

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ Сергій ТИМОФЄЄВ
_____ № _____

ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ГРИ З БЕЙСБОЛУ



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№44/3.5/24 від 30.10.2024
КЕП: Тимофєєв С. О. 30.10.2024 17:26
3FAA9288358EC0030400000D4E538006DC7DA00

Передмова

Цей кодекс правил регулює проведення бейсбольних ігор професіональними командами Вищої ліги бейсболу та будь-якої ліги в системі професійного розвитку ліг, що керовані Вищою лігою бейсболу, та в якій призначені клуби Молодшої ліги.

Ми розуміємо, що багато аматорських і непрофесійних організацій грають за професійними правилами, і ми раді зробити наші правила доступними якомога ширше. Варто пам'ятати, що специфікації щодо полів, обладнання тощо можуть бути змінені відповідно до потреб кожної групи.

Грошові штрафи, довгострокові відсторонення та подібні покарання, які накладаються цим кодексом, не є практичними для аматорських груп, але офіційні представники та судді таких організацій повинні наполягати на суворому дотриманні всіх правил, що регулюють гру.

Важливі примітки

(1) Комітет з правил гри на своєму засіданні в грудні 2014 року проголосував за реорганізацію та повторну кодифікацію Офіційних правил бейсболу в більш логічний і організований спосіб. Жодних формулювань або мови не було змінено (крім поправок, внесених для того року); було змінено лише порядок і розташування правил. У цьому виданні коментарі до Офіційних правил виділені затіненим полем, а не надруковані меншим шрифтом, як це було до 2015 року.

(2) Комітет з правил гри на своєму засіданні в грудні 1977 року проголосував за включення розділу Коментарі з книги Case Book (книга прецедентів та їх вирішення) безпосередньо до Офіційних правил бейсболу у відповідних місцях. По суті, Case Book тлумачить або розробляє основні правила та має таку саму дію, що й правила, коли їх застосовують до окремих розділів, для яких вони призначені.

Ці зміни мають надати швидший доступ до будь-якого письмового формулювання, що стосується Офіційного правила, і не вимагає від читача переходити до інших розділів книги Офіційних правил бейсболу для розгляду застосування конкретного правила.

Матеріали Case Book у цьому виданні знаходяться в затінених полях із позначкою «Коментар».

Базові зміни до правил

- Змінено розміри поля в Правилі 2.01, щоб забезпечити єдину та послідовну зовнішню межу для всіх інфілдерів на всіх майданчиках Вищої ліги.
- Змінено Правило 2.03 – нові розміри першої, другої та третьої бази.
- Змінено Правило 4.03(с)(4) – позиційний гравець може робити подачу лише тоді, коли його команда програє з різницею, яка дорівнює або перевищує

вісім (8) очок, коли його команда виграє з різницею, яка дорівнює або перевищує десять (10) очок у дев'ятому іннінгу або в додаткових іннінгах.

- Змінено правило 5.02(c) – нові параметри, які регулюють захисні обмеження.

- Змінене Правило 5.10(k) – оновлено політику щодо того, хто має право займати лаву запасних і коли цим особам дозволяється виходити на ігрове поле.

- Змінено правило 7.01(b) – додано параметри правила додаткових іннінгів, яке включає початок кожного півіннінгу після дев'ятого іннінгу з раннером на другій базі.

- Змінено Правило 8.04 – відображено поточну практику Офісу Комісара щодо розгляду порушень у грі та винесення відповідних дисциплінарних стягнень.

- Змінено Додаток 2 – малюнок відображає нове розташування першої, другої та третьої баз.

1.00 Цілі гри

1.01 Бейсбол – це гра між двома командами по дев'ять гравців у кожній під керівництвом менеджера, які грають на огороженому полі відповідно до цих правил під юрисдикцією одного або кількох суддів.

1.02 Мета команди, що атакує, полягає в тому, щоб її беттер став раннером, а її раннери просувалися вперед.

1.03 Мета команди, що захищається, полягає в тому, щоб не дати гравцям нападу стати раннерами та запобігти їх просуванню по базах.

1.04 Коли беттер стає раннером і торкається всіх баз згідно з правилами, він цим виграє одне очко для своєї команди.

1.05 Мета кожної команди – перемогти, набравши більше очок, ніж суперник.

1.06 Переможцем гри стає та команда, яка набере, згідно з цими правилами, більшу кількість очок наприкінці регламентної гри.

2.00 Ігрове поле

2.01 План поля

Поле оформлюється відповідно до наведених нижче інструкцій та як наведено у діаграмах в Додатках 1, 2 і 3.

Інфілд – квадрат зі стороною 27,4 м. Аутфілд – це зона між двома фаул-лініями, що є продовженням двох сторін квадрата, як показано на схемі в Додатку 1 (стор. 86). Відстань від дому до найближчої огорожі, трибуни чи іншої перешкоди на ігровій території має становити 76,2 м або більше. Бажаною є відстань 97,5 м або більше вздовж фаул-ліній та 121,9 м або більше до центрфілда. Інфілд має бути побудовано таким чином, щоб базові лінії та дім були на одному рівні. Планка пітчера повинна бути на 25,4 см вище рівня дому. Ступінь схилу від точки 15,2 см перед планкою пітчера до точки 1,83 м у бік дому має становити 2,5 см на 30,5 см, і такий ступінь схилу має бути рівномірним. Інфілд і аутфілд, включно з обмежувальними лініями, є ігровою територією (фейр-територією), а вся інша є фаул-територією.

Бажано, щоб лінія від домашньої бази (дому) через планку пітчера до другої бази проходила на східно-північний схід.

Рекомендується, щоб відстань від домашньої бази до бекстопу та від базових ліній до найближчої огорожі, трибуни чи іншої перешкоди на фаул-території становила 18,3 м або більше. Див. Додаток 1.

Коли місце розташування домашньої бази визначено, виміряйте сталевую стрічкою 38,8 м у потрібному напрямку, щоб встановити другу базу. Від домашньої бази відміряйте 27,4 м до першої бази; від другої бази відміряйте 27,4 м до першої бази; перетин цих ліній створює першу базу. Від домашньої бази відміряйте 27,4 м до третьої бази; від другої бази відміряйте 27,4 м до третьої бази; перетин цих ліній створює третю базу. Відстань між першою базою та третьою базою становить 38,8 м. Усі вимірювання від домашньої бази слід

проводити з точки перетину першої та третьої базових ліній.

Бокс для кетчера, бокси для беттерів, бокси для тренерів, трифутова лінія першої бази та бокси для наступних беттерів повинні бути розташовані, як показано на схемах у Додатках 1 і 2.

Фаул-лінії та всі інші ігрові лінії, позначені на схемах суцільними чорними лініями, мають бути позначені фарбою або нетоксичною та негорючою крейдою чи іншим білим матеріалом.

Лінії та розміри трав'яного покриття, показані на діаграмах, використовуються на багатьох полях, але вони не є обов'язковими, і кожен клуб повинен визначати розмір і форму трав'яних і ґрунтових ділянок свого ігрового поля; однак за умови, що лінія трав'яного покриття зовнішньої межі ґрунту внутрішнього поля має бути радіусом 29 м від центру планки пітчера.

ПРИМІТКА:

(а) Будь-яке ігрове поле, побудоване професійним клубом після 1 червня 1958 року, повинно забезпечувати мінімальну відстань 99,06 м від домашньої бази до найближчої огорожі, трибуни чи іншої перешкоди на правій і лівій фаул-лініях, а також мінімальну відстань 121,92 м до огорожі центрфілда.

(б) Жодне ігрове поле що вже існує, не може бути реконструйоване після 1 червня 1958 року таким чином, щоб зменшити відстань від домашньої бази до фаул-щогл і до огорожі центрфілда нижче мінімуму, зазначеного в пункті (а) вище.

2.02 Домашня база

Домашня база повинна бути позначена п'ятигранною плитою з відбіленої гуми. Це має бути квадрат зі стороною 43,2 см із двома кутами, видаленими таким чином, щоб один край мав довжину 43,2 см, дві суміжні сторони становили 21,6 см, а інші дві сторони становили 30,5 см і сходилися під кутом в точці. Він повинен бути встановлений на землі так, щоб точка була на перетині ліній, що проходять від домашньої бази до першої бази та до третьої бази; з 43,2 см краєм, зверненим до планки пітчера, а два 30,5 см края співпадають з першою та третьою базовими лініями. Верхні краї домашньої бази повинні бути скошені, а база повинна бути закріплена в землі на рівні поверхні землі. (Див. малюнок D у Додатку 2).

2.03 Бази

Перша, друга та третя бази повинні бути позначені білими полотняними або обтягнутими гумою мішками, надійно прикріпленими до землі, як показано на схемі 2. Мішки першої та третьої баз повинні бути повністю всередині інфілда. Мішок другої бази має бути в центрі другої бази. Мішки мають бути квадратними зі стороною 38 см, товщиною не менше 7,62 см і не більше 12,7 см і наповнені м'яким матеріалом.

2.04 Планка пітчера

Планка пітчера має бути прямокутною плитою білої гуми, 61 см на 15,2 см.

Вона має бути встановлена на землі, як показано на Діаграмах 1 і 2, таким чином, щоб відстань між планкою пітчера та домом (задньою точкою домашньої бази) становила 18,5 м.

2.05 Лавки

Клуб команди господарів повинен забезпечити для гравців лавки, по одній для господарів та гостей. Такі лавки не повинні знаходитися на відстані менше 7,62 м від ліній баз. Вони повинні бути покриті дахом і бути закриті ззаду та з боків.

3.00 Інвентар та форма

3.01 М'яч

М'яч має бути сферою, яка утворена ниткою, намотаною навколо невеликого сердечника з пробки, гуми або подібного матеріалу, покритого двома смужками білої кінської або коров'ячої шкіри, щільно зшитими разом. Він повинен важити не менше ніж 141,75 г і не більше ніж 148,83 г і мати розмір не менше 22,9 см і не більше 23,5 см в окружності.

Жоден гравець не повинен навмисно знебарвлювати або пошкоджувати м'яч, натираючи його землею, каніфоллю, парафіном, лакрицею, наждачним папером або іншою сторонньою речовиною.

ПОКАРАННЯ: суддя повинен забрати м'яч і вилучити порушника з гри. Крім того, порушник автоматично дискваліфікується на 10 ігор. Правила, щодо псування м'яча пітчером див. Правила 6.02(с)(2)–(6).

Коментар до Правила 3.01: якщо м'яч під час гри частково розпався, він залишається в грі до завершення ігрового епізоду.

3.02 Бита

(а) Бита має бути гладкою круглою палицею діаметром не більше 6,63 см в найтовстішій частині та довжиною не більше 106,68 см. Бита має бути цільним шматком твердої деревини.

ПРИМІТКА. Жодні ламіновані або експериментальні бити не можна використовувати в професійних іграх (сезоні чемпіонату чи показових іграх), доки виробник не отримає схвалення від Вищої бейсбольної ліги свого дизайну та методів виробництва.

(b) Чашоподібні бити. Дозволяється поглиблення на кінці бити глибиною до 3,2 см, яке не може бути ширше 5,1 см і не менше 2,5 см в діаметрі. Поглиблення має бути вигнутим без додавання сторонніх речовин.

(с) Рукоятка бити на відстані не більше 45,7 см від її кінця може бути покрита або оброблена будь-яким матеріалом або речовиною для покращення зчеплення. Будь-який подібний матеріал або речовина, що виходить за межі 45,7 см, призведе до вилучення бити з гри.

ПРИМІТКА: якщо суддя виявляє, що бита не відповідає умові (с), що наведена вище, до моменту, в який або після якого бита була використана в грі, це не є підставою для оголошення беттера в ауті або виключення його з гри.

Коментар до Правила 3.02(с): якщо нанесена соснова смола перевищує обмеження у 45,7 см, тоді суддя з власної ініціативи або за сповіщенням суперницької команди повинен наказати гравцеві використати іншу бити. Беттер, може використовувати бити пізніше в грі, лише якщо надлишок речовини буде видалений. Якщо до використання бити не було висунуто жодних заперечень, тоді порушення Правила 3.02(с) у цій грі не анулює жодну дію чи ігровий момент на полі.

(d) Жодна кольорова бита не може використовуватися в професійній грі без дозволу Головної бейсбольної ліги.

3.03 Форма гравців

(a) Усі гравці команди повинні носити форму, однакову за кольором, оздобленням і стилем, а на формі всіх гравців на спині повинні бути цифри, розмір яких щонайменше 15,2 см.

(b) Будь-яка видима частина нижньої сорочки має бути однакового однотонного кольору для всіх гравців команди. Будь-який гравець, крім пітчера, може мати цифри та/або літери, знаки розрізнення, прикріплені до рукава нижньої сорочки.

(c) Жоден гравець, форма якого не відповідає формі його товаришів по команді, не має права брати участь у грі.

(d) Ліга може вирішити, що кожна команда завжди носить власну особливу форму або що кожна команда має два комплекти форми: білого кольору для домашніх ігор і іншого кольору для виїзних ігор.

(e) Довжина рукавів може відрізнятись для окремих гравців, але рукава кожного окремого гравця мають бути приблизно однакової довжини; у жодного гравця рукави не повинні бути обірвані, потерті або розрізані; і жоден пітчер не повинен мати білі, сірі рукави, або такі, що, на думку судді, відволікають будь-яким іншим чином.

(f) Жоден гравець не повинен прикріплювати до своєї форми стрічку або інший матеріал кольору, відмінного від кольору його форми.

(g) Жодна частина форми не повинна містити візерунок, який імітує або нагадує форму бейсбольного м'яча.

(h) На формі не можна використовувати скляні гудзики та полірований метал.

(i) Жоден гравець не має права прикріплювати до каблука або носка свого черевика будь-що, окрім звичайної пластини для каблука чи звичайної пластини для носка. Взуття з гострими шипами, схоже на кросівки для гольфу чи треку, вдягати не можна.

(j) Жодна частина форми не повинна містити нашивок або малюнків, які

стосуються комерційної реклами. Незважаючи на вищевикладене або будь-що інше в цих Правилах, Клуб може надати стороннім комерційним спонсорам право розміщувати їх ім'я, логотипи та/або знаки на формі за умови, що нашивка або малюнок попередньо схвалені Офісом Комісара після консультації з Асоціацією гравців.

(к) Ліга може передбачити, щоб форма її команд-членів містила імена гравців на їхніх спинах. Будь-яке ім'я, окрім прізвища гравця, має бути затверджено Офісом Комісара. Якщо таке прийнято, вся форма команди повинна мати імена її гравців.

3.04 Рукавиця кетчера

Кетчер може носити шкіряну рукавицю не більше 96,5 см в обхваті і не більше 39,4 см зверху вниз. Такі обмеження повинні включати всю шнурівку та будь-який шкіряний ремінець або облицювання, прикріплені до зовнішнього краю рукавиці. Відстань між великим пальцем і відділом пальців рукавиці не повинна перевищувати 15,2 см у верхній частині рукавиці та 10,2 см біля основи великого пальця. Розмір перетинки не повинен перевищувати 17,8 см у верхній частині або більше 15,2 см від її вершини до основи промежини великого пальця. Перетинка може бути або шнурівкою, яка протягується через шкіряні трубочки, або центральним шматком шкіри, який може бути продовженням долоні, з'єднаним із рукавицею за допомогою шнурівки та сконструйованим таким чином, щоб він не перевищував жодного із зазначених вище розмірів.

3.05 Рукавиця гравця першої бази

Гравець першої бази може носити шкіряну рукавицю не більше 33 см завдовжки зверху вниз і не більше 20,3 см завширшки на долоні, якщо міряти від основи промежини великого пальця до зовнішнього краю рукавиці. Відстань між відділом великого пальця і інших пальців рукавиці не повинна перевищувати 10,2 см у верхній частині рукавиці та 8,9 см біля основи промежини великого пальця. Рукавиця має бути сконструйована таким чином, щоб цей простір був постійно закріпленим і не міг бути збільшений, розтягнутий, розширений або поглиблений за допомогою будь-яких матеріалів або будь-яких процесів. Перетинка рукавиці має бути не більше 12,7 см від її верху до основи промежини великого пальця. Перетинка може бути або шнурівкою, яка протягується через шкіряні трубочки, або центральним шматком шкіри, який може бути продовженням долоні, з'єднаним із рукавицею за допомогою шнурівки та сконструйованим таким чином, щоб він не перевищував вищезгаданих розмірів. Перетинка не повинна бути виготовлена з намотаної або обгорнутої шнурівки або поглиблена для створення сітчастої пастки. Рукавиця може бути будь-якої ваги.

3.06 Рукавиця гравця у полі

Кожен польовий гравець, крім кетчера, може використовувати або носити шкіряну рукавицю. Вимірювання розмірів рукавиці повинно бути зроблено

шляхом вимірювання з передньої сторони або зі сторони прийому м'яча. Інструмент або вимірювальна стрічка повинні бути розміщені так, щоб вони торкалися поверхні або деталі рукавиці, що вимірюється, і слідували всім контурам у процесі вимірювання. Довжина рукавиці не повинна перевищувати 33 см від кінчика будь-якого з 4 пальців, крізь кишеню для м'яча до нижнього краю рукавиці. Ширина рукавиці не повинна перевищувати 19,7 см від внутрішнього шва біля основи першого пальця, уздовж основи інших пальців до зовнішнього краю мізинця рукавиці. Простір або область між великим і вказівним пальцями, яка називається промежиною, може бути заповнена шкіряною перетинкою або зупинником. Перетинка може складатися з двох шарів стандартної шкіри, щоб повністю закривати промежину, або вона може бути виготовлена з ряду трубочок зі шкіри, або ряду шкіряних панелей, або шкіряних ремінців зі шнурівкою. Перетинка не може бути виготовлена з намотаної або загорнутої шнурівки, що робить пастку типу сітки. Коли перетинка виготовлена так, щоб покривати всю область промежини, вона може бути сконструйована таким чином, щоб бути гнучкою. При виготовленні з ряду секцій вони повинні бути з'єднані разом. Ці секції не можуть бути сконструйовані таким чином, щоб утворити послаблення через викривлення сторін секції. Для регулювання контролю розміру отвору промежини має бути зроблена стрічка. Розмір промежини має бути не більше 11,4 см у верхній частині, не більше 14,6 см в глибину та 8,9 см завширшки в низу. Отвір у промежині не повинен бути більше 11,4 см в будь-якій точці нижче його верхньої частини. Перетинка має бути закріплена з кожного боку, а також у верхній і нижній частині промежини. Кріплення виконується за допомогою шкіряної шнурівки, ці з'єднання мають бути надійними. Якщо вони розтягуються або ослаблюються, їх необхідно відрегулювати до належного стану. Рукавиця може бути будь-якої ваги. Дивіться Додаток 4 для схеми розмірів рукавиць.

3.07 Рукавиця пітчера

(а) Рукавиця пітчера, за винятком кантів, не може бути білою, сірою, або жодним чином відволікати увагу, на думку судді. Жоден гравець у полі, незалежно від його позиції, не може використовувати польові рукавиці кольору, який є світлішим за нинішню серію 14 з комплекту PANTONE®.

(b) Жоден пітчер не повинен прикріплювати до своєї рукавички будь-який сторонній матеріал, колір якого відрізняється від кольору рукавиці.

(с) Головний суддя має змусити вилучити з гри рукавицю, яка порушує Правила 3.07(а) або (b), як за власною ініціативою, або за рекомендацією іншого судді, або після скарги менеджера суперника, якщо головний суддя погоджується з цим.

3.08 Шоломи

Професійна ліга приймає такі правила щодо використання шоломів:

(а) усі гравці повинні використовувати певний тип захисних шоломів під час

відбиття та під час переміщення по базах;

(b) усі гравці в Молодших лігах повинні носити шоломи з захистом обох вух під час відбивання;

(c) усі гравці Вищої ліги повинні носити шолом з захистом одного вуха (або, на вибір гравця, шолом із захистом обох вух);

(d) усі кетчери повинні носити захисний шолом та маску для обличчя під час приймання подачі;

(e) усі тренери бази під час виконання своїх обов'язків повинні носити захисні шоломи;

(f) під час виконання своїх обов'язків усі юнаки та дівчата, які допомагають подавати бити/м'ячі повинні носити захисний шолом із захистом обох вух.

Коментар до Правила 3.08: якщо суддя помічає будь-яке порушення цих правил, він повинен призначити виправлення порушення. Якщо порушення не було виправлено протягом прийнятного, на думку судді, часу, суддя повинен вилучити порушника з гри і рекомендувати дисциплінарне стягнення.

3.09 Надмірна комерціалізація

Ігрове обладнання, включаючи, але не обмежуючись, бази, планку пітчера, бейсбольний м'яч, бити, форму, рукавиці кетчера, рукавиці гравця першої бази, рукавиці гравців інфілда і аутфілда і захисні шоломи, як зазначено в положеннях цього правила, не повинні містити будь-яких надмірних елементів комерціалізації продукту. Позначення виробника на будь-якому такому обладнанні мають відповідати гарному смаку в частині розміру та змісту логотипу виробника або торгової марки виробу. Положення цього Правила 3.09 застосовуються лише до професійних ліг.

ПРИМІТКА. Виробники, які планують інноваційні зміни в бейсбольному спорядженні для професійних бейсбольних ліг, повинні надати їх зразки до Головної бейсбольної ліги до початку виробництва.

3.10 Інвентар на полі

(a) Члени команди, що атакує, повинні віднести всі рукавиці та інше спорядження за межі поля та в дагаут, поки їх команда знаходиться на відбиванні. Жодне спорядження не повинно залишатися на полі як на фейр-, так і на фаул-території.

(b) Використання будь-яких маркерів на полі, які створюють відчутну систему відліку на полі, заборонено.

4.00 Підготовка гри

4.01 Обов'язки судді

До початку гри суддя зобов'язаний:

(a) вимагати суворого дотримання всіх правил, що регулюють перебіг гри

та інвентар гравців;

(b) переконатися, що всі ігрові лінії (жирні лінії в Додатках №1 і №2) позначені вапном, крейдою або іншим білим матеріалом, який легко відрізнити від ґрунту чи трави;

(c) отримати від домашнього клубу запас регламентованих бейсбольних м'ячів, кількість і марка яких сертифікована для домашнього клубу Офісом комісара. Суддя повинен оглянути м'ячі та переконатися, що вони належать до стандартних бейсбольних м'ячів, і що вони належним чином натерті, щоб видалити блиск. Суддя повинен одноосібно приймати рішення про придатність м'ячів до використання в грі;

(d) бути впевненим, що у домашньому клубі є принаймні 12 регламентованих резервних м'ячів, негайно доступних для використання, при необхідності;

(e) мати у своєму розпорядженні принаймні два запасних м'яча та вимагати поповнення запасних м'ячів у міру необхідності протягом гри. Такі запасні м'ячі вводяться в гру, коли:

- (1) м'яч був вибитий за межі ігрового поля або в зону для глядачів;
- (2) м'яч змінив колір або став непридатним для подальшого використання;
- (3) пітчер просить такий запасний м'яч.

Коментар до правила 4.01(e): суддя не повинен давати запасний м'яч пітчеру, доки не закінчиться ігровий епізод і раніше використаний м'яч не стане мертвим. Після того, як кинутий або відбитий м'яч виходить за межі ігрового поля, гра не повинна бути відновлена запасним м'ячем, поки раннери не досягнуть баз, на які вони мають право. Після відбиття хоумрана за межі ігрового майданчика, суддя не повинен доставляти новий м'яч пітчеру або кетчеру, поки беттер, який відбив хоумран, не перетне дім;

(f) переконатися, що офіційна торба з каніфоллю розміщена на землі за планкою пітчера перед початком кожної гри;

(g) головний суддя повинен наказати увімкнути освітлення ігрового поля, коли, на його думку, темрява робить подальшу гру вдень небезпечною.

4.02 Головний менеджер

(a) Клуб призначає менеджера, інформуючи Офіс комісара або головного суддю не менш ніж за тридцять хвилин до запланованого часу початку гри.

(b) Менеджер може повідомити головного суддю, що він делегував певні обов'язки, передбачені правилами, гравцеві або тренеру, і будь-які дії такого призначеного представника є офіційними. Менеджер завжди несе відповідальність за поведінку своєї команди, дотримання офіційних правил і поваги до суддів.

(c) Якщо менеджер залишає поле, він повинен призначити гравця або тренера на заміну, і такий запасний менеджер має обов'язки, права та відповідальність менеджера. Якщо менеджер не може або відмовляється

призначити свого замісника до того як піти, головний суддя повинен призначити члена команди замісником менеджера.

4.03 Обмін картками розміщення

Якщо клуб господарів не попереджав попередньо про те, що гру перенесено або її початок відкладено, суддя або судді мають вийти на ігрове поле за п'ять хвилин до призначеного часу початку гри, і прямувати безпосередньо до домашньої бази, де їх зустрінуть менеджери команд-суперників. У послідовності:

(а) спочатку менеджер команди господарів або уповноважена ним особа, має віддати список порядку відбиття головному судді в двох примірниках;

(б) потім менеджер гостей або призначена ним особа має віддати список порядку відбиття головному судді в двох примірниках;

(с) на знак ввічливості на кожній картці розміщення, представлений головному судді, повинні бути вказані позиції на полі, на яких повинен грати кожен гравець зі списку порядку відбивання. Якщо має бути використаний призначений хітер, у картці розміщення повинно бути зазначено, який гравець має бути призначеним хітером. Див. правило 5.11(а). На знак ввічливості потенційні запасні гравці також повинні бути внесені в список, але відсутність у списку потенційного запасного гравця не позбавляє такого потенційного запасного гравця права на участь у грі.

Згідно з Правилем Вищої ліги 2(б)(2), кожен клуб Вищої ліги повинен перед початком гри вказати на своїй картці розміщення кожного гравця, який має право брати участь у грі як пітчер, позиційний гравець або гравець «подвійного призначення», а саме:

(1) з дня відкриття до 31 серпня сезону чемпіонату та під час післясезонних ігор клуби Вищої ліги можуть призначати максимум 13 пітчерів на гру;

(2) з 1 вересня до кінця сезону чемпіонату (включаючи будь-які ігри на тай-брейку) клуби Вищої ліги можуть призначати максимум 14 пітчерів на гру;

(3) гравці, позначені як гравці «подвійного призначення» згідно з Правилем Вищої ліги 2(б)(2), можуть з'являтися як пітчери під час гри без зарахування до обмежень клубу щодо пітчерів;

(4) жоден гравець на картці розміщення, крім тих, яких Клуб позначив як гравців подвійного призначення або пітчерами, не може виступати в сезоні чемпіонату або післясезонної гри в якості пітчера, за винятком того, що будь-який гравець може з'являтися як пітчер (А) після 9-го іннінгу у додатковому іннінгу, (В) у будь-якій грі, в якій його команда програє з різницею, що дорівнює або перевищує 8 очок, або (С) у будь-якій грі, в якій його команда виграє з різницею, що дорівнює або перевищує 10 очок у 9-му іннінгу, коли гравець вступає у гру як пітчер; однак за умови, що будь-який гравець, доданий до активного списку як 27-й гравець до 1 вересня, не зараховується до максимальної кількості 13 пітчерів.

(d) Головний суддя повинен переконатися, що оригінал і копії відповідних

списків порядку відбивання є ідентичними, а потім надати копію кожного списку менеджеру суперника. Копія, яку зберігає суддя, є офіційним списком порядку відбивання. Розпорядження судді про відбивання встановлює порядки відбивання. Після цього жоден із менеджерів не повинен робити заміни, за винятком випадків, передбачених правилами;

(е) як тільки головному судді буде передано список порядку відбивання господарів, судді стають відповідальними за ігрове поле, і з цього моменту головний суддя має повноваження визначати, коли має бути призначено гру, призупинено або відновлено через погоду чи стан ігрового поля. Головний суддя не може призначати гру менш ніж через 30 хвилин після того, як він призупинив гру. Головний суддя може продовжувати призупинення до тих пір, поки він вважає, що є шанс відновити гру. Ніщо в цьому Правилі не має на меті вплинути на здатність Клубу призупиняти або відновлювати будь-яку гру відповідно до політики, яка регулює дії за умов суворої погоди, значних погодніх загроз та захисту від блискавки, і яка була подана до офісу ліги до початку сезону чемпіонату.

Коментар до правила 4.03: на очевидні помилки в списку порядку відбивання, які помітив головний суддя до того, як він оголошує «плей» для початку гри, слід звернути увагу менеджера або капітана команди, яка зробила помилку, щоб зробити виправлення до початку гри. Наприклад, якщо менеджер ненавмисно вказав лише вісім гравців у порядку відбиття або вказав двох гравців з однаковими прізвищами, але без ідентифікаційних ініціалів, і суддя помітив помилки до того, як він оголошує «плей», він повинен діяти, щоб таку помилку або помилки було виправлено, до того, як він оголосить «плей» для початку гри. Команди не повинні потрапити пізніше в «пастку» через якусь помилку, яка, очевидно, сталася ненавмисно і яку можна виправити до початку гри. Головний суддя повинен весь час намагатися довести гру до завершення. Його повноваження відновити гру після одного або кількох призупинень тривалістю до 30 хвилин кожне є абсолютним, і він має припинити гру лише тоді, коли здається, що немає можливості її завершити.

4.04 Стан погоди та поля

(а) Команда господарів одноосібно вирішує чи гра не повинна бути розпочата через невідповідні погодні умови або невідповідний стан ігрового поля, за винятком другої гри звичайного або розділеного подвійного матчу. Ніщо в цьому Правилі не має на меті вплинути на здатність Клубу призупиняти або відновлювати будь-яку гру відповідно до політики, яка регулює сувору погоду, значні погодні загрози та захист від блискавки, яка була подана до офісу ліги до початку сезону чемпіонату.

ВИНЯТОК: офіс комісара може призупинити застосування цього правила щодо ліги або ліг протягом останніх тижнів сезону чемпіонату, щоб гарантувати, що чемпіонат щороку вирішується по суті. Якщо перенесення та можливий зрив гри у фінальній серії сезону чемпіонату між будь-якими двома командами може вплинути на остаточне становище будь-якого клубу в лізі, Офіс комісара, за

апеляцією будь-якого клубу ліги, може взяти на себе повноваження, надані команді-господарю цим правилом.

(b) Головний суддя першої гри має бути одноосібним суддею щодо того, щоб не розпочинати другу гру звичайного або роздільного подвійного матчу через невідповідні погодні умови або невідповідний стан ігрового поля.

(c) Перенесена гра вважається відміненою і розглядається так само, як і зупинена гра до того, як вона стала регламентною грою за умовами Правила 7.01(e).

4.05 Особливі правила поля

Менеджер команди господарів повинен представити головному судді та менеджеру суперника будь-які особливі правила, які він вважає необхідними, що стосуються напливу глядачів на ігрове поле, відбитих або кинутих м'ячів у такий наплив, або будь-яких інших непередбачених ситуацій. Якщо ці правила прийнятні для суперника, вони є законними. Якщо ці правила є неприйнятними для менеджера суперника, головний суддя повинен розробити та забезпечити дотримання будь-яких спеціальних правил поля, які, на його думку, є необхідними через умови на полі, які не повинні суперечити офіційним правилам гри.

4.06 Жодного братання

Гравці в формі не повинні звертатися до глядачів або змішуватися з ними, а також сидіти на трибунах до, під час або після гри. Жоден менеджер, тренер або гравець не повинен звертатися до глядачів до або під час гри. Гравці протилежних команд не повинні братися в будь-який час, поки вони в формі.

4.07 Безпека

(a) Ніхто не повинен бути допущений на ігрове поле під час гри, за винятком гравців і тренерів у формі, менеджерів, фотографів, уповноважених командою-господарем, суддів, службовців у формі та сторожів або інших працівників клубу-господаря.

(b) Команда господарів повинна забезпечити охорону силами поліції, достатню для збереження порядку. Якщо особа або особи виходять на ігрове поле під час гри та будь-яким чином заважають грі, команда гостей може відмовитися від гри, доки поле не буде звільнено.

ПОКАРАННЯ: якщо поле не звільнено протягом розумного періоду часу, який у жодному разі не повинен бути меншим ніж 15 хвилин після відмови команди гостей грати, головний суддя може присудити перемогу команді гостей.

4.08 Подвійні ігри

(a) (1) В один день мають бути зіграні лише дві гри чемпіонату. Завершення призупиненої гри не повинно порушувати це правило, за винятком ігор у

Молодших лігах. Див. коментар до правила 7.02(b).

(2) Якщо в одну дату заплановано дві гри за один прийом, першою буде звичайна гра, запланована на цю дату.

(b) Після початку першої гри звичайного або розділеного подвійного матчу ця гра має бути завершена до початку другої гри подвійного матчу.

(c) Друга гра подвійного матчу починається через тридцять хвилин після завершення першої гри, за винятком випадків, коли головний суддя оголошує довший інтервал (не має перевищувати сорока п'яти хвилин) і не повідомляє про це менеджером суперників наприкінці першої гри.

ВИНЯТОК: якщо Офіс Комісара схвалив запит домашнього клубу на довший інтервал між іграми для певної спеціальної події, головний суддя повинен оголосити такий довший інтервал і повідомити про це менеджером суперників. Головний суддя першої гри є хронометристом, який контролює перерву між матчами.

(d) Суддя повинен розпочати другу партію подвійного матчу, якщо це взагалі можливо, і гра має тривати до тих пір, поки дозволяють умови ґрунту, обмеження за місцевим часом або погода.

(e) Якщо з будь-якої причини затримується початок регулярного матчу подвійної гри, будь-яка розпочата гра є першою грою подвійної гри.

(f) Якщо перенесена гра є частиною подвійної гри, перенесена гра буде другою грою, а першою буде звичайна гра запланована на цю дату.

(g) Між іграми подвійного матчу або кожного разу, коли гру призупиняють через непридатність ігрового поля, головний суддя має контролювати допоміжних робітників та асистентів, щоб зробити ігрове поле придатним для гри.

ПОКАРАННЯ: за порушення головний суддя може присудити перемогу команді гостей.

5.00 Гра

5.01 Початок гри (“Play Ball!”)

(a) У призначений для початку гри час гравці команди господарів займають свої позиції для захисту, перший беттер команди гостей займає свою позицію в боксі, головний суддя виголошує «плей (гра)» і гра починається.

(b) Після того, як суддя оголошує «плей», м'яч стає живим і в грі, і він залишається живим і в грі, доки не з'явиться законна причина або коли суддя не призупинить гру проголошуючи «тайм (час)», і м'яч стає мертвим.

(c) Пітчер подає м'яч беттеру, який може вибрати – ударити по м'ячу або не робити цього, на свій розсуд.

5.02 Позиції на полі

Коли м'яч введено в гру на початку або під час гри, усі польові гравці, крім

кетчера, повинні перебувати на ігровій території (фейр-території).

(а) Кетчер повинен розміститися безпосередньо позаду дому. Він може залишити свою позицію в будь-який час, щоб піймати подачу або зробити гру, за винятком випадків, коли беттер навмисно намагається заробити базу по болах, кетчер повинен стояти обома ногами в межах бокса кетчера, доки м'яч не покине руку пітчера.

ПОКАРАННЯ: бок.

(b) Пітчер під час подачі м'яча беттеру, має займати свою правильну позицію;

(c) Розташування в інфілді

Будь-який польовий гравець, крім пітчера та кетчера, може розміщуватися будь-де на ігровій території, за винятком випадків, описаних нижче:

(I) у той момент, коли пітчер стоїть на планці та починає природний рух, пов'язаний із подачею м'яча беттеру, в команді захисту має бути щонайменше чотири гравці (крім пітчера та кетчера), які стоять обома ногами повністю перед зовнішньою межею поверхні інфілду;

(II) у той момент, коли пітчер відпускає м'яч для подачі беттеру, у команді захисту має бути щонайменше чотири гравці (крім пітчера та кетчера), обидві ноги яких знаходяться повністю перед зовнішньою межею поля інфілду, принаймні два з них повинні бути розташовані обома ногами повністю з кожного боку другої бази;

(III) з моменту, коли пітчер відпускає м'яч, щоб зробити першу подачу першому беттеру півіннінгу, двоє інфілдерів з кожного боку другої бази не можуть мінятися сторонами або переходити на іншу позицію, ніж на своїй стороні інфілду протягом цього іннінгу. Незважаючи на вищесказане, будь-який гравець інфілду може змінитися стороною або перейти на будь-яку іншу позицію під час заміни одного з захисних гравців (окрім зміни подачі, коли пітчера замінюють гравцем, який ще не брав участь у грі). Будь-який гравець, який законно замінює гравця інфілду під час іннінгу, також не може міняти сторони або переходити на позицію, відмінну від своєї сторони внутрішнього поля, з моменту, коли пітчер відпускає м'яч, виконуючи першу подачу після заміни, до кінця цього півіннінгу. (за винятком випадків наступної заміни протягом цієї половини іннінгу).

Коментар до правила 5.02(с). Судді повинні пам'ятати, що мета правила розташування в інфілді полягає в тому, щоб захист не мав більш ніж двох інфілдерів по обидва боки від другої бази, намагаючись передбачити, куди вдарить беттер, до подачі. Якщо, на думку судді, будь-який польовий гравець намагається обійти цілі цього Правила 5.02(с), суддя повинен накласти покарання, описане нижче.

ПОКАРАННЯ: якщо команда, що захищається, порушує Правило 5.02(с), подача має оголошуватися «болом», м'яч стає мертвий, за винятком випадків, коли беттер досягає першої бази після удару, помилки, отримання бази по болам, влучання м'яча у беттера, або іншим чином, а всі інші раннери просуваються

принаймні на одну базу, і в цьому випадку гра продовжується не зважаючи на порушення. Якщо за порушенням стається будь-який інший епізод (наприклад, жертвний флай, жертвний бант тощо), менеджер нападу може повідомити суддю, що він вирішив відхилити покарання та прийняти гру. Такий вибір повинен бути зроблений одразу після закінчення ігрового епізоду.

5.03 Базові тренери

(a) Команда, що атакує, має розмістити на полі двох базових тренерів на час своєї атаки, одного біля першої бази, і одного біля третьої бази.

(b) Кількість базових тренерів має бути обмежена двома і вони мають бути вдягнені у форму команди.

(c) Базові тренери повинні залишатися в тренерському боксі згідно з цим Правилком, за винятком того, що тренер, який має гру на своїй базі, може залишити тренерський бокс, щоб подати гравцеві знак зробити слайд, просунутися або повернутися на базу, якщо тренер не заважає грі будь-яким чином. Крім обміну спорядження, усі базові тренери повинні утримуватися від фізичного торкання гравців на базі, особливо коли подаються знаки.

ПОКАРАННЯ: якщо тренер розташувався ближче до домашньої бази, ніж бокс тренера, або ближче до ігрової території, ніж бокс тренера, до того, як відбитий м'яч пройшов повз тренера, суддя повинен, після скарги менеджера суперника, вимагати суворо дотримуватися цього правила. Суддя повинен попередити тренера та наказати йому повернутися до боксу. Якщо тренер не повертається до бокса, він повинен бути видалений з гри. Крім того, тренери, які порушують це Правило, можуть бути притягнуті до дисциплінарної відповідальності Офісом комісара.

5.04 Відбивання

(a) Порядок відбивання

(1) Кожен гравець команди, що атакує, повинен бити в тому порядку, в якому його ім'я вказано в списку на відбивання його команди.

(2) Порядку відбивання слід дотримуватися протягом усієї гри, за винятком виконання заміни іншим гравцем. У цьому випадку той, що вийшов на заміну, займає місце заміненого гравця в списку на відбивання.

(3) Першим беттером в кожному іннінгу після першого є гравець, чиє ім'я є наступним за ім'ям останнього гравця, який законно завершив свою чергу відбивання в попередньому іннінгу.

(b) Бокс для беттера

(1) Беттер повинен зайняти свою позицію в боксі для беттера негайно, коли настане його черга відбивати.

(2) Беттер не повинен залишати свою позицію в боксі для беттера після того, як пітчер почне виконувати подачу – зайнявши позицію сет або почавши віндап.

ПОКАРАННЯ: якщо пітчер робить подачу, суддя повинен оголосити «Бол»

або «Страйк», залежно від обставин.

Коментар до правила 5.04(b)(2): беттер покидає бокс для беттера, ризикуючи отримати страйк, якщо тільки він не попросить суддю оголосити «тайм». Беттер не має права входити та виходити з боксу беттера за бажанням.

Після того, як беттер зайняв свою позицію в боксі для беттера, йому не дозволяється виходити з боксу, щоб використати каніфоль або шмату з сосною смолою, якщо тільки немає затримки в ігровій дії або, за рішенням суддів, погодні умови вимагають винятку.

Судді не оголошуватимуть «тайм» на прохання беттера або будь-якого члена його команди, коли пітчер розпочав підготовчі дії до подачі, навіть якщо беттер стверджує, що «у його очах пил», «окуляри запітніли», «не отримав знак» або з будь-якої іншої причини.

Судді можуть задовольнити запит беттера на «тайм», коли він стоїть в боксі беттера, але суддя повинен усунути беттерів, які виходять із бокса без причини. Якщо судді не будуть поблажливими, беттери зрозуміють, що вони знаходяться в боксі беттера, і вони повинні залишатися там, доки не буде зроблено подачу. Див. правило 5.04(b)(4).

Якщо пітчер затримується, коли беттер знаходиться у своєму боксі, і суддя вважає, що затримка невинуватена, він може дозволити беттеру миттєво вийти з боксу.

Якщо після того, як пітчер починає підготовчі рухи до подачі з раннером на базі, і він не виконує свою подачу, тому що беттер ненавмисно змусив пітчера перервати подачу, за це не має оголошуватися бок. Обидва, пітчер і беттер, порушили правило, і суддя повинен оголосити «тайм», і беттер і пітчер починають «з нуля».

Наступний абзац є додатковим матеріалом для коментаря до Правила 5.04(b)(2) для гри в Молодшій лізі:

Якщо після того, як пітчер розпочинає підготовчі рухи до подачі з раннером, він не виконує свою подачу, тому що беттер вийшов із боксу, суддя не повинен оголошувати бок. Такі дії беттера розглядаються як порушення Правила боксу беттера, і підлягають покаранню, викладеному в Правилі 5.04(b)(4)(A).

(3) Якщо беттер відмовляється зайняти свою позицію в боксі під час своєї черги відбивання, суддя повинен оголосити страйк. М'яч мертвий, і жоден раннер не може просуватися. Після покарання беттер може зайняти належне положення, а звичайний підрахунок болів та страйків має продовжуватися. Якщо беттер не займає належної позиції до того, як буде зроблено три страйки, він повинен бути оголошений в аут.

Коментар до правила 5.04(b)(3): суддя повинен надати гравцеві розумну можливість зайняти належне положення в боксі після того, як суддя оголосив страйк згідно з Правилем 5.04(b)(3) і до того, як суддя оголосить наступний страйк згідно з Правилем 5.04(b)(3).

(4) Правило бокса беттера

(А) Беттер повинен тримати принаймні одну ногу в боксі беттера протягом усього часу відбиття, якщо не застосовується один із наведених нижче винятків, у цьому випадку беттер може залишити бокс беттера, але не ґрунтову область навколо пластини домашньої бази:

- (І) беттер робить мах битою під час подачі;
- (ІІ) спроба чек-свінгу оскаржується до судді на базі;
- (ІІІ) беттер втрачає рівновагу або виходить із боксу під дією подачі;
- (ІV) гравець будь-якої команди запитує та отримує «тайм»;
- (V) гравець захисту намагається зіграти на раннера на будь-якій базі;
- (VI) беттер імітує бант;
- (VII) відбувається дика подача або пропущений м'яч;
- (VIII) пітчер залишає ґрунтову зону гірки пітчера після отримання м'яча; або
- (IX) кетчер залишає бокс кетчера, щоб дати сигнали гравцям захисту.

Якщо беттер навмисно залишає бокс беттера та затримує гру, і жоден із винятків, перелічених у Правилі 5.04(b)(4)(A)(I)–(IX), не застосовується, суддя повинен винести беттеру попередження за перше порушення ним цього Правила в грі. За друге чи наступне порушення гравцем цього Правила під час гри Офіс комісара може накласти відповідне дисциплінарне стягнення. У грі Молодшої ліги за друге або наступне порушення беттером цього Правила в грі суддя призначає страйк без виконання пітчером подачі. М'яч мертвий, і жоден раннер не може просуватися вперед.

(В) Беттер може залишити бокс беттера та ґрунтову ділянку навколо домашньої бази, коли оголошено «тайм» з метою або в результаті:

- (І) травмування або потенційного травмування;
- (ІІ) здійснення заміни;
- (ІІІ) або наради будь-якої команди.

Коментар до Правила 5.04(b)(4)(B): судді повинні заохочувати чергового беттера, що чекає в боксі наступного беттера, зайняти позицію в боксі беттера якнайшвидше після того, як попередній зайняв базу або опинився в ауті.

(5) Правильне положення беттера – коли він знаходиться обома ногами всередині боксу беттера.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: лінії, що окреслюють бокс, знаходяться всередині бокса беттера.

(с) Завершення відбивання

Беттер законно завершив свій час на відбиванні, коли він отримує аут або стає раннером.

5.05 Коли беттер стає раннером

(а) Беттер стає раннером коли:

(1) Він відбиває фейр-бол.

Коментар до Правила 5.05(а): Якщо беттер відбиває подачу, коли м'яч спочатку торкається поверхні поля, наступна дія має бути такою ж, якщо б він вдарив м'яч у польоті.

(2) Третій страйк, оголошений суддею, не піймано, за умови якщо (1) перша база вільна, або (2) перша база зайнята і є два ауті.

Коментар до Правила 5.05(а)(2): Беттер, який не усвідомлює ситуацію, що після третього страйку м'яч не піймано, і який не прямує до першої бази, має бути оголошений в ауті, як тільки він залишить коло ґрунту, що оточує домашню базу.

(3) Якщо подача торкається землі та відскакує через зону страйку, це є «бол». Якщо така подача торкається беттера, йому надається перша база. Якщо беттер замахується на такий подачі після двох страйків, м'яч не можна ловити відповідно до Правил 5.05(b) і 5.09(а)(3);

(4) фейр-бол після того, як пройшов повз польового гравця, крім пітчера, або після того, як його торкнувся польовий гравець, включаючи пітчера, повинен торкнутися судді або раннера на фейр-території;

(5) фейр-бол проходить через паркан або на трибуни на відстані 76,2 м або більше від домашньої бази. Такий удар дає беттеру право на хоумран, коли він легально торкається всіх баз. Фейр флай-бол, який виходить за межі ігрового поля в точці, меншій ніж 76,2 м від домашньої бази, дає беттеру право перейти лише до другої бази;

(6) фейр-бол, торкнувшись землі, відскакує в трибуни або проходить крізь, над або під парканом, або через або під табло, або через або під кущами, або рослинами на паркані, у цьому випадку беттер і раннери мають право просуватися на дві бази;

(7) будь-який фейр-бол, який до або після торкання землі проходить крізь або під парканом, або через або під табло, або через будь-який отвір у паркані чи табло, або через або під кущами, або іншими рослинами на паркані, або який встромляється в огорожу, або табло, у цьому випадку беттер і раннери мають право на дві бази;

(8) будь-який фейр-бол, що стрибає по поверхні поля, відхиляється польовим гравцем у трибуни, або через, або під огорожу на фейр- чи фаул-території, у цьому випадку беттер та всі раннери мають право просуватися на дві бази;

(9) будь-який фейр флай-бол відхиляється польовим гравцем у трибуни або через огорожу на фаул-територію, в цьому випадку беттер має право просуватися на другу базу; але якщо відхиляється на трибуні або через огорожу на фейр-території, беттер має право на хоумран. Проте, якщо такий фейр флай відхиляється в точці, меншій ніж 76,2 м від домашньої бази, беттер має право лише на дві бази.

(b) Беттер стає раннером і має право на першу базу без ризику опинитися в ауті (за умови, що він просувається до першої бази та торкається її), коли:

(1) Суддя оголосив чотири боли;

Коментар до Правила 5.05(b)(1): беттер, який має право на першу базу по болам, включаючи присудження першої бази беттеру суддею за сигналом менеджера, повинен підійти до першої бази та торкнутися бази до того, як інші раннери на базах будуть змушені просуватися. Це діє, коли бази заповнені, або коли в гру введено заміну. Якщо під час просування раннер на базі вважає, що зараз гра, і проскочить повз базу до або після того, як торкнеться її, він може бути виведений в аут польовим гравцем, якщо той осалить його. Якщо він не торкнеться бази, на яку він має право, і спробує просунутися повз цю базу, його можна вивести в аут, осалюванням його або тієї бази, яку він пропустив.

(2) Його торкається поданий м'яч, який він не намагається відбити, якщо тільки (А) м'яч знаходиться в страйк-зоні, коли він торкається беттера, або (В) беттер не намагається уникнути торкання м'яча.

Якщо м'яч знаходиться в зоні страйку, коли він торкається беттера, це вважається страйком, незалежно від того, чи намагається беттер уникнути м'яча. Якщо м'яч знаходиться за межами страйк-зони, коли він торкається беттера, це вважається болом, якщо він не намагається уникнути торкання.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: коли беттера торкається кинутий м'яч, що не дає йому права на першу базу, м'яч стає мертвий, і жоден раннер не може просуватися.

Коментар до Правила 5.05(b)(2): торкання кинутим м'ячем беттера не враховується, якщо м'яч торкається лише будь-яких прикрас, які носить гравець (наприклад, намиста, браслетів тощо).

(3) Кетчер або будь-який польовий гравець заважає йому. Якщо після втручання йде гра, менеджер нападу може повідомити суддю, що він вирішив відхилити покарання за втручання та прийняти гру. Такий вибір повинен бути зроблений одразу після закінчення ігрового епізоду. Проте, якщо беттер досягає першої бази внаслідок відбиття, помилки, бази по болах, попадання поданим м'ячем чи іншим чином, а всі інші раннери просуваються принаймні на одну базу, гра продовжується без урахування втручання.

Коментар до Правила 5.05(b)(3): якщо втручання кетчера зафіксовано під час гри, суддя має дозволити продовжити гру, тому що менеджер може прийняти гру. Якщо беттер-раннер пропустив першу базу або раннер пропустив свою наступну базу, він вважається таким, що досяг бази, як зазначено в Примітці до Правила 5.06(b)(3)(D).

Приклади епізодів, в яких менеджер може прийняти гру:

1. Раннер на третій базі, один аут, беттер б'є флайбол в аутфілд, внаслідок раннер виграє очко, але було зафіксовано втручання кетчера. Менеджер нападу може прийняти пробіжку і згодитися на аут беттера, або залишити раннера на третій базі, а беттер отримає першу базу.

2. Раннер на другій базі. Кетчер заважає беттеру, коли він робить бант,

відправляючи раннера на третю базу. Менеджер може вважати за краще мати раннера на третій базі з аутом у грі, ніж раннерів на другій і першій.

Якщо раннер намагається заробити очко крадіжкою або сквизом із третьої бази, зверніть увагу на додаткове покарання, викладене в Правилі 6.01(g).

Якщо кетчер заважає беттеру до того, як пітчер зробить подачу м'яча, це не вважається заважанням беттеру згідно з Правилем 5.05(b)(3). У таких випадках суддя оголошує «тайм», а пітчер і беттер починають «з нуля».

(4) Фейр-бол торкається судді або раннера на фейр-території перед тим, як торкнутися польового гравця.

Якщо фейр-бол торкається судді після того, як пройшов повз польового гравця, крім пітчера, або торкнувся польового гравця, включаючи пітчера, м'яч знаходиться в грі.

5.06 Переміщення по базах

(a) Зайняття бази

(1) Раннер отримує право на незайняту базу, коли він торкається її до виведення його в аут. Він має право займати цю базу доки його не виведуть в аут або не змусять звільнити її для іншого раннера, який має законне право на цю базу.

Коментар до правила 5.06(a)/5.06(c): якщо раннер легально отримує право займати базу, а пітчер займає свою позицію, раннер не може повернутися на попередню зайняту базу.

(2) Два раннери не можуть займати одну базу, але якщо, поки м'яч живий, двоє раннерів торкаються бази, наступний раннер має вибути в аут, коли його осалено, і попередній раннер має право на базу, за винятком випадків, коли застосовується Правило 5.06(b)(2).

(b) Просування по базах

(1) Раннер, що просувається, повинен торкнутися першої, другої, третьої та домашньої бази по порядку. Якщо його змушують повернутися, він повинен знов торкнутися всіх баз у зворотному порядку, якщо м'яч не мертвий відповідно до будь-якого положення Правила 5.06(c). У таких випадках раннер може відправитися безпосередньо на свою початкову базу.

(2) Якщо раннер змушений просунутися вперед через те, що беттер стає раннером, і два раннера торкаються бази, яку змушений зайняти наступний раннер, цей наступний раннер має право на базу, а попереднього раннера буде виведено в аут, коли його осалить або коли польовий гравець, який володіє м'ячем, торкнеться бази, до якої має просуватися цей попередній раннер.

(3) Кожний раннер, окрім беттера, може без ризику ауту, просунутися на одну базу, якщо:

(A) був бок;

(B) просування беттера без ризику опинитися в ауті змушує раннера звільнити свою базу або коли беттер відбиває фейр-бол, який торкається іншого

раннера або судді, до того ніж такий м'яч торкнувся або пройшов повз польового гравця, якщо раннер змушений просуватися уперед.

Коментар до правила 5.06(b)(3)(B): раннер, який був змушений просуватися без ризику опинитися в ауті, може просуватися повз базу, на яку він має право, лише на свій страх і ризик. Якщо такий раннер, який був змушений просуватися вперед, опиняється в ауті, і це третій аут, що стався до того, як попередній раннер, також змушений просуватися вперед, торкнувся пластини домашньої бази, очко зараховується.

Приклад гри. Два ауті, бази заповнені, беттер йде на першу, але раннер із другої надто завзятий і біжить повз третю базу в напрямку дому, а кетчер осалює його під час кидка. Незважаючи на те, що аутів два, пробіг буде зарахований з погляду на те, що просування було примусовим внаслідок бази по болам і що все, що раннери мали зробити, це просунутися вперед і торкнутися наступної бази.

(C) Польовий гравець, який піймав флайбол, наступає або падає в будь-яку неігрову зону;

Коментар до правила 5.06(b)(3)(C): якщо польовий гравець після легального спіймання ступить або впаде в будь-яку неігрову зону, м'яч вважається мертвим, і кожен раннер просувається на одну базу, без ризику ауту, від своєї останньої легально зайнятої бази на момент, коли польовий гравець увійшов до такої неігрової зони.

(D) Коли він намагається вкрати базу, беттеру заважає кетчер або будь-який інший польовий гравець.

ПРИМІТКА: коли раннер має право на базу без ризику ауту, поки м'яч у грі, або за будь-яким правилом, згідно з яким м'яч у грі після того, як раннер досягає бази, на яку він має право, і раннер не торкнувся бази, на яку він має право, до того, як спробувати просунутися до наступної бази, раннер втрачає своє звільнення від ризику ауту, і він може опинитися в ауті, після торкання бази або осалювання раннера до того, як він повернеться до пропущеної бази.

(E) Польовий гравець навмисно торкається м'яча, якого було подано, своєю кепкою, маскою або будь-якою частиною форми, яка від'єдналася від належного місця на його тілі. М'яч у грі, і нагородження просуванням здійснюється від позиції раннера в момент торкання м'яча.

(4) Кожен раннер, включно з беттером-раннером, може без ризику ауту просуватися вперед:

(A) до домашньої бази, здобуваючи очко, якщо фейр-бол виходить за межі ігрового поля в польоті, і він торкнувся всіх баз легально; або якщо фейр-бол, який на думку судді вилетів би за межі ігрового поля під час польоту, відхиляється діями польового гравця, який кидає свою рукавичку, кепку чи будь-який предмет свого спорядження;

(B) на три бази, якщо польовий гравець навмисно торкається фейр-бола своєю кепкою, маскою або будь-якою частиною форми, відокремленої від належного місця на його тілі. М'яч у грі, і беттер може продовжити просування

до домашньої бази на свій страх і ризик;

(C) на три бази, якщо польовий гравець навмисно кидає свою рукавицю на фейр-бол і торкається його. М'яч у грі і беттер може продовжити просування до домашньої бази на свій страх і ризик;

(D) на дві бази, якщо польовий гравець навмисно торкається кинутого м'яча своєю кепкою, маскою або будь-якою частиною форми, відокремленої від належного місця на його тілі. М'яч у грі;

(E) на дві бази, якщо польовий гравець навмисно кидає свою рукавицю і вона торкається кинутого м'яча. М'яч у грі.

Коментар до правила 5.06(b)(4)(B)-(E): під час застосування розділів (B-C-D-E) суддя повинен виходити з факта, що кинута рукавиця або знята шапка чи маска торкнулися м'яча. Немає покарання, якщо торкання м'яча не відбулося.

Щодо (C-E) це покарання не може бути застосоване до польового гравця, чия рукавиця зірвана з руки силою відбитого або кинутого м'яча, або коли його рукавиця злітає з руки, коли він докладає явних зусиль, щоб легально зловити м'яч.

(F) На дві бази, якщо фейр-бол відскакує або відхиляється на трибуни поза першою або третьою базовими лініями фаулу; або якщо він проходить через або під огорожею поля, або через або під табло, або через або під кущами або виноградними лозами на паркані; або якщо він встромляється в таку огорожу, табло, кущі чи ліани;

(G) на дві бази, коли за відсутності глядачів на ігровому полі кинутий м'яч потрапляє на трибуни або в лаву (незалежно від того, чи м'яч відскакує в поле, чи ні), або над, під чи через огорожу поля, або на пологій частині екрану над бекстопом, або залишається в сітках екрану, що захищає глядачів. М'яч мертвий. Коли такий дикий кидок є першою грою інфілдера, суддя, присуджуючи такі бази, повинен керуватися положенням раннерів у момент подачі; у всіх інших випадках суддя повинен керуватися позицією раннерів у момент виконання дикого кидка.

ДОДАТКОВО: якщо всі раннери, включно з беттером-раннером, просунулися принаймні на одну базу, коли інфілдер виконує дикий кидок у першій грі після подачі, нагорода визначається позицією раннерів, коли було зроблено дикий кидок.

Коментар до правила 5.06(b)(4)(G): за певних обставин неможливо присудити раннеру дві бази. Приклад: раннер на першій. Беттер відбиває флай на шорт-стопа вправо. Раннер затримується між першою і другою, а беттер виявляється спритнішим і підтягується за ним. М'яч безпечно падає. Аутфілдер, кидаючи захиснику на першу, кидає м'яч у трибуни.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: оскільки жоден раннер, коли м'яч мертвий, не може просуватися далі бази, на яку він має право, раннер, який спочатку був на першій базі, переходить на третю базу, а беттер обмежується другою базою.

Термін «коли був зроблений дикий кидок» означає, коли кидок фактично

вийшов з руки гравця, а не коли кинутий м'яч вдарився об землю, пройшов повз польового гравця, який приймає, або вийшов з гри на трибуни.

Місцеперебування беттера-раннера у момент, коли дикий кидок залишив руку того, хто кидає, є ключовим у вирішенні присудження баз. Якщо беттер-раннер не досяг першої бази, винагорода становить дві бази на момент подачі для всіх раннерів. Рішення про те, чи досяг першої бази гравець перед кидком, є суддівським судженням.

Якщо виникає незвичайна гра, коли перший кидок інфілдера йде в трибуну або дагаут, але беттер не став раннером (наприклад, кетчер кидає м'яч у трибуни, намагаючись отримати раннера з третьої, який намагається здобути очко після переданого м'яча або дикої подачі) присудження двох баз має відбуватися з місцеположення раннерів у момент кидка. (З метою виконання Правила 5.06(b)(4)(G) кетчер вважається інфілдером).

ГРА – раннер на першій базі, беттер відбиває на шортстопа, який кидає на другу базу надто пізно, щоб дістати раннера на другій, а захисник другої бази кидає в бік першої бази після того, як беттер перетнув першу базу.

РІШЕННЯ: раннер на другій виграє очко. (У цій грі лише якщо беттер-раннер пройшов першу базу під час кидка, йому надається третя база).

(Н) На одну базу, якщо м'яч, кинутий беттеру або кинутий пітчером зі своєї позиції на планці пітчера на базу, щоб зловити раннера, потрапляє на трибуни чи у дагаут, або над або через огорожу поля, або у бекстоп. М'яч мертвий.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: коли дика подача або м'яч, що передається, проходить крізь або повз кетчера, або відскакує від кетчера, і йде безпосередньо в дагаут, на трибуни, над огорожею або у будь-яку зону, де м'яч мертвий, присудження баз має обмежуватися однією базою. Одна база також присуджується, якщо пітчер під час контакту з планкою робить кидок до бази, і кидок йде безпосередньо на трибуни або в будь-яку зону, де м'яч мертвий.

Проте, якщо поданий або кинутий м'яч проходить повз кетчера або повз польового гравця і залишається на ігровому полі, а потім його б'ють ногою або відбивають у дагаут, трибуни чи іншу зону, де м'яч мертвий, присудження робиться двома базами від позиції раннерів під час подачі або кидка.

(І) На одну базу, якщо беттер стає раннером на четвертому болі або третьому страйку, коли подача проходить повз кетчера та потрапляє в маску або оснащення судді.

Якщо беттер стає раннером на дикій подачі, що дає право раннерам просунутися на одну базу, беттер-раннер має право лише на першу базу.

Коментар до правила 5.06(b)(4)(І): той факт, що раннер отримує базу або бази без ризику ауту, не звільняє його від відповідальності торкатися бази, яку він отримав, і всіх проміжних баз. Наприклад: беттер відбиває граунд-бол, який інфілдер кидає на трибуни, але беттер-раннер пропустив першу базу. Його можуть оголосити в ауті по апеляції за пропущену першу базу після введення м'яча в гру, навіть якщо він отримав другу базу.

Якщо раннер змушений повернутися на базу після ловлі, він повинен знов

торкнутися своєї початкової бази, навіть якщо через якесь правило поля чи інше правило він отримує додаткові бази. Він може це робити, коли м'яч мертвий, і тоді нагорода буде зроблена з його початкової бази.

(с) Мертві м'ячі

М'яч стає мертвим, і раннери просуваються на одну базу або повертаються до своїх баз, без ризику ауту, коли:

(1) поданий м'яч торкається беттера або його одягу, коли він перебуває в легальній позиції для відбивання; раннери, якщо змушені, просуваються;

(2) суддя на домі заважає кидку кетчера, що намагається запобігти викраденню бази або вилучити раннера під час гри на відбір; раннери можуть не просуватися вперед.

ПРИМІТКА: перешкода не береться до уваги, якщо кидок кетчера вилучає раннера.

Поки м'яч мертвий, жоден гравець не може бути виведений в аут, жодні просування по базах не можуть бути зроблені та жодні очки не можуть зараховуватися, за винятком того, що раннери можуть просуватися на одну або більше баз у результаті дій, які відбулися, коли м'яч був живим (наприклад, але не обмежуючись, якщо стався бок, перекидання, втручання або хоумран чи інше відбиття фейр-бола за межі ігрового поля).

Коментар до правила 5.06(с)(2): втручання судді також може виникнути, коли суддя заважає кетчеру, який повертає м'яч пітчеру.

(3) Здійснено бок; раннери просуваються вперед (Див. Покарання 6.02(а));

(4) м'яч відбито нелегально; раннери повертаються;

(5) фаул-бол не піймано, у цьому випадку раннери повертаються до своїх баз. Головний суддя не повинен вводити м'яч у гру, доки всі раннери повторно не торкнуться своїх баз;

(6) фейр-бол торкається раннера або судді на фейр території до того, як він торкнеться інфілдера, включаючи пітчера, або торкнеться судді до того, як він пройде повз іншого інфілдера, крім пітчера; раннери просуваються вперед, якщо змушені.

Якщо фейр-бол проходить крізь або повз інфілдера, жоден інший інфілдер не має можливості зіграти з м'ячем, і м'яч торкається раннера безпосередньо позаду інфілдера, через якого або повз якого пройшов м'яч, м'яч у грі і суддя не повинен оголошувати раннера в ауті. Якщо фейр-бол торкається раннера після того, як напрям руху м'яча змінив інфілдер, м'яч у грі, і суддя не повинен оголошувати раннера в ауті.

Коментар до правила 5.06(с)(6): якщо фейр-бол торкається судді, що працює у інфілді після того, як він пройшов повз або над пітчером, це вважається мертвим м'ячем. Якщо відбитий м'яч відхиляється польовим гравцем на фейр-території і влучає в раннера або суддю, поки він ще в польоті, а потім його спіймає інфілдер, це не вважається ловлею, але м'яч залишається в грі.

(7) Поданий м'яч застрягає в масці чи обладнанні кетчера, або на тілі, в масці

чи обладнані судді і залишається поза грою, раннери просуваються на одну базу;

Коментар до правила 5.06(с)(7): якщо фол-тіп влучає в суддю, а польовий гравець ловить його після рикошету, м'яч вважається «мертвим» і беттер не може опинитися в ауті. Те ж саме стосується випадків, коли такий фол-тіп застрягає в масці або іншому обладнанні судді.

Якщо третій страйк (не фол-тіп) проходить повз кетчера і влучає в суддю, м'яч у грі. Якщо такий м'яч відскакує і його ловить польовий гравець до того, як він торкнеться землі, беттер, не опиняється в ауті після такої ловлі, але м'яч залишається в грі, і беттер може бути вилучений в аут на першій базі або торканням м'яча.

Якщо м'яч, що подано, потрапляє в маску або обладнання судді або кетчера та залишається поза грою, після третього страйку або четвертого бола, беттер має право на першу базу, а всі раннери просуваються на одну базу. Якщо на рахунок беттера менше трьох болів, раннери просуваються на одну базу.

Якщо м'яч навмисно поміщено всередину форми гравця (наприклад, у кишеню штанів) з метою введення в оману раннера на базі, суддя повинен оголосити «тайм». Суддя додає усім раннерам принаймні одну базу (або більше, якщо це виправдано, на думку судді, щоб звести нанівець дію виведення м'яча з гри), від бази, яку вони спочатку займали.

(8) Будь-яка легальна подача торкається раннера, який намагається здобути очко; раннери просуваються вперед.

5.07 Пітчинг

(а) Легальний пітчинг

Є дві законні позиції пітчингу: віндап-позиція та сет-позиція, і будь-яка позиція може бути використана в будь-який час.

Пітчери повинні приймати знаки від кетчера під час контакту з планкою пітчера.

Коментар до правила 5.07(а): пітчери можуть зійти з планки після того, як зробили свої знаки, але не можуть швидко повернутися на планку та подати. Суддя може оцінити це як швидку подачу. Коли пітчер сходить з планки, він повинен опустити руки на боки.

Пітчерам не дозволено сходити з планки після кожного знака.

Пітчер не може робити другий крок до домашньої бази жодною ногою або іншим чином переступати опорною ногою під час подачі. Якщо на базі є раннер або раннери, то це бок згідно з Правилем 6.02(а); якщо бази вільні, це має розглядатися як нелегальна подача відповідно до правила 6.02(б).

(1) Позиція віндап

Пітчер повинен стояти обличчям до беттера, його опорна нога торкається планки пітчера, а інша нога вільна. З цієї позиції будь-який природний рух, пов'язаний із киданням м'яча беттеру, має вести до подачі без переривання чи

зміни. Він не повинен піднімати жодну ногу від землі, за винятком того, що під час фактичної подачі м'яча беттеру він може зробити один крок назад і один крок вперед вільною ногою.

Коли пітчер тримає м'яч обома руками поперед себе, при цьому його опорна нога торкається планки пітчера, а інша нога вільна, він вважатиметься в положенні віндап.

Коментар до правила 5.07(a)(1): у положенні віндап пітчери дозволяється тримати «вільну» ногу на планці, перед планкою, позаду планки або збоку від планки.

З позиції віндап пітчер може:

(А) подати м'яч у напрямку беттера, або

(В) зробити крок і кинути до бази, намагаючись вивести раннера в аут, або

(С) зійти з планки (якщо він це зробить, він повинен опустити руку на боки).

Сходячи з планки, пітчер повинен відійти спочатку опорною ногою, а не вільною. Він не може переходити в позицію сету або стретч – якщо він це робить, це буде бок.

(2) Позиція сет

Позиція сету позначена пітчером, коли він стоїть обличчям до беттера, при цьому його опорна нога торкається планки пітчера, а інша його нога стоїть перед нею, тримає м'яч обома руками поперед себе і повністю стає нерухомим. З такої позиції він може зробити подачу м'яча беттеру, кинути його на базу або відступити від планки пітчера опорною ногою. Перед тим, як прийняти сет позицію, пітчер може зробити будь-який природний попередній рух, такий як, наприклад, стретч. Але якщо він так вирішить, він повинен дійти до позиції сет до подавання м'яча беттеру. Після того, як він зайняв позицію сет, будь-який природний рух, пов'язаний із подачею м'яча беттеру, змушує його зробити подачу без змін чи перерв.

Готуючись зайняти сет позицію пітчер повинен тримати одну руку на боці; з цього становища він має перейти до своєї сет позиції, як визначено в Правилі 5.07(a)(2), без перерви та одним безперервним рухом.

Пітчер, після стретча, повинен (а) тримати м'яч обома руками перед своїм тілом і (б) повністю зупинитися. Це обов'язкова вимога. Судді повинні уважно стежити за цим. Пітчери постійно намагаються «обійти правила» у намаганні утримати раннерів на базах, і у випадках, коли пітчер не зробив повну «зупинку», передбачену правилами, суддя повинен негайно оголосити «бок».

Коментар до правила 5.07(a)(2): якщо на базах немає раннерів, пітчер не зобов'язаний повністю зупинитися під час використання сет-позиції. Проте, якщо, на думку судді, пітчер подає м'яч, навмисно намагаючись зловити беттера зненацька, така подача вважається швидкою подачею, за яку штрафом є бол. Див. коментар до правила 6.02(a)(5).

З раннером або раннерами на базах вважатиметься, що пітчер робить кидок

із сет позиції, якщо він стоїть своєю опорною ногою в контакті з планкою пітчера та паралельно їй, а іншою ногою – перед планкою пітчера, якщо він не повідомляє суддю, що за таких обставин він виконуватиме подачу з позиції віндап до початку відбивання.

Пітчери буде дозволено повідомити суддю, що він виконує подачу з позиції віндап в межах атаки лише у випадку (і) виконання заміни командою, яка атакує; або (II) одразу після просування одного або кількох раннерів (тобто після того, як один чи більше раннерів на базах просуваються вперед, але до наступної подачі).

(b) Розминка пітчера

Коли пітчер займає свою позицію на початку кожного іннінгу або коли він змінює іншого пітчера, йому дозволяється робити підготовчі подачі своєму кетчеру, під час яких гра буде призупинена. Ліга своїми діями може обмежити кількість підготовчих кидків та/або може обмежити час, який можуть займати такі підготовчі подачі. Якщо раптова надзвичайна ситуація призводить до того, що пітчера викликають у гру без можливості розігрітися, головний суддя повинен дозволити йому стільки подач, скільки суддя вважатиме за потрібне.

(c) Затримки пітчера

Коли бази вільні, пітчер повинен подати м'яч беттеру протягом 12 секунд після того, як він отримав м'яч. Кожного разу, коли пітчер затримує гру, порушуючи це правило, суддя оголошує «бол».

12-секундний відлік часу починається, коли пітчер тримає м'яч, а беттер знаходиться в боксі наготові. Відлік часу зупиняється, коли пітчер відпускає м'яч.

Метою цього правила є уникнення непотрібних затримок. Суддя повинен наполягати на тому, щоб кетчер негайно повернув м'яч пітчери, а той негайно зайняв свою позицію на планці. Очевидна затримка пітчера повинна миттєво каратися суддею.

(d) Кидання до баз

У будь-який час під час попередніх рухів пітчера і доки він не почав природні рухи, які мають перейти до подачі, він може кидати на будь-яку базу за умови, що він робить крок у напрямку до такої бази перед тим, як зробити кидок.

Коментар до правила 5.07(d): пітчер повинен робити крок «поперед кидка». Раптовий кидок, що супроводжується кроком у напрямку бази – це бок.

(e) Наслідок прибирання опорної ноги з планки

Якщо пітчер прибирає свою опорну ногу від контакту з планкою пітчера, відступаючи цією ногою назад, він таким чином стає інфілдером, і якщо він виконує дикий кидок з цієї позиції, це буде вважатися таким же, як дикий кидок

будь-якого іншого інфілдера.

Коментар до правила 5.07(е): пітчер, перебуваючи поза планкою, може кидати на будь-яку базу. Якщо він робить дикий кидок, такий кидок є кидком інфілдера, і подальші дії регулюються правилами, що стосуються м'яча, кинутого польовим гравцем.

(f) Пітчери з амбідекстрією

Пітчер повинен візуально вказати головному судді, беттеру, і будь-яким раннерам, руку, якою він збирається подавати, що можна зробити, одягнувши рукавичку на іншу руку, заходячи на планку пітчера. Пітчеру не дозволяється робити подачу іншою рукою, доки беттер не вийде в аут, або беттер не стане раннером, не закінчиться іннінг, його замінять пінч-хітером або пітчер не зазнає травми. У випадку, якщо пітчер змінює руку подачі під час атаки через те, що він зазнав травми, пітчер не може до кінця гри подавати тією рукою, яку він змінив. Пітчеру не має бути надано можливості кидати будь-які підготовчі кидки після того, як він поміняв руку. Будь-яка зміна руки при подачі має бути чітко повідомлена головному судді.

5.08 Як команда заробляє очки

(а) Одне очко зараховується кожного разу, коли раннер легально просувається і торкається першої, другої, третьої та домашньої бази до того, як троє гравців будуть виведені в аут для завершення іннінгу.

ВИНЯТОК: очко не зараховується, якщо раннер просувається до домашньої бази під час гри, у якій робиться третій аут (1) беттеру-раннеру до того, як він торкнеться першої бази; (2) вимушено будь-якому раннеру; або (3) попередньому раннеру, якого оголошено в ауті, оскільки він не торкнувся однієї з баз.

Коментар до правила 5.08(а): легально зараховане очко не може бути анульовано наступними діями раннера, такими як, але не тільки, спроба повернутися на третю базу, вважаючи, що він залишив базу перед спійманим флайболом.

(b) Коли виграшне очко зараховується в останньому півіннінгу регламентної гри або в останній половині додаткового іннінгу в результаті бази по болах, попадання м'яча у беттера або будь-якої іншої гри з усіма зайнятими базами, яка змушує беттера і всіх інших учасників просуватися вперед без ризику ауту, суддя не повинен оголошувати гру завершеною, доки гравець, який був змушений просуватися з третьої, не торкнеться домашньої бази, а беттер-раннер не торкнеться першої бази.

Коментар до Правила 5.08(b): винятком буде ситуація, коли вболівальники кинуться на поле та фізично не дозволять гравцеві торкнутися домашньої бази або беттеру торкнутися першої бази. У таких випадках судді присуджують раннеру базу через перешкоду з боку вболівальників.

ПОКАРАННЯ: якщо раннер з третьої відмовляється просунутися до

домашньої бази та торкнутися її в розумний час, суддя повинен відмінити здобуття очка, оголосити гравця-порушника в ауті та наказати продовжити гру. Якщо з двома аутами беттер-раннер відмовляється просуватися до першої бази та торкатися її, суддя повинен відмінити здобуття очка, оголосити гравця-порушника в ауті та наказати продовжити гру. Якщо менше двох аутів, а беттер-раннер відмовляється просунути до першої бази та торкнутися її, очко зараховується, але гравець-порушник оголошується в ауті.

Коментар до правила 5.08:

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: під час гри, в якій третій аут отримує беттер-раннер до того, як він торкнеться першої бази, жодне очко не зараховується. Приклад: один аут, Джонс на другій, Сміт на першій. Беттер Браун, безпечно відбиває. Джонс здобуває очко. Сміт в ауті внаслідок кидка на базу. Два аути. Але Браун пропустив першу базу. М'яч кидають на першу, подають апеляцію, і Браун в ауті. Три аути. Оскільки Джонс перетнув дім під час гри, в якій третій аут був зароблений беттером-раннером до того, як він торкнувся першої бази, пробіжка Джонса не зараховується.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: на наступних раннерів не впливає дія попереднього раннера, якщо не два аути.

ПРИКЛАД: один аут, Джонс на другій, Сміт на першій, а беттер Браун виконує «хоумран у парку». Джонс забув торкнутися третьої на своєму шляху до дому. Сміт і Браун здобули очки. Захист тримає м'яч на третій базі, апелює до судді, і Джонс в ауті. Очки Сміта та Брауна враховуються.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: два аути, Джонс на другій, Сміт на першій, а беттер Браун виконує «хоум-ран у парку». Усі три пробіжки перетинають дім. Але Джонс пропустив третю базу, і після апеляції опиняється в ауті. Три аути. Пробіжки Сміта та Брауна анульовані. У грі немає набраних очок.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: один аут, Джонс на третій, Сміт на другій. Беттер Браун відбиває на центрфілда. Два аути. Джонс бере очко після спіймання, а Сміт – після невдалого кидка в дім. Але після апеляції Джонс був визнаний таким, що пішов з третьої до моменту спіймання, і тому він теж в ауті. Три аути. Без очок.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: два аути, всі бази зайняті, беттер відбиває хоумран за паркан. Беттера, після апеляції, оголошують в ауті за відсутність торкання першої бази. Три аути. Пробіжки не зараховуються.

Узагальнення:

Коли раннер пропускає базу, а польовий гравець тримає м'яч на пропущеній базі або на базі, спочатку зайнятій раннером, якщо флай-бол спійманий, і подає апеляцію на рішення судді, раннер вибуває в аут, якщо суддя підтримує апеляцію; усі раннери можуть заробляти очки, якщо це можливо, за винятком випадків, коли раннер вибуває з двома аутами в момент, коли він пропускає базу, якщо апеляція буде прийнята стосовно наступних раннерів.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: один аут, Джонс на третій, Сміт на першій, і Браун відбиває на райтфілда – два аути. Джонс добігає дому після спіймання.

Сміт пробує повернутися на першу, але кидок правого польового гравця випереджає його. Три аути. Але Джонс здобув очко перед кидком, яким зловили Сміта на першій базі, тому пробіг Джонса зараховується. Це не була гра форсплей.

5.09 Виведення в аут

(а) Виведення беттера

Беттер в ауті якщо:

(1) його фейр або фаул флай-бол (крім фол-тіпа) легально зловлений польовим гравцем.

Коментар до правила 5.09(а)(1): польовий гравець може дотягнутися до дагаута, але не увійти в нього, щоб зловити м'яч, і якщо він втримає м'яч, ловля має бути дозволена. Польовий гравець, щоб здійснити ловлю фаул-м'яча поблизу дагаута або іншої неігрової зони (наприклад, трибун), повинен стояти однією чи обома ногами на ігровій поверхні або над нею (включаючи навіс дагаута) і жодна нога не має стояти на землі в дагауті чи в будь-якій іншій неігровій зоні. М'яч у грі, якщо польовий гравець, виконавши легальну ловлю, не наступить або не впаде в дагаут чи іншу неігрову зону, у такому випадку м'яч мертвий. Статус раннерів повинен відповідати коментарю до правила 5.06(b)(3)(C).

Ловля – це дія польового гравця, яка полягає в надійному заволодінні рукою або рукавицею м'яча з польоту та міцному його утриманні, за умови, що він не використовує свою кепку, протектор, кишеню або будь-яку іншу частину своєї уніформи для заволодіння. Однак не вважається ловлею, якщо одночасно або одразу після його контакту з м'ячем він стикається з гравцем або зі стіною, або якщо він падає і в результаті такого зіткнення або падіння губить м'яч. Не вважається ловлею, якщо польовий гравець торкається флай-болу, який потім влучає в члена команди, що атакує, або в суддю, а потім його ловить інший гравець захисту. Встановлюючи дійсність лову, польовий гравець повинен тримати м'яч достатньо довго, щоб довести, що він повністю контролює м'яч і що він випускає м'яч добровільно і навмисно. Якщо польовий гравець здійснив спіймання та впустив м'яч під час подальшого виконання кидка, м'яч вважається спійманим.

Коментар щодо ловлі: ловля є законною, якщо м'яч нарешті утримується будь-яким польовим гравцем, навіть якщо він жонглює ним, або утримується іншим польовим гравцем до того, як він торкнеться землі. Раннери можуть покинути свої бази, коли перший польовий гравець торкнеться м'яча. Польовий гравець може тягнутися через огорожу, поруччя, мотузку чи іншу демаркаційну лінію, щоб зловити м'яч. Він може стрибнути на поручні або полотно, яке може бути на фаул-території. Не можна допускати втручання, коли польовий гравець тягнеться через огорожу, поручні, мотузку або трибуну, щоб зловити м'яч. Він робить це на свій страх і ризик. Якщо польового гравця, який намагається зловити на краю дагаута, «тримають» і утримують від очевидного падіння гравець або гравці будь-якої команди, і ловля зроблена, це має бути дозволено.

(2) Кетчер легально ловить третій страйк.

Коментар до правила 5.09(а)(2): «легально спійманий» означає в рукавиці кетчера до того, як м'яч торкнеться землі. Нелегально, якщо м'яч застрягає в його одязі чи обладнанні; або якщо він торкнувся судді та був спійманий під час відскоку.

Якщо фол-тіп спочатку вдаряє по будь-якій частині тіла або обладнання кетчера і був захоплений рукою або рукавичкою на його тілі або захисної амуніції до того, як м'яч торкнеться землі, це вважається страйком, а якщо страйк третій – беттер в ауті.

(3) Кетчер не ловить третій страйк, коли перша база зайнята і аутів менше двох;

(4) бант відбито на фаул-територію;

(5) оголошено інфлд-флай;

(6) він намагається відбити третій страйк і м'яч торкається його;

(7) його фейр-бол торкається його до того, як торкнутися польового гравця. Якщо беттер займає легальну позицію в боксі, див. Правило 5.04(b)(5), і, на думку судді, не було наміру втручатися в рух м'яча, відбитий м'яч, який вдаряє беттера або його биту буде визнано фаулом;

(8) після удару або банту його бита вдаряє по м'ячу вдруге на фейр-території. М'яч мертвий і жоден із раннерів не може просуватися. Якщо беттер-раннер кидає биту, і м'яч котиться від бити на фейр-територію, і, на думку судді, не було наміру втручатися в хід м'яча, м'яч живий і знаходиться в грі. Якщо беттер займає правильне положення в боксі, див. Правило 5.04(b)(5), і, на думку судді, не було наміру втручатися в хід м'яча, відбитий м'яч, що вдаряє беттера або його биту, буде визнано фаулом.

Коментар до правила 5.09(а)(8): якщо бита ламається і частина її знаходиться на фейр-території, і її вдаряє відбитий м'яч, або частина бити влучає в раннера чи польового гравця, гра має продовжуватися і перешкоди не оголошуються. Якщо відбитий м'яч потрапляє на частину зламаної бити на фаул-території, це фаул бол.

Якщо ціла бита кинута на фейр- або фаул-територію і заважає діяти гравцеві, що захищається, оголошується втручання, навмисне воно чи ні.

У випадках, коли у захисний шолом випадково влучає відбитий або кинутий м'яч на фейр-території чи над нею, м'яч залишається в грі так само, як якщо б він не влучив у шолом.

Якщо відбитий м'яч на фаул-території вдаряється об шолом або будь-який інший об'єкт, який не має перебувати на фаул-території, це вважається фаулом і м'яч мертвий.

Якщо на думку судді, раннер на базі має намір завадити відбитому або кинутому м'ячу, скинувши шолом або кинувши його в м'яч, тоді раннер вибуває в аут, м'яч мертвий, а раннери повертаються до останньої легально зайнятої бази.

(9) Після відбиття або банта м'яч продовжує рухатися над фаул-територією,

він навмисно будь-яким чином відхиляє рух м'яча під час бігу до першої бази. М'яч мертвий, і жоден раннер не може просуватися;

(10) після третього страйку або після того, як він відіб'є фейр-бол, його або першу базу буде осалено до того, як він торкнеться першої бази;

(11) під час бігу на останній половині дистанції від дому до першої бази, поки м'яч передається на першу базу, він біжить за межами (праворуч) лінії трьох футів або всередині (ліворуч від) фаул-лінії, і, на думку судді, таким чином заважає польовому гравцеві, який передає м'яч на першу базу, у цьому випадку м'яч мертвий; за винятком того, що він може бігти за межею (праворуч) лінії трьох футів або всередині (ліворуч від) лінії фаулу, щоб не завадити спробі польового гравця передати відбитий м'яч.

Коментар до правила 5.09(a)(11): лінії, що позначають трифутову доріжку, є частиною цієї доріжки, і гравець, що біжить, повинен мати обидві ноги в межах трифутової доріжки або на лініях, що позначають доріжку. Беттеру-раннеру дозволяється вийти з трифутової доріжки за допомогою кроку, стрибка, дотягування або слайду в безпосередній близькості від першої бази з єдиною метою торкнутися першої бази.

(12) Інфілдер навмисно випускає фейр флай бол або лайн-драйв, коли перша, перша та друга, перша та третя або перша, друга та третя бази зайняті, до двох аутів. М'яч мертвий і раннер або раннери повинні повернутися на свою початкову базу або бази.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: у цій ситуації беттер не виходить в аут, якщо інфілдер дозволяє м'ячу впасти безперешкодно на землю, за винятком випадків, коли застосовується правило інфілд-флай.

(13) Попередній раннер, на думку судді, заважає польовому гравцеві, який намагається зловити кинутий м'яч або кинути м'яч, у спробі завершити будь-яку гру.

Коментар до правила 5.09(a)(13): мета цього правила полягає в тому, щоб покарати команду, що атакує, за навмисні, невинуваті, неспортивні дії раннера під час відходу від базової лінії з очевидною метою зруйнувати дії опорного гравця під час подвійної гри, а не намагатися дістатися до бази. Очевидно, що це гра, де рішення за суддею. (Див. правило 6.01(j)).

(14) З двома аутами, раннером на третій базі та двома страйками беттера, раннер намагається вкрати домашню базу на легальній подачі, і м'яч торкається раннера в страйк-зоні беттера. Суддя оголошує «страйк три», беттер в ауті, і очко не зараховується; якщо аутів менше двох, суддя повинен оголосити «страйк три», м'яч мертвий, і очко зараховується;

(15) член його команди (окрім раннера) перешкоджає спробі польового гравця зловити або прийняти відбитий м'яч. Див. правило 6.01(b). Щодо втручання раннера див. правило 5.09(b)(3).

(b) Виведення раннера

Будь-який раннер вибуває в аут, коли:

(1) він біжить більше ніж на три фути від своєї базової доріжки, щоб уникнути осалювання, якщо тільки його дії не спрямовані на те, щоб уникнути перешкод польовому гравцеві, який ловить м'яч. Базовий шлях раннера встановлюється, коли відбувається спроба осалювання, і є прямою лінією від раннера до бази, яку він намагається безпечно досягти;

(2) після торкання першої бази він залишає базовий шлях, очевидно припиняючи свої зусилля, щоб торкнутися наступної бази.

Коментар до правила 5.09(b)(1) і (2): будь-який раннер після досягнення першої бази, який залишає базову доріжку, прямуючи до свого дагауту або своєї позиції, вважаючи, що більше немає гри, може бути оголошений в ауті, якщо суддя дію раннера вважатиме такою, що він припинив свої зусилля просуватися базами. Навіть якщо оголошено аут, м'яч залишається в грі відносно будь-якого іншого раннера.

Це правило також поширюється на наступні та подібні ігри: менше двох аутів, нічийний рахунок, кінець дев'ятого іннінгу, раннер на першій, беттер відбиває м'яч з парку, отримуючи переможне очко, раннер з першої проходить другу і вважаючи, що хоумран автоматично дає перемогу, зрізає кут у напрямку до свого дагауту, поки беттер-раннер оббігає бази. У цьому випадку раннера буде оголошено в аут «за те, що він не намагався торкнутися наступної бази», а беттеру-раннеру буде дозволено продовжувати обходити бази, щоб зробити його хоумран дійсним. Якщо аутів два, хоумран не зараховується. Див. правило 5.09(d). Ця гра не підлягає апеляції.

ГРА – раннер, який вважає, що він в ауті внаслідок осалювання першої або третьої бази, прямує до дагауту, і проходить достатню відстань, вказуючи своїми діями, що він в ауті, має бути оголошений в ауті за те, що лишив бази.

(3) Він навмисно заважає кинутому м'ячу або утримує польового гравця, який намагається зіграти відбитим м'ячем (див. Правило 6.01(j));

ПОКАРАННЯ: щодо покарань, які застосовуються до навмисних перешкод гравцем польоту кинутого м'яча або його втручання у спробу польового гравця зіграти відбитим м'ячем, див. коментар до правила 6.01(a) Покарання за втручання.

(4) Його осалено, коли м'яч живий, і коли він знаходиться поза своєю базою.

ВИНЯТОК: беттера-раннера не можна вивести в аут осалюванням після того, як він пробіг за або просковзнув слайдом повз першу базу, якщо він негайно повертається на базу.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: (А) якщо під час зіткнення раннера з базою остання вивільняється з її позиції, на цій базі не можна грати з цим раннером, якщо він безпечно досяг бази.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: (В) якщо під час гри база зміщена зі свого положення, будь-який наступний раннер у тій самій грі вважається таким, що торкається або займає базу, якщо, на думку судді, він торкається або займає точку, позначену зміщеним мішком.

(5) Він не встиг повернутися на свою базу після того, як м'яч був легально

спійманий, раніш ніж він або його база була осалена польовим гравцем. Його не можна оголосити в ауті за те, що він не повернувся на свою базу після першої наступної подачі, або будь-якої гри чи спроби гри. Це апеляційна гра.

Коментар до правила 5.09(b)(5): якщо стався фол-тіп, раннерам не потрібно «позначати» бази. Вони можуть вкрати на фол-тіпі. Якщо так званий тіп не спійманий, це буде звичайним фаулом. Тоді раннери повертаються на свої бази.

(6) Його або наступну базу осалено до того, як він торкнувся наступної бази, після того, як він був змушений просуватися вперед через те, що став раннером. Однак, якщо наступний раннер виходить в аут на форс-плеї, форсування знімається, а раннер має бути осалений, щоб бути виведеним в аут. Форс припиняється, як тільки раннер торкається бази, до якої він змушений просунутися, і якщо він робить оверслайд або перебігає за базу, для аута його треба осалити. Проте, якщо примусовий раннер після торкання наступної бази з будь-якої причини відступає до бази, яку він займав останньою, форс-гра відновлюється, і його можна знову вивести в аут, якщо захист осалить базу, до якої він був змушений просуватися.

Коментар до правила 5.09(b)(6):

ГРА – раннер на першій, у беттера три бола: раннер краде на наступній подачі, яка є четвертим болом, але після торкання другої, він пробігає повз цю базу. Кидок кетчера наздоганяє його до того, як він повертається. Рішення – раннер в ауті. (Примусовий аут знято).

Ситуації оверслайду та перебігу виникають на всіх базах, крім першої. Наприклад, аутів менше двох, раннери на першій та другій, або першій, другій та третій, м'яч відбито на інфілдера, який намагається зробити дабл плей. Раннер на першій встигає на другу базу, але перебігає за базу. М'яч передано на першу базу, беттер-раннер в ауті. Захисник на першій базі, побачивши, що раннер на другій не торкається бази, робить зворотний кидок на другу, і раннер осалюється поза базою. Тим часом раннери перетнули дім. Питання: чи це форс плей? Чи було знято форс, коли беттер-раннер вибув в аут на першій базі? Чи враховуються пробіжки, які перетнули дім під час цієї гри до третього ауту, коли раннер був осалений на другій? Відповідь: пробіжки зараховуються. Це не форс-плей. Це гра на осалювання.

(7) Його торкнувся фейр-бол на фейр-території до того, як м'яч пройшов повз інфілдера, і жоден інший інфілдер не має шансу зіграти з м'ячем. М'яч мертвий, і жоден раннер не може здобути очко, раннери не можуть просунутися, за винятком тих, хто змушений. ВИНЯТОК: якщо раннер торкається своєї бази, коли в нього попадає інфілд-флай, він не в ауті, хоча беттер в ауті.

Коментар до правила 5.09(b)(7): якщо двох раннерів торкнувся один і той самий інфілд-флай, в ауті лише перший, оскільки м'яч миттєво стає мертвим.

Якщо раннера торкнувся інфілд-флай, коли він не торкався своєї бази, і до того, як м'яч пройшов повз інфілдера, і жоден інший інфілдер не має шансу зіграти з м'ячем, і раннер, і беттер обидва в ауті. Незалежно від того, чи торкається раннер своєї бази чи ні, коли його торкається інфілд-флай до того, як

м'яч пройшов повз інфілдера, і жоден інший інфілдер не має шансу зіграти з м'ячем, м'яч мертвий і жоден раннер не може здобувати очко, жоден раннер не просувається вперед, за винятком тих, хто змушений просуватися.

(8) Він намагається здобути очко під час гри, в якій беттер заважає гри на домашній базі, з менш ніж двома аутами. З двома аутами втручання виводить в аут беттера, і ніяких очок не зараховується;

(9) він обганяє попереднього раннера до того, як той вийшов в аут.

Коментар до правила 5.09(b)(9): можна вважати, що раннер випередив попереднього (тобто провідного) раннера на основі його дій або дій попереднього раннера.

ГРА – раннери на другій та третій базі з одним аутом. Раннер із третьої бази (тобто раннер, що лідирує) просувається до дому та потрапляє в рандаун між третьою базою та домом. Вважаючи, що лідируючий раннер буде осалений в аут, раннер на другій базі (тобто раннер, що йде позаду) переходить на третю базу. До того, як бути осаленим, лідируючий раннер біжить назад до третьої бази та далі в бік лівого поля. У цей час раннер, що відстає, обійшов раннера-лідера в результаті дій лідируючого раннера. В результаті другий раннер в ауті, а третя база не зайнята. Лідируючий раннер має право на третю базу, якщо він повернеться, щоб торкнутися її, раніше ніж опинитися в ауті, див. Правило 5.06(a)(1), якщо тільки його не буде оголошено в ауті за те, що він покинув бази.

(10) Після того, як він легально зайняв базу, він починає бігти базами у зворотному порядку, щоб заплутати захист або створити пародію на гру. Суддя має негайно оголосити «тайм» і оголосити цього раннера в ауті.

Коментар до правила 5.09(b)(10): якщо раннер торкається незайнятої бази, а потім думає, що м'яч був спійманий або його спокусили повернутися до бази, якої він торкався востаннє, він може бути виведений в аут, коли біжить назад до цієї бази, але якщо він безпечно досягає раніше зайнятої бази, його не можна вивести в аут, поки він торкається цієї бази.

(11) Йому не вдається відразу повернутися на першу базу після того, як він пробіг далі цієї бази або прослизнув, роблячи слайд. Якщо він намагається бігти до другої, він в ауті коли його осалюють. Якщо після пропускання першої бази він починає рух до дагауту або до своєї позиції та не повертається на першу базу відразу, він в ауті по апеляції, коли його або базу осалено.

Коментар до правила 5.09(b)(11): раннер, який торкнувся першої бази, пробіг далі і був оголошений суддею «сейф», відповідно до Правила 5.08(a) «досягнув першої бази», і будь-яка пробіжка, яка здобуває очко під час такої гри, зараховується, незважаючи на те, що раннер згодом отримує третій аут за те, що він не повернувся «одразу», як зазначено в Правилі 5.09(b)(11).

(12) Під час бігу або ковзання до домашньої бази він не торкається домашньої бази і не намагається повернутися до бази, коли польовий гравець тримає м'яч у своїй руці, торкаючись домашньої бази, і звертається до судді з проханням прийняти рішення.

Коментар до правила 5.09(b)(12): це правило застосовується лише тоді, коли

раннер прямує до лави, і кетчер повинен переслідувати його. Це не стосується звичайної гри, коли раннер пропускає пластину дому, а потім негайно намагається торкнутися її, доки його не осалили. У цьому випадку раннер для ауту має бути осаленим.

(13) Виконується гра проти нього і член його команди (окрім раннера) перешкоджає спробі польового гравця обробити кинутий м'яч. Див. правило 5.09(b)(3). Щодо втручання раннера див. Правило 5.09(b)(3).

(с) Апеляції

Будь-який раннер оголошується в ауті по апеляції, якщо:

(1) після того, як спіймано флай-бол, він не встиг повернутися на свою попередню базу до того, як його самого або його попередню базу осалено;

Коментар до правила 5.09(c)(1): «повернутися» у цьому правилі означає доторкнутися та починати з контакту з базою після того, як м'яч спіймано. Раннеру не дозволяється стартувати з місця позаду своєї бази. Такий раннер має бути оголошений в аут по апеляції.

(2) Коли м'яч у грі, під час просування або повернення до бази, він не торкається кожної бази по порядку до того, як він або пропущена база будуть осалені.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: (А) жоден раннер не може повернутися, щоб торкнутися пропущеної бази після того, як наступний раннер здобув очко. (В) Коли м'яч мертвий, жоден раннер не може повернутися, щоб торкнутися пропущеної бази або тієї, яку він залишив після того, як він просунувся і торкнувся бази за пропущеною базою.

Коментар до правила 5.09(c)(2):

ГРА – (А) беттер відбиває м'яч «з парку» або «граунд руле дабл» і пропускає першу базу (м'яч мертвий) – він може повернутися на першу базу, щоб виправити свою помилку, до того, як торкнеться другої, але якщо він торкнеться другої, він не може повернутися на першу і якщо команда захисту подає апеляцію, він першим оголошується в ауті.

ГРА – (В) беттер відбиває на шортстопа, який кидає дику передачу в трибуни (м'яч мертвий) – беттер-раннер пропускає першу базу, але отримує другу базу за рахунок закидання м'яча на трибуну. Незважаючи на те, що суддя призначив раннеру другу базу під час закидання, він повинен торкнутися першої бази до того, як перейти до другої бази.

Це апеляційні ігри.

(3) Він перетинає або ковзає у слайді повз першу базу і не повертається на базу негайно, і він або база осалені до його повернення на першу базу.

(4) Він не торкається домашньої бази і не намагається повернутися на цю базу і домашню базу осалюють.

Будь-яка апеляція згідно з цим правилом повинна бути подана до наступної подачі або будь-якої гри або спроби гри. Якщо порушення сталося під час

ігрового епізоду, який завершує половину іннінгу, апеляція повинна бути подана до того, як команда, яка захищається, покине поле.

Апеляційне звернення не слід тлумачити як гру чи спробу гри.

Послідовні апеляції не можуть бути подані на раннера на одній базі. Якщо команда захисту під час першої апеляції помиляється, запит на другу апеляцію щодо того самого раннера на тій самій базі не повинен бути дозволений суддею. (Значення слова «помилитися» полягає в тому, що команда захисту для подання апеляції викинула м'яч з гри. Наприклад, якщо пітчер кинув м'яч на першу базу для апеляції і той потрапив на трибуни, друга апеляція не буде дозволена.)

Апеляційна гра може вимагати від судді розпізнати очевидний «четвертий аут». Якщо третій аут відбувається під час гри, в якій апеляція підтримується на ще одному раннері, рішення щодо апеляції має пріоритет при визначенні ауту. Якщо під час епізоду гри, який завершує половину іннінгу, є більше однієї апеляції, захист може вибрати аут, який дає йому перевагу. З метою виконання цього правила команда захисту «покидає поле», коли пітчер і всі інфілдери йдуть з фейр-території до дагауту або до приміщення клубу.

Коментар до правила 5.09(c): якщо два раннери прибувають на домашню базу приблизно в один і той самий час, і перший раннер не торкається планки дому, але другий раннер законно її торкається, раннер вилучається за його спробу повернутися та торкнутися бази або оголошується в ауті під час апеляції, тоді він вважається вилученим до того, як другий гравець здобув очко, і є третім аутом. Очко другого раннера не зараховується, як передбачено в Правилі 5.09(d).

Якщо пітчер отримує бок під час апеляції, така дія вважається грою. Апеляція має бути чітко визначена як апеляція, чи як усне прохання гравця, чи як дія, яка безпомилково вказує на апеляцію до судді. Гравець, який ненавмисно наступає на базу з м'ячем у руці, не являє собою апеляцією. Час не зупиняється, коли подається апеляція.

(d) Попередній раннер не торкнувся бази – наслідки

Якщо у грі є до двох аутів, статус наступного раннера не залежить від того, що попередній раннер не торкнувся бази або не повернувся на базу. Якщо після апеляції попередній раннер отримав третій аут, жоден із наступних за ним раннерів не здобуває очко. Якщо такий третій аут є результатом форс-плей, ні попередні, ні наступні раннери не здобувають очок.

(e) Третій аут – завершення іннінга

Коли троє гравців нападу легально виведені в аут, ця команда виходить на поле, а команда суперника стає командою нападу.

5.10 Заміни та зміни подачі

(Включно з відвідуванням насипу/гірки пітчера)

(a) Гравець або гравці можуть бути замінені під час гри в будь-який момент, коли м'яч мертвий. Запасний гравець повинен зайняти позицію заміненого

гравця в порядку відбиття команди.

(b) Менеджер повинен негайно повідомити головного суддю про будь-яку заміну та повідомити головному судді місце заміни в порядку відбиття.

Коментар до правила 5.10(b): щоб уникнути будь-якої плутанини, менеджер повинен повідомити ім'я замісника, його позицію в порядку відбиття та позицію на полі. Коли два або більше гравців захисної команди вступають у гру одночасно, менеджер повинен безпосередньо перед тим, як вони займуть свої позиції як польові гравці, указати головному судді позиції таких гравців у порядку відбиття команди, і головний суддя повинен повідомити про це офіційного секретаря. Якщо ця інформація не надається негайно головному судді, головний суддя має повноваження призначати місця запасних у порядку відбиття.

Якщо виконується подвійна заміна, менеджер або тренер повинен спочатку повідомити суддю. Головний суддя повинен бути проінформований про численні заміни та порядок відбиття до того, як менеджер викличе нового пітчера (незалежно від того, менеджер чи тренер оголошує подвійний перехід перед перетином лінії фаулу). Подача сигналу або рух до булпену вважається офіційною заміною на нового пітчера. Менеджеру заборонено йти до гірки, викликати нового пітчера, а потім повідомляти судді про численні заміни з наміром змінити порядок відбиття.

Гравці, яких було замінено, можуть залишатися зі своєю командою на лаві запасних або можуть «розігрівати» пітчерів. Якщо менеджер замінює себе іншим гравцем, він може продовжувати керувати командою з лави запасних або бокса тренера. Судді не повинні дозволяти гравцям, яких було замінено, і яким дозволено залишатися на лаві запасних, робити будь-які зауваження будь-якому гравцеві суперника, менеджеру або суддям.

(c) Головний суддя, отримавши повідомлення, повинен негайно оголосити або забезпечити оголошення про кожну заміну.

(d) Гравець, одного разу видалений з гри, не має права входити в цю гру повторно. Якщо гравець, якого було замінено, робить спробу повторного входу або повторно входить у гру в будь-якій якості, головний суддя повинен наказати менеджеру гравця видалити його з гри негайно після того, як він виявить присутність неправильного гравця або після повідомлення про неналежну присутність гравця іншим суддею або менеджером. Якщо така вказівка вилучити заміненого гравця відбувається до початку гри, в якій неправильний гравець бере участь, тоді гравець-замісник може увійти в гру. Якщо таке розпорядження про видалення неправильного гравця відбувається після того, як гра почалася з участю цього гравця у грі, тоді запасний гравець вважається вилученим з гри (на додаток до видалення неправильного гравця) і не повинен входити в гру. Якщо заміна вступає в гру замість гравця-менеджера, менеджер може після цього вийти на тренерську лінію на свій розсуд. Коли два або більше запасних гравців захисної команди вступають у гру одночасно, менеджер повинен безпосередньо перед тим, як вони займуть свої позиції як польові гравці, повідомити головному судді позиції таких гравців у списку відбиття команди та головний суддя

повинен повідомити про це офіційного секретаря. Якщо ця інформація не надається негайно головному судді, він має право призначати місця запасних у списку відбиття.

Коментар до правила 5.10(d): пітчер може перейти на іншу позицію лише один раз протягом одного іннінгу; наприклад, пітчеру не буде дозволено займати позицію, відмінну від пітчера, більше одного разу в одному іннінгу.

Будь-якому гравцеві, крім пітчера, який замінює травмованого гравця, має бути дозволено п'ять кидків для розминки. (Див. Правило 5.07(b) щодо пітчерів.)

Будь-яка гра, яка відбувається, коли гравець з'являється в грі після того, як його замінили, зараховується. Якщо, на думку судді, гравець знову увійшов у гру, знаючи, що його було видалено, суддя може вилучити менеджера.

(е) Гравець, чиє ім'я вказано в списку відбиття його команди, не може стати заміною іншого члена своєї команди.

Коментар до правила 5.10(е): це правило має на меті усунути практику використання так званих ввічливих раннерів*. Жодному гравцеві в грі не дозволяється виконувати роль ввічливого раннера для товариша по команді. Жоден гравець, який був у грі та був замінений запасним, не повинен повертатися як ввічливий раннер. Будь-який гравець, якого немає в списку на відбивання, якщо він використовується як раннер, вважається гравцем на заміну.

*Ввічливий раннер – той хто не відбиває, а використовується як раннер за пітчера або кетчера. Це дозволяє пітчеру та/або кетчеру швидше повернутися до захисту по закінченні півіннінгу. Ввічливий раннер залишається регламентним запасним гравцем, який може увійти у гру як польовий гравець або беттер (<http://www.k18baseball.com/assets/files/Courtesy%20Runner.pdf>).

(f) Пітчер, зазначений у списку відбивання, переданому головному судді, як передбачено в Правилах 4.02(a) і 4.02(b), повинен робити подачу першому беттеру або будь-якому заміснику беттера, доки такий беттер не буде в ауті або досягне першої бази, за винятком випадків, коли пітчер отримує травму або хворобу, яка, на думку головного судді, позбавляє його можливості подавати.

(g) Стартовий пітчер або будь-який інший пітчер, що вийшов на заміну, зобов'язаний робити подачі принаймні трьома послідовними беттерами, включно з беттером, що б'є зараз (або будь-яким іншим беттером, що вийшов на заміну), поки ці беттери не будуть виведені в аут або не займуть першу базу, або до вилучення команди, що грає у наступі, за винятком випадків, коли стартовий пітчер чи запасний пітчер отримує травму чи хворобу, яка, на думку головного судді, позбавляє його можливості далі грати в якості пітчера.

Коментар до правила 5.10(g): щоб вважатися одним із трьох послідовних беттерів, гравець повинен завершити свою появу на відбиванні (РА), яка закінчується лише тоді, коли беттера виводять в аут або він стає раннером. Якщо команду, що атакує, вилучено до того, як будь-який запасний пітчер завершить свої перші три послідовні подачі, пітчер може бути вилучений з гри між іннінгами; але, якщо він повернеться у наступному іннінгу, він повинен завершити подачу стільком беттерами, скільки необхідно, щоб задовольнити

вимогу щодо трьох послідовних беттерів, яка включатиме будь-яких беттерів, які завершили появу на відбиванні з цим пітчером у попередньому іннінгу (тобто, якщо він виконав 0 РА в іннінгу 1, він повинен виконати 3 РА в іннінгу 2; якщо він виконав 1 РА в іннінгу 1, він повинен виконати 2 РА в іннінгу 2; якщо він виконав 2 РА в іннінгу 1, він повинен виконати 1 РА в іннінгу 2). Навмисний вивід на першу базу зараховується до виконання необхідної кількості беттерів. Спроба вибити раннера з бази в аут не відповідає вимогам щодо мінімальної кількості беттерів, але в разі успіху дозволить достроково видалити пітчера, якщо такий аут, закінчує іннінг.

(h) Якщо заміну пітчера зроблено неналежним чином, суддя повинен наказати належному пітчеру повернутися до гри, доки не будуть виконані положення цього правила. Якщо неналежному пітчеру дозволено подати, будь-яка гра, що виникла, є законною. Неналежний пітчер стає належним, щойно він робить свою першу подачу до беттера, або як тільки будь-який раннер буде вилучений в аут.

Коментар до правила 5.10(h): якщо менеджер намагається видалити пітчера в порушення Правил 5.10(h), суддя повинен повідомити менеджера клубу-порушника, що так не можна робити. Якщо, випадково, головний суддя через недогляд оголосив про заміну на неналежного пітчера, він все одно повинен виправити ситуацію до того, як неналежний пітчер почне подавати. Як тільки неналежний пітчер робить подачу, він стає належним пітчером.

(i) Якщо пітчер, який уже знаходиться в грі, перетинає лінію фаулу на шляху до свого місця на планці пітчера, щоб розпочати іннінг, він повинен робити подачу до першого беттера, доки цього беттера не буде виведено в аут або він не досягне першої бази, за винятком випадків, коли беттера замінюють, або пітчер не отримав травму чи хворобу, яка, на думку головного судді, позбавляє його можливості подавати. Якщо пітчер завершує попередній іннінг на базі або на биті і не повертається до дагауту після завершення іннінга, пітчер не зобов'язаний робити подачу до першого беттера, доки він не торкнеться планки пітчера, щоб почати розминку.

ПРИМІТКА. Виняток для заміни беттера що міститься у Правилі 5.10(i), щодо вимоги про те, що пітчер, який вже бере участь у грі, повинен стояти лицем до беттера на початку іннінга, не поширюється на запасного пітчера, який повертається у наступному іннінгу, не виконавши вимоги щодо трьох беттерів, що є в Правилі 5.10(g). Таким чином, якщо пітчер, який не виконав вимогу щодо трьох беттерів наприкінці іннінга, повертається у наступному іннінгу, його зобов'язання задовольнити баланс цієї вимоги продовжується, навіть якщо команда суперника вирішила використати разового відбиваючого як першого беттера на початку наступного іннінга.

(j) Якщо не було оголошено про заміну, гравець-замінник вважається таким, що увійшов у гру, коли:

- (1) якщо пітчер – він зайняв місце на планці пітчера;
- (2) якщо беттер – він зайняв місце в боксі беттера;

(3) якщо польовий гравець – він досягає позиції, яку зазвичай займає польовий гравець, якого він замінив, і гра починається;

(4) якщо раннер – він зайняв місце раннера, якого він заміняє.

Будь-яка гра, здійснена будь-яким із вищезазначених неоголошених заміників, є законною.

(к) Гравці та запасні обох команд повинні обмежуватися лавками своїх команд, якщо тільки вони не беруть участі в грі, не готуються вступити в гру, або не керують у боксах тренерів на першій чи третій базі. Гравці, менеджери, медпрацівники, тренери та інший персонал Клубу, якому дозволено займати лаву запасних або зону булпену під час гри, не можуть виходити на поле, окрім випадків, коли вони фактично беруть участь у грі, готуються увійти в гру або з іншої допустимої причини (наприклад, керування на першій або третій базі, відвідування гірки).

ПОКАРАННЯ: за порушення суддя може, після попередження, видалити порушника з поля.

Коментар до правила 5.10(k): гравцям зі списку травмованих дозволяється брати участь у передігровій діяльності та сидіти на лавці під час гри, але вони не можуть брати участь у будь-якій діяльності під час гри, наприклад розминці пітчера, бенч-жокеїнгу (дратуванні та ображанні з дагауту) гравців суперника та суддів, тощо. Травмованим гравцям заборонено виходити на ігрову площу в будь-який час або з будь-якою метою під час гри.

(l) Візити до гірки, які вимагають вилучення пітчера з гри

Професійна ліга приймає наступне правило, що стосується візиту менеджера або тренера до пітчера:

(1) це правило обмежує кількість візитів, які менеджер або тренер може зробити до будь-якого одного пітчера в будь-якому іннінгу;

(2) другий візит до того самого пітчера в тому ж іннінгу призведе до автоматичного вилучення цього пітчера з гри;

(3) менеджеру або тренеру забороняється повторно відвідувати гірку, доки не змінився беттер на відбитті;

(4) якщо беттера замінює разовий відбиваючий, менеджер або тренер може зробити другий візит до гірки, але пітчер повинен бути вилучений з гри.

Менеджер або тренер вважається таким, що завершив свій візит до гірки, коли він залишає 5,49 м коло, що оточує планку пітчера.

Коментар до правила 5.10(l): якщо менеджер або тренер йде до кетчера або інфілдера, а потім цей гравець йде до гірки або пітчер підходить до нього на його позиції до того, як здійсниться проміжна гра (подача або інша гра), це буде те ж саме, якби менеджер або тренер відвідав гірку.

Будь-яка спроба ухилитися від цього правила або обійти це правило, коли менеджер або тренер йде до кетчера або інфілдера, а потім цей гравець йде до гірки, щоб поспілкуватися з пітчером, має вважатися візитом на гірку.

Якщо тренер йде до гірки та видаляє пітчера, а потім менеджер йде на гірку, щоб поговорити з новим пітчером, це буде один візит до цього нового пітчера в цьому іннінгу.

Не повинно вважатися, що менеджер або тренер завершив свій візит до гірки, якщо він тимчасово залишає 5,49 м коло, що оточує планку пітчера, щоб сповістити суддю про заміну або подвійну заміну.

У випадку, коли менеджер зробив свій перший візит до гірки, а потім повертається вдруге до гірки в тому самому іннінгу з тим самим пітчером у грі та тим самим беттером на відбитті, після попередження судді, що він не може повертатись до гірки, менеджер повинен бути вилучений з гри, а пітчер зобов'язаний подавати беттеру, поки той не опиниться в ауті або не потрапить на базу. Після виведення беттера в аут або коли він став раннером, цей пітчер має бути вилучений з гри. Менеджера слід сповістити, що його пітчера буде вилучено з гри після того, як він завершить подавати діючому беттеру, щоб він почав готувати запасного пітчера для розігріву. В такому випадку запасному пітчеру буде надано стільки часу, на підготовчці кидки, скільки потрібно за обставинами згідно суддівського рішення.

З метою виконання цього Правила 5.10(1), заміна пітчера повинна розцінюватися як один візит до цього пітчера у поточному іннінгу, незалежно від того, чи вирішить менеджер або тренер піти до гірки, чи пітчер залишиться в грі на іншій позиції у захисті.

(m) Обмеження кількості відвідувань гірки за гру

У іграх Вищої ліги застосовується наступне правило. Молодші ліги можуть прийняти правило, яке передбачає інше обмеження на кількість дозволених візитів у грі або відсутність обмежень на кількість відвідувань.

(1) Відвідування гірки без зміни пітчера обмежується п'ятьма візитами командою за дев'ять іннінгів. Для будь-яких додаткових іннінгів кожна команда має право на одне додаткове відвідування гірки без заміни пітчера за один іннінг.

(2) З метою виконання Правила 5.10(m) прохід менеджера або тренера на гірку для зустрічі з пітчером вважається відвідуванням. Гравець, який покидає свою позицію, щоб поспілкуватися з пітчером, або пітчер, який покидає гірку, щоб поспілкуватися з іншим гравцем, також вважається візитом, незалежно від того, де відбувається візит або яка тривалість візиту. Візити менеджера, тренера або гравця, які приєднуються до відвідування гірки, що вже триває, не вважаються окремим відвідуванням. Крім того, відвідуваннями не вважаються:

(А) обговорення між пітчерами та позиційним гравцем(-ями), які відбуваються між беттерами під час звичайного ходу гри і не вимагають переміщення ні позиційного гравця(ів), ні пітчера;

(В) відвідування гірки позиційними гравцями виключно для очищення шипів, за умови, що гравець не радиться з пітчером;

(С) відвідування гірки через травму або потенційну травму пітчера;

(D) відвідування гірки позиційними гравцями після оголошення заміни в

нападі, але до наступної подачі або гри;

(Е) відвідування гірки позиційними гравцями, які відбуваються під час призупинення гри відповідно до оголошення судді «тайм» (наприклад, після травми судді або гравця; присутність глядача, предмета або технічного персоналу на полі; ініціація менеджером перегляду відеоповтору тощо), за умови, що відвідування гірки ніяким чином не затримує повернення до гри;

(F) відвідування гірки позиційними гравцями після хоумрану, за умови, що гравець повертається на свою позицію до того, як раннер перетне домашню базу;

(G) відвідування гірки позиційними гравцями під час перерви в іннінгу або зміни подачі, за умови, що таке відвідування не заважає пітчеру дотримуватися будь-яких відповідних часових обмежень для перерви в іннінгу або зміни подачі.

(3) Плутанина в знаках. У випадку, якщо команда вичерпала свій відведений набір відвідувань гірки у грі (або додатковому іннінгу), і суддя на домі визначає, що кетчер і пітчер не мали спільного розуміння місця або типу подачі, яке було повідомлено кетчером (так званий «перехрест»), головний суддя може, на прохання кетчера, дозволити кетчеру зробити короткий візит на гірку. Однак будь-яке відвідування гірки в результаті «перехресту» до того, як команда вичерпає відведену кількість відвідувань, зараховується до загальної кількості виділених відвідувань команди.

(4) Забезпечення дотримання лімітів відвідування гірки. Менеджер або тренер, який перетинає лінію фаулу прямуючи до гірки після того, як його команда вичерпала свою кількість дозволених візитів, повинен змінити пітчера, за винятком випадків, коли пітчер не зробив подачі щонайменше трьом послідовним беттерам відповідно до Правилу 5.10(g), і в цьому випадку пітчер має продовжувати кидати лише до завершення подачі до своїх перших трьох послідовних беттерів (або до кінця іннінгу, залежно від того, що настане раніше) відповідно до Правилу 5.10(g). Якщо менеджер або тренер вважає, що можливо застосувати виняток із правила візиту до гірки, він повинен порадитися з суддею до перетину лінії фаулу. За обставин, коли команда змушена зробити незаплановану заміну пітчера згідно з цим Правилу, і немає розігріву пітчера в булпені, менеджер або тренер, який порушив Правило, перевищивши відведену для своєї команди кількість візитів на гірку, підлягає вилученню з гри. Суддя може надати запасному пітчеру додатковий час для підготовки до вступу в гру.

Якщо позиційний гравець робить візит після того, як його команда вичерпає відведену кількість візитів на гірку, він може бути вилучений за те, що не повернувся на свою позицію за вказівкою судді; однак недозволений візит позиційного гравця не вимагатиме видалення пітчера.

5.11 Правило призначеного хітера

(а) Правило призначеного хітера передбачає наступне:

(1) Хітер може бути призначений відбивати замість стартового пітчера та всіх наступних пітчерів у будь-якій грі, не впливаючи іншим чином на статус пітчера(ів) у грі. Призначений хітер для пітчера, якщо такий є, має бути обраний

до гри та внесений до карток розміщення, наданих головному судді. Якщо менеджер зазначає 10 гравців у картці своєї команди, але не вказує одного як призначеного хітера, і суддя або будь-який із менеджерів (або представник будь-якого менеджера, який представляє картку розміщення своєї команди) помічає помилку до того, як головний суддя оголосить «плей», щоб розпочати гру, головний суддя повинен наказати менеджеру, який зробив пропуск, визначити, хто з дев'яти гравців, крім пітчера, буде призначеним хітером.

Коментар до правила 5.11(a)(1): виправлення помилки відсутності позначки призначеного хітера, коли 10 гравців вказані в порядку відбивання, є «очевидною» помилкою, яку можна виправити до початку гри. Див. коментар до правила 4.03.

(2) Призначений хітер, зазначений у стартовому складі, повинен вийти на відбивання принаймні один раз, якщо тільки клуб суперника не змінює пітчерів.

(3) Клуб не зобов'язаний призначати хітера для пітчера, але якщо це не зробити до початку гри, це унеможливило використання призначеного хітера цим клубом у цій грі.

(4) Для призначеного хітера можуть використовуватися пінч-хітери. Будь-який гравець, який замінює призначеного хітера, стає призначеним хітером. Замінений призначений хітер не має права входити в гру повторно в будь-якій якості.

(5) Призначений хітер може бути використаний у захисті, продовжуючи бити в тій самій позиції в списку відбивання, але пітчер повинен потім бити замість заміненого захисника, якщо не зроблено більше ніж одну заміну, і менеджер потім повинен позначити їхні місця в списку відбивання.

(6) Раннер може бути замінений призначеним хітером, і тоді раннер бере на себе роль призначеного хітера. Призначений хітер не може виконувати пінч-ран.

(7) Призначений хітер «замкнений» у списку відбивання. Забороняється робити багаторазові заміни, які змінюють ротацію відбивання призначеного хітера.

(8) Після того, як діючого пітчера переведено з гірки на позицію захисту, такий хід припиняє роль призначеного хітера для цього клубу на решту гри.

(9) Після того, як пінч-хітер відбиває за будь-якого гравця в списку відбивання, а потім увійде в гру як пітчер, такий хід припиняє роль призначеного хітера для цього клубу на решту гри.

(10) Після того, як діючий пітчер відбиває або біжить за призначеного хітера, такий хід припиняє роль призначеного хітера для цього клубу на решту гри. Діючий пітчер може виконувати пінч-хіт або пінч-ран тільки для призначеного хітера.

(11) Якщо менеджер подає список з 10 гравців у картці розкладу своєї команди, але не вказує одного як призначеного хітера, а менеджер суперника доводить до відома головного суддю про відсутність у списку призначеного хітера після початку гри, тоді: (А) від пітчера вимагатиметься бити в списку відбивання замість зазначеного гравця, який не зайняв позицію в обороні, якщо

команда вийшла на поле в обороні, або (В) якщо команда ще не вийшла на поле в обороні, пітчер розміщується в списку відбивання замість будь-якого гравця за вибором менеджера цієї команди.

У будь-якому випадку гравець, якого пітчер замінив у списку відбивання, вважається заміненним і вилучається з гри, а роль Призначеного хітера для цього Клубу припиняється на решту гри. Будь-яка гра, яка відбулася до того, як про порушення було доведено до відома головного судді, зараховується відповідно до Правила 6.03(b).

(12) Після того, як Призначений хітер займає позицію в обороні, такий хід припиняє роль Призначеного хітера для цього клубу на решту гри.

(13) Заміну для призначеного хітера не потрібно оголошувати, поки не настане черга Призначеного хітера відбивати.

(14) Якщо гравець у захисті йде до гірки (тобто замінює пітчера), цей хід припиняє роль призначеного хітера для цього клубу на решту гри.

(15) Призначений хітер не може знаходитись в булпені, якщо тільки він там не виконує функції кетчера.

(b) Стартовий пітчер як призначений хітер

Для клубу не є обов'язковим призначати хітера для пітчера. Однак, якщо стартовий пітчер буде бити сам за себе, гравець вважатиметься двома окремими людьми згідно Правила 5.11(a). У таких випадках менеджер має вказати 10 гравців у картці складу своєї команди, і цей гравець має бути названий двічі – один раз як стартовий пітчер і один раз як призначений хітер. Таким чином, якщо стартового пітчера замінено, він може продовжувати виконувати роль призначеного хітера (але більше не може робити подачу у цій грі), а якщо призначеного хітера замінити, він може продовжувати виконувати роль пітчера (але більше не може відбивати за себе). Якщо гравець одночасно замінений і як стартовий пітчер, і як призначений хітер, він не може бути замінений іншим двостороннім гравцем, який виконує обидві ролі як окремі люди (це можна зробити лише один раз на картці початкового складу, визначивши, що стартовий пітчер буде відбивати за себе).

Незважаючи на протилежне в Правилі 5.11(a) вище, якщо цей пітчер відбиває або біжить як призначений хітер, такий хід не припиняє роль призначеного хітера для цього клубу; також роль не буде припинена у випадку, якщо призначений хітер бере на себе роль пітчера в захисті. Однак, якщо цей гравець змінює позицію з гірки або призначеного хітера на позицію захисту, відмінну від пітчера, такий хід призведе до припинення ролі призначеного хітера для цього клубу на решту гри.

5.12 Оголошення «тайм» і мертві м'ячі

(a) Коли суддя призупиняє гру, він має оголосити «тайм». Після заклику головного судді «плей» призупинення скасовується і гра поновлюється. Між оголошенням «тайм» і «плей» м'яч мертвий.

(b) М'яч стає мертвим, коли суддя оголошує «тайм». Головний суддя оголошує «тайм»:

(1) коли, на його думку, погода, темрява чи подібні обставини унеможливають негайну подальшу гру;

(2) коли несправність освітлення ускладнює або робить неможливим для суддів стеження за грою. ПРИМІТКА: ліга може прийняти власні правила, що регулюють ігри, перервані через несправність світла;

(3) коли нещасний випадок робить гравця або суддю недієздатним:

(А) якщо нещасний випадок з раннером є таким, що перешкоджає йому перейти до бази, на яку він має право, наприклад, під час хоумрану, вибитого за межі ігрового поля, або права просунутися на одну чи декілька баз, запасному раннеру має бути дозволено завершити гру;

(4) коли менеджер просить «тайм» для заміни або для наради з одним із його гравців;

(5) коли суддя бажає оглянути м'яч, проконсультуватися з будь-яким менеджером або з будь-якої подібної причини;

(6) коли польовий гравець, піймавши флай-бол, наступає або падає в будь-яку неігрову зону. Усі інші раннери просуваються вперед на одну базу, без ризику ауту, від своєї останньої законно зайнятої бази на момент, коли польовий гравець опинився у такій неігровій зоні;

(7) коли суддя наказує видалити гравця або будь-яку іншу особу з ігрового поля;

(8) за винятком випадків, зазначених у пунктах (2) і (3)(А) цього правила, жоден суддя не повинен оголошувати «тайм» коли гра у розвитку.

Після того, як м'яч мертвий, гра повинна бути відновлена, коли пітчер займе своє місце на планці пітчера з новим або старим м'ячем, а суддя на домі скаже «плей». Суддя на домі повинен оголосити «плей», як тільки пітчер займає своє місце на планці з м'ячем у руках.

6.00 Неправильна гра, нелегальні дії та погана поведінка

6.01 Втручання, перешкоди та зіткнення з кетчером

(а) Втручання беттера або раннера

Втручання з боку беттера або раннера відбувається, коли:

(1) після третього страйку, який не був спійманий кетчером, беттер-раннер явно заважає кетчеру, який намагається передати м'яч в поле. Такий беттер-раннер оголошується в ауті, м'яч мертвий, а всі інші раннери повертаються на бази, які вони займали на момент подачі. Якщо подача, яку не було спіймано, залишається поблизу домашньої бази, і вона ненавмисно відхилена беттером або суддею, цей м'яч вважається мертвим, і раннери повинні повернутися на бази, які вони займали під час подачі (але якщо подача була третім страйком, беттер в ауті).

Коментар до правила 6.01(a)(1): якщо поданий м'яч відхиляється кетчером або суддею, а потім торкається беттера-раннера, це не вважається втручанням, якщо тільки, на думку судді, беттер-раннер явно заважає кетчеру у спробі відправити м'яч на поле;

(2) він навмисно будь-яким чином відхиляє траєкторію фаул-болу;

(3) беттер заважає польовому гравцеві грати на домашній базі коли аутів менше двох і раннер на третій базі; раннер в ауті;

(4) будь-який гравець або гравці команди, що атакує, стоять або збираються навколо будь-якої бази, до якої просувається раннер, щоб збити з пантелику, утримати або збільшити труднощі польовим гравцям. Такого раннера оголошують в ауті за втручання його товариша або товаришів по команді;

(5) будь-який беттер або раннер, якого щойно вилучили в аут, або будь-який раннер, який щойно здобув очко, перешкоджає або затримує будь-яку наступну гру проти раннера. Такий раннер повинен бути оголошений в аут за втручання свого товариша по команді (див. Правило 6.01(j)).

Коментар до правила 6.01(a)(5): якщо беттер або раннер продовжує просуватися, повертається чи намагається повернутися до своєї останньої легально зайнятої бази після того, як його було вилучено в аут, він сам по собі не повинен вважатися таким, що вводить в оману, затримує або перешкоджає польовим гравцям;

(6) якщо, на думку судді, раннер на базі навмисно та свідомо втручається у рух відбитого м'яча або дії польового гравця під час гри з відбитим м'ячем з очевидним наміром порушити дабл-плей, м'яч стає мертвим. Суддя повинен оголосити раннера в аут за втручання, в ауті також буде беттер-раннер через дії його товариша по команді. Ні в якому разі не можна допускати просування по базах або зараховувати очки через таку дію раннера (див. Правило 6.01(j));

(7) якщо, на думку судді, беттер-раннер навмисно та свідомо втручається у рух відбитого м'яча або дії польового гравця під час гри з відбитим м'ячем з очевидним наміром порушити дабл-плей, м'яч стає мертвим; суддя повинен оголосити беттера-раннера в ауті за втручання, і повинен оголосити в аут раннера, який просунувся ближче до домашньої пластини, незалежно від того, де дабл-плей міг бути можливим. У жодному випадку просування по базах не повинно бути через таке втручання (див. правило 6.01(j));

(8) на думку судді, тренер на третій або першій базі, торкаючись або тримаючи раннера, фізично допомагає йому повернутися на третю або першу базу або залишити їх;

(9) коли раннер на третій базі, тренер бази залишає свій бокс і спонукає польового гравця виконати кидок будь-яким способом;

(10) йому не вдається уникнути польового гравця, який намагається піймати відбитий м'яч, або він навмисно заважає кинутому м'ячу, за умови, що якщо два або більше польових гравців намагаються зіграти відбитим м'ячем, і раннер вступає в контакт з одним або декількома з них, суддя повинен визначити, який польовий гравець має право на застосування цього правила, і не повинен

оголошувати раннера в ауті за контакт з іншим польовим гравцем, а тільки з тим, якого суддя визначає як гравця, що міг зіграти таким м'ячем. Суддя повинен оголосити раннера в аут відповідно до Правила 5.09(b)(3). Якщо третій аут стався через те, що раннера оголошено в аут за втручання у відбитий фаул-бол, беттер-раннер вважається таким, що виконав відбиття, і першим беттером наступного іннінгу буде гравець, який йде за ним у списку на відбиття (якщо менше двох аутів, беттер завершить свою гру на відбитті). Якщо було визнано, що беттер-раннер не перешкоджав польовому гравцеві, який намагався зіграти з відбитим м'ячем, і якщо втручання базового раннера визнано ненавмисним, беттеру-раннеру присуджується перша база;

Коментар до правила 6.01(a)(10): коли кетчер і беттер-раннер, який прямує до першої бази, зіштовхуються коли кетчер ловить м'яч, у цьому випадку, як правило, немає порушення, і нічого не повинно бути зафіксовано. «Перешкоджання» польовому гравцеві, який ловить м'яч, має розглядатися лише в дуже кричущих і жорстоких випадках, оскільки правила надають йому перевагу, але, звичайно, це «право переваги» не є дозволом, наприклад, навмисно зіткнутися з раннером, навіть при ловлі м'яча. Якщо кетчер ловить м'яч, і будь-який польовий гравець, включаючи пітчера, заважає раннеру, який прямує до першої бази, має бути оголошено «перешкоду», і раннеру присуджується перша база.

(11) Фейр-бол торкається його на фейр-території перед тим, як торкнутися польового гравця. Якщо фейр-бол проходить крізь або повз інфілдера і безпосередньо позаду нього торкається раннера, або торкається раннера після того, як його відхилив польовий гравець, суддя не повинен оголошувати раннера в ауті за те, що його торкнувся відбитий м'яч. Приймаючи таке рішення, суддя повинен бути переконаний, що м'яч пройшов крізь польового гравця або повз нього, і що жоден інший польовий гравець не мав можливості зіграти з цим м'ячем. Якщо, на думку судді, раннер свідомо і навмисно б'є ногою по такому відбитому м'ячу, який інфілдер пропустив, тоді раннеру слід оголосити аут за втручання.

ПОКАРАННЯ ЗА ВТРУЧАННЯ

Раннер в ауті і м'яч мертвий

Якщо суддя оголошує, що беттер, беттер-раннер або раннер в ауті за втручання, усі інші раннери повинні повернутися до останньої бази, яка була на думку судді, легально зайнята під час втручання, якщо інше не передбачено цими правилами.

У випадку, якщо беттер-раннер не досяг першої бази, усі раннери повинні повернутися на базу, яка була ними зайнята останньою на момент подачі; однак, за умови, якщо під час проміжної гри біля дому з менш ніж двома аутами раннер здобуває очко, а потім беттера-раннера оголошено в аут за перешкоду за межами трифуткової доріжки, тоді раннер у безпеці, і очко зараховується.

Коментар до правила 6.01(a) Покарання за втручання: якщо суддя визнає,

що раннер перешкоджав польовому гравцеві, який намагався зіграти відбитим м'ячем, він вибуває в аут незалежно від того, було це навмисно чи ні.

Однак, якщо раннер має контакт із законно зайнятою базою, коли він перешкоджає польовому гравцеві, він не повинен бути оголошеним в аут, за винятком випадків, коли, на думку судді, така перешкода, незалежно від того, чи відбувається вона на фейр-, чи на фаул-території, є навмисною. Якщо суддя оголошує, що перешкода була навмисною, застосовується наступне покарання: якщо менше двох аутів, суддя оголошує і раннера, і беттера в ауті. З двома аутами суддя оголошує беттера в ауті.

Якщо під час рандауну між третьою базою та домом наступний раннер просунувся вперед і стоїть на третій базі, коли раннера в рандауні оголошено в ауті за грубе втручання, суддя повинен відправити раннера, що просунувся на третю базу, назад на другу базу.

Цей самий принцип застосовується, якщо рандаун відбувається між другою та третьою базою, і наступний раннер досяг другої бази (суть у тому, що жоден раннер не може просуватися вперед у грі з перешкодами, і раннер вважається таким, що займає базу, доки він легально не досягне наступної бази).

(b) Право переваги філдера

Гравці, тренери або будь-які учасники команди, що нападає, повинні звільнити будь-який простір (включно з дагаутом або булпенами), потрібний польовому гравцеві, який намагається піймати відбитий або кинутий м'яч. Якщо член команди нападу (окрім раннера) перешкоджає спробі польового гравця зловити або обробити відбитий м'яч, м'яч вважається мертвим, беттер оголошується в ауті, і всі раннери повертаються на бази, зайняті на момент подачі. Якщо член команди нападу (крім раннера) перешкоджає спробі польового гравця обробити кинутий м'яч, м'яч мертвий, раннер, проти якого ведеться гра, повинен бути оголошеним в ауті, і всі раннери повертаються до останньої легально зайнятої бази на момент перешкоджання.

Коментар до правила 6.01(b): втручання захисту – це дія польового гравця, який перешкоджає або заважає беттеру відбити подачу.

(c) Втручання кетчера

Беттер стає раннером і має право на першу базу без ризику ауту (за умови, що він просувається до першої бази та торкається її), коли кетчер або будь-який польовий гравець заважає йому. Якщо після втручання відбулася гра, менеджер нападу може сповістити суддю, що він вирішив відхилити покарання за втручання та прийняти гру. Такий вибір повинен бути зроблений одразу після закінчення ігрового епізоду. Проте, якщо беттер досягає першої бази внаслідок відбиття, помилки, бази по болах, влучання м'яча чи іншим чином, а всі інші раннери просуваються принаймні на одну базу, гра продовжується без урахування втручання.

Коментар до правила 6.01(c): якщо втручання кетчера зафіксовано під час

гри, що продовжується, суддя дозволяє продовжити гру, оскільки менеджер може прийняти гру. Якщо беттер-раннер пропустив першу базу або раннер пропустив свою наступну базу, він вважається таким, що досяг бази, як зазначено в Примітці до Правила 5.06(b)(3)(D).

Приклади ігор, коли менеджер може обрати продовження гри:

1. Раннер на третій, один аут, беттер б'є флай-бол на аутфілд, внаслідок якого раннер бере очко, але було зафіксовано втручання кетчера. Менеджер нападу може обрати здобуття очка і мати беттера в ауті, або залишити раннера на третій, і беттера, який отримав першу базу.

2. Раннер на другій базі. Кетчер заважає беттеру, коли він робить бант, відправляючи раннера на третю базу. Менеджер може обрати, за краще мати раннера на третій базі з аутом у грі, ніж раннерів на другій і першій.

Якщо раннер намагається здобути очко крадіжкою або сквизом із третьої бази, зверніть увагу на додаткове покарання, викладене в Правилі 6.01(g).

Якщо кетчер перешкоджає беттеру до подачі пітчером м'яча, це не вважається перешкоджанням беттеру згідно з Правилем 5.05(b)(3). У таких випадках суддя оголошує «тайм», а пітчер і беттер починають «з нуля».

(d) Ненавмисне перешкоджання

У разі ненавмисного втручання в гру будь-якою особою, уповноваженою перебувати на ігровому полі (за винятком членів команди в нападі, які беруть участь у грі, або базового тренера, будь-хто з яких перешкоджає польовому гравцеві, який намагається піймати відбитий або кинутий м'яч; або судді) м'яч живий і в грі. Якщо втручання є навмисним, м'яч повинен бути мертвим у момент перешкоджання, а суддя повинен накласти такі покарання, які, на його думку, зведуть нанівець акт втручання.

Коментар до правила 6.01(d): щодо перешкоджання діям польового гравця, який намагається прийняти відбитий або кинутий м'яч членами команди нападу чи тренерів на базі, на яких не поширюється Правило 6.01(d), див. Правило 6.01(b). Дивіться також правила 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) і 5.05(b)(4), які стосуються втручання судді, і правило 5.09(b)(3), яке стосується втручання раннера.

Питання чи умисне втручання чи ні вирішується на підставі дій особи. Наприклад: допоміжний персонал – бетбой, подавач м'ячів, поліцейський тощо, який намагається уникнути торкання кинутого або відбитого м'яча, але все одно торкається м'яча, буде залучений у ненавмисне втручання. Проте, якщо він підніме м'яч, схопить його або торкнеться, навмисно штовхнувши або ударивши по м'ячу ногою, ця дія вважатиметься навмисним втручанням.

ГРА: беттер відбиває м'яч шортстопу, який приймає м'яч, але робить дикий кидок повз захисника з першої бази. Тренер на першій базі, щоб уникнути удару м'яча, падає на землю, і захисник з першої, який намагається піймати цей м'яч, натикається на тренера. Внаслідок раннер просувається на третю базу. Суддя повинен вирішити, як йому розцінювати втручання з боку тренера, і якщо суддя вважає, що тренер зробив усе можливе, щоб уникнути перешкоджання,

втручання не потрібно оголошувати. Якщо, на думку судді, тренер лише намагався створити враження, що він уникав перешкоджання, суддя повинен винести рішення про втручання.

(е) Втручання глядачів

Якщо будь-якому кинутому або відбитому м'ячу перешкоджає втручання глядача, м'яч стає мертвим у момент втручання, а суддя повинен накласти такі покарання, які, на його думку, зведуть нанівець акт втручання.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: якщо втручання глядача безсумнівно заважає польовому гравцеві зловити флай-бол, суддя повинен оголосити беттера в ауті.

Коментар до правила 6.01(е): існує різниця між м'ячем, який був кинутий або відбитий на трибуни, де, торкнувшись глядача, таким чином вийшов з гри, навіть якщо він відскакує на поле, і глядачем, який виходить на поле, або простягає руку поверх, під або через загородження і торкається м'яча під час гри, або торканням чи іншим чином заважає гравцеві. В останньому випадку воно є явно навмисним і розглядається як навмисне втручання, як у Правилі 6.01(d). Беттер та раннери повинні бути розміщені там, де, на думку судді, вони були б, якби втручання не відбулося.

Не має допускатися втручання, коли польовий гравець тягнеться через огорожу, поручні, мотузку або стійку, щоб зловити м'яч. Він робить це на свій страх і ризик. Проте, якщо глядач простягає руку в бік ігрового поля до такої огорожі, поручнів або мотузки та явно перешкоджає польовому гравцеві зловити м'яч, тоді беттера слід оголосити в ауті внаслідок втручання глядача.

ПРИКЛАД: раннер на третій базі, один аут і беттер відбиває флай-бол далеко в аутфілд (фейр або фаул). Глядач явно заважає польовому гравцеві, який намагається зловити флай-бол. Суддя оголошує беттера в ауті за втручання глядача. М'яч мертвий під час оголошення. Суддя вирішує, що через відстань, на яку було відбито м'яч, раннер на третій базі здобув би очко після того, як польовий гравець зловив би м'яч, чому завадили, отже, раннеру дозволяється просунутися в дім і здобути очко. Інша справа, якби втручання сталося неподалік від дому.

(f) Втручання тренера та судді

Якщо кинутий м'яч випадково торкнувся тренера бази, або поданий чи кинутий м'яч торкнувся судді, м'яч живий і у грі. Однак, якщо тренер заважає кинутому м'ячу, раннер в ауті.

Коментар до правила 6.01(f): втручання судді має місце (1) коли суддя затримує, заважає або перешкоджає кидку кетчера, який намагається запобігти викраденню бази або вилучити раннера під час гри; або (2) коли фейр-бол торкається судді на фейр-території перед тим, як пройти повз польового гравця. Втручання судді також може мати місце, коли суддя заважає кетчеру, який повертає м'яч пітчеру.

(g) Втручання при сквіз-плей або викраданні дому

Якщо, з раннером на третій базі і спробою здобути очко за допомогою сквіз-плей або крадіжки, кетчер або будь-який інший польовий гравець наступає на домашню базу або перед нею, не володіючи м'ячем, або торкається беттера або його бити, пітчеру зараховується бок, беттер просувається на першу базу за втручання, і м'яч мертвий.

(h) Обструкція (блокування)

Коли виникає обструкція, суддя має оголосити або дати сигнал «обструкція».

(1) Якщо йде гра з раннером, якого блокують, або якщо беттера-раннера блокують до того, як він торкнеться першої бази, м'яч вважається мертвим, і всі раннери повинні просуватися, без ризику ауту, до баз, які вони могли б досягти, на думку судді, якби не було блокування. Заблокованому раннеру має бути надано щонайменше одну базу понад бази, якої він торкався востаннє легально до блокування. Будь-які попередні раннери, змушені просуватися вперед через присудження баз як покарання за блокування, повинні просуватися без ризику ауту.

Коментар до правила 6.01(h)(1): коли гра проводиться проти заблокованого раннера, суддя повинен сигналізувати про блокування так само, як він оголошує «тайм», обома руками над головою. Після цього сигналу м'яч негайно стає мертвим; однак, якщо кинутий м'яч знаходиться в польоті до того, як суддя оголошує блокування, раннери повинні отримати такі бази під час диких кидків, які б їм були б надані, якби блокування не було. У грі, де раннер опинився в пастці між другою та третьою і його блокує захисник третьої бази, який переміщується на третю базу, коли м'яч в польоті від шортстопа, якщо такий кидок йде в дагаут, раннер, якого блокують, отримує домашню базу. Будь-які інші раннери на базах в цій ситуації також отримують дві бази від бази, до якої вони востаннє легально торкалися до того, як сталося блокування.

(2) Якщо з раннером, якого блокують, гра не виконується, гра має тривати доти, доки подальші дії стануть неможливими. Потім суддя повинен оголосити «тайм» і накласти, або не накладати, такі покарання, які, на його думку, анулюють акт блокування.

Коментар до правила 6.01(h)(2): згідно з Правилем 6.01(h)(2), коли м'яч не мертвий через блокування, а раннер, якого блокують, просувається за межі бази, яка, на думку судді, йому була б присуджена через блокування, він робить це на свій страх і ризик і може бути осалений в аут. Це рішення судді.

ПРИМІТКА: кетчер, який не володіє м'ячем, не має права блокувати шлях гравцю, який намагається здобути очко. Базова лінія належить раннеру, і кетчер має бути там лише тоді, коли він ловить м'яч або коли він вже тримає м'яч у своїй руці.

Коментар до правила 6.01(h): якщо польовий гравець збирається прийняти кинутий м'яч і якщо м'яч летить прямо до польового гравця та достатньо близько

до нього, і він повинен зайняти позицію, щоб прийняти м'яч, цього гравця можна вважати «у процесі прийняття м'яча». Тільки суддя повністю вирішує, чи перебуває польовий гравець у процесі прийняття м'яча. Після того, як польовий гравець зробив спробу піймати м'яч і схибив, він більше не може бути в «процесі прийняття» м'яча. Приклад: інфілдер намагається ловити наземний м'яч, хибить, але продовжує лежати на землі та затримує просування раннера – швидше за все, він блокує раннера.

(i) Зіткнення на домашній базі

(1) Раннер, який намагається здобути очко, може не відхилятися від свого прямого шляху до домашньої бази, щоб ініціювати контакт із кетчером, або іншим чином ініціювати зіткнення, якого можна уникнути. Якщо, на думку судді, гравець, який у намаганні досягти дому, ініціює контакт із кетчером у такий спосіб, суддя повинен оголосити раннера в ауті (незалежно від того, чи продовжує кетчер володіти м'ячем). За таких обставин суддя повинен визнати м'яч мертвим, а всі інші раннери повинні повернутися до останньої бази, якої торкнулися під час зіткнення. Якщо раннер належним чином робить слайд до домашньої бази, він не вважається таким, що порушив Правило 6.01(i).

Коментар до правила 6.01(i)(1): нездатність раннера доторкнутися до пластини, опущене плече раннера або проштовхування раннера своїми долонями, ліктями чи руками підтверджує визначення того, що раннер відхилився від траєкторії, щоб досягти контакту із кетчером, порушуючи Правило 6.01(i), або іншим чином ініціював зіткнення, якого можна було б уникнути. Слайд вважається прийнятним у випадку ковзання ногами вперед, якщо сідниці та ноги раннера вдаряться об землю до контакту з кетчером. У випадку слайду головою вперед, раннер вважається таким, що ковзав належним чином, якщо його тіло вдарилося об землю до контакту з кетчером. Якщо кетчер перегороджує шлях раннеру, суддя не повинен вважати, що раннер ініціював зіткнення, якого можна було уникнути, чим порушив Правило 6.01(i)(1).

(2) Якщо кетчер не володіє м'ячем, він не може блокувати шлях раннеру, коли той намагається здобути очко. Якщо, на думку судді, кетчер, не володіючи м'ячем, перегороджує шлях раннеру, який біжить, суддя має повідомити або дати сигнал раннеру про його безпеку (сейф/safe). Не дивлячись на вищесказане, не вважається порушенням цього Правила 6.01(i)(2), якщо кетчер блокує шлях раннеру в легальній спробі прийняти м'яч (наприклад, у відповідь на напрямок, траєкторію або підстрибування під час приймання кидка або реагуючи на кидок від пітчера або інфілдера). Крім того, кетчер, який не володів м'ячем, не повинен бути визнаний таким, що порушує це Правило 6.01(i)(2), якщо раннер міг уникнути зіткнення з кетчером (або іншим гравцем, який закриває домашню базу), роблячи слайд.

Коментар до правила 6.01(i)(2): кетчер не вважається таким, що порушив Правило 6.01(i)(2), якщо він одночасно не заблокував домашню базу, не володіючи м'ячем (або коли він не намагався піймати м'яч), і заважав або перешкоджав просуванню раннера, який намагався здобути очко. Кетчер не

повинен вважатися таким, що заважав або перешкоджав просуванню раннера, якщо, на думку судді, раннер був би оголошений в ауті, незважаючи на те, що кетчер заблокував дім. Крім того, кетчер повинен докладати всіх зусиль, щоб уникнути непотрібного та насильницького контакту під час осалювання раннера, який намагається робити слайд. Кетчери, які регулярно здійснюють непотрібний і насильницький контакт з раннером, який намагається робити слайд (наприклад, ініціюючи контакт за допомогою коліна, захисної планки гомілки, ліктя або передпліччя), можуть бути притягнуті до дисциплінарної відповідальності Офісом комісара.

Усі посилання на «кетчер» у цьому Правилі 6.01(i) однаково застосовуються до інших гравців, які закривають домашню базу. Крім того, Правило 6.01(i)(2) не поширюється на форс-ігри на домі.

(j) Спроби дабл-плей з використанням слайду

Якщо раннер не зміг зробити слайд добросовісно та починає (або намагається) контактувати з польовим гравцем з метою руйнування дабл-плей, він має бути оголошений в аут за втручання згідно з Правилем 6.01. «Добросовісний слайд» за умовами Правила 6.01 відбувається, коли учасник:

- (1) починає ковзання (тобто контактує з землею) до того, як досягне бази;
- (2) здатний і намагається дотягнутися до бази рукою або ногою;
- (3) здатний і намагається залишатися на базі (крім домашньої) після завершення ковзання;
- (4) ковзає в межах досяжності бази, не змінюючи своєї траєкторії з метою досягти контакту з польовим гравцем.

Раннер, який бере участь у «добросовісному слайді», не повинен бути оголошений в аут за втручання згідно з Правилем 6.01, навіть у випадках, коли раннер торкається польового гравця внаслідок дозволеного ковзання. Крім того, втручання не має розглядатися, якщо контакт раннера з польовим гравцем був спричинений тим, що польовий гравець перебував (або переміщувався) на легальному шляху раннера до бази.

Незважаючи на вищесказане, ковзання не буде «добросовісним слайдом», якщо раннер бере участь у «блокуванні перекатом» або навмисно ініціює (чи намагається ініціювати) контакт з польовим гравцем, піднімаючи свою ногу щоб вдарити ногу польового гравця вище коліна або простяганням руки або верхньої частини тіла.

Якщо суддя визначає, що раннер порушив це Правило 6.01(j), він повинен оголосити як раннера, так і беттера-раннера в ауті. Зауважте, однак, що якщо раннера вже було вилучено, то раннера, проти якого намагався зіграти захист, буде оголошено в ауті.

6.02 Нелегальна дія пітчера

(а) Бок

Якщо на базах є раннер або раннери, буде бок, коли:

(1) пітчер, торкаючись своєї планки, робить будь-який рух, природним чином пов'язаний з його подачею, і не може зробити цю подачу.

Коментар до правила 6.02(а)(1): якщо пітчер, лівша чи правша, замахнувся своєю вільною ногою за задній край планки пітчера, він зобов'язаний зробити подачу до беттера, за винятком кидка на другу базу з наміром зробити аут.

(2) Пітчер, торкаючись своєї планки, імітує кидок на першу або третю базу і не може завершити цей кидок;

(3) пітчер, торкаючись своєї планки, не робить прямого кроку до бази перед кидком до цієї бази.

Коментар до правила 6.02(а)(3): вимагається, щоб пітчер, торкаючись планки, зробив крок безпосередньо до бази перед тим, як кинути на цю базу. Якщо пітчер вивертає або повертає вільну ногу, фактично не ступивши, або якщо він повертається тілом і кидає перед тим, як ступити, це є бок.

Пітчер повинен зробити крок безпосередньо до бази перед кидком на цю базу, і він зобов'язаний зробити кидок (крім другої бази), якщо він робить крок. Це бок, якщо з раннерами на першій та третій базах пітчер крокує до третьої й не робить кидок, лише щоб спонукати раннера повернутися до третьої; потім, побачивши раннера на першій, який почав рух на другу, повертається, робить крок у напрямку та кидає на першу базу. Для пітчера є законним імітувати кидок на другу базу.

(4) Пітчер, торкаючись своєї планки, кидає або імітує кидок на незайняту базу, за винятком що це робиться з метою проведення гри.

Коментар до правила 6.02(а)(4): визначаючи, чи кидає пітчер або імітує кидок на незайняту базу з метою проведення гри, суддя повинен розглянути, чи раннер на попередній базі демонструє чи іншим чином створює враження що має намір просунутися до цієї незайнятої бази.

(5) Пітчер робить нелегальну подачу.

Коментар до правил 6.02(а)(5): швидка подача є нелегальною. Судді оцінюватимуть швидку подачу, як таку, що була зроблена до того, як беттер достатньо розташується у боксі беттера. З раннерами на базі штрафом є бок; без раннерів на базах – бол. Швидка подача небезпечна і не повинна бути дозволена.

(6) Пітчер робить подачу беттеру, коли він не стоїть обличчям до беттера;

(7) пітчер робить будь-який рух, природним чином пов'язаний з подачею, коли він не торкається планки пітчера;

(8) пітчер без потреби затримує гру.

Коментар до правила 6.02(а)(8): правило 6.02(а)(8) не застосовується, якщо попередження дається згідно з Правилком 6.02(с)(8) (яке забороняє навмисну затримку гри шляхом кидка польовим гравцям, які не входять до спроби вивести раннера в аут). Якщо пітчер вилучається згідно з Правилком 6.02(с)(8) за

продовження затримки гри, також застосовується покарання за Правилom 6.02(a)(8). Правило 5.07(c) (яке встановлює ліміт часу для подачі м'яча пітчером, коли бази вільні) застосовується лише тоді, коли на базах немає раннерів.

(9) Пітчер, не володіючи м'ячем, стоїть на планці пітчера або понад нею, розставивши ноги, або, перебуваючи поза планкою, імітує подачу;

(10) пітчер, зайнявши легальну позицію для подачі, відриває одну руку від м'яча, крім випадків фактичної подачі або кидка на базу;

(11) у пітчера, коли він торкається своєї планки, м'яч випадково чи навмисно вислизає або випадає з його руки чи рукавиці;

(12) пітчер, створюючи навмисну базу по болах, робить подачу, коли кетчер не знаходиться в боксі кетчера;

(13) пітчер виконує подачу з позиції сет, не роблячи зупинки.

ПОКАРАННЯ: м'яч мертвий, і кожен раннер просувається на одну базу без ризику ауту, за винятком випадків, коли беттер займає першу базу після хіта, помилки, бази по болах, попадання м'яча в беттера чи іншим чином, і всі інші раннери просуваються вперед принаймні на одну базу, і в цьому випадку гра продовжується без урахування боку.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: у випадках, коли пітчер робить бок або дикий кидок на базу або на дім, раннер або раннери можуть просуватися далі бази, на яку мають право, на власний ризик.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: раннер, який пропустив першу базу, до якої він просувався, і якого оголосили в аут після апеляції, вважається таким, що просунувся на одну базу з метою виконання цього правила.

Коментар до правила 6.02(a): судді повинні пам'ятати, що мета правила боку полягає в тому, щоб утримати пітчера від навмисного обманювання раннера. Якщо у судді є сумніви, «намір» гравця має вирішувати. Однак слід мати на увазі деякі особливості:

(А) стійку пітчера з широко розставленими ногами над планкою без м'яча слід тлумачити як намір ввести в оману, це має розцінюватися як бок.

(В) з раннером на першій базі пітчер може зробити повний поворот, не затримуючись на першій, і кинути на другу. Це не слід інтерпретувати як кидок на незайняту базу.

(b) Нелегальні подачі з незайнятими базами

Якщо пітчер робить нелегальну подачу із незайнятими базами, це має бути оголошено болom, якщо тільки беттер не досягає першої бази після відбиття, помилки, бази по болах, потрапляння м'яча в беттера або іншим чином.

Коментар до правила 6.02(b): м'яч, який вислизає з руки пітчера та перетинає лінію фаулу, має оголошуватися болom; інакше це буде не подача. З зайнятою базою це буде бок.

(с) Заборони при подачі

Пітчер не повинен:

(1) Перебуваючи в 5,48 м колі, що оточує планку пітчера, торкатися м'яча після того, як торкнувся рота чи губ, або торкатися рота чи губ, коли він контактує з планкою пітчера.

Пітчер повинен насухо витерти пальці своєї руки до того, як торкатися м'яча або планки пітчера.

ВИНЯТОК: за умови згоди обох менеджерів, суддя перед початком гри, що грається в холодну погоду, може дозволити пітчеру подихати собі на руку.

ПОКАРАННЯ: за порушення цієї частини цього правила судді повинні негайно вилучити м'яч з гри та зробити попередження пітчеру. Будь-яке наступне порушення оголошується болем. Однак, якщо подача зроблена, і беттер займає першу базу в результаті відбиття, помилки, потрапляння м'яча у беттера або іншим чином, і жоден інший раннер не вилучений в аут до того, як просунувся принаймні на одну базу, гра продовжується без посилення на порушення. Повторення порушення має підлягати накладанню штрафу Офісом комісара.

(2) плювати на м'яч, або на руку чи на рукавицю;

(3) терти м'ячем свою рукавицю, частину тіла або одяг;

(4) наносити на м'яч будь-яку сторонню речовину;

(5) спотворювати м'яч будь-яким способом;

(6) подавати м'яч, змінений у спосіб, передбачений Правилом 6.02(с)(2)–(5), або так званий «блискучий» м'яч, «запльований» м'яч, «грязьовий» м'яч або «наждачний» м'яч. Пітчеру дозволяється терти м'яч голими руками;

(7) мати при собі або у своєму розпорядженні будь-яку сторонню речовину.

Коментар до правила 6.02(с)(7): пітчер не може нічого прикріплювати до будь-якої руки, будь-якого пальця чи зап'ястка (наприклад, лейкопластир, скотч, суперклей, браслет тощо). Суддя повинен визначити, чи таке прикріплення дійсно є сторонньою речовиною для дотримання Правила 6.02(с)(7), але ні в якому разі пітчеру не можна дозволити робити подачу з таким додаванням до його руки пальця або зап'ястка.

(8) Навмисно затримувати гру, кидаючи м'яч іншим гравцям, окрім кетчера, коли беттер займає позицію, за винятком спроб вивести в аут раннера.

ПОКАРАННЯ: якщо після попередження судді така затримка повторюється, пітчер повинен бути видалений з гри.

(9) Навмисне кидання в беттера.

Якщо, на думку судді, таке порушення має місце, він може вибрати:

(А) виключити пітчера або менеджера та пітчера з гри, або (В) попередити пітчера та менеджера обох команд про те, що ще одна така подача призведе до негайного виключення з гри цього пітчера (або заміни) та менеджера.

Якщо, на думку судді, вимагають обставини, обидві команди можуть бути офіційно «попереджені» перед грою або в будь-який час під час гри.

(Офіс комісара може вжити додаткових заходів відповідно до повноважень, наданих у Правилі 8.04.)

Коментар до правила 6.02(с)(9): персонал команди не може виходити на ігрову поверхню, щоб сперечатися або оскаржувати попередження, зроблене згідно з Правилем 6.02(с)(9). Якщо менеджер, тренер або гравець залишає дагаут або свою позицію, щоб оскаржити попередження, його слід попередити, щоб він зупинився. Якщо він продовжує, він підлягає вилученню.

Кидати в голову беттера – неспортивно та дуже небезпечно. Це має бути — і є – осуджене кожним. Судді повинні діяти без вагань, дотримуючись цього правила.

(d) ПОКАРАННЯ: за порушення будь-якої частини (с)(2)–(7):

(1) пітчер повинен бути негайно виведений з гри та автоматично дискваліфікований. У Молодших лігах автоматична дискваліфікація триватиме 10 ігор;

(2) якщо після порушення, оголошеного суддею, гра продовжується, менеджер команди, що атакує, може повідомити головного судді, що він приймає гру. Такий вибір повинен бути зроблений одразу після закінчення ігрового епізоду. Проте, якщо беттер досягає першої бази в результаті удару, помилки, бази по болах, влучання м'яча у беттера або іншим чином, і жоден інший раннер не буде вилучений в аут до того, як просунеться принаймні на одну базу, гра продовжується без посилання на порушення;

(3) незважаючи на те, що команда, яка атакує, вирішила продовжувати гру, порушення має бути визнано, і покарання, передбачені пунктом 1, залишатимуться в силі;

(4) якщо менеджер команди, що атакує, вирішує не приймати продовження гри, головний суддя оголошує автоматичний бол або, якщо на базі є раннери, бок;

(5) суддя одноосібно вирішує, чи було порушено будь-яку частину цього правила.

Коментар до правила 6.02(d)(1) – 6.02(d)(5): якщо пітчер порушує Правило 6.02(с)(2) або Правило 6.02(с)(3) і, на думку судді, пітчер не мав наміру своєю дією змінити характеристики кинутого м'яча, то суддя може на свій розсуд, попередити пітчера замість застосування покарання, встановленого за порушення Правил 6.02(с)(2) – 6.02(с)(6). Проте, якщо пітчер продовжує порушувати будь-яке з цих Правил, суддя повинен застосувати покарання.

Коментар до правил 6.02(d): якщо в будь-який момент м'яч вдаряється об торбу з каніфоллю, це гра. У разі дощу або вологого поля суддя може наказати пітчери тримати торбу з каніфоллю в настегненій кишені. Пітчер може використовувати торбу з каніфоллю для нанесення каніфолі на свою голу руку або руки. Ані пітчер, ані будь-який інший гравець не повинні обробляти м'яч торбою з каніфоллю; ані пітчери, ані будь-якому іншому гравцеві не дозволяється наносити каніфоль із торби на свої рукавиці або притирати будь-яку частину форми торбою з каніфоллю.

6.03 Нелегальні дії беттера

(а) Беттер в ауті за нелегальні дії, коли:

(1) він відбиває м'яч стоячи однією або обома ногами поза межами боксу беттера.

Коментар до правила 6.03(а)(1): якщо беттер відбиває м'яч, фейр або фаул, перебуваючи поза межами бокса беттера, його слід оголосити в ауті. Судді повинні звернути особливу увагу на положення ніг беттера, коли він намагається відбивати подачі, якими пітчер навмисно намагається відправити його на першу базу по болах. Беттер не може вистрибнути або вийти з бокса беттера щоб вдарити по м'ячу.

(2) Він переходить від одного бокса беттера до іншого, коли пітчер знаходиться в позиції, готовій до подачі;

(3) він перешкоджає прийому м'яча або кидку кетчера, виходячи з боксу беттера або роблячи будь-який інший рух, який заважає грі кетчера на домашній базі;

(4) він кидає свою биту на фейр- або фаул-територію та влучає в кетчера (включаючи рукавицю кетчера), а кетчер намагався зловити подачу з раннером(ами) на базах та/або ця подача була третім страйком.

ВИНЯТОК із правил 6.03(а)(3) і (4): беттер не в ауті, якщо будь-який раннер, який намагається просунутися вперед, опиняється в ауті, або якщо раннер, який намагається здобути очко, оголошується в ауті через втручання беттера.

Коментар до правил 6.03(а)(3) і (4): якщо беттер заважає кетчеру, суддя повинен оголосити «перешкоджання». Беттер в ауті, а м'яч мертвий. Жоден гравець не може просуватися за такого втручання (образливе втручання), і всі раннери повинні повернутися до останньої бази, якої, на думку судді, торкнулися легально під час втручання.

Якщо, однак, кетчер робить гру, а раннер, який намагається просунутися, отримує аут, слід вважати, що фактичного втручання не було, і в ауті раннер, а не беттер. Будь-які інші раннери на базах в той час можуть просунутися вперед, оскільки рішення полягає в тому, що фактичного втручання немає, якщо раннер в ауті. У цьому випадку гра продовжується так, ніби порушення не було зафіксовано.

Якщо беттер б'є по м'ячу, промахується, але замахується так сильно, що бита продовжує рух далі по колу, і, на думку судді, ненавмисно влучає в кетчера або в м'яч позаду нього під час зворотнього руху бити, це має називатися лише ударом (не втручанням). Однак м'яч стає мертвим, і жоден раннер не може просуватися в цьому ігровому епізоді.

(5) Він використовує або намагається використати бити, яка, на думку судді, була змінена або дороблена таким чином, щоб збільшити дальність відбиття або викликати незвичну дію на бейсбольний м'яч. Сюди входять біти з начинкою, пласкою поверхнею, із вбитими цвяхами, видовбані, рифлені або покриті речовиною, на кшталт парафіну, воску тощо.

Жодне просування по базах не буде дозволено (за винятком просування, яке

не спричинене використанням нелегальної бити, наприклад, вкрадена база, бок, дика подача, передача м'яча), і будь-який аут або аути, що сталися під час ігрового епізоду, повинні залишатися в силі. Окрім отримання ауту, цей гравець повинен бути вилучений з гри та може бути підданий додатковим покаранням, визначеним Офісом комісара.

Коментар до правила 6.03(a)(5): беттер вважається таким, що використовував або намагався використати нелегальну бити, якщо він приніс таку бити в бокс беттера.

(b) Відбиття поза чергою

(1) Беттер повинен бути оголошений в аути по апеляції, якщо він не зміг відбивати у своїй належній черзі, і інший беттер відбиває замість нього.

(2) Належний беттер може зайняти своє місце в боксі беттера в будь-який час до того, як неналежний беттер стане раннером або опиниться в аути, і будь-які боли та страйки буде зараховано під час відбиття належного беттера.

(3) Коли неналежний беттер стає раннером або його оголошено в аут, і команда, яка захищається, подає апеляцію судді до першої подачі на наступного беттера будь-якої команди, або перед будь-якою грою чи спробою гри, суддя має (1) оголосити належного беттера в аути; і (2) анулювати будь-яке просування або здобуття очок, зроблені через м'яч, відбитий неналежним беттером, або через просування неналежного беттера до першої бази внаслідок відбиття, помилки, бази по болах, потрапляння м'яча в беттера або іншим чином.

(4) Якщо у той час як неналежний беттер відбиває, раннер просувається вперед внаслідок крадіжки бази, боку, дикої подачі або пропущеного м'яча, таке просування є законним.

(5) Коли неналежний беттер стає раннером або його оголошено в аут, і робиться подача наступному беттеру будь-якої команди до подання апеляції, таким чином неналежний беттер стає належним беттером, і результати його знаходження на відбитті стають легальними.

(6) Якщо належного беттера оголошено в аути через те, що він не зміг бити в свою чергу, наступним беттером є той, чиє ім'я слідує за ім'ям належного беттера, оголошеного в аут.

(7) Якщо неналежний беттер стає належним беттером, тому що апеляція не була подана до наступної подачі, наступним беттером є той, ім'я якого слідує за ім'ям такого легалізованого неналежного беттера. У той момент, коли дії неналежного беттера легалізовано, порядок відбиття змінюється і черга починається з імені легалізованого неналежного беттера.

Коментар до правила 6.03(b)(7): суддя не повинен звертати увагу будь-кого на наявність у боксі беттера неналежного беттера. Це правило розроблено таким чином, щоб вимагати від гравців і менеджерів обох команд постійної пильності.

Необхідно пам'ятати дві основні тези: коли гравець б'є поза чергою, саме належний беттер оголошується в аути. Якщо неналежний беттер б'є та досягає бази або опиняється в аути, і не було подано жодної апеляції до того, як зроблено

подачу наступному беттеру, або перед будь-якою грою чи спробою гри, цей неналежний беттер вважається таким, що відбив у належну чергу, і цим встановлюється новий порядок відбиття.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: щоб проілюструвати різні ситуації, що виникають у результаті удару поза чергою, припустимо такий порядок відбиття у першому іннінгу:

Абель–Бейкер–Чарльз–Даніель–Едвард–Френк–Джордж–Хукер–Ірвін.

ГРА (1) – Бейкер б'є. Отримує 2 бола та 1 страйк, і (а) команда, що нападає, виявляє помилку, або (б) команда, що захищається, подає апеляцію. Рішення: у будь-якому випадку Абель замінює Бейкера, отримуючи його 2 бола та 1 страйк.

ГРА (2) – Бейкер б'є та просувається на дві бази. Команда захисту подає апеляцію (а) негайно або (б) після подачі Чарльзу.

РІШЕННЯ: (а) Абель в ауті, а Бейкер є належним беттером; (б) Бейкер залишається на другій, а Чарльз є належним беттером.

ГРА (3) – Абель і Бейкер отримують базу по болах. Чарльз змушує просуватися Бейкера через форс-плей. Едвард б'є не в черзі замість Даніеля. Поки Едвард на відбиванні, Абель здобуває очко, а Чарльз йде на другу внаслідок дикої подачі. Едвард відбиває по землі, відправляючи Чарльза на третю. Команда захисту подає апеляцію (а) негайно або (б) після подачі Даніелю.

РІШЕННЯ: (а) очко Абеля зараховується і Чарльз має право на другу базу, оскільки ці просування не були зроблені через неправильне відбиття м'яча або просування до першої бази. Чарльз повинен повернутися на другу базу, тому що його просування на третю стало результатом удару по м'ячу неналежного беттера. Даніель в ауті, і Едвард є належним беттером; (б) очко Абеля зараховується, а Чарльз залишається на третій. Належний беттер – Френк.

ГРА (4) – з повними базами і двома аутами. Хукер відбиває замість Френка та робить тріпл, здобуваючи три очки. Команда захисту подає апеляцію (а) негайно або (б) після подачі Джорджу.

РІШЕННЯ: (а) Френк оголошується в аут, жодного очка не зараховується. Джордж є належним беттером для початку другого іннінгу; (б) Хукер залишається на третій та три очка зараховуються. Ірвін – належний беттер.

ГРА (5) – після гри (4)(б) вище Джордж продовжує бити. (а) Хукер з третьої бази отримує третій аут, або (б) Джордж в ауті, але апеляція не подається. Хто є належним беттером, який почне у другому іннінгу?

РІШЕННЯ: (а) Ірвін. Він став належним беттером, як тільки перша подача на Джорджа легалізувала тріпл Хукера; (б) Хукер. Коли апеляція не була подана, перша подача лідируючому гравцю протилежної команди легалізувала відбиття Джорджа на відбиванні.

ГРА (6) – Даніель отримує базу по болах, а Абель виходить відбивати. Даніель був неналежним беттером, і якщо апеляція подана до першої подачі на Абеля, Абель в ауті, Даніель видаляється з бази, а Бейкер є належним беттером. Немає апеляції, і зроблено подачу до Абеля. Отримання першої Даніелем тепер легалізоване, і Едвард таким чином стає належним беттером. Едвард може

замінити Абеля в будь-який час до того, як Абель опиниться в ауті або стане раннером. Він так не робить. Абель в ауті, а Бейкер виходить відбивати. Абель був неналежним беттером і якщо апеляція подана до першої подачі на Бейкера, Едвард в ауті, а належним беттером є Френк. Немає апеляції і Бейкеру зроблено подачу. Аут Абеля тепер легалізований, а належним беттером є Бейкер. Бейкер отримує базу по болам. Чарльз – належний беттер. Чарльз вилітає в аут. Зараз Даніель є належним беттером, але він на другій базі. Хто є належним беттером?

РІШЕННЯ: належним беттером є Едвард. Коли належний беттер на базі, його пропускають, і наступний беттер стає належним.

6.04 Неспортивна поведінка

(а) Жоден менеджер, гравець, запасний гравець, тренер, медпрацівник чи бетбой не має права в будь-який час, будь то з лави запасних, тренерської ложі, на ігровому полі чи в іншому місці:

(1) підбурювати або намагатися підбурювати словами чи жестами до демонстрації глядачів;

(2) використовувати лексику, яка будь-яким чином обговорює або ображає гравців суперника, суддю чи будь-якого глядача;

(3) викликати «тайм» або використати будь-яке інше слово чи фразу, або вчинити будь-яку дію, поки м'яч живий і у грі, з очевидною метою спробувати змусити пітчера вчинити бок;

(4) будь-яким способом навмисно контактувати з суддею.

(b) Гравці в формі не повинні звертатися до глядачів або змішуватися з ними, а також сидіти на трибунах до, під час або після гри. Жоден менеджер, тренер або гравець не повинен звертатися до глядачів до або під час гри. Гравці протилежних команд не повинні братися в будь-який час, поки вони в формі.

(c) Жоден польовий гравець не повинен займати позицію в полі зору беттера та з навмисно неспортивними намірами діяти таким чином, щоб відволікати беттера.

ПОКАРАННЯ: порушник повинен бути видалений з гри та залишити ігрове поле, і, якщо зроблено бок, він має бути анульований.

(d) Коли менеджер, гравець, тренер або медпрацівник вилучається з гри, він повинен негайно залишити поле і більше не брати участі в цій грі. Він повинен залишатися в приміщенні клубу або переодягнутися у звичайний одяг і, або залишити стадіон, або зайняти місце на трибуні, що знаходиться далеко від лавки або булпену його команди.

Коментар до правила 6.04(d): якщо менеджер, тренер або гравець перебуває під дискваліфікацією, він може бути одягнений у форму та брати участь у звичайних заходах Клубу до початку гри. Однак під час гри відсторонений персонал має бути без уніформи, не повинен перебувати в дагауті та має знаходитись подалі від зон, де очікується перебування гравців під час гри. Відстороненому персоналу також заборонено перебувати в ложі для преси чи

будь-яких зонах трансляції під час гри, але їм дозволяється спостерігати за грою з трибун або з люксових лож.

(е) Коли особи, які сидять на лаві гравців, виявляють різке несхвалення рішення судді, суддя повинен спочатку попередити, що такі дії мають припинитися.

ПОКАРАННЯ: (якщо такі дії триватимуть) суддя повинен наказати порушникам перейти з лави запасних до приміщення клубу. Якщо він не в змозі виявити порушника або порушників, він може звільнити лаву від усіх запасних гравців. Менеджер команди-порушника має право викликати на ігрове поле лише тих гравців, які необхідні для заміни у грі.

7.00 Закінчення гри

7.01 Регламентні ігри

(а) Регламентна гра складається з дев'яти іннінгів, якщо вона не продовжується через нічийний рахунок або не скорочується (1) через те, що команді-господарю не потрібна половина дев'ятого іннінгу або лише її частина, або (2) тому що головний суддя оголошує закінчення гри.

ВИНЯТОК: молодша ліга може прийняти правило, згідно з яким одна або обидві гри подвійного матчу мають тривати сім іннінгів. У таких іграх будь-яке з цих правил, що застосовуються до дев'ятого іннінгу, має застосовуватися до сьомого іннінгу.

(b) Додаткові іннінги:

(1) якщо рахунок нічийний після дев'яти завершених іннінгів, гра продовжується до тих пір, поки (1) команда гостей не заробить більше очок, ніж команда господарів наприкінці завершеного іннінгу, або (2) команда господарів не здобуде переможне очко у незавершеному іннінгу;

(2) кожен півіннінг, наступний за дев'ятим іннінгом, розпочинатиметься з раннера на другій базі таким чином:

(А) беттер (або його заміна), який відбиває першим в іннінгу, продовжує залишатися першим в іннінгу за відсутності цього правила додаткових іннінгів;

(В) раннер, який розміщується на другій базі на початку кожного півіннінгу, повинен бути гравцем (або заміною такого гравця) у списку відбиття, який безпосередньо передує гравцю, що стоїть першим на відбиття у цьому півіннінгу. Наприклад, якщо гравець під номером п'ять у списку відбиття повинен почати десятий іннінг, гравець під номером чотири у списку відбиття (або пінч-раннер для такого гравця) має почати іннінг з другої бази. Проте, якщо гравець у списку відбивання, який безпосередньо передує гравцеві, що відбиває в півіннінгу, є пітчером, гравець, який розміщується на другій базі на початку цього півіннінгу, може бути гравцем, який стоїть перед пітчером у списку відбиття. Будь-який раннер або беттер, вилучений з гри на заміну, не має права повернутися до гри відповідно до Правила 5.10.

(C) (зміст пункту не має значення для гри, тільки для секретарської роботи);

(D) починаючи з десятого іннінгу і до завершення гри, суддя повинен перевірити картку розміщення команди, що атакує, щоб переконатися, що належний раннер починає з другої бази. У разі розміщення неналежного раннера суддя повинен негайно повідомити про це менеджера нападу та розмістити належного раннера на другій базі. Якщо після початку гри суддя або будь-який з менеджерів помітить не належного раннера, він має бути замінений на належного раннера, і всі проведені ігри будуть законними, якщо тільки ситуація, що не відповідає списку відбивання, не анулює просування. Немає покарання за неналежного раннера до або після зарахування очок.

(c) Якщо гра зупинена, це регламентна гра:

(1) якщо п'ять іннінгів було завершено;

(2) якщо команда господарів здобула більше очок за чотири або чотири та частку півіннінгу, ніж команда гостей за п'ять завершених півіннінгів;

(3) якщо команда господарів здобуває одне або більше очок у своїй половині п'ятого іннінгу, щоб зрівняти рахунок.

(d) Якщо регламентна гра зупинена з рівним рахунком, вона стає призупиненою. Див. правило 7.02.

(e) Якщо гру відкладено або іншим чином зупинено до того, як вона стане регламентною грою, головний суддя повинен оголосити, що «Гри немає» («No Game»), якщо гру не призупинено відповідно до Правил 7.02(a)(3), 7.02(a)(4) або 7.02(a)(5). Якщо гру відкладено або іншим чином зупинено через надзвичайні обставини, за рішенням Офісу комісара, вона може стати призупиненою.

(f) Офіс комісара може визначати чи враховувати дощові перешкоди для будь-якої регламентної або призупиненої гри, яка просунулася до або поза межами ігрового моменту, описаного в Правилі 7.01(c).

Коментар до правила 7.01: вища ліга визначила, що правила 7.01(b)(2), 7.01(c) і 7.01(e) не застосовуються до жодних ігор Wild Card, Division Series, League Championship Series або World Series.

(g) Рахунок регламентної гри – це загальна кількість очок, здобутих кожною командою на момент закінчення гри.

(1) Гра закінчується, коли команда гостей завершує свою половину дев'ятого іннінгу, якщо команда господарів попереду.

(2) Гра закінчується після завершення дев'ятого іннінгу, якщо команда гостей попереду.

(3) Якщо команда-господар здобуває виграшне очко в своїй половині дев'ятого іннінгу (або своїй половині додаткового іннінгу після нічиєї), гра закінчується негайно після зарахування переможного очка.

ВИНЯТОК: якщо останній беттер у грі відбиває хоумран за межі ігрового поля, беттер-раннер і всі раннери на базах, мають право здобувати очки відповідно до правил просування по базах, і гра закінчується, коли беттер-раннер торкається домашньої бази.

СХВАЛЕНЕ ЗАСТОСУВАННЯ: беттер виконує хоумран за межі ігрового поля, щоб досягти перемоги в останній половині дев'ятого або додаткового іннінгу, але опиняється в ауті за те, що він обігнав попереднього раннера. Гра закінчується негайно, коли виграшний пробіг зарахований, якщо тільки немає двох аутів і виграшний забіг ще не досягнув домашньої бази, коли раннер проходить повз іншого, у такому випадку іннінг закінчений і враховуються лише ті очки, які були забиті до того, як раннер обігнав іншого.

(4) Зупинена гра закінчується в момент, коли суддя припиняє гру, якщо вона не стає призупиненою грою відповідно до Правила 7.02(a).

7.02 Ігри призупинені, відкладені та нічия

(a) Гра припиняється, якщо впливає, починається або трапляється:

(1) комендантська година, встановлена законом;

(2) обмеження часу, дозволене правилами ліги;

(3) несправність світла, несправність або ненавмисна помилка оператора під час використання механічного або польового пристрою або обладнання під контролем домашнього Клубу (наприклад, висувний дах, брезент або інше обладнання для видалення води);

(4) темрява, коли закон не дозволяє ввімкнути світло;

(5) погода, якщо гру зупинено до того, як вона стала регламентною грою, або якщо регламентну гру зупинено під час іннінгу та до того, як іннінг завершено, і команда гостей здобула одне або більше очок для одержання перемоги, а господарі поля не відновили перевагу;

(6) або це регламентна гра, яка зупинена за рівного рахунку.

Молодша ліга також може прийняти наступні правила для призупинених ігор. (Якщо це буде прийнято Молодшою лігою, правило 7.01(e) не застосовуватиметься до їхніх ігор.);

(7) гра не стала регламентною грою (4 з половиною іннінга з командою господарів попереду або 5 іннінгів з клубом гостей попереду, або нічия);

(8) якщо гру призупинено до того, як вона стане регламентною грою, і продовжено перед іншою регламентною запланованою грою, регулярна запланована гра має тривати сім іннінгів. Див. виняток, описаний у Правилі 7.01(a);

(9) якщо гру призупинено після того, як вона стала регламентною грою, і її продовжують перед іншою регламентною запланованою грою, регулярно запланована гра має тривати дев'ять іннінгів.

ВИНЯТОК: додаткові правила 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) і 7.02(a)(9) для Молодших ліг не застосовуються до останньої запланованої гри між двома командами протягом сезону чемпіонату. Молодша ліга може прийняти будь-яке з Правил 7.02(a)(7), 7.02(a)(8) і 7.02(a)(9) для своїх ігор після сезону.

Якщо інше не вказано Офісом комісара, жодна зупинена через комендантську годину (Правило 7.02(a)(1)), обмеження часу (Правило 7.02(a)(2))

або нічию (Правило 7.02(a)(6)) гра не має бути призупиненою грою, якщо вона не просунулася настільки далеко, щоб вважатися регламентною грою згідно з Правилом 7.01(c). Гра, зупинена відповідно до Правил 7.02(a)(3), 7.02(a)(4) або 7.02(a)(5), може бути призупиненою в будь-який час після її початку.

Коментар до правила 7.02(a): вищі ліги визначили, що правило 7.02(a) не застосовується до будь-яких ігор Wild Card, Division Series, League Championship Series або World Series або до будь-якої додаткової гри сезону чемпіонату Вищої ліги, яка грається для вирішення нічиєї.

(b) Призупинену гру необхідно продовжити та завершити наступним чином:

(1) безпосередньо перед наступною запланованою одиночною грою між двома Клубами на тих самих підставах;

(2) або безпосередньо перед наступним запланованим подвійним матчем між двома Клубами на тих самих підставах, якщо в розкладі не залишилося жодної одиночної гри;

(3) або якщо призупинено в останню заплановану дату між двома клубами в цьому місті, перевести та зіграти на території протилежного клубу, якщо це можливо (А) безпосередньо перед наступною запланованою одиночною грою, або (В) безпосередньо перед наступним запланованим подвійним матчем, якщо в розкладі не залишилося жодної одиночної гри;

(4) будь-яка призупинена гра, яка просунулася настільки далеко, щоб стати регламентною, але яка не була завершена до останньої запланованої гри між двома командами протягом сезону чемпіонату, стає зупиненою, як зазначено нижче:

(А) якщо одна команда попереду, команда, яка попереду, оголошується переможцем (якщо тільки гра не зупинена під час іннінгу до його завершення, і команда гостей набрала одне або більше очок для одержання переваги, а команда господарів не відновила перевагу, у цьому випадку рахунок після завершення останнього повного іннінгу зберігається як кінцевий з метою виконання Правила 7.02(b)(4));

(В) або якщо рахунок нічийний, гра повинна бути оголошена «нічиєю» (якщо тільки гра не зупинена під час іннінгу до його завершення, і команда гостей забила одне або більше очок для нічиєї, і команда господарів не змогла знов зрівняти гру, у цьому випадку рахунок після завершення останнього повного іннінгу зараховується з метою виконання Правила 7.02(b)(4)).

(5) Будь-яка відкладена гра, призупинена гра (яка не просунулася настільки далеко, щоб стати регламентною) або нічия, яка не була перенесена та не завершена до останньої запланованої гри між двома командами протягом сезону чемпіонату, повинна бути зіграна (або продовжена, у разі призупиненої або нічийної гри) до завершення регламентної гри, якщо Офіс комісара вирішить, що відсутність такої гри може вплинути на право на перевагу після сезону та/або переваги домашнього поля для будь-якої гри Wild Card або Division Series.

Коментар до правила 7.02(b): вищі ліги визначили, що правило 7.02(b) не застосовується до жодної гри Wild Card, Division Series, League Championship

Series або World Series, або до будь-якої додаткової гри сезону чемпіонату Вищої ліги, яка грається для вирішення нічиєї.

Ігри Молодшої ліги не можуть бути перенесені та гратися до завершення регламентної гри згідно з Правилком 7.02(b)(5) з метою визначення права на перевагу або переваги домашнього поля після сезону.

Якщо призупинену гру Молодшої ліги потрібно дограти, і в розкладі не залишиться одиночної гри, після завершення призупиненої гри буде зіграно лише одиночну гру.

(с) Призупинена гра повинна бути відновлена в точці призупинення початкової гри. Завершення призупиненої гри є продовженням оригінальної гри. Розташування та порядок відбиття обох команд має бути таким самим, як розміщення та порядок відбивання на момент призупинення, відповідно до правил, що регулюють заміну. Будь-який гравець може бути замінений гравцем, який не був у грі до призупинення. Жодного гравця, видаленого до призупинення, не можна повернути до складу.

Гравець, який не був у клубі під час призупинення гри, може бути використаний як заміна, навіть якщо він зайняв місце гравця, який більше не є у клубі, який не мав би права грати, оскільки його було вилучено зі складу раніше, ніж гру було призупинено.

Коментар до правила 7.02(с): якщо безпосередньо перед оголошенням призупинення гри пітчер ще не зробив подачі на щонайменше трьох послідовних беттерів відповідно до Правила 5.10(g), такий пітчер, коли призупинена гра пізніше буде продовжена, може, але не обов'язково, розпочати відновлену частину гри. Однак, якщо він починає відновлену частину гри, він повинен завершити подачі до своїх перших трьох послідовних беттерів відповідно до Правила 5.10(g); і, якщо він не починає гру після відновлення гри, він вважатиметься заміненим і не може бути використаний знову в цій грі.

7.03 Присуджені ігри

(а) Гра може бути присуджена на користь команди суперника, якщо команда:

(1) не з'являється на полі або, перебуваючи на полі, відмовляється починати гру протягом п'яти хвилин після того, як головний суддя оголосив «плей» у призначену годину для початку гри, крім випадків, коли такої затримки, на думку головного судді, неможливо уникнути;

(2) використовує тактику, явно спрямовану на затримку або скорочення гри;

(3) відмовляється продовжувати діяти під час гри, якщо тільки гра не була призупинена або припинена головним суддею;

(4) не може відновити гру після призупинення протягом однієї хвилини після того, як головний суддя виголосив «плей»;

(5) після попередження судді навмисно і постійно порушує будь-які правила гри;

(6) не виконує протягом розумного часу наказ судді про вилучення гравця з

гри;

(7) не з'являється на другу гру даблхедеру протягом тридцяти хвилин після закінчення першої гри, якщо тільки головний суддя першої гри не продовжив час перерви.

(b) Гра є присудженою і перемога повинна бути надана команді суперника, якщо команда не може або відмовляється виставити на поле дев'ятьох гравців;

(c) гра є присудженою і перемога повинна бути надана команді гостей, якщо після її призупинення наказ судді доглядачам щодо підготовки поля для відновлення гри навмисно чи нарочито не виконується;

(d) якщо головний суддя оголошує гру присудженою, він повинен надіслати письмовий звіт до Офісу комісара протягом 24 годин після цього, але відсутність такої передачі не впливає на присудження.

7.04 Протестні ігри

Опротестування гри ніколи не дозволяється, незалежно від того, чи заснована така скарга на рішеннях судді або на звинуваченні, що суддя неправильно застосував ці правила або іншим чином виніс рішення, яке порушує ці правила.

8.00 Суддя

8.01 Кваліфікація та повноваження судді

(a) Офіс комісара призначає одного або кількох суддів для виконання обов'язків у кожній грі чемпіонату ліги. Судді несуть відповідальність за проведення гри відповідно до цих офіційних правил, а також за підтримання дисципліни та порядку на ігровому полі під час гри.

(b) Кожен суддя є представником ліги та професійного бейсболу, і він уповноважений і зобов'язаний забезпечити виконання всіх цих правил. Кожен суддя має повноваження наказувати гравцеві, тренеру, менеджеру, офіційній особі чи співробітнику клубу робити або утримуватися від будь-яких дій, що впливають на дотримання цих правил, а також застосовувати встановлені покарання.

(c) Кожен суддя має повноваження виносити рішення з будь-якого питання, яке конкретно не описано в цих правилах.

(d) Кожен суддя має повноваження дискваліфікувати будь-якого гравця, тренера, менеджера або запасного гравця за заперечення проти рішень або за неспортивну поведінку чи мову, а також вигнати таку дискваліфіковану особу з ігрового поля. Якщо суддя дискваліфікує гравця під час гри, дискваліфікація не набуває чинності, доки в цій грі не будуть можливі подальші дії.

(e) Кожен суддя має повноваження на власний розсуд видаляти з ігрового поля (1) будь-яку особу, чиї обов'язки дозволяють його присутність на полі, наприклад, членів допоміжних служб, білетерів, фотографів, журналістів, членів

телевізійної групи тощо, і (2) будь-якого глядача або іншу особу, якій не дозволено перебувати на ігровому полі.

8.02 Апеляція на рішення судді

(а) Будь-яке рішення судді, яке передбачає судження, наприклад, але не обмежуючись цим, чи є відбитий м'яч фейр чи фаул, чи є подача страйком чи болом, чи раннер сейф чи в ауті, є остаточним. Жоден гравець, менеджер, тренер або запасний гравець не має права заперечувати проти таких рішень.

Коментар до правила 8.02(а): гравцям, які залишають свою позицію в полі чи на базі, або менеджерам чи тренерам, які залишають лаву запасних чи бокс тренера, щоб сперечатися про боли та страйки, це не має бути дозволено. Якщо вони йдуть до дому на знак протесту проти суддівського оголошення, спочатку їх слід попередити, а в разі продовження подібних дій – виключити з гри.

(b) Якщо є обґрунтовані сумніви щодо того, що будь-яке рішення судді може суперечити правилам, менеджер може подати апеляцію на це рішення та попросити прийняти правильне рішення. Така апеляція може бути подана лише судді, який прийняв опротестоване рішення.

(с) Якщо рішення оскаржено, суддя, який його прийняв, може попросити іншого суддю надати інформацію перед ухваленням остаточного рішення. Жоден суддя не має права критикувати, намагатися скасувати або втручатися в рішення іншого судді, окрім випадків, коли про це попросить суддя, який ухвалив рішення. Якщо судді консультуються після епізоду гри та змінюють зроблене рішення, то вони мають повноваження вжити всіх заходів, які вони можуть вважати необхідними, на свій розсуд, щоб усунути результати та наслідки попереднього оголошення, яке вони скасовують, включаючи розміщення раннерів там, де, на їхню думку, ці раннери були б після гри, якби остаточне рішення було зроблене як початкове, ігноруючи втручання чи перешкоди, які могли виникнути під час гри; відміна зайняття баз раннерами на основі початкового рішення; раннери, що випереджають інших раннерів або пропущені бази; і т.д., усе на розсуд суддів. Жодному гравцеві, менеджеру чи тренеру не дозволяється сперечатися щодо використання суддями повноважень у прийнятті рішення щодо гри, і будь-яка особа, яка сперечається, підлягає вилученню. Незважаючи на вищезазначене, виправлення кількості пропущених болів-страйків не дозволяється після того, як подача буде кинута наступному беттеру, або у випадку останнього беттера іннінгу чи гри, після того, як усі інфілдери команди, що захищається, покинуть фейр-територію.

Коментар до правила 8.02(с): менеджеру дозволяється запитувати у суддів пояснення щодо гри та того, як судді використали свою можливість вибору, щоб усунути результати та наслідки попереднього оголошення, яке судді скасовують. Проте після пояснення суддями результату гри нікому не дозволяється стверджувати, що судді мали використати свою можливість вибору іншим способом.

Менеджер або кетчер може попросити суддю запитати свого партнера про

допомогу під час напівзамаху, коли суддя оголошує подачу болом, але не тоді, коли подача називається страйком. Менеджер може скаржитися не на те, що суддя зробив некоректне оголошення, а лише на те, що він не попросив допомоги у партнера. Польові судді повинні бути попереджені про запит судді та швидко реагувати. Менеджери не можуть опротестувати оголошення бола чи страйка під виглядом, що вони запитують інформацію про напівзамах.

Апеляції щодо напівзамаху можуть бути зроблені лише після оголошення бола, і коли до нього звертаються з поданням апеляції, суддя на домі повинен звернутися до судді на базі, щоб він виніс рішення про напівзамах. Якщо базовий суддя оголосить подачу страйком, страйк має переважну силу. Апеляції щодо напівзамаху повинні бути зроблені до наступної подачі або будь-якої гри або спроби гри. Якщо напівзамах відбувається під час гри, яка завершує півіннінг, апеляція повинна бути подана до того, як усі інфілдери команди, що захищається, покинуть фейр-територію.

Раннери на базах повинні бути уважними щодо можливості того, що суддя на базі після апеляції судді з дому може змінити оголошення про бол на оголошення про страйк, у такому випадку раннер знаходиться під загрозою вибуття в аут через кидок кетчера. Крім того, кетчер повинен бути наготові в ситуації крадіжки бази, якщо оголошення бола змінюється на страйк базовим суддею після апеляції судді на домі.

М'яч знаходиться в грі під час апеляції щодо напівзамаху.

Під час напівзамаху, якщо менеджер виходить сперечатися з суддею першої чи третьої бази, і після попередження продовжує сперечатися, його можна видалити, оскільки він зараз сперечається через оголошення бола або страйку.

(d) Жоден суддя не може бути замінений під час гри, якщо він не травмований або не захворів.

Якщо є лише один суддя, він має повну юрисдикцію щодо застосування правил. Він може зайняти будь-яку позицію на ігровому полі, яка дозволить йому виконувати свої обов'язки (зазвичай позаду кетчера, але іноді позаду пітчера, якщо є раннери). Він вважається головним суддею.

(e) Якщо суддів два або більше, один повинен бути призначений головним суддею, а інші – польовими суддями.

8.03 Позиція судді

(a) Головний суддя повинен стояти позаду кетчера. (Зазвичай його називають суддею на домі). До його обов'язків входить:

- (1) брати повну відповідальність за належне проведення гри та відповідати за неї;
- (2) оголошувати та рахувати боли та страйки;
- (3) викликати та оголошувати фейр-боли та фаули, за винятком тих, які зазвичай оголошують польові судді;
- (4) приймати всі рішення щодо беттера;

(5) приймати всі рішення, крім тих, які зазвичай залишаються за польовими суддями;

(6) вирішувати, коли гра стає присудженою (оголошення технічної поразки);

(7) якщо було встановлено ліміт часу, оголосити цей факт і встановлений час до початку гри;

(8) повідомити офіційного секретаря про офіційний порядок відбиття та по запиту – про будь-які зміни в розміщенні і порядку відбиття;

(9) оголосити будь-які спеціальні правила поля – на свій розсуд.

(b) Польовий суддя може зайняти будь-яку позицію на ігровому полі, яка, на його думку, найкраще підходить для прийняття майбутніх рішень на базі. До його обов'язків відноситься:

(1) приймати всі рішення щодо баз, крім тих, які спеціально зарезервовані для головного судді;

(2) взяти на себе юрисдикцію, збіжну з головним суддею, в оголошенні «тайм», бока, нелегальної подачі, пошкодження або зміни кольору м'яча будь-яким гравцем;

(3) усіляко допомагати головному судді у дотриманні правил і, за винятком права визначення присудженої гри (технічної поразки), має рівні повноваження з головним суддею щодо адміністрування та дотримання правил та підтримки дисципліни.

(c) Якщо в одному епізоді гри різні судді приймають різні рішення, головний суддя повинен скликати всіх суддей на консультацію без присутності менеджера чи гравця. Після консультації головний суддя (якщо інший суддя не був призначений Офісом комісара) визначає, яке рішення має переважну силу, виходячи з того, який суддя був у найкращій позиції та яке рішення було, швидше за все, правильним. Гра триває так, ніби було прийнято лише остаточне рішення.

8.04 Звітність

(a) Суддя повинен повідомити в Офіс комісара після закінчення гри про всі порушення правил та інші інциденти, які заслуговують уваги, включаючи дискваліфікацію будь-якого медичного працівника, менеджера, тренера або гравця, а також причини цього.

(b) Якщо будь-якого медичного працівника, менеджера, тренера чи гравця дискваліфіковано за грубе порушення, наприклад використання нецензурної чи непристойної лексики, або напад на суддю, медичного працівника, менеджера, тренера чи гравця, суддя повинен надіслати повну інформацію до офісу комісара після закінчення гри.

(c) Після отримання звіту судді про те, що медичного працівника, менеджера, тренера чи гравця було дискваліфіковано, Офіс комісара накладає таке покарання, яке вважає виправданим, і повідомляє про це особу, на яку

накладено покарання, і клуб, до складу якого входить ця особа. Якщо покарання включає штраф, покарана особа повинна сплатити Лізі суму штрафу, яку зазначено в повідомленні про дисциплінарне стягнення. Несплата такого штрафу, призведе до позбавлення порушника права брати участь у будь-якій грі та бути присутнім на лаві гравців під час будь-якої гри, доки штраф не буде сплачено.

Загальні інструкції суддям

Судді на полі не повинні вдаватися в розмови з гравцями. Не наближайтесь до тренерського боксу та не розмовляйте з черговим тренером.

Тримайте форму в належному стані. Будьте активними та пильними на полі.

Будьте завжди ввічливі до офіційних осіб клубу; уникайте відвідування офісів клубу та нерозсудливої близькості з посадовими особами чи працівниками клубів, що змагаються.

Коли ви заходите на ігровий майданчик, ваш єдиний обов'язок – судити гру як представник бейсболу.

Не дозволяйте критиці заважати вам вивчати погані ситуації.

Майте при собі екземпляр правил. Краще ознайомитися з правилами і затримати гру на десять хвилин, щоб вирішити складну проблему, ніж ненавмисно неправильно застосувати ці правила.

Тримайте гру в русі. Грі з м'ячем часто сприяє енергійна і наполеглива робота суддів.

Ви єдиний офіційний представник бейсболу на ігровому полі. Часто виникає важка ситуація, яка вимагає великого терпіння та розсудливості, але не забувайте, що насамперед для виходу з поганої ситуації треба зберігати власний настрій і самовладання.

Ви, безсумнівно, будете робити помилки, але ніколи не намагайтеся «зрівняти ситуацію» після того, як зробили помилку. Приймайте всі рішення так, як ви їх бачите, не дивлячись який клуб – домашній чи гостьовий.

Постійно стежте за м'ячем, поки він у грі. Важливіше знати, куди впав флай-бол або попав кинутий м'яч, ніж те, чи раннер не торкнувся бази. Не оголошуйте рішення поспіхом і не відвертайтеся надто швидко, коли польовий гравець кидає м'яч, щоб завершити подвійну гру. Слідкуйте за загубленими м'ячами після того, як ви оголосили гравця в ауті.

Не переміщуйтеся з піднятою або опущеною рукою, позначаючи «аут» або «сейф». Зачекайте, поки завершиться епізод гри, до того, як робити будь-які рухи рукою.

Кожна команда суддів повинна розробити простий набір сигналів, щоб належний суддя завжди міг виправити явно неправильне рішення, якщо переконаний, що зробив помилку. Якщо ви впевнені, що ви правильно зрозуміли гру, не піддавайтеся зверненням гравців «запитайте іншого». Якщо не впевнені,

запитайте когось із ваших колег. Не доводьте це до крайнощів, будьте уважні та робіть свою справу. Але пам'ятайте, перша вимога – правильно приймати рішення. Якщо ви сумніваєтеся, не соромтеся проконсультуватися зі своїм партнером. Гідність судді важлива, але ніколи не така важлива, як «бути правим».

Найважливішим правилом для суддів є завжди «БУТИ ТАМ, ДЕ ВИДНО ВСЕ». Незважаючи на те, що ваше рішення може бути на 100% правильним, гравці все одно будуть сумніватися в ньому, якщо вони відчують, що ви не були там, де можна побачити гру чітко та точно.

Нарешті, будьте ввічливими, неупередженими та твердими, щоб змусити всіх поважати вас.

Антидопінгові заходи під час спортивних змагань

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

Організатори спортивних змагань за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

Визначення термінів

ADJUDGED/ПРИСУДЖЕНО, ПРИСУД – це суддівське рішення судді.

APPEAL/АПЕЛЯЦІЯ – дія польового гравця, заява про порушення правил командою, що атакує.

BALK/БОК – незаконна дія пітчера з раннером або раннерами на базі, яка дає право усім раннерам просунутися вперед на одну базу.

BALL/БОЛ – подача, яка не потрапляє в страйк-зону під час польоту і по ній не б'є беттер. Якщо подача торкається землі та відскакує через страйк-зону, це є «бол».

BASE/БАЗА – одна з чотирьох позначок, яких має торкнутися раннер, щоб заробити очко; частіше застосовується до полотняних мішків і гумової пластини, які позначають базові точки.

BASE COACH/ТРЕНЕР НА БАЗІ – член команди в уніформі, який знаходиться у боксі тренера на першій або третій базі, щоб керувати беттерами і раннерами.

BASE ON BALLS/БАЗА ПО БОЛАХ – надання права перейти на першу базу, яка надається беттеру, який під час своєї черги на відбиванні отримує чотири подачі за межами страйк-зони або після сигналу від менеджера захисної команди судді про те, що він має намір навмисно виштовхнути беттера на першу базу. Якщо менеджер інформує суддю про цей намір, суддя повинен присудити беттеру першу базу, начебто беттер отримав чотири подачі за межами страйк-зони.

BATTER/БЕТТЕР – гравець нападу, який займає позицію в боксі беттера.

BATTER-RUNNER/БЕТТЕР-РАННЕР – термін, який визначає гравця команди що атакує, який щойно закінчив свою чергу на відбитті, коли його виведено в аут або коли закінчився ігровий епізод, у якому він стає раннером.

BATTER'S BOX/БОКС БЕТТЕРА – зона, в якій повинен стояти беттер під час відбиття.

BATTERY/БАТАРЕЯ – пітчер і кетчер.

BENCH OR DUGOUT/ЛАВА АБО ДАГАУТ – місця для сидіння, призначені для гравців, запасних та інших членів команди у формі, коли вони не беруть активної участі на ігровому полі.

BUNT/БАНТ – м'яч, відбитий без замаху, але навмисно зустрінутий битою, який повільно котиться всередині інфілду.

CALLED GAME/ЗУПИНЕНА ГРА – гра, яку з будь-якої причини головний суддя припиняє.

CATCH/ЛОВЛЯ – дія польового гравця, яка полягає в надійному володінні рукою або рукавичкою м'яча в польоті та надійному його утриманні; за умови, що він не використовує свою кепку, протектор, кишеню або будь-яку іншу частину своєї уніформи, щоб заволодіти ним. Однак не вважається ловлею, якщо одночасно або одразу після його контакту з м'ячем він стикається з гравцем або

стіною, або якщо він падає і в результаті такого зіткнення або падіння губить м'яч. Не вважається ловлею, якщо польовий гравець торкається флай-болу, який потім влучає в гравця команди, що атакує, або в суддю, а потім його ловить інший гравець захисту. Встановлюючи дійсність лову, польовий гравець повинен тримати м'яч достатньо довго, щоб довести, що він повністю контролює м'яч і що він віддає м'яч добровільно і навмисно. Якщо польовий гравець здійснив ловлю та впустив м'яч під час виконання кидка після ловлі, м'яч вважається спійманим.

Коментар до терміну (ловля): ловля є правомірною, якщо м'яч нарешті утримується будь-яким польовим гравцем, навіть якщо ним жонглював або утримував інший польовий гравець до того, як він торкнеться землі. Раннери можуть покинути свої бази, коли перший польовий гравець торкнеться м'яча. Польовий гравець може подолати огорожу, поручні, мотузку чи іншу демаркаційну лінію, щоб зробити ловлю. Він може стрибнути на поручні або сітку, які можуть бути на фаул-території. Не можна допускати втручання, коли польовий гравець використовує огорожу, поручні, мотузку або трибуну, щоб зловити м'яч. Він робить це на свій страх і ризик.

Якщо польового гравця, який намагається зловити на краю дагаута, «тримають» і оберігають від очевидного падіння гравець або гравці будь-якої команди, і ловля зроблена, це має бути дозволено.

CATCHER/КЕТЧЕР – це польовий гравець, який займає свою позицію позаду домашньої бази.

CATCHER'S BOX/БОКС КЕТЧЕРА – це зона, в якій кетчер повинен стояти, поки пітчер не зробить подачу м'яча.

CLUB/КЛУБ – це особа або група осіб, відповідальна за збір персоналу команди, забезпечення ігрового поля та необхідних приміщень, а також представляє команду у відносинах з лігою.

COACH/ТРЕНЕР – це член команди в уніформі, призначений менеджером для виконання обов'язків, які може призначити менеджер, наприклад, але не обмежуючись, діяти як тренер на базі.

DEAD BALL/МЕРТВИЙ М'ЯЧ – це м'яч поза грою через легально встановлене тимчасове призупинення гри.

DEFENSE (or DEFENSIVE)/ЗАХИСТ (ЗАХИСНИЙ) – це команда або будь-який гравець команди на полі.

DOUBLE HEADER/ДАБЛ-ХЕДЕР – це дві регулярно заплановані або перенесені гри, які граються в безпосередній послідовності.

DOUBLE PLAY/ДАБЛ ПЛЕЙ (підвійна гра) – це гра захисту, в якій два гравці нападу вилучаються в аут в результаті безперервних дій, за умови відсутності помилок між аутами.

(a) Вимушений дабл плей – коли обидва виведення в аут є вимушеною грою.

(b) Зворотна форс-подвійна гра – це гра, в якій перший аут є вимушеною грою, а другий аут робиться раннеру, для якого вимушеність знята через перший аут. Приклади зворотних форс-плеїв: раннер на першій, один аут; беттер б'є по

грунту (відбиває граунд) захиснику на першій базі, який наступає на першу базу (один аут) і кидає захиснику на другу базу або шортстопу для другого ауту (через осалювання).

Інший приклад: всі бази зайняті, аутів немає; беттер відбиває гравцю третьої бази, який наступає на третю базу (один аут); потім кидає кетчеру для другого ауту (через осалювання).

DUGOUT/ДАГАУТ (дивись BENCH/ЛАВА).

FAIR BALL/ФЕЙР-БОЛ – це відбитий м'яч, який спрямовується на фейр-територію між домашньою та першою базою або між домашньою та третьою базами, або який знаходиться на фейр-території або над нею, коли прямує до аутфілда повз першу чи третю базу, або який торкається першої, другої або третьої бази, або який спочатку падає на фейр-територію до першої або третьої бази або за їх межами, або який, перебуваючи на фейр-території або над нею, торкається судді чи гравця, або який, перебуваючи над фейр-територією, виходить за межі ігрового поля в польоті.

Фейр-флай повинен оцінюватися відповідно до відносного розташування м'яча та лінії фаулу, включаючи щоглу фаулу, а не щодо того, чи знаходиться польовий гравець на фейр або фаул-території в момент, коли він торкається м'яча.

Коментар до терміну (фейр-бол): якщо фейр-бол приземляється на інфілді між домом і першою базою, або домом і третьою базою, а потім відскакує на фаул-територію, не торкаючись гравця або судді, і перед тим, як пройти першу або третю базу, це фаул-бол; або якщо м'яч опинився на фаул-території або його торкнувся гравець на фаул-території, це вважається фаул-бол. Якщо фейр-бол приземляється на першу або третю базу або за її межами, а потім відскакує на фаул, це є фейр-хіт.

Відбитий м'яч, якого не торкнувся польовий гравець, що вдаряється об планку пітчера та відскакує на фаул-територію, між домом і першою базою або між домом і третьою базою, є фаул-болом.

Клуби все частіше встановлюють високі щогли фаулу біля лінії огорожі з дротяною сіткою, що простягається вздовж щогли на фейр-території над огорожею, щоб дати можливість суддям точніше оцінювати фейр- та фаул-м'ячі.

FAIR TERRITORY/ФЕЙР-ТЕРИТОРІЯ – частина ігрового поля в межах, включаючи першу базову та третю базові лінії, від домашньої бази до нижньої частини огорожі ігрового поля та перпендикулярно вгору. Усі лінії фаулу знаходяться на фейр-території.

FIELDER/ПОЛЬОВИЙ ГРАВЕЦЬ – будь-який гравець захисту.

FIELDER'S CHOICE/ВИБІР ПОЛЬОВОГО ГРАВЦЯ – дія польового гравця, який ловить наземний фейр-бол і, замість того, щоб кидати на першу базу, щоб вивести в аут беттера-раннера, кидає на іншу базу, намагаючись вивести в аут попереднього раннера. Цей термін також використовується секретарями (а) для врахування прогресу беттера-раннера, який бере одну або більше додаткових баз, коли польовий гравець, який піймав його безпечний удар, намагається

вивести в аут попереднього раннера; (b) щоб врахувати просування раннера (за винятком вкраденої бази чи помилки), коли польовий гравець намагається вивести в аут іншого раннера; і (c) щоб врахувати просування раннера, зроблене виключно через байдужість команди, що захищається (крадіжка без захисту).

FLY BALL/ФЛАЙ-БОЛ – відбитий м'яч, який піднімається високо в повітря в польоті.

FORCE PLAY/ВИМУШЕНА ГРА (ФОРС ПЛЕЙ) – гра, в якій раннер законно втрачає своє право займати базу через те, що беттер стає раннером.

Коментар до терміну (вимушена гра): плутанина щодо цієї гри усувається, якщо пам'ятати, що часто ситуація «вимушеності» усувається під час гри. Приклад: гравець на першій, один аут, м'яч різко відбито на захисника на першій базі, який торкнувся бази, і беттер-раннер в ауті. В цей момент вимушеність припиняється, і раннер, який переміщується на другу базу, повинен бути осалений. Якщо на третій чи другій був раннер, і будь-який із цих раннерів здобув очко перед вилученням на другій, очко зараховується. Якби захисник з першої бази кинув м'яч до другої, а потім м'яч був повернутий до першої, гра на другій базі була б форс-аутом, створюючи два аути, а зворотний кидок на першу до добігання раннера призвело б до трьох аутів. У такому випадку жодного очка не зараховується.

Приклад: не вимушений аут. Один аут. Раннери на першій базі і третій. Беттер в ауті. Два аути. Раннер на третій добігає в дім та здобуває очко. Перший раннер намагається повернутися перед тим, як кидок від польового гравця досягає захисника на першій, але не встигає і вибуває в аут. Три аути. Якщо, на думку судді, раннер з третьої бази торкнувся дому до того, як м'яч було прийнято на першій базі, очко зараховується.

FORFEITED GAME/ПРИСУДЖЕНА ГРА – гра, яку головний суддя за порушення правил оголошує закінченою на користь скривдженої команди з рахунком 9:0.

FOUL BALL/ФАУЛ-БОЛ – відбитий м'яч, який потрапляє на фаул-територію між домом і першою базою, або між домом і третьою базою, або який пролітає повз першу чи третю базу на або над фаул територією, або який спочатку падає на фаул-територію за першою чи третьою базами, або що, перебуваючи на фаул-території або над нею, торкається судді чи гравця або будь-якого предмета, що не є природним ґрунтом.

Фаул-флай повинен оцінюватися відповідно до відносного розташування м'яча та лінії фаулу, включно зі щоглою фаулу, а не залежно від того, чи перебуває гравець інфілда на фаул- чи фейр-території в момент, коли він торкається м'яча.

Коментар до терміну (фаул-бол): відбитий м'яч, якого не торкнувся польовий гравець, який вдаряється об планку пітчера та відскакує на фаул-територію, між домом і першою або між домом і третьою базою, є фаул-болом.

Якщо флай-бол приземлюється в інфілді між домом і першою базою, або домом і третьою базою, а потім відскакує на фаул-територію, не торкаючись

гравця або судді, і перед тим, як пройти першу або третю базу, це фаул-бол; або якщо м'яч опинився на фаул-території або його торкнувся гравець на фаул-території, це буде фаул-бол. Якщо флай-бол приземляється на першу чи третю базу або за її межами, а потім відскакує на фаул територію, це буде фейр-хіт.

FOUL TERRITORY/ФАУЛ-ТЕРИТОРІЯ – це частина ігрового поля за межами першої та третьої базових ліній, що продовжуються до огорожі перпендикулярно вгору.

FOUL TIP/ФОЛ-ТИП – це відбитий м'яч, який різко і прямо йде від бити до кетчера та спійманий без порушень. Це не фол-тіп, якщо він не спійманий, а будь-який спійманий фол-тіп буде страйком, і м'яч у грі.

GROUND BALL/ГРАУНД-БОЛ (НАЗЕМНИЙ М'ЯЧ) – це відбитий м'яч, який котиться або відскакує низько над поверхнею.

HOME TEAM/ДОМАШНЯ КОМАНДА – це команда, на території якої проводиться гра, або, якщо гра проводиться на нейтральних майданчиках, команда-господар буде визначена за взаємною згодою.

ILLEGAL/НЕЛЕГАЛЬНО – супротив цих правил.

ILLEGAL PITCH/НЕПРАВИЛЬНА ПОДАЧА (НЕЛЕГАЛЬНА ПОДАЧА) – це (1) подача на беттера, коли опорна нога пітчера не торкається пластини пітчера; (2) подача із швидким поворотом. Нелегальна подача, коли раннери знаходяться на базі, є боком.

INFIELDER/ІНФІЛДЕР – гравець, що займає позицію у інфілді.

INFIELD FLY/ІНФІЛД ФЛАЙ – фейр флай-бол (не враховуючи лайн-драйв або спробу банта), який може бути спійманий інфілдером із звичайним зусиллям, коли зайняті перша та друга, або перша, друга та третя бази, до двох аутів. Пітчер, кетчер і будь-який аутфілдер, який знаходиться у інфілді під час гри, вважаються інфілдерами з метою виконання цього Правилу.

Коли здається очевидним, що відбитий м'яч буде інфілд флай, суддя повинен негайно оголосити «інфілд флай» на користь раннерів. Якщо м'яч знаходиться поблизу базових ліній, суддя повинен оголосити «інфілд флай, якщо фейр».

М'яч живий, і раннери можуть просуватися вперед, ризикуючи, що м'яч буде спійманий, або повернутися та просуватися після торкання м'яча, як і на будь-якому флай-болі. Якщо удар стає фаулом, це розглядається так само, як будь-який фаул.

Якщо оголошеному інфілд флаю дозволено впасти неторкнутим на землю, і він відскочить на фаул територію до того, як пройде першу або третю базу, це буде фаул. Якщо оголошений інфілд флай неторкнутим падає на землю за межами базової лінії та відскакує на фейр територію, до того, як подолати першу або третю базу, це інфілд флай.

Коментар до терміну (інфілд флай): згідно з правилом інфілд флай, суддя має вирішувати, чи міг м'яч взяти звичайним шляхом інфілдер, а не якимись довільними обмеженнями, як трава чи базові лінії. Суддя також повинен постановити, що м'яч є інфілд флай, навіть якщо ним володів аутфілдер, якщо,

на думку судді, м'яч міг бути так само легко оброблений інфілдером. Інфілд флай ні в якому разі не можна вважати апеляційною грою. Рішення судді має керувати, і рішення має бути прийняте негайно.

Коли застосовується правило інфілд флай, раннери можуть просуватися на власний ризик. Якщо згідно з правилом інфілд флай, інфілдер навмисно дозволяє впасти фейр-болу, м'яч залишається в грі, незважаючи на положення Правила 5.09(a)(12). Правило інфілд флай має перевагу.

Якщо під час інфілд флай виявлена перешкода, м'яч залишається живим, доки не буде визначено, чи фейр він чи фаул. Якщо фейр, то раннер, який заважав польовому гравцеві, і беттер вибувають в аут. У разі фаулу, навіть якщо його спіймали, раннер вибуває, а беттер повертається до бити.

IN FLIGHT/У ПОЛЬОТІ – описує відбитий, кинутий або поданий м'яч, який ще не торкнувся землі чи іншого об'єкта, крім польового гравця.

IN JEOPARDY/В НЕБЕЗПЕЦІ – термін, який вказує на те, що м'яч у грі, і гравець нападу може бути вилучений в аут.

INNING/ІННІНГ – частина гри, у якій команди по черзі грають в нападі та захисті, і в якій кожна команда виконує три виведення гравців супротивника в аут. Час кожної команди на відбитті становить половину іннінгу (half-inning).

INTERFERENCE/ВТРУЧАННЯ

(a) Втручання при нападі – дія команди, що відбиває, яка втручається, заважає, блокує, перешкоджає, утримує або вводить в оману будь-якого польового гравця, який намагається зробити гру.

(b) Втручання при захисті – дія польового гравця, яка перешкоджає або заважає беттеру відбити подачу.

(c) Втручання судді має місце (1) коли суддя на домі заважає, утримує або перешкоджає кидку кетчера, який намагається запобігти викраденню бази або вилучити раннера під час гри, або (2) коли фейр-бол торкається судді на фейр-території до проходження повз польового гравця.

(d) Втручання глядача відбувається, коли глядач (або предмет, кинутий глядачем) перешкоджає гравцеві зіграти живим м'ячем, виходячи на ігрове поле або простягаючи руку з-за трибун і над ігровим полем.

LEAGUE/ЛІГА – група клубів, команди яких грають між собою за задалегідь узгодженим розкладом відповідно до цих правил для чемпіонату ліги.

LEGAL (or LEGALLY)/ЗАКОННИЙ (або ЗАКОННО) – те, що відповідає цим правилам.

LIVE BALL/ЖИВИЙ М'ЯЧ – м'яч, який знаходиться в грі.

LINE DRIVE/ЛАЙН-ДРАЙВ – це відбитий м'яч, який різко і прямо йде від бити до польового гравця, не торкаючись землі.

MANAGER/МЕНЕДЖЕР – особа, призначена Клубом відповідальною за дії команди на полі та яка представляє команду в спілкуванні з суддею та командою суперника. Гравець може бути призначений менеджером.

MINOR LEAGUE/МОЛОДША ЛІГА – стосується будь-якої ліги в системі ліг професійного розвитку, керованої Вищою лігою бейсболу, у якій призначено змагатися клубам Молодшої ліги.

MINOR LEAGUE CLUB/КЛУБ МОЛОДШОЇ ЛІГИ – означає будь-який професійний бейсбольний клуб, який є стороною Ліцензійної угоди про розвиток гравців («PDL» – Player Development License).

OBSTRUCTION/ОБСТРУКЦІЯ (БЛОКУВАННЯ) – дія польового гравця, який, не володіючи м'ячем і не роблячи дій, пов'язаних з ловлею м'яча, перешкоджає просуванню будь-якого раннера.

OFFENSE/НАПАД – команда або будь-який гравець команди, що знаходиться на відбитті.

ORDINARY EFFORT/ЗВИЧАЙНЕ ЗУСИЛЛЯ – зусилля, яке польовий гравець із середньою кваліфікацією на позиції в цій лізі або класифікації ліг повинен продемонструвати під час гри, з належною увагою до стану поля та погодних умов.

OUT/AUT – один із трьох обов'язкових вилучень гравців команди, що атакує, під час її перебування на відбитті.

OUTFIELDER/AУТФІЛДЕР – польовий гравець, який займає позицію в аутфілді, що є зоною ігрового поля, найбільш віддаленою від домашньої бази.

OVERSLIDE/ОБЕРСЛАЙД – це дія гравця нападу, коли його ковзання (слайд) до бази, за винятком просування від дому до першої бази, відбувається з таким імпульсом, що він втрачає контакт з базою.

PENALTY/ШТРАФ – застосування цих правил після незаконних дій.

PERSON/ОСОБА гравця або судді – це будь-яка частина його тіла, його одяг або спорядження.

PITCH/ПОДАЧА – м'яч кинутий беттеру пітчером.

Коментар до терміну (подача): усі інші подачі м'яча одним гравцем іншому є кидками м'яча.

PITCHER/ПІТЧЕР – польовий гравець, призначений робити подачі м'яча беттеру.

The pitcher's PIVOT FOOT/ОПОРНА НОГА пітчера – це та нога, яка контактує з пластиною пітчера, коли він робить подачу.

«PLAY»/«ПЛЕЙ» («гра») – наказ судді почати гру або відновити дії після будь-якого мертвого м'яча.

QUICK RETURN/ШВИДКЕ ПОВЕРНЕННЯ – подача, зроблена з очевидним наміром вивести беттера з рівноваги. Це нелегальна подача.

REGULATION GAME/РЕГЛАМЕНТНА ГРА дивись правило 7.01.

RETOUCH/ПОВТОРНЕ ТОРКАННЯ – дія раннера, коли він повертається на базу відповідно до вимог правил.

RUN (or SCORE)/ПРОБІГ (або ОЧКО) – здобування очка на рахунок своєї команди, який робить гравець команди, що атакує, який просувається від беттера

до раннера та торкається першої, другої, третьої та домашньої баз у наведеному порядку.

RUN DOWN/РАУН-ДАУН/ЗАГОНЯННЯ – це акт гравців (двох або більше) захисту, спрямований на те, щоб вибити в аут раннера між базами.

RUNNER/РАННЕР – це атакуючий гравець, який просувається до будь-якої бази, торкається її або повертається до неї.

«SAFE»/«СЕЙВ» – оголошення судді про те, що раннер має право на базу, яку він намагався зайняти.

SET POSITION/СЕТ-ПОЗИЦІЯ одна з двох легальних позицій пітчера. (Вважається, що пітчер перебуває у сет-позиції, коли він ставить опорну ногу на планку для подачі, обидва плеча дивляться до певної міри на першу (коли пітчер шульга) або на третю (коли правша) базу і тримає м'яч обома руками поперед свого тіла).

SQUEEZE PLAY/СКВІЗ ПЛЕЙ – термін, який позначає гру, коли команда з раннером на третій базі намагається завести цього раннера в дім і заробити очко за допомогою банта.

STRIKE/СТРАЙК – це законна подача, яка оголошується суддею, коли:

- (а) беттер зробив спробу відбити м'яч, але промахнувся;
- (b) відбиття не було, але будь-яка частина м'яча проходить через будь-яку частину страйк-зони;
- (с) беттер чинить фаул, коли в нього менше двох страйків;
- (d) є фаул при виконанні банта;
- (е) торкається беттера, коли він б'є по м'ячу;
- (f) торкається беттера в польоті в страйк-зоні;
- (g) стає фол-тіпом.

STRIKE ZONE/СТРАЙК-ЗОНА – це зона над пластиною домашньої бази, верхньою межею якої є горизонтальна лінія посередині між верхньою частиною плечей і верхньою частиною штанів форми, а нижнім рівнем є лінія у западині під колінною чашечкою. Страйк-зона повинна бути визначена за положенням беттера, коли він готовий замахнутися на кинутий м'яч. (Схема СТРАЙК-ЗОНИ див. Додаток 5.)

SUSPENDED GAME/ПРИЗУПИНЕНА ГРА – перервана гра, яка має бути завершена пізніше.

TAG/ТЕГ (ОСАЛЮВАННЯ АБО ТОРКАННЯ) – дія польового гравця, коли він торкається бази своїм тілом, надійно та міцно тримаючи м'яч у руці чи рукавиці; або осалювання раннера м'ячем, або рукою чи рукавицею, що тримає м'яч (крім шнурків), надійно та міцно тримаючи м'яч у руці чи рукавиці. Проте це не тег, якщо польовий гравець губить м'яч одночасно або одразу після торкання бази чи раннера. Встановлюючи дійсність тегу, польовий гравець повинен тримати м'яч достатньо довго, щоб довести, що він повністю контролює м'яч. Якщо польовий гравець зробив тег і губить м'яч під час виконання кидка після тегу, тег вважається зробленим. Для цілей цього визначення будь-які

прикраси, які носить гравець (наприклад, намиста, браслети тощо), не вважаються частиною тіла гравця.

THROW/КИДОК – кидання м'яча кистю та рукою до певної цілі, яке завжди слід відрізняти від подачі.

TIE GAME/НІЧИЯ – це регулярна гра, яка закінчується, коли кожна команда має однакову кількість очок.

«TIME»/«ТАЙМ» – оголошення суддею про правомірну перерву у грі, під час якої м'яч мертвий.

TOUCH/ДОТИК – торкнутися гравця чи судді означає торкнутися будь-якої частини його тіла, будь-якої частини форми чи спорядження, яке він носить (але не будь-яких прикрас (наприклад, намиста, браслетів тощо), які носить гравець).

Коментар до терміну (дотик): спорядженням вважається те, що носить гравець або суддя, якщо воно торкається призначеного місця на його тілі.

TRIPLE PLAY/ПОТРІЙНА ГРА – це гра захисту, в якій три гравці нападу вилучаються в аут в результаті безперервних дій, за умови, що між аутами немає помилок.

WILD PITCH/ДИКА ПОДАЧА – зависока, занижка або задалека відносно пластини домашньої бази, що кетчер не може впоратися з нею звичайними зусиллями.

WIND-UP POSITION/ПОЗИЦІЯ ВІНДАП – одна з двох легальних позицій пітчера під час подачі.

ПРИМІТКА. Будь-яке посилення в цих Офіційних правилах бейсболу на «він», «його» або «йому» вважатиметься посиленням на «вона», «її» або «їй», залежно від обставин, коли особа це жінка.

Директор департаменту
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО

Виконавчий директор Федерації
бейсболу та софтболу України



Євген ДЗЮБЕНКО

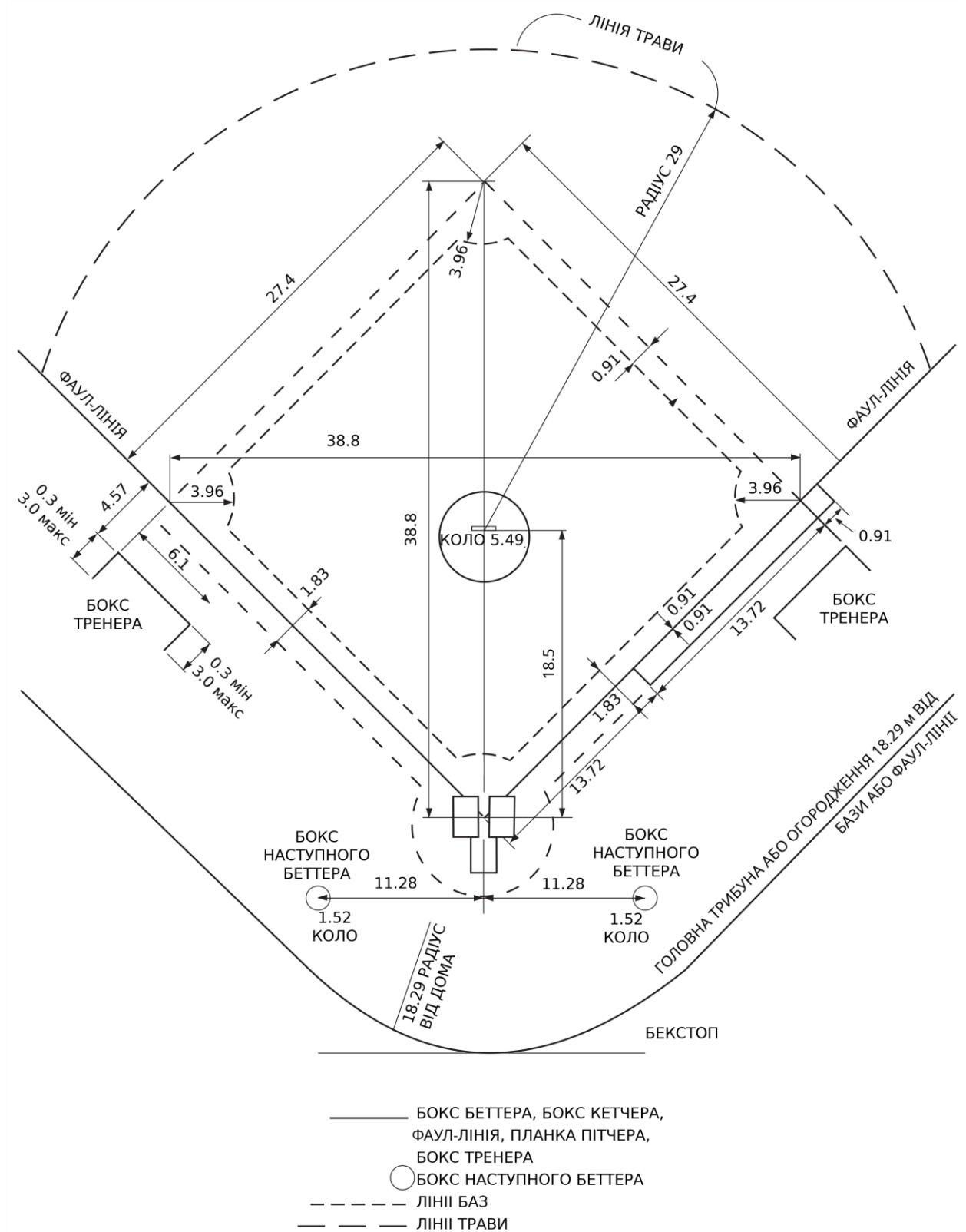
2024 року

Додатки

Додаток №1

Схема №1

Схема ігрового поля



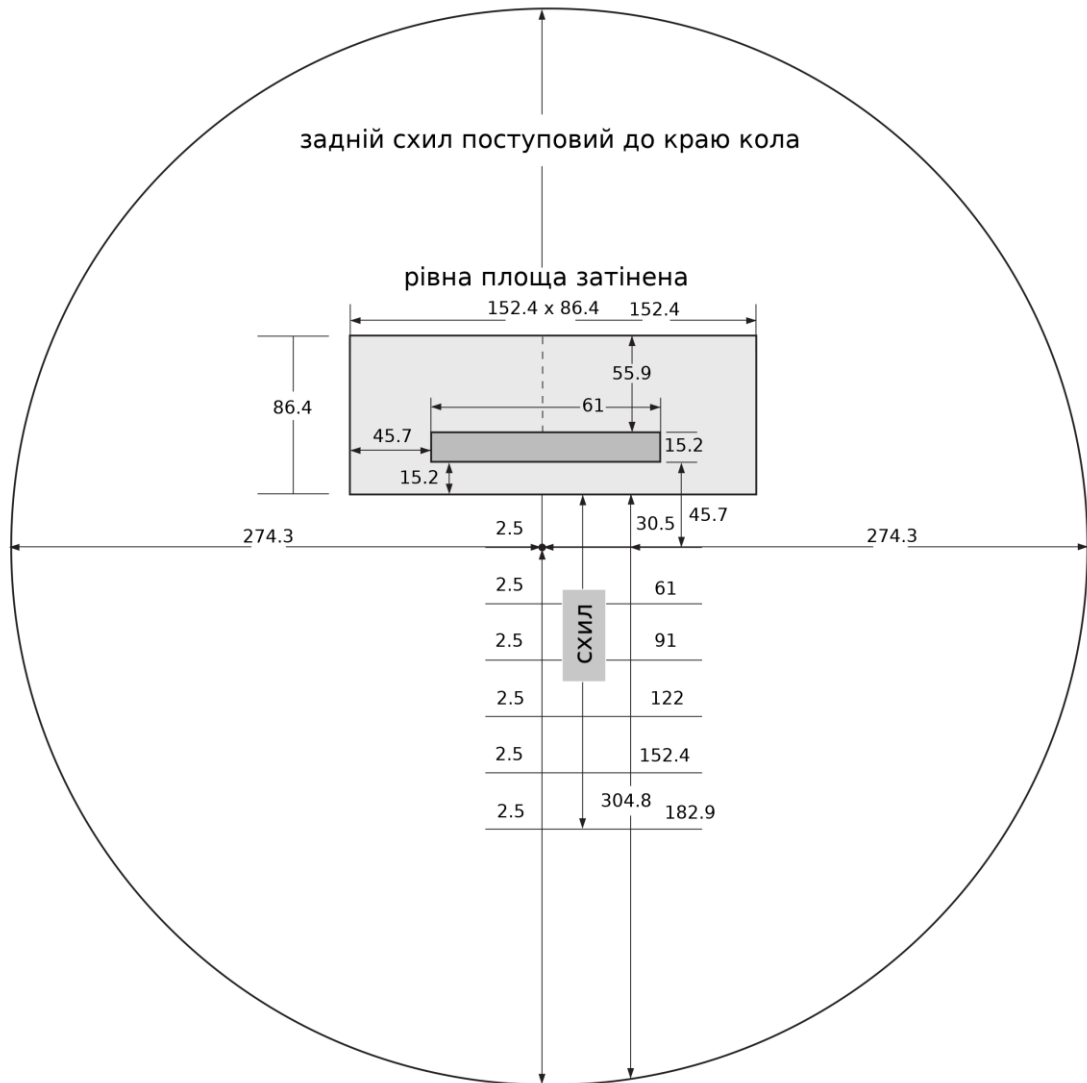
(розміри вказано в метрах)

А – перша, друга, третя бази
В – бокс беттера
С – бокс кетчера
D – дім
Е – планка пітчера

Розташування гірки пітчера

Запропонована схема гірки пітчера.

Схема № 3 доповнює та, у разі розбіжностей, замінює схему № 2.



(розміри вказано в сантиметрах)

Гірка пітчера: коло діаметром 5,49 м, центр якого знаходиться на відстані 17,98 м від тильної сторони пластини дому.

Знайдіть передній край планки на 45,7 см позаду центру гірки.

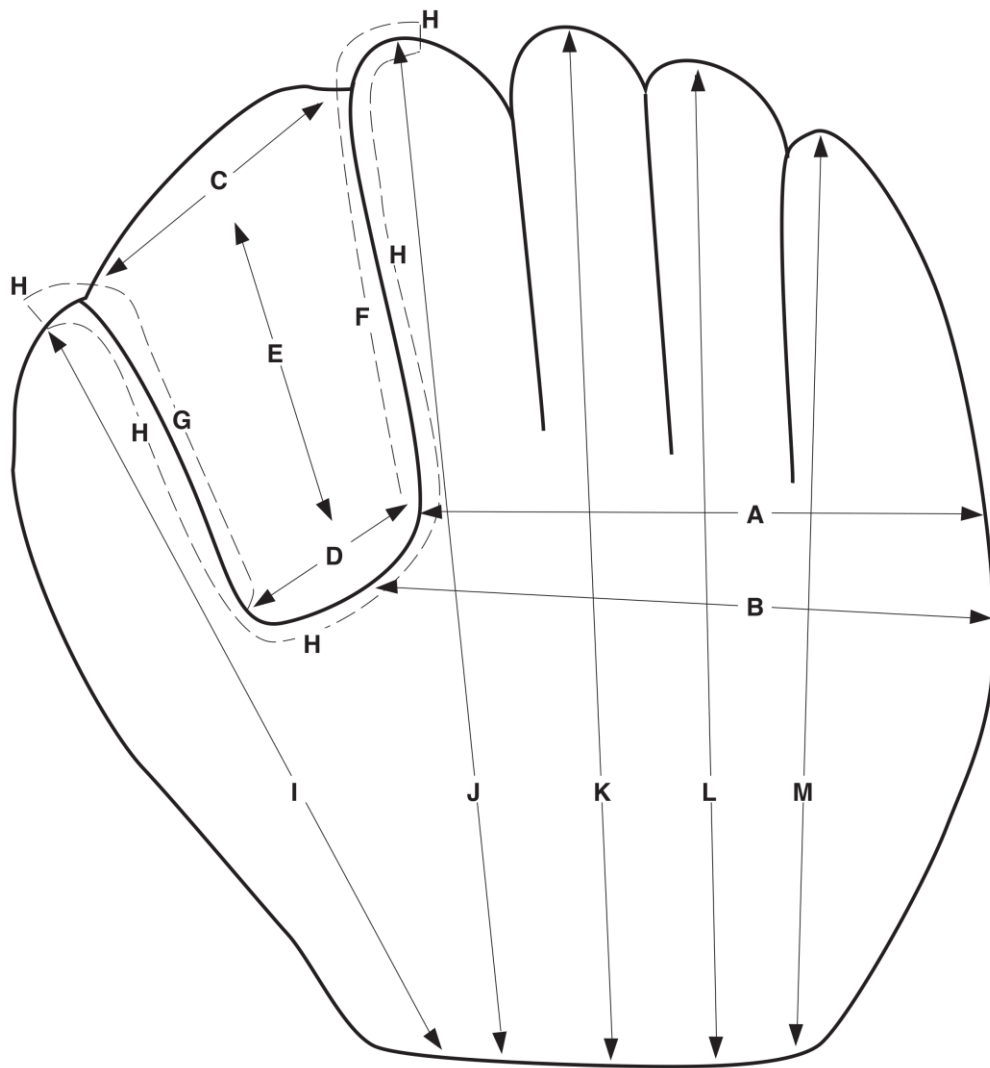
Від переднього краю планки до задньої точки домашньої бази – 18,44 м.

Схил починається на 15,2 см від переднього краю планки.

Ступінь схилу від початкової точки 15,2 см перед планкою пітчера до точки 18,3 м у бік домашньої бази має бути 2,5 см на кожні 30,5 см, і такий ступінь схилу має бути рівномірним.

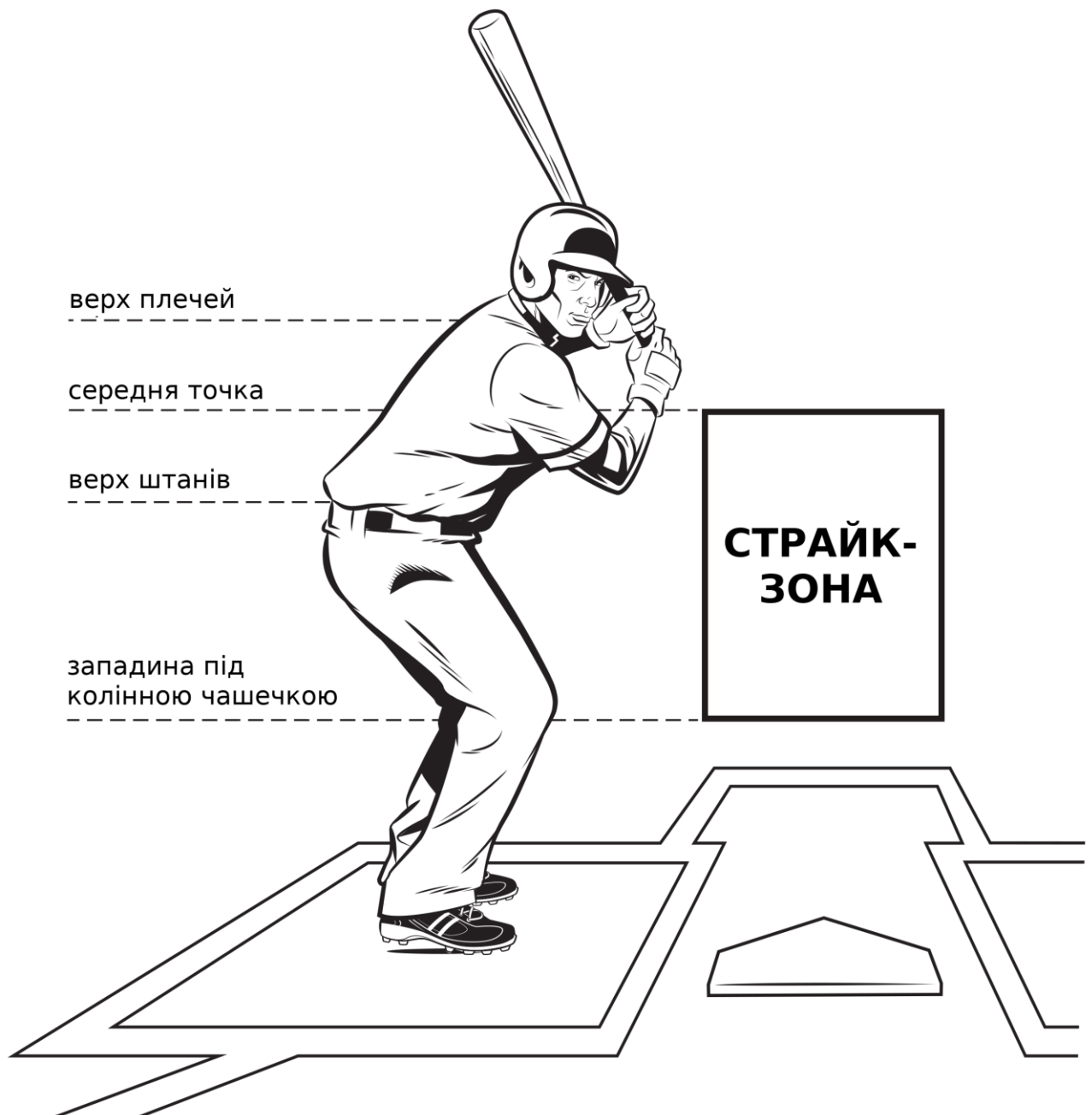
Рівна площа навколо планки повинна бути 15,2 см перед планкою, 45,7 см з кожного боку та 55,9 см позаду планки. Загальна рівна площа розміром 152,4 см x 86,4 см.

Розміри рукавиці польового гравця



- (A) Ширина долоні – 19,7 см
- (B) Ширина долоні – 20,3 см
- (C) Верхній отвір перетинки – 11,4 см (перетинка не має бути ширше 11,4 см в будь-якому місці)
- (D) Нижній отвір перетинки – 8,9 см
- (E) Перетинка зверху вниз – 14,6 см
- (F) Шов промежини вказівного пальця – 14 см
- (G) Шов промежини великого пальця – 14 см
- (H) Шов промежини – 34,9 см
- (I) Великий палець зверху до нижнього краю – 19,7 см
- (J) Вказівний палець від верхнього до нижнього краю – 33 см
- (K) Середній палець від верхнього до нижнього краю – 29,8 см
- (L) Безіменний палець від верхнього до нижнього краю – 27,3 см
- (M) Мізинець до нижнього краю – 22,8 см

Страйк-зона



Зміст

Передмова.....	2
Важливі примітки.....	2
Підсумок змін правил за 2023 рік.....	3
1.00 Цілі гри.....	4
2.00 Ігрове поле.....	4
2.01 План поля.....	4
2.02 Домашня база.....	5
2.03 Бази.....	5
2.04 Планка пітчера.....	5
2.05 Лавки.....	6
3.00 Інвентар та форма.....	6
3.01 М'яч.....	6
3.02 Бита.....	6
3.03 Форма гравців.....	7
3.04 Рукавиця кетчера.....	8
3.05 Рукавиця гравця першої бази.....	8
3.06 Рукавиця гравця у полі.....	8
3.07 Рукавиця пітчера.....	9
3.08 Шоломи.....	9
3.09 Надмірна комерціалізація.....	10
3.10 Інвентар на полі.....	10
4.00 Підготовка гри.....	10
4.01 Обов'язки судді.....	10
4.02 Головний менеджер.....	11
4.03 Обмін картками розміщення.....	12
4.04 Стан погоди та поля.....	13
4.05 Особливі правила поля.....	14
4.06 Жодного братання.....	14
4.07 Безпека.....	14
4.08 Подвійні ігри.....	14
5.00 Гра.....	15
5.01 Початок гри ("Play Ball!")	15
5.02 Позиції на полі.....	15
5.03 Базові тренери.....	17
5.04 Відбивання.....	17

(a) Порядок відбивання.....	17
(b) Бокс для беттера.....	17
(4) Правило бокса беттера.....	19
(c) Завершення відбивання.....	19
5.05 Коли беттер стає раннером.....	20
5.06 Переміщення по базах.....	22
(a) Зайняття бази.....	22
(b) Просування по базах.....	22
(c) Мертві м'ячі.....	26
5.07 Пітчинг.....	27
(a) Легальний пітчинг.....	27
(1) Позиція віндап.....	27
(2) Позиція сет.....	28
(b) Розминка пітчера.....	29
(c) Затримки пітчера.....	29
(d) Кидання до баз.....	29
(e) Наслідок прибирання опорної ноги з планки.....	29
(f) Пітчери з амбідекстрією.....	30
5.08 Як команда заробляє очки.....	30
5.09 Виведення в аут.....	32
(a) Виведення беттера.....	32
(b) Виведення раннера.....	34
(c) Апеляції.....	38
(d) Попередній раннер не торкнувся бази – наслідки.....	39
(e) Третій аут – завершення іннінга.....	39
5.10 Заміни та зміни подачі (Включно з відвідуванням насипу/гірки пітчера)	39
(l) Візити до гірки, які вимагають вилучення пітчера з гри.....	43
(m) Обмеження кількості відвідувань гірки за гру.....	44
5.11 Правило призначеного хітера.....	45
(b) Стартовий пітчер як призначений хітер.....	47
5.12 Оголошення «тайм» і мертві м'ячі.....	47
6.00 Неправильна гра, нелегальні дії та погана поведінка.....	48
6.01 Втручання, перешкоди та зіткнення з кетчером.....	48
(a) Втручання беттера або раннера.....	48
(b) Право переваги філдера.....	51
(c) Втручання кетчера.....	51

(d) Ненавмисне перешкоджання.....	52
(e) Втручання глядачів.....	53
(f) Втручання тренера та судді.....	53
(g) Втручання при сквіз-плей або викраданні дому.....	54
(h) Обструкція (блокування)	54
(i) Зіткнення на домашній базі.....	55
(j) Спроби дабл-плей з використанням слайду.....	56
6.02 Нелегальна дія пітчера.....	57
(a) Бок.....	57
(b) Нелегальні подачі з незайнятими базами.....	58
(c) Заборони при подачі.....	59
6.03 Нелегальні дії беттера.....	61
(a) Беттер в ауті за нелегальні дії, коли:	61
(b) Відбиття поза чергою.....	62
6.04 Неспортивна поведінка.....	64
7.00 Закінчення гри.....	65
7.01 Регламентні ігри.....	65
7.02 Ігри призупинені, відкладені та нічия.....	67
7.03 Присуджені ігри.....	69
7.04 Протестні ігри.....	70
8.00 Суддя.....	70
8.01 Кваліфікація та повноваження судді.....	70
8.02 Апеляція на рішення судді.....	71
8.03 Позиція судді.....	72
8.04 Звітність.....	73
Загальні інструкції суддям.....	74
Антидопінгові заходи під час спортивних змагань.....	75
Визначення термінів.....	77
Додатки.....	86
Схема ігрового поля.....	86
Розташування дому, першої, другої та третьої бази.....	87
Розташування гірки пітчера.....	88
Розміри рукавиці польового гравця.....	89
Страйк-зона.....	90