

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ Олексій НІКІТЕНКО
« » _____ 2025 року

ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ГРИ З БЕЙСБОЛУ⁵



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№22/3.5/25 від 13.05.2025
КЕП: Нікітенко О. В. 13.05.2025 14:38
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

Зміст

Ігровий майданчик	3
Підготовка до гри	7
Правила гри	8
Завершення гри	13
Антидопінгові заходи під час спортивних змагань.....	14
Додатки	16

Вступ

Бейсбол5™ або Б5 – це спрощена версія класичних ігор у бейсбол і софтбол. Це швидка, молода та динамічна гра, яка дотримується тих самих основоположних принципів класичних ігор бейсболу та софтболу.

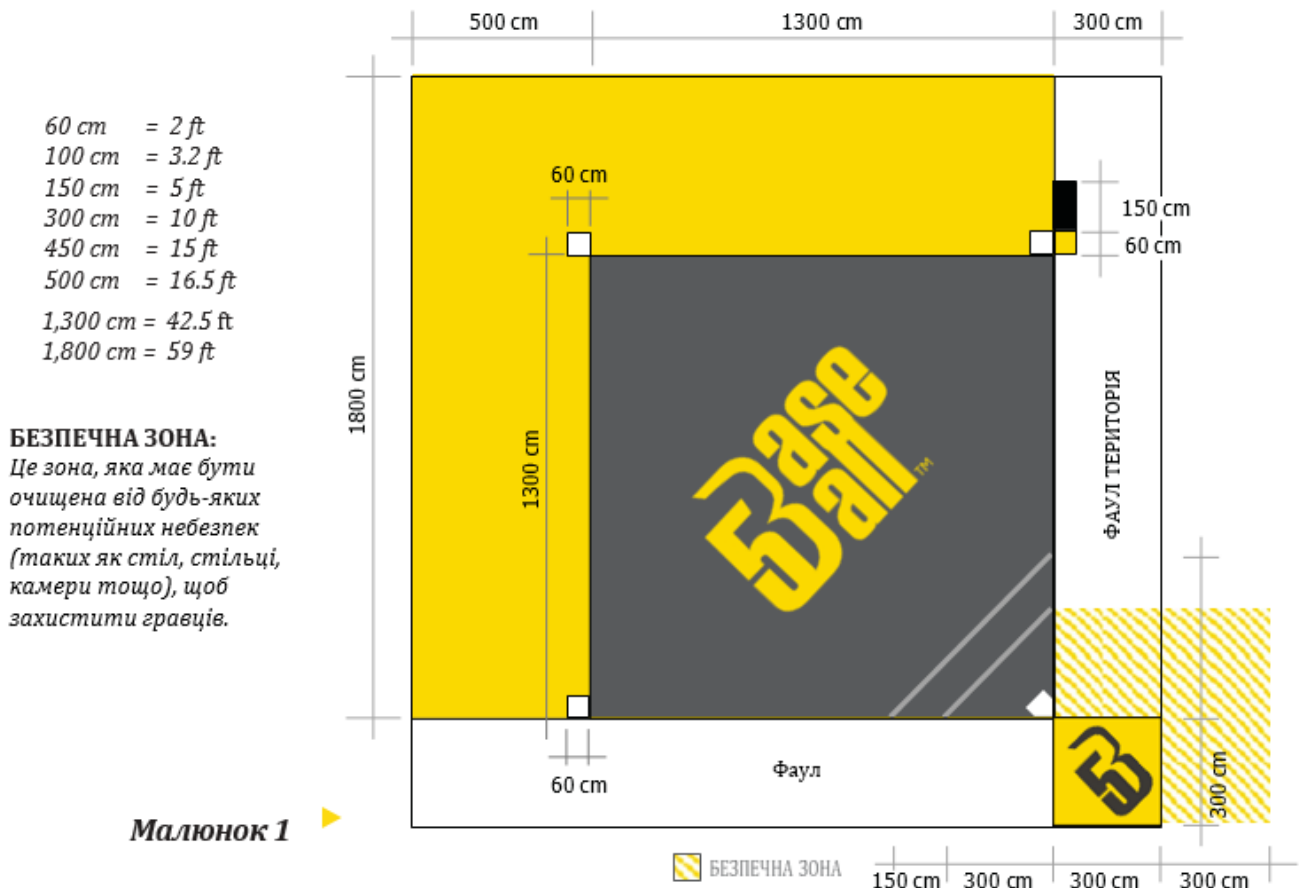
У бейсбол5™ можна грати всюди, для цього потрібен лише гумовий м'яч.

Ігровий майданчик

Розмітка поля (інфілд та аутфілд)

Внутрішнє поле (інфілд) має квадратну форму з базами в кожному куті. Відстань між базами становить 13 м або 42,5 футів (сіра зона на малюнку 1). Зовнішнє поле (аутфілд) – це решта території ігрового майданчику між внутрішнім полем (інфілдом) та зовнішньою огорожею (жовта зона на малюнку 1).

Починаючи з зони відбивання (беттер боксу), що за «домашньою базою» (далі – «дім») (малюнок 1), «бази» нумеруються проти годинникової стрілки (1-ша, 2-га і 3-тя).



Ігрова територія

Ігрова територія (сірі та жовті зони – інфілд та аутфілд відповідно) на **малюнку 1** має квадратну форму, розміром 18 м (59 футів) у кожную сторону, у якій один з кутів збігається з «домом». Зона заборони удару («**NO-HIT**» **ЗОНА**), розташована перед «домом», не є частиною ігрової території (**малюнок 5**), за винятком діагональної лінії, що позначає зону заборони ударів. Лінії, що позначають поле, повинні мати ширину 5 см (2 дюйми), за винятком лінії, що позначає зону заборони ударів («**NO-HIT**» **ЗОНА**).

«NO-HIT» ЗОНА

Пряма лінія повинна бути проведена на відстані 4,5 м від «дому» в сторону 1-шої бази, так само дзеркально в сторону 3-ї бази по лінії фаул територій. Для категорії U15 «**NO-HIT**» **ЗОНА** позначається на відстані 3 м. Лінія повинна мати товщину 10 см.

ЗОНА ВІДБИВАННЯ



Малюнок 2

Зона відбивання (**BATTER'S BOX**) має квадратну форму зі стороною, що дорівнює 3 м. Вона розташована поза межами ігрової території, за «домом, побудована на продовженні двох фаул ліній, що перетинаються одна з одною в куті «дому». (**Малюнок 2**)

Бази

Форма та розмір усіх трьох **баз** – це квадрат зі стороною 60 см (2 фути). Бази просто розмічаються на ігровому майданчику. Друга і третя бази розташовані на аутфілді, «дім» знаходиться в зоні «заборони ударів», а перша база поділена між аутфілдом і фаул територією.



Перша база

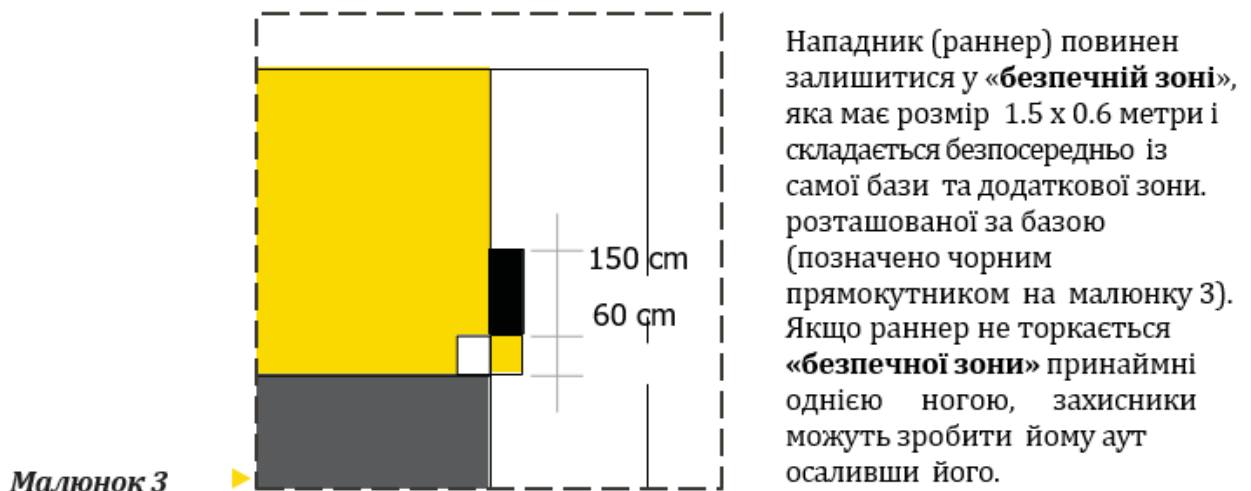
Щоб уникнути зіткнень, перша база подвійна (малюнок 3). Отже, гравець команди, яка захищається, повинен розташуватися у межах ігрової території (та використовувати білу базу, позначену маленьким білим квадратом на малюнку 3). Для того, хто відбиває/нападника (раннера), перша база розташована поза межами ігрової території (позначено маленьким жовтим квадратом на малюнку 3).

Відбиваючий/нападник (раннер), повинен пробігти через зовнішню базу (жовту), за винятком ситуацій, описаних нижче, коли він/вона може використовувати базу на ігровій території:

1. Коли на першій базі гра не ведеться.

2. Коли помилковий кидок змушує гравця, що захищається, перейти на фаул територію за першу базу, щоб зловити м'яч до того, як відбиваючий/нападник (раннер) торкнеться першої бази. Гравець захисту може використовувати зовнішню базу, щоб уникнути зіткнення.

Після того, як гравець нападу (раннер), що біжить на першу базу, займає її, далі виходить за межі першої бази та демонструє намір атакувати другу базу, він/вона може повернутися лише до тієї бази, яка знаходиться на ігровій території (повернутися на білу базу).



Дім

Дім, такий як в класичному бейсболі/софтболі, являє собою квадрат розміром 43,2 см з двома кутами, виставленими так, що один край залишається довжиною 43,18 см, дві суміжні сторони мають 21,6 см, а інші 30,5 см та встановлений під кутом, щоб зробити точку перетину ліній ігрового майданчика.



Огорожа

Стандартна висота огорожі – 100 см. Проте кожна ліга/організатор змагань можуть на власний розсуд вирішувати, як саме вони будуть обмежувати ігровий майданчик: наприклад, використовуючи стіни наявних будівель або графічні відмітки на землі. У такому випадку можуть знадобитися додаткові правила ігрової території.



Основні принципи бейсболу5

Бейсбол5™ є офіційною спортивною дисципліною, яка регулюється Всесвітньою конфедерацією бейсболу та софтболу (WBSC) та підпадає під дію всіх відповідних статутів WBSC, підзаконних актів, правил і положень, а також принципів управління.

Положення про міжнародні змагання (див. повну статтю 19 Статуту WBSC).

Будь-які міжнародні змагання з бейсболу5, матчі, ігри, турніри між командами та/або клубами, які підпадають під юрисдикцію та/або егіду одного або кількох членів та/або включають одного чи кількох гравців, які підпадають під юрисдикцію та/або егіду одного чи кількох учасників, підпадають під юрисдикцію WBSC і регулюються статутом, кодексом, правилами, встановленими WBSC.

Повноправні члени WBSC є єдиними органами в своїй країні, які можуть обирати свою національну збірну та мають ексклюзивне право представляти свою країну чи її територію, прапор і кольори.

Короткий зміст основних положень (повний текст див. ст. 24 Статуту WBSC).

Активи WBSC Baseball5 складаються з:

1. Назва «Baseball5», будь-яка публікація WBSC, як-от інформаційні бюлетені, журнали, документальні фільми тощо, а також аббревіатури «WBSC», «Б5» і переважаючі логотипи та бренди організації та всі ті, які можуть бути створені в майбутньому.

2. Бейсбол5 світовий/глобальний рейтинг всіх категорій.
3. Усі офіційні змагання національних збірних команд, які підпадають під юрисдикцію WBSC.
4. Назва Baseball5 World Cup, а також всі різні його вікові категорії та всі інші торгові марки та зареєстровані змагання (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit).
5. Офіційні змагання та турніри з бейсболу5, які можна створити за допомогою цього бренду.
6. Будь-який логотип, офіційний вигляд і брендинг, пов'язані зі змаганнями з бейсболу5, заходами та подіями.

Підготовка до гри

М'яч

Офіційні змагання WBSC з бейсболу5 проводяться схваленими м'ячами WBSC бейсбол5.

WBSC є всесвітньою керівною організацією бейсболу5, яка має право на сертифікацію, схвалення, ліцензування м'яча та обладнання.

Усі змагання WBSC проводяться сертифікованими м'ячами бейсбол5, які пройшли процес схвалення WBSC.

Іннінг

Іннінг – це міра ігрового часу у бейсбол5™, що складається по чергово з відбивання (нападу) та захисту кожної з команд. Гра складається з 5 іннінгів.

Для таких подій, як Кубки світу, Юнацькі Олімпійські ігри тощо, може гратися у форматі серій, де граються серії з трьох ігор (де кожна гра триває 5 іннінгів).

Гравці команди

Кількість гравців на полі – п'ять. Якщо команда не може забезпечити мінімальну необхідну кількість гравців на полі, команда програє, і матч закінчується.

Максимальна кількість гравців у складі команди – вісім (п'ять основних у грі та три запасні).

Кожен гравець має бути внесений до реєстраційної картки команди (line-up card) та мати ігровий номер (від 0 до 99). Цей номер має бути чітко зображений на футболці гравця та відповідно зареєстрований в турнірі за гравцем.

Змішані команди

У змішаних змаганнях команди повинні мати на полі мінімум два гравця кожної статі у будь-який момент ігрового часу, це саме стосується і офіційного складу команди.

Ігрова форма

Не дозволено використовувати тейпування пальців, однак, в певних умовах, деякі варіанти захисту пальців можуть бути дозволені організаторами змагань та повинні бути оголошені до початку гри (травми, погодні умови тощо).

Для гри у бейсбол⁵ необхідна універсальна спортивна форма. WBSC має право ввести додаткові умови щодо спортивної форми для участі в офіційних змаганнях, про що буде повідомлено в інформаційному бюлетені змагання. Як захисні засоби дозволено використовувати лише наколінники та налокітники.

Реєстраційна картка (додаток 1)

Тренер кожної з команд має надати заповнену та підписану реєстраційну картку (line-up card) організаторам гри за 15 хвилин до її початку та надати організаторам заходу (line-up card) за 90 хвилин до початку гри. У разі відсутності тренера надати реєстраційну картку повинен менеджер команди або її капітан. Крім того, перед початком гри команда повинна надати додаткову реєстраційну картку команді-супернику.

OFFICIAL LINE-UP

WBSC Base Ball

STARTERS

		M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

COMPETITION _____

PLACE _____

DATE _____

GAME # _____ **SET #** _____

VISITOR _____

HOME _____

SUBSTITUTES

		M/F	N°

TEAM _____

MANAGER _____

SIGNATURE _____

Правила гри

«Домашня» команда починає гру у захисті. «Гостьова» команда починає гру у нападі.

Мета команди, що захищається – вивести з гри трьох гравців команди нападника у іннінгу (зробити їм три «аути») для того, щоб змінити захист на напад.

Мета команди, що атакує – набрати рани (очки). Ран зараховується, коли атакуючий гравець зможе завершити повний пробіг по всім базам (торкнувшись усіх трьох баз і повернувшись до дому), не будучи усуненим захистом (не отримавши ауту).

Команда, що захищається

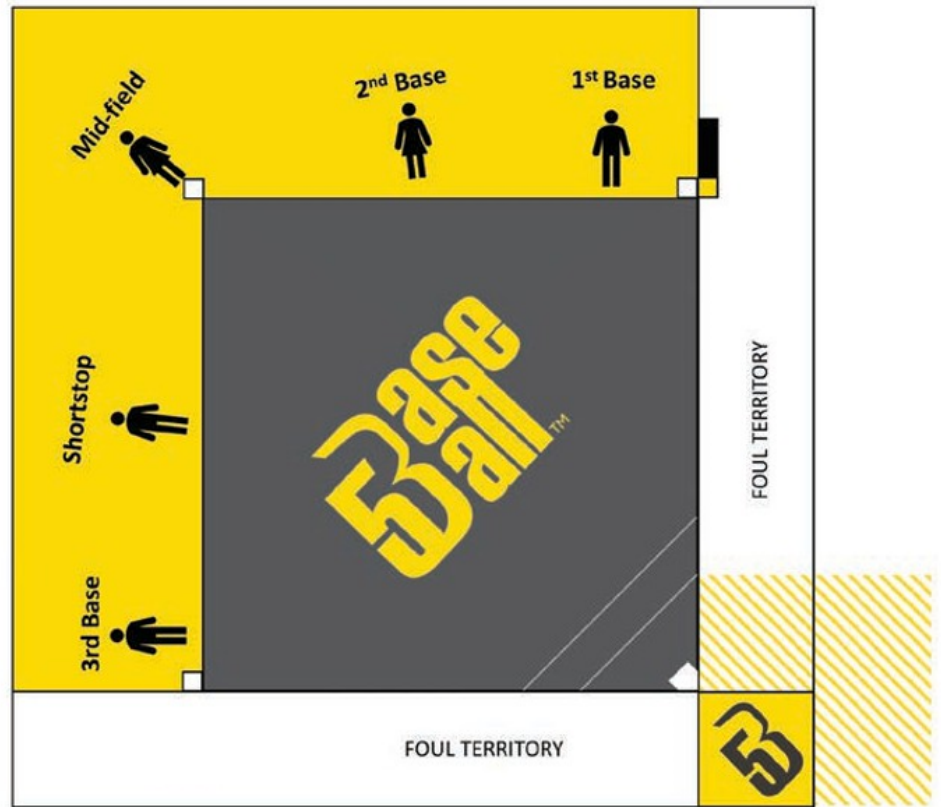
П'ять гравців команди, що захищається, повинні бути у межах ігрового поля, коли гравець нападу б'є по м'ячу.

Позиції:

- 1^{ша} База (1st Base)
- 2^{га} База (2nd Base)
- 3^{тя} База (3rd Base)
- Шортстоп (Shortstop)
- Мідфілдер (Midfielder)

На малюнку 5 зображено типове розташування гравців.

Гравці захисту можуть змінювати свої позиції на полі відповідно до їх тактики.



Малюнок 5 ►

Команда, що атакує

Команда, що атакує, надає заповнену належним чином реєстраційну картку (line-up card), в якій 5 гравців основного складу вказані в порядку відбивання та запасні гравці.

Порядок відбивання дотримується впродовж усієї гри. У випадку заміни гравця, який вийшов на поле, замінює гравця в порядку його відбивання.

Відбивання

Під час удару по м'ячу гравець команди-нападника повинен перебувати у зоні відбивання (залишатися в межах ліній зони відбивання, поки м'яч не буде відбитий від руки відбиваючого).

Гравець нападу, заходячи в беттер-бокс, має підняти руку, якою він збирається вдарити по м'ячу.

По м'ячу б'ють долонею або кулаком.

М'яч живий, коли захист грає ним.

Нелегальний удар

ПРИМІТКА:

У віковій категорії U-15 та молодше, гравці мають другу спробу у разі неправильного удару або фаул-болу.

Малюнок 6 ►



Перший відскок м'яча (після удару) має бути після лінії "NO-HIT" ЗОНИ, м'яч повинен докотитися до огорожі поля, якщо його не торкнеться жоден гравець захисту.

Очки/пробіжки

Одне очко зараховуватиметься кожного разу, коли раннер легально досягне та послідовно торкнеться **першої -> другої -> третьої баз -> дому**, поки гравці захисту не зроблять три ауті гравцям нападу.

ВИНЯТОК: очко/пробіжка не зараховується, коли раннер з третьої бази забігає у дім, а захисники роблять третій аут гравцям нападу:

відбиваючому гравцю нападу до того, як він торкнеться першої бази;

будь-якому раннеру на базі, який не встиг її зайняти.

захисник, що володіє м'ячем, торкнеться швидше бази, до якої змушений бігти раннер.

У разі удару беттером м'яча вгору, раннери на базах повинні повернутися назад або залишатися на них, доки м'яч не буде спіймано.

ПРИМІТКА: щоб уникнути зіткнень у домі, раннер, який атакує дім з третьої бази, може використати зону відбивання, щоб занести очко/пробіжку.



Аути

Команда, що захищається, повинна зробити три «аути», тобто вивести з гри трьох гравців команди-суперника в нападі у кожному іннінгу, для того щоб відбулася зміна захисту на напад.

Яким чином команда у захисті може зробити аут:

володіючи м'ячем, торкнутися бази, до якої «змушений» бігти раннер;

піймавши м'яч до того, як він торкнеться ігрового поля після відбивання («флай аут»);

торкнутися бази, спіймавши м'яч зльоту (коли м'яч не торкнувся ігрового поля після відбивання), коли раннери «змушені» повернутися назад на свої бази при «флай ауті» (*якщо раннер, який повертається на базу, вже пройшов наступну базу, йому необхідно повернутися на базу у зворотному порядку);

володіючи м'ячем, доторкнутися до раннера, коли той знаходиться не на базі;

володіючи м'ячем, доторкнутися до раннера, який пробіг першу базу та вийшов за межі «безпечної зони».

Яким чином гравець команди, що атакує, може отримати аут, виконавши заборонену дію:

заступивши за лінію зони відбивання під час удару по м'ячу (див. малюнок 7);

якщо після удару м'яч опиняється на «фаул-території»;

якщо після удару м'яч не торкнеться ігрового майданчика та вилетить за огорожу;

якщо після удару м'яч торкнеться відбиваючого або раннера;

якщо беттер промахнеться рукою по м'ячу під час спроби удару;

навмисно симулюючи («фейк») удар по м'ячу (***визначення симуляції «фейку»: коли беттер починає відбивати, робить рух однією рукою, а б'є іншою, або зупиняє рух м'яча рукою в момент удару*);

якщо після удару м'яч не торкнеться ігрового майданчика та вилетить за огорожу або вдариться в огорожу;

якщо після удару м'яч не торкнеться огорожі (за умови не торкання його гравцями захисту);

не дотримуючись порядку відбивання, що був вказаний у реєстраційній картці (line-up card). (****Гравець нападу, що входить до зони відбивання поза своєю чергою, отримує аут; порядок відбивання відновлюється з відповідного гравця у реєстраційній картці, порядок відбивання контролює команда захисту*);

якщо раннер залишить базу до того, як відбиваючий (беттер) вдарить по м'ячу;

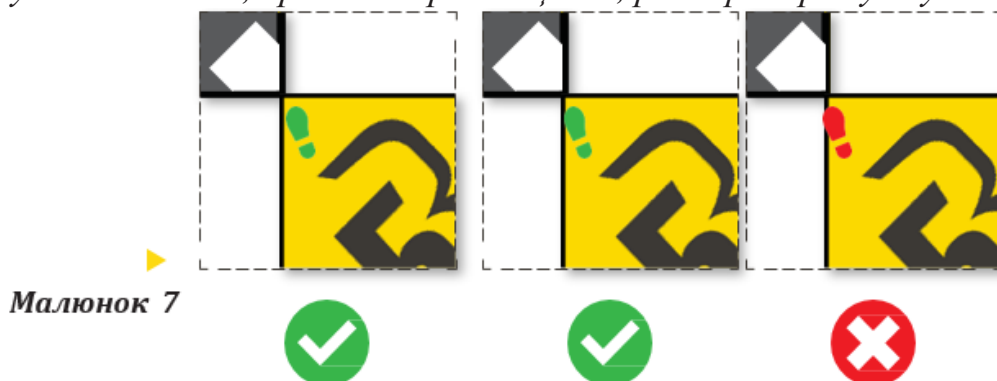
якщо раннер обігнав попереднього раннера;

якщо на базі два і більше раннерів одночасно, то в ауті буде/будуть останні за списком відбивання;

відбиваючий (беттер) виходить з зони відбивання раніше, ніж м'яч торкнеться ігрової території;

зайняти раннером базу, роблячи підкат (слайд)/пірнання. (*****Нападаючим заборонено робити підкати (слайди)/пірнати у бейсболі5*).

ПРИМІТКА: раннери повинні зробити все можливе, щоб уникнути зіткнень з гравцями команди, що захищається. Якщо суддя вирішить, що раннер міг уникнути зіткнення, проте не зробив цього, раннер отримує аут.



Малюнок 7

Мертвий м'яч

Якщо після удару м'яч залишає межі ігрового майданчика і не може бути розіграний командою у захисті, гра зупиняється, і м'яч стає «мертвим»:

якщо після удару жодний гравець команди захисту не торкнувся м'яча, який покинув ігрове поле, тоді кожен раннер переходить на наступну базу (проте не отримують додаткову базу). (**Якщо гравець захисту все ж торкнувся м'яча, і він залишається на ігровій території, тоді м'яч вважається живим*);

помилки можуть бути оголошені будь-якою офіційною особою змагань (суддею), якщо м'яч залишить поле гри через помилковий кидок або неспійманий м'яч захисником;

якщо після удару м'яч торкається гравця команди, що захищається, та залишає межі ігрового майданчика, тоді кожний раннер переходить на наступну базу;

якщо судді оголошують перешкоду з боку захисту або нападу, гра зупиняється, і м'яч стає «мертвим». (Якщо з боку захисту, то нападу віддається база).

Подача – спроба гравця захисту заволодіти м'ячем після удару.

Ловля – спроба захисника заволодіти м'ячем після того, як його кинув йому гравець по команді.

Бази завантажені, 2 аути – особливий випадок

У випадку, коли всі бази зайняті раннерами, команда-нападник вже отримала 2 «аути», а раннер на третій базі повинен бути наступним відбиваючим, кожний раннер переходить на наступну базу: раннер з третьої бази стає відбивачем, а один із запасних гравців займає першу базу.

Якщо у складі команди лише 5 гравців, на першу базу переходить той гравець, що першим отримав «аут» у цьому іннінгу. Порядку відбивання завжди потрібно дотримуватися.

Неспортивна поведінка

За неспортивну поведінку гравця (тренера, менеджера) будь-де (ігровий майданчик, роздягальня, трибуни тощо) під час змагань, суддя має право вилучити порушника з гри. Вилучення діє і на наступну гру команди.

Якщо член команди під час гри протестує проти рішення судді, він отримує усне або письмове попередження. Друге попередження тому самому члену команди призводить до його вилучення.

Використання сторонніх речовин (смола або клей) для покращення ловлі м'яча заборонено та вважається неспортивною поведінкою. Якщо буде виявлено факт використання гравцем сторонніх речовин, такого гравця буде вилучено з гри.

ПРИМІТКА: під час турнірів будь-яке вилучення призведе до дискваліфікації як мінімум на одну гру.

Перешкода в нападі

Перешкода в нападі (інтерференція) – коли суддя вважає, що раннер заважав гравцям команди, що захищається, виконати певну захисну дію (кидок м'яча, ловля м'яча тощо), раннер отримує аут.

Перешкода в захисті

Перешкода в захисті (обструкція) – коли суддя вважає, що гравці команди, що захищається, заважали гравцю нападу на його шляху до бази, то всі раннери займають ті бази, до яких вони рухалися на момент перешкоди.

Тайм

Тимчасова зупинка гри – коли гравці команд тимчасово припиняють гру лише після закінчення ігрової ситуації та оголошення суддею «ТАЙМУ».

У грі кожна з команд може взяти один «тайм» на 30 секунд. Тренер повинен оголосити «тайм», знаходячись біля дому, до того як суддя оголосить «плей-бол», гра буде зупинена.

Заміни

Тактичні заміни

Тактичні заміни можуть бути виконані під час кожної зміни сторін. Запасні гравці можуть увійти до гри лише один раз, якщо вони будуть замінені, вони не зможуть зіграти ще раз.

Гравці основного складу можуть бути заграні (повернутися у гру) ще раз після своєї заміни, але лише для того, щоб зайняти своє місце у черзі відбивання, згідно з реєстраційною карткою.

Заміна через травму

Якщо гравець отримав травму, він може бути замінений у будь-який момент. Травмований гравець не може повернутися до гри. Якщо серія складається з трьох ігор, травмований гравець вибуває на всю серію ігор.

Тимчасова заміна через кровотечу

З міркувань захисту здоров'я та безпеки будь-який гравець, у якого є кровотеча, повинен залишити ігровий майданчик задля отримання медичної допомоги. Для того, щоб повернутися у гру, гравець повинен дочекатися закінчення іннінгу. Тимчасова заміна не враховується, тому запасний гравець, зможе бути заграний ще раз, якщо це необхідно.

Завершення гри

Гра завершується після п'ятого іннінгу, якщо одна з команд набрала більше очок за іншу.

Якщо «домашня» команда лідирує в рахунку на той момент, коли «гостьова» команда завершує фазу атаки у п'ятому іннінгу, гра завершується, «домашня» команда перемагає.

У матчах серії з трьох ігор, переможцем є команда, яка виграв дві гри.

Нічия

У випадку нічийного результату, командам необхідно зіграти додатковий іннінг(-и), поки одна з команд не набере більше ранів/очок, ніж суперник.

У першому додатковому іннінгу раннер автоматично займає першу базу.

У другому додатковому іннінгу раннери автоматично займають першу і другу бази.

Починаючи з третього додаткового іннінгу, раннери мають розташуватися на кожній базі.

Раннери повинні займати бази, не порушуючи порядок відбивання.

Нокаут

Гра завершується, якщо одна з команд веде понад 15 очок на момент завершення третього іннінгу або понад 10 очок на момент завершення четвертого.

Якщо команда досягає переваги в 10 або більше ранів у верхній частині 5-го (п'ятого) іннінгу, гра завершується грою в нижній частині 5-го (п'ятого) іннінгу.

Авторські права

Всі права захищені. ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА WBSC BASEBALL5 (OFFICIAL WBSC BASEBALL5 RULEBOOK) – будь-яку частину не можна відтворювати або передавати в будь-якій формі чи будь-якими засобами, електронними чи механічними, включаючи фотокопію, запис або будь-яку систему зберігання та пошуку інформації, відому на даний момент, або яку буде винайдено, без письмового дозволу Всесвітньої конфедерації бейсболу та софтболу.

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).

Директор департаменту
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО

Виконавчий директор Федерації
бейсболу та софтболу України



Юрій ЧУНІХІН

2025 року

ДОДАТОК 1

РЕЄСТРАЦІЙНА КАРТА

OFFICIAL LINE-UP

STARTERS

	M/F	N°
1		
2		
3		
4		
5		

SUBSTITUTES

	M/F	N°

COMPETITION

PLACE

DATE

GAME # **SET #**

VISITOR

HOME

TEAM

MANAGER

SIGNATURE

ДОДАТОК 2

ПРОТОКОЛ

OFFICIAL SCORE CARD

VISITOR LINE-UP

	M/F	N°
1 SUB		
2 SUB		
3 SUB		
4 SUB		
5 SUB		

HOME LINE-UP

	M/F	N°
1 SUB		
2 SUB		
3 SUB		
4 SUB		
5 SUB		

INNING

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
VISITOR										
HOME										

Start-time: Finish-time:

Competition

Place

Date

Game # **Set #**

Visitor

Home

Home Plate Official

1st Field Official

2nd Field Official

3rd Field Official

Table Official

TIME OUTS

VISITOR: HOME:

ERRORS

VISITOR: HOME:

TOTAL