen.

Das Erstellen der Defensivstatistik gestaltet sich wesentlich schwieriger als das Erstellen der Offensivstatistik, denn die Feldaktionen der Heimmannschaft stehen auf dem Gast-Sheet und umgekehrt. Außerdem sind sie nicht nach Spielern sortiert, sondern über das ganze Blatt verteilt. Man muss also Spieler für Spieler durchgehen und auf dem anderen Scoresheet nachsehen, an welchen Spielzügen dieser beteiligt war.

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Beim Erstellen der Defensivstatistiken muss man immer darauf achten, dass man die Aktionen vom gegnerischen Scoresheet abliest. |

## 8.2 A/PO/E = ASSISTS, PUTOUTS UND ERRORS

Für jeden Spieler werden die Assists, Putouts und Errors gezählt und in den Spalten links auf dem Scoresheet eingetragen.[1]

Als Assist („A“) zählt jeder geworfene oder abgelenkte Ball, der im selben Spielzug zu einem Aus führte oder geführt hätte, wenn der fangende Spieler keinen Error gemacht hätte. Beispiel: Der Third Baseman erhält einen Assist für den Spielzug „5-3“ wie auch bei „5-E3“.

Als Putout („PO“) zählt jeder gefangene Fly Ball („F..“), jedes Strike Out („K“) bei dem der Schlagmann aus gemacht wurde, jedes Unassisted Out („U..“) und jedes Aus, das ein Mitspieler durch seinen Assist ermöglichte („..-..“).

Bei Error („E“ oder „e“) zählt man alle Errors des betreffenden Spielers zusammen. Errors in Klammern werden nicht gezählt.

Ein Beispiel:

- *Wir untersuchen das Fielding des Second Baseman und finden auf dem gegnerischen Scoresheet folgende Aktionen: „F4“, „4-E3“, „e4“, „(e4)„4-3“, „9-4-2“, „U4“, „6-E4“ und „4-3“. Dies ergibt vier Assists, zwei Putouts und zwei Errors für den Second Baseman. Dies trägt man in die entsprechenden Spalten ein.*

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Für ein normales Strike Out erhält der Pitcher keinen Assist[2], der Catcher jedoch ein Putout[3]. Wenn der Schlagmann nach einem fallen gelassenen dritten Strike das erste Base erreicht, erhält der Catcher kein Putout. Beispiele siehe Kapitel 3.4. |

[1] OBR Regel 9.02 (b) (1) bis (3), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absätze 5 + 6 +7
[2] OBR Regel 9.10 (b) (1), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.10 (b) (1), OSR Appendix 6 Abschnitt A. Absatz 5b) Punkt 1)

## 8.3 DP= DOUBLE PLAYS

Für jeden Spieler wird in der Spalte "DP" eingetragen, an wie vielen Double Plays er beteiligt war.[1] Auch wenn ein Spieler in einem Double Play einen Assist und ein Putout erhält, zählt dies trotzdem nur als ein DP.

- *Beispiel: Der Shortstop bekommt für seine Teilnahme an einem 4-6-3 Double Play und einem F6, 6-3 Double Play insgesamt zwei Putouts, zwei Assists und zwei Double Plays gutgeschrieben.*

Links unten auf dem Scoresheet befindet sich in der Double Play-Spalte das Summenfeld, das mit „Team" gekennzeichnet ist. Hier wird eingetragen, wie viele Double Plays die Mannschaft insgesamt erzielt hat. Achtung: Diese Gesamtzahl ist meistens nicht identisch mit der Summe der Double Plays der Spieler.

## 8.4 TP = TRIPLE PLAYS

Weil Triple Plays nur äußerst selten vorkommen, gibt es dafür keine eigene Spalte. Hat eine Mannschaft ein Triple Play erzielt, dann werden das Triple Play und die Namen der beteiligten Spieler in das Kommentarfeld eingetragen.[2]

- *Beispiel: Im Kommentarfeld wird eingetragen: „Triple Play: Müller, Jensen, Schmitz"*

## 8.5 IP = INNINGS PLAYED

Um die erzielten Defensivaktionen in Relation zur Einsatzzeit des Spielers setzen zu können, wird aufgezeichnet, wie viele Innings ein Spieler auf einer Position zum Einsatz kam. Dieser Wert heißt „Innings Played" und wird in die Spalte „IP" eingetragen. Falls ein Spieler während eines Defensivinnings eingewechselt oder ausgewechselt wurde, oder falls das Spiel im letzten Inning durch die Heimmannschaft vorzeitig durch den Siegpunkt beendet wurde, muss man bei der Berechnung der IP auf die genaue Anzahl der Aus achten. Statt „1/3" und „2/3" wird „0.1" bzw. „0.2" notiert.

- *Beispiel: Ein Spieler wird bei zwei Aus im fünften Inning ausgewechselt: Er bekommt 4.2 IP gutgeschrieben.*

Die Berechnung der Innings Played für Feldspieler läuft genauso wie die Berechnung der Innings Pitched für Pitcher. Siehe dazu auch Kapitel 9.1. Beim Designated Hitter/Player und bei Pinch Hittern und Pinch Runnern bleibt die Spalte leer. Wird kein Aus erzielt, während ein Spieler in der Defensive spielt, dann bekommt er 0 IP angeschrieben.

## 8.6 AUSWERTUNG NACH POSITIONEN GETRENNT

Für eine bessere Aussagekräftigkeit der Defensivstatistik ist die getrennte Auswertung nach Positionen unbedingt notwendig. Daher wird die getrennte Auswertung in allen DBV-Ligen praktiziert. Die Landesverbände können nach eigenem Ermessen ganz oder teilweise auf die Erstellung von Statistiken verzichten.[3] Das bedeutet, dass die Landesverbände in ihren Scoringrichtlinien festlegen können, auf gewisse Teile der Auswertung zu verzichten oder nur vereinfachte Auswertungen zu fordern. So kann z. B. eine einfache Defensivauswertung gemacht werden ohne Trennung nach Positionen, oder es kann auf die Catcherstatistiken verzichtet werden. Damit kann in den unteren Ligen, in denen vor allem Scorer mit niedrigen Lizenzstufen scoren, die Komplexität der Auswertung reduziert werden.

Eine nach Positionen getrennte Auswertung wird wie folgt erstellt (siehe Grafik weiter unten):

1. Spieler- und Positionswechsel werden während des Spiels wie gewohnt notiert, so dass die zusätzliche Spalte für Positionswechsel genutzt werden kann. Bei einem reinen Positionswechsel soll nicht in eine neue Zeile gewechselt werden, weil dann eventuell die Zeilen nicht ausreichen, um alle Wechsel einzutragen. Erst nach dem Spiel entscheidet der Scorer, wo er die Defensivstatistiken einträgt.
2. Bernd hat zwei verschiedene Positionen gespielt. Seine Fieldingstatistiken werden direkt untereinander eingetragen. Da außer ihm niemand an Position 2 der Batting Order gespielt hat, muss sein Name nur einmal eingetragen werden. Allerdings soll links am Seitenrand die Position eingetragen werden, zu der die Fieldingstatistik gehört. Das gleiche Verfahren wird bei Ingo angewendet.
3. Christoph und Christian haben beide an Position 3 der Batting Order gespielt. Christophs Fieldingstatistik am dritten Base kommt in die erste Zeile. Christians Fieldingstatistik am zweiten Base kommt in die zweite Zeile, damit sie zusammen mit seinen Offensivstatistiken steht. Christophs Fieldingstatistik am zweiten Base

[1] OBR Regel 9.02 (b) (4), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz g.
[2] OBR Regel 9.02 (f), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz h.
[3] BuSpO Artikel 8.2.02

kommt in die dritte Zeile. Um klarzustellen, dass in dieser Zeile nur Fieldingstatistiken stehen, wird hier nur Christophs Name eingetragen, aber keine Rückennummer, Passnummer oder Wechselzeitpunkt. Am linken Rand wird wieder die Position markiert, zu der die Statistiken gehören.

4. An Position 8 der Batting Order haben drei Personen gespielt und Herbert kam auf zwei Positionen zum Einsatz. Herberts Fieldingstatistik als Catcher muss in einer freien Zeile eingetragen werden. Hierfür sollten die vier freien Zeilen unterhalb der Line-Up-Position 9 verwendet werden, sofern diese noch frei sind.

5. Falls der Platz auf dem Scoresheet nicht ausreicht, um alle Feldspieler einzutragen, dann müssen die restlichen Statistiken in das Kommentarfeld eingetragen werden. Ist dort nicht genügend Platz, dann sollen sie auf der Rückseite des Originalscoresheets eingetragen werden und zwar mit den folgenden Angaben: Rückennummer, Name, Position, Assists, Putouts, Errors, Double Plays, Innings Played.

6. Die Positionsnummern müssen nur dann an den linken Rand geschrieben werden, wenn ein Spieler auf mehr als einer Position zum Einsatz kam.

| | A | PO | E | DP | IP | Nr. | Name | Pass-Nr. | Pos. | in | Pos. | in | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 8 | | 2 | 9 | 17 | Andreas | 002865 | 3 | 1T1 | | | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| (4) | | 1 | 1 | | 3 | 23 | Bernd | 003672 | 4 | 1T1 | 5 | 4B1 | 2 |
| (5) | 2 | 1 | | | 6 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| (5) | | 1 | 1 | | 3 | 8 | Christoph | 009654 | 5 | 1T1 | 4 | 4B1 | 3 |
| | | 1 | | 1 | 3 | 25 | Christian | 003986 | 4 | 7T7 | | | |
| (4) | 2 | 1 | | | 3 | | Christoph | | | | | | |
| | | 1 | | | 9 | 5 | Daniel | 011112 | 7 | 1T1 | | | 4 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | 2 | | | 9 | 15 | Erwin | 004397 | 8 | 1T1 | | | 5 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | 2 | 1 | | 9 | 20 | Frank | 013765 | 9 | 1T1 | | | 6 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 21 | Gerd | 002299 | DH | 1T1 | | | 7 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 1 | | | 2 | 35 | Horst | 008863 | 6 | 1T1 | | | 8 |
| | 2 | 1 | | | 4 | 1 | Heinrich | 000987 | 6 | 3B1 | | | |
| (6) | 1 | | | 1 | 2 | 7 | Herbert | 003221 | 6 | 7T1 | 2 | 9T1 | |
| (2) | 1 | 5 | | | 8 | 13 | Ingo | 009321 | 2 | 1T1 | 6 | 9T1 | 9 |
| (6) | | 2 | | | 1 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| (2) | 1 | | | 1 | 1 | | Herbert | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |

**WICHTIG:** Die Summe der Innings Played für jede Feldposition und für jede Lineup-Position muss immer gleich der Anzahl der gepitchten Innings sein.

## 8.7 CATCHERSTATISTIK

Für die Catcherstatistik gibt es unten auf dem Scoresheet einen eigenen Bereich. Für jeden eingesetzten Catcher wird festgehalten, wie viele Passed Balls er zu verantworten hat[1] („PB"), wie viele Bases die gegnerische Mannschaft gestohlen hat, als er im Einsatz war („SB"), und wie viele Läufer er beim Stehlen aus gemacht hat („CS").

**WICHTIG:** Es werden nur die Caught Stealings gezählt, an denen der Catcher mit einem Assist oder Putout beteiligt war. Ein CS 2-6 wird also gezählt, ein CS 1-3-6 dagegen nicht.

Gab es Caught Stealings, an denen der Catcher nicht beteiligt war, dann werden diese Caught Stealings mit dem Namen „non-Catcher" in die Statistik eingetragen. Dadurch lässt sich dann die Prüfsumme gegen die Offensivstatistik der gegnerischen Mannschaft bilden.

| Catcher | PB | SB | CS |
|---|---|---|---|
| Hartmann | | 2 | 1 |
| | | | |
| non-Catcher | | | 1 |
| Gesamt | | 2 | 2 |

[1] OBR Regel 9.02 (e), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz t.

# 9 PITCHINGSTATISTIK

Für die Pitchingstatistik sind links unten fünf Zeilen vorgesehen. Sollten einmal mehr als fünf Pitcher zum Einsatz kommen, kann man in der Zeile „Gesamt“ und darunter alle weiteren Pitcher eintragen. Dann müssen aber an einer anderen Stelle, z. B. im Kommentarfeld, die Statistiksummen eingetragen werden. Falls ein Spieler während eines Spiels zweimal als Pitcher eingesetzt wurde und zwischendurch auf einer anderen Position spielte, dann werden seine Pitchingleistungen beim ersten Eintrag zusammengezählt und nicht getrennt aufgeführt. Der Name wird aber zweimal in die Pitcherstatistik eingetragen, damit die Reihenfolge der eingesetzten Pitcher ersichtlich ist. Siehe auch Kapitel 4.2.1.

| IP | Nr. | Pitcher | Pass-Nr. | BF | AB | R | ER | H | 2B | 3B | HR | K | BB/IBB | HP | SH | SF | WP | BK | WLS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 49 | Brix, R. | 035918 | 27 | 23 | 6 | 5 | 8 | 2 | | | 5 | 2 | | 1 | | 1 | | |
| 2 | 40 | Jansen, A. | 050500 | 13 | 11 | 1 | 1 | 4 | | | | 2 | 2 | | | | | | W |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pitcher | | Gesamt | | 40 | 34 | 7 | 6 | 12 | 2 | | | 7 | 4 | | 1 | | 1 | | |

**WICHTIG:** Beim Erstellen der Pitchingstatistiken muss man immer darauf achten, dass man die Aktionen vom gegnerischen Scoresheet abliest.

## 9.1 IP = INNINGS PITCHED

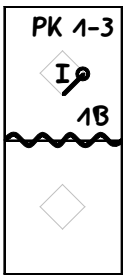
Hier steht die Anzahl der Innings, die der entsprechende Pitcher geworfen hat.[1] Wenn der Pitcher keine komplette Anzahl an Innings geworfen hat, gibt man diese z. B. mit „0.1“ oder „1.2“ an, wobei die Zahl nach dem Punkt für ein Aus in der Feldverteidigung des jeweiligen Innings steht. Für diese Spalte ist nur von Bedeutung, wie lange der Pitcher der betroffenen Mannschaft in der Feldverteidigung war, und nicht ob er auch während der Offensive aktiv war.

Dazu zwei Beispiele:

- *Ein Pitcher wird in der zweiten Hälfte des sechsten Innings ausgewechselt, als seine Mannschaft (die Gastmannschaft) im Feld war. Er hat schon fünf komplette Innings hinter sich und im sechsten Inning bereits zwei Aus für seine Mannschaft erzielt, bevor er den Pitcher's Mound verlässt. Seine „IP“ belaufen sich damit auf „5.2“.*
- *Ein Pitcher wird zu Beginn der zweiten Hälfte des dritten Innings ausgewechselt, als seine Mannschaft (die Heimmannschaft) in die Offensive geht. Er hat zwei komplette Innings für sein Team gespielt, im dritten Inning noch gepitcht und ist erst in der Offensive ausgewechselt worden. Also hat er „3 IP“.*

Wird ein Läufer auf den Bases aus gemacht, z. B. durch ein Force Play oder einen Pickoff, und ist kurz vorher ein Wechsel passiert, so muss man darauf achten, bei welchem Pitcher das Aus passiert ist. Man darf sich dabei nicht von der Position der Schlangenlinie täuschen lassen, sondern muss zusätzlich auf die Kringel bei den Läufern achten.

- *Pitcher A hat einen Läufer auf Base gelassen und wird danach ausgewechselt. Pitcher B wird eingewechselt und macht den Läufer mit einem Pickoff aus. Das Aus des Läufers steht nun oberhalb der Schlangenlinie des Wechsels, gehört aber natürlich Pitcher B.*




[1] OBR Regel 9.02 (c) (1), keine entsprechende OSR Regel

Um solche Aktionen korrekt zuordnen zu können, muss man die Positionen aller Läufer beim Pitcherwechsel mit kleinen Kreisen markieren. Siehe dazu auch das Beispiel in Kapitel 4.2.1.

| | |
|---|---|
| **WICHTIG:** | Die Summe der „IP“ muss der Anzahl der Innings entsprechen, die die entsprechende Mannschaft im Feld war. |

Wird kein Aus erzielt, während der Pitcher im Spiel ist, dann bekommt er 0 IP angeschrieben. Bei den IP kann zur Inningzahl ein „+“ notiert werden, was bedeutet, dass dieser Pitcher nach der Anzahl an kompletten Innings auch noch im darauffolgenden Inning gepitcht hat, aber kein weiteres Aus geschafft hat.

## 9.2 BF = BATTERS FACED

Die Spalte Batters Faced („BF“) enthält die Zahl der Schlagmänner, gegen die der jeweilige Pitcher geworfen hat.[1] Hier ist die Schlangenlinie zu beachten, die einen Pitcherwechsel kennzeichnet. Man zählt also die Plate Appearances der Gegner von der Ein- bis zur Auswechslung des Pitchers. Die Summe aus dieser Spalte (alle „BF“ der Pitcher eines Teams zusammen) muss gleich der Summe aller Plate Appearances der gegnerischen Mannschaft sein. Ein „LT“ oder „TIE“ zählt nicht als Batter Faced.

## 9.3 AB = AT BATS

Diese Spalte gibt an, wie viele At Bats die gegnerischen Schlagmänner gegen diesen Pitcher gehabt haben.[2] Siehe dazu auch die Hinweise in Kapitel 7.2.

## 9.4 R = RUNS

Diese Spalte gibt an, wie viele Punkte gegen diesen bestimmten Pitcher erzielt worden sind bzw. wie viele er zu verantworten hat.[3] Dazu zählen auch die Gegenspieler, die dieser Pitcher auf Base gelassen hat, die aber den Punkt erst nach seiner Auswechslung erzielten. Die Zuordnung der Runs ist eng mit der Vergabe von Earned Runs verknüpft und wird daher im nächsten Kapitel ausführlich behandelt (siehe Kapitel 9.5.6).

Die Summe dieser Spalte muss mit dem Endergebnis im Linescore und der Summe der Runs in der Offensivstatistik auf dem gegnerischen Scoresheet übereinstimmen.

## 9.5 ER = EARNED RUNS

Dies ist neben „IP“ und „R“ die wohl wichtigste Spalte bei der Pitcherstatistik: Sie gibt an, wie viele Runs der Pitcher zu verantworten hat[4], und dies müssen bei weitem nicht alle Runs sein, die gegen ihn erzielt wurden. Aus „IP“ und „ER“ wird der Earned Run Average berechnet, die wichtigste aller Pitcherstatistiken.

Die richtige Anzahl an Earned Runs zu bestimmen, zählt für den Scorer zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt. Im Baseballregelbuch erstreckt sich die Earned Run-Regel über ganze sechs Seiten, wogegen der Begriff Earned Run im Softballregelbuch überhaupt nicht auftaucht.[5] Nichtsdestotrotz werden im Softball auch Earned Runs bestimmt.

Nur Earned Runs werden auf dem Scoresheet komplett ausgemalt. Ein Unearned Run wird dagegen nur halb ausgemalt. Man sollte versuchen, die Earned Runs schon während des Spiels zu erkennen und auf diese Weise zu markieren. Beim Auswerten nach dem Spiel hat man den exakten Verlauf eines Innings meistens nicht mehr im Kopf, was die Entscheidung erschweren kann.

Unerfahrenen Scorern wird es allerdings schwerfallen, bereits während des Spiels die Entscheidung zu treffen, ob ein Run ein Earned Run ist. In diesem Fall sollte man zunächst alle Runs nur halb ausmalen und in der Inningpause die Auswertung machen.

[1] OBR Regel 9.02 (c) (2), keine entsprechende OSR Regel
[2] OBR Regel 9.02 (c) (3), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.02 (c) (5), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz k.
[4] OBR Regel 9.02 (c) (6), keine entsprechende OSR Regel
[5] OBR Regel 9.16, keine entsprechende OSR Regel

Falls nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist, ob ein Run ein Earned Run ist, sollte man auf einem separaten Blatt das „fiktive Spiel" scoren. Das fiktive Spiel geht von einem idealisierten Spielverlauf ohne Errors und Passed Balls aus und zeigt exakt die Earned Runs an. Die Vorgehensweise wird in Kapitel 9.5.8 erklärt. Bei allen Beispielen in diesem Kapitel sind das reale Spiel und das fiktive Spiel nebeneinandergestellt, wobei das fiktive Spiel immer rechts vom realen Spiel steht.

## 9.5.1 DEFINITION

Ein Run wird als Earned Run angesehen, wenn bei weniger als drei defensiven Möglichkeiten zu einem Aus, jedes Vorrücken des punktenden Spielers von Base zu Base dem Pitcher angerechnet werden kann. Dem Pitcher wird bei den folgenden Aktionen das Vorrücken des Läufers angelastet: Hit, Sacrifice Bunt, Sacrifice Fly, Vorrücken durch X.., Fielder´s Choice, Advanced by Rule, Stolen Base, (Intentional) Base on Balls, Hit by Pitch, Balk und Wild Pitch inkl. einem „K WP" bei der Anwendung der „Dropped-Third-Strike"-Regel.[1]

Wenn ein Läufer nur durch solche Aktionen vorrückt und die Defensivmannschaft noch keine drei defensiven Möglichkeiten zu einem Aus gehabt hat, dann zählt der Run als Earned Run.

Viel leichter kann man sich allerdings merken, dass die einzigen Aktionen, die dem Pitcher nicht angelastet werden, Errors und Passed Balls sind. Man sollte sich also die folgende Regel gut merken:

**WICHTIG:** Sind in einem Inning weder Errors noch Passed Balls passiert, dann müssen alle Runs in diesem Inning Earned Runs sein.

Bevor wir zur Erklärung der Earned Runs kommen, muss zuerst das Konzept der „Defensiven Möglichkeiten" erklärt werden.

## 9.5.2 DEFENSIVE MÖGLICHKEITEN

Grundsätzlich gilt, dass immer dann eine defensive Möglichkeit vorliegt, wenn die Defensivmannschaft die Möglichkeit zu einem Aus hat. Daraus folgt, dass alle Aus natürlich eine defensive Möglichkeit darstellen, genauso wie alle Errors, durch die ein Aus verhindert wurde (bei Schlagmann oder Läufer). Defensive Möglichkeiten sind also:

- Alle Aus: „..-..", „F..", „U..", „SH..", „SF..", „K", „CS..", „PK ..-..", „AP.."
- Alle Decisive Errors: „E.." und Errors mit Assist z. B. „5-E3", „PK 1-E3", „CS 2-E4"
- Fallengelassene Foul Fly Balls: „*E.."
- Wenn ein Schlagmann durch „K PB" das erste Base erreicht
- Wenn ein Schlagmann durch Obstruction („E..") das erste Base erreicht.

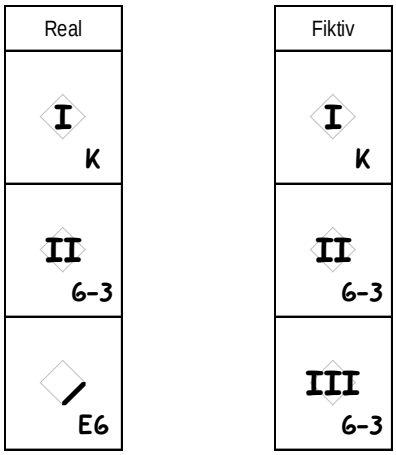
Je nach Situation kann ein „K WP" eine defensive Möglichkeit sein oder auch nicht. Normalerweise ist ein „K WP" keine defensive Möglichkeit, weil der Catcher den Pitch ja nicht mit normaler Anstrengung festhalten konnte. Falls aber im fiktiven Spiel durch das Ignorieren von Errors oder Passed Balls das erste Base besetzt ist und dadurch kein „K WP" möglich ist, dann zählt „K WP" als defensive Möglichkeit. Siehe dazu auch Kapitel 9.5.4, Beispiel 2 und Kapitel 9.5.8, Nr. 9, Beispiel 2.

**WICHTIG:** Die Catcher's Interference („CI e2") ist keine defensive Möglichkeit, weil nicht klar ist, ob der Schlagmann ohne die Behinderung aus gemacht worden wäre.[2]

[1] OBR Regel 9.16 (a)
[2] OBR Regel 9.16 (a) Kommentar nach Beispiel 2

Beispiel:

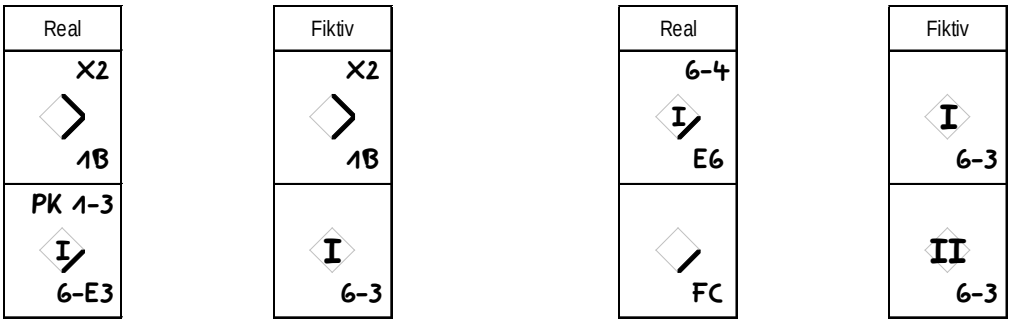
- *Nach dem „E6" hatte die Defensivmannschaft drei defensive Möglichkeiten zu einem Aus, d. h. dem Pitcher, der gerade im Einsatz ist, wird in diesem Halbinning kein Run, der noch erzielt werden sollte, als „ER" angerechnet.*




**WICHTIG:** Der Pitcher könnte jetzt auch 10 Homeruns abgeben, ohne diese als „ER" angerechnet zu bekommen. Seine Mannschaft hat es nicht geschafft, die drei defensiven Möglichkeiten zu drei Aus zu nutzen, was das Inningende bedeutet hätte. Für die Fortsetzung des Innings ist ganz allein die Defensivmannschaft verantwortlich und nicht der Pitcher. Das bedeutet, dass weitere Runs in diesem Inning ihm auch nicht mehr als „ER" angerechnet werden können. Die erzielten Runs werden ihm aber weiterhin angelastet.

In Fällen, wo zwei defensive Möglichkeiten bei demselben Spieler zu Buche stehen, dürfen wir eventuell nur eine zählen, weil ein Spieler ja nur einmal aus gemacht werden kann.

- *Im linken Beispiel dürfen wir der Defensivmannschaft nur eine defensive Möglichkeit anrechnen, weil der zweite Schlagmann nicht mehr per Pickoff aus gemacht werden könnte, hätte der First Baseman nicht den Fehler begangen. Man beachte, dass es im fiktiven Spiel auch nur ein Aus gibt („6-3").*
- *Im rechten Beispiel dagegen müssen wir der Defensivmannschaft zwei Möglichkeiten anrechnen. Wir müssen dabei in Betracht ziehen, dass, wenn der erste Schlagmann am ersten Base aus gemacht worden wäre - anstatt das erste Base durch einen Error zu erreichen - die Defensivmannschaft den zweiten Schlagmann hätte aus machen können, was zwei Aus zur Folge gehabt hätte. Daher gibt es im fiktiven Spiel zwei Aus.*




### 9.5.3 DECISIVE ERRORS

In den meisten Fällen, wo ein Run kein Earned Run ist, ist ein Error der Feldverteidigung daran schuld. Ein Blick in das Regelbuch besagt Folgendes:

> OBR 9.16 (b) Es wird kein Earned Run angeschrieben, wenn ein Läufer einen Punkt erzielt, der das erste Base erreicht
>
> (1) durch einen Hit oder auf andere Weise, nachdem sein Schlagdurchgang durch einen fallen gelassenen Foul Fly Ball verlängert wurde;
>
> (2) durch Behinderung oder Blockieren; oder

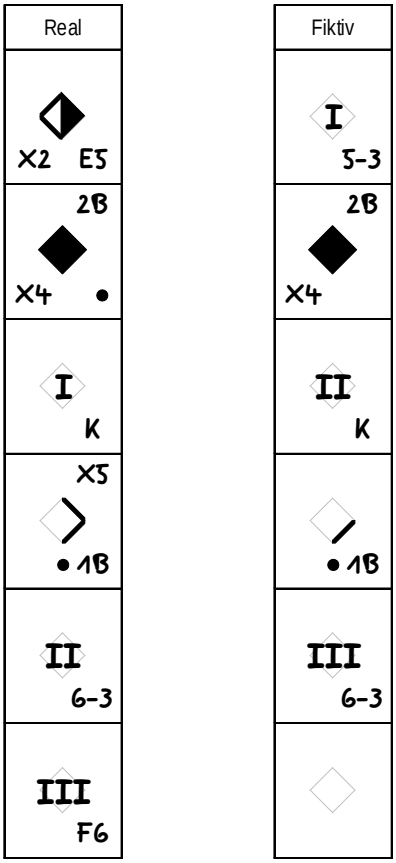
(3) durch einen Error im Feldspiel.

(c) Es wird kein Earned Run angeschrieben, wenn ein Läufer einen Punkt erzielt, dessen Anwesenheit auf den Bases durch einen Error verlängert wurde, wenn dieser Läufer durch fehlerfreies Spiel aus gemacht worden wäre.

Beispiel:

- *Schlagmann 1 erreicht das erste Base durch einen Error des Third Basemans. Der zweite Schlagmann schlägt ein Double ins Right Field, wodurch Schlagmann 1 punktet. Schlagmann 3 bekommt ein Strike Out während Schlagmann 4 ein Single ins Right Field schlägt, der Schlagmann 2 nach Hause bringt. Die beiden nächsten Schlagmänner werden aus gemacht.*

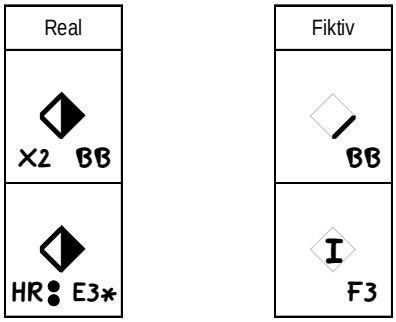
  *Der erste Run kann kein Earned Run sein, da Schlagmann 1 das erste Base durch einen Error erreicht hat. Der zweite Run ist dagegen ein Earned Run, weil die Defensivmannschaft erst zwei defensive Möglichkeiten erzielt hatte, als der Punkt erzielt wurde.*




Wie wichtig es ist, alle Errors zu notieren, d. h. auch Errors bei Foul Fly Balls zeigt folgendes Beispiel:

- *Läufer auf dem ersten Base und kein Aus. Dem First Baseman unterläuft ein Error bei einem Pop Fly im Foul Territory. Beim nächsten Pitch erzielt der Schlagmann einen Homerun.*

  *Der zweite Run kann niemals ein Earned Run sein, da der Schlagdurchgang nur durch den Error verlängert wurde. Es ist deshalb sehr wichtig, diesen Error nicht zu vergessen. Der erste Run kann ein Earned Run werden, je nachdem wie die folgenden Schlagmänner schlagen. Wäre das missglückte Fly Out jedoch das dritte Aus gewesen, so wäre der erste Run auf keinen Fall ein Earned Run.*




Der fallen gelassene Foul Fly Ball wirkt sich aber nur auf die Earned Runs aus. Man darf auf keinen Fall alle folgenden gescorten Aktionen des Schlagmanns beim Ausfüllen des Statistikteils weglassen mit der Begründung: „Eigentlich war er ja aus, also konnte er keinen Homerun mehr schlagen." Alle folgenden Aktionen müssen ganz normal gezählt werden, der Error hat nur Einfluss auf die Vergabe der Earned Runs.

### 9.5.4 VORRÜCKEN VON LÄUFERN

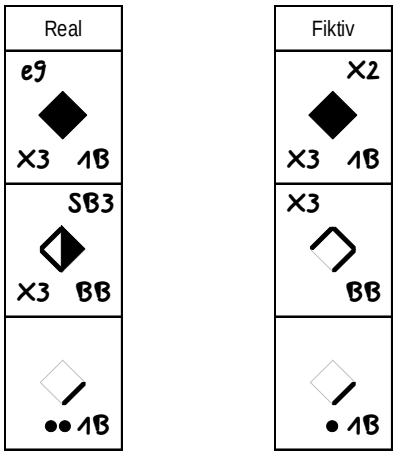
Neben den Decisive Errors, die ein Aus verhindern, muss bei der Bestimmung der Earned Runs auch untersucht werden, ob Läufer nur mit Hilfe von Extra-Base-Errors oder Passed Balls punkten konnten. Im Regelbuch steht:

> OBR 9.16 (d) Es wird kein Earned Run angeschrieben, wenn ein Läufer einen Punkt erzielt, dessen Vorrücken durch einen Error, einen Passed Ball oder eine Defensive Interference oder Obstruction unterstützt wurde, wenn der Offizielle Scorer der Meinung ist, dass der Läufer ohne die Hilfe dieser Fehler keinen Punkt erzielt hätte.
>
> (e) Ein Error des Pitchers wird bei der Bestimmung der Earned Runs genauso behandelt wie ein Error durch irgendeinen anderen Feldspieler.
>
> (f) Jedes Mal, wenn ein Error im Feldspiel geschieht, wird bei der Bestimmung, welches Base ein Läufer erreicht hätte, wenn das Feldspiel der Feldmannschaft fehlerfrei gewesen wäre, im Zweifelsfall für den Pitcher entschieden.

Es ist wichtig, bei der Entscheidung Earned oder Unearned Run zu untersuchen, wie ein Läufer von Base zu Base vorgerückt ist. Wenn ein Läufer ein Base ohne Errors oder Passed Balls nicht erreicht hätte, müssen wir diese Aktionen für die Berechnung der Earned Runs so behandeln, als hätten sie nicht stattgefunden.[1]

- *Schlagmann 1 schlägt ein Single zum Rightfielder, der den Ball durchlässt. Schlagmann 1 rückt dadurch bis zum dritten Base vor. Schlagmann 2 erhält einen Walk und stiehlt anschließend das zweite Base. Schlagmann 3 schlägt nun ein Single ins Left Field, wodurch beide Läufer punkten.*

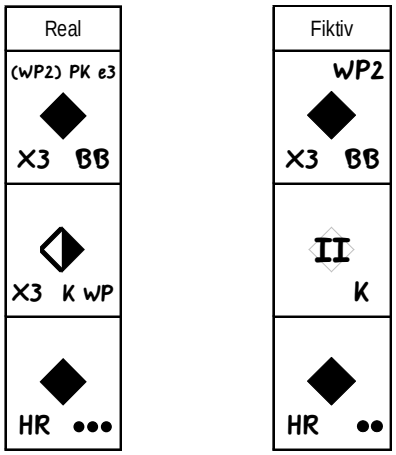
  *Der erste Run ist Earned, aber der zweite nicht. Schlagmann 1 rückt im fiktiven Spiel durch den Walk ans zweite Base vor und erzielt nach dem Hit einen Run (er rückt zwei Bases vor, weil Schlagmann 2 dies im realen Spiel auch geschafft hat). Schlagmann 2 hätte das zweite Base nicht stehlen können, wenn dem Rightfielder der Error nicht unterlaufen wäre, denn Schlagmann 1 steht noch auf dem zweiten Base. Das bedeutet, dass Schlagmann 2 durch den Hit von Schlagmann 3 nicht gepunktet hätte.*




[1] OBR Regel 9.16 (d)

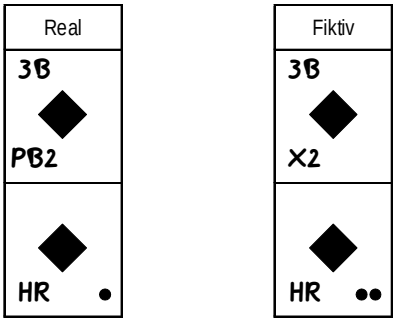
- *Ein Aus. Schlagmann 1 erhält einen Walk und rückt nach einem Error des First Basemans bei einem Pickoff-Versuch weiter zum zweiten Base. Schlagmann 1 wäre auch ohne Error nicht aus gemacht worden. Schlagmann 2 erreicht das erste Base durch einen „WP" beim dritten Strike, wodurch auch Schlagmann 1 zum dritten Base vorrückt. Schlagmann 3 schlägt einen Homerun.*

  *Der erste und der dritte Run sind Earned Runs, der zweite ist kein Earned Run. Mit einem besetzten ersten Base wäre Schlagmann 2 gemäß der „Dropped-Third-Strike"-Regel nämlich durch ein Strike Out aus gewesen (siehe auch Kapitel 3.4). Schlagmann 1 rückt aber trotzdem durch den WP vor.*




Es gibt aber auch Situationen, in denen ein Run zunächst nicht als Earned Run angesehen wird, aber in diesem Inning aufgrund bestimmter Umstände doch noch zu einem Earned Run wird. Zum besseren Verständnis ein Beispiel:

- *Schlagmann 1 erreicht das dritte Base durch ein Triple und punktet durch einen Passed Ball. Schlagmann 2 schlägt danach einen Homerun.*



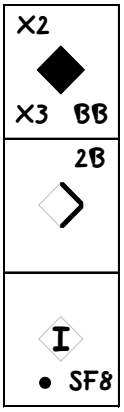

Beide Punkte werden dem Pitcher als Earned Runs angelastet, weil Schlagmann 1 auch ohne den Passed Ball gepunktet hätte. Es werden nämlich Punkte nur dann nicht als Earned Run angerechnet, wenn der Schlagmann bzw. Läufer bei fehlerfreiem Feldspiel aus gemacht worden wäre oder nicht gepunktet hätte. Beschert ein Feldspielfehler dem Läufer nur ein zusätzliches Base (der Läufer wäre also ohne Error/Passed Ball nicht aus gemacht worden), und im Nachhinein wird ersichtlich, dass der Läufer auch ohne den Error/Passed Ball gepunktet hätte und nicht als Left On Base gestrandet wäre, wird dem Pitcher dieser Punkt als Earned Run angeschrieben. Der Run von Schlagmann 1 ist also zunächst Unearned, wird aber durch den Homerun nachträglich zu einem Earned Run.

Weil aber nach dem Spiel oft nicht mehr ersichtlich ist, um welche Art von Feldspielfehler es sich gehandelt hat und ob der Läufer auch ohne den Error/Passed Ball gepunktet hätte, ist es mit den vorhandenen Aufzeichnungen sehr schwierig, die Earned Runs gemäß Regelbuch zu berechnen. Deshalb wird empfohlen, die Earned Runs sofort oder in der folgenden Inningpause zu markieren.

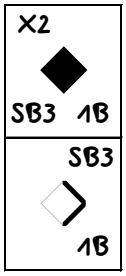
### 9.5.5 BEISPIELE

Es folgen weitere Beispiele zur Bestimmung der Earned Runs:

- *Schlagmann 1 bekommt ein „BB". Schlagmann 2 schlägt ein Double, der Schlagmann 1 auf das dritte Base bringt. Anschließend schlägt Schlagmann 3 einen Fly Ball ins Center Field, durch den Schlagmann 1 punkten kann. Dieser Run ist ein Earned Run für den Pitcher, denn jedes Vorrücken wird ihm angerechnet. Das fiktive Spiel ist in diesem Fall identisch mit dem realen Spiel und daher nicht abgedruckt.*

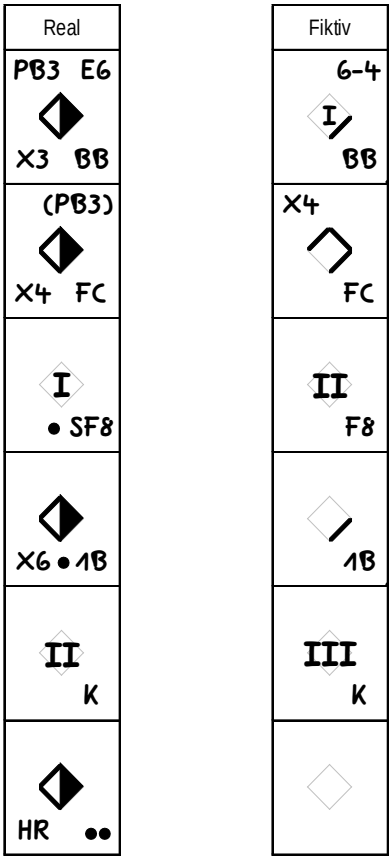



- *Schlagmann 1 schlägt ein Single ins Left Field. Schlagmann 2 bringt Schlagmann 1 durch einen weiteren Single an das dritte Base und sich selber an das erste Base. Beim Stealversuch von Schlagmann 2 zum zweiten Base, versucht der Catcher diesen aus zu machen, was ihm jedoch misslingt. Schlagmann 1 punktet auf den Wurf. Beide Läufer bekommen ein „SB" und der Run zählt als Earned Run. Anmerkung; Auch wenn der Läufer am zweiten Base aus gemacht worden wäre und der Läufer vom dritten Base mit „FC" gepunktet hätte, wäre dies ein Earned Run.*



- *Schlagmann 1 bekommt ein „BB". Schlagmann 2 schlägt zum Shortstop, der den Läufer am zweiten Base aus machen will. Der Wurf kommt aber zu ungenau, sonst wäre der Läufer aus gewesen. Beide Läufer rücken dann durch einen Passed Ball ein Base weiter vor. Schlagmann 3 schlägt nun einen Fly Ball ins Center Field, der es Schlagmann 1 ermöglicht, zu punkten. Schlagmann 4 schlägt ein Single und Schlagmann 2 punktet dadurch. Schlagmann 5 bekommt ein Strike Out, während Schlagmann 6 einen Homerun schlägt und dadurch zwei weitere Punkte nach Hause bringt.*

  *Keiner der erzielten Runs ist ein Earned Run: Schlagmann 1 punktete nur mit Hilfe des Errors des Shortstops. Normalerweise wäre er aus gemacht worden. Schlagmann 2 konnte nach zwei defensiven Möglichkeiten nur dadurch punkten, dass dem Catcher ein „PB" unterlief. Man kann davon ausgehen, dass Schlagmann 2 durch das Single von Schlagmann 4 höchstens zum dritten Base gelangt wäre. Schlagmann 5 war schließlich die dritte defensive Möglichkeit, was bedeutet, dass die beiden letzten Runs (Schlagmann 4 und 6) dem Pitcher nicht mehr als „ER" angerechnet werden können.*




## 9.5.6 CATCHER'S INTERFERENCE UND TIE-BREAKER

Ein Schlagmann, der durch Catcher's Interference (Baseball) bzw. Catcher's Obstruction (Softball) das erste Base erreicht, kann niemals ein Earned Run sein[1], obwohl die Catcher's Interference nicht als defensive Möglichkeit zählt[2]. Das Regelbuch sagt dazu:

> *OBR 9.16 (a) Kommentar: Wenn in einem Spielabschnitt ein laufender Schlagmann durch eine Catcher's Interference das erste Base erreicht, dann zählt dieser laufende Schlagmann nicht als Earned Run, falls er später einen Punkt erzielen sollte. Der Offizielle Scorer darf allerdings nicht annehmen, dass der Schlagmann ohne die Behinderung des Catchers aus gemacht worden wäre (im Gegensatz zu Situationen, in denen ein laufender Schlagmann das erste Base durch das fehlerhafte Spiel eines Feldspielers erreicht, das mit einem Error belastet wird). Weil der Schlagmann keine Chance hatte, seinen Schlagdurchgang zu beenden, ist nicht bekannt, wie es dem Schlagmann ohne die Behinderung des Catchers ergangen wäre.*

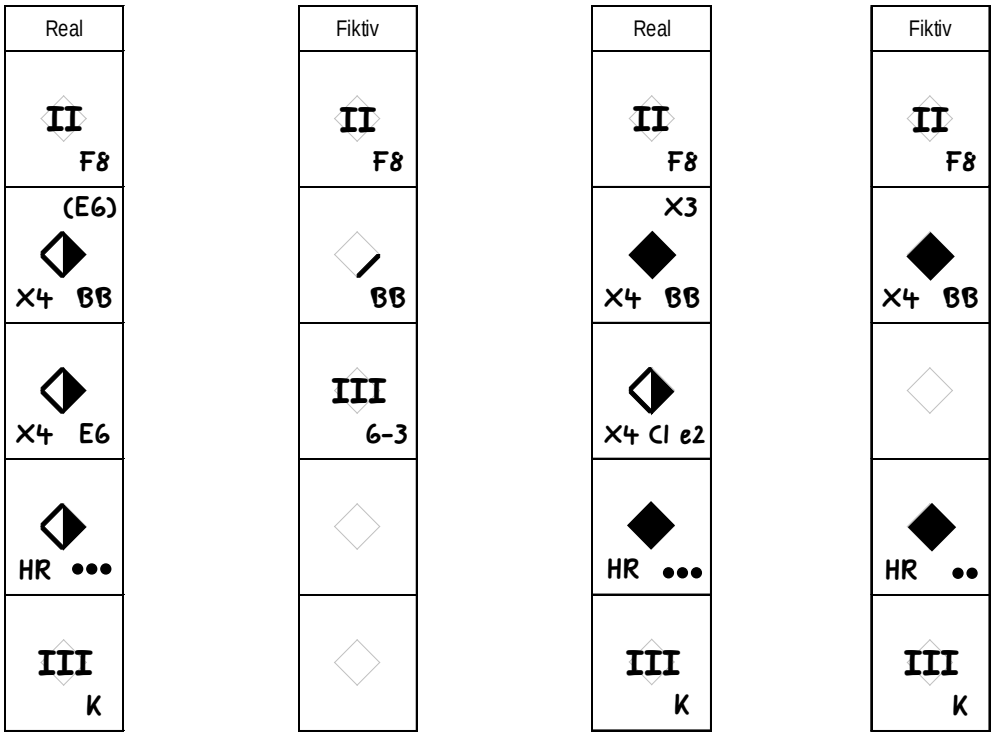
[1] OBR Regel 9.16 (b) (2)
[2] OBR Regel 9.16 (a) Kommentar nach Beispiel 2

Das bedeutet, dass eine Catcher's Interference im fiktiven Spiel komplett ignoriert wird. Tie-Breaker-Läuferinnen, die im Softball in Extra-Innings auf das zweite Base gestellt werden, werden bezüglich der Earned Runs genauso behandelt. Für das fiktive Spiel bedeutet dies:

- Das Kästchen eines Schlagmanns, der mit CI e2 das erste Base oder mit TIE das erste oder zweite Base erreicht hat, wird im fiktiven Spiel komplett leer gelassen. Der Schlagmann kommt nicht auf Base, ist aber auch keine defensive Möglichkeit.
- Wird ein solcher Läufer im realen Spiel später durch ein Pickoff oder ein Caught Stealing aus gemacht, so wird dieses Aus im fiktiven Spiel ignoriert, denn es handelt sich um eine Feldspielaktion und hat nichts mit dem Pitching zu tun.
- Lässt ein ausgewechselter Pitcher einen solchen Läufer auf Base zurück und wird der Läufer anschließend im realen Spiel durch die Aktion eines Schlagmanns aus gemacht, wobei der Schlagmann mit FC auf Base gelangt, so geht die Verantwortung für einen möglichen Run dieses Schlagmanns auf den ausgewechselten Pitcher über (allerdings wäre dieser Run ein Unearned Run). Es gibt also eine Runübertragung.
- Läufer, die im realen Spiel gezwungen waren, durch die Catcher's Interference vorzurücken, bleiben im fiktiven Spiel auf ihren Bases stehen.

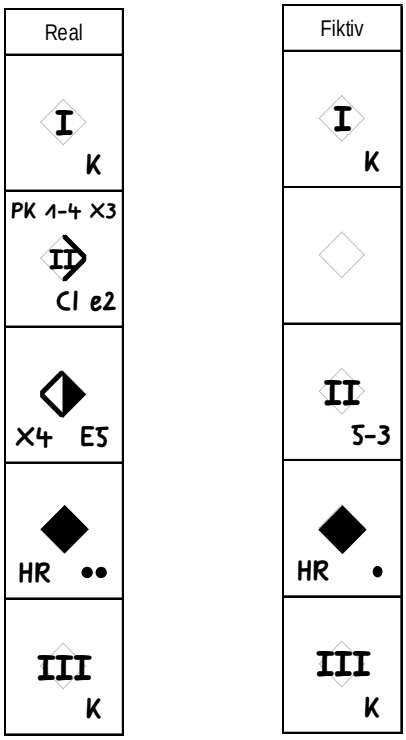
Man vergleiche die beiden folgenden Beispiele.

- *Links: Bei zwei Aus erreicht Schlagmann 3 das erste Base durch einen Error des Shortstops, der einen auf den Boden geschlagenen Ball fehlerhaft spielt. Die nächsten beiden Schlagmänner erzielen einen Home Run und ein Strike Out. Drei Punkte wurden erzielt, aber keiner ist ein Earned Run, weil Schlagmann 3, der durch „E6" auf Base kam, das dritte Aus des Innings gewesen wäre, wenn das Inning ohne den Error rekonstruiert wird.*
- *Rechts: Bei zwei Aus erreicht Schlagmann 3 das erste Base durch eine Catcher's Interference, wodurch Schlagmann 2 ein Base vorrückt. Schlagmann 4 schlägt einen Home Run. Schlagmann 5 erhält ein Strike Out. Drei Punkte wurden erzielt, aber nur zwei sind Earned Runs (Schlagmann 2), weil der Offizielle Scorer nicht annehmen kann, dass Schlagmann 3 ohne die Behinderung des Catchers aus gemacht worden und das Inning beendet gewesen wäre. Auch rückt Schlagmann 2 im fiktiven Spiel erst durch den Homerun vor.*

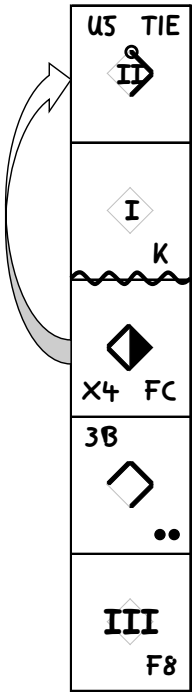



Es folgen zwei weitere Beispiele zur Behandlung von CI e2 und TIE.

- *Schlagmann 2 erreicht durch Catcher's Interference das erste Base. Nach einem Error des Third Baseman rückt Schlagmann 2 ans zweite Base vor und wird anschließend per Pickoff aus gemacht. Nach einem Homerun von Schlagmann 5 endet das Inning. Der Homerun ist ein Earned Run, denn er passiert vor der dritten defensiven Möglichkeit. Weder die Catcher's Interference noch der Pickoff werden im fiktiven Spiel als Aus gescort.*




- *Schlagmann 1 wird zu Beginn des achten Innings auf das zweite Base gestellt. Nach einem Strikeout und einem Pitcherwechsel wird Schlagmann 1 am dritten Base aus gemacht, während Schlagmann 3 das erste Base erreicht. Auch wenn der TIE kein Earned Run ist, ist der erste Pitcher trotzdem für einen Run verantwortlich und das bleibt auch nach dem Aus mit Fielder's Choice. so Es gibt hier also eine Runübertragung.*



## 9.5.7 PITCHERWECHSEL

### 9.5.7.1 DEFENSIVE MÖGLICHKEITEN

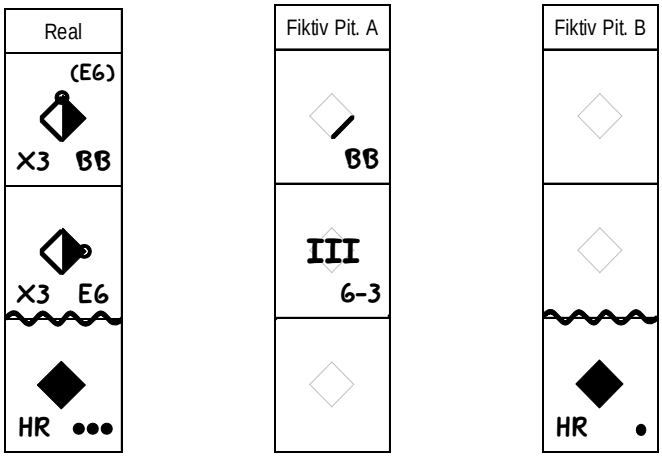
Die Ermittlung der Earned Runs wird schwieriger, wenn während eines Innings ein Pitcherwechsel stattfindet. Die folgende Regel muss beachtet werden:

> OBR 9.16 (i) Wenn der Pitcher während eines Spielabschnitts gewechselt wird, darf der eingewechselte Pitcher bei der Bestimmung der Earned Runs nicht von Chancen, Spieler aus zu machen, profitieren, die die Feldmannschaft vor seiner Einwechslung nicht verwertet hat.

Diese Regel besagt, dass für einen eingewechselten Pitcher nur die Anzahl der Aus bei seiner Einwechslung berücksichtigt wird, wenn der Zeitpunkt der dritten defensiven Möglichkeit bestimmt wird. Auch wenn vor dem Wechsel bereits zwei Aus und ein Decisive Error passiert sind, werden für den neuen Pitcher bei der Bestimmung der Earned Runs nur zwei defensive Möglichkeiten gezählt. Wäre das nicht der Fall, wäre dieser neue Pitcher von vornherein vor Earned Runs geschützt, egal wie schlecht er pitcht.

**WICHTIG:** Gab es einen Pitcherwechsel und sind in diesem Inning Errors oder Passed Balls passiert, dann muss für jeden Pitcher ein eigenes fiktives Spiel gescort werden.

- *Pitcher A gibt Schlagmann 1 bei zwei Aus ein „BB". Der nächste Schlagmann erreicht durch einen Error des Shortstops das erste Base. Pitcher A wird nun durch Pitcher B ersetzt. Schlagmann 3 schlägt einen Homerun, durch den drei Punkte erzielt werden. Pitcher A erhält zwei Unearned Runs. In diesem Fall ist der Error die dritte Möglichkeit im Inning zu einem Aus, daher kann kein Punkt, der danach erzielt wird, für Pitcher A ein Earned Run sein.*




*Für Pitcher B zählen die nicht genutzten Chancen vor seiner Einwechslung nicht. Somit werden für ihn nur die zwei tatsächlich erzielten Aus berücksichtigt, als er eingewechselt wird. Also ist der Punkt, den er zu verantworten hat (der Homerun), ein Earned Run.*

**WICHTIG:** Ein Homerun direkt nach einem Pitcherwechsel ist immer ein Earned Run, es sei denn ein Foul Fly Ball des Homerun-Hitters wurde vorher fallen gelassen.

### 9.5.7.2 RUNZUORDNUNG

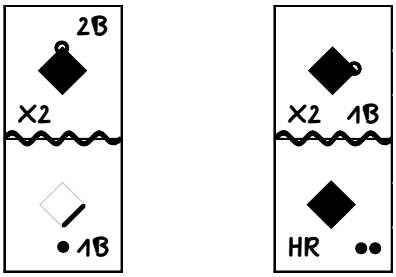
Um die Runs korrekt den Pitchern zuzuordnen, muss die folgende Regel beachtet werden:

> OBR 9.16 (g) Wenn während eines Spielabschnitts der Pitcher gewechselt wird, darf der Offizielle Scorer dem Einwechselpitcher keinen Punkt anlasten (ob Earned Run oder nicht), der durch einen Läufer erzielt wird, der bereits auf einem Base stand, als der Einwechselpitcher ins Spiel kam.

Wenn also ein Pitcher ausgewechselt wird, müssen alle Läufer auf Base dem Pitcher zugeordnet werden, der sie auch dort hingebracht hat. Wenn diese Läufer punkten, müssen die dadurch erzielten Runs diesem Pitcher angelastet werden. Es ist dabei unerheblich, ob ein Läufer vor oder nach der Auswechslung dieses Pitchers den Run erzielt.

Es geht hier zunächst nur um die Verteilung der Runs („R"), noch nicht um die Entscheidung über Earned Runs.

- *Linkes Beispiel: Pitcher A hinterlässt bei seiner Auswechslung einen Läufer auf dem zweiten Base. Der neue Pitcher gibt ein Single ab, das den Läufer nach Hause bringt. Der Run wird dem ausgewechselten Pitcher angeschrieben, denn er brachte den Läufer auf Base und ist damit für ihn verantwortlich.*
- *Rechtes Beispiel: Pitcher A hinterlässt bei seiner Auswechslung einen Läufer auf dem ersten Base. Der neue Pitcher gibt einen Homerun ab, der zwei Runs nach Hause bringt. Der erste Run wird dem ausgewechselten Pitcher angeschrieben. Der zweite Run wird dem eingewechselten Pitcher angeschrieben, denn er gab den Homerun ab.*




### 9.5.7.3 RUNÜBERTRAGUNG

Weiterhin heißt es in Regel 9.16 (g):

> OBR 9.16 (g) Dem Einwechselpitcher wird auch kein Punkt angelastet, den ein Läufer erzielt, der durch Fielder's Choice ein Base erreicht, wenn durch dieses Fielder's Choice ein Läufer aus gemacht wird, der von einem vorherigen Pitcher auf dem Base zurückgelassen wurde.
>
> *Kommentar zu Regel 9.16 (g): Die Absicht der Regel 9.16 (g) ist es, jedem Pitcher die Anzahl der Läufer anzulasten, die er auf ein Base hat kommen lassen und nicht, ihm die individuellen Läufer anzulasten. Wenn ein Pitcher einen oder mehrere Läufer auf ein Base hat kommen lassen und danach ausgewechselt wird, werden diesem Pitcher alle danach erzielten Punkte bis hin zur Zahl der Läufer angelastet, die auf einem Base waren, als er ausgewechselt wurde, es sei denn, einer dieser Läufer wird aus gemacht, ohne dass ein Schlagmann Anteil an dem Aus hat (z. B. durch ein Caught Stealing, wenn ein Läufer durch ein Pick Off aus gemacht wird oder wegen Behinderung ausgegeben wird und der Schlagmann dabei das erste Base nicht erreicht).*

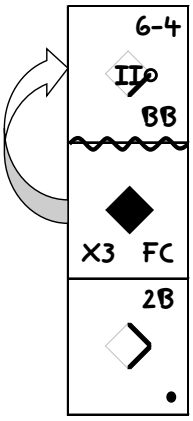
Jeder Pitcher ist für die Anzahl der Läufer, die er auf Base gelassen hat, verantwortlich. Es ist nicht wichtig, welchen Läufer, sondern vielmehr wie viele Läufer er zum Zeitpunkt seines Wechsels auf Base zurückgelassen hat. Wenn ein Pitcher also zum Beispiel zwei Läufer auf Base zurücklässt, kann er maximal für die nächsten zwei Runs verantwortlich sein, die durch „seine" Läufer oder eventuell andere Läufer im späteren Spielverlauf erzielt werden.

Diese Verantwortlichkeit kann auf andere Läufer übergehen, wenn diese durch Fielder´s Choice das erste Base erreichen und dabei einer der Läufer aus gemacht wird, den der ausgewechselte Pitcher auf Base ließ.

Anders gesagt: Wenn ein Einwechselpitcher ein Groundout produziert, aber der Schlagmann kommt trotzdem auf Base, weil statt des Schlagmanns ein Läufer des vorigen Pitchers aus gemacht wird, dann darf der Einwechselpitcher nicht bestraft werden, sondern die Verantwortung für den neuen Läufer muss weiterhin beim vorigen Pitcher liegen.

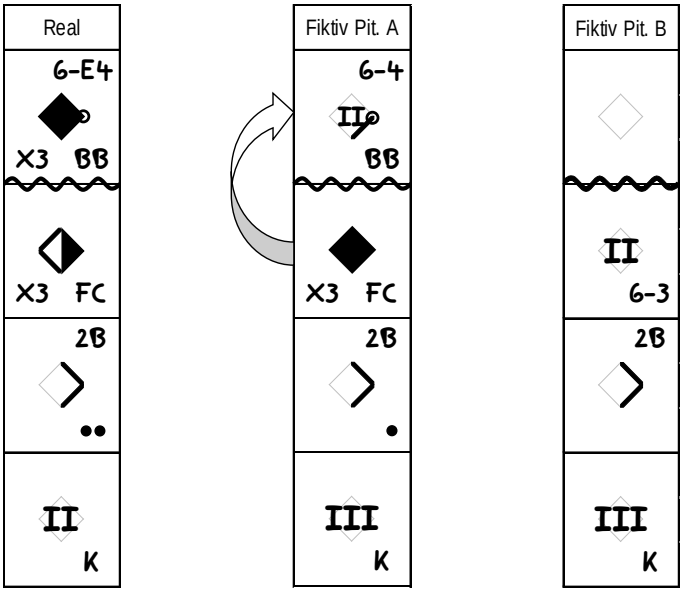
Um dies besser zu verdeutlichen, folgen drei Beispiele:

- *Pitcher A hinterlässt bei einem Aus einen Läufer am ersten Base, der am zweiten Base aus gemacht wird, als Pitcher B pitcht. Weil Pitcher A einen Läufer zurückgelassen hat, ist er für einen Run verantwortlich. Der Run, den der zweite Läufer in der Folge erzielt, wird A als Earned Run angerechnet, denn der erste Läufer wurde durch eine Schlagaktion aus gemacht, bei der der zweite Läufer durch eine Fielder's Choice auf Base kam. Der zweite Läufer und damit der Run gehen auf den ausgewechselten Pitcher A über (Runübertragung).*

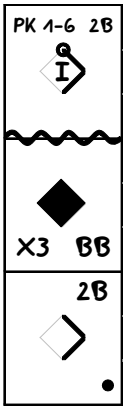



- *Selbe Situation wie oben, aber diesmal schafft es der Second Baseman nicht, das Aus am zweiten Base zu machen. Hier wird der Run des ersten Schlagmanns dem ausgewechselten Pitcher A angerechnet. Der zweite Run wird Pitcher B angelastet, weil Pitcher A nicht zwei Runs angerechnet bekommen darf, wenn er nur einen Läufer auf Base zurückgelassen hat. Es gibt hier keine Runübertragung, denn bei der FC passiert kein Aus.*

  *Für jeden Pitcher muss ein eigenes fiktives Spiel erstellt werden, um die Earned Runs zu bestimmen. Man beachte, dass im fiktiven Spiel für den zweiten Pitcher ein „6-3" gescort wird, statt „6-4" im realen Spiel, weil das fiktive Spiel für den zweiten Pitcher von leeren Bases ausgeht (siehe auch Kapitel 9.5.8). Der erste Run ist ein Earned Run für Pitcher A, während der zweite Run ein Unearned Run für Pitcher B ist. Es scheint zwar den Regeln zu widersprechen, dass ein Läufer, der mit einem Decisive Error ein Base erreicht, ein Earned Run sein soll. Allerdings muss der Pitcher, bei dem der Error passiert, auch davon profitieren und das ist Pitcher B. Es gibt hier also eine Runübertragung im fiktiven Spiel, auch wenn es im realen Spiel keine gab.*

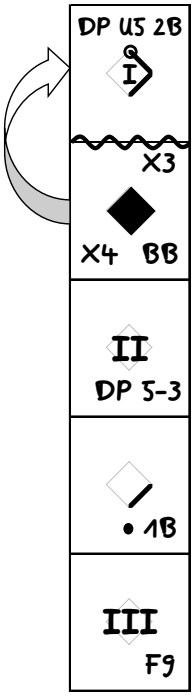


- *Pitcher A lässt einen Läufer auf Base zurück und ist damit für einen Run verantwortlich. Dieser Läufer wird durch einen Pickoff von Pitcher B aus gemacht, also nicht durch einen Spielzug, der durch einen nachfolgenden Schlagmann ausgelöst wird. Danach lässt Pitcher B einen Läufer auf Base, der anschließend punktet. Pitcher A bekommt keinen Run angerechnet während Pitcher B einen Run als Earned Run angerechnet bekommt. Es gibt hier keine Runübertragung, denn das Aus passierte, ohne dass gleichzeitig ein Schlagmann mit FC auf Base kam.*




Die folgende Situation wird als Runübertragung gewertet, obwohl es kein FC gibt.

- *Pitcher A lässt bei seiner Auswechslung einen Läufer auf Base zurück und ist daher für den nächsten erzielten Run verantwortlich. Pitcher B gibt einen Walk ab und erreicht danach ein Double Play, bei dem der Läufer vom zweiten Base aus gemacht wird. In diesem Beispiel wird das Erreichen des zweiten Base durch den Läufer zwar als X3 gescort, im Sinne der Regel 9.16 (g) aber als FC gewertet, so dass sein Run auf Pitcher A übergeht.*



Um sich von dieser schwierigen Regel nicht verwirren zu lassen, sollten immer die folgenden Grundregeln beachtet werden.

**WICHTIG:** Es kann nur eine Runübertragung geben, wenn es bei einem Einwechselpitcher ein FC gibt, bei dem ein Läufer, der einem vorigen Pitcher angerechnet wird, aus gemacht wird. [1]

Bei einem FC ohne Aus oder einem FC mit Error gibt es keine Runübertragung.

Bei einem Aus ohne FC (z. B. CS, PK) gibt es keine Runübertragung.

Eine Runübertragung kann immer nur von einem späteren Pitcher auf einen früheren Pitcher passieren und nie umgekehrt.

Ein Pitcher kann nie mehr Runs angeschrieben bekommen, als er Läufer auf Base gelassen hat.

### 9.5.8 FIKTIVES SPIEL

Das „fiktive Spiel" ist ein nützliches Hilfsmittel zum exakten Ermitteln der Earned Runs. Beim Scoren des „fiktiven Spiels" auf einem separaten Blatt oder kopierten Scoresheet geht man von einem idealen Spielverlauf aus, d. h. es gibt weder Errors noch Passed Balls. Weil man die Qualität des Pitchings bewerten will, ignoriert man alle „PB" und „e" und schreibt fehlerhafte Aktionen mit „E" so auf, als wären sie erfolgreich gewesen. Fehlerhafte Aktionen des Pitchers, die keine Errors sind - nämlich Wild Pitches und Balks - gibt es aber auch hier.

**WICHTIG:** In einem Inning ohne Errors und Passed Balls sind alle Runs Earned Runs. In diesem Fall kann man auf das fiktive Spiel verzichten, auch wenn es einen Pitcherwechsel gab.

**Anleitung zum Scoren des fiktiven Spiels:**

1. Man scort das Inning, das man untersuchen möchte, noch mal Aktion für Aktion.
2. Erfolgreiche Spielzüge werden im fiktiven Spiel genauso notiert wie im realen Spiel.

2a. Ausnahme 1 zu Punkt 2: Wenn ein real passierter Spielzug im fiktiven Spiel nicht möglich ist, weil durch Errors oder Passed Balls eine andere Situation auf den Bases entstanden ist, muss man das Aus auf eine andere, sinnvolle Art notieren.

- *Beispiel: Ein Läufer, der nach einem Error zum zweiten Base vorgerückt ist, wird dort durch ein Pickoff aus gemacht. Im fiktiven Spiel gibt es keinen Error und deshalb kann auch kein Pickoff am zweiten Base passieren. Da man das Aus aber nicht unterschlagen darf, muss man es trotzdem irgendwie notieren, also am besten als Pickoff am ersten Base.*

2b. Ausnahme 2 zu Punkt 2: Wenn ein real passierter Spielzug im fiktiven Spiel nicht möglich ist, weil dadurch ein Spieler aus gemacht werden würde, der im realen Spiel nur durch einen Error safe war (Decisive Error), muss man dieses Aus ignorieren.

- *Beispiel: Ein Schlagmann, der nach einem fallen gelassenen Foul Fly Ball („*E3") seinen Schlagdurchgang fortgesetzt hat, wird durch „6-3" am ersten Base aus gemacht. Im fiktiven Spiel ist er mit „F3" aus und man muss den realen Spielzug am ersten Base ignorieren.*

3. Schlagmänner oder Läufer, die nur durch einen Error safe sind, werden jetzt als Aus gescort. So wird aus einem „6-E3" im fiktiven Spiel ein „6-3".
4. Allerdings ist nach dem Spiel nicht immer eindeutig erkennbar, wie der Spielzug ablief. Ein „E6" kann sowohl ein durchgelassener Ground Ball als auch ein fallengelassener Fly Ball gewesen sein. Aus dem Vorrücken der Läufer kann man eventuell ablesen, ob es ein Ground Ball oder Fly Ball war. Falls man nicht mehr genau weiß, wie das Inning ablief, sollte man die wahrscheinlichste Variante wählen.
5. Alle Läufer, die durch einen Passed Ball oder einen Extra-Base Error („e") vorgerückt sind, bleiben im fiktiven Spiel auf ihrem Base stehen.
6. Schlagmänner, die durch „K PB" das erste Base erreicht haben, sind im fiktiven Spiel aus und werden als „K" gescort. Schlagmänner, die durch „K WP" das erste Base erreicht haben, tun dies auch im fiktiven Spiel, sofern dort ein Dropped-Third-Strike möglich war (siehe auch Punkt 9, Beispiel 2).
7. Schlagmänner, die durch „CI e2" das erste Base oder durch „TIE" das erste oder zweite Base erreicht haben, werden im fiktiven Spiel komplett ignoriert. Sie werden nicht aus gemacht und durch sie rücken auch keine anderen Läufer vor.

[1] OBR Regel 9.16 (g)

8. Nicht immer ist klar, wie viele Bases ein Läufer im fiktiven Spiel nach einem Hit vorrücken darf. Auch hier ist von der wahrscheinlichsten Variante auszugehen. Hat ein Läufer vom zweiten Base auf ein Single gescort, so sollte man ihn im fiktiven Spiel auch um zwei Bases vorrücken lassen, jetzt z. B. vom ersten zum dritten Base. Im Zweifelsfall wird für den Pitcher entschieden, d. h. Läufer rücken ein Base weniger vor.[1]

9. Gewisse Aktionen müssen im fiktiven Spiel ignoriert werden, wenn sie im realen Spiel nur durch Errors oder Passed Balls ermöglicht wurden.

   - *Beispiel 1: Ein Läufer auf dem zweiten Base erreicht durch einen Passed Ball das dritte Base. Der Schlagmann bekommt einen Walk und stiehlt danach das zweite Base. Im fiktiven Spiel gibt es den Passed Ball nicht, so dass der Läufer am zweiten Base stehen bleibt. Jetzt kann aber auch der nachfolgende Läufer nicht das zweite Base stehlen, denn dieses ist ja besetzt.*
   - *Beispiel 2: Ein Aus. Schlagmann 1 schlägt ein Single und erreicht durch einen Extra-Base Error des Rightfielders das zweite Base. Schlagmann 2 kommt durch „K WP" an das erste Base. Im fiktiven Spiel ist Schlagmann 2 aus mit „K", denn ohne den Error wäre das erste Base noch besetzt und Schlagmann 2 dürfte nach dem fallen gelassenen dritten Strike nicht laufen.*
   - *Beispiel 3: Schlagmann 1 erreicht durch einen Error des Shortstops das erste Base und stiehlt anschließend das zweite Base. Nach einem Single von Schlagmann 2 versucht Schlagmann 1, Home Plate zu erreichen, wird aber durch 9-3-2 aus gemacht. Schlagmann 2 erreicht durch FC das zweite Base. Im fiktiven Spiel gibt es keinen Spielzug am Home Plate, so dass Schlagmann 2 nicht zum zweiten Base vorrücken kann.*

Hat man das Inning komplett nachgescort, so kann man sofort die Earned Runs erkennen:

| **WICHTIG:** Alle Runs, die im fiktiven Spiel erzielt worden sind, sind Earned Runs. |
|---|

Der Scorer muss allerdings aufpassen, keine neuen Spielzüge zu erfinden. So darf aus einem „6-3" nicht ein „6-4-3" Double Play werden, weil im fiktiven Spiel plötzlich noch ein Läufer auf dem ersten Base steht, den es im realen Spiel nicht gab. Man muss also trotzdem wieder „6-3" schreiben.

Bei Pitcherwechseln muss man für jeden Pitcher das fiktive Spiel separat scoren und dabei Folgendes beachten:

1. Für jeden Pitcher - auch die eingewechselten - scort man das fiktive Spiel nicht nur bis zum Zeitpunkt seiner Auswechslung. Stattdessen scort man so lange weiter, bis entweder das dritte Aus passiert oder bis so viele Läufer, wie dieser Pitcher auf Base zurückgelassen hat, das Home Plate erreicht haben (je nachdem was zuerst passiert). Dabei müssen Runübertragungen beachtet werden.

2. Für jeden eingewechselten Pitcher beginnt das fiktive Spiel mit leeren Bases, denn man will ja die Pitching-Leistung des Einwechselpitchers unabhängig von der Leistung des vorigen Pitchers bewerten. Daher muss man die Läufer, die ihm der vorige Pitcher hinterlassen hat, ignorieren. Das zweite Beispiel in Kapitel 9.5.7.3 verdeutlicht das. Im fiktiven Spiel wird der Schlagmann mit „6-3" aus gemacht, obwohl im realen Spiel das Aus am zweiten Base versucht wurde. Außerdem verwendet man die reale Anzahl von Aus bei seiner Einwechslung und nicht die Anzahl der bereits aufgetretenen defensiven Möglichkeiten.[2]

2a. Ausnahme 1 zu Punkt 2: Wenn nach einem Pitcherwechsel ein Spielzug auf einen Läufer versucht wird, den der erste Pitcher zurückgelassen hat und dieser Spielzug erfolglos ist (ohne Error), dann darf dieser Spielzug im fiktiven Spiel nicht als defensive Möglichkeit für den zweiten Pitcher gezählt werden. Wenn im realen Spiel ohne Error kein Aus passiert, darf auch im fiktiven Spiel kein Aus passieren, weil man sonst Unearned Runs konstruieren könnte, obwohl keine Errors passiert sind.

2b. Ausnahme 2 zu Punkt 2: Passiert nach einem Pitcherwechsel ein Pickoff oder ein Caught Stealing, dann muss dieses Aus im fiktiven Spiel notiert werden. In diesem Fall kann man für den Einwechselpitcher nicht von leeren Bases ausgehen, denn man darf das Aus nicht unterschlagen.

[1] OBR Regel 9.16 (f)
[2] OBR Regel 9.16 (i)

## 9.6 H = HITS, 2B = DOUBLES, 3B = TRIPLES, HR = HOMERUNS

Die Spalte „H“ enthält die Anzahl der Base Hits, die der Pitcher abgegeben hat, also die Summe der Singles, Doubles, Triples und Homeruns.[1] In die Spalten „2B“, „3B“, „HR“ trägt man dann die Anzahl der gegen diesen Pitcher erzielten Extra-Base-Hits ein.[2]

## 9.7 K = STRIKE OUTS

Anzahl der erzielten Strike Outs, einschließlich der Situationen, wo der Schlagmann dank der „Dropped-Third-Strike“-Regel am ersten Base aus gemacht wurde oder dieses sogar sicher erreichte.[3]

## 9.8 BB / IBB = BASES ON BALLS

Anzahl der Base on Balls, die der entsprechende Pitcher zugelassen hat, inklusive der Intentional Base on Balls.[4] Zusätzlich wird angegeben, wie viele Base on Balls Intentional Base on Balls waren.[5] „3/1“ bedeutet also drei Base on Balls, davon zwei normale „BB“ und ein „IBB“.

## 9.9 HP = HIT BY PITCHES

Anzahl der Schlagmänner, die der entsprechende Pitcher abgeworfen hat und ihnen dadurch das Vorrücken auf das erste Base ermöglichte.[6]

## 9.10 SH = SACRIFICE HITS (BUNTS)

Anzahl der Sacrifice Bunts, die gegen den jeweiligen Pitcher erzielt wurden.[7] Dazu gehören auch Fälle, in denen das Aus des Schlagmanns nur durch einen Error verhindert wird, also z. B. „SH 1-E3“ oder wenn der Schlagmann wegen einer Fielder’s Choice safe ist z. B. „SH FC“.

## 9.11 SF = SACRIFICE FLIES

Anzahl der Sacrifice Flies, die gegen den jeweiligen Pitcher erzielt wurden.[8] Dazu gehören auch Fälle, in denen das Aus des Schlagmanns nur durch einen Error verhindert wird, also z. B. „SF E8“ oder wenn der Schlagmann wegen einer Fielder’s Choice safe ist, z. B. „SF FC“ nach einem fallen gelassenen Fly Ball und einem anschließenden Force Out eines Läufers.

**WICHTIG:** Die Summen der Spalten „BF“, „AB“, „R“, „H“, „2B“, „3B“, „HR“, „K“, „BB/IBB“, „HP“, „SH“ und „SF“ der Pitcherstatistik müssen mit der Summe der entsprechenden Spalten („PA“, „AB“, „R“, „H“, „2B“, „3B“, „HR“, „K“, „BB/IBB“, „HP“, „SH“, „SF“) in der Offensivstatistik des Gegners übereinstimmen.

## 9.12 WP = WILD PITCHES

Anzahl der Wild Pitches, aufgrund derer ein oder mehrere Läufer vorrücken konnten.[9] „(WP)“ wird nicht dazugezählt. „K WP“ wird mitgezählt. Beim Zählen müssen die Kringel bei den Pitcherwechseln beachtet werden.

## 9.13 BK = BALKS

Anzahl der Balks (Baseball) bzw. Illegal Pitches (Softball), die der jeweilige Pitcher verursacht hat.[10] „(BK)“ wird nicht dazugezählt. Beim Zählen müssen die Kringel bei den Pitcherwechseln beachtet werden.

[1] OBR Regel 9.02 (c) (4), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz k.
[2] OBR Regel 9.02 (c) (7), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.02 (c) (13), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz j.
[4] OBR Regel 9.02 (c) (10), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz i.
[5] OBR Regel 9.02 (c) (11), keine entsprechende OSR Regel
[6] OBR Regel 9.02 (c) (12), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz r.
[7] OBR Regel 9.02 (c) (8), keine entsprechende OSR Regel
[8] OBR Regel 9.02 (c) (9), keine entsprechende OSR Regel
[9] OBR Regel 9.02 (c) (14), OSR Appendix 6 Abschnitt G. Absatz s.
[10] OBR Regel 9.02 (c) (15), keine entsprechende OSR Regel

# 9.14 W/L/S = WIN/LOSS/SAVE

Nach einem Spiel muss immer ein Pitcher der siegreichen Mannschaft zum Winning Pitcher und ein Pitcher der unterlegenen Mannschaft zum Losing Pitcher erklärt werden. Außerdem kann eventuell ein Save an einen Einwechselpitcher vergeben werden. Auch hier fasst sich das Softballregelbuch wieder deutlich kürzer als das Baseballregelbuch: Wins für Einwechselpitcher und Saves sind nicht vorgesehen und die Loss-Regel ist nicht eindeutig formuliert.[1] Aus diesem Grund werden nur die Baseballregeln bei der Win/Loss/Save-Vergabe angewendet.

**WICHTIG:** Wird ein Spiel zugunsten einer Mannschaft abgebrochen, dann werden Wins und Losses nur dann vergeben, wenn die Mannschaft, der das Spiel zugesprochen wird, zum Zeitpunkt des Abbruchs in Führung liegt.[2] Siehe dazu Kapitel 6.3.

## 9.14.1 WINNING RUN

Für die Vergabe von Wins und Losses ist der Begriff des „Winning Run" wichtig. Das ist der Run, durch den die unterlegene Mannschaft in Rückstand geriet, wenn sie danach nie wieder ausgleichen konnte. Man darf sich allerdings bei Runs, die nach Pitcherwechseln erzielt werden, nicht verwirren lassen: Derjenige Pitcher, der einen Läufer auf Base ließ, ist auch für dessen Run verantwortlich, auch wenn dieser Läufer erst nach der Auswechslung des Pitchers punktet (siehe Kapitel 9.5.6). Hierbei sind auch Runübertragungen zu beachten. In der Pitcherstatistik kann man kontrollieren, wem der entsprechende Run zugeordnet wurde.

**WICHTIG:** Bei der Suche nach dem „Winning Run" muss man den Spielstand nach jedem Halbinning betrachten. Es reicht nicht aus, nur den Spielstand am Ende des Innings zu prüfen.

Beispiele zur Ermittlung des „Winning Runs":

- *Bei einem Spiel, dass 10:0 endete, ist der erste Run bereits der „Winning Run".*
- *Die Heimmannschaft gewinnt 10:9 nach einem Extra-Inning. Der letzte Run, also der zehnte Punkt, ist der „Winning Run", denn durch ihn ging die Heimmannschaft in Führung und beendete sofort das Spiel.*
- *Eine Mannschaft führt 10:0 und gewinnt am Ende nur knapp 10:9. Der „Winning Run" ist der erste Run und nicht, wie im vorigen Beispiel, der letzte, denn nach dem 1:0 hat die siegreiche Mannschaft die Führung nie wieder abgegeben.*

## 9.14.2 LOSS

Ein verlorenes Spiel (= Loss) ist sehr einfach zu verteilen. Der Pitcher, der den „Winning Run" zu verantworten hat, ist der Losing Pitcher. Auch hier sind Runübertragungen zu beachten:

> OBR Regel 9.17 (d) Ein verlorenes Spiel wird dem Pitcher angeschrieben, der für den Run verantwortlich ist, der der siegreichen Mannschaft eine Führung verschafft, die die siegreiche Mannschaft nicht mehr abgibt.
>
> *Kommentar zu Regel 9.17 (d): Jedes Mal, wenn der Spielstand unentschieden ist, beginnt ein neuer Wettbewerb in Bezug auf das verlorene Spiel.*

## 9.14.3 WIN

Regel 9.17 erklärt, wie der Winning Pitcher bestimmt wird:

> OBR 9.17 Winning und Losing Pitcher
>
> (a) Der Offizielle Scorer muss das gewonnene Spiel dem Pitcher gutschreiben, dessen Mannschaft in Führung geht, während er als Pitcher im Spiel ist oder wenn er ausgewechselt wird, als seine Mannschaft in der Offensive ist und in diesem Spielabschnitt die Führung erobert und diese Führung auch nicht mehr abgibt, es sei denn
>
> (1) der Pitcher ist der Starting Pitcher und Regel 9.17 (b) kommt zur Anwendung, oder
>
> (2) Regel 9.17 (c) kommt zur Anwendung.

[1] OSR OSR Appendix 6 Abschnitte E. und F.
[2] OBR Regel 9.03 (e) (2), keine entsprechende OSR Regel

*Kommentar zu Regel 9.17 (a): Jedes Mal, wenn der Spielstand unentschieden ist, beginnt ein neuer Wettbewerb in Bezug auf das gewonnene Spiel. Wenn die gegnerische Mannschaft in Führung geht, werden alle Pitcher, die bis zu diesem Zeitpunkt im Einsatz waren und die bereits ausgewechselt sind, von der Vergabe des gewonnenen Spiels ausgeschlossen. Wenn der Pitcher, gegen den die gegnerische Mannschaft die Führung erobert hat, zu werfen fortfährt, bis seine Mannschaft die Führung zurückerobert und sie diese Führung bis zum Ende des Spiels nicht mehr abgibt, wird diesem Pitcher das gewonnene Spiel gutgeschrieben.*

Grundsätzlich soll also immer der Pitcher das gewonnene Spiel bekommen, der im Einsatz war, als seine Mannschaft die Führung endgültig erobert hat, obwohl die Eroberung einer Führung eigentlich mindestens genauso viel mit der Offensivleistung zu tun hat, wie mit der Defensivleistung, von der das Pitching nur ein Teil ist. Wie bei der Loss-Vergabe wird auch hier der „Winning Run" gesucht und der Pitcher, der im Einsatz war, als der „Winning Run" erzielt wurde, ist meistens der Winning Pitcher. Allerdings gibt es sowohl für Starting Pitcher als auch für Einwechselpitcher zusätzliche Bedingungen, die beachtet werden müssen.

#### 9.14.3.1 WINS FÜR STARTING PITCHER

Das Regelbuch stellt zusätzlich zur Führung noch eine weitere Bedingung, damit ein Starting Pitcher ein gewonnenes Spiel bekommen kann:

> OBR 9.17 (b) Falls der Pitcher, dessen Team in Führung geht, während er als Pitcher im Spiel ist oder wenn er ausgewechselt wird, als seine Mannschaft in der Offensive ist und in diesem Spielabschnitt die Führung erobert und diese Führung auch nicht mehr abgibt, der Starting Pitcher ist und nicht komplette
>
> (1) fünf Innings gepitcht hat, in einem Spiel, das sechs oder mehr Innings in der Defensive dauert; oder
>
> (2) vier Innings gepitcht hat, in einem Spiel, das fünf Innings in der Defensive dauert,
>
> dann muss der Scorer das gewonnene Spiel dem Einwechselpitcher gutschreiben, falls es nur einen Einwechselpitcher gibt, oder dem Einwechselpitcher, der nach Meinung des Offiziellen Scorers am effektivsten war, falls es mehr als einen Einwechselpitcher gibt.

**WICHTIG:** Die in Regel 9.17 (b) (2) genannte Einschränkung bezieht sich nur auf 9-Inning-Spiele, die wegen schlechten Wetters vorzeitig abgebrochen und gewertet werden und nicht auf Spiele, die aufgrund einer Mercy-Rule vorzeitig beendet werden.

Dies bedeutet, dass ein Starting Pitcher in einem Baseballspiel, das auf neun Innings angesetzt wurde (denn nur solche Spiele kennt das offizielle Regelbuch) mindestens fünf Innings gepitcht haben muss, um ein gewonnenes Spiel zu erhalten. Von einem Starting Pitcher wird also erwartet, dass er seine Mannschaft mit einer Führung mindestens ins sechste Inning bringt, bevor dann eventuell ein oder mehrere Einwechselpitcher das Spiel zu Ende bringen. Weil Softballspiele regulär auf sieben Innings angesetzt werden statt auf neun, reichen im Softball vier Innings für ein gewonnenes Spiel.

In Deutschland werden aber viele Spiele über kürzere Distanzen gespielt. Spiele müssen auf mindestens fünf und maximal auf sieben (Softball) bzw. neun Innings (Baseball) angesetzt werden.[1] Deshalb gilt folgende Sonderregelung für die Winvergabe:

| Spiel ist auf ... Innings angesetzt | Benötigte Innings für einen Win |
|---|---|
| 9 | 5 |
| 8 oder 7 | 4 |
| 6 oder 5 | 3 |

Wird ein Spiel auf eine Distanz angesetzt, die in der obigen Tabelle nicht enthalten ist, dann muss der Starting Pitcher immer mindestens die Hälfte der angesetzten Innings gepitcht haben. Dabei wird die notwendige Inninganzahl aufgerundet. Bei Spielen, die mit einer Zeitbegrenzung gespielt werden, gibt es auch immer eine Inningbegrenzung, die für die Bestimmung der notwendigen Innings herangezogen wird.

[1] BuSpO Artikel 11.3.01

**WICHTIG:** Die Werte in der Tabelle beziehen sich auf die angesetzten Innings und nicht auf die tatsächlich gespielten Innings. Endet ein 9-Inning-Spiel z. B. wegen der Ten-Run-Rule bereits nach sieben Innings, so werden vom Starting Pitcher trotzdem fünf Innings verlangt und nicht vier. Ist ein Spiel wegen einer Mercy-Rule kürzer als die Mindestanzahl von Innings für einen Starting Pitcher, dann erhält der Starting Pitcher nur dann den Win, falls er das gesamte Spiel gepitcht hat.

Gemäß Regel 9.17 (a) und (b) kann ein Pitcher auch dann das gewonnene Spiel erhalten, wenn er in der Offensive ausgewechselt wird (z. B. gegen einen Pinch Hitter) und seine Mannschaft in diesem Inning die Führung erobert.

#### 9.14.3.2 WINS FÜR EINWECHSELPITCHER

Falls der Starting Pitcher den Win nicht bekommen kann, dann muss einer der Einwechselpitcher zum Winning Pitcher ernannt werden. Dabei unterscheidet man zwei Fälle:

1. Der Starting Pitcher geht mit einer Führung vom Feld, hat aber nicht genug Innings gepitcht: In diesem Fall gilt die im vorigen Kapitel abgedruckte Regel 9.17 (b), die besagt, dass der effektivste Einwechselpitcher zum Winning Pitcher ernannt werden soll. Dazu gibt das Regelbuch folgende Hilfestellung:

   *Kommentar zu Regel 9.17 (b): Die Intention der Regel 9.17 (b) ist, dass ein Einwechselpitcher mindestens ein komplettes Inning pitcht oder pitcht, wenn ein entscheidendes Aus gemacht wird, gemessen an der Spielsituation (inklusive des Spielstandes), damit er das gewonnene Spiel gutgeschrieben bekommt. Falls der erste Einwechselpitcher effektiv pitcht, sollte der Scorer diesem Pitcher nicht automatisch ein gewonnenes Spiel gutschreiben, denn die Regel verlangt, dass das gewonnene Spiel dem Pitcher gutgeschrieben wird, der am effektivsten war und ein nachfolgender Einwechselpitcher war möglicherweise am effektivsten. Der Offizielle Scorer sollte bei der Bestimmung, welcher Einwechselpitcher der effektivste war, die Anzahl der Runs, der Earned Runs und der auf Base gelassenen Läufer eines jeden Einwechselpitchers und die Situation des Spiels während der Einwechselpitcher im Spiel war, berücksichtigen. Falls zwei oder mehr Einwechselpitcher gleich effektiv waren, sollte der Scorer dem Pitcher das gewonnene Spiel gutschreiben, der früher im Einsatz war.*

2. Bekommt der Starting Pitcher das gewonnene Spiel nicht, weil seine Mannschaft zum Zeitpunkt seiner Auswechslung nicht in Führung lag, dann wird der Pitcher zum Winning Pitcher ernannt, der die Führung im weiteren Spielverlauf erobert hat, gemäß der oben abgedruckten Regel 9.17 (a). Von dieser Regelung wird allerdings abgewichen, wenn ein Pitcher sehr schlecht pitcht:

   OBR 9.17 (c) Der Offizielle Scorer darf einem Einwechselpitcher, der ineffektiv und nur kurz im Spiel ist, kein gewonnenes Spiel gutschreiben, wenn wenigstens ein nachfolgender Einwechselpitcher effektiv pitcht und dabei hilft, die Führung seiner Mannschaft zu erhalten. In solch einem Fall muss der Offizielle Scorer das gewonnene Spiel dem Einwechselpitcher gutschreiben, der nach Meinung des Offiziellen Scorers am effektivsten war.

   *Kommentar zu Regel 9.17 (c): Generell sollte der Offizielle Scorer, muss dies aber nicht zwingend, den Einsatz eines Einwechselpitchers als ineffektiv und kurz ansehen, falls solch ein Einwechselpitcher weniger als ein Inning pitcht und zwei oder mehr Earned Runs zulässt (auch wenn diese Runs einem vorherigen Pitcher angeschrieben werden). Der Kommentar zu Regel 9.17 (b) gibt Hinweise bei der Auswahl des Winning Pitchers aus mehreren aufeinanderfolgenden Einwechselpitchern.*

**Zusammenfassung der obigen Regeln:**

1. Der Starting Pitcher bekommt das gewonnene Spiel, wenn er bei seiner Auswechslung die Kriterien Inningzahl und Führung der eigenen Mannschaft bis zum Schluss erfüllen kann.
2. Bekommt der Starting Pitcher nicht das gewonnene Spiel, weil er zu kurz im Einsatz war, erfüllt aber das Führungskriterium, dann wählt man den effektivsten Einwechselpitcher zum siegreichen Pitcher.
3. Wurde das Spiel erst nach der Auswechslung des Starting Pitchers entschieden, so bekommt der Pitcher das gewonnene Spiel, der im Einsatz war, als die Führung endgültig erobert wurde, es sei denn, er hat sehr schlecht gepitcht. In diesem Fall bekommt der effektivste Einwechselpitcher das gewonnene Spiel.

### 9.14.4 SAVE

Der letzte Einwechselpitcher der Siegermannschaft kann einen Save erhalten, wenn er gewisse Bedingungen erfüllt. Der Save soll einen Pitcher für die Verteidigung der Führung belohnen. Im Gegensatz zu Wins und Losses muss aber in einem Spiel nicht immer ein Save vergeben werden.

Das Baseballregelbuch definiert einen Save wie folgt:

> OBR 9.19 Der Offizielle Scorer muss einem Pitcher einen Save gutschreiben, wenn dieser Pitcher jede der folgenden vier Bedingungen erfüllt:
>
> (a) Er ist der letzte Pitcher in einem Spiel, das seine Mannschaft gewinnt;
>
> (b) Er ist nicht der Winning Pitcher;
>
> (c) Er bekommt mindestens ein Drittel Inning pitched gutgeschrieben; und
>
> (d) Er erfüllt eine der folgenden Bedingungen:
>
> (1) Er kommt ins Spiel mit einer Führung von drei Punkten oder weniger und pitcht mindestens ein Inning;
>
> (2) Er kommt ins Spiel, unabhängig vom Count, wenn der Spieler, der den Ausgleich erzielen könnte, auf Base steht, am Schlagmal steht oder On Deck ist (d. h. wenn der potenzielle Ausgleichspunkt entweder schon auf Base steht oder einer der beiden ersten Schlagmänner ist, gegen die der Pitcher wirft); oder
>
> (3) Er pitcht mindestens drei Innings.

Zu Regel 9.19 (d) (2) sollte man sich folgende Situation vorstellen: Ein Einwechselpitcher wird mit einer Führung von fünf Runs eingewechselt. Alle Bases sind besetzt. Trotz der relativ hohen Führung von fünf Runs kann er sich einen Save verdienen, denn der On-Deck-Hitter (der Schlagmann, der sich gerade aufwärmt) könnte den Ausgleich erzielen, wenn alle Läufer und der aktuelle Schlagmann vor ihm punkten würden. Man muss sich also bei einer Einwechslung nicht nur den Spielstand ansehen, sondern auch die Situation auf den Bases.

**WICHTIG:** Wie bei den Wins gilt im deutschen Spielbetrieb auch bei 9.19 (d) (3) eine Sonderregelung für Spiele, die auf weniger als neun Innings angesetzt sind. Bei Spielen, mit fünf bis sieben Innings reichen bereits zwei Innings für einen Save. Es gilt immer die Anzahl der angesetzten Innings und nicht die der tatsächlich gespielten. Die Save-Vergabe nach 9.19 (d) (1) und (2) ist dagegen unabhängig von der Anzahl der angesetzten Innings.

Das Softballregelbuch kennt keine Saves, aber wir vergeben sie trotzdem nach den Baseballregeln. Im Softball reichen immer zwei gepitchte Innings für einen Save nach Regel 9.19 (d) (3), weil Softballspiele ja immer auf maximal sieben Innings angesetzt sind.

## 9.14.5 BEISPIELE ZU WIN / LOSS / SAVE

Nachfolgend vier Beispiele zur Vergabe von Win/Loss/Save.

- *Der Winning Run ist der zweite Run im 6. Inning, mit dem Ulm 8:7 in Führung ging. Danach gaben sie die Führung nicht mehr ab. Rometsch wurde zu Beginn des 6. Innings ausgewechselt, aber die erzielten Runs werden ihm noch zugerechnet. Rometsch bekommt deshalb den Win. Wetzl ist für den achten Run der Ulmer verantwortlich und bekommt den Loss. Zeitler hat die knappe Führung über zwei Innings verteidigt und erhält einen Save.*

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ulm Starfighters | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 | – | 10 |
| Konstanz Seadevils | 3 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | – | 8 |

| Starfighters | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ROMETSCH | 5.0 | 7 | 7 | 4 | 4 | 1 |
| ZEITLER | 2.0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 |

| Seadevils | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| WETZL | 6.0 | 8 | 8 | 3 | 4 | 1 |
| STAIGER | 1.0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 |

- *Der Winning Run ist der zweite Run im 2. Inning, mit dem die Dockers 2:1 in Führung gingen. Dieser Run ist Orlowsky anzulasten, der damit der Losing Pitcher ist. Der Starting Pitcher der Dockers (Eichstädt) hat nur 4.1 Innings gepitcht und kann damit auf keinen Fall den Win bekommen. Guldner war eindeutig der effektivste Einwechselpitcher und erhält daher den Win.*

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lübeck Dockers | 0 | 2 | 3 | 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 1 | – 13 |
| Rostock Wreckers | 1 | 0 | 3 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | – 9 |

| Dockers | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| EICHSTÄDT | 4.1 | 8 | 6 | 4 | 3 | 1 |
| KLAPPROTH | 2.2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| GULDNER | 2.0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 |

| Wreckers | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ORLOWSKY | 2.2 | 4 | 5 | 2 | 5 | 2 |
| KAPINA | 6.1 | 9 | 8 | 6 | 3 | 2 |

- *Der Winning Run ist der erste Run in der zweiten Hälfte des 8. Innings mit dem Zwickau 10:9 in Führung ging. Wendler hat die erste Hälfte des achten Innings als Pitcher beendet und der Run in der zweiten Hälfte des Innings wird ihm zugerechnet. Wendler wird zum Winning Pitcher. Ob er erst im neunten Inning gegen Fujita oder bereits im achten Inning gegen einen Pinch Hitter ausgewechselt wurde, spielt keine Rolle (siehe Regel 9.17 (a) weiter oben). Fujita bekommt den Save, denn die Führung bei seiner Einwechslung betrug nur einen Punkt. Moreno hat den zehnten Run für Chemnitz abgegeben und ist damit der Losing Pitcher.*

  *Man könnte hier auch diskutieren, Fujita statt Wendler den Win zu geben, denn Wendler war nur kurz im Spiel und Fujita hat besser gepitcht. Allerdings hat Wendler keinen ER abgegeben, so dass Regel 9.17 (c) nicht erfüllt ist.*

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chemnitz Stealers | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 4 | 0 | – 9 |
| Zwickau Boxcars | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | 4 | 0 | 1 | X | – 10 |

| Stealers | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GEBART | 6.0 | 14 | 9 | 7 | 5 | 2 |
| MORENO | 2.0 | 5 | 1 | 1 | 0 | 0 |

| Boxcars | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ZAPATA | 3.0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| THETMANN | 4.2 | 11 | 8 | 2 | 1 | 1 |
| WENDLER | 0.1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| FUJITA | 1.0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |

- *Der Winning Run ist der vierte Run für Aachen in der zweiten Hälfte des 5. Innings mit dem sie 11:10 in Führung gingen. Als Dinkel ausgewechselt wurde, lag Aachen noch mit 7:9 zurück. Als Aachen die Führung eroberte, war Canavate der Pitcher und wird deshalb zum Winning Pitcher. Aus der Pitcherstatistik erkennt man außerdem sofort, dass der elfte Run für Aachen von Fesefeldt abgegeben wurde, daher muss er der Losing Pitcher sein.*

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jülich Nukes | 0 | 2 | 1 | 2 | 5 | 0 | 0 | - | 10 |
| Aachen Majestics | 1 | 1 | 0 | 5 | 4 | 0 | X | - | 11 |

| Nukes | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| KIRSCH | 4.0 | 7 | 7 | 6 | 5 | 0 |
| FESEFELDT | 1.0 | 2 | 4 | 4 | 4 | 0 |
| ASPACHER | 1.0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| Majestics | IP | H | R | ER | BB | K |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DINKEL | 4.1 | 6 | 9 | 5 | 4 | 3 |
| CAÑAVATE | 2.2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 |

## 9.15 MEHRFACHER EINSATZ ALS PITCHER

Im deutschen Spielbetrieb kommt es gelegentlich vor, dass ein Pitcher, der den Mound verlässt, nicht ausgewechselt wird, sondern auf einer anderen Position weiterspielt und später noch einmal als Pitcher eingesetzt wird. Für die Vergabe von Wins und Earned Runs sind die folgenden Regelungen zu beachten:

1. Wechselt ein Pitcher auf eine andere Feldposition und kehrt im selben Inning auf die Pitchingposition zurück, dann werden die Earned Runs während des zweiten Einsatzes wie für einen komplett neuen Pitcher berechnet. Dem Pitcher werden keine nicht genutzten defensiven Möglichkeiten aus seinem ersten Einsatz angerechnet, d. h. bei der Berechnung der Earned Runs wird die tatsächliche Anzahl der Aus bei seiner Einwechslung berücksichtigt.
2. Wechselt ein Starting Pitcher auf eine andere Feldposition bevor er die Mindestanzahl an Innings erreicht hat, dann kann er als Starting Pitcher keinen Win erhalten, auch wenn er später weiter pitcht und durch die Summe der beiden Einsätze die Mindestanzahl an Innings erreicht. Um sich als Starting Pitcher für einen Win zu qualifizieren, muss der Starting Pitcher die benötigten Innings ununterbrochen ab Spielbeginn leisten. Der Pitcher kann sich jedoch als Einwechselpitcher für einen Win qualifizieren, gemäß der Bestimmungen in Regel 9.17.
3. Ein Starting Pitcher, der auf eine Feldposition wechselt und später für die siegreiche Mannschaft das Spiel zu Ende pitcht, kann einen Save bekommen, wenn er nicht der Winning Pitcher ist und die Bedingungen in Regel 9.19 erfüllt.[1]

[1] OBR Regel 9.19 (b), keine entsprechende OSR Regel

# 10 PRÜFSUMMEN

Viele Scoresheets enthalten Fehler im Statistikteil, die von den Statistikstellen mühsam korrigiert werden müssen. Fehler beim Auswerten passieren auch erfahrenen Scorern, aber mit Hilfe von Prüfsummen kann man einen Großteil dieser Fehler mit wenig Aufwand beseitigen. Die beiden wichtigsten Prüfsummen sind auf dem Scoresheet verpflichtend einzutragen. Aber auch alle anderen Prüfsummen sollten in der unten beschriebenen Reihenfolge angewandt werden.

Stimmen die Prüfsummen, dann kann man sich ziemlich sicher sein, dass die Spalten korrekt ausgefüllt wurden. Natürlich ist es möglich, dass zwei Fehler begangen wurden, die sich gegenseitig aufheben, oder dass eine Aktion bei einem falschen Spieler eingetragen wurde. Aber diese Fälle sind sehr viel unwahrscheinlicher als das Übersehen oder das falsche Auszählen von Aktionen.

## 10.1 BOX SCORE BALANCE

Die Anzahl der PA muss genauso groß sein, wie die Summe der aus gemachten Spieler (PO), der erzielten Runs (R) und der auf Base zurückgelassenen Läufer (LOB). Wird ein Spiel durch Tie-Breaker entschieden, muss die Formel auf der rechten Seite um die Anzahl der Tie-Breaker-Läufer korrigiert werden.

| R + LOB + PO = PA (+ TIE) |
|---|

Die Box Score Balance ist die wichtigste Prüfsumme, die auf dem Scoresheet eingetragen werden muss[1] und die einzige, die auch im Regelbuch explizit erwähnt wird.[2]

## 10.2 ANZAHL PLATE APPEARANCES

Die Anzahl der PA muss genauso groß sein, wie die Summe der At Bats und der Aktionen, die keine At Bats sind. „I/O“ steht dabei für Schlagmänner, die durch Catcher's Interference oder Obstruction das erste Base erreicht haben. Weil es auf dem Scoresheet keine Auswertungsspalte für I/O gibt, sollte man sich diese selten vorkommenden Situationen separat notieren, damit man nach dem Spiel nicht vergisst, sie in die Prüfsumme einzutragen.

| AB + BB + HP + SH + SF + I/O = PA |
|---|

Auch diese Prüfsumme ist auf dem Scoresheet einzutragen.

## 10.3 ANZAHL RUNS

Die Anzahl der Runs in der Offensivstatistik muss genauso groß sein, wie die Anzahl der Runs in der Gesamtinningsummation und im Linescore.

| R Offensivstatistik = R Gesamtinningsummation = R Linescore |
|---|

## 10.4 ANZAHL RBI

Die Anzahl der RBI muss genauso groß sein, wie die Anzahl der Läufer, die durch ein X.. oder HR Home Plate erreichten (und nicht durch SB, WP, PB, BK, E, e, FC), abzüglich der Läufer, die während eines Force Double Plays oder Reverse Force Double Plays einen Run erzielten.

| RBI = Runs, die durch X.. (und HR) scorten, abzüglich Runs während (Reverse) Force Double Plays |
|---|

## 10.5 ANZAHL HITS

Die Anzahl der Hits in der Offensivstatistik muss genauso groß sein, wie die Anzahl der Hits in der Gesamtinningsummation und im Linescore.

| H Offensivstatistik = H Gesamtinningsummation = H Linescore |
|---|

[1] BuSpO Anhang 6, Stufe 4 d)
[2] OBR Regel 9.03 (c), keine entsprechende OSR Regel

## 10.6 RESTLICHE OFFENSIVSTATISTIKEN

Mit den Prüfsummen 1-5 hat man die Spalten PA, AB, R, RBI, H, BB, HP, SH und SF kontrolliert.

Die Spalten 2B, 3B, HR und K werden über die Prüfsumme Batting = Pitching kontrolliert (siehe unten). Die Spalten SB und CS werden über die Prüfsumme Batting = Catching kontrolliert (siehe unten).

## 10.7 ANZAHL PUTOUTS

Pro gepitchtem Inning muss es drei Putouts geben. Falls das letzte Inning nicht zu Ende gespielt wurde, weil das Spiel vorher von der Heimmannschaft gewonnen wurde, gibt es keine ganzzahlige Anzahl von Innings Pitched. Die Formel gilt aber trotzdem, d. h. bei 8.1 IP muss es 25 PO geben.

$$PO = 3 \times IP$$

Diese Prüfsumme ist links unten in der Summenzeile des Defensivteils enthalten.

## 10.8 ANZAHL ERRORS

Die Summe der Errors in der Defensivstatistik muss mit der Anzahl der Errors in der Gesamtinningsummation des gegnerischen Scoresheets und im Linescore übereinstimmen.

$$E\ Defensivstatistik = E\ Gesamtinningsummation = E\ Linescore$$

## 10.9 RESTLICHE DEFENSIVSTATISTIKEN

Für die Assists, Passed Balls und Double/Triple Plays gibt es keine Prüfsummen. Hier hilft nur eine Kontrollzählung.

## 10.10 BATTING = PITCHING

Die Pitchingleistungen der einen Mannschaft müssen mit den Battingleistungen der anderen Mannschaft übereinstimmen: BF (= PA), AB, R, H, 2B, 3B, HR, K, BB/IBB, HP, SH, SF.

## 10.11 BATTING = CATCHING

Die Catchingleistungen der einen Mannschaft müssen mit den Battingleistungen der anderen Mannschaft übereinstimmen: SB und CS. Allerdings muss bei den CS darauf geachtet werden, ob es CS gab, an denen der Catcher nicht beteiligt war.

## 10.12 RESTLICHE PITCHINGSTATISTIKEN

Damit verbleiben nur noch die Spalten ER, WP und BK, die wiederum manuell kontrolliert werden müssen.

# 11 SONDERFÄLLE

Im deutschen Baseball und Softball gibt es ein paar Sonderfälle, welche die Spieldurchführung betreffen und vom Scoringregelwerk nicht abgedeckt sind. Dieses Kapitel erläutert, wie Scorer mit diesen Situationen umgehen sollen.

## 11.1 MERCY RULES / ZEITBEGRENZUNG

In den deutschen Ligen wird mit verschiedenen Mercy-Rules und Zeitbegrenzungen gespielt, um zu große Leistungsunterschiede zwischen den Mannschaften abzufangen. Bei den Mercy-Rules gibt es die 7-Run-Rule (Softball) bzw. 10-Run-Rule (Baseball), die zwei bzw. ein Inning(s) vor Spielende in Kraft tritt. Weiterhin gibt es die 15-Run-Rule ab dem vierten Inning sowie die 20-Run-Rule ab dem dritten Inning.[1]

Unterhalb der Verbandsligen sind Zeitbegrenzungen zulässig, die typischerweise zwei oder zweieinhalb Stunden betragen.[2] Diese sind in den Durchführungsverordnungen der Landesverbände festgelegt.

Diese Regeln bestimmen das Spielende und müssen daher von den Schiedsrichtern überwacht und umgesetzt werden. Um die Schiedsrichter zu unterstützen, sollte jeder Scorer aber die bei einem Spiel anwendbaren Regeln kennen und die Schiedsrichter darauf hinweisen, falls diese das Spiel nicht beenden.

## 11.2 SPIELE MIT WENIGER ALS NEUN SPIELERN

In Deutschland kann eine Mannschaft auch mit sieben oder acht Spielern antreten, wenn das Spiel in einer Junioren-, Jugend- oder Schülerliga oder in der jeweils untersten Erwachsenenliga im Baseball oder Softball stattfindet.[3]

Der Landesverband kann entscheiden, ob in einem solchen Fall mit automatischen Aus gespielt wird oder nicht.

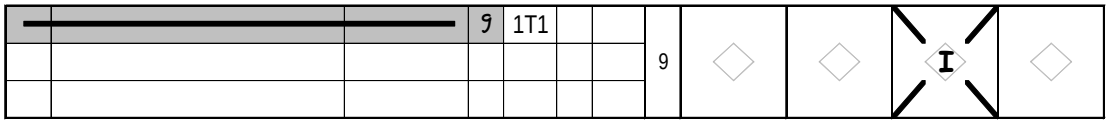
### 11.2.1 MIT AUTOMATISCHEN AUS

Bei acht Spielern erfolgt immer ein „automatisches Aus“, wenn die Schlagposition 9 an der Reihe ist und bei sieben Spielern erfolgt jeweils ein „automatisches Aus“ an den Schlagpositionen 5 und 9.

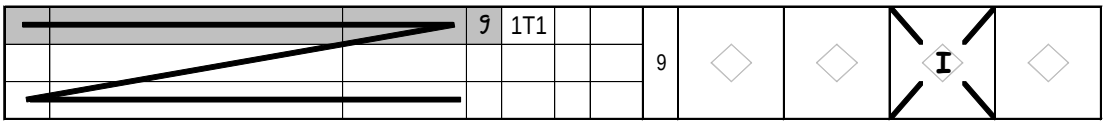
Falls die Mannschaftsstärke erst nach Spielbeginn auf weniger als neun Spieler sinkt, z. B. durch eine Verletzung, muss natürlich die Schlagposition frei bleiben, die der ausgefallene Spieler belegt hat. Die Schlagreihenfolge darf während des Spiels nie verändert werden.

Diese Regelung erfordert während des Spiels eine ständige Kommunikation zwischen Schiedsrichter und Scorer, damit das Spiel korrekt geleitet werden kann. Beim Scoring muss Folgendes beachtet werden:

1. Die freigelassene Position in der Schlagreihenfolge wird mit einer waagerechten Linie durchgestrichen. Die nicht besetzte Feldposition wird in die Spalte „Pos.“ eingetragen. Außerdem muss im Kommentarfeld des Scoresheets eine Erklärung eingefügt werden.
2. Die automatischen Aus werden als „I“, „II“, „III“ ohne Angabe eines Spielzuges gescort. Um das Aus noch mal unmissverständlich als automatisches Aus zu kennzeichnen, wird das Kästchen durchgestrichen.

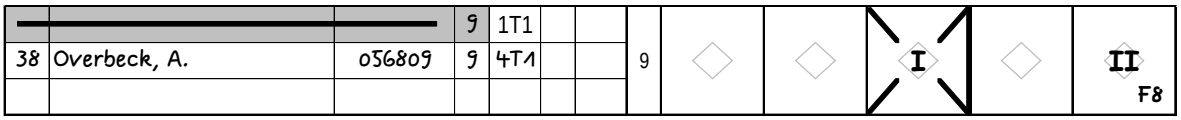



3. Nach dem Spiel wird die freigelassene Position durch ein „Z“ vollständig belegt.




[1] BuSpO Artikel 11.3.04 (Achtung: Ausnahmen für DBV-Ligen Baseball (Anhang 18))
[2] BuSpO Artikel 11.3.01
[3] BuSpO Anhang 16, Änderungsmöglichkeit zu Artikel 11.4.01

4. Wird die freigelassene Position während des Spiels noch aufgefüllt, z. B. weil ein Spieler erst nach Spielbeginn eintrifft, wird diese Aktion wie eine Einwechslung behandelt, d. h. man trägt neben dem Namen die Feldposition und den Wechselzeitpunkt ein. Genau umgekehrt verfährt man, wenn eine Mannschaft das Spiel mit neun Spielern beginnt und erst später zu wenige Spieler hat. Dann wird der ausgefallene Spieler „ausgewechselt".




5. Um eine Verfälschung der Statistiken zu verhindern, werden bei der Auswertung die automatischen Aus vollständig ignoriert, d. h.:

- Bei der Offensivstatistik der Mannschaft, die in Unterzahl gespielt hat, werden für die automatischen Aus keine Plate Appearances oder At Bats vergeben.
- Bei der Defensivstatistik der gegnerischen Mannschaft werden für die automatischen Aus keine Putouts und keine Innings Played vergeben.
- Bei der Pitcherstatistik der gegnerischen Mannschaft werden für die automatischen Aus keine Batters Faced, At Bats oder Innings Pitched vergeben.
- Bei der Vergabe von Wins und Saves werden nur die „wahren" Innings Pitched berücksichtigt. Auch hierfür dürfen die automatischen Aus nicht angerechnet werden.
- Durch das konsequente Herausrechnen der automatischen Aus stimmen alle Prüfsummen.

Zur besseren Verständlichkeit folgt ein Beispiel:

Die Gastmannschaft tritt mit nur acht Spielern zu einem Spiel an. Das Spiel geht über volle sieben Innings. Im zweiten, vierten und sechsten Inning war die Position 9 in der Schlagreihenfolge am Schlag und es wurde jeweils ein automatisches Aus vergeben. Der letzte Schlagmann der Gastmannschaft war die Nr. 6 der Schlagreihenfolge. Das bedeutet nun Folgendes:

- Die Gastmannschaft war eigentlich 33 x am Schlag (drei Mal die komplette Schlagreihenfolge plus sechs Schlagmänner). Weil die drei automatischen Aus aber nicht mitgezählt werden, dürfen für die Gastmannschaft nur 30 Plate Appearances vergeben werden.
- Die Defensive der Heimmannschaft bekommt 18 Putouts (sieben komplette Innings minus drei automatische Aus). Spieler, die das gesamte Spiel in der Defensive gespielt haben, bekommen 6 IP.
- Die Pitcher der Heimmannschaft bekommen 30 Batters Faced (statt 33). Weil zu den sieben kompletten Innings drei automatische Aus beigetragen haben, bekommen sie nur sechs Innings Pitched.
- Weil das Spiel auf sieben Innings angesetzt war, benötigt der Starting Pitcher vier Innings für einen Win und ein Einwechselpitcher müsste zwei Innings für einen Save gemäß Regel 9.19 (d) (3) werfen. Dass das Spiel effektiv nur sechs Innings gedauert hat, ändert nichts an den Anforderungen.

### 11.2.2 OHNE AUTOMATISCHE AUS

Wird ohne automatische Aus gespielt, dann bleiben die Lineup-Positionen 9 bzw. 8 und 9 frei. Wie im Bild oben gezeigt werden die freigelassenen Positionen in der Schlagreihenfolge mit einer waagerechten Linie durchgestrichen. Die nicht besetzte Feldposition wird in die Spalte „Pos." eingetragen. Außerdem muss im Kommentarfeld des Scoresheets eine Erklärung eingefügt werden. In die Scoringkästchen wird nichts eingetragen und die Auswertung erfolgt ganz normal.

Wird die freigelassene Position während des Spiels noch aufgefüllt, z. B. weil ein Spieler erst nach Spielbeginn eintrifft, wird diese Aktion wie eine Einwechslung behandelt, d. h. man trägt neben dem Namen die Feldposition und den Wechselzeitpunkt ein. Genau umgekehrt verfährt man, wenn eine Mannschaft das Spiel mit neun Spielern beginnt und erst später zu wenige Spieler hat. Dann wird der ausgefallene Spieler „ausgewechselt".

## 11.3 NACHWUCHSBEREICH

Die Durchführungsverordnungen der Landesverbände enthalten häufig spezielle Regeln für den Nachwuchsbereich. Beispiele sind:

- Re-entry auch im Baseball,
- ein Verbot von Base Stealings,
- die Nichtanwendung der Dropped-Third-Strike-Regel, d. h. der Schlagmann ist immer aus,
- ein vorzeitiges Inningende nach einer bestimmten Anzahl von Schlagmännern (z. B. 9-Batter-Regel) oder Runs (z. B. 5-Run-Regel),
- ein vorzeitiges Inningende bei dem nicht erzielte Aus in Runs umgewandelt werden (optionaler Rollover), oder
- Beschränkungen der Einsatzdauer von Pitchern auf eine bestimmte Anzahl von Plate Apperances.

Der Scorer sollte vor dem Spiel die DVO lesen und sich mit den Schiedsrichtern abstimmen, damit klar ist, welche Regeln im Spiel zur Anwendung kommen.

Führen solche Regeln zu einem vorzeitigen Inningende, also bevor zwei Aus sind, so sollte die Anwendung der Regel im Kommentarfeld eingetragen werden. Damit erspart man sich Eintragungen in jedem Inning, das vorzeitig endet und es reicht, den Schrägstrich beim letzten Schlagmann zu ziehen.

# 12 TIPPS UND REGELN FÜR SCORER

In diesem Kapitel sind zahlreiche Tipps aus der Praxis zusammengestellt, die dem Scorer die Arbeit erleichtern sollen. Außerdem werden Verhaltensmaßregeln definiert, die jeder beachten sollte.

## 12.1 PROFESSIONELLES VERHALTEN

In diesem Kapitel werden Verhaltensregeln definiert, die ein Scorer einhalten sollte, um von allen am Spiel beteiligten Personen und den Zuschauern als professioneller und neutraler Offizieller anerkannt zu werden. Als Vorbild dienen die Regelungen für Schiedsrichter in den Regelwerken und Ordnungen.[1]

Die „zehn Gebote“ für professionelles Scoring:

**„Sei neutral“**

Sei immer neutral, auch wenn du Mitglied des Heimvereins bist, denn du bist ein Offizieller des Verbands.[2] Treffe alle Entscheidungen objektiv und lass dich nicht von persönlichen Beziehungen zu den Mannschaften und Spielern beeinflussen. Unterlasse Anfeuerungsrufe oder Beifallsbekundungen während des Spiels.

**„Kenne die Regeln“**

Kenne die Regeln und zwar nicht nur die Scoringregeln, sondern auch solche, die für das Spielverständnis wichtig sind. Halte dein Scoringbuch und dein Regelbuch auf dem neuesten Stand und bringe beide mit zum Spiel, damit du im Zweifelsfall nachschlagen kannst. Kenne die für Scorer relevanten Passagen in den Ordnungen des DBV und deines Landesverbands und informiere dich vor dem Spiel über spezielle Bedingungen, z. B. Mercy Rules oder Zeitbegrenzung. Frische deine Kenntnisse regelmäßig durch Selbststudium oder Fortbildungen auf und informiere dich selbstständig über Änderungen der Regeln und Ordnungen.

**„Sei konsequent“**

Finde deinen Maßstab bei Ermessensentscheidungen (Hit/Error, WP/PB) im Einklang mit den im Lehrgang und diesem Buch vorgestellten Richtlinien und halte ihn konsequent ein. Versuche vergleichbare Aktionen immer auf dieselbe Art zu bewerten. Versuche nicht, falsche Ermessensentscheidungen durch weitere falsche Entscheidungen „gutzumachen“. Lass dich nicht vom Spielstand oder anderen Faktoren, wie z. B. einem laufenden No-Hitter, beeinflussen.

**„Sei selbstkritisch“**

Erkenne deine Fehler und nutze sie, um dich zu verbessern. Korrigiere dein Scoresheet - auch nach dem Spiel - wenn du einen Fehler entdeckst. Nutze jedes Feedback, das du kriegen kannst, z. B. von Statistikstellen oder Ausbildern. Verwende alle verfügbaren Prüfsummen, um deine Auswertung zu kontrollieren.

**„Verhalte dich höflich und respektvoll“**

Verhalte dich höflich und respektvoll gegenüber den Managern, Coaches, Spielern, Vereinsoffiziellen und den Schiedsrichtern. Stelle dich den Managern und Schiedsrichtern vor dem Spiel vor. Fordere denselben Respekt von Managern, Spielern, Vereinsoffiziellen und den Schiedsrichtern ein und akzeptiere keine herablassende Behandlung.[3]

**„Sei selbstbewusst“**

Sei selbstbewusst, aber nicht überheblich und zeige Managern, Spielern, Vereinsoffiziellen und den Schiedsrichtern, dass du deine Arbeit sachkundig und korrekt ausführst. Treffe deine Entscheidungen alleine und lass dich nicht von Managern, Spielern oder Zuschauern beeinflussen. Lass dich nicht zu schnellen Entscheidungen drängen, sondern nimm dir die Zeit, die du für die korrekte Bewertung einer Situation brauchst.

**„Sei pünktlich“**

Sei spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn am Feld, damit du dich in Ruhe auf das Spiel vorbereiten kannst. Komme noch etwas früher, falls du für einen fremden Verein scorst oder auf dem betreffenden Feld zum ersten Mal zum Einsatz kommst. Eventuell musst du den fürs Scoring zuständigen Vereinsoffiziellen ausfindig machen und dein Scorerplatz entspricht vielleicht nicht deinen Vorstellungen.

[1] OBR Regel 8 Allgemeine Anweisungen für Schiedsrichter, OSR Regel 10 Allgemeine Informationen für die Umpire, BuSpO Artikel 6.14
[2] BuSpO Artikel 7.3.01
[3] OBR Regel 9.01 (c), BuSpO Artikel 11.1.05

**„Sei ehrgeizig“**

Bemühe dich, deine Leistungen als Scorer laufend zu verbessern.[1] Score so viele Spiele wie möglich, um Erfahrung zu sammeln. Strebe eine höhere Lizenz an, auch wenn du sie für deinen Heimverein vielleicht nicht benötigst. Versuche, für Spiele auf höherem Niveau eingeteilt zu werden.

**„Kleide dich angemessen“**

Kleide dich angemessen, auch wenn es für Scorer keine Kleiderordnung gibt. Ein Scorer im Trikot der Heimmannschaft bzw. eine Scorerin mit Bikinitop werden nicht als neutral oder professionell akzeptiert werden. Empfehlenswert ist die Nutzung des DBV Scorer-Polo-Shirts. Kleide dich dem Wetter entsprechend, denn ein frierender oder überhitzter Scorer ist in seiner Entscheidungsfähigkeit eingeschränkt.

**„Lass dich nicht ablenken“**

Vermeide Essen während des Spiels, denn es lenkt ab und Ketchupflecken auf dem Scoresheet sehen sehr unschön aus. Falls sich Essen während des Spiel nicht vermeiden lässt, z. B. bei einem Doubleheader mit kurzer Pause, tue dies möglichst nur in den Inningpausen. Trinke vor und während des Spiels niemals Alkohol. Beschränke Gespräche mit anderen Anwesenden (Anzeigetafelbediener, Stadionsprecher, DJ) während des Spiels auf das notwendige Minimum und schau nicht auf dein Smartphone.

## 12.2 GUTES SCORING

### 12.2.1 WAHL DES RICHTIGEN SITZPLATZES

Bevor du mit deiner Arbeit am Spielfeldrand beginnst, solltest du dir eine Sitzposition suchen, von der du das Spielgeschehen möglichst gut beobachten kannst. Wichtig ist natürlich, dass du das komplette Spielfeld bequem einsehen kannst. Die Anzeigetafel musst du ebenfalls problemlos ablesen können, denn du bist verantwortlich dafür, dass immer der korrekte Spielstand angezeigt wird.[2] Du musst sie allerdings nicht selbst bedienen, denn das ist die Aufgabe der Heimmannschaft.

Außerdem solltest du nicht zu weit von den Dugouts und dem Home Plate entfernt sein, damit dir die Manager oder der Plate Umpire die Wechsel problemlos ansagen können. Schließlich ist ein guter Schutz vor Regen, Wind und Sonne sehr wichtig und sollte bei der Wahl eine Rolle spielen. Wenn du in einer Hand einen Regenschirm halten musst und damit stundenlang versuchst, bei starkem Wind deine Scoresheets trocken zu halten, dann kannst du dich nicht richtig auf das Spiel konzentrieren. Die Heimmannschaft ist verpflichtet, dir einen entsprechenden Schutz zur Verfügung zu stellen.[3]

Die meisten Scorer positionieren sich direkt hinter dem Home Plate, so dass das gesamte Feld vor ihnen liegt. Eine bessere Position ist allerdings etwas rechts davon, zwischen Home Plate und First Base, etwa in Verlängerung der Third Base Foul Line. In dieser Position erkennt man besser, ob ein Pitch vor dem Home Plate aufsetzt, was die Unterscheidung Wild Pitch/Passed Ball sehr erleichtert. Da die Mehrzahl der Schlagmänner rechtshändig schlagen und links des Home Plate stehen, hat man von dieser Seite einen guten Blick. Außerdem sitzt du näher am ersten Base, wo normalerweise die meisten Aktionen passieren.

Im Softball kann eventuell ein Sitzplatz links von der Home Plate besser sein. Beim Softball ist die Unterscheidung zwischen Stolen Base und Wild Pitch/Passed Ball sehr schwierig, weil sich die Läuferinnen erst vom Base lösen dürfen, wenn der Ball die Hand des Pitchers verlässt. Sitzt man links vom Home Plate so kann man den Pitcher und eine Läuferin auf dem ersten Base gleichzeitig im Auge behalten und so die Initiative der Läuferin eventuell besser erkennen.

Die für dich beste Position musst du allerdings selbst herausfinden. Der einzige Platz, den du auf jeden Fall meiden musst, sind die Dugouts.[4]

### 12.2.2 RICHTIGES BEOBACHTEN DES SPIELS

Genau wie ein Schiedsrichter muss ein Scorer immer den Ball beobachten. Die Läufer kannst du ignorieren, denn deren Position lässt sich problemlos nach Beendigung des Spielzugs feststellen und auf dem Scoresheet eintragen. Der Ball muss dagegen immer im Auge behalten werden, denn nur so lassen sich Putouts, Assists und Errors korrekt verteilen, falls es zu einem Spielzug kommt. Erst wenn der Ball wieder beim Pitcher ist, solltest du mit dem Aufschreiben des Spielzugs beginnen, um keine Aktion zu verpassen.

[1] AO Kapitel 3.1
[2] BuSpO Artikel 7.3.04
[3] BuSpO Artikel 7.2.03
[4] BuSpO Artikel 7.2.02

### 12.2.3 KONTROLLE DER SCHLAGREIHENFOLGE UND WECHSEL

Um von einem Batting-out-of-Turn/Order nicht überrascht zu werden, musst du bei jedem Schlagmann die Rückennummer kontrollieren. Bemerkst du einen falschen Schlagmann, solltest du alle Aktionen des falschen Schlagmanns auf einem separaten Blatt notieren, solange bis sicher ist, ob die gegnerische Mannschaft einen Appeal macht.

Außerdem kannst du dich nicht darauf verlassen, dass dir alle Wechsel korrekt angesagt werden. Deswegen solltest du zu Beginn jedes Innings die auf das Feld laufenden Spieler beobachten und die Rückennummern der Spieler mit der Line-Up auf dem Scoresheet vergleichen. Um die Kontrolle möglichst schnell durchführen zu können, ist es hilfreich, sich auf einem separaten Blatt ein Baseballfeld aufzumalen und die Rückennummern der Spieler an den entsprechenden Positionen einzutragen. Damit findet man die richtigen Nummern viel schneller als im Line-Up auf dem Scoresheet. Für die Kontrolle der Rückennummern kann auch ein Fernglas sehr hilfreich sein.

Wechsel in der Offensive sind dagegen relativ leicht zu erkennen, weil du ja - wie oben beschrieben - ohnehin alle Schlagmänner kontrollierst. Auch ein neuer Pitcher, der sich zunächst ja warm werfen darf, ist leicht zu erkennen. Die Einwechslung eines Pinch Runners kann man dagegen leicht übersehen, weil man in diesem Moment wahrscheinlich noch mit dem Notieren der letzten Aktion beschäftigt ist, die den Schlagmann auf das Base brachte.

### 12.2.4 NOTIEREN UND KORRIGIEREN VON AKTIONEN

**Notieren:** Befinden sich mehrere Läufer auf den Bases und passiert dann ein Base Hit, so musst du innerhalb einer kurzen Zeit eine ganze Menge Kästchen bearbeiten, d. h. Läufer vorrücken lassen, Runs markieren, RBIs eintragen usw. Dabei kann man leicht ein Kästchen übersehen und im schlimmsten Fall einen Run vergessen. Bei solchen Situationen empfiehlt es sich daher, zuerst immer die auslösende Aktion zu notieren, also z. B. den Base Hit des Schlagmanns (dabei am besten gleich die Nummer des Schlagmanns merken). Danach lässt man alle Läufer vorrücken, markiert und zählt dabei die Runs, um dann zum Schlagmann zurückzukehren und die RBIs einzutragen. Dieses Vorgehen hat den folgenden Vorteil: Vergisst man einen Läufer, so kann man mit der Kenntnis, dass es einen Base Hit gab, das Verbleiben dieses Läufers rekonstruieren. Schreibt man dagegen zuerst alle Läufer auf und vergisst dabei den Schlagmann, so erinnert man sich möglicherweise später nicht mehr daran, wie er auf Base kam.

**Separater Zettel:** Du solltest zu einem Spiel immer ein paar Blätter Papier mitbringen, auf denen du während des Spiels Notizen machen kannst. Noch besser ist es, eine Kopie eines Scoresheets dabei zu haben, auf dem man Aktionen festhalten kann, die nicht sofort auf dem offiziellen Scoresheet vermerkt werden sollen. Das ist sehr wichtig bei allen Appealsituationen, denn hier kann es passieren, dass, nachdem die Aktion vorbei ist und du alles notiert hast, der Schiedsrichter einen Spieler aus gibt und alle Läufer auf ihre Bases zurückschickt. Um aufwändige Korrekturen zu vermeiden, solltest du, sobald du eine Appealsituation bemerkst, auf dem separaten Blatt weiterscoren und die Aktionen erst ins offizielle Scoresheet übertragen, wenn der nächste Pitch erfolgt ist und damit die Aktion legalisiert wurde.

**Korrigieren:** Irgendwann wird es aber jeden Scorer treffen: Eine Eintragung ist falsch und muss korrigiert werden. Das heißt zunächst die falsche Aktion durchzustreichen und danach die richtige Aktion aufzuschreiben. Im günstigsten Fall kann man beides im Kästchen unterbringen. Reicht der Platz aber nicht, muss man eine Möglichkeit finden, die richtige Aktion so zu notieren, dass sie für jedermann auffindbar und verständlich ist. Möglichkeiten dafür sind:

1. Die Aktion mit einem „*“ markieren und ins Kommentarfeld eine Erläuterung schreiben. Die Rückseite des Scoresheets bietet zwar viel Platz, erscheint aber nicht auf den Durchschlägen.
2. Die Aktion in einem freien Kästchen links von der aktuellen Spalte unterbringen. Es ist egal, wie „schön“ das Scoresheet hinterher aussieht, wichtig ist nur, dass die Korrekturen eindeutig sind. Wenn ein notierter Run doch nicht gewertet wird, sollte man dazu schreiben „Kein Run“ oder etwas Ähnliches. Neben einen Unearned Run, der aus Versehen ausgemalt wurde, sollte man schreiben „Unearned“ oder ihn mit einem „*“ markieren und einen Kommentar ins Kommentarfeld schreiben.

### 12.2.5 ZEIT SCHAFFEN

Zeit ist wichtig für einen Scorer. Meistens hat man zu viel, aber wenn es wirklich darauf ankommt, hat man zu wenig. Deshalb solltest du versuchen, dir die Zeit zu verschaffen, die du brauchst. Beispiel Line-Ups: Die meiste Schreibarbeit hat man vor dem Spiel beim Eintragen der Aufstellungen. Um bei Spielbeginn wirklich fertig zu sein, kann man deshalb nicht auf die Plate Conference warten, bei der die Manager dem Plate Umpire ihre Aufstellungen übergeben. Laut BuSpO sollen die Mannschaften ihre Line-Ups mindestens 30 Minuten vor

Spielbeginn beim Scorer abgeben.[1] Die Einhaltung dieser Regel sollte man einfordern, um sich ohne Zeitdruck auf das Spiel vorbereiten zu können.

| **WICHTIG:** | Offiziell werden die Line-Ups erst mit der Übergabe an den Plate Umpire, deshalb sollte man darauf achten, dass sich kurz vor Spielbeginn nicht noch Änderungen ergeben. |
|---|---|

Auch während des Spiels sollte man darauf achten, genug Zeit zu haben. Bitte den Schiedsrichter, das Spiel noch nicht freizugeben, wenn du noch mit dem Notieren des letzten Wechsels beschäftigt bist. Anderes Beispiel: Du bist noch mit dem Notieren der letzten Aktion beschäftigt, als der Plate Umpire erscheint und dir den nächsten Wechsel ansagen will. Bitte ihn, kurz zu warten, bis du mit dem Schreiben fertig ist.

Zwischen den beiden Spielen eines Doubleheaders ist die Zeit auch meistens knapp. Hier kann man sich wertvolle Minuten sparen, indem man vor dem ersten Spiel bereits die Scoresheets für das zweite Spiel vorbereitet, also alle grauen Felder ausfüllt.

### 12.2.6 ZWEIFELSFÄLLE ENTSCHEIDEN

Im Scoring gibt es diverse Ermessensentscheidungen, die unter Umständen sehr schwer zu fällen sind und manchmal von verschiedenen Scorern unterschiedlich bewertet werden. Dazu einige Hilfestellungen:

- Wenn du dich in einer Situation nicht sofort entscheiden kannst, dann solltest du versuchen, die Situation noch mal vor deinem geistigen Auge ablaufen zu lassen und erst danach entscheiden. Es ist keine Schande, mit dem Aufschreiben einer Aktion noch eine Minute zu warten. Du hast sogar das Recht, Ermessensentscheidungen bis zu 24 Stunden nach Spielende noch zu ändern.[2]
- Bist du dir nicht sicher, ob ein Run zählt oder nicht, dann musst du immer den Schiedsrichter fragen.
- Falls du dir bei einer Hit/Error-Entscheidung nicht sicher bist, dann solltest du immer zugunsten des Schlagmanns auf Base Hit entscheiden.[3]
- Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein Schlagmann einen Extra-Base-Hit erzielt hat, oder ob er auf einen Wurf der Defensive ein zusätzliches Base erreicht hat (also durch „FC"), dann ist es hilfreich, darauf zu achten, wohin der Ball geschlagen wurde. Wurde der Ball so geschlagen, dass ein Outfielder stehenbleibt oder vorwärts laufen muss, dann ist dies ein Anhaltspunkt gegen einen Extra-Base-Hit und für ein „FC". Wurde der Ball so geschlagen, dass ein Outfielder seitlich oder nach hinten laufen muss, dann ist dies ein Anhaltspunkt für einen Extra-Base-Hit.
- Wenn ein geworfener Ball nicht gefangen wird und du dir nicht sicher bist, ob der Wurf schlecht war oder ob schlecht gefangen wurde, dann solltest du dem werfenden Spieler den Error geben.
- Wenn bei einem Spielzug ein schlechter Wurf passiert und du dir nicht sicher bist, ob ein guter Wurf rechtzeitig genug am Base gewesen wäre, dann solltest du keinen Error vergeben, sondern auf Base Hit entscheiden.
- Wenn bei einem Stolen Base-Versuch ein Feldspieler einen guten Wurf des Catchers fallen lässt, du dir aber nicht absolut sicher bist, dass der Läufer hätte aus gemacht werden können, dann solltest du auf Stolen Base entscheiden und nicht auf Caught Stealing mit Error.
- Wird ein Foul Fly Ball fallen gelassen, dann solltest du nur dann einen Error vergeben, wenn der Ball in der Nähe eines Feldspielers herunterkam und du absolut sicher bist, dass der Ball hätte gefangen werden müssen. Im Zweifelsfall solltest du keinen Error vergeben.
- Bei der Bestimmung der Earned Runs solltest du im Zweifelsfall immer für den Pitcher entscheiden, wenn es darum geht, zu bestimmen, wie viele Bases ein Läufer im fiktiven Spiel vorrücken darf.[4]
- Bei der Unterscheidung Wild Pitch/Passed Ball solltest du im Zweifelsfall auf Wild Pitch entscheiden, weil Wild Pitches viel häufiger vorkommen als Passed Balls.
- Wenn unklar ist, ob die Defensive wirklich kein Interesse daran hatte, ein Stolen Base zu verhindern, dann solltest du auf Stolen Base entscheiden.
- Bist du nicht sicher, ob ein buntender Schlagmann sich opfern wollte, oder ob er einen Base Hit erreichen wollte, dann solltest du auf Sacrifice Hit entscheiden.[5]

[1] BuSpO Artikel 7.3.05
[2] OBR Regel 9.01 (a), keine entsprechende OSR Regel
[3] OBR Regel 9.05 (a) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel
[4] OBR Regel 9.16 (f), keine entsprechende OSR Regel
[5] OBR Regel 9.08 (a) Kommentar, keine entsprechende OSR Regel

## 12.3 KOMMUNIKATION

Allgemein gilt: Du musst allen am Spiel beteiligten Parteien - also den Schiedsrichtern und den Managern/Coaches der beiden Mannschaften, bei Turnieren auch dem Technischen Kommissar - jederzeit auf Anfrage den Spielstand und die Anzahl der Aus nennen und sonstige für den Spielablauf nötige Informationen bereitstellen. Außerdem dürfen alle am Spiel beteiligten Parteien das Scoresheet einsehen, sofern du dadurch nicht bei deiner Arbeit behindert wirst.

### 12.3.1 MIT DEN SCHIEDSRICHTERN

Schiedsrichter und Scorer sind in ihrer Funktion offizielle Vertreter des Verbands. Sie sollen sich bei ihrer Arbeit gegenseitig unterstützen.[1] Du solltest immer mit den Schiedsrichtern sprechen, wenn irgendetwas unklar ist, z. B. ob ein Run zählt oder nicht, wenn ein Wechsel nicht angesagt wurde oder wenn unklar ist, warum ein Schlagmann plötzlich aus gegeben wurde. Auch wenn du mal einen Spielzug verpasst hast oder wenn du dir nicht sicher bist, ob bei einem Error der Wurf überhaupt rechtzeitig am Base gewesen wäre, solltest du dich nicht scheuen, die Schiedsrichter zu befragen.

Andersherum kannst du auch die Schiedsrichter unterstützen. So legt das Regelbuch fest, dass der Scorer sofort die Schiedsrichter informieren muss, wenn die Feldmannschaft das Feld verlässt, bevor drei Aus erzielt wurden.[2] Analog dazu sollte der Scorer die Schiedsrichter auch dann informieren, wenn die Mannschaften nicht wechseln, obwohl bereits drei Aus erzielt wurden. Auch in Batting-out-of-Turn/Order-Situationen oder bei Spielen mit weniger als neun Spielern (automatische Aus) wird deine Hilfe gefragt sein.

Auch wenn die Beendigung des Spiels eine Aufgabe der Schiedsrichter ist, kannst du deine Unterstützung anbieten, indem du die Schiedsrichter darüber informierst, dass durch den aktuellen Spielstand eine Mercy-Rule in Kraft tritt. Beim Spielen unter Zeitbegrenzung sollten Schiedsrichter und Scorer ein Signal vereinbaren, das der Scorer unauffällig geben kann, wenn die vorgegebene Spielzeit abgelaufen ist. Die Verantwortung für die Zeitmessung liegt zwar alleine bei den Schiedsrichtern[3], allerdings sollten Schiedsrichter auf dem Feld aus Sicherheitsgründen eigentlich keine Uhr tragen.

### 12.3.2 MIT DEN MANNSCHAFTEN

Der Scorer darf grundsätzlich nur dem Schiedsrichter Auskunft geben und auch nur auf dessen Anfrage, wer der nächste Schlagmann ist. Anfragen von Managern/Coaches/Spielern dürfen vom Scorer nicht beantwortet werden. Auf solche Fragen solltest du freundlich aber konsequent antworten, dass du keine Fragen zur Schlagreihenfolge beantworten darfst.

Begründung: Du darfst dich auf keinen Fall dem Verdacht aussetzen, eine Mannschaft bei der Vermeidung einer falschen Schlagreihenfolge zu unterstützen und sie dadurch vor einem Appeal der gegnerischen Mannschaft zu schützen. Daher darfst du niemals Kommentare zur korrekten Schlagreihenfolge abgeben. Erst recht darfst du niemanden darauf hinweisen, wenn eine Mannschaft seine Schlagreihenfolge nicht einhält.[4] Das Scoresheet darf allerdings jederzeit von den Managern/Coaches der beiden Mannschaften eingesehen werden.

Fehlerhafte und unvollständige Line-Ups solltest du vor Spielbeginn mit Bitte um Korrektur an den Plate Umpire zurückgegeben. Dies ist der Fall bei fehlenden Eintragungen, z. B. Rückennummern oder Passnummern, oder offensichtlich falschen Einträgen, z. B. doppelte Positionsnummern. Zu Springer- und Ausländerkennzeichnungen darfst du dich aber nicht äußern, weil diese für Proteste relevant sein können.

**WICHTIG:** Spielerwechsel sind vom Scorer so zu notieren, wie sie angesagt werden. Du darfst die Mannschaften nicht auf fehlerhafte Wechsel hinweisen, um dich auch hier nicht dem Verdacht auszusetzen, eine Mannschaft vor einem Regelverstoß und einem Protest zu schützen. Ein kurzes vertrauliches Gespräch mit dem Schiedsrichter ist allerdings zulässig.

### 12.3.3 IN STADIEN

In Baseball- oder Softballstadien, von denen es in Deutschland inzwischen mehrere gibt, sitzt du unter Umständen so weit vom Spielfeld entfernt, dass ein direktes Gespräch mit Managern und Schiedsrichtern nicht mehr möglich ist. In diesem Fall muss der Schiedsrichter per Handzeichen mit dir kommunizieren, um dich z. B.

[1] BuSpO Artikel 6.1.03 und Artikel 7.1.02
[2] OBR Regel 9.01 (b) (2), keine entsprechende OSR Regel
[3] DBV Veranstaltungsordnung §3 Absatz 1c) Punkt 3.
[4] OBR Regel 9.01 (b) (4), keine entsprechende OSR Regel

über Wechsel zu informieren. Das hier beschriebene Verfahren entspricht dem Lehrbuchinhalt für Baseball-Schiedsrichter.[1]

Vor jeder Kommunikation muss der Schiedsrichter mit dir Kontakt aufnehmen: Dazu schaut der Schiedsrichter hoch zum Scorerplatz, hebt den rechten Arm und winkt einmal mit der rechten Hand von links nach rechts („der Wink").

#### 12.3.3.1 AUSWECHSLUNG IN DER OFFENSIVE

Wechsel von Offensivspielern werden vom Schiedsrichter nach dem Wink wie folgt angezeigt:

- Pinch Hitter: Der Schiedsrichter zeigt auf den neuen Schlagmann.
- Pinch Runner: Der Schiedsrichter zeigt auf den neuen Läufer.

#### 12.3.3.2 AUSWECHSLUNG IN DER DEFENSIVE

Bei einem defensiven Wechsel zeigt der Schiedsrichter nach dem Wink auf die Position, auf der der neu eingewechselte Feldspieler steht:

- Im Infield: Arm und Hand sind maximal auf der Augenhöhe des Schiedsrichters.
- Im Outfield: Arm und Hand sind über dem Kopf des Schiedsrichters – er zeigt quasi über das Infield ins Outfield.

Wird nur ein einziger Spieler ausgewechselt und nimmt der neue Spieler dieselbe Position ein, dann ist diese Ansage recht einfach. Komplizierter wird es, wenn mehrere Wechsel gleichzeitig durchgeführt werden.

**Fall 1:** Nur ein neuer Spieler wird eingewechselt - aber dieser nimmt eine andere Position im Feld ein als sein Vorgänger.

Beispiel: Der Second Baseman verlässt das Spiel. Der Einwechselspieler geht aber ins Left Field und der bisherige Leftfielder wird zum Second Baseman.

- „Wink" zum Scorer
- Der Schiedsrichter zeigt ins Left Field, um den neuen Spieler anzuzeigen.
- Zweiter Wink zum Scorer, um anzuzeigen, dass es mehr als einen Wechsel gab.
- Der Schiedsrichter zeigt auf den Second Baseman.

Der Scorer muss nun merken, dass der neue Second Baseman der alte Leftfielder war (durch Kontrolle der Rückennummer) und dass der alte Second Baseman nicht mehr im Spiel ist. Damit weiß der Scorer, dass der neue Spieler (Leftfielder) in der Batting Order an der Position des jetzt ausgewechselten (alten) Second Basemans schlagen muss.

**Fall 2:** Zwei „einfache" Auswechselungen mit gleichen Positionen in der Schlagreihenfolge.

Beispiel: Ein neuer Leftfielder und ein neuer Second Baseman wurden eingewechselt, wobei in der Schlagreihenfolge der neue Leftfielder die Position des alten Leftfielders und der neue Second Baseman die Position des alten Second Basemans einnimmt.

- „Wink" zum Scorer
- Der Schiedsrichter zeigt ins Left Field, um den neuen Spieler anzuzeigen.
- Zweiter Wink zum Scorer, um anzuzeigen, dass es mehr als einen Wechsel gab.
- Der Schiedsrichter zeigt auf den Second Baseman, um den neuen Spieler anzuzeigen.
- Der Schiedsrichter nimmt wieder Blickkontakt mit dem Scorer auf.
- Der Schiedsrichter streckt seinen rechten Arm in Richtung des Scorers aus und zeichnet mit Arm und Hand eine vertikale Linie in die Luft - einmal Hand hoch und wieder runter. Diese gerade Linie steht für den „geraden Wechsel", d. h. die neuen Spieler schlagen an den gleichen Positionen in der Schlagreihenfolge wie ihre jeweiligen Vorgänger.

Durch das Zeichen für den „geraden Wechsel" weiß der Scorer, dass der neue Leftfielder an der Position des alten Leftfielders und der neue Second Baseman jetzt an der Position des alten Second Basemans in der Schlagreihenfolge schlägt.

[1] Lehrbuch Schiedsrichter Baseball, Teil 1, Kapitel 12.8

**Fall 3:** Zwei Auswechselungen mit geänderten Positionen in der Schlagreihenfolge.

Beispiel: Ein neuer Leftfielder und ein neuer Second Baseman kommen ins Spiel. Dabei schlägt der neue Leftfielder an der Position des alten Second Basemans, und der neue Second Baseman schlägt an der Position des alten Leftfielders.

- „Wink" zum Scorer
- Der Schiedsrichter zeigt ins Left Field, um den neuen Spieler anzuzeigen.
- Zweiter Wink zum Scorer, um anzuzeigen, dass es mehr als einen Wechsel gab.
- Der Schiedsrichter zeigt auf den Second Baseman, um den neuen Spieler anzuzeigen.
- Der Schiedsrichter nimmt wieder Blickkontakt mit dem Scorer auf.
- Der Schiedsrichter streckt seinen rechten Arm in Richtung des Scorers aus und zeigt mit dem Zeigefinger auf Augenhöhe in Richtung des Scorers. Dann zeichnet er mit Arm und Zeigefinger einen Halbkreis in die Luft, so als wollte er eine Uhr von der „12" im Uhrzeigersinn zur „6" aufmalen. Diese Bewegung wird wiederholt. Die Halbkreisbewegung ist der Unterschied zur „geraden Linie" im Fall 2.

Durch das Zeichen für den „ungeraden Wechsel" weiß der Scorer jetzt, dass die beiden neuen Spieler die Positionen in der Schlagreihenfolge tauschen.

**Fall 4:** Viele Auswechselungen mit geänderten Positionen in der Schlagreihenfolge.

Beispiel: Es gibt fünf Wechsel in der Defensive und alle tauschen auch noch die Positionen in der Schlagreihenfolge.

In einem solchen Fall versagt die beste Zeichensprache: Der Schiedsrichter führt zunächst den „Wink" aus, dann zeigt er nacheinander auf alle neuen Spieler auf dem Spielfeld. Die Positionen in der Schlagreihenfolge kann der Scorer erst dann notieren, wenn der jeweilige Spieler an den Schlag tritt.

#### 12.3.3.3 PROTESTE

Ein Protest wird durch den Schiedsrichter wie folgt signalisiert:

- „Wink" zum Scorer
- Der Schiedsrichter streckt seinen rechten Arm in Augenhöhe Richtung Scorer und malt mit dem Zeigefinger ein „P" in die Luft. Er tut dies spiegelverkehrt, damit das „P" für den Scorer lesbar ist. Gegebenenfalls wird das Zeichen wiederholt.
- Der Grund für den Protest wird dann nach dem Spiel durch den Schiedsrichter oder den Scorer auf dem Scoresheet vermerkt.

Wenn du das „P" erkannt hast, musst du sofort den Zeitpunkt, die Anzahl der Aus, den Count und die Position der Läufer notieren. Außerdem musst du den Stadionsprecher informieren, damit dieser verkünden kann, dass das Spiel unter Protest weiterläuft.

#### 12.3.3.4 FLUTLICHT EINSCHALTEN

Auf Spielfeldern mit Flutlichtanlage ist das Flutlicht dann einzuschalten, wenn der Plate Umpire dies für erforderlich hält. Du bist zwar nicht für das Einschalten des Lichts verantwortlich, aber als Partner der Schiedsrichter solltest du den Hinweis verstehen und an die zuständigen Personen weiterleiten.

- „Wink" zum Scorer
- Der Schiedsrichter streckt seinen rechten Arm in die Luft und zeigt mit dem Zeigefinger in den Himmel. Er schaut dabei selber in die Richtung der Flutlichtlampen und zeichnet mit einem Zeigefinger kleine Kreise in die Luft.

#### 12.3.3.5 TIME PLAYS

Kommt es im Spielverlauf zu Time Plays, soll der Plate Umpire deutlich anzeigen, ob der Punkt zählt oder nicht. Wenn der Punkt zählt, dann zeigt der Plate Umpire zunächst auf Home Plate und zwar mit dem Zeigefinger der rechten Hand. Dann dreht er sich um und zeigt mit dem gleichen Finger hinauf zum Scorer bzw. zur Anzeigetafel. Er ruft dabei laut und deutlich: „That's a run! Score this run!".

Zählt der Punkt in einem Time Play hingegen nicht, dann kreuzt der Plate Umpire die Arme zwei Mal in etwa Schulterhöhe vor dem Körper mit Blick zum Official Scorer und ruft: „No run! No run!".

## 12.4 AUSRÜSTUNG

Du solltest zu jedem Einsatz die folgende Ausrüstung mitbringen:

- Regelbuch Baseball oder Softball (der Heimverein muss auch ein Exemplar vorhalten[1])
- Scoringbuch
- Mindestens drei Stifte (Kugelschreiber)
- Extra Papier oder kopierte Scoresheets für Notizen
- Optional:
  - Bundesspielordnung und Durchführungsverordnung des jeweiligen Landesverbands (muss der Heimverein ohnehin am Feld haben[2])
  - Formulare für das Zählen der Defensivaktionen während des Spiels
  - Fernglas, um Defensivwechsel besser kontrollieren zu können
  - Sonnenbrille

Die Heimmannschaft muss Folgendes zur Verfügung stellen:

- Scorertisch und Sitzgelegenheit mit Regen- und Sonnenschutz[3]
- Scoresheets
- Umkleidekabine[4]

## 12.5 KORREKT UND SCHNELL AUSWERTEN

Viele Scorer verbringen nach dem Spiel noch eine Menge Zeit damit, die Statistikauswertung zu erstellen, zeitweise bis zu zwei Stunden. Mit ein bisschen Erfahrung und ein paar Tricks lässt sich diese Zeit aber deutlich reduzieren, so dass ein Spiel in weniger als 30 Minuten ausgewertet werden kann.

### 12.5.1 EFFEKTIVES AUSWERTEN OFFENSIVE

Viele Scorer tendieren dazu, die 15 Spalten der Offensivstatistik nacheinander durchzuarbeiten. Das kostet eine Menge Zeit und ist eigentlich unnötig, denn viele der Spalten bleiben am Ende leer. Zu einer deutlich schnelleren Auswertung kommt man mit der Technik des „Ausblendens“. Dabei geht der Scorer zunächst die ersten fünf Spalten (PA, AB, R, RBI und H) einzeln durch, denn in diesen Spalten muss häufig etwas eingetragen werden.

Die restlichen zehn Spalten werden danach aber nicht mehr einzeln durchgearbeitet. Stattdessen schaut man sich alle Kästchen eines Schlagmanns an und ermittelt die Aktionen, die zusätzlich zu den ersten fünf Spalten noch notiert werden müssen, also Extra-Base-Hits, Strike Outs/Walks/Hit by Pitches, Stolen Bases/Caught Stealings und Sacrifices.

Hier ein Beispiel. Ein Schlagmann war fünfmal am Schlag und hat viele unterschiedliche Aktionen in seinen Kästchen stehen.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SB3 e9<br>X4 1B | | I<br>SH 1-3 | WP2 2B<br>CS 2-6-2 | | PB5 FC<br>1B | | X2<br>E6 |

Die Kunst ist dabei, alle Aktionen, die nicht in die Statistik eingehen „auszublenden“, also alle Aus, Erreichen einer Base durch „X..“, „FC“, „TIE“, „E..“, „e..“, „CI e2“, „WP“, „PB“ und „BK“, so dass man nur die für die Statistik wichtigen Aktionen „sieht“. Tut man dies, sieht man das folgende Bild.

[1] BuSpO Artikel 4.3.03
[2] BuSpO Artikel 4.3.03
[3] BuSpO Artikel 7.2.03
[4] BuSpO Artikel 4.1.02

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SB3 eg<br> <br>X4 1B | | <br>SH 1-3 | WP2 2B<br> <br>CS 2-6-2 | | PB5 FC<br> <br>1B | | X2<br> <br>E6 |

Man muss also nur noch Folgendes notieren: 1 2B, 1 SB, 1 CS, 1 SH

Mit dieser Technik, die natürlich etwas Übung erfordert, kann man die restlichen zehn Spalten in wenigen Sekunden abarbeiten.

## 12.5.2 EFFEKTIVES AUSWERTEN DEFENSIVE

Um sich das lästige und fehlerbehaftete Auszählen nach dem Spiel zu ersparen, gibt es verschiedene Methoden, die Defensivaktionen schon während des Spiels zu notieren. In diesem Kapitel sind drei verschiedene Methoden beschrieben, von denen du dir die für dich beste heraussuchen kannst. Für erfahrene Scorer ist die erste Methode zu empfehlen, für weniger erfahrene die zweite oder dritte. Man kann diese Methoden allerdings auch genauso gut nach dem Spiel zum Auszählen der Aktionen benutzen.

### 12.5.2.1 STRICHLISTE

Das Ausfüllen der Defensivstatistik kannst du dir vereinfachen, indem du dir ein Formular erstellst und in dieses während des Spiels alle Defensivaktionen in Form einer Strichliste einträgt. Das folgende Formular ist im Übungsbuch als Vorlage zum Ausdrucken enthalten.

| Schlagreihen-folge | Rückennummer | Position | IP | A | PO | E | DP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 17 | 4 | 9 | III | II | I | I |
| | | | | | | | |
| 2 | 23 | 6 | 6 | IIII | IIII | | II |
| | 30 | 6 | 3 | II | I | I | |
| 3 | 15 | 5 | 5 | II | I | | |
| | 15 | 4 | 4 | I | | I | |
| … | | | | | | | |
| P/Flex | 33 | 1 | 6.1 | I | I | | |
| | 2 | 1 | 1.2 | I | | I | |

Falls mit Designated Hitter/Player gespielt wird, so musst du auch eine Position P/Flex benutzen, in der die Statistik des Pitchers bzw. Flex Players eingetragen werden kann.

- Vorteil: Sehr schnelle Auswertung. Nach dem Spiel brauchst du nur die Strichlisten in Zahlen umwandeln und kannst sie sofort in den Statistikteil übertragen, weil die Reihenfolge auf dem Formular der Reihenfolge auf dem Scoresheet entspricht. Außerdem ist die Zuordnung von Spielzügen nach Wechseln kein Problem.
- Nachteil: Du musst sehr exakt arbeiten, denn wenn du einmal eine Eintragung vergisst, z. B. in einem hektischen Inning, dann musst du nach dem Spiel trotzdem noch mal alle Aktionen auszählen, um die fehlende Aktion aufzuspüren. Wenn möglich solltest du am Ende jedes Innings nachzählen, ob die Anzahl der Putouts durch drei teilbar ist und ob die Anzahl der Errors mit der Inningsummation übereinstimmt.

Diese Methode ist die beste, wenn du die Defensivstatistik nach Positionen getrennt auswerten musst. Alternativ kannst du die Liste auch nach Feldpositionen sortieren, statt nach der Schlagreihenfolge. Vorteil: Du findest beim Eintragen den Spieler schneller und du kannst dir die Position P/Flex sparen. Nachteil: Hat ein Spieler während des Spiels mehrere Feldpositionen gespielt, so steht er an verschiedenen Positionen in der Liste. Dadurch brauchst du nach dem Spiel länger, um die Statistik auf das Scoresheet zu übertragen.

#### 12.5.2.2 INNINGLISTE

Die zweite Möglichkeit, die Defensivaktionen zu notieren, ist die Auflistung der Aktionen pro Inning auf einem separaten Blatt.

*Beispiel: Im ersten Inning finden folgende Defensivaktionen statt: „6-3", „K", „F8". Im zweiten Inning gab ein „6-4-3" Double Play, ein „5-E3" und ein „K 2-3". In der Tabelle sieht das dann so aus:*

| Inning | A | PO | E |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 3, 2, 8 | |
| 2 | 6, 4, 5, 2 | 4, 3, 3 | 3 |

Nach dem Spiel zählst du dann z. B. für den Second Baseman alle Aktionen mit einer „4" zusammen usw.

- Vorteil: Du merkst sofort, falls du in einem Inning eine Eintragung vergessen hast, denn in jedem vollständig gespielten Inning muss es drei Putouts geben. Auch die Errors kannst du schnell mit der Inningsummation kontrollieren. Es ist also sehr leicht, die Liste nachträglich zu komplettieren.
- Nachteil: Die Auswertung dauert ein bisschen länger als bei der vorhergehenden Methode, falls es Auswechslungen gegeben hat. Dann musst du nämlich aufpassen, wem eine Aktion zuzuordnen ist. Du kannst dir aber behelfen, indem du in der Liste während des Spiels Auswechslungen durch Schlangenlinien oder Schrägstriche markierst und damit die Aktionen vor und nach dem Wechsel trennst.

#### 12.5.2.3 KOMBINATION

Um bei einem vergessenen Eintrag die Liste schneller korrigieren zu können, bietet sich die folgende Variante an: Statt Strichen wird die Zahl des Innings eingetragen, in dem die Aktion passiert ist. Das ist etwas mehr Aufwand, aber du kannst leicht kontrollieren, wenn in einem Inning eine Aktion vergessen wurde.

| Schlagreihen-folge | Name oder Rückennummer | Position | IP | A | PO | E | DP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 17 | 4 | 9 | 1, 4, 5 | 2, 5 | 3 | 5 |
| | | | | | | | |
| 2 | 23 | 6 | 6 | 1, 2, 5, 6 | 1, 5 | | 5, 6 |
| | 30 | 6 | 3 | 8, 9 | 7 | 8 | |
| 3 | 15 | 5 | 5 | 3, 3 | 2 | | |
| | 15 | 4 | 4 | 7 | | 6 | |
| … | | | | | | | |
| P/Flex | 33 | 1 | 6.1 | 5 | 2 | | |
| | 2 | 1 | 1.2 | 8 | | 9 | |

### 12.5.3 EFFEKTIVES AUSWERTEN PITCHING

Bei der Pitchingstatistik kannst du vor allem dadurch Zeit sparen, dass du die Earned Runs bereits während des Spiels auswertest (siehe Kapitel 9.5). Mit etwas Erfahrung ist dies ohne weiteres möglich, sofern es im Inning keine Pitcherwechsel gibt und nur wenige Errors und Passed Balls auftreten.

Weiterhin bietet sich an, beim Durchgehen des Scoresheets für jeden Pitcher die H/2B/3B/HR, die K/BB/HP, die SH/SF und die WP/BK in jeweils einem Durchgang zu zählen. Dadurch musst du nur viermal alle Innings durchlaufen statt elfmal.

### 12.5.4 AUSWERTEN WÄHREND DES SPIELS

Neben der Auswertung der Defensivstatistik kannst du während des Spiels auch bereits die Offensiv- und Pitchingstatistik von ausgewechselten Spielern auswerten. Dies ist aber nur für erfahrene Scorer empfehlenswert. Beim Softball müssen aber mögliche Re-Entries beachtet werden.

# 13 ANHANG

## 13.1 SCORINGÜBERSICHT

### 1. In den Kästchen

| | |
|---|---|
| 1B | Single (1-Base-Hit) |
| 2B | Double (2-Base-Hit) |
| 3B | Triple (3-Base-Hit) |
| HR | Homerun |
| • | Run(s) Batted In |
| BB | Base on Balls (Walk) |
| IBB | Intentional Base on Balls |
| HP | Hit by Pitch |
| CI e2 | Catcher's Interference |
| E # | Decisive Error (# = Positionsnummer) |
| e # | Extra-Base Error (# = Positionsnummer) |
| X # | Vorgerückt durch Schlag, SH, SF, BB, HP, CI o. ä. (# = Nr. in der Schlagreihenfolge) |
| FC | Fielder's Choice (ohne Nummer) |
| WP # | Wild Pitch (# = Nr. in der Schlagreihenfolge) |
| PB # | Passed Ball (# = Nr. in der Schlagreihenfolge) |
| SB # | Stolen Base (# = Nr. in der Schlagreihenfolge) |
| CS #-# | Caught Stealing (# = Spielzug) |
| K | Strike Out (auch K WP, K PB, K U2, K E2, K #-# oder K FC) |
| F # | Fly Out (# = Positionsnummer) |
| U # | Unassisted Out (# = Positionsnummer) |
| #-# | Assisted Out (# = Spielzug) |
| OBR #-# | Out by Rule (# = Spielzug) |
| AP #-# | Appeal Play (# = Spielzug) |
| LT | Lost Turn At Bat |
| SH #-# | Sacrifice Bunt (# = Spielzug) |
| SF # | Sacrifice Fly (# = Positionsnummer) |
| PK #-# | Pickoff (# = Spielzug) |
| BK # | Balk (# = Nr. in der Schlagreihenfolge) |
| DP #-# | Double Play (# = Spielzug) |
| TP #-# | Triple Play (# = Spielzug) |
| TIE | Tie-Breaker |

### 2. Statistikspalten / Inningsummation

| | |
|---|---|
| PA | Plate Appearances |
| AB | At Bats |
| R | Runs |
| RBI | Runs Batted In |
| H | Total Hits |
| 2B | 2-Base-Hits |
| 3B | 3-Base-Hits |
| HR | Homeruns |
| K | Strike Outs |
| BB | Bases on Balls |
| IBB | Intentional Bases on Balls |
| HP | Hit by Pitches |
| SB | Stolen Bases |
| CS | Caught Stealings |
| SH | Sacrifice Hits (= Bunts) |
| SF | Sacrifice Flies |
| A | Assists |
| PO | Putouts |
| E | Errors |
| DP | Double Plays |
| IP | Innings Played |
| PB | Passed Balls |
| LOB | Left On Base |

### 3. Pitcherstatistik

| | |
|---|---|
| BF | Batters Faced |
| IP | Innings Pitched |
| AB | At Bats |
| R | Runs |
| ER | Earned Runs |
| H | Total Hits |
| 2B | 2-Base-Hits |
| 3B | 3-Base-Hits |
| HR | Homeruns |
| K | Strike Outs |
| BB | Bases on Balls |
| IBB | Intentional Bases on Balls |
| HP | Hit by Pitches |
| SH | Sacrifice Hits (= Bunts) |
| SF | Sacrifice Flies |
| WP | Wild Pitches |
| BK | Balks |
| W/L/S | Win/Loss/Save |

### 4. Positionen

| | |
|---|---|
| 1 | Pitcher |
| 2 | Catcher |
| 3 | First Baseman |
| 4 | Second Baseman |
| 5 | Third Baseman |
| 6 | Shortstop |
| 7 | Leftfielder |
| 8 | Centerfielder |
| 9 | Rightfielder |

| | |
|---|---|
| DH | Designated Hitter |
| DP | Designated Player |

| | |
|---|---|
| PH | Pinch Hitter |
| PR | Pinch Runner |

## 13.2 ABKÜRZUNGSLISTE UND GLOSSAR

| Abk. | Begriff | Bedeutung | Kapitel |
|---|---|---|---|
| **A** | Assist | Beihilfe zu einem Aus | 3.1, 8.2 |
| **AB** | At Bat | Schlagdurchgang | 7.2, 9.3 |
| **AO** | Ausbildungsordnung | Die Regeln für die Ausbildung von Schiedsrichtern, Scorern und Trainern im DBV | 1.2, 1.3, 1.5 |
| **AP** | Appeal Play | Entscheidung des Schiedsrichters, die nur nach Aufforderung einer der Mannschaften getroffen wird | 3.22, 3.26 |
| **AVG** | Batting Average | Schlagdurchschnitt | 3.5 |
| | Batter | Schlagmann | |
| **BB** | Baseball | | |
| **BB** | Base on Balls, Walk | Berechtigung für einen Schlagmann zum ersten Base vorzurücken, nachdem er vier Pitches außerhalb der Strike Zone bekommen hat | 3.7, 7.7, 9.8 |
| **BF** | Batters Faced | Anzahl der Schlagmänner, gegen die ein Pitcher geworfen hat | 9.2 |
| **BK** | Balk | Unerlaubte Aktion des Pitchers mit Läufern auf Base (Baseball) | 3.18, 9.13 |
| **BuSpO** | Bundesspielordnung | Die Regeln für den Spielbetrieb im DBV | 1.2, 1.3.1, 1.5 |
| **CG** | Complete Game | „Komplettes Spiel“, d. h. ein Pitcher wirft das gesamte Spiel | |
| **CI e2** | Catcher’s Interference | Behinderung des Schlagmanns durch den Catcher | 3.21, 9.5.2, 9.5.6 |
| **CS** | Caught Stealing | Ein Läufer wird beim Versuch, ein Base zu stehlen, aus gemacht | 3.15, 7.2, 8.7 |
| | Count | Anzahl der Balls and Strikes eines Schlagmanns | |
| **DH** | Designated Hitter | Baseball: Schlagmann, der für den Pitcher in der Offensive eingesetzt wird | 2.2.4, 4.4.1 |
| **DP** | Designated Player | Softball: Schlagfrau, die für den Flex-Player in der Offensive eingesetzt wird | 2.2.4, 4.4.2 |
| **DP** | Double Play | Ein Spielzug, in dessen Verlauf zwei Spieler der Offensivmannschaft aus gemacht werden | 3.20, 8.3 |
| **DVO** | Durchführungs-verordnung | Die Durchführungsverordnung eines Landesverbandes ergänzt die BuSpo | 1.3.1, 1.5 |
| **e** | (Extra-Base) Error | Fehler eines Defensivspielers, der einem Läufer ein zusätzliches Base beschert | 3.6, 5.3, 8.2, 9.5.4 |
| **E** | (Decisive) Error | Fehler eines Defensivspielers, der ein Aus verhindert | 3.6, 5.3, 8.2, 9.5.3 |
| **ER** | Earned Run | Run, der dem Pitcher angelastet wird | 9.5 |
| **ERA** | Earned Run Average | Anzahl der ER, die ein Pitcher im Durchschnitt pro 7 Innings (SB) oder 9 Innings (BB) abgibt | 9.5 |
| **F** | Fly Out | Geschlagener Ball, der direkt aus der Luft gefangen wird | 3.3 |
| **FC** | Fielder’s Choice | „Wahl des Feldspielers“: Ein Schlagmann oder ein Läufer erreichen ein Base nur deshalb safe, weil sich die Verteidigung für einen Spielzug an einem anderen Base entscheidet | 3.10 |
| **FLD** | Fielding Average | Durchschnitt zur Messung der Defensivleistung eines Feldspielers | 8.2 |
| | Flex Player | Softball: Spielerin, die nur defensiv spielt (für sie schlägt der Designated Player) | 2.2.4, 4.4.2 |
| | Fly Ball | Hoch in die Luft geschlagener Ball | 3.3 |
| | Force Out, Force Play | Der Schlagmann oder ein durch ihn zum Vorrücken gezwungener Läufer wird aus gemacht | 3.1, 3.2, 3.5.2, 3.6.3 |

| Abk. | Begriff | Bedeutung | Kapitel |
|---|---|---|---|
| | Foul Tip | Ein Pitch, der vom Catcher gefangen wird, obwohl der Schlagmann den Ball mit dem Schläger berührt hat | 3.4 |
| | Ground Ball | Auf den Boden geschlagener Ball | 3.1, 3.2 |
| **H** | (Base) Hit | Schlag, der so gut ist, dass die Defensivmannschaft den Schlagmann nicht am ersten Base aus machen kann | 3.5, 5.2, 7.5, 9.6 |
| **HP** | Hit by Pitch | Wenn der Schlagmann von einem gepitchten Ball getroffen wird und deshalb zum ersten Base vorrücken darf | 3.8, 7.8, 9.9 |
| **HR** | Homerun | Schlag, durch den der Schlagmann Home Plate erreicht | 3.5, 7.5, 9.6 |
| | Illegal Pitch | Unerlaubte Aktion des Pitchers mit Läufern auf Base (Softball) | 3.18, 9.13 |
| **IBB** | Intentional BB | Der Pitcher gibt dem Schlagmann absichtlich ein Base on Balls | 3.7, 7.7, 9.8 |
| **IP** | a) Innings Pitched | a) Anzahl der Innings, in denen ein Pitcher geworfen hat | 9.1 |
| | b) Innings Played | b) Anzahl der Innings, in denen ein Spieler in der Defensive gespielt hat | 8.5 |
| **K** | Strike Out | Schlagmann ist aus, weil er drei Strikes bekommen hat | 3.4, 7.6, 9.7 |
| **L** | Loss | Verlorenes Spiel | 9.14.2 |
| **LOB** | Left On Base | Am Ende eines Innings auf Base zurückgelassene Läufer | 5.4 |
| **LT** | Lost Turn at Bat | „Verlorener Schlagdurchgang“, wenn ein Schlagmann vergisst, zu schlagen | 3.26, 12.2.3 |
| | Lead Runner | Der am weitesten vorgerückte Läufer | |
| **Nr.** | Rückennummer | | 2.2.3 |
| **OBR** | Out by Rule | Ein Schlagmann oder Läufer wird wegen einer unerlaubten Aktion aus gegeben | 3.25 |
| **OBR** | Offizielle Baseball Regeln | | |
| **OSR** | Offizielle Softball Regeln | | |
| **PA** | Plate Appearance | Gibt an, wie oft ein Schlagmann zum Schlagen dran war | 7.1, 9.2 |
| **PB** | Passed Ball | Ein Pitch, den der Catcher nicht unter Kontrolle bringen kann, obwohl dies mit normaler Anstrengung möglich gewesen wäre | 3.16, 8.7, 9.5.4 |
| **PH** | Pinch Hitter | Ein Spieler, der zum Schlagen eingewechselt wird | 4.1.4 |
| **PK** | Pickoff | Eine überraschende Aktion des Pitchers oder Catchers, durch die ein Läufer aus gemacht wird | 3.19 |
| | Pop Fly | Ein hoch geschlagener Ball über dem Infield | |
| **PO** | Putout | Das Aus eines Läufers oder Schlagmanns durch einen Feldspieler | 3.25, 8.2 |
| **Pos.** | Position | Feldposition | 2.2.3 |
| **PR** | Pinch Runner | Ein Spieler, der für einen Läufer auf Base eingewechselt wird | 4.1.4 |
| **R** | Run | Ein Punkt, der von einem Offensivspieler erzielt wird | 5.1, 7.3, 9.4, 9.5 |
| **RBI** | Run Batted In | Ein Run, der durch die Aktion eines Schlagmanns erzielt wird | 3.13, 7.4, 10.4 |
| | Relief Pitcher | Eingewechselter Pitcher | 4.2, 9.5.7, 9.14 |
| | Rundown Play | Ein Spielzug, bei dem ein Läufer zwischen den Bases „gefangen“ wird | 3.1, 3.15, 3.19 |
| | (Base-)Runner | Läufer | |
| **S** | Save | Spiel, bei dem ein Einwechselpitcher die Führung verteidigt hat | 9.14.4 |
| **SB** | Softball | | |

| Abk. | Begriff | Bedeutung | Kapitel |
|---|---|---|---|
| **SB** | Stolen Base | „Gestohlenes Base“: Vorrücken eines Läufers ohne geschlagenen Ball, WP, PB, BB, HP, CI, E, e oder FC | 3.10, 3.14, 3.17, 7.9, 8.7 |
| **SF** | Sacrifice Fly | Fly Ball, der gefangen wird und dabei einem Läufer erlaubt, zum Home Plate vorzurücken | 3.12, 7.12, 9.11 |
| **SH** | Sacrifice Hit (= Bunt) | Schlag, bei dem der Schlagmann sich opfert, um einem Läufer das Vorrücken zu ermöglichen | 3.11, 7.11, 9.10 |
| | Starting Pitcher | Der Pitcher, der das Spiel beginnt | 9.14.3.1 |
| | Strike Out | siehe K | |
| **TIE** | Tie-Breaker | Sonderregel, um Spiele in der Verlängerung schneller zu beenden | 3.23 |
| **TP** | Triple Play | Ein Spielzug, in dessen Verlauf drei Spieler der Offensivmannschaft aus gemacht werden | 3.20, 8.4 |
| | Tag Play | Ein Läufer ist aus, weil er zwischen den Bases mit dem Ball berührt wird | |
| **U** | Unassisted (Ground-) Out | Aus nach einem Ground Ball, an dem nur ein einzelner Feldspieler beteiligt ist | 3.2 |
| | Umpire | Schiedsrichter | 2.2.2, 6.1, 12.3.1, 12.3.3 |
| **W** | Win | Gewonnenes Spiel | 9.14.3 |
| **WP** | Wild Pitch | „Wilder Wurf“ des Pitchers, der das Vorrücken von Läufern ermöglicht | 3.16, 9.12 |
| **X** | | Vorrücken durch die Aktion eines nachfolgenden Schlagmanns | 3.9 |

## 13.3 CHECKLISTE

### 13.3.1 VOR DEM SPIEL

**Auf beiden Scoresheets eintragen:**

- Namen der Mannschaften, Zuordnung Heim/Gast durch Kreuzchen
- Datum
- Spielort
- Sport, Liga und Gruppe
- Verband (DBV oder der jeweilige Landesverband)
- Spiel-Nr. laut Spielplan, Markierung Spiel 1 oder 2 bei Doubleheader
- Spielbeginn (Uhrzeit)

**Nur auf Heim-Sheet eintragen:**

- Namen und Lizenznummern der Schiedsrichter (in der Reihenfolge Home Plate, 1B, 2B, 3B)
- Name und Lizenznummer des Scorers

**Line-Ups eintragen:**

- Rückennummer
- Name und Vorname (zumindest mit erstem Buchstaben abkürzen)
- Spielerpass-Nr. (LV- und Vereins-Nr. an das obere Ende der Spalte)
- Feldposition
- Position des Starting DP in der Schlagreihenfolge (nur Softball)

### 13.3.2 SOFORT NACH DEM SPIEL

**Auf beiden Scoresheets:**

- Gesamtinningsummation machen
- Linescore komplett ausfüllen
- Spielende (Uhrzeit) und Spieldauer (hh:mm) eintragen
- Zuschauerzahl eintragen

**Nur auf Heim-Sheet:**

- Ja/Nein-Felder „Protest“ und „Kommentare auf Rückseite“ ankreuzen
- Unterschriften Plate Umpire, Scorer, Heim- und Gast-Manager

### 13.3.3 VOR DEM VERSCHICKEN DER SCORESHEETS AN DEN VERBAND

- Offensiv-, Defensiv- und Catcherstatistiken komplett ausfüllen
- Pitchingstatistik komplett ausfüllen
- Summen aller Statistikspalten berechnen
- Alle Prüfsummen anwenden