

❶ Neue Mercy/Ten-Run-Rule

Ab der Saison 2004 gilt im deutschen **Baseball und Softball** eine neue Mercy/Ten-Run-Rule. Das Spiel wird vorzeitig beendet, wenn eine Mannschaft

- nach drei Innings mit 20 Runs in Führung liegt, oder
- nach vier Innings mit 15 Runs in Führung liegt oder
- zwei bzw. ein Inning vor dem angesetzten Spielende mit 10 Runs in Führung liegt.

Weitere Einzelheiten können in der BuSpO 2004 nachgelesen werden.

ACHTUNG: Diese neue Regelung gilt nicht in den DBV-Ligen Baseball.

Mit der Bundesspielordnung 2004 wurden des Weiteren sämtliche 2002-2005-ISF-Regeländerungen im Softball (Fast Pitch) übernommen. Damit ergeben sich auch mehrere Änderungen für das Scoring von Softballspielen, die nachfolgend beschrieben werden.

❷ Ersatz des Designated Hitters durch den Designated Player

Auszug aus den Änderungen Regel 4 Abschnitt 5:

- a. Ein Designated Player, kurz „DP“ genannt, kann als Schlagmann an Stelle jedes Spielers verwendet werden, vorausgesetzt, dies wird vor Beginn des Spiels bekannt gegeben und der Name des Spielers ist als einer von neun Battern in der Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card angegeben.
- b. Der startende DP kann ersetzt werden und einmal wieder in das Spiel eintreten, solange er die gleiche Stelle in der Schlagreihenfolge einnimmt, die er beim Verlassen des Spiels hatte.
- c. Der Name des defensiven Spielers (genannt „DEFO“), für den der DP schlägt, wird an der zehnten Stelle des Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card eingetragen.
- d. Der startende DP muss immer an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge bleiben, solange er im Spiel ist.
- e. Der DP und dessen Ersatz- oder Replacement-Player dürfen nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge erscheinen.
- f. Der DP kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Batter, Runner oder durch den DEFO, für den er schlägt. Wenn der DEFO den DP ersetzt, ist dies keine Auswechslung. Wenn der startende DP in der Offensive vom DEFO oder einem anderen Spieler ersetzt wird, bedeutet dies, dass er das Spiel verlassen hat.
 1. Wird er vom DEFO ersetzt, verringert dies die Anzahl der Spieler von 10 auf 9. Kommt der DP nicht wieder ins Spiel, kann das Spiel mit 9 Spielern fortgesetzt und regulär beendet werden.
 2. Wenn der DP wiedereintritt, kann er offensiv und defensiv (in diesem Fall wird das Spiel mit 9 Spielern fortgesetzt) spielen, oder er schlägt wieder an der ursprünglichen Stelle der Schlagreihenfolge und der DEFO spielt nur defensiv und nimmt wieder die 10. Position auf dem Scoresheet ein.
- g. Der DP kann auf jeder defensiven Position spielen. Sollte der DP nicht an Stelle des DEFO defensiv spielen, sondern für irgendeinen anderen Spieler, kann dieser weiter schlagen, jedoch nicht defensiv spielen und dies bedeutet NICHT, dass er das Spiel verlassen hat.
- h. Der DP kann für den DEFO defensiv spielen, dann bedeutet dies, dass dieser das Spiel verlassen hat, dies reduziert die Anzahl der Spieler auf neun.
- i. Der DEFO kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Ersatzspieler oder durch den DP, für den er defensiv spielt. Der DEFO kann einmal wieder eingewechselt werden, entweder an die 10. Position oder an die Stelle des DP in der Schlagreihenfolge.
 1. Wenn er auf die 10. Position zurückkommt, kann er auf jeder defensiven Position spielen.
 2. Wenn er auf die Position des DP's in der Schlagreihenfolge zurückkommt, kann er offensiv und defensiv spielen und das Spiel wird mit neun Spielern fortgesetzt.

Ein Designated Player darf für jeden beliebigen Feldspieler schlagen. Für ihn gilt nunmehr die Re-Entry-Rule, er darf ausgewechselt und aufgelöst werden.

WICHTIG: Die drei wichtigsten Restriktionen für den Designated Player lauten:

1. Ein Designated Player darf niemals nur in der Defense spielen.
2. Ein DEFO darf niemals nur in der Offense spielen.
3. Designated Player und DEFO dürfen niemals gleichzeitig zu den neun Schlagleuten gehören.

Aufgrund dieser Restriktionen muss ein Designated Player gewissenhaft notiert werden. Die Scorerkommission hat hierfür folgende Regelung beschlossen:

1. Der Starting Designated Player wird an der entsprechenden Position in der Schlagreihenfolge eingetragen und mit einem Kreis um die Position in der Schlagreihenfolge fixiert. Als Position wird „DP“ eingetragen.
2. Der Defensivspieler, für den der Designated Player schlägt (defensive only – DEFO), ist auf Nummer 10 in der Lineup aufgeführt und mit seiner Feldposition versehen. Dieser Spieler wird in der ersten Zeile der Reservespieler mit Positionsnummer und mit 1T1 notiert.
3. Wird der DEFO ausgewechselt, wird der neue DEFO unter dem alten DEFO eingetragen.
4. Zu Beginn des Spieles (Graphik links) notiert man keine Reservespieler auf dem Scoresheet. Erst nach Spielende (Graphik rechts) werden die Reservespieler unter dem letzten DEFO eingetragen. Der letzte DEFO und die Reservespieler werden mit einer waagerechten Linie getrennt.

[illegible][illegible]

5. Alle Wechsel werden entsprechend Kapitel 4 bzw. 10.1 des Scoringbuches festgehalten. Dabei sind folgende Möglichkeiten zugelassen:
 - a) Der Designated Player kann jederzeit durch einen Einwechselschlagmann oder -läufer ersetzt werden (Pinch-Hitter bzw. -Runner).
 - b) Der Designated Player kann für den DEFO in die Defensive eingewechselt werden. Der DEFO gilt dann als ausgewechselt. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Schlagreihenfolge.
 - c) Der Designated Player kann auf eine andere Defensivposition als der DEFO eingewechselt werden. Dann schlägt der Spieler, der vorher diese Defensivposition inne hatte, weiter (offensive only) und erhält nun als Position das „DP“.

WICHTIG: Der Designated Player aus der Startaufstellung schlägt weiterhin für den DEFO. Deshalb bekommt der Starting Designated Player den Kreis um die Positionsnummer.

- d) Soll der DEFO in der Offense spielen, so muss er an die Stelle in der Schlagreihenfolge eingewechselt werden, an der der Starting Designated Player schlägt bzw. geschlagen hat. Der Designated Player gilt dann als aufgelöst. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Schlagreihenfolge.

Der Manager einer Mannschaft kann den Designated Player auch schon zu Beginn des Spieles in der Defense spielen lassen. Es ist deshalb wichtig, die Startreihenfolge gemäß Lineup in das Scoresheet einzutragen und diese Veränderungen bereits als ersten Wechsel zu notieren.

Beispiel:

- *Startaufstellung wie oben. Herman soll nun Rightfield spielen, Kremer dafür nur noch offensiv.*

[illegible]

- *Bock soll nun auch schlagen. Obwohl Kremer das „DP“ trägt, muss Bock für Herman eingewechselt werden. Kremer wird wieder eine Defensivposition zugewiesen, Herman verlässt das Spiel, der Designated Player ist aufgelöst.*

8	52	HERMAN, B.				DP	1T1	9	2T3
	10	BOCK, L.				4	2T7		
9	9	KREMER, M.				9	1T1	DP	2T3
						9	2T7		

- Sowohl der startende Designated Player als auch der startende DEFO dürfen nach ihrer Auswechslung wieder eingewechselt werden, dies jedoch nur einmal (Re-Entry). Der Designated Player muss dabei an die gleiche Stelle an der Schlagreihenfolge zurück gewechselt werden, die er schon vor der Auswechslung inne hatte. Die Namen der Spieler, ihre Position und der Wechselzeitpunkt werden dabei analog der bisherigen Re-Entry-Notation vermerkt.
- Nach dem Spiel müssen die eingesetzten DEFOs oben ins Lineup geschrieben werden, damit ihre Defensivaktionen in die Statistikspalten geschrieben werden können.

❶ Kein Base Hit bei Berührung des fair geschlagenen Balles durch einen Läufer

Regel 12, Abschnitt 2 b 3 e) wird gelöscht, in Abschnitt 3 wird der Unterpunkt „d“ hinzugefügt:

KEIN BASE HIT.

Ein Base Hit soll in folgenden Fällen nicht gescort werden:

- Wenn ein Batter-Runner das erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner out erklärt wird, da er von einem geschlagenen Ball getroffen wurde oder einen Fielder behindert hat.

Ausnahme: Ist der Scorer aber der Meinung, dass der Batter auch ohne die Interference das erste Base sicher erreicht hätte, wird ihm ein Hit zuerkannt.

Mit dieser Änderung erhält der Batter nun statt des Base Hits eine Fielders Choice.

ACHTUNG: Vgl. hierzu Baseball-Regel 10.05 e), wonach einem Batter im Baseball grundsätzlich ein Hit angeschrieben wird, wenn der von ihm fair geschlagene Ball, der nicht einen Feldspieler berührt wurde und kein Infield Fly ist, einen Läufer trifft.

❷ Tatsächlich erzielte Aus bei Batting out of Turn bleiben erhalten

Regel 7, Abschnitt 2 d Absatz 2 b) und c) wurden geändert:

- Jedes Vorrücken oder Erzielen eines Runs, weil der falsche Batter zum Batter-Runner wird, ist ungültig. Jedes Out, das vor der Entdeckung dieser Regelverletzung gelingt, ist gültig.
- Der nächste Batter ist der Spieler, dessen Name dem des Spielers folgt, der out erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen. Wenn der nächste Spieler der out erklärte falsche Batter ist, kommt der ihm folgende Spieler zum Schlag.
- Wenn der unter diesen Umständen out erklärte Spieler das dritte Out ist, ist der richtige Batter zu Beginn des nächsten Innings der Spieler, der zum Schlag kommen würde, wenn der Spieler durch einen normalen Spielzug aus gemacht worden wäre.

ACHTUNG: Vgl. hierzu Baseball-Regel 10.10 a) (5), 10.03 d) bzw. Scoring-Buch Abschnitt 3.7 2), wonach der stattgefundene Spielzug beim richtigen Schlagmann notiert und beim falschen Schlagmann nichts gescort wird.

Beim Softball können jetzt zwei bzw. drei Aus vergeben werden. Der stattgefundene Spielzug wird beim falschen und der Appeal beim richtigen Schlagmann notiert.

Beispiele:

- 1) Erstes Inning, kein Aus, statt Grissom kommt Dye zum Schlag. Er schlägt den Ball zum Shortstop, der den Ball zum First Baseman wirft, Dye ist aus. Vor dem 1. Pitch zum nächsten Schlagmann macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal, dass Dye der falsche Schlagmann war. Der Schiedsrichter gibt daraufhin Grissom aus, das Aus für Dye bleibt aber erhalten. Der tatsächlich stattgefundenen Spielzug 6-3 wird bei Dye notiert, bei Grissom schreiben wir OBR U2.

Der nächste Schlagmann ist McGriff, der mit einem Strikeout das Inning beendet.

- 2) Lemke wäre als 2. Schlagmann im Inning dran, aber Lopez kommt an den Schlag. Er schlägt den Ball zum Second Baseman, der den Ball zum First Baseman wirft, Lopez ist aus. Dye war auf den Schlag zum 3. Base vorgerückt. Vor dem 1. Pitch zum nächsten Schlagmann macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal, dass Lopez der falsche Schlagmann war. Der Schiedsrichter gibt daraufhin Lemke aus und schickt Dye zum 2. Base zurück. Das Aus für Lopez bleibt erhalten. Der tatsächlich stattgefundenen Spielzug 4-3 wird bei Lopez notiert, bei Lemke schreiben wir OBR U2. Bei Dye wird nichts notiert.

Da der nächste Spieler in der Lineup – Lopez – eben aus gemacht wurde, ist Pendleton der nächste Schlagmann.

- 3) Wie bei 2), allerdings ist hier Lopez bereits das 2. und Lemke das 3. Aus. Im nächsten Inning ist Lopez der erste Schlagmann.
- 4) Nachdem Lopez einen Walk erhalten hat, kommt statt Pendleton Klesko an den Schlag. Dieser schlägt in ein Double Play, Klesko und Lopez sind aus. Nach dem Appeal der gegnerischen Mannschaft wird auch Pendleton ausgegeben und das Double Play bleibt erhalten. Das Inning ist damit beendet.

Nr.	Name	S	A	Pass	Pos.	in	Pos.	in	1	#1	#2	#2	#3	#3	74	#4
1	Grissom				9	1T1			LT	II OBR U2	LT	◇	LT	LT	LT	◇
2	McGriff				4	1T1			LT	III K	LT	◇	LT	LT	LT	◇
3	Dye				6	1T1			I 6-3	◇	2B	LT	LT	LT	LT	◇
4	Lemke				5	1T1			LT	◇	LT	II OBR U2	LT	III OBR U2	LT	◇
5	Lopez				1	1T1			LT	◇	I 4-3	LT	II 6-3	◇	DP 6-4 BB	LT
6	Pendleton				3	1T1			LT	◇	LT	◇ 1B	LT	◇	LT	III OBR U2
7	Jones				7	1T1			LT	◇	LT	III K	LT	◇	LT	◇
8	Klesko				8	1T1			LT	◇	LT	◇	I K	LT	II DP 4-3	◇
9	Blauser				2	1T1			LT	◇	LT	◇	LT	LT	LT	◇

4 Slap Hit

Regel 1 wird um Abschnitt 70 erweitert:

Ein Slap Hit ist ein Schlag, der mit einer kontrollierten, kurzen, abgehackten Bewegung und nicht mit vollem Schwung geschlagen wird. Die zwei gebräuchlichsten Arten des Slap Hits sind:

- Der Batter nimmt eine Position wie beim Bunt ein, bringt dann aber den Ball mit einer schnellen, kurzen Bewegung ins Spiel oder schlägt den Ball über das Infield.
- Der Batter macht einen Schritt (innerhalb der Batter's Box) Richtung Pitcher, bevor er den Ball berührt.

WICHTIG: Ein Slap Hit wird nicht als Bunt betrachtet.