

Field Umpire

Den Field-Umpire (auch Base-Umpire genannt) sollte man mit einem Counter und Softball-Regelwissen ausstatten. Folgenden Erklärungen und Hinweise für den Field-Umpire (FU) sollen nur einen kleinen Überblick der wichtigsten Aufgaben geben.

Beobachtungsposition im Feld

Wenn der Ball im Infield bleibt, dann bleibt der FU im Outfield, wenn der Ball ins Outfield geschlagen wird, dann läuft er an den Pitcher's Circle.

Wenn keine Base besetzt ist steht der FU 6m hinter der ersten Base an der Linie im Foul-Territory (Position A). Kommt der Ball aus dem Infield, so bewegt er sich während des Spielzuges ein paar Schritte Richtung zweiter Base. Wird der Ball ins Outfield geschlagen, so läuft er an den Pitcher's Circle, kontrolliert, ob der Runner die erste Base berührt und achtet auf den weiteren Spielzug.

Wenn nur die erste Base besetzt ist steht der FU 2-3m schräg hinter dem 2nd-Baseman. Wenn die zweite oder dritte Base besetzt ist (unabhängig von der ersten Base), steht der FU 2-3m schräg hinter dem Short-Stop. Bleibt der Ball im Infield bewegt er sich etwas in die Richtung der entsprechenden Base. Wird der Ball ins Outfield geschlagen, so läuft er an den Pitcher's Circle.

Safe-, Out- und Dead-Ball-Zeichen

Safe-Zeichen: beide Arme werden seitlich vom Körper, mit den Handflächen nach unten, waagrecht ausgestreckt.

Out-Zeichen: die flache rechte Hand wird seitliches über die Schulter angehoben (waagrechter Oberarm, senkrechter Unterarm) und zur Faust geschlossen.

Dead-Ball-Zeichen: beide Hände werden seitliches über die Schulter angehoben (waagrechter Oberarm, senkrechter Unterarm); die Handflächen zeigen zueinander.

Alle drei Zeichen sollten bei einer knappen Entscheidung mit den Worten „Safe“, „Out“ bzw. „Dead-Ball“ verbal unterstützt werden und zusätzlich evtl. eine Erklärung gegeben werden wie "Off the Bag", "No Control" oder "No Tag". Es muss kein Safe-/Out-Zeichen gegeben werden, wenn kein vollendeter Versuch zu einem Aus gemacht wurde; z.B. wenn gar nicht erst zur Base geworfen wurde oder der Ball am Fielder vorbei geht.

Force Play Situation

Wenn der Batter zum Batter-Runner wird (z.B. durch einen Ground-Ball) sind die unmittelbar davor befindlichen Runner gezwungen vorzurücken. Dies gilt für jeden Runner so lange, bis der Batter-Runner bzw. ein nachfolgender Runner aus gemacht wurde oder der Runner die nächste Base erreicht hat.

Force Out Vorgehen

- Gute Position zur Base einnehmen: etwa 90 Grad zur Flugrichtung des Ball, etwa 6m von der Base entfernt.
- Die Base beobachten: Ist der Fuß des Fielders an der Base? Wann tritt der Runner auf oder neben die Base?
- Den Ball im Handschuh hören und mit dem Zeitpunkt des Fuß des Runners auf der Base vergleichen.
- Beobachten, ob der Fielder Kontrolle über den Ball hat und behält.
- Tief durchatmen und den Call machen.

Tritt der Runner nicht auf die Base (oder auf den falschen Teil der Double-Base), so ist er so zu behandeln, als ob er auf die Base getreten wäre (also Safe, falls er rechtzeitig da war). Um den Runner, der rechtzeitig drüber gelaufen ist, die Base aber nicht berührt hat, auszugeben muss vor der Rückkehr ein Appeal gespielt werden (siehe Appeal Play).

Ball-Kontrolle

Jeder Fielder hat erst dann die komplette Kontrolle über den Ball, wenn der Ball sicher in der Hand oder im Handschuh ist. Er zeigt diese Kontrolle durch Hochhalten des Balles oder durch freiwilliges und absichtliches Loslassen des Balles. Der Fielder hat keine Kontrolle über den Ball, wenn der Ball den Boden berührt oder der Ball zwischen Arm und Körper eingeklemmt ist.

Tag

Ein Fielder muss die komplette Kontrolle während und nach der Berührung der Base oder des Runner beweisen. Fällt der Ball herunter bevor diese Kontrolle gezeigt wird, so ist es kein legaler Tag.

Die Berührung der Base kann mit jedem Körperteil erfolgen (es ist meistens der Fuß).

Die Berührung des Runners für einen legalen Tag darf nur folgendermaßen erfolgen: mit dem Ball selbst (der Ball muss dabei festgehalten werden, kein Abwerfen); mit der Hand, in der der Ball ist; mit dem Handschuh, in dem der Ball ist.

Appeal Play

Appeals sind überwiegend Einsprüche der Verteidigung wenn ein Runner (1) eine Base nicht berührt hat oder (2) bei einem Fly-Out die Base vor dem Catch verlassen hat (vergessener Tag-Up). Den Appeal spielt der Fielder in Ballbesitz, indem er bei (1) den Runner oder die Base, welche nicht berührt wurde, berührt und den Appeal klar zum Ausdruck bringt oder bei (2) den Runner oder die Base, von dem er los gelaufen ist, berührt. Gemäß seinen Beobachtungen bestätigt der FU den Appeal durch Out oder lehnt ihn durch Safe ab.

Pitching

Die Vorschriften stehen im Regelwerk ab Seite 40, das wichtigste ist:

- zu Beginn müssen beide Füße in Kontakt mit der Pitcher's Plate sein
- beide Füße müssen innerhalb der Länge der Pitcher's Plate sein
- mit auseinandergenommenen Händen müssen die Zeichen vom Catcher entgegengenommen werden (bzw. es muss so getan werden als ob)
- beide Hände müssen zusammengebracht werden
- Vollständiger Stopp zwischen 2 und 5 Sekunden
- der Pitch beginnt wenn eine Hand vom Ball genommen wird
- der hintere Fuß darf den Kontakt zur Pitcher's Plate vor dem Abstoßen nicht verlieren
- beide Füße müssen im Korridor der Pitcher's Plate Richtung Homeplate bleiben
- den Ball unterhalb der Hüfte loslassen, das Handgelenk darf dabei vom Körper nicht weiter entfernt sein, als der Ellbogen.

Strafe: 1 Base für die Runner, 1 Ball für den Batter (es sei denn der Coach nimmt den entstandenen Spielzug an)

Überschreitet der Pitcher die Zeit (eine Minute) oder Anzahl der Warmup-Pitches (5 für einen neuen Pitcher, 3 sonst), hat das einen Ball für den Batter zur Folge. Es ist die Aufgabe der Mannschaft (z.B. Catcher) die Zahl der Warmup-Pitches mitzuzählen. Nur der letzte Warmup-Pitch darf vom Catcher zu einer Base geworfen werden (es sei denn dort steht ein Runner). Mit dem Wurf zu einer Base endet automatisch der Warmup.

Early Steal

1. Die Runner dürfen die Base erst verlassen, wenn der Ball die Hand des Pitchers verlassen hat. Strafe: "Dead Ball, No Pitch, Early Steal, Runner's out!" inkl. Dead-Ball-Zeichen und zeigen auf den entsprechenden Runner.

2. Sobald der Pitcher den Ball im Pitcher's Circle unter Kontrolle hat und er keine Anstalten mehr macht einen Spielzug zu spielen, haben die Runner noch Zeit stehen zu bleiben und müssen sich dann sofort für eine Richtung (bzw. Base) entscheiden. Strafe: "Dead Ball, Illegal Baserunning, Runner's out!" inkl. Dead-Ball-Zeichen und zeigen auf den entsprechenden Runner.

Interference

Der Runner behindert den Fielder

- wenn der Batter bei einem Spielzug an der Home-Plate im Weg rumsteht
- wenn der Batter außerhalb der Box den Catcher bei einem Spielzug behindert
- wenn den Runner ein geschlagener Ball trifft und irgendein Fielder die Chance auf ein Aus gehabt hätte
- wenn der Runner einen Fielder behindert, der gerade den geschlagenen Ball aufnehmen will (auch Sichtbehinderung)
- wenn der Batter/Runner einen Fielder absichtlich behindert: z.B. Handschuh wegstoßen beim Tag
- wenn der Runner absichtlich den Ball berührt

Obstruction

Der Fielder behindert den Runner

Es ist keine Obstruction, wenn der Fielder gerade versucht den geschlagenen Ball aufzunehmen oder wenn er im Ballbesitz ist.

Der Fielder, der gerade den Ball nicht hat und auch nicht aufnehmen will, muss dem Runner genügend Platz machen (egal wo der Runner laufen will). Das gilt insbesondere für den 1st-Baseman, der mindestens einen Meter Richtung Pitcher gehen sollte, falls der Ball nicht zu ihm geworfen wird, damit der Runner gleich zur zweiten Base weiterlaufen kann.

Aufgabenverteilung

Nur Plate-Umpire: Ball und Strike, Fair-, Foul- und Dead-Ball, Catch und No-Catch eines Fly-Balls, Ground-Rule-Double oder Homerun, Spielzüge an der Homeplate, Wechselfehler.

Beide Umpire: Time, Infield-Fly, Early-Steal und Illegal Pitch sowie Foul-Balls im Rücken des PU und Dead-Ball wenn der Ball den Batter trifft.

Nur Field-Umpire: Tag und No-Tag, Out und Safe an den drei Bases.