

DAS SCORING

Anleitung zum besseren Verständnis

Offizielles System des Weltverbandes I.B.A.

Herausgegeben von der Technischen Kommission des ABF

4. Auflage - März 2007

Index

Appeal Plays	4	Infield Fly Out	2
Assists	1	Out an einem Runner	1
Auswertung Halbinning	16	Out by Rule	3
Auswertung Spielende	22	Passed Ball	12
Balk	13	Pitcherwechsel	16
Base Hits	5	Runs Batted In	10
Base on Balls	5	Sacrifice Hit	13
Batting Out of Turn	4	Sacrifice Fly	14
Box Score Balance	24	Scoring Formular	22
Catcher's Interference	5	Softball Regeln (spezielle)	25
Caught Stealing	11	Spielerwechsel	15
Double Plays	14	Stolen Bases	11
Earned Runs	17	Strike Outs	2
Errors	7	Vorrücken auf den Basen	10
Fielder's Choice	9	Wild Pitch	12
Ground Outs	1	Win - Loss - Save	24
Hit by Pitch	5		

Anhänge

Double Stealing	29 (Anhang A)
Tipps zur Auswertung	31 (Anhang B)
Designated Player (Softball)	31 (Anhang C)

DAS SCORING

Verzeichnis der Symbole

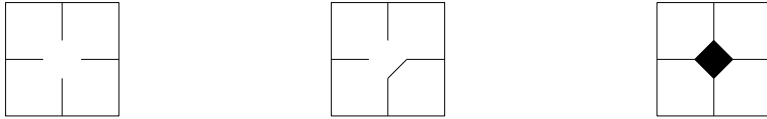
+	HIT (Single)
≠	TWO-BASE HIT (Double)
≠	THREE-BASE HIT (Triple)
HR	HOMERUN
SH	SACRIFICE BUNT
SF	SACRIFICE FLY
FSF	SACRIFICE FLY IN FOUL TERRITORY
K	STRIKEOUT
BB	BASE ON BALLS (Walk)
BK bk	BALK
HP	HIT BY PITCH
PB pb	PASSED BALL
WP wp	WILD PITCH
F	FLY BALL oder FLY OUT
FF	FLY BALL oder FLY OUT IN FOUL TERRITORY
L	LINE DRIVE
FL	LINE DRIVE IN FOUL TERRITORY
E x	DECISIVE ERROR (Position des Spielers nach dem E)
E x T	THROWN IN ERROR (Position zwischen den Buchstaben)
E x F	FLY BALL ERROR (Position zwischen den Buchstaben)
e x	EXTRA BASE ERROR (Position des Spielers nach dem e)
DP	DOUBLE oder TRIPLE DEFENSIVE PLAY
GDP	GROUNDED INTO DOUBLE PLAY
CS	CAUGHT STEALING
SB	STOLEN BASE
OB ob	OBSTRUCTION
INT	CATCHERS INTERFERENCE
OBR	OUT BY RULE
O x	FIELDER'S CHOICE oder BALL GESPIELT von ...
T x	VORGERÜCKT während des Wurfs von ...
o/2	BALL NICHT GESPIELT vom Catcher
IF	INFIELD FLY
LT	LOST TURN AT-BAT
A x	APPEAL PLAY von ...
PR	PINCH RUNNER
PH	PINCH HITTER
R	RECHTSHÄNDIGER PITCHER
L	LINKSHÄNDIGER PITCHER
S	BEIDHÄNDIGER PITCHER
TIE	TIE BREAK RUNNER (Softball)

Nummern für die einzelnen Positionen

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

1) Das Kästchen

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



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

Achtung: Wenn ein Runner die Home-Plate erreicht und im gleichen Spielzug das dritte Out passiert, sollte der Umpire dem Scorer anzeigen, ob der Riff zählt. Sollte dies nicht geschehen, muss der Scorer den Umpire fragen.

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

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

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

Außerdem macht man einen kurzen Pfeil: ↘

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

2) Abkürzungen

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

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

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

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

10.11 Ein Assist erhält jeder Fielder, der einen geschlagenen oder geworfenen Ball so wirft oder ablenkt, dass auf diese Weise ein Putout erzielt wird oder erzielt worden wäre, hätte ein anderer Fielder keinen Error gemacht. Jeder Fielder erhält nur ein Assist, wenn er an einem Rundown beteiligt ist, der ein Out zur Folge hat oder zur Folge gehabt hätte, hätte ein nachfolgender Fielder keinen Error gemacht.

BEMERKUNG: Ineffektiver Ballkontakt allein bedeutet noch kein Assist. Unter "ablenken" versteht man, dass der Ball gestoppt oder die Richtung des Balls so verändert wird, dass es effektiv hilft, einen Batter oder Runner out zu machen.

(a) Ein Assist erhält jeder Fielder, der während eines Spielzugs den Ball wirft oder ablenkt, bei dem der Runner wegen Interference oder Verlassen der Base-Line out erklärt wird.

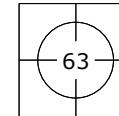
(b) Der Pitcher erhält kein Assist für ein Strikeout. AUSNAHME: Wenn der Pitcher einen nicht gefangenen 3. Strike aufnimmt und sein Wurf ein Putout zur Folge hat, erhält er ein Assist.

(c) Der Pitcher erhält kein Assist, wenn nach einem legalen Pitch der Catcher einen Runner out wirft, ein Pick-Off des Catchers Erfolg hat, der Catcher einen Runner beim Stealing out macht oder einen Runner, der zu scoren versucht, taggt.

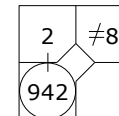
(d) Der Fielder erhält kein Assist, der es durch seinen schlechten Wurf einem Runner ermöglicht, eine Base weiterzukommen, auch wenn im weiteren Spielverlauf dieser Runner out gemacht werden kann. Ein Spielzug, der einem misslungenen Spielzug folgt, ist ein neuer Spielzug. Die Beteiligten am ersten Spielzug werden im neuen nicht berücksichtigt, außer sie sind auch daran beteiligt.

Beispiele:

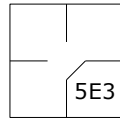
• Batter schlägt zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum First Baseman wirft, der Batter ist out. Man schreibt "63" in den Kreis.



• Runner auf der zweiten Base, Batter schlägt einen Groundball zum Rightfielder, dieser nimmt den Ball auf und wirft ihn zum Second Baseman, der dann zum Catcher weiterwirft. Der Runner wird an der Home-Plate out gemacht. Man schreibt beim Runner "942" in den Kreis in der linken unteren Ecke. Dass der Runner auf Grund der Aktion des Batters vorher auf die dritte Base gekommen ist, wird einfach durch die Nummer der Schlagreihenfolge des Batters festgehalten.

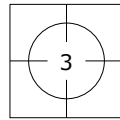


- Der Batter schlägt zum Third Baseman, der den Ball aufnimmt und gut zum First Baseman wirft, der jedoch den Ball nicht unter Kontrolle bringen kann. Der Batter ist safe. Wir notieren "5E3" (der Third Baseman erhält ein Assist, der First Baseman einen Error)



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

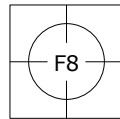
Beispiel: Der Batter schlägt einen Groundball zum First Baseman, der den Ball aufnimmt und auf die erste Base steigt.



b) FLYOUT

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

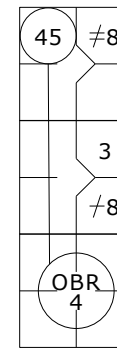
Beispiel: Flyout durch den Centerfielder.



Ruft der Umpire "**INFIELD FLY IF FAIR**" ist der Batter sofort out, außer es ist ein Foul Ball. Wenn der Infielder den Ball fängt wird "IF x" eingetragen. Bei einem nicht gefangenen Infield Fly tragen wir "OBR x 8" ein. Problematisch wird die Situation in diesem Fall, wenn die Runner und Infielder sich nicht der Regel bewusst sind. Die daraus entstehende Hektik ist sehr unterhaltsam. Wir merken uns nur: Der Batter ist out, rückt ein Runner vor, wird die Nummer der Schlagreihenfolge des Batters eingetragen, gelingt ein Out, wird der Assist und das Putout normal eingetragen.

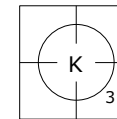
Beispiel:

Runner auf der ersten und zweiten Base. Der Batter schlägt einen Fly Ball, der vom Second Baseman gefangen werden könnte. Dieser lässt aber den Ball fallen. Die Runner glauben, dass sie gefordert sind und versuchen die nächste Base anzulaufen. Der Second Baseman wirft aber den Ball dennoch rechtzeitig zum Third Baseman, der den Runner taggt. Der andere Runner erreicht die zweite Base. Da dies ein Double Play ist, verbinden wir die beiden Outs mit einem Strich.

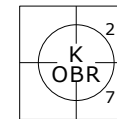


c) STRIKE OUT

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



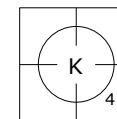
Macht der Batter nach zwei Strikes einen Bunt ins Foul-Territory, ist er out. Dieser Fall wird als OUT BY RULE eingetragen. Dem Batter wird ein Strikeout angelastet, der Catcher erhält das Putout (rechts oben die 2) und die Zahl 7 rechts unten bedeutet, dass es das 7. Strikeout des Pitchers war:



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

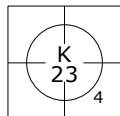
Wenn der Catcher den dritten Strike nicht fängt, gibt es in der Praxis fünf verschiedene Fälle:

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

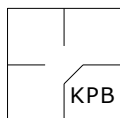
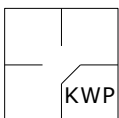


Für die folgenden vier Fälle gilt: Die erste Base ist frei oder es sind schon zwei Outs.

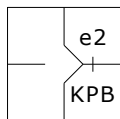
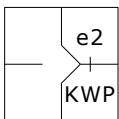
- b) Der Batter vergisst, dass er zur ersten Base laufen könnte und wird vom Catcher getaggt. Hier wird das Out genau so eingetragen wie im vorigen Beispiel.
- c) Der Batter läuft los, doch der Catcher kann den Ball rechtzeitig aufnehmen und zum First Baseman werfen. Wir schreiben "K23". Sollte während dieser Aktion aber ein Runner weitergekommen sein, wird bei diesem "WP" oder "PB" eingetragen. Dies ist kein Stolen Base. Wirft aber der Catcher schlecht zur ersten Base tragen wir KE2T ein.



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



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



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

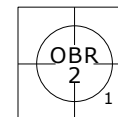
Verzichtet der Catcher auf einen Wurf an die erste Base (mit dem er nach Meinung des Scorers den Batter out geworfen hätte), um zu verhindern, dass ein Runner eine Base weiterkommt (egal ob er zu diesem Zweck den Ball behält, einen Wurf antäuscht oder zur Base "vor" dem Runner wirft), wird nur "KWP"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

d) OUT BY RULE

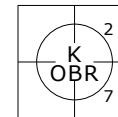
Es gibt eine Reihe von Putouts, auch automatische Putouts genannt, die im Regelbuch unter dem Kapitel 10.10 zu finden sind. Diese Outs werden durch die Abkürzung "OBR" und der Positionsnummer der Fielder, denen das Putout und eventuelle Assist gutgeschrieben wird, eingetragen. Insgesamt gibt es 14 verschiedene Fälle im Baseball, einen fünfzehnten im Softball.

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

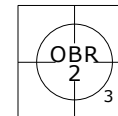
OBR 1: Wenn der Batter wegen eines illegal geschlagenen Balls out erklärt wird.



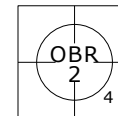
OBR 2: Wenn der Batter out erklärt wird, da er den 3. Strike foul buntet; (Ausnahme siehe Regel 10,17(a)(4)) Als Ausnahme wird hier rechts unten eingetragen, das wievielte Strikeout des Pitchers es war. Die 2 rechts oben steht für die Regel # 2 (auch Putout für Catcher).



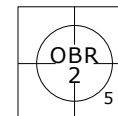
OBR 3: Wenn der Batter out erklärt wird, da er von seinem geschlagenen Ball getroffen wird.



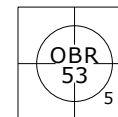
OBR 4: Wenn der Batter wegen Behinderung des Catchers out erklärt wird.



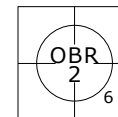
OBR 5: Wenn der Batter out erklärt wird, da er nicht in der richtigen Reihenfolge geschlagen hat; (siehe Regel 10.3 (d)).



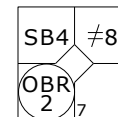
Wird aber der Appeal nach einem gelungenen Spielzug gemacht, wird das Putout und das Assist den jeweiligen Spielern gutgeschrieben. In diesem Fall geht der unrechtmäßige Batter Groundout, die Gegner machen einen Appeal, das Out wird bei dem Batter eingetragen, der nicht zum Schlag gekommen ist.



OBR 6: Wenn der Batter out erklärt wird, weil er es verabsäumt, nach einem Base-on-Balls die erste Base zu berühren.

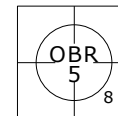


OBR 7: Wenn der Batter out erklärt wird, da er sich weigert, von der dritten Base zur Home-Base vorzurücken, um den Winning Run zu erzielen.

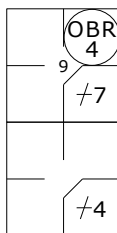


(b) Weitere automatische Putouts werden wie folgt erteilt: (bei diesen Spielzügen gibt es kein Assist, außer es wird ausdrücklich vermerkt)

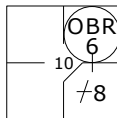
OBR 8: Wenn der Batter nach einem nicht gefangenen Infield Fly out erklärt wird, erhält der Fielder, der nach Ansicht des Scorers den Catch hätte machen können, das Putout.



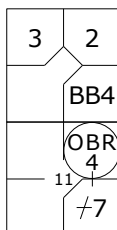
OBR 9: Wenn ein Runner von einem Fair Ball (inklusive Infield Fly) getroffen und out erklärt wird, erhält der Fielder, der dem Ball am nächsten stand, das Putout.



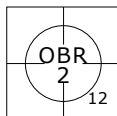
OBR 10: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er, um einem Tag auszuweichen, die Base Line verlässt, erhält der Fielder, der den Tag versuchte, das Putout.



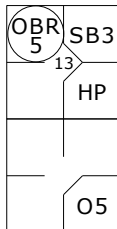
OBR 11: Wenn ein Runner den vor ihm laufenden Runner überholt und out erklärt wird, erhält der Fielder das Putout, der bei diesem Überholvorgang am nächsten stand.



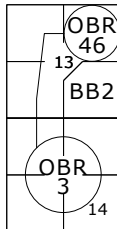
OBR 12: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er die Basen in umgekehrter Reihenfolge anläuft, erhält der Fielder das Putout, der an der Base stand, von der der Runner zurückgelaufen ist.



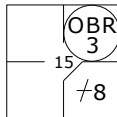
OBR 13: Wenn ein Runner out erklärt wird, weil er einen Fielder behindert, erhält dieser Fielder das Putout, außer dieser Fielder war bereits im Begriff zu einer anderen Base zu werfen, dann erhält der Fielder, zu dem der Ball geworfen wurde, das Putout und der Fielder, der behindert wurde, erhält ein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



OBR 14: Wenn der Batter-Runner out erklärt wird, da ein vor ihm laufender Runner einen Fielder behindert, wie in der Regel 6.05 (m) angeführt wird, erhält der First Baseman das Putout. War der Fielder, der behindert wurde, im Begriff den Ball zu werfen, erhält er ein Assist. Es kann im Sinne dieser Regel 10.10 (b) (6) und (7) immer nur ein Assist vergeben werden. In diesem Fall ist es auch ein Double Play.



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



e) APPEAL PLAYS

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

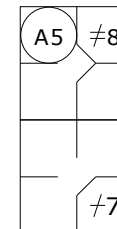
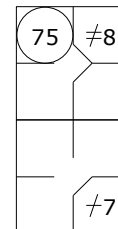
1) Im gleichen Spielzug:

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

2) Nach Beendigung des Spielzugs:

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

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



WICHTIG: Dem Pitcher wird bei einem Appeal Play NIE ein Assist angerechnet.

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

f) LOST TURN AT BAT

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

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

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

2) Der falsche Batter geht out:

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

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

3) Der falsche Batter wird entdeckt während er noch in der Batter's Box steht: Egal ob die Verteidiger oder die Angreifer den Fehler bemerken, der richtige Batter muss mit dem aktuellen Count zum Schlag kommen.

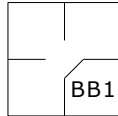
4) Der falsche Batter erreicht eine Base und der Appeal erfolgt zu spät: Damit ist der falsche Batter legalisiert, alle Aktionen sind gültig. Der Spielzug muss natürlich in dem Kästchen des nunmehr legalisierten Batters eingetragen werden. Der nächste Batter ist dann der Spieler, der in der Schlagreihenfolge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

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

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

g) BASE-ON-BALLS

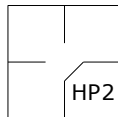
Die einfachste Möglichkeit auf die erste Base zu kommen, ist wohl ein Base-on-Balls. Wir machen einen schrägen Strich von unten nach rechts und schreiben "BB" mit der Nummer, um das wievielte Base-on-Balls des jeweiligen Pitcher es sich handelt.



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

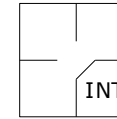
h) HIT-BY-PITCH

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



i) CATCHER'S INTERFERENCE

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



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

Trifft der Batter aber den Ball trotz der Behinderung durch den Catcher, kann sein Manager gemäß Regel 6.08 (c) nach vollendetem Spielzug entscheiden, ob er die entstandene Situation akzeptiert oder die Catcher's Interference gelten lässt. Deshalb sollte man die Entscheidung des Managers abwarten, bevor man den Spielzug einträgt. Wenn aber der Batter und alle Runner zumindest die nächste Base erreichen, läuft das Spiel normal weiter. Der Manager hat in diesem Fall keine Wahl.

j) BASE HITS

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

10.05 In folgenden Fällen soll ein Base Hit gescort werden:

(a) Wenn der Batter die erste oder jede weitere Base durch einen Fair Ball, der auf dem Boden rollt oder aufspringt, einen Zaun berührt oder darüber geht, bevor der Ball von einem Fielder berührt wurde, sicher erreicht.

(b) Wenn der Batter die erste Base erreicht, da sein Fair Ball mit solcher Kraft oder so schwach geschlagen wurde, dass kein Fielder die Möglichkeit hatte, einen Spielzug zu machen.

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

(c) Wenn der Batter die erste Base durch einen Fair Ball sicher erreicht, der einen unnatürlichen Sprung macht, die Pitcher's Plate oder eine Base (einschließlich der Home-Plate) berührt, bevor er einen Fielder trifft und so abprallt, dass ein Fielder ihn nicht mit normaler Anstrengung spielen kann.

(d) Wenn der Batter die erste Base durch einen Fair Ball sicher erreicht, der von keinem Fielder berührt wurde und im Fair-Territory ins Outfield rollt, außer er hätte nach Meinung des Scorers zu einem erfolgreichen Spielzug verwendet werden können.

(e) Wenn ein Fair Ball, der von keinem Fielder berührt wurde, einen Runner oder Schiedsrichter trifft. AUSNAHME: Es ist kein Hit, wenn der Runner Out erklärt wird, da er von einem Infield Fly getroffen wurde.

(f) Wenn ein Fielder erfolglos versucht, einen vorauslaufenden Runner out zu machen und nach Meinung des Scorers der Batter-Runner auch ohne den misslungenen Versuch die erste Base sicher erreicht hätte.

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

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

10.06 Kein Base Hit soll in folgenden Fällen gescort werden:

(a) Wenn ein Runner durch ein Force Play out gemacht wird oder durch fehlerloses Spiel out gemacht worden wäre.

(b) Der Batter offensichtlich einen Base Hit geschlagen hat, aber ein Runner, der vor ihm läuft, es verabsäumt, die nächste Base zu berühren, die er anlaufen muss und nach einem Appeal out erklärt wird. Der Batter erhält nur ein At-Bat und keinen Hit.

(c) Wenn der Pitcher, Catcher oder ein sonstiger Fielder den geschlagenen Ball aufnimmt und einen vorauslaufenden Runner, der versucht die nächste Base zu erreichen oder zur ursprünglichen Base zurückzukehren, out macht oder bei fehlerlosem Spiel out gemacht hätte. Der Batter erhält nur ein At-Bat und keinen Hit.

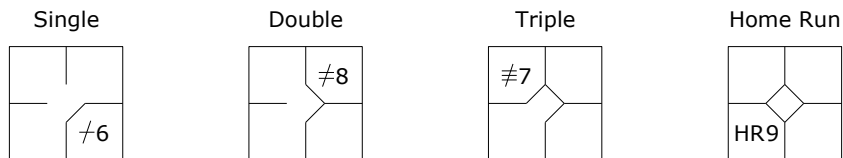
(d) Wenn der Versuch eines Fielders misslingt, einen Runner out zu machen, wobei nach Meinung des Scorers auch der Batter-Runner an der ersten Base hätte out gemacht werden können.

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

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

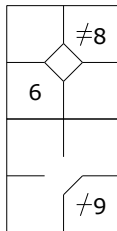
Bei der Anwendung obiger Regel soll im Zweifelsfall für den Batter entschieden werden. Bedenkt ob das Out mit normaler Anstrengung auch gelungen wäre und berücksichtigt das Spielniveau der jeweiligen Liga. Ein Schlag zum Third Baseman, der z.B. in der Major League ein sicheres Out ist, ist in Europa ein Hit, da der Fielder den Ball eben nicht mit 90 Meilen werfen kann und der Wurf daher zu spät an die erste Base kommt.

Auf dem Scoring-Formular schaut das dann so aus:



Beispiele:

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



Wir wollen in diesem Zusammenhang noch auf Regel 10.07 aufmerksam machen:

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

(a) Gemäß den Regeln 10.07 (b) und (c) ist es ein One-Base-Hit, wenn der Batter an der ersten Base stehen bleibt, ein Two-Base-Hit, wenn er an der zweiten Base stehen bleibt, ein Three-Base-Hit, wenn er an der dritten Base stehen bleibt und ein Homerun, wenn er alle Basen berührt und scort.

(b) Wenn mit einem oder mehreren Runnern auf den Basen der Batter durch einen Safe Hit weiter als bis zur ersten Base kommt, da die Verteidigung den Versuch macht, einen Runner out zu machen, liegt es im Ermessen des Scorers, ob der Batter einen Two- bzw. Three-Base-Hit zugesprochen erhält oder ob er diese Basen durch Fielder's Choice erreicht hat.

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

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

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

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

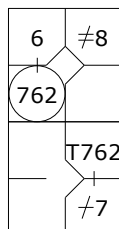
(d) Wenn der Batter nach einem Safe Hit out erklärt wird, da er eine Base nicht berührt hat, richtet sich der Hit nach der letzten korrekt berührten Base. Wenn er out erklärt wird, da er die Home-Base nicht berührt hat, erhält er einen Three-Base-Hit, bei der dritten Base einen Two-Base-Hit und bei der zweiten einen One-Base-Hit. Wenn er out erklärt wird, weil er die erste Base nicht berührt hat, erhält er nur ein At-Bat.

(e) Bekommt der Batter-Runner aus Gründen, die in den Regeln 7.05 und 7.05 (a) angeführt sind, eine oder mehrere Basen zugesprochen, erhält er den Base-

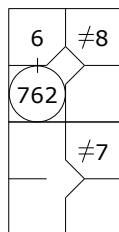
Hit, der der Anzahl der Basen entspricht.

Dazu zwei Beispiele:

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



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



Bei spielbeendenden Hits wird wie folgt verfahren:

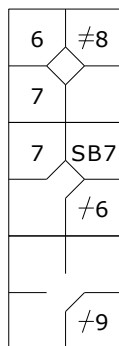
10.07 (f) Wenn, außer bei Anwendung der Regel 10.07(g), der Batter einen Safe Hit schlägt, der das Spiel beendet, da soviel Runner die Home-Plate erreichen, dass die eigene Mannschaft in Führung gehen kann, erhält der Batter nur den Base-Hit zugesprochen, der den Winning Run ermöglicht, vorausgesetzt er läuft diese Base auch an.

BEMERKUNG: Diese Regel gilt auch dann, wenn der Batter theoretisch auf Grund der Regeln 6.09 oder 7.05 automatisch Anspruch auf mehr Basen hat.

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

Beispiel:

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



k) ERRORS

Das schwierigste Kapitel beim Scoring ist der Error bzw. die Unterscheidung zwischen Hit und Error. Im Allgemeinen gilt als Error ein schlechtes Fielding, das mindestens

einem gegnerischen Spieler erlaubt eine Base zu erreichen, die er bei gutem Spiel nicht erreicht hätte. Hier müssen wir aber genau zwischen dem "decisive error" E und dem "extra-base error" e unterscheiden. Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Der Pitcher versucht ein Pick-Off: Im ersten Fall ist der Wurf rechtzeitig an der ersten Base, der First Baseman lässt aber den Ball beim Tag fallen. Wir schreiben daher "1E3", der der Runner out gewesen wäre. Im zweiten Fall wirft der Pitcher ungenau zur ersten Base, der First Baseman muss dem Ball vom Zaun holen, deshalb kann der Runner zur zweiten Base weiterlaufen. Hier wird "e1" eingetragen. Diese Unterscheidung ist unbedingt notwendig, da wir sie zur Berechnung der Earned Runs brauchen.

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

10.13 Ein Error soll für jedes schlechte Spiel (schlechter Catch, Fallenlassen, schlechter Wurf) angerechnet werden, der die Zeit des Batters am Schlag verlängert, das "Leben" eines Runners verlängert oder es einem Runner erlaubt, eine oder mehrere Basen vorzurücken.

BEMERKUNG: (1) Langsames Spielen des Balls allein soll nicht als Error bewertet werden. (2) Es ist nicht notwendig, dass der Fielder den Ball berührt, um einen Error zu machen. Wenn ein Groundball durch die Beine eines Fielders geht oder ein Fly Ball unberührt zu Boden fällt und der Scorer der Ansicht ist, der Ball hätte leicht gefangen werden können, soll ein Error angelastet werden. (3) Gedankliche Fehler oder Fehleinschätzungen allein werden nicht als Error bewertet, außer es ist speziell durch die Regeln gedeckt.

(a) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, der einen Foul Fly Ball nicht fangen kann und dadurch die Zeit des Batters am Schlag verlängert, egal ob er später die erste Base erreicht oder out gemacht wird.

(b) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, der einen geworfenen oder geschlagenen Groundball rechtzeitig fangen kann und es verabsäumt, die erste Base oder den Batter-Runner zu taggen.

(c) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, der einen geworfenen oder geschlagenen Groundball rechtzeitig fangen kann und es verabsäumt, die Base oder den Runner für ein Force-Out zu taggen.

(d) (1) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, dessen wilder Wurf es einem Runner erlaubt, eine Base sicher zu erreichen, wenn nach Ansicht des Scorers ein guter Wurf dessen Out zur Folge gehabt hätte. AUSNAHME: Es wird kein Error für einen schlechten Wurf (des Catchers) angelastet, der eine Stolen Base verhindern sollte.

(2) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, dessen wilder Wurf zur Folge hat, dass dieser oder ein anderer Runner die nächste oder eine weitere Base erreicht, als er erreicht hätte, wäre der Wurf nicht schlecht gewesen.

(3) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, dessen Wurf einen unnatürlichen Sprung macht, eine Base, die Pitcher's Plate, einen Runner, Fielder oder Umpire trifft und es dadurch irgendeinem Runner ermöglicht, eine Base weiterzukommen.

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

(4) Für jeden wilden Wurf wird nur ein Error angelastet, egal wie viel Bases von einem oder mehreren Runnern erreicht worden sind.

(e) Ein Error soll jedem Fielder angelastet werden, der es verabsäumt, einen gut geworfenen Ball zu fangen und es dadurch einem Runner ermöglicht, die nächste Base zu erreichen, vorausgesetzt, dass eine Möglichkeit für diesen Spielzug bestand. Wird ein Wurf zur zweiten Base gemacht (d.h. es ist niemand dort, um den Ball zu fangen), muss der Scorer entscheiden, ob der Ball für den Second Baseman oder den Shortstop bestimmt war und demjenigen Spieler den

Error anlasten.

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

(f) Wenn ein Umpire dem Batter oder einem bzw. mehreren Runnern infolge Behinderung eine oder mehrere Basen zuspricht, wird dem Fielder, der die Behinderung verursacht hat, ein Error angelastet, egal wie viele Basen wie vielen Runnern zugesprochen worden sind.

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

Allgemein gilt, wenn die Spielsituation durch den Fehler nicht verändert wird (z.B. gescheiterter Rundown), wird kein Error angerechnet, außer der Error wird nach Regel 10.13 (a) fallengelassener Foul Fly Ball" angelastet.

10.14 Kein Error soll in folgenden Fällen angelastet werden:

(a) Kein Error wird dem Catcher angelastet, wenn er, nachdem er den Pitch gefangen hat, einen wilden Wurf macht, um ein Base Stealing zu verhindern, außer dieser Wurf ermöglicht es dem Runner, eine oder mehrere Extra-Basen weiterzukommen oder es anderen Runnern erlaubt, eine oder mehrere Basen vorzurücken.

(b) Kein Error wird einem Fielder angelastet, der einen wilden Wurf macht, aber nach Ansicht des Scorers den Runner auch mit einem guten Wurf nicht out gemacht hätte, außer dieser Wurf ermöglicht es einem anderen Runner weiter als auf die Base zu kommen, die er bei fehlerfreiem Spiel erreicht hätte.

(c) Kein Error soll einem Fielder angelastet werden, der beim Versuch der Komplettierung eines Double- oder Triple-Plays einen wilden Wurf macht, außer dieser Wurf ermöglicht es einem anderen Runner weiter als auf die Base zu kommen, wenn der Wurf nicht schlecht gewesen wäre.

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

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

(e) Kein Error soll einem Fielder angelastet werden, der einen Foul Fly Ball bei weniger als zwei Outs zu Boden fallen lässt, um nach Ansicht des Scorers zu verhindern, dass ein Runner von der dritten Base nach dem Catch scort.

(f) Da der Pitcher und Catcher viel öfter als jeder andere Spieler in Ballberührung kommt, sind gewisse Fehler als Wild Pitches und Passed Balls in Regel 10.15 definiert. Kein Error wird angelastet, wenn ein Wild Pitch oder Passed Ball gescort wird.

(1) Kein Error wird angelastet, wenn der Batter infolge von vier Balls die erste Base zugesprochen erhält, von einem Pitch getroffen wird oder die erste Base infolge eines Wild Pitch oder Passed Balls erreicht.

(I) Ist der 3. Strike ein Wild Pitch, der es dem Batter erlaubt die erste Base zu erreichen, wird ein Strikeout und ein Wild Pitch gescort,

(II) Ist der 3. Strike ein Passed Ball, der es dem Batter erlaubt die erste Base zu erreichen, wird ein Strikeout und ein Passed Ball gescort.

(2) Kein Error soll angelastet werden, wenn ein oder mehrere Runner durch eines Passed Ball, Wild Pitch oder Balk weiterkommen.

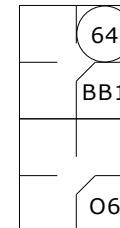
(I) Ist der vierte Ball ein Wild Pitch oder Passed Ball und die Folge davon ist (a) der Batter-Runner kann weiter als bis zur ersten Base kommen, (b) irgendein Runner kommt weiter als eine Base, wenn eine Force Situation besteht, oder (c)

irgendein Runner ohne Force Situation kommt eine oder mehrere Basen weiter, wird ein Base-on- Balls und ein Wild Pitch bzw. Passed Ball gescort.

(II) Wenn der Catcher nach einem Wild Pitch oder Passed Ball beim 3. Strike den Ball aufnimmt und den Batter-Runner an der ersten Base out werfen kann oder ihn taggt, aber andere Runner können weiterkommen, wird das Strikeout, das Putout und eventuelle Assists gescort, während das Weiterkommen der anderen Runner als durch diesen Spielzug erfolgt bewertet wird.

Um die Regel 10.14 (d) zu verdeutlichen:

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



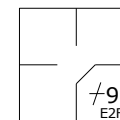
Natürlich wird kein Error angerechnet, wenn der geschlagene Ball vor dem Fielder unnatürlich aufspringt oder durch eine Windböe unberechenbar abgelenkt wird. Viele Absätze der Regeln 10.13 und 10.14 beziehen sich auf selten vorkommende Spezialfälle, im wirklichen Spiel machen folgende Fehler über 95 % der Errors aus:

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

Wenn der Catcher einen fangbaren Foul Fly Ball (Regel 10.13 (a)) fallenlässt, schreibt man den Error "E 2" klein in das Kästchen des Batters. Dies kann nur ein nicht gefangener Foul Fly Ball sein. Alle weiteren Aktionen dieses Batters werden ganz normal gescort. Sollte er sogar einen Run erzielen, wird er dem Pitcher nicht als Earned Run angerechnet. Doch dazu kommen wir erst später.

Beispiel:

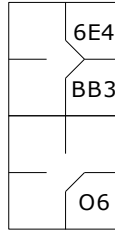
Der Batter schlägt einen Foul Fly Ball, der vom Catcher nicht unter Kontrolle gebracht werden kann. Anschließend gelingt ihm ein Hit ins Rightfield.



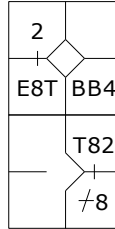
ACHTUNG: Die Vergabe von Errors hängt sehr stark vom Urteil des Scorers ab. **Bei der Entscheidung "Hit oder Error" sollte im Zweifelsfall ein Hit gescort werden.** Errors sind in den unteren Ligen häufiger anzutreffen, als zum Beispiel in der Bundesliga, was natürlich mit der Qualität der einzelnen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

Beispiele:

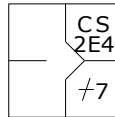
Ein Runner auf der 1. Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Ball zum Second Baseman weiterleitet, dieser kann den Ball aber nicht fangen. Der Error wird nur angelastet wenn der Scorer der Meinung ist, dass der Wurf auch rechtzeitig an der 2. Base gewesen wäre. Der Shortstop erhält für den guten Wurf ein Assist. Da er aber auch an die 1. Base hätte werfen können, ist es für den Batter eine Fielders Choice".



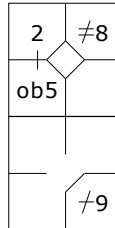
Ein Runner auf der 1. Base. Der Batter schlägt einen Groundball ins Centerfield, der Runner versucht zur Home-Plate zu laufen. Der Centerfielder wirft zum Catcher, der Wurf springt aber vor dem Catcher so auf, dass er von diesem nicht gefangen werden kann. Der Batter läuft auf Grund dieses Wurfs auf die 2. Base. Wir schreiben "T82" weil der Batter-Runner wegen des Wurfs vom Centerfielder zum Catcher vorgerückt ist. "E8T" bedeutet, dass der Runner bei einem guten Wurf out gewesen wäre. Die Zahl 2 im linken oberen Teil des Kästchens bedeutet, dass der Runner die 3. Base durch den Schlag des Batters # 2 normal erreicht hätte. Wäre der Runner erst zur Home-Plate gelaufen, nachdem er gesehen hat, dass der Ball vom Catcher nicht erfolgreich gespielt werden kann, müssten wir "e 8" eintragen.



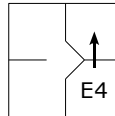
Runner auf der 1. Base versucht ein Stealing. Der Wurf des Catchers zum Second Baseman ist rechtzeitig dort, der Fielder lässt aber den Ball beim Tag fallen. Deshalb scoren wir "CS2E4". Hier müssen wir bedenken, ob der Second Baseman den Ball vorher auch wirklich unter Kontrolle hatte.



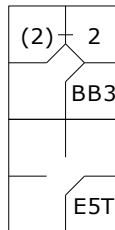
Kommen wir noch auf die Regel 10.13 (f) zurück. Jede Behinderung (Obstruction) wird als Error gezählt, wenn dem Runner eine oder mehrere Basen zugesprochen werden. Der Runner von der 2. Base will auf den Hit des Batters #2 scoren, wird aber vom Third Baseman behindert.



Kann der Batter-Runner auf Grund eines Fehlwurfs zur 2. Base laufen, schreibt man das E in den rechten unteren Teil des Kästchens und macht den Pfeil dann bis zur erreichten Base.



Runner auf der 1. Base. Batter #2 schlägt zum Third Baseman, dieser wirft an die 1. Base, der Wurf ist aber ungenau, sodass der Batter die 1. Base sicher erreicht. Der Runner kann aber auf Grund des schlechten Wurfs bis zur 3. Base laufen. Wir schreiben jetzt beim Runner in den rechten oberen Teil eine 2 und in den linken oberen Teil eine 2 in Klammern, zusätzlich verbinden wir diese durch einen kurzen Strich. Dies bedeutet, dass es sich um eine fortgesetzte Aktion gehandelt hat.



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

I) FIELDER'S CHOICE

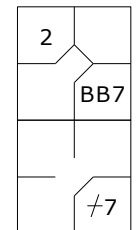
Wenden wir uns wieder dem Regelbuch zu, aus dem wir ersehen, dass es verschiedene Arten von Fielder's Choice gibt:

2.00 FIELDER'S CHOICE ist die Aktion eines Fielders, der einen Fair Groundball aufnimmt und, anstatt zur ersten Base zu werfen, um den Batter-Runner out zu machen, den Ball zu einer anderen Base wirft, um zu versuchen, einen vorauslaufenden Runner out zu machen. Dieser Begriff wird auch von den Scornern verwendet, (a) um das Vorrücken des Batter-Runners auf extra Basen festzuhalten, wenn der Fielder nach dessen Safe Hit versucht, einen vorauslaufenden Runner out zu machen, (b) um das Vorrücken eines Runners (anders als durch Stolen Base oder Error), während ein Fielder versucht einen vorauslaufenden Runner out zu machen, festzuhalten und (c) das Vorrücken eines Runners festzuhalten, da sich die Verteidigung gleichgültig verhält (unverteidigtes Stealing).

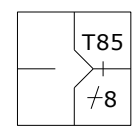
Wenn ein Fielder nicht an die erste Base wirft, schreiben wir für den Batter ein "0" in das Kästchen, egal ob der Spielzug erfolgreich war oder nicht. Es kann sich dabei um ein Force Out oder ein versuchtes Double Play handeln. Auch wenn z.B. dem Shortstop oder Second Baseman das Out an der zweiten Base misslingt (es gibt mehrere Gründe) kann der Batter keinen Hit erhalten. Die einzige Ausnahme: Wir geben dem Batter einen Hit, wenn der Scorer der Ansicht ist, dass er auch ohne des Spielzugs an einem anderen Runner die erste Base erreicht hätte.

Beispiel:

• Runner auf der 1. Base. Der Batter #2 schlägt den Ball ins Leftfield, der Ball kann erst sehr spät aufgenommen werden, der Runner läuft deshalb zur 3. Base, der Batter erreicht die 1. Base und der Wurf an die 3. Base kommt zu spät. Da kein Error passierte wird dies so eingetragen: Hit 7 für den Batter, die Zahl 2 beim Runner nur im linken oberen Teil des Kästchens.



• Würde der Batter im obigen Fall aber nur auf Grund des Wurfs zur 3. Base sogar die 2. Base erreichen, wäre dies kein Double, sondern eine Fielder's Choice, die aber so eingetragen wird: Da der Wurf aus dem Outfield kam, schreiben wir "T 8 5" und machen wieder den kurzen Strich.



Abschließend halten wir fest: Es wird immer O (bedeutet occupied ball) mit der Positionsnummer des Fielders, der sich entschlossen hat, nicht an die 1. Base zu werfen, eingetragen. Wir schreiben nur "o/2", wenn der Catcher bei einem Stealing nicht wirft, da er nicht riskieren will, dass ein Runner von der 3. Base scort oder wenn bei einem Double Stealing ein Runner out gemacht wird oder nur auf Grund eines Errors nicht out ist.

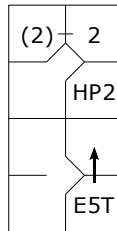
m) VORRÜCKEN AUF DEN BASEN

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

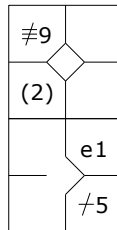
Erreicht der Batter die erste Base nur durch einen Error und rückt im selben Spielzug ein Runner vor, so muss der Scorer abwägen, ob der Runner vorgerückt wäre, hätte es keinen Error gegeben. In diesem Fall schreiben wir die Nummer in einer Klammer. Dies ist auch der Fall, wenn ein Runner nach einer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

Beispiele:

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



- *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Pitcher versucht ein Pick-Off, verwirft aber, sodass beide Runner eine Base vorrücken können. Achtung: Dies ist ein Extra Base Error, nur klein e eintragen. Der Zahl beim Runner wird wieder eingeklammert. Dass dies deshalb kein Earned Run ist, werden wir später behandeln.*



n) RUNS BATTED IN (RBI)

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

10.04 (a) Ein Batter erhält ein Run Batted In (RBI) für jeden Run, der durch seinen Safe Hit, Sacrifice Bunt, Sacrifice Fly, Infield Out oder Fielder's Choice erzielt wurde. Er erhält ebenso einen RBI, wenn er durch ein Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Interference oder Obstruction zum Runner wird und ein Run erzielt wird, da alle Basen besetzt sind.

(1) Der Batter erhält einen RBI für einen Homerun, sowie für jeden scorenden Runner, der bereits auf einer Base war, als der Homerun geschlagen wurde.

(2) Wenn bei weniger als zwei Outs ein Run erzielt wird und ein Error bei diesem Spielzug passiert, erhält der Batter einen RBI, wenn ein Runner von der

dritten Base auch ohne diesen Error gescort hätte.

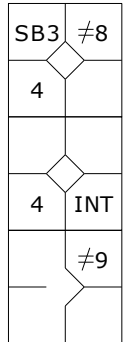
(b) Keinen RBI erhält der Batter, der in ein Force Double oder Reverse Force Double Play schlägt.

(c) Wenn bei einem Double Play der Wurf zur ersten Base misslingt, der sonst das Out des Batters zur Folge gehabt hätte, erhält dieser keinen RBI.

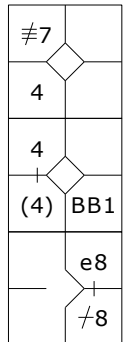
(d) Es liegt im Ermessen des Scorers für einen erzielten Run einen RBI zu vergeben, wenn ein Fielder den Ball hält oder zu einer falschen Base wirft. Läuft der Runner sofort, wird in der Regel ein RBI vergeben. Zögert er jedoch und läuft erst, wenn er den Fehler bemerkt, wird der Run als Fielder's Choice bewertet.

Beispiele:

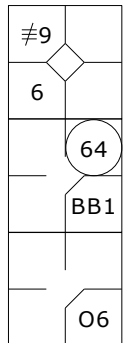
- 1) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt ein Double ins Rightfield, der es beiden Runnern erlaubt, zu scoren.*



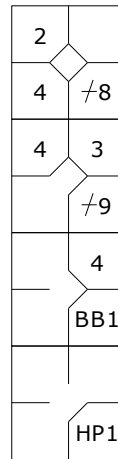
- 2) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt einen Groundball ins Centerfield, dieser lässt den Ball durchgehen, sodass der Batter zur zweiten Base weiterlaufen kann. Beide Runner scoren, aber nur für den ersten Run wird ein RBI vergeben. Beim zweiten wird die Nummer des Batters in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



- 3) *Runner auf der ersten und dritten Base. Der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der zum Out an die zweite Base wirft. Der Runner von der dritten Base erreicht die Home-Plate. Dies ist ein RBI, da der Batter nicht in ein Double Play geschlagen hat.*



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



o) STOLEN BASES (SB)

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

10.08 (a) Startet der Runner zur nächsten Base vor dem Pitch, der einen Wild Pitch oder Passed Ball zur Folge hat, erhält er ein Stolen Base, der Fehler wird nicht festgehalten. AUSNAHME: Wenn der Runner aber dadurch eine weitere Base erreicht oder aber ein anderer Runner weiterkommt, werden Stolen Base und Wild Pitch bzw. Passed Ball gescort.

(b) Wenn der Catcher, nachdem er den Pitch gefangen hat, bei dem Versuch eine Stolen Base zu verhindern, überwirft, wird ein Stolen Base zugesprochen. Er wird kein Error gescort, außer der Runner erreicht eine weitere Base oder ein anderer Runner kann avancieren. In diesem Fall wird eine Stolen Base und ein Error für den Catcher gescort.

(c) Gerät ein Runner bei dem Versuch eines Stealings in ein Rundown und erreicht trotzdem die nächste Base (jedoch nicht durch einen Error), erhält er ein Stolen Base. Kommt dadurch auch ein anderer Runner eine Base weiter, erhalten beide eine Stolen Base. Gerät ein Runner in ein Rundown und kann ohne Error auf die ursprüngliche Base zurückkehren, während ein anderer Runner weiterkommt, erhält nur dieser eine Stolen Base.

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

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

ANMERKUNG: In diesem Fall wird ein "CS" angelastet, bei dem anderen Runner wird Fielder's Choice "o/2" eingetragen.

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

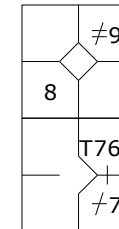
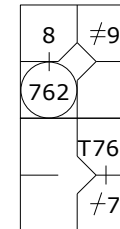
(f) Wenn nach Ansicht des Scorers der Versuch des Stealings einer Base deshalb erfolgreich war, weil der Fielder an dieser Base den Ball nicht unter Kontrolle bringen konnte, wird keine Stolen Base zuerkannt. Der Fielder, der den Ball geworfen hat, erhält ein Assist, dem Fielder, der den Ball nicht fangen konnte, wird ein Error und dem Runner wird ein Caught Stealing angelastet.

Ein Runner, der die zweite Base (ohne Schlag, Wild Pitch oder Passed Ball) erreicht, weil der Catcher auf einen Wurf dorthin verzichtet, um einen auf der dritten Base befindlichen Runner dort festzuhalten, bekommt kein Stolen Base angerechnet, das Erreichen der zweiten Base wird als Fielder's Choice "o/2" eingetragen. Wird aber ein Spielzug versucht, bei dem die Verteidigung keinen Error macht, wird beiden Runnern ein Stolen Base gutgeschrieben, wenn sie die nächste Base erreichen. Sehr wichtig ist auch die Unterscheidung zu Wild Pitch/Passed Ball, wie sie später beschrieben werden.

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

Beispiele:

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

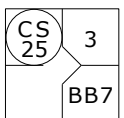


p) CAUGHT STEALING (CS)

Ein Runner, der versucht, eine Base zu stehlen, dabei aber out gemacht wird, erhält ein Caught Stealing. Zusätzlich vermerkt der Scorer den Spielzug der Feldmannschaft (z.B. "CS26").

Ein Beispiel:

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



Erreicht der Runner die Base nur, weil der dort platzierte Fielder den Ball nicht gefangen

hat und ein sicherer Fang nach Ansicht des Scorers das Out des Runners zur Folge gehabt hätte, erhält der Runner ein Caught Stealing, der Catcher ein Assist und der Fielder einen Error (siehe Regel 10,08 (f)).

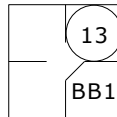
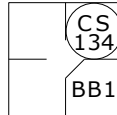
Wenn der Runner beim Basestealing überslidet und anschließend out gemacht wird, dann gilt diese Base als nicht erreicht und der Runner erhält ein Caught Stealing. Wird die Base aber überlaufen und der Runner dann getaggt, ist es eine Stolen Base und das Out kein Caught Stealing.

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

Eine weitere Möglichkeit eines Caught Stealing wird im 2. Punkt der Regel 10.08 (h) beschrieben: Wenn bei einem Pick-Off Versuch der Runner versucht, zur nächsten Base zu laufen, ist es ein Caught Stealing, versucht er aber zur ursprünglichen Base zurückzukommen, ist es ein normales Out. Dies wird besonders oft von unerfahrenen Scorern falsch eingetragen.

Beispiel:

- *Der Runner auf der ersten Base nimmt einen zu großen Abstand. Der Pitcher wirft zum First Baseman, der Runner sieht, dass er nicht mehr rechtzeitig zurückkommen kann und läuft zur zweiten Base. Der First Baseman wirft zum Second Baseman, der den Runner taggen kann.*
- *Bei der gleichen Situation versucht der Runner aber mit einem Hechtsprung zur ersten Base zurückzukommen, wird aber vom First Baseman getaggt. Das Out wird nur als "13" eingetragen.*



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

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

Jeder Ball, der vor der Plate am Boden aufkommt, soll als Wild Pitch gescort werden. Rückt ein Runner eine Base vor, weil er bemerkt, dass der Pitcher so hoch, so tief oder so weit daneben geworfen hat, dass der Catcher den Ball mit normaler Anstrengung (auch das ist eine Entscheidung des Scorers) nicht unter Kontrolle bringen konnte, so erreicht er diese Base durch einen Wild Pitch. Rückt ein Runner eine Base vor, weil der Catcher den Ball mit normaler Anstrengung den fangbaren Pitch nicht unter Kontrolle bringen konnte, so erreicht er diese Base durch einen Passed Ball. Passed Balls sind im Gegensatz zu Wild Pitches seltener und bei der Unterscheidung sollte immer kritisch hinterfragt werden, ob es sich um einen "PB" oder "WP" handelt.

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

- *Passiert der Ball den Catcher (egal, ob "WP" oder "PB") und entscheidet sich der Runner erst auf Grund dieser Tatsache zum Vorrücken, dann ist dies KEINE Stolen Base, da die Initiative (wenn auch ungewollt) vom Pitcher bzw. Catcher ausging.*

Wird aber der Runner trotzdem out gemacht, ist es kein Caught Stealing.

- *Beginnt der Runner noch während des Pitches zu stehlen, d.h. entscheidet er sich dazu, BEVOR der Pitch zum "WP" oder "PB" wird, erhält der Runner ein Stolen Base, da die Initiative von ihm ausging, auch wenn sein Stolen Base dadurch begünstigt wurde.*

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

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

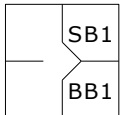
Obwohl "WP" und "PB" einem Error sehr ähnlich sind, gelten sie nicht als solche, da der Pitcher und der Catcher wesentlich öfter als jeder andere Fielder den Ball spielen müssen und es deshalb in der Natur dieser beiden Positionen liegt, dass hin und wieder ein schlechter Wurf bzw. Catch passiert, wie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

ANMERKUNG: Da es beim Wechsel des Pitchers oder Catchers oft nicht mehr ersichtlich ist, welcher "WP" oder "PB" dem jeweiligen Spieler angelastet werden muss, schreiben wir immer die Nummer der Schlagreihenfolge des jeweiligen Batters, wie dies bei den Stolen Bases geschieht, auf. "WP 5" bedeutet also, dass der Fehlwurf des Pitchers beim 5. Batter der Schlagreihenfolge erfolgte. Diese genaue Buchführung benötigen wir auch bei der Berechnung der Earned Runs.

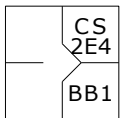
Beispiele zu STOLEN BASES, WILD PITCHES und PASSED BALLS:

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

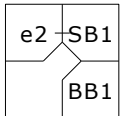
FALL 1: Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch der Runner ist dort schon safe. Auch wenn der Wurf des Catchers nicht besonders gut war, wird dem Runner eine Stolen Base angerechnet, da er die Initiative ergriffen hat.



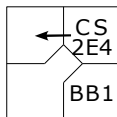
FALL 2: Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch dieser lässt den Ball fallen, der Runner ist dadurch safe. Wenn nach Ansicht des Scorers ein sicherer Fang das Out des Runners zur Folge gehabt hätte, wird dem Runner ein Caught Stealing angelastet, der Catcher erhält ein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



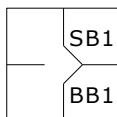
FALL 3: Der Catcher fängt den Pitch und will den Ball zum Second Baseman werfen. Der Wurf ist aber schlecht, sodass der Ball ins Outfield rollt. Der Runner bemerkt dies und läuft gleich zur dritten Base weiter. Wir tragen eine Stolen Base und einen Error ein und verbinden dies durch einen kurzen Strich.



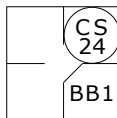
FALL 4: Der Catcher fängt den Pitch und wirft den Ball zum Second Baseman, doch dieser lässt den nach Meinung des Scorers fangbaren Ball durch und dieser rollt ins Outfield. Der Runner bemerkt dies und läuft gleich zur dritten Base weiter. Hätte ein sicherer Fang das Out des Runners zur Folge gehabt,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



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

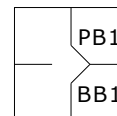


FALL 6: Der Catcher wirft den Ball (unabhängig davon, ob er den Pitch sofort oder erst "im Nachfassen" unter Kontrolle gebracht hat) zum Second Baseman, der den Runner erfolgreich taggt.

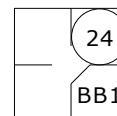


- Runner auf der ersten Base. Als der Pitcher seine Wurfbewegung beginnt, bleibt der Runner stehen. Der Catcher lässt den (nach Meinung des Scorers fangbaren) Pitch passieren. Der Runner sieht den Ball zum Backstop rollen und läuft zur zweiten Base.

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



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



r) BALK (BK)

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

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

s) SACRIFICE HIT (SH)

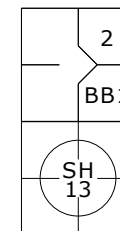
Der "SH" muss fünf Voraussetzungen erfüllen:

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

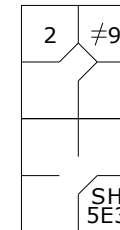
Schafft es der Batter bis zur ersten Base, ohne dass die Verteidigung einen Error gemacht hat, zählt dieser Bunt als Base Hit, wenn er aber nur safe auf der ersten Base ist, weil die Verteidigung erfolglos (aber ohne Error) versucht hat, einen Runner out zu machen und der Batter nach Ansicht des Scorers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

Hierzu fünf Beispiele:

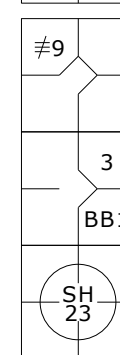
Ein Runner auf der ersten Base. Der Batter buntet, der Ball wird vom Pitcher aufgenommen und zur ersten Base geworfen. Der Runner rückt auf die zweite Base vor.



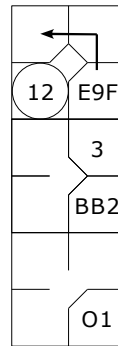
Ein Runner auf der zweiten Base. Der Batter buntet Richtung dritter Base. Der Third Baseman kann den Ball rechtzeitig zur ersten Base werfen, der First Baseman lässt aber den Ball fallen. Der Batter ist safe, der Runner erreicht die dritte Base.



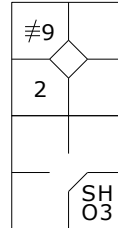
Runner auf der ersten und dritten Base. Der Bunt wird vom Catcher rechtzeitig zur ersten Base geworfen, der Batter ist out. Nur der Runner auf der ersten Base kann vorrücken.



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



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



t) SACRIFICE FLY (SF)

Wenden wir uns wieder an das Regelbuch:

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

(1) gefangen wird und ein Runner nach diesem Catch scort oder

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

BEMERKUNG: Bei der Regel 10.09 (e) (2) erhält der Batter auch dann einen Sacrifice Fly, wenn ein anderer Runner durch ein Force Play out gemacht wird, da der Batter zum Runner wurde.

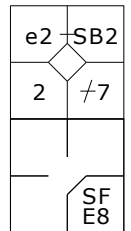
Ein häufiger Fehler der unerfahrenen Scorer ist, dass sie ein "SF" vergeben, wenn ein Runner von der zweiten auf die dritte Base vorrückt. Da Voraussetzung für einen "SF" ist, dass ein Runner scort, wird auch immer ein "RBI" vergeben.

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

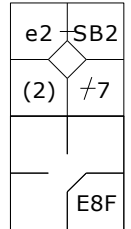
Dazu drei Beispiele:

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

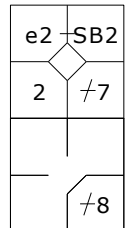
Der Scorer ist der Ansicht, dass der Centerfielder den Ball hätte fangen können, den Run aber trotzdem nicht verhindert hätte.



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



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



u) DOUBLE — PLAYS

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

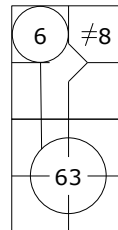
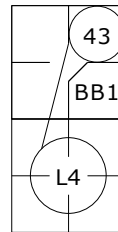
REVERSE FORCE DOUBLE PLAY: Hier macht die Verteidigung zuerst den Batter-Runner out, deshalb ist die Force Situation aufgehoben und der andere Runner muss getaggt werden.

GROUNDED INTO DOUBLE PLAY: Dem Batter wird ein "GDP" angelastet, wenn er in ein Double Play schlägt oder geschlagen hätte, wäre der Verteidigung kein Error unterlaufen, wobei der Runner geforct war.

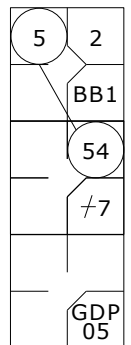
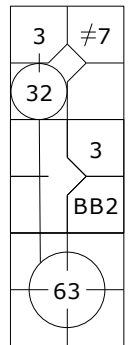
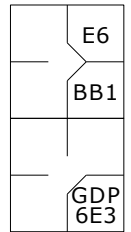
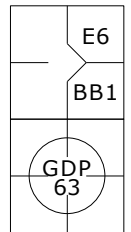
Wir müssen aber beachten, dass es nicht für jedes Double Play ein Grounded into Double Play gibt und auch, wenn dem Batter ein "GDP" angelastet wird, es für die Verteidigung nicht automatisch ein Double Play bedeutet. Darauf komme ich noch zurück.

Als Beispiel nehmen wir zuerst das klassische Double Play:

- Mit einem Runner auf der ersten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der diesen zum Second Baseman weiterleitet. Dieser taggt die zweite Base vor dem Runner und wirft anschließend zum zweiten Out an die erste Base. Die beiden Outs werden durch einen Strich verbunden und beim Batter "GDP" vermerkt.
- Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Line Drive, der vom Second Baseman gefangen wird. Der Runner kann nicht mehr rechtzeitig zur ersten Base zurückkommen und ist auch out. Dies ist kein "GDP" da der Runner nicht mehr gefort war, außerdem war es kein Groundball.
- Runner auf der zweiten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Runner taggt, der versucht zur dritten Base zu laufen. Anschließend wirft der Shortstop zur ersten Base zum zweiten Out. Dies ist wieder kein "GDP", da der Runner nicht gefort war.
- Runner auf der ersten Base, der Batter hat bereits zwei Strikes. Beim nächsten Pitch versucht der Runner ein Stealing, wird aber durch den guten Wurf des Catchers out gemacht. Der Batter ist auch out, da der Pitch der dritte Strike war. Da die zwei Outs ohne Unterbrechung gelungen sind, ist es ein Double Play. (Der Pitcher erhält aber kein "DP" gutgeschrieben.)
- Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der den Ball zum Second Baseman zum ersten Out weiterleitet. Der Second Baseman wirft den Ball nach Meinung des Scorers rechtzeitig zur ersten Base, der First Baseman lässt aber den Ball fallen. Obwohl der Batter die erste Base erreicht wird ihm ein "GDP" angelastet. Wäre der Scorer aber der Ansicht, dass der Wurf für ein Out zu spät war, ist es kein Error, wenn der Batter nicht dadurch sogar die zweite Base erreicht. Da keine zwei Outs gelungen sind, erhält die Verteidigung auch kein "DP".



- Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der aber vor dem Wurf an die erste Base die zweite Base nicht berührt, sodass der Umpire den Runner "safe" erklärt. Der Wurf an die erste Base hat das Out des Batters zur Folge. Wieder kein "DP" für die Verteidigung, aber ein "GDP" für den Batter.
- Runner auf der ersten Base, der Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der aber vor dem Wurf an die erste Base die zweite Base nicht berührt, sodass der Umpire den Runner "safe" erklärt. Der Wurf an die erste Base ist zwar rechtzeitig dort, wird aber vom First Baseman nicht unter Kontrolle gebracht. Dies ist wieder ein "GDP" für den Batter.
- Mit Runnern auf der ersten und zweiten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Shortstop, der den Ball aufnimmt und zum "easy Out" an die erste Base wirft. Beide Runner rücken durch den Schlag eine Base vor, der First Baseman sieht aber, dass der Runner, der die dritte Base erreicht hat, zur Home-Plate weiterlaufen will. Er wirft zur Catcher, dem das Out gelingt. Dies ist wieder kein "GDP" für den Batter, da der Runner ja nicht zur Home-Plate laufen musste.
- Mit Runner auf der ersten und zweiten Base schlägt der Batter einen Groundball zum Third Baseman, der die dritte Base taggt und dadurch das Force-Out macht. Anschließend wirft der Third Baseman zum Out an die zweite Base, Der Batter ist auf der ersten Base, erhält aber natürlich keinen Hit. Wir tragen Fielders Choice in (O5, da sich der Third Baseman dazu entschlossen hat, nicht auf die erste Base zu werfen), vergessen aber nicht, dass es für den Batter ein "GDP" ist.



3) Spielerwechsel

Wechselt eine Mannschaft einen oder mehrere Spieler aus, so sollte sie dies dem Umpire mitteilen, der dann den Scorer verständigt. Der Scorer vermerkt dann den Namen des neuen Spielers inklusive Rückennummer unter dem des ausgewechselten Spielers. Zusätzlich muss auch der Zeitpunkt der Auswechslung festgehalten werden: Auf dem Scoring-Formular befinden sich links unter DEFENSE fünf Kolonnen (PO,A,E,DP,IP). Wir

schreiben in der Kolonne IP des ausgewechselten Spielers sofort die Anzahl der Innings, die er gespielt hat. Wir müssen nur auf das zweite Blatt sehen, in welchem Inning bei wie viel Outs wir uns gerade befinden. (Es spielt keine Rolle, ob „Top“ oder „Bottom“). Wird ein Spieler der Verteidigung im 5. Inning bei einem Out gewechselt, bedeutet dies 4.1 IP. Zusätzlich waagrechten Strich. Da ab diesem Zeitpunkt jedes Assist und Putout dem neuen Spieler angerechnet wird, schreiben wir im oberen freien Feld, wo wir die Inningzahl eintragen, die Nummer der Position des ausgewechselten Spielers auf und kennzeichnen diese mit einem kurzen senkrechten Strich. Erfolgt der Wechsel am Beginn des Halbinning, wird kein waagrechter Strich gemacht.

Beispiel: Shortstop wird gewechselt: 6'. Geht der Shortstop auf die dritte Base und der Third Baseman verlässt das Spiel, kommt ein neuer Shortstop: 5' 6'.

Nehmen wir an, im 5. Inning verletzt sich der Shortstop der Gastmannschaft und muss ausgewechselt werden. Wir machen einen Blick auf das andere Blatt und stellen fest, dass der Verteidigung bereits ein Out gelungen ist. Dies tragen wir in der Kolonne IP ein. Zusätzlich wird wie erwähnt der senkrechte Strich in der Batting Kolonne gemacht.

DEFENSE							1	2	3	4	5	6
PO	A	E	DP	IP	Pos	PLAYERS	No					
				4.1	6	Peralta Jhonny	2					
					6'	Inglett Joe	7	1	7 +8	F8		

Sehen wir uns nun das Blatt des Gegners an:

DEFENSE							1	2	3	4	5	6
PO	A	E	DP	IP	Pos	PLAYERS	No					
					5	Feliz Pedro	7					
								4		6 BB2		L6
					2	Matheny Mike	22					
								5		O6		

Dem Shortstop ist das Out am Batter #6 gelungen hat sich dabei verletzt und muss das Spiel verlassen. Der waagrechte Strich wird nach dem Batter #6 gemacht. Dass ein neuer Shortstop im 4. Inning eingesetzt wurde, ersehen wir aus der Eintragung 6'. Wird ein dritter Spieler als Shortstop verwendet, schreiben wir 6".

Wird nur die Position gewechselt, schreiben wir die neue Position in die nächste Zeile in der Kolonne Pos. und machen beim Batting keinen senkrechten Strich, da das Batting selbstverständlich nach dem Positionswechsel nicht separat ausgewertet wird. Der Name des Spielers wird nicht nochmals eingetragen, wir vermerken nur:

Wird ein Batter während seiner Zeit am Schlag ausgewechselt, gehen sämtliche Aktionen auf das Konto des neuen Batters, der die Balls und Strikes des ausgewechselten Spielers übernimmt.

EINZIGE AUSNAHME: Dem ursprünglichen Batter wird das Strikeout angelastet, wenn er seinem Nachfolger zwei Strikes "vererbt" (z.B. Count 2:2) und dieser dann Strikeout geht.

Wird nur ein Pinch Runner eingewechselt, so trennt man die Aktionen im betreffenden Kästchen mit einem Strich an der Base, an der gewechselt wurde. Wird der Pinch Runner danach wieder aus dem Spiel genommen, hat er 0 Innings Played. Einen Spieler, der nur ein Halbinning in der Offensive eingesetzt wird, nennt man Pinch Hitter.

4	3	Travis Hafner	22	3	SB9 +8
0	PR	Snyder Brad	75		
5	3'	Garko Ryan	25		

Pitcherwechsel

Bei einem Pitcherwechsel wird genau so verfahren wie bei einem normalen Spielerwechsel, der waagrechte Strich wird aber auf dem gegnerischen Formular mit kurzen schrägen Strichen versehen:

Welche Runner auf welchen Basen waren ergibt sich automatisch, da wir ja bei allen Aktionen die Nummer der Schlagreihenfolge des jeweiligen Batters aufschreiben, z.B. SB3, WP4. Es hat sich leider eingebürgert, dass auch viele erfahrene Scorer bei den Runnern, die sich beim Pitcherwechsel auf den Basen befinden, kurze Striche wie beim Pinch Runner machen. Den waagrechten Strich mit den kurzen schrägen Strichen müssen wir beim Pitcherwechsel aber auch machen, wenn der Wechsel am Beginn eines Halbinning erfolgt. Sollte es einmal vorkommen, dass z.B. der erste Pitcher einen Wild Pitch wirft und dann ausgetauscht wird, muss man dies mit einem * versehen und bei den Bemerkungen separat eintragen. Das Zusammenzählen der Batters Faced und übrigen Daten wird damit erleichtert. Bei den Feldern wird nicht gezählt, bei wie viel Gegenspielern er auf dem Feld war.

Wird der Pitcher gewechselt bevor ein Batter seine Zeit am Schlag beendet hat, so gehen alle nachfolgenden Aktionen auf das Konto des neuen Pitchers, es sei denn, der neue Pitcher gibt dem Batter ein Base-on-Balls. War der Count vorher 2:0, 2:1, 3:0, 3:1 oder 3:2 geht der Walk zu Lasten den alten Pitchers.

Sollten einmal die drei Zeilen, die für jede Nummer der Schlagreihenfolge vorgesehen sind, nicht ausreichen, da mehr als zwei Auswechslungen oder Positionsänderungen stattgefunden haben, findet ihr unter der Nummer 9 weitere sieben Zeilen, die für weitere Spieler vorgesehen sind. Es muss nur zusätzlich in dem Kästchen unter der 9 die jeweilige Nummer in der Schlagreihenfolge eingetragen werden. Für die Auswertung des Fieldings und Batings steht links und rechts genug Raum zur Verfügung.

4) Summierung nach jedem Halbinning

Nach jedem Halbinning (also immer, wenn gerade das dritte Out passiert ist) werden einige Daten in die Kästchen eingetragen, die sich unter den Kästchen für die 9 Batter befinden. Dort lesen wir senkrecht angeordnet: AB, R, ER, H, A, E und LOB.

Unter der Kolonne für das erste Inning haben wir nur jeweils ein Feld, unter den anderen Kolonne zwei Felder. Ab dem zweiten Inning schreiben wir links die Zahlen für dieses Inning, rechts bilden wir die jeweilige Zwischensumme.

a) AT BATS (AB)

Beginnen wir mit der ersten Abkürzung: Die Anzahl der At Bats wird wie folgt berechnet: Wir zählen die Hits, die Errors, die Outs (Flyout, Groundout und Out by Rule), die Fielder's Choices (Achtung: Nur die beim Batter und nicht bei den Runnern) und die

Strikeouts (auch wenn der Runner die erste Base erreicht). Keine At Bats sind: Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Sacrifice Hits und Sacrifice Flys, Catcher's Interference sowie Obstruction am Batter, dem deshalb die erste Base zugesprochen wird. Wir können eine Kontrolle machen. Wenn wir der Anzahl der im Halbinning zur Plate kommenden Batter die Summe der At Bats abziehen, bleiben nur die "BB", "HP", "SH", "SF", "INT" und "OB" übrig.

b) RUNS (R)

Wir zählen alle Runs dieses Halbinnings. wobei wir nicht übersehen dürfen. dass bei den UNEARNED RUNS die Kästchen nicht schwarz ausgefüllt sind.

c) EARNED RUNS (ER)

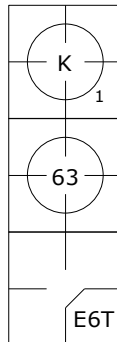
Spätestens jetzt müssen wir uns mit dem schwierigsten Teil der Angelegenheit beschäftigen. Dies ist am Anfang das größte Problem und ich bekomme immer wieder Scorings, die hier Fehler aufweisen:

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

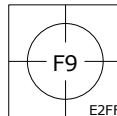
Bevor die Verteidigung drei defensive Möglichkeiten hatte das Inning zu beenden, wird jedes Vorrücken eines Runners bei folgenden Situationen dem Pitcher angelastet: Hit, Sacrifice Hit, Sacrifice Fly, Vorrücken durch ein Out, Stolen Base, Fielder's Choice, Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Balk und Wild Pitch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

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

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

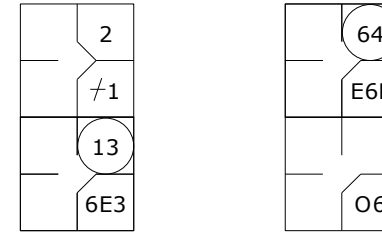


Haben wir aber zwei defensive Möglichkeiten bei dem selben Spieler, wie in diesem Beispiel, wo zuerst der Catcher vor dem Fly Out im Rightfield einen Foul Fly Ball nicht fangen kann, kann dies nur als eine defensive Möglichkeit gezählt werden, da der Batter ja nur einmal out gehen kann.



Bei den folgenden beiden Beispielen haben wir zwei defensive Möglichkeiten bei einem Runner, der schließlich auf der zweiten Base out gemacht wird. Im ersten Fall kommt der zweite Batter durch einen Error des First Baseman auf die erste Base, der Runner hätte die zweite Base auch nach einem Out erreicht. Anschließend gelingt ein Pick-Off, trotzdem kann nur eine defensive Möglichkeit gezählt werden. Bei Fall zwei kommt der

erste Batter durch den Error auf die zweite Base und wird beim Schlag des zweiten Batters Force-Out gemacht. Dies sind zwei defensive Möglichkeiten, denn die Verteidigung hätte ohne Runner auf den Batter gespielt.

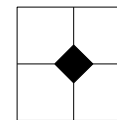


Fassen wir zusammen: Defensive Möglichkeiten sind Outs, Decisive Errors, Catchers Interference, Passed Balls beim dritten Strike, Errors bei Sacrifice Hits und Obstruction, wenn der Batter dadurch die erste Base erreicht.

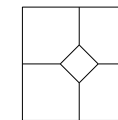
Wild Pitches beim dritten Strike und der Wurf des Catchers auf eine andere Base nach einem nicht gefangenen dritten Strike sind keine defensiven Möglichkeiten.

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

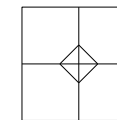
EARNED RUN
Feld ausfüllen



UNEARNED RUN
Feld bleibt frei

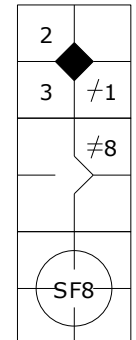


UNEARNED FÜR TEAM
EARNED FÜR RELIEVER

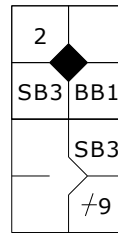


Beispiele:

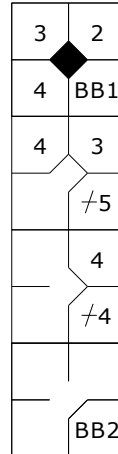
1) Der erste Batter erreicht die erste Base durch ein Base-on-Balls, der zweite Batter schlägt ein Double, durch den der Runner auf die dritte Base kommt. Der dritte Batter schlägt einen Sacrifice Fly ins Centerfield, der Runner scort.



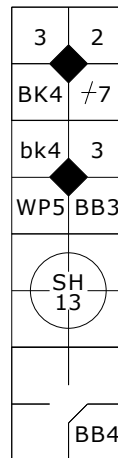
2) Der erste Batter walkt, der zweite Batter schlägt ein Single, dadurch kann der Runner auf die dritte Base vorrücken. Beim folgenden Stealing wirft der Catcher erfolglos zur zweiten Base und der Runner von der dritten Base scort.



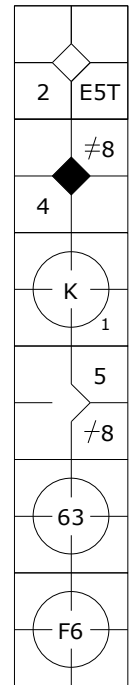
3) Der erste Batter erhält einen Walk, den beiden nächsten Battern gelingt jeweils ein Single, alle Basen sind besetzt. Es folgt wieder einen Walk und ein Run scort.



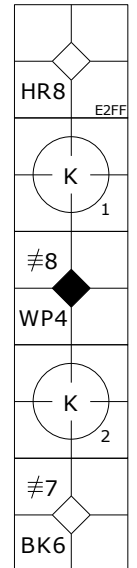
4) Der erste Batter schlägt ein Single und rückt durch den Walk des zweiten Batters vor. Beide Runner kommen durch den Sacrifice Hit des dritten Batters eine Base weiter. Beim vierten Batter macht der Pitcher einen Balk. Ein Wild Pitch beim fünften Batter erlaubt es dem Runner von der dritten Base die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



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



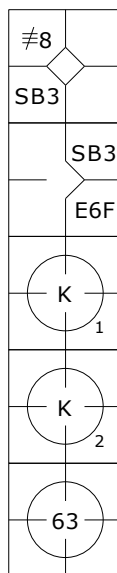
6) Der erste Batter schlägt einen Foul Pop Fly, den der Catcher hätte fangen können. Wir tragen deshalb klein "E2" in die rechte untere Ecke. (Dies genügt, nicht "FF E2", es kann nur ein Foul Fly sein.) Anschließend schlägt dieser Batter einen Homerun. Der nächste Batter geht Strikeout, während der dritte Batter ein Triple schlägt. Jetzt wirft der Pitcher einen Wild Pitch, der den zweiten Run ermöglicht. Der Batter #4 geht Strikeout. Der fünfte Batter schlägt ein Triple und scort durch einen Balk. Der erste Run ist nicht "earned", da der Catcher durch seinen Error das "Leben" des Batters verlängert hat. Beim zweiten Run gab es erst zwei defensive Möglichkeiten, der dritte Run ist "unearned", es gab bereits drei defensive Möglichkeiten.



7) Der erste Batter erhält einen Walk. Der zweite Batter schlägt zum Shortstop, dem aber das Force-Out misslingt. Der nächste Pitch ist ein Passed Ball, beide Runner rücken vor. Der dritte Batter schlägt einen Sacrifice Fly. Der vierte Batter schlägt ein Single, durch das der Runner von der zweiten Base scoren kann. Der fünfte Batter geht Strikeout. Der sechste Batter schlägt einen Homerun. Kein Run ist "earned". Der erste Run erreichte die zweite Base durch einen Error. Der zweite Run wurde bei zwei defensiven Möglichkeiten erzielt, wäre aber nicht zustande gekommen, da ohne Passed Ball der Runner noch auf der ersten Base gewesen wäre. Auf das Single des fünften Batters wäre er nur bis zur dritten Base gekommen. Das folgende Strikeout hätte das Inning beendet.



8) Der erste Batter schlägt ein Triple. Der Shortstop kann einen Fly Ball des zweiten Batters nicht fangen, der Runner kann aber nicht zur Home-Plate laufen. Während der dritte Batter am Schlag ist, gelingt ein Double Stealing. Der dritte und vierte Batter gehen Strikeout, der fünfte Batter geht Groundout. Der Run ist "unearned", da ohne Error des Shortstops kein Runner auf der ersten Base gewesen wäre und daher auch kein Double Stealing möglich ist. Durch das zweite Strikeout wäre das Inning bereits beendet.



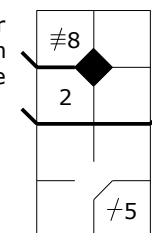
Grundsätzlich gilt, dass immer dann eine defensive Möglichkeit vorliegt, wenn die Verteidigung die Chance zu einem Out hatte. Daraus ergibt sich, dass alle Outs natürlich eine Defensives Möglichkeit darstellen, genauso wie alle Errors, durch die der Batter die erste Base erreicht. Auch ein fallen gelassener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

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

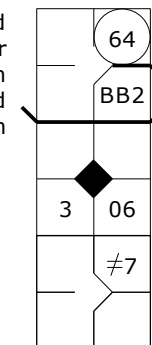
Probleme entstehen durch den zweiten Teil der o.a. Regel: Die Absicht ist, jeden Pitcher nur mit der Anzahl der Runs zu belasten, die er auf die Base gelassen hat und nicht für bestimmte Runner. Wird aber ein Runner ohne einer Aktion des Batters out gemacht, z.B. Caught Stealing oder Pick-Off, dann gilt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

Beispiele:

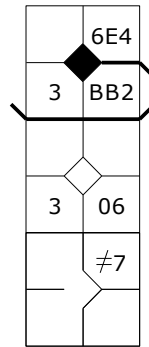
1) Der erste Pitcher hat einen Runner auf die dritte Base gelassen, bevor er ersetzt wurde. Hier gilt ausnahmslos: Ein Runner, der von einem Pitcher auf die Base gelassen wurde und anschließend ohne defensive Möglichkeit einen Run erzielt, gehört immer dem ersten Pitcher.



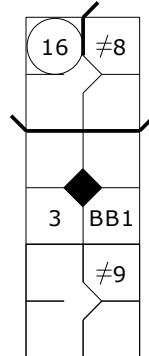
2) Der erste Pitcher hat einen Runner auf die Base gelassen und wird ersetzt. Der zweite Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop, der erste Runner wird Force-Out gemacht. Der Batter erreicht deshalb durch Fielders Choice die erste Base und kann später scoren. Der Run wird dem ersten Pitcher angelastet,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



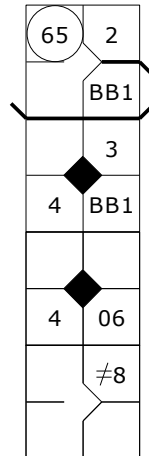
3) In der gleichen Situation macht aber der Second Baseman einen Error. Der erste Run ist wieder ein Earned Run für den ersten Pitcher, der zweite Run ist ein Unearned Run für den zweiten Pitcher, da die defensive Möglichkeit auf den zweiten Batter übertragen wird. Der erste Pitcher hat nur einen Runner auf die Base gelassen und kann daher nur mit einem Run belastet werden. Lasst Euch nicht täuschen, das Feld für den Run muss beim ersten Batter ausgefüllt werden, dass ein Run mit einem großen E im Kästchen nicht earned sein kann, gilt 100%ig nur beim Erreichen der ersten Base. Der zweite Run ist deshalb unearned, weil die Verteidigung auf die erste Base geworfen hätte, wenn kein anderer Runner auf den Basen gewesen wäre. Natürlich garantiert niemand, dass das Out auch gelungen wäre, aber im Zweifel für den Pitcher entscheiden.



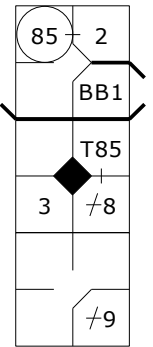
4) Der erste Pitcher hat ein Double abgegeben und wird ausgetauscht. Dem zweiten Pitcher gelingt ein Pick-Off an diesem Runner. Trotzdem wird ihm der dann folgende Run als Earned Run angelastet, da er den Batter durch das Base-on-Balls auf die erste Base gelassen hat.



5) Der erste Pitcher wirft ein Base-on-Balls und wird ersetzt. Der Relief Pitcher wirft ebenfalls ein Base-on-Balls. Der dritte Batter schlägt einen Groundball Richtung Shortstop, der den Ball zum Force-Out an die dritte Base wirft. Durch das Double des Batters #4 können beide Runner scoren. Obwohl der Relief Pitcher beide scorenden Spieler auf die erste Base gelassen hat, wird ihm nur ein Earned Run angelastet, da die Verteidigung sich entschlossen hat, den Lead-Runner out zu machen, den der erste Pitcher auf die Base gelassen hat. Daher wird ein Earned Run dem ersten Pitcher angelastet, obwohl das Kästchen des zweiten Spielers schwarz markiert wird.

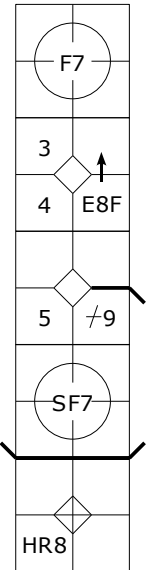


6) Der erste Pitcher hat einen Runner auf die erste Base gelassen, der später bei dem Versuch, die dritte Base nach einem Hit zu erreichen, out gemacht wird. Der Batter erreicht durch diese Fielder's Choice "T 8 5" die zweite Base. Der durch einen weiteren Hit ermöglichte Run wird aber trotzdem dem zweiten Pitcher angelastet, da der Runner nicht durch den Schlag out gemacht wurde, sondern bei seinem Versuch, die dritte Base zu erreichen, obwohl er nicht gezwungen war zu laufen.

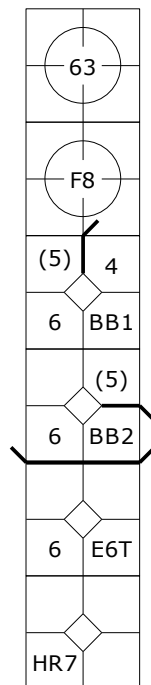


Wenn ein Pitcher während eines Innings ausgewechselt wird, darf der eingewechselte Pitcher in Bezug auf die Earned Runs nicht von Chancen, Runner out zu machen, profitieren, die die Verteidigung vor seiner Einwechslung hatte und die nicht genutzt wurden.

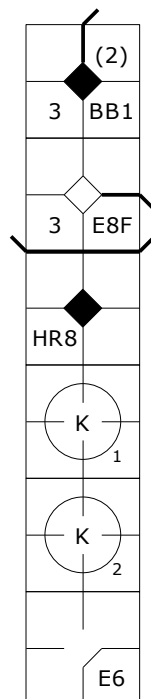
7) Der erste Batter geht Fly Out, der zweite Batter erreicht die zweite Base durch einen Error des Centerfielders und kommt anschließend durch das Single des Batters #3 auf die dritte Base. Der vierte Batter schlägt einen Sacrifice Fly, der Runner scoret. Jetzt erfolgt ein Pitcherwechsel. Dem nächsten Batter gelingt beim Relief Pitcher ein Homerun. Die beiden Runs, die dem ersten Pitcher angelastet wurden sind unearned, da es bereits drei defensive Möglichkeiten gab. Der dritte Run, der dem Relief Pitcher angelastet werden muss, ist aber für den Pitcher ein Earned Run. Bei der Berechnung der Runs für einen Relief Pitcher dürfen wir bei den defensiven Möglichkeiten nur die echten Outs, die beim ersten Pitcher gelingen sind, berücksichtigen, während beim ihm alle defensiven Möglichkeiten berücksichtigt werden, wie wir im folgenden Beispiel sehen.



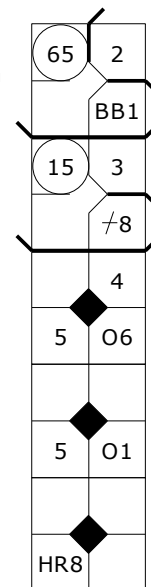
8) Nach zwei Outs haben wir zwei Base-on-Balls, danach erfolgt der Pitcherwechsel. Der nächste Batter erreicht die erste Base durch einen Error (das Vorrücken der Runner wird deshalb mit einer Klammer versehen). Ohne Error wäre das Inning beendet. Jetzt gelingt dem nächsten Batter ein Grand Slam. Alle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



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

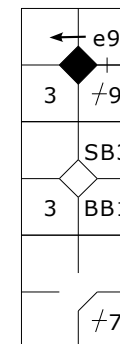


10) Der erste und der zweite Pitcher lassen je einen Runner auf die Base, die aber jeweils Force-Out gemacht werden. Da beide Batter beim dritten Pitcher jeweils nur durch Fielder's Choice die erste Base erreichen, kann dieser Pitcher nicht mit diesen Runs belastet werden. Der nun folgende Home-Run gehört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

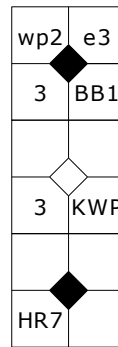


Abschließend ist es noch bei der Entscheidung Earned oder Unearned Run wichtig zu untersuchen, wie ein Runner von Base zu Base vorgerückt ist. Ein Runner ist nicht an seine Base gebunden", er kann also, wenn möglich, immer vorrücken. Wenn ein Runner eine Base aber normalerweise nicht erreicht hätte, müssen wir diesen Spielzug in Bezug auf die Berechnung der "ER" so behandeln, als hätte er nicht stattgefunden. Aus diesem Grund setzen wir jeweils ein Vorrücken durch Error in Klammern, wie wir bereits in den vorherigen Kapiteln gesehen haben.

Der erste Batter schlägt ein Single ins Rightfield und kommt durch einen Error auf die dritte Base. Der nächste Batter erhält einen Walk und erreicht die zweite Base durch Stealing. Der dritte Batter schlägt ein Single ins Leftfield, durch das die zwei Runner scoren können. Ohne Error des Rightfielders wäre der zweite Runner beim Hit aber noch auf der ersten Base und hätte nur die dritte Base erreicht. Der erste Run ist "earned", der zweite noch "unearned". Erst durch einen weiteren Hit wird der zweite Run "earned", trotz des Errors, da dies in diesem Fall erst die erste defensive Möglichkeit war.

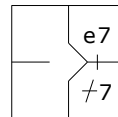


Der erste Batter kommt durch ein Base-on-Balls auf die erste Base und erreicht die zweite Base, da der First Baseman den Ball nach einem Pick-Off-Versuch durchlässt. Nach einem Wild Pitch beim dritten Strike kommt der nächste Batter auf die erste Base, wäre aber ohne den vorhergehenden Error des First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

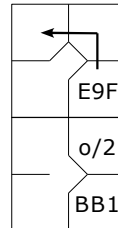


Abschließend fassen wir noch einmal zusammen. Im Falle einer Chance auf ein Double Play bestehen zwei defensive Möglichkeiten: Entweder zwei Outs oder ein Out und ein Decisive Error (E), manchmal auch zwei Error und kein Out. Wichtig ist vor allem, ob der Runner die nächste Base normal erreicht oder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

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



Mit einem Runner nach einem Error auf der dritten Base läuft der zweite Runner zur zweiten Base, da er damit rechnet, dass der Catcher keinen Wurf riskiert und er die Base durch Fielder's Choice (o/2, weil der Catcher nicht wirft) erreicht. Kann daher der zweite Runner nach einem eventuell folgenden Hit von der zweiten Base scoren, müssen wir entscheiden, ob er auch die Home-Plate von der ersten Base erreicht hätte.



Da das Kapitel EARNED RUN der schwierigste Teil des ganzen Scorings ist, mussten wir uns damit so intensiv beschäftigen.

Fassen wir die wichtigsten Fälle zusammen:
 Wenn in einem Inning kein "E", "K PB" oder "INT" eingetragen wird, sind immer alle Runs earned.
 Alle Batter, die durch "E", "K B" oder "INT" zum Runner werden, sind nicht nur eine defensive Möglichkeit, sondern können selbst keinen Earned Run erzielen, egal was sonst noch passiert.
 Ein Batter, der durch "K WP" die erste Base erreicht, ist eine defensive Möglichkeit, kann aber ein Earned Run sein.
 Rücken Runner durch ein "PB" vor, hätten sie bei der Beurteilung der erreichten Bases diese noch nicht erreicht, bei "WP" aber schon.

d) HITS (H)

Hier tragen wir die Hits ein, also Single, Double, Triple oder Homerun.

e) ASSISTS (A)

Bei den Assists dürfen wir nicht vergessen, dass auch ein Assist eingetragen werden muss, wenn der Verteidigung wegen eines Errors kein Out gelingt. Wie schon erwähnt, erhält der Pitcher bei einem Appeal nach Beendigung des Spielzugs niemals ein Assist.

f) ERRORS (E)

Bei den Errors müssen wir aufpassen, dass der Error nur einmal gezählt wird, egal wie viele Runner wie viele Basen erreicht haben. Von den Anfängern wird oft vergessen, die Catcher's Interference "INT" als Error des Catchers mit zu zählen. Auch auf einen nicht gefangenen Foul Fly Ball wird oft vergessen.

g) LEFT ON BASE (LOB)

Wir müssen hier alle Runner zählen, denen es nicht mehr gelungen ist, die Home-Plate zu erreichen, da das Inning vorher beendet wurde. Selbstverständlich gehören auch die Runner dazu, wenn im letzten Halbinning der Winning Run durch das Home-Team geschafft wurde. Außerdem kann man gemäß der folgenden Formel eine einfache Kontrolle durchführen:

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

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

5) Nach dem Spiel

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

Der obere Teil von Blatt 1, auf dem die Line-Up der Gastmannschaft eingetragen wird, sieht so aus: Bei Sport schreibt man Baseball oder Softball

SPORT: Baseball	LEAGUE: ABL	DATE: 14.05.2006	DAY:	TEAMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	FIN	
CITY: Stockerau	FIELD: Cubsfield	START: 13:00	END: 15:51	TIME: 2h 51min	Wanderers	1	1	0	0	2	0	0	0	1							5
UMPIRES: HERZOG Walker (Plate)	HERZOG Alex (Base)				Cubs	1	0	0	0	4	2	0	-								7
SCOREKEEPERS: VALLANT Michael	T.C.:																				

Hier werden die entsprechenden Daten eingetragen, die Umpire in einer festgelegten Reihenfolge: Plate, 1B, 2B, 3B. Es ist nicht notwendig, die jeweilige Base des Umpires anzugeben. Stehen drei Namen auf dem Formular ist es klar, dass es keinen Umpire auf der 2. Base gab. Die Runs der einzelnen Innings werden rechts eingetragen, wobei eine Null (kein Schrägstrich) eingetragen werden muss, wenn kein Run in diesem Inning gelungen ist. Gewinnt die Heimmannschaft und musste im letzten Inning nicht mehr schlagen, macht man an der betreffenden Stelle ein X.

Auf dem zweiten Blatt steht die Line-Up der Heimmannschaft und hier sind oben links kurze Angaben, um welches Spiel es sich gehandelt hat. Rechts oben ist Raum für die Eintragung von Protesten und sonstigen wichtigen Angaben, Unterbrechung, Abbruch wegen Regen oder Dunkelheit. Bei einem Protest oder Abbruch muss genau festgehalten werden, welche Runner zu diesem Zeitpunkt auf den Basen waren, wie der Count für den Batter war und dergleichen.

6) Statistikspalten rechts: OFFENSE

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

ACHTUNG: Im Statistikteil Offense und Defense KEINE Nullen eintragen, hat der Spieler z.B. keine Stolen Base, bleibt das Kästchen leer. Die allseits beliebten Quer- oder Diagonalstriche, Nullen und Kreuzchen bedeuten nur unnötigen Aufwand und lassen die Übersichtlichkeit erheblich leiden. Jeder, der Statistiken eingeben muss oder schon eingegeben hat, wird mir in diesem Fall Recht geben, also macht es den Statistikern nicht unnötig schwerer.

Wie wir sehen, haben wir keine Spalte "1B". Es werden alle Hits unter "H" eingetragen, nur für die Extra-Base-Hits sind Spalten vorgesehen.

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

Bei den Base-on-Balls "BB" müssen wir alle Base-on-Balls inklusive der Intentional Base-on-Balls eintragen. In die Spalte "IBB" werden sie separat angeführt.

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

Bei den Strikeouts "K" wird "K WP" und "K PB" mitgezählt.

Die letzte Kolonne ist für die Run-Batted-In "RBI" vorgesehen. Auf diese müssen wir nunmehr näher eingehen. Wir werfen einen Blick auf die Offiziellen Baseball Regeln:

10.04 (a) Ein Batter erhält ein Run Batted In (RBI) für jeden Run, der durch seinen Safe Hit, Sacrifice Bunt, Sacrifice Fly, Infield Out oder Fielder's Choice erzielt wurde. Er erhält ebenso einen RBI, wenn er durch ein Base-on-Balls, Hit-by-Pitch, Interference oder Obstruction zum Runner wird und ein Run erzielt wird, da alle Basen besetzt sind.

(1) Der Batter erhält einen RBI für einen Homerun, sowie für jeden scorenden Runner, der bereits auf einer Base war, als der Homerun geschlagen wurde.

(2) Wenn bei weniger als zwei Outs ein Run erzielt wird und ein Error bei diesem Spielzug passiert, erhält der Batter einen RBI, wenn ein Runner von der dritten Base auch ohne diesen Error gescort hätte.

(b) Keinen RBI erhält der Batter, der in ein Force Double oder Reverse Force Double Play schlägt.

(c) Wenn bei einem Double Play der Wurf zur ersten Base misslingt, der sonst das Out des Batters zur Folge gehabt hätte, erhält dieser keinen RBI.

(d) Es liegt im Ermessen des Scorers für einen erzielten Run einen RBI zu vergeben, wenn ein Fielder den Ball hält oder zu einer falschen Base wirft. Läuft der Runner sofort, wird in der Regel ein RBI vergeben. Zögert er jedoch und läuft erst, wenn er den Fehler bemerkt, wird der Run als Fielder's Choice bewertet.

Hier sind alle Möglichkeiten für einen "RBI" angeführt. Da wir ja jedes Vorrücken auf den Basen mit der Nummer des Batters eintragen und dies nur in Klammern setzen, wenn der Runner bei fehlerfreiem Spiel diese Base nicht erreicht hätte, haben wir es einfach: Immer wenn links unten bei einem Run eine Zahl ohne Klammer steht, ist es ein "RBI" für diesen Batter. Hier gibt es nur eine Ausnahme: Gemäß Regel 10.04(b) erhält ein Batter keinen "RBI", weil er in ein Double Play schlägt.

Beispiel:

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

#8	◆
4	◆
64	○
BB1	○
GDP	○
43	○

7) Statistikspalten links: DEFENSE

Jetzt kommt der nächste Schritt: Wir nehmen jetzt das zweite Blatt und schauen, welchem Spieler die einzelnen Putouts "PO" gelungen sind. Wir haben jeweils die Positionen der Fielder in das Kästchen geschrieben, müssen jedoch aufpassen, wann das Out gelungen ist, ob nicht bereits der Austauschspieler daran beteiligt war. Pro Inning muss es 3 Putouts geben, hat das Team neun komplette Innings gespielt, bedeutet dies insgesamt 27 Putouts. Die Anzahl erhöht sich, wenn mehr als neun Innings gespielt werden müssen und verringert sich, wenn der Winning Run in der zweiten Hälfte des letzten Innings gelingt.

Bei den Assists wird ebenso verfahren. Hier müssen wir beachten, dass es bei einem Rundown ein Spieler ein Assist und ein Putout bekommen kann, aber nicht zwei Assists.

Bei den Errors werden alle Errors, egal ob "E" oder "e" inklusive Error für den Catcher bei Catcher's Interference eingetragen.

In der Kolonne "DP" tragen wir ein, wie oft ein Spieler an einem Double oder Triple Play beteiligt war, egal ob Assist oder Putout. Dies erkennen wir sehr leicht durch den Strich, mit dem wir die zwei Kreise für die Outs verbinden.

Bei der Spalte "IP" werden oft Fehler gemacht. Hier dürfen wir nur anführen, wie viel

Innings der betreffende Spieler auf dieser Position defensiv gespielt hat. Wenn ein Spieler der Gastmannschaft die ersten vier Innings eine Fieldingposition eingenommen hat und ausgetauscht wird, nachdem er im 5. Inning noch einmal zum Schlag gekommen ist, hat er nur 4 IP. Da ein Halbinning erst nach drei Outs beendet ist, kommt es vor, dass ein Spieler während des Innings ausgetauscht wird. Wird er nach dem ersten Out ausgetauscht, hat er $\frac{1}{3}$ Inning gespielt. Da die Spalte sehr schmal ist, schreiben wir z.B. nicht $4 \frac{1}{3}$, sondern 4.1

Die Summen werden ganz unten, neben dem Wort TOTALS eingetragen, wobei das Feld für IP frei bleibt. Neben dem Wort PITCHERS lesen wir DOUBLE PLAY. Zwischen diesen befindet sich ein Kästchen, hier schreiben wir die Anzahl der Double Plays, die dem Team gelungen sind.

8) Statistikspalten unten: PITCHERS

Vorausschicken möchte ich hier, dass, wenn kein DH verwendet wird und der Pitcher selbst schlägt die Zahlen für den Pitcher nur über dem Feld Double Play eingetragen werden. Nur wenn ein DH verwendet wird, dürfen wir diese Zahlen in den Kästchen unter dem Wort Double Play anführen. In der Kolonne Position wird keine "1" geschrieben, sondern R oder L = Rechts- bzw. Linkshänder. WLS bedeutet Win, Loss und Save. Darauf werden wir noch eingehen. Jetzt müssen wir auf dem anderen Blatt die einzelnen Kästchen zählen, berücksichtigen, welcher Pitcher gerade im Spiel war und können die Summe aller Zahlen mit der Offensiv-Statistik des Gegners vergleichen. Einzige Ausnahme: »ER" "WP" und "BK".

9) Statistikspalten unten: CATCHERS

Wir zählen jeweils die "PB" "SB" und "CS" und tragen dies ein. Hier können wir nur die "SB" mit der Gegenseite vergleichen. Es gibt nämlich ein Caught Stealing, an dem der Catcher nicht beteiligt ist. Ein "CS136" z.B. darf keinesfalls dem Catcher gutgeschrieben werden.

Nach dem Ausfüllen der Statistikspalten können wir nun die einzelnen Summen vergleichen und haben eine ausgezeichnete Kontrollmöglichkeit:

- Die Summe der Spalte "PA" entspricht der Summe der "PA" bei den gegnerischen Pitchern.
- Die Summe der Spalte "AB" muss ebenfalls mit der Summe bei den gegnerischen Pitchern übereinstimmen.
- Die Summe der Spalte "R" entspricht dem Endergebnis und der Summe der Runs, die die gegnerischen Pitcher abgegeben haben.
- Die Summe der Spalte "H" entspricht der Endsumme, die wir unter "H" zwischen den Innings unter der Batting Position 9 eintragen.
- Die Summe der Spalten "2B" "3B" "HR" "SH" "SF" "BB" "IBB" "HP" "10" und "K" müssen jeweils mit den Summen bei den gegnerischen Pitchern übereinstimmen.
- Die Summen von "A" und müssen mit den Summen auf dem anderen Blatt übereinstimmen, die wir aus den Daten unten nach jedem Inning gewonnen haben.

Jetzt eine letzte Prüfung: Rechts unten lesen wir: **"THE BOX SCORE BALANCE"** Hier haben wir Kästchen, in die wir die einzelnen Summen eintragen. Die Summen

beider Zeilen müssen gleich sein und stimmen mit der Anzahl der »PA" überein. TIE bedeutet Tie Break Runner im Softball. Hier wird ab dem 10. Inning bei einer Verlängerung der Spieler als Runner auf die zweite Base geschickt, der vorgesehen ist, als neunter Spieler in diesem Inning zu schlagen. Dies dient dazu, das Spiel schneller zu entscheiden. In dem Kästchen dieses Spielers tragen wir ganz einfach TIE im Viertel rechts oben ein.

Abschließend rekapitulieren wir kurz:

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

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

10) WIN - LOSS - SAVE

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

10.19 (a) Der startende Pitcher eines siegreichen Teams erhält nur den Win, wenn er mindestens fünf komplette Innings gepitcht hat und seine Mannschaft in Führung lag, als er ausgewechselt wurde und diese Führung bis Spielende nicht abgegeben wird.

(b) Die fünf Inning-Regel gilt für alle Spiele von sechs oder mehr Innings. In einem Spiel über fünf Innings erhält der startende Pitcher nur den Win, wenn er mindestens vier Innings gepitcht hat und sein Team die Führung nach dem Austausch nicht mehr abgab.

(c) Wenn der startende Pitcher den Win gemäß Regel 10.19(a) oder (b) nicht erhalten kann und mehr als ein Ersatz-Pitcher eingesetzt wurde, wird der Win auf folgender Grundlage vergeben:

(1) Geht die siegreiche Mannschaft bereits während des Einsatzes des startenden Pitchers in Führung und wird diese Führung nicht mehr abgegeben, erhält er Ersatz-Pitcher den Win, der nach Ansicht des Scorers am effektivsten war.

(2) Sowie das Spiel unentschieden steht, wird die Bewertung des Win und Loss neu begonnen.

(3) Sowie die gegnerische Mannschaft in Führung gehen kann, sind alle Pitcher, die bis dahin geworfen haben, von der Vergabe des Wins ausgeschlossen, außer der Pitcher, der die Führung abgegeben hat, bleibt im Spiel und es gelingt ihm, seine Mannschaft wieder in Führung zu bringen. Wird diese Führung bis Spielende nicht mehr abgegeben, soll dieser Pitcher den Win erhalten.

(4) Der Ersatz-Pitcher, bei dessen Einsatz die siegreiche Mannschaft in Führung geht und diese bis Spielende behält, ist der Winning Pitcher. AUSNAHME: Kein Ersatz-Pitcher soll den Win erhalten, der nicht effektiv war und nur kurz eingesetzt wurde, wenn der folgende Pitcher effektiv geholfen hat, die Führung seines Teams zu verteidigen. In diesem Fall soll dieser Pitcher den Win erhalten.

(d) Wenn ein Pitcher für einen Pinch-Hitter oder Pinch-Runner aus dem Spiel genommen wird, sollen ihm alle Runs, die in diesem Inning erzielt werden können, angerechnet werden, wenn seine Mannschaft in Führung gehen kann.

(e) Unabhängig davon, nach wie vielen Innings der erste Pitcher ersetzt wird, soll ihm der Loss angelastet werden, wenn seine Mannschaft in Rückstand geraten ist oder in Rückstand gerät auf Grund von Runs, die ihm noch angelastet werden müssen, obwohl er bereits das Spielfeld verlassen hat und es seinem Team nicht mehr gelingt, bis Spielende den Ausgleich zu erzielen bzw. in Führung

zu gehen.

(f) Keinem Pitcher soll ein Shutout gutgeschrieben werden, außer er pitcht entweder das komplette Spiel oder er tritt bei keinem Out in das Spiel ein, bevor die gegnerische Mannschaft im 1. Inning einen Run erzielt hat und es gelingt ihm, drei Outs zu machen, ohne dass der Gegner scoren kann und er pitcht für den Rest des Spiels. Wenn zwei oder mehr Pitcher ein Shutout pitchten, soll dies in der offiziellen Statistik der Liga Erwähnung finden.

(g) In einigen Spielen wie All Star Games wird bereits vor Spielbeginn festgelegt, wie viel Innings die einzelnen Pitcher eingesetzt werden, gewöhnlich zwei oder drei Innings. Bei diesen Spielen ist es üblich, dem Pitcher den Win zu geben (egal ob Starter oder Reliever), der durch sein Pitching das Team in Führung bringen kann und diese bis Spielende nicht mehr abgegeben wird, außer der Pitcher wird vorzeitig ausgetauscht, obwohl sein Team in Führung gegangen ist und diese Führung auch behält und der Scorer der Meinung ist, dass der folgende Pitcher den Win erhalten soll.

10.20 Ein Pitcher erhält ein Save, wenn alle drei Punkte zutreffen:

- (a) Er ist der letzte Pitcher seiner Mannschaft, die das Spiel gewinnt und
- (b) Er ist nicht der Winning Pitcher und
- (c) Eine der folgenden Bedingungen wird erfüllt.

(1) Er kommt in das Spiel, der Vorsprung beträgt nicht mehr als drei Runs und er pitcht mindestens ein komplettes Inning.

(2) Er kommt in das Spiel, egal bei welchem Spielstand, und der Run, der das Unentschieden bedeuten würde, ist entweder bereits auf einer Base, am Schlag oder bereitet sich auf den Schlag vor.

(3) Er pitcht mindestens drei Innings effektiv.

Nicht mehr als ein Save kann pro Spiel vergeben werden.

Beim Win und Loss müssen wir nur noch bedenken, dass nicht jeweils ein komplettes Inning, sondern nur der jeweilige Spielstand berücksichtigt wird.

Beispiel:

Der Pitcher der Heimmannschaft verlässt nach dem 5. Inning beim Stand von 2:1 für sein Team das Spiel. Im 6. Inning gelangen den Gästen beim neuen Pitcher zwei Runs und sie führen 3:2. Doch in der zweiten Hälfte des Innings kann die Heimmannschaft wieder durch zwei Runs 4:3 in Führung gehen. Trotzdem kann der erste Pitcher nicht mehr den Win erhalten, weil die Führung kurzzeitig abgegeben wurde. Logisch ist dies nicht, entspricht aber den Regeln.

SPEZIELLE SOFTBALL-REGELN

1) RE ENTRY RULE

Gemäß Regel 4, Abschnitt 4 können Spieler, die zu Beginn des Spiels eingesetzt wurden, nach ihrer Auswechslung wieder in das Spiel eintreten, aber nur in der gleichen der Schlagreihenfolge. Wenn diese Regel nicht eingehalten wird, muss der Manager und der illegal eintretende Spieler ausgeschlossen werden. Der Scorer oder Umpire sollten diese Regelverletzung verhindern, sind aber nicht verantwortlich, wenn sie diese nicht gleich bemerken.

Beispiel:

Jennie Finch beginnt als First Baseman, wird im dritten Inning von Jaime Clark ersetzt und kommt im sechsten Inning wieder in das Spiel. Wir kennzeichnen den Wiedereintritt

dadurch, dass wir den senkrechten Strich mit zwei kurzen Schrägstrichen versehen.

			2	3	Finch Jennie	27	3				
			2	3'	Clark Jaime	24					

2) EARLY STEALING

Neben den vierzehn Möglichkeiten eines Outs by Rule gibt es beim Softball eine fünfzehnte. Verlässt ein Runner seine vor dem Pitch legal erreichte Base, wird er out erklärt. Der Umpire entscheidet auf "NO PITCH", der Ball ist dead, die anderen Runner dürfen nicht vorrücken. Das Putout erhält der Fielder, der bei dieser Base gestanden ist.

	OBR
15	3
	+8

3) ILLEGAL PITCH

Einige der beim Baseball als Balk bezeichnete regelwidrige Handlungen des Pitchers werden als "Illegal Pitch" bezeichnet. Der Ball ist nicht gleich dead. Wird der Ball geschlagen, kann im Gegensatz zum Baseball der Manager den Spielzug akzeptieren, auch wenn nicht alle Runner und der Batter mindestens eine Base vorgerückt sind. Ist ein Illegal Pitch Ball four oder ein Hit-by-Pitch, erhält der Batter die erste Base zugesprochen, die anderen Runner rücken auch eine Base vor (im Gegensatz zum Baseball, hier rückt der Batter nur vor, wenn alle Runner geforct sind). Sonst ist jeder illegale Pitch ein Ball für den Batter. Wenn der Batter die erste Base zugesprochen erhält, tragen wir "BB" ein, die anderen Runner werden aber, wie wir in diesem Beispiel ansehen, als durch BK vorgerückt, eingetragen.

BK3	2
	+7
	bk3
	+8
	BB1

4) WIN und LOSS für den PITCHER

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

5) TIE BREAK RUNNER

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

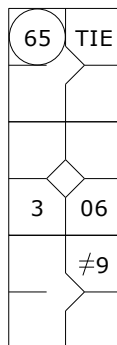
Beginnend mit der ersten Hälfte des zehnten Innings und in jedem Halbinning danach soll die angreifende Mannschaft den Spieler, der als Neunter in diesem Halbinning vorgesehen ist zu schlagen, auf die zweite Base stellen. Dieser Spieler, der als Runner eingesetzt wird, kann in Übereinstimmung mit den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

Dies wird durch das Symbol "TIE" festgehalten. Wenn der Runner, der durch diese Regel auf die zweite Base gekommen ist, einen Run erzielt, ist dies kein Earned Run, da der

Pitcher nicht dafür verantwortlich ist, dass der Runner auf die zweite Base gekommen ist. Bei der Berechnung der Earned Runs ist ein "TIE" keine defensive Möglichkeit.

Beispiel:

Zu Beginn des 10. Innings steht der Tie-Break Runner auf der zweiten Base. Der erste Batter schlägt einen Groundball zum Shortstop. Obwohl der Runner nicht geforct war, läuft er zur dritten Base und wird dort vom Third Baseman getaggt, der den Ball vom Shortstop zugeworfen erhält. Der Batter ist durch Fielder's Choice auf der ersten Base. Der nächste Batter schlägt ein Double, durch das der Runner von der ersten Base scoren kann. Das Spiel ist damit beendet. Trotzdem ist der Run nicht earned, weil die Verteidigung beim ersten Batter ohne Tie-Break Runner an die erste Base geworfen hätte.



6) DESIGNATED PLAYER

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

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

Folgende Wechselmöglichkeiten sind zugelassen:

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

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

Wien, im Oktober 1999

Peter Plachy

Wien, im März 2007

Michael Vallant



SPORT: Baseball LEAGUE: ABL DATE: 06.06.2004 DAY: .
 CITY: Wien FIELD: Spensadlwiese START: 16:09 END: 18:54 TIME: 2h 45min
 UMPIRES: LICHEM Jürgen HERZOG Walter
 SCOREKEEPERS: VALLANT Michael T.C.:

TEAMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	FIN
Cubs	0	0	0	1	4	0	0	1								6
Wanderers	3	1	5	1	1	0	0	0	-							11

DEFENSE		Cubs									OFFENSE																							
PO	A	E	DP	TP	Pos	PLAYERS	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GF	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI
3					8	HEISLER H.	23	1									5	5																1
2	2				8	SCHNEIDER M.	31	2									5	5		2														
1	1				4	DZIWIEK J.	2	3									5	4		1	1													1
9	1	1			8	BORDEN L.	9	4									5	3																1
					4	SCHILLER M.	4	5									5	4																1
	1				4	LACHINGER R.	13	6									5	5		1	1	1												1
1	1				4	TALIR W.	24	7									2	2		1	1													1
2	2				4	ALBERT	22										2	2			1													1
5	2	1			8	NADER I.	12	8									4	4			1													2
1					8	RÖTZER S.	14	9									4	4			1													1

AB	3	3	6	4	10	4	14	5	19	7	26	4	30	3	33	5	38
R								1	1	4	5		5		5	1	6
ER								1	1	3	4		4		4	1	5
H					1	1	2	3	3	6	1	7		7	2	9	
A	2	1	3	1	4	1	5	2	7	2	9	1	10	1	11	1	12
E			1	1	1	1	1	1	2	3	3		3		3	3	
LOB			1	1	2	3	1	4	1	5	1	6		6	3	9	

DOUBLE PLAY	PITCHERS		WLS	PA	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK	CATCHERS	PB	SB	CS	42	38	6	9	1	1	4	1	6	6	
1	2	4	R	KAINZ H.	86	L	26	17	10	3	6		2	5	2	3	3				NADER I.		1												
				DZIWIEK J.	2		17	14	1	1	3			3		3																			
2	4	5	1	8	TOTALS		43	31	14	4	9		2	8	2	6	3				TOTALS	1													

THE BOX SCORE BALANCE

AB	SH	SF	BB	HP	IO	TIE	SUM
38	+		+	4	+		= 42
R	LOB	PO	SUM				
6	+	9	+	27	=	42	



SPORT: Baseball LEAGUE: ABL

DATE: 06.06.2004 START: 16:09

GUEST TEAM: Stock City Cubs

HOME TEAM: Vienna Wanderers

GAME

NOTE: -

DEFENSE		Wanderers		INNING												OFFENSE																																															
PO	A	E	DP	IP	Pos	PLAYERS	No	1	2	3	4	5	6	7	8	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RET																														
2				9	8	SCHOLDAN M.	90	1					1'6'9'			5	3	1									2																																				
2	2	1		9	6	EIDHERR R.	87	2	4 SB1	T82	(1)		76	16		5	4	1	3										1	1			3																														
						GABLER F.	76	3	5 4	(63)	(K1)	5	4			5	3	1					1		2							1																															
6				9	2	DeFORREST N.	99	4	(5) 5	(63)	(5) WP5					5	3	3	2						2								1																														
2				9	9	TROTTHAW N.	78	5	EST	WP7	6	(5) 8				5	4	1														1	2																														
2				9	7	PODREKA E.	84	6	(5) 8	9 WP7	6	(K1)				5	4	2							1							1	1																														
2	3	1	1	9	5	HACHIAN F.	51	7	(K1)	25	1	9	(79)			5	4	1								1							2																														
9	1	1		9	3	SEEDOCH	15	8		(16)	(K2)	(78)				4	3											1					1																														
2	3			9	4	SKLUSAL A.	7	9		HP2		1				4	3	3	2						1								1																														
AB		R		ER		H		2B		3B		HR		SH		SF		BB		IBB		HP		IO		K		WP		BK																																	
4		3		1		1		4		8		6		14		3		17		4		21		4		25		3		28		3		31																													
1		1		1		2		3		5		1		10		1		11		11		11		11		11		11		11		11		11																													
1		1		2		1		3		1		3		4		4		4		4		4		4		4		4		4		4		4																													
1		1		2		3		5		1		6		1		7		1		8		1		9		9		9		9		9		9																													
1		2		3		1		4		4		4		3		7		3		10		2		12		12		12		12		12		12																													
1		1		2		3		2		5		5		5		5		5		5		5		5		5		5		5		5		5																													
1		1		2		1		3		1		4		3		7		1		8		8		8		8		8		8		8		8																													
DOUBLE PLAY		PITCHERS		WLS		PA		AB		R		ER		H		2B		3B		HR		SH		SF		BB		IBB		HP		IO		K		WP		BK		CATCHERS		PB		SB		CS		103		111		9		1		28		2		1		68	
4		9		R		JIMENEZ L.		1		W		42		38		6		5		9		1		4		6		1		DeFORREST N.		1		1		1																											
27		12		3		1		9		TOTALS		42		38		6		5		9		1		4		6		1		TOTALS		1		1		1																											

THE BOX SCORE BALANCE

AB SH SF BB HP IO TIE = SUM
31 + 2 + 8 + 2 + = 43

R LOB PO = SUM
11 + 8 + 24 = 43

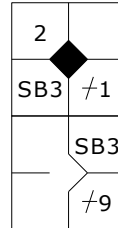
ANHANG A - DOUBLE STEALING

Ein bzw. zwei Stolen Bases können nur gutgeschrieben werden, wenn die Defensive tatsächlich versucht, einen Runner bei einem Stealing-Versuch Out zu machen. Wird während dieses Spielzuges ein Pick-Off an einem anderen Runner versucht, so kann keine Stolen Base mehr gescort werden.

1) Der Defensive gelingt ohne Error kein Out.

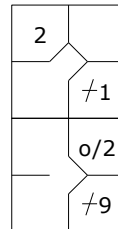
- Die Defensive begeht keinen Error und beide Runner kommen eine Base weiter.

Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Sobald der Runner auf der 3. Base sieht, dass der Catcher zur 2nd Base, um dort ein Out zu machen, läuft der Runner von der 3rd Base nach Hause und scort. In diesem Fall wird beiden Runnern ein Stolen Base gutgeschrieben.



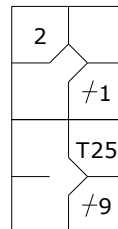
- Runner von der 1st Base erreicht die 2nd Base und der Catcher verzichtet auf einen Wurf.

Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher verzichtet jedoch auf einen Wurf.

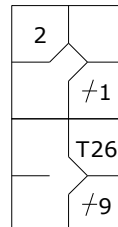


- Runner von der 1st Base erreicht die 2nd Base und der Catcher wirft nicht zur 2nd Base sondern zu einem anderen Fielder.

Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur 3rd Base.



Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft Richtung 2nd Base, der Shortstop kommt jedoch einige Meter nach vorne und fängt den Ball ohne eine Chance auf einen Spielzug am Runner von der 1st Base.

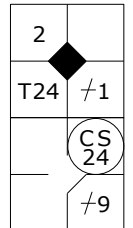


2) Der Defensive gelingt ein Out.

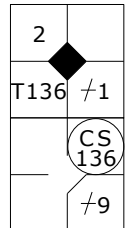
In diesem Fall ist es wichtig zu unterscheiden, ob es sich um ein Caught Stealing oder um ein Pick-Off handelt.

- Der Defensive gelingt ein Out und der zweite Runner kommt eine Base weiter.

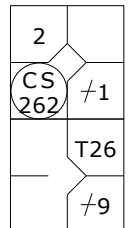
Runner auf der 1st und 3. Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur 2nd Base, und der 2nd Baseman macht das Out am Runner von der 1st Base. Inzwischen kann der Runner von der 3rd Base scort.



Runner auf der 1st und 3. Base. Der Runner auf der 1st Base wird von einem Pickoff des Pitchers überrascht und geht in ein Run-Down und wird vom Shortstop Out gemacht. Inzwischen kann der Runner von der 3rd Base scort.

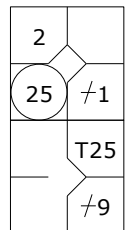


Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zum Shortstop, der jedoch sofort zum Catcher zum Out am Runner von der 3rd Base zurückwirft.



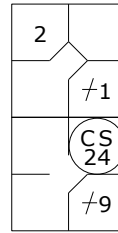
Runner auf der 1st und 3. Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zum 3rd Baseman zum Out am Runner auf der 3rd Base.

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



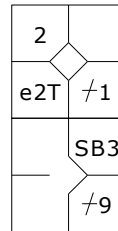
- Der Defensive gelingt ein Out und der zweite Runner bleibt auf seiner Base.

Runner auf der 1st und 3. Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur 2nd Base, und der 2nd Baseman macht das Out am Runner von der 1st Base. Der Runner auf der 3rd Base bleibt auf seiner Base.

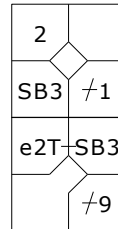


3) Der Defensive unterläuft ein Error.

Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Der Catcher wirft zur 2nd Base, der Wurf kann jedoch vom Shortstop nicht unter Kontrolle gebracht werden und rollt ins Outfield. Der Runner von der 3rd Base läuft erst los, nachdem der Ball ins Outfield rollt.



Runner auf der 1st und 3rd Base. Der Runner von der 1st Base läuft mit dem Pitch los. Sobald der Runner auf der 3rd Base sieht, dass der Catcher zur 2nd Base, um dort ein Out zu machen, läuft der Runner von der 3rd Base nach Hause und scort. Der Wurf vom Catcher war jedoch ungenau und der Runner von der 1st Base kann bis zur 3rd Base weiterlaufen.



ANHANG B - TIPPS ZUR AUSWERTUNG

1) Wechsel

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

2) Auswertung RBIs, WPs, PPs

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

3) Auswertung Defensive

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

Erfolgt die komplette Auswertung erst nach dem Spiel, schreibt man auf einem Zettel Put-Outs, Assists, Errors und Double Plays Inning für Inning auf und zählt sie für jede Position zusammen. Bei dieser Methode muss man jedoch darauf achten, keinen Wechsel zu übersehen.

ANHANG C - DESIGNATED PLAYER (SOFTBALL)

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

NOTE: The FLEX replacing the DP in the offensive line-up is not a substitution, but the change must be notified to the umpire.. If the starting DP is replaced on offense by the FLEX, or by a substitute, the DP is considered to have left the game.

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