

Baseboll**Utrustning, spelare och basebollplanen.**

- 1.1** Under matchens gång måste det offensiva laget befinna sig i dug - ouden utom de som är coacher, löpare, slagman eller nästkommande slagman i on - deck cirkeln. Ingen annan än spelare, coacher, manager, avbytare - alla klädda i lagets uniform - samt massör och bat - boy får befinna sig i dug - ouden under matchen. Enbart pitchers, catchers, coacher samt spelare som värmer upp för snart inträde i matchen får befinna sig i bull - pen.
- 1.2** Hemmalagets pitcher får inte värma upp på pitcherkullen innan eller under mötet mellan coacher och domare innan matchstart. Pitchern får efter det mötet 8 uppvärmningskast från kullen, samma som motståndarlagets pitcher får när han inträder i matchen. Efter ett regnavbrott får det defensiva lagets pitcher det antal kast för uppvärmning som domaren finner nödvändiga, denna möjlighet ges även motståndarlagets pitcher när han inträder i matchen efter regnavbrottet. Om en fielder blir pitcher ska han få 8 kast för att värma upp från pitcherkullen. Om särskilda omständigheter (skada, utvisning etc.) föreligger och en pitcher kallas in att pitcha utan att ha haft möjlighet till att värma upp i bull-pen ska domaren tillåta så många uppvärmningskast som han finner nödvändiga. Mellan innings får pitchern 5 uppvärmningskast. Avbrottet mellan innings ska inte ta längre tid än 1 minut.
- 1.3** Nästkommande slagman ska befinna sig i on - deck cirkeln och han är den enda som får befinna sig där. (alltså - endast en i taget får värma upp i on - deck cirkeln)
- 1.4** När en slagman ställer sig i slagmansrutan måste han ha båda fötterna helt och hållet inne i rutan. Slagmansrutans linjer är att betrakta som en del av rutan. Om slagmannen sen slår (fair, foul eller foul - tip) med en eller bägge fötterna på marken helt utanför slagmansrutan är han bränd.
- 1.5** Ingen spelare, coach eller manager får lämna sin plats på planen, i dug ouden eller coachrutan för att klaga på domarens bedömning av strike eller boll. De ska varnas om de rör sig mot hemplattan eller på annat sätt lämnar sin plats för att protestera. Om de trots varning fortsätter ska de utvisas.
- 1.6** Bascoacher står ibland med ena foten eller bägge fötterna alldeles utanför coachrutan. Domaren behöver inte korrigeras detta om inte motståndarlagets coach protesterar. I så fall måste domaren se till att bascoachen har bägge fötterna inne i rutan. Det är tillåtet för en bascoach som har ett spel på sin bas att lämna rutan för att signalera till sin spelare att göra en slide, springa vidare eller springa tillbaka till basen, under förutsättning att coachen inte gör sig skyldig till interference.

- 1.7** Första basman kan inta sin position vid första bas med ena eller bägge fötterna i foulområdet såvida inte motståndarlagets coach protesterar. I så fall måste domare se till att första basman har bägge fötterna i fair - området.
- 1.8** Pitchers får inte ha slaghandske under basebollhandsken när han pitchar.
Pitchers får inte ha vit undertröja som sträcker sig längre ned på armen än dräktens ärmkant.
Pitchers får inte ha armband, halsband eller dylikt som kan verka distraherande för slagmannen.
- 1.9** En slagman, löpare eller annan spelare som på något sätt attackerar pitchern löper risk att bli utvisad. Om spelare från det offensiva laget rusar mot pitchern och når pitcherkullen(gruset), ska han utvisas.
- 1.10** En appeal, om checked swing, kan göras av det defensiva laget, om de anser att slagmannen slagit mot bollen, men domaren har dömt en boll.
Plattdomaren ska genast fråga sin domarkollega, som gör ett tydligt outtecken om han anser att slagmannen har slagit mot pitchen eller ett tydligt safetecken om hans anser att slagmannen inte slagit mot pitchen.
Plattdomaren har rätt att fråga sin kollega även om det inte finns en appeal från det defensiva laget.
Om slagmannen har två strikes emot sig ,och det blir en passed ball, wild pitch eller catchern på annat sätt inte fångar pitchen, ska plattdomaren direkt fråga sin domarkollega om det finns risk för en checked swing utan att vänta på appeal.
- 1.11** I Elitserien-baseboll är endast träslagträn tillåtna. De märken och typer som är godkända fastställs av Tekniska Utskottet före säsongen. Slagträn som ej är märkta eller slagträn där typmärkningen på något sätt försvunnit är ej godkända.
Om slagmannen använder eller avser att använda ett slagträ som på något sätt förändrats, i syfte att ge slagmannen en fördel, gäller följande :
 - slagmannen blir bränd.
 - slagmannen utvisas.
 - om det blir ett spel där ett sådant otillåtet slagträ använts , räknas alla eventuella outs, men ingen får avancera till nästa bas på spelet.En manager har rätt att göra en appeal om han tror att motståndarlaget använder sig av otillåtet slagträ. Appeal kan göras vid slagmannens "time at bat" och innan pitchern gjort en pitch till nästa slagman.
Domaren har rätt att, utan appeal från managern, när som helst undersöka ett slagträ som han misstänker är otillåtet.
Om domaren inte direkt kan avgöra om slagträ är otillåtet ska detta slagträ tas i beslag för senare undersökning av Tekniska Utskottet. Slagmannen fortsätter då att slå med ett nytt slagträ. Efter matchen skickar domaren det beslagtagna slagträ samt en anmälan till Bestraffning till TU.
Om domaren finner att det är uppenbart att slagträ är otillåtet ska domaren se till att slagmannen byter slagträ innan han använder det. Men, om pitchern hunnit slänga en pitch till slagmannen gäller ovanstående bestraffning.
Om Tekniska Utskottet, efter det att matchen avslutats, kommer till slutsatsen att ett otillåtet slagträ använts eller avsetts att användas utmäter TU det straff som TU finner rättmätigt. I detta fall kommer dock slutresultatet i matchen ej att påverkas.

Observera att slagmannen blir bränd och utvisad i de fall där han använts sig av eller avsett att använda ett slagträ som förändrats på ett sådant sätt att det skulle kunna ge längre slag eller åstadkomma en onaturlig bollbana. Om slagmannen avser att slå med ett otillåtet slagträ som ej ändrats på ovanstående sätt, utmäts inget straff, slagmannen byter enbart slagträ.

Slagmannen blir bränd och utvisad om han avser att använda ett otillåtet slagträ. Med "avser att använda" menas att slagmannen är i batters box och pitchern har hunnit slänga en pitch..

- 1.12** Alla lag, i serie och cupspel arrangerat av SBSF, ska under matcherna använda matchboll av den typ och det märke som SBSF beslutat ska användas under aktuell säsong.

Laguppställning och avbytare

- 2.1** Bägge lagen ska ge en preliminär slagordning till matchens protokollförare 30 minuter innan matchstart. Denna preliminära slagordning kan ändras när som helst efter det att protokollföraren erhållit den och fram till det att plattdomaren får den officiella slagordningen vid mötet innan matchstart.
- 2.2** Vid mötet mellan coacher och domare, 5 minuter innan matchen, ger hemmalagets coach först slagordningen och alla kopior till plattdomaren. I samma ögonblick som plattdomaren mottar slagordningen tar domarna över ansvaret, från hemmalaget, för matchen och planen. Endast domarna har därefter rätt att bestämma om matchen ska avbrytas på grund av väder, mörker eller planens beskaffenhet samt när matchen ska återupptas efter ett regnuppehåll. Detta ansvar gäller automatiskt även andra matchen i en double-header.
Efter det att hemmalagets coach överlämnat slagordningen till plattdomaren, är det bortalagets tur att överlämna sin slagordning och kopior därav till plattdomaren. Bortalagets coach har inte rätt att studera hemmalagets slagordning innan han lämnar sin slagordning till plattdomaren.
Domaren kontrollerar att alla kopior är identiska med originalslagordning samt att det inte finns några uppenbara fel i slagordningen. Lagens bägge coacher erhåller därefter kopior av sin egen och motståndarlagets slagordning, domaren behåller originalen. Dessa original är att betrakta som den officiella slagordningen.
Domaren kontrollerar sen med protokollföraren att den officiella slagordningen är identisk med den preliminära slagordningen, protokollföraren fått innan matchen.
- 2.3** På slagordningspappret ska den startande laguppställningen samt alla avbytare skrivas in. Om laget har en Designated Hitter ska namnet på den startande pitchern finnas antecknat på slagordningspappret.
- 2.4** Uppenbara fel i slagordningen ska rättas till av domaren innan han signalerar "Spela!" Inget lag ska senare i matchen riskera att få domslut emot sig för felaktigheter i slagordningen som skulle kunna rättats till vid mötet mellan domare och coacher innan första pitch.

2.5

Om det offensiva laget slår i fel ordning, och motståndarlaget gör en appeal, gäller följande :

1. Det är den spelare som slagordningen föreskriver som -rätt slagman- som blir bränd.

2. Om en felaktig slagman avancerar till en bas eller blir bränd har det defensiva laget försatt sin chans att göra en appeal om fel i slagordningen, efter det att en pitch är gjord mot nästa slagman eller ett spel/försök till spel är gjort.

I detta fall blir den felaktige slagmannen rätt slagman och slagordningen fortsätter med den som står efter honom på slagordningspappret.

3. Om en appeal godkänns mot felaktig slagman innan han kommit ut på bas eller blivit bränd, byter man felaktig slagman mot rätt slagman som fortsätter att slå med samma ställning som var när appealen gjordes.

Allt avancemang och alla outs, som gjordes när felaktig slagman slog, förklaras ogiltiga om det defensiva laget gör en appeal om felaktig slagman innan nästa pitch - spel. Löparna återvänder till sina baser.

Undantag från detta är stölder, avancemang på wild - pitch eller passed ball samt outs som görs på en pick - off eller när en löpare blir bränd när han försöker stjäla en bas.

Kom ihåg att på en appeal om felaktig slagman behöver domaren inte bry sig om fler än de två senaste slagmännen. Orsaken är att oavsett vem som slog sist är slagmannen innan honom alltid en korrekt slagman. Därför kommer den siste korrekta slagmannen alltid att vara den vars namn följer den som slog innan den som slog sist.

2.6

En designated - hitter(DH)får inte bytas ut innan han har varit uppe och slagit en gång(blivit bränd eller kommit ut på bas)förutsatt att det defensiva laget inte byter pitcher.

Rätten att ha en DH i slagordningen försvinner om

1. Pitchern slår i stället för DH.

2. DH tar en defensiv plats i laget. DH fortsätter att slå på den plats han ursprungligen hade i slagordningen och pitchern slår på den utbytte defensiva spelarens plats.

Om fler byten görs samtidigt måste managern genast meddela domaren om i vilkens plats ny spelare slår.DH:s plats är dock fast.

3. Om pitchern byter till en defensiv plats i laget.

4. Om en fielder blir pitcher.

DH:n kan inte bli pinchrunner.

Under matchens gång kan både DH och pitcher bytas ut mot spelare på bänken utan att det påverkar rätten att ha DH, förutsatt att pitchern eller DH:n inte tar en position på plan.

2.7

Byten i laguppställningen kan göras när som helst när bollen är död. Managern ska genast informera plattdomaren om bytet och avbytarens/avbytarens plats i slagordningen.

Bytet träder i kraft när managern meddelar domaren om bytet.

Om managern inte meddelar domaren om bytet är det verkställt när:

1.Om det är en pitcher- han tar sin plats på pitcherplattan.

2.Om det är en slagman- han tar sin plats i slagmansrutan.

3.Om det är en fielder- han når sin plats på planen och spelet fortsätter.

4. Om det är en löpare- han når basen där den ursprunglige löparen stod. Domaren ska föra in alla byten på sitt slagordningskort. Bytet ska meddelas till protokollföraren samt till motståndarlagets manager.

Om ett lag gör flera byten samtidigt ska managern genast förklara för plattdomaren var i slagordningen de nya spelarna ska placeras.

Managern måste i detta fall genast tala om för domaren var i slagordningen han avser placera alla nya spelare, han kan inte först informera om ett byte för att sen lämna domaren och komma tillbaka med information om andra byten.

Om managern inte ger information genast till domaren om sina byten ska domaren själv placera spelarna i slagordningen.

2.8 Om en spelare blir skadad ska hans ersättare få fem uppvärmningskast.(und. pitchern).

Appeal

3.1 Efter att ett spel avslutats kan ett lag göra en appeal för att fästa domarens uppmärksamhet på något fel som motståndarlaget gjort - t.ex en löpare som inte trampat på en bas eller lämnat en bas för tidigt när en lyra fångats. Förutsättningen för att en appeal ska tillåtas är att det görs innan nästa spel eller försök till spel. Som ett spel/försök till spel räknas alla försök av en spelare att bränna en löpare. Till exempel ett försök att tagga en löpare eller en bas, en spelare som springer mot en bas med bollen för att bränna en löpare eller ett kast till en spelare i avsikt att bränna en löpare. Notera att ett spel kan innehålla flera moment och att hela spelet inte anses för avslutat förrän det inledande spelet samt eventuella spel som är en fortsättning av det inledande spelet är slut. Ett fake - kast eller en fint ska inte bedömas som varande ett spel/försök till spel.

3.2 En appeal måste göras innan nästa spel eller försök till spel.

1. Om en pitcher gör en balk när han avser att göra en appeal räknas balken som ett spel och han har försatt sin chans till att göra en appeal.

2. Om, i ett appealförsök, bollen slängs så det blir död boll har laget försatt sin chans till att göra en appeal.

3. Om det som leder till att en appeal görs händer i slutet av toppen eller botten av en inning måste appealen göras innan det defensiva laget lämnat planen .d.v.s. innan pitchern och alla infielders lämnat fairområdet.

4. En appeal räknas inte som ett spel eller försök till spel.

3.3 Om en löpare missar hemplattan och fortsätter mot sin dug-out kan han förklaras bränd om en fielder som har bollen står på hemplattan och gör en appeal till domaren. Detta förfarande gäller dock endast om löparen är på väg mot sin dug-out och inte om löparen som missat hemplattan genast försöker återvända till hemplattan. Då måste han bli taggad. I dessa fall gör domaren inget tecken förrän löparen är taggad eller fieldern har gjort en appeal.

- 3.4** Om en fielder efter det att han fångat en fair lyra skulle falla i ett område där bollen är död
- räknas lyran
 - bollen är död
 - löpare avancerar en bas.
- 3.5** "Time of pitch" är definierat som det ögonblick då pitcherns rörelse förbinder honom att göra en pitch.
- i wind - up är det när pitchern startar sin rörelse.
 - i set - position är det när pitchern börjar sin rörelse efter det att han kommit till ett stopp.
- En löpare som stjäl en bas anses vara på den bas han senast rörde innan "time of pitch" tills han når nästa bas.
- 3.6** Om en fielder kastar bollen ut i ett område där bollen är död gäller följande.
- 1.Om kastet är det första spelet av en infielder och slagmannen/löparen ännu ej nått första bas när kastet görs får alla löpare två baser räknat från var de var vid "time of pitch".
 - 2.Om kastet är det första spelet av en infielder och alla löpare inklusive slagmannen/löparen har avancerat minst en bas när kastet gjordes tilldelas löparna två baser räknat från var de var när kastet gjordes.
 - 3.Om kastet inte är det första kastet av en infielder eller om kastet gjordes av en outfielder får alla löpare två baser från var de var när kastet gjordes.
- Med "när kastet gjordes" menas - när bollen lämnade fielderns hand.
- 3.7** Om pitchern när han är i kontakt med pitcherplattan kastar ut bollen så att det blir död boll tilldelas löparna en bas räknat från var de befann vid "time of pitch".
Samma sak gäller om pitchern innan den lämnar planen först träffar catchern eller en fielder och sen direkt studsar ut utanför planens begränsning.
Om en fielder sparkar ut en pitch som har passerat catchern eller en pick-off som passerat första basman, tilldelas löparna två baser från var de var när kastet gjordes(detta gäller en boll som inte hade blivit död om fieldern inte hade kommit i kontakt med bollen - om domaren bedömer att bollen hade blivit död även om fieldern inte kommit i kontakt med den, tilldelas löparna en bas)
Om pitchern klivit av plattan och sedan kastat ut bollen från plan tilldelas löparna två baser, räknat från var de var vid "time of pitch".
- 3.8** Om ett kast träffar en fielder och sen direkt lämnar planen tilldelas löparna två baser från var de var vid "time of pitch" om det var första kastet av en infielder, vid andra fall två baser från var de var när kastet gjordes(se 3.7).
Om en kastad boll som stannat på plan sparkas ut får löparna två baser från var de var vid tiden för kastet.
Om ett fair slag som ännu ej träffat marken studsar på en fielder och sen lämnar plan över fairområdet utan att träffa marken är det en homerun.
Om ett fair slag som ännu ej träffat marken studsar på en fielder i fairområdet och sen lämnar planen utanför foulstolparna är det ett tvåbasslag (ground-rule double).
Om ett fair slag som studsat i marken träffar en fielder och sen lämnar planen är det ett tvåbasslag (ground-rule double).

Om en spelare med flit sparkar ut eller ser till att en slagen boll studsar ut från planen tilldelas löparna två baser från var de var när bollen sparkades ut.

- 3.9** Den fielder som ser att bollen är död signalerar detta genom att höja bägge händerna över huvudet. Om fieldern skulle röra vid bollen, innan domaren hunnit komma ut och kontrollera bollens läge, sätter fieldern genom denna handling bollen i spel.
- 3.10** Med tvåbasslag i 3.8 menas en så kallad ground - rule double där slagmannen/löparen får avancera till andra bas och alla andra löpare får avancera två baser från var de var vid time of pitch.
- 3.11** Om en fielder med flit rör en pitchad boll med delar av sin utrustning(catchers mask, mössa etc.)tilldelas löparna en bas från var de var när bollen rördes. Bollen är i spel. Om samma sak händer med en slagen boll över fair-området(eller en foul-boll som domaren anser kommer att kunna bli en fair-boll)tilldelas löparna och slagmannen/löparen tre baser från var de var när bollen rördes. Bollen är i spel.
- 3.12** Om en fielder efter att han fångat en lyra kliver utanför planen är bollen fortfarande i spel.
Om en fielder efter det att han fångat en markboll av farten fortsätter och kliver utanför planen är bollen fortfarande i spel.
En fielder får klättra upp på staketet, bänken, konerna eller på annan planbegränsning för att fånga en slagen boll.
- 3.13** Fieldern får inte ha någon fot på marken utanför planen när han fångar en lyra eller en markboll.
Fångar en fielder en lyra med en eller bägge fötterna på marken utanför planens begränsning är det:
- en homerun om bollen lämnade planen ovanför fairområdet.
- foulboll om bollen lämnade planen ovanför foulområdet.

Fångar fieldern en studsande boll med en eller bägge fötterna på marken utanför planens begränsning är det.
- om det är en fair boll, en ground-rule double.
- om det är en foul boll förblir bollen foul.
Bollen är död.
- 3.14** En fielder får stå med en eller bägge fötterna inne i dug - outhen när han fångar en lyra. Bollen är i spel, men skulle han falla i dug - outhen blir bollen död och eventuella löpare får avancera en bas. Lyran räknas.
- 3.15** När bollen är död kan löpare inte återvända för att trampa på en bas de har missat, eller lämnat för tidigt, efter det att han har trampat på nästföljande bas.

Interference och obstruktion

- 4.1** Om en löpare kommer i kontakt med en fielder som står i begrepp att fånga en slagen boll eller om en löpare på något sätt hindrar en fielder att göra ett spel på en slagen boll, ska löparen bli bränd för interference, bollen är död och löpare på andra baser återvänder.

Fieldern är med andra ord skyddad när han ska till att fånga en slagen boll samt efter det att han fångat bollen och är i begrepp att göra ett spel.

Löparen blir bränd för interference oavsett om det som bedöms som interference var gjort med avsikt eller ej.

- 4.2** Om en löpare med flit gör interference för att hindra motståndarlaget att göra ett försök till ett double-play blir även den löpare som skulle ha varit den andra brända i detta double-play bränd.
T.ex. en löpare från tredje bas som med flit springer omkull catchern som försöker fånga en pop - up lyra eller en löpare mellan första och andra bas som med flit låter sig bli träffad av bollen så att motståndarlaget inte kan fullfölja ett eventuellt double-play.
- 4.3** Om en löpare som just blivit bränd hindrar ett efterföljande spel på en annan löpare ska den andre löparen bli bränd på grund av sin lagkamrats interference.
Löparen måste när han glidar till en bas kunna nå den basen med sin hand eller fot(t.ex. när löparen försöker "bryta upp" ett double - play).
- 4.4** Om en slagen boll träffar en löpare i fairområdet är han bränd, förutsatt att bollen inte innan den träffade löparen passerat nära en fielder. I så fall är bollen fortfarande i spel.
Om en slagen boll som passerat nära en fielder träffar löparen och en annan fielder på detta sätt förlorar en möjlighet att göra ett spel på samma boll är löparen bränd.
Om en slagen boll studsar mot en fielder och sen träffar en löpare är bollen i spel även om en annan fielder skulle haft en möjlighet att göra ett spel på bollen.
- 4.5** Om en catcher gör interference på slagman innan pitchern hunnit slänga bollen räknas inte detta som interference. Domaren ropar "Time", pitchern och slagman börjar om.
- 4.6** Om en slagman svingar så hårt och missar bollen att slagträt träffar catchern bakom ryggen på slagman och domaren bedömer det hela som oavsiktligt, döms enbart en strike, ingen interference.
Bollen är dock död och löpare kan ej avancera.
Om detta händer på tredje striken är slagmannen bränd(även om catchern tappar bollen).
- 4.7** Om catcherns kast till pitchern eller catcherns kast till en bas för att bränna en löpare träffar slagmannen när slagmannen står kvar i slagmannens ruta och domaren bedömer att det inte fanns någon avsikt från slagmannen att vara i vägen för kastet är bollen fortfarande i spel.
Om slagmannen får en walk och catcherns kast ut på plan träffar slagmannen är bollen fortfarande i spel.
- 4.8** En löpare som springer från hemplattan till första bas måste ha bägge fötterna i den korridor som kallas "three-foot lane". Linjerna är att betrakta som en del av korridoren.
Om löparen springer utanför three-foot lane och träffas av ett kast från området kring homeplate, i syfte att bränna honom på 1: bas, är han bränd och bollen är död.

- 4.9** Om slagmannen tappar slagträ när han svingar och slagträ hindrar en fielder att göra ett spel ska slagmannen dömas bränd för interference oavsett om han slängt ut slagträ med flit eller ej.
Om ett slagträ går sönder och delar av trä träffar en fielder eller bollen döms inte interference, bollen förblir i spel.
- 4.10** Om en slagen boll träffar en hjälm i fairområdet är bollen fortfarande i spel.
Om en slagen boll träffar en hjälm i foulområdet är det en foul boll.
Om en löpare med flit försöker förändra en slagen bolls riktning(fair eller foul) med hjälp av sin hjälm eller slagträ är slagmannen bränd för interference och bollen död.
Om ett slagträ träffar bollen i foulområdet är det en foul boll.
Om bollen rullar mot ett slagträ i fairområdet och domaren bedömer att slagmannen ej med flit placerat slagträ där för att förändra bollbanan, är bollen fortfarande i spel.
- 4.11** Om en kastad boll träffar en hjälm eller slagträ i fair eller foulområdet förblir bollen i spel.
Om en löpare med flit träffar en kastad boll med sin hjälm eller med slagträ är löparen bränd, bollen död och alla andra löpare återvänder till sina baser.
- 4.12** Obstruktion uppstår om en fielder som ej har bollen och ej står i begrepp att fånga bollen hindrar en löpare.
Om en fielder står i begrepp att fånga en kastad boll och bollen är så nära honom att han måste befinna sig i vägen för en löpare för att fånga bollen anses han inte vara skyldig till obstruktion på löparen. Det är helt och fullt domaren som avgör om det i detta fall är obstruktion eller ej.
När en fielder har gjort ett försök att fånga en boll men misslyckats kan han inte längre anses vara i begrepp att göra ett spel och gör sig antagligen skyldig till obstruktion om han är i vägen för en löpare.
- 4.13** Det finns två typer av obstruktion.
1. obstruktion där spelaren hindras medan ett spel görs på honom.
 2. obstruktion mot spelare när det inte görs något spel på honom.
- exempel. 1
- a. löparen obstrueras i en run - down.
 - b. löparen obstrueras när en fielder gör ett direkt kast till en bas för att bränna honom.
 - c. slagmannen/löparen blir obstruerad innan han nått första bas på en markboll till infielden.
 - d. alla andra exempel där ett spel görs direkt på den spelare som blir obstruerad.
- I dessa fall ska domaren ropa "that's obstruction" - "time" och bollen är död.
- exempel. 2
- a. slagmannen/löparen blir obstruerad på ett slag till outfield.
 - b. alla andra exempel när det inte är något direkt spel på spelaren när han blir obstruerad.
- I dessa fall ropar domare "that's obstruction" och bollen förblir i spel. Domaren ropar sen "time" när allt spel avstannat.
- Som ett resultat av obstruktionen ska domaren göra en bedömning som placerar löparna på den bas de borde, i domarens ögon, finnas på om det inte förekommit någon obstruktion.

Den löpare som blivit obstruerad ska åtminstone tilldelas den bas som följer efter den bas han senast rörde innan obstruktionen.

- 4.14** En spelare som slagit en lyra och obstrueras innan han når första bas ska dömas bränd när lyran fångas.
- 4.15** Om en slagen eller kastad boll träffar en fågel i flykten eller något annat djur fortsätter bollen att vara i spel.
- 4.16** Om en slagen boll rullar längs med foul linjen mellan hemplattan och första eller tredje bas och en spelare böjer sig ner och blåser på bollen så att den ändrar riktning, dömer domaren fair boll om bollen är i fairområdet och foulboll om bollen är i foulområdet när den blåses på.

Under matchens gång

- 5.1** Den andra matchen av en double - header ska i vanliga fall starta 20 minuter efter den första matchen har avslutats. Pausen mellan matcherna i en double -header kan vara längre än 20 minuter om väder eller andra omständigheter gör att pausen, enligt domarens uppfattning, bör förlängas. Domaren informerar bägge lagens coacher om den exakta starttiden.
- 5.2.** Domaren är den ende som efter det att matchen startats kan avbryta en match på grund av regn eller snö.
Domaren ska vänta minst 30 minuter innan han stoppar matchen. Han kan vänta så länge han tycker det är nödvändigt om han anser att det finns chans för bättre väder. Domaren bör stoppa matchen enbart om det är helt omöjligt att fullfölja matchen på grund av att vädret inte verkar ha en chans att bli bättre.,
Domaren ska se till att hemmalaget hjälper till och göra sitt bästa för att få planen i spelbart skick - detta är hemmalagets skyldighet.
Vid ett eventuellt andra avbrott i matchen ska domaren också vänta minst 30 minuter innan han stoppar matchen.
- 5.3** Om ett lag avser att protestera mot ett domarbeslut som de anser strider mot reglerna måste laget protestera innan nästa pitch eller spel/försök till spel.
När ett lag tänker protestera bör alla domare konferera och diskutera situationen som ledde till protesten.
Domaren ska sen informera protokollförare, motståndarlagets coach om protesten samt notera på slagordningen exakt när protesten äger rum.
- 5.4** Ett suspended game är en avbruten match som ska återupptas vid ett senare tillfälle och då fortsätta exakt vid det ställe där den avbröts.

För suspended games gäller.

1. Om en match bryts på grund av mörker blir det ett suspended game oavsett i vilken inning matchen bryts.

2. Om en match bryts på grund av dåligt väder mitt i en inning blir matchen ett suspended game (förutsatt att matchen har hunnit bli ett regulation game) om under inningen då matchen bröts:

a. bortalaget har tagit poäng så att ställningen är oavgjord och hemmalaget inte tagit poäng.

b. bortalaget har tagit poäng så att de gått upp i ledningen och hemmalaget inte tagit poäng så att det blivit oavgjort eller de gått upp i ledningen.

Om en sådan match inte än blivit ett regulation game ska matchen spelas om från början.

3. Om en match avbryts innan det hunnit bli ett regulation game ska den spelas om från början, förutsatt att den inte bryts på grund av mörker - då blir den en suspended game.

4. Alla matcher som blivit regulation games och bryts på grund av dåligt väder med ställningen oavgjord ska spelas om från början, förutsatt att bortalaget i samma inning som matchen bryts inte tagit poäng för att gå upp till oavgjort. I så fall blir det ett suspended game.

5.5 En match som avbryts är ett regulation game om.

1. Minst fem innings är helt färdigspelade.

2. Fyra och en halv innings har spelats och hemmalaget leder.

3. Hemmalaget gör poäng så att det blir oavgjort i sin halva av den femte inningen.

5.6 Alla regulation games som stoppas på grund av dåligt väder anses färdigspelade vid exakt den punkt där matchen bryts (gäller ej regulation games som är suspended games, se 5.4 punkt 2 och 4). Resultatet vid tidpunkten när matchen bröts gäller som slutresultat.

Pitcherregler

6.1 Pitchern är i wind-up position när han håller bollen med båda händerna framför kroppen, vänd mot hemplattan och har stödjefoten på pitcherplattan.

Vissa pitchers startar dock sin wind-up rörelse innan de har fört samman händerna framför kroppen. Andra startar med händerna isär för att sen komma till ett stopp framför kroppen med händerna ihop.

Dessa rörelser är godkända och från den positionen (antingen med händerna ihop eller isär) kan pitchern:

1. Pitcha till slagmannen.

2. Ta ett steg direkt mot en bas och slänga dit för en pick-off.

3. Stiga av pitcherplattan - med sin stödfot.

6.2 Exempel på balk

a. Om pitchern gör en pick-off till första bas, när första basman befinner sig antingen framför eller bakom basen utan möjlighet att bränna löparen är det en balk. Det är inte balk om pitchern slänger bollen till första bas (till basen) och det är inte heller balk om motsvarande sker vid andra eller tredje bas.

b. Pitchern måste slänga till andra bas eller göra en pitch om han för sin fria fot förbi bakre kanten av pitcherplattan. (att slänga till andra bas förutsätter förstås att det finns en löpare där).

- c. Pitchern måste ta ett steg direkt i riktning mot den bas till vilken han gör en pick-off. Han måste lyfta sin fria fot och sätta ner den på ett nytt ställe i riktning mot basen han slänger till. Han kan inte bara vända kroppen och slänga utan att stiga mot basen.
- d. Pitchern kan hoppa upp - vända sig mot basen och göra en pick-off förutsatt att han landar med den fria foten i ett steg mot basen.
- e. Om pitchern stiger av pitcherplattan med sin fria fot när han är i wind-up gör han en balk om han inte fullföljer sin pitch.
- f. En högerhänt pitcher kan börja sin pick-off mot första bas med att ta ett kort steg mot tredje med sin stödfot.
- g. Det är tillåtet för pitchern att innan han kommit till set eller wind-up position justera bollen i handsken. För att detta inte ska uppfattas som en balk får dock pitchern inte ha sina händer ihop så länge att det kan verka som om han har kommit till set eller wind-up.
- h. En pitcher som startar sin wind-up med att ej ha stödjefotens häl på marken kommer att göra en balk om han när han kliver av plattan först sätter stödjefotens häl i marken.
- i. Efter det att pitchern kommit till set-position kommer varje liten rörelse han gör innan pitch eller pick-off betraktas som en balk. Pitchern får bara röra på huvudet när han kommit till set-position.

- 6.3 En pitcher får inte slänga till en obesatt bas om han inte har för avsikt att göra ett spel där.
Om en löpare på andra bas försöker stjäla tredje bas kan pitchern slänga till tredje bas för att bränna honom även om den basen är obesatt.
Om löparen bluffar och inte avser att stjäla tredje bas och pitchern slänger till tredje bas är det en balk.
- 6.4 Domaren dömer "that's a balk" och sen "time" när spelet som kan följa på balken är över.
- 6.5 Straffet för balk är att alla löpare avancerar en bas, om inte slagmannen når första bas på en hit, error, walk, hit by pitch eller på annat sätt och alla löpare på detta spel avancerar minst en bas. I så fall upphävs balken.
Skulle inte löparna och slagmannen avancera minst en bas på en pitch som följer efter en balk, räknas inte pitchen.
- 6.6 Om coachen gör ett pitcherbesök två gånger i samma inning ska pitchern tas bort från pitcherkullen.
Coachen kan inte tillåtas göra ett andra besök på kullen med samma slagman i slagmansrutan. (med en pinchhitter är det tillåtet)
Coachen anses ha lämnat pitcherkullen när han stigit ned utanför gruset.
Om catchern eller en annan spelare går till dugouten eller om coachen går till catchern eller annan spelare och dessa sen går till kullen räknas det som ett coachbesök. Om i samma situation, pitchern går till den spelare som coachen talat med räknas det som ett besök av coachen
- 6.7 Domaren ska **varna** coachen om han avser att, efter ett pitcherbesök, återvända till pitcherkullen i samma inning och med samma slagman. Om coachen ändå går till

kullen en andra gång ska han utvisas och pitchern ska bytas ut efter det att han pitchat klart till slagmannen.

Om domaren inte varnat coachen ska coachen ej utvisas men pitchern måste bytas ut efter det att han pitchat klart till slagmannen.

- 6.8** Om coachen efter det att han bytt ut sin pitcher stannar och samtalar på kullen med sin nye pitcher, räknas **inte** detta som ett pitcherbesök. Eftersom samtal med den nye pitchern inte räknas som ett pitcherbesök, kan coachen återvända till sin nye pitcher medan samme slagman är "at bat". Detta räknas då som ett pitcherbesök.
- 6.9** Coachen kan, efter begäran hos domaren, alltid besöka en pitcher som blivit skadad eller sjuk utan att det ska räknas som ett pitcherbesök.
- 6.10** En spelande coach kan ha anledning att göra ett besök på pitcherkullen som inte ska räknas som ett coachbesök som kan innebära en risk för att pitchern måste tas från kullen. Domaren är den som avgör om det ska räknas som ett sådant besök och upplysa coachen om detta. Den tid som besöket tar och den position som spelaren/coachen har är de faktorer som domaren bör ta i beaktande när han fattar sitt beslut.
ex.en catcher/coach har mer anledning att besöka pitchern för att diskutera saker som inte leder till att pitchern riskerar att bli utbytt än en centerfielder/coach.
- 6.11** En pitcher tillåts bara byta position en gång per inning. Detta innebär att pitchern kan byta till att bli fielder och sen komma tillbaka som pitcher en gång i samma inning.

Hemmalagets rättigheter och skyldigheter

- 7.1** Hemmalaget ska överlämna matchbollarna till domarna innan matchen. Bollarna ska levereras till domarnas omklädningsrum så att domarna har god tid på sig att "rubba up" dem(ca. 30 min innan matchstart).
- 7.2** Hemmalaget informerar domarna om eventuella ground - rules innan matchen inleds. Domaren upplyser sen bortalagets coach om dessa regler vid mötet innan matchstart.
- 7.3** Det är hemmalagets skyldighet att se till att domarna får besked om en flyttad match i god tid.
a. Skulle domaren få besked om flyttad match för sent, efter det att domaren påbörjat sin resa till matchen, är hemmalaget skyldigt att betala domarens resekostnader samt arvode.
b. Om det står helt klart på morgonen, matchdagen, att vädret omöjliggör spel någon gång under dagen ska hemmalaget kontakta serieadministratören och i samråd med denne avgöra om matchen ska försöka genomföras eller ej. Om beslut då fattas att inställa matchen måste hemmalaget genast meddela de utsedda domarna. I dessa fall utgår inget arvode till domarna om meddelandet når dem innan de påbörjat sin resa.

- 7.4** Vid fullföljandet av ett suspended game eller en protestmatch ska arvode inte betalas ut till domarna om de resterande innings av matchen spelas samma dag som lagens nästa inbördes möte.
Skulle dock den resterande delen av ett suspended game eller protestmatch vara längre än tre innings ska hemmalaget alltid betala arvode till domarna. Hemmalaget erhåller på uppmaning detta arvode från SBSF.
Skulle fullföljandet av ett suspended game eller protestmatch ske vid en tidpunkt då inga efterföljande matcher mellan lagen finns schemalagda betalas fullt arvode till domarna oavsett hur många innings som spelas. Detta arvode återbetalas till hemmaklubben av SBSF.
Med hemmalag menas i det ovanstående det lag som var hemmalag vid den avbrutna matchen.
- 7.5** Om domarna kommit till planen eller påbörjat sin resa till en match, de blivit utsedda av DU att döma, och hemmalaget meddelar dem att matchen måste inställas på grund av att planen på grund av dåligt väder ej kan ställas i spelbart skick under dagen (se § 7.3 b), ska domarna erhålla arvode.
Hemmalaget ska betala arvodet. Detta arvode betalas sen tillbaka, efter begäran av hemmalaget, av SBSF s.k. *rain-out* arvode.

Domarinstruktioner

- 8.1** Om domaren utvisar en spelare, coach eller manager ska rapport skrivas och insändas till SBSF:s kansli.
Om domaren finner förseelsen allvarlig ska domaren meddela den som blir utvisad samt lagets coach om att den utvisade är avstängd även nästföljande match(tävl.best.).
Vid allvarliga fall - hot mot domare, den utvisade har kommit i fysisk kontakt med domaren, slagsmål etc. - ska domaren anmäla händelsen för bestraffning.
Anmälan till Bestraffning skickar domaren till SBSF:s kansli som vidarebefordrar anmälningarna till berörda parter.
SBSF:s Tekniska Utskott fattar sen beslut om eventuell ytterligare påföljd för den utvisade.
- 8.2** När domaren skriver sin anmälan för utvisning respektive bestraffning måste påpekas att den ska läsas av andra, som inte sett händelsen, och utgöra underlag för deras bedömning och eventuella bestraffning. Det är därför nödvändigt att använda en så exakt beskrivning av händelseförloppet som möjligt. Meddela alla fakta i målet - om spelare/coacher citeras i rapporten var noga med att citera korrekt.
Glöm ej att rapportera om något anmärkningsvärt händer efter det att den ursprungliga händelsen är över.
Rapporten ska se snygg ut, utan stavfel.
Spara alltid själv en kopia av din anmälan.
- 8.3** Domaren bör anlända till planen senast 45 minuter innan matchstart.
Alla domare ska vara ombytt och klara att börja döma senast 15 minuter innan matchstart.
- 8.4** Domaren ska på plan uppträda i sin domaruniform.
Mörkblå skjorta med SBSF:s domarmärke på vänster bröstficka.

Ljusgrå byxor- svart eller mörkblå mössa (med SBSF:s märke).

Svarta skor och strumpor.

Vid kall väderlek kan domaren ha en mörkblå tröja samt/eller en mörkblå jacka.

Domarnummer ska bäras höger ärm.

Om en domare inte har den officiella mörkblå skjortan ska bägge domarna bära den traditionella ljusblå skjortan. Ljusblå skjorta bör därför alltid medföras till varje match.

8.5

Mellan innings bör basdomaren placera sig på outfieldgräset mellan första och andra bas.

Hemplattdomaren placerar sig på foul-linjen mellan plattan och första/tredje bas.

Orsaken till detta är att domarna bör placera sig i en så neutral position mellan innings som möjligt. Om en domare haft en kontrovers med ett lag bör han mellan innings placera sig så att han undviker konfrontation med det laget mellan innings.

8.6

Följande råd har visat sig vara mycket användbara .

1. Samarbeta med din partner. Hjälp varandra. Tveka inte att vända dig till din partner för att be om hjälp om du har blivit skymd och inte sett ett spel. Det viktigaste är att alla domslut ska bli korrekt bedömda.

2. Kom till varje match utan förutfattade meningar om de spelare eller coacher som kommer att delta. Låt inte gamla händelser påverka ditt dömande, varje match är en ny match.

3. Insistera inte på att få det sista ordet i en diskussion på plan. Var inte sarkastisk.

4. Attackera aldrig en spelare och följ inte efter honom om han går iväg. Använd inga våldsamma gester under diskussionens gång.

5. Håll dig lugn. Att fatta beslut i vredesmod är aldrig bra.

6. Använd aldrig ett språkbruk mot en spelare eller coach som om det hade använts mot dig som domare skulle resultera i bestraffning av spelaren eller coachen.

7. Det är din plikt att ta dig tid att lyssna till en manager som vill diskutera en regeltolkning. Var en bra lyssnare- behåll ditt lugn.

8. Var hela tiden aktiv och alert på plan.

9. Se till att avbrotten i spelet inte blir för långa. Håll matchen igång.

10. Var artig och opartisk.

11. Kom ihåg att du är SBSF:s officiella representant på plan.

ORDLISTA

dug-out

-den plats där de spelare, coacher etc. i innelaget befinner sig när de inte är löpare, slagman eller bascoacher. Det kan vara i form av en byggnad med väggar och staket eller enbart en bänk. Dug-out är ett område där bollen är död därför är det viktigt att

hemmalaget klart definierar var gränsen för dug-ouden går i sina ground-rules.

coach/manager

-en ledare av ett lag.

Dessa riktlinjer särskiljer oftast inte mellan termerna coach och manager. Det är dock viktigt att lagen innan matchen gör klart för domaren vilken av lagets ledare som är huvudcoach/manager.

on-deck cirkel

-den plats där nästföljande slagman har rätt att värma upp.

bat-boy

-en icke-spelare som befinner sig i dug-ouden och har till uppgift att se till att alla slagträn hämtas och ställs inne i dug-ouden. Hemmalagets bat-boy kan också ha ansvar för att alla matchbollar som slås utanför planen samlas in för vidarebefodran av bat-boy till domaren.

bull-pen

-det område, i foulområdet eller utanför plan, som är avsatt för uppvärmning i första hand av pitchers.

foulområdet

-området som sträcker sig från utsidan av foullinjen till planens begränsning.(staket, linjer, backstop etc.)

fairområdet

-området mellan foullinjerna(linjen är en del av fairområdet).

out

-en spelare som är/blir bränd.

wild pitch

-en pitch som inte catchern har någon chans att fånga.

passed ball

-en pitch som catchern borde ha kunnat fånga men inte fångade.

pick-off

-ett försök av pitchern att bränna en löpare som gått ut från en bas.

appeal

-en begäran från ett lag att domarna ska korrigera ett mistag gjort av motståndarlagets spelare.

designated hitter

-en slagman som slår i stället för lagets pitcher.

fielder(out-in)-en spelare i utelaget.

fake-kast

-ett bluffkast-att låtsas kasta bollen.

balk

-när pitchern bryter mot de regler som står beskrivna i regelboken angående balk.

död boll

-bollen är inte längre i spel.

tag

-röra en löpare med bollen, handen som håller bollen eller handsken(när man har bollen i handsken)

röra en bas med kroppen när man har full kontroll över bollen i handen eller handsken.

pitch -ett kast av pitchern mot hemplattan när slagman står beredd att slå.

double-play -två spelare blir brända i samma spel.

double-header

-två, på varandra följande, matcher mellan samma lag, den andra matchen börjar 20 minuter efter det att den första slutat.

rubba upp -domarna gnider bort den blanka ytan på bollarna innan matchen.

Domarutskottet - Tekniska Utskottet

SBSF