



REGULAMENTUL JOCULUI

DE BASEBALL

2016

1. Regulamentul tehnic al jocului de baseball

CUPRINS :

1. Obiectivele jocului , terenul de joc , echipamentul
2. Definirea termenilor
3. Pregatirea partidei
4. Inceputul si sfarsitul partidei
5. Punerea mingii in joc
6. Jucatorul la bataie
7. Alergatorul
8. Aruncatorul
9. Arbitrul
10. Secretarul de concurs

Notele , interpretarile si normele aprobate fac parte integranta din Regulamentul tehnic.

1.OBIECTIVELE JOCULUI

1.-Baseballul este un joc ce se desfasoara intre doua echipe de cate 9 jucatori , fiecare condusa de un manager , desfasurat conform normelor din acest regulament , pe un teren special amenajat , sub conducerea unui arbitru sau a mai multor arbitri.

1.02 Scopul fiecarei echipe este de a castiga inscriind mai multe puncte decat echipa adversa.

1.03 Castiga partida echipa care in conformitate cu acest regulament va inscrie cel mai mare numar de puncte la incheierea unei partii regulamentare.

1.04 **Terenul de joc.** Terenul trebuie marcat conform instructiunilor de mai jos si desenelor 1,2 si 3 anexate.

Terenul interior este un patrat cu latura de 27,43 m.

Terenul exterior este suprafata delimitata si cuprinsa intre cele doua linii de fault, care rezulta din prelungirea celor doua laturi ale patratului., conform desenului nr.1.

Distanta dintre baza casa si imprejmuire , tribuna sau alt obstacol apropiat de teritoriul "fair" nu va fi mai mica de 76,20 m , preferandu-se o distanta de 121 m sau mai mult pe centru si de 98 m sau mai mult de-a lungul liniilor de fault.Terenul interior trebuie astfel amenajat incat culoarele si baza casa sa se afle la acelasi nivel.Pragul aruncatorului va trebui suprinaltat cu 0,25 m fata de baza casa , iar , panta , pornind de la o linie aflata la o distanta de 0,15 m de latura frontala a pragului aruncatorului pana la o distanta de 1,83 m fata de aceeasi latura , in directia bazei-casa , va trebui sa fie de 1 cm. la fiecare 12 cm;

inclinarea pantei trebuie sa fie uniforma.Terenul interior si terenul exterior , inclusiv liniile de demarcatie , reprezinta terenul bun “fair”, in vreme ce oricare alta zona este considerate zona “faul”.

Este de preferat ca diagonala care duce de la baza casa la baza doi , trecand prin pragul aruncatorului , sa fie orientate spre Est-Nord-Est.

2.

Se recomanda ca distanta dintre baza casa si plasa de protectie , ca si cea dintre liniile de bazelor si imprejmuire sau alt obstacol apropiat de pe teritoriul faul sa fie de 18,25 m sau mai mult (graficul nr.1).

Cand pozitia bazei-casa a fost stabilita , se vor masura 38,80 m in directia dorita pentru a stabili pozitia bazei 2 . De la baza casa se masoara 27,43 m catre prima baza iar de la baza doi se masoara 27,43 m spre baza unu. De la baza-casa se masoara 27,43 m , spre baza 3.Punctul de intalnire al acestor linii determina pozitia bazei 3 .Distanta dintre baza unu si baza 3 este de 38,80 m.Toate masuratorile care pleaca de la baza casa trebuie luate din punctual in care se intersecteaza liniile de la baza 1 si baza 3 .

Boxa catcherului,boxa pentru jucatorii la bataie,boxa antrenorilor,culuarul de alergare de-a lungul liniei de la baza 1 si cercurile pentru incalzirea jucatorilor la bataie trebuie marcate conform desenelor anexate.

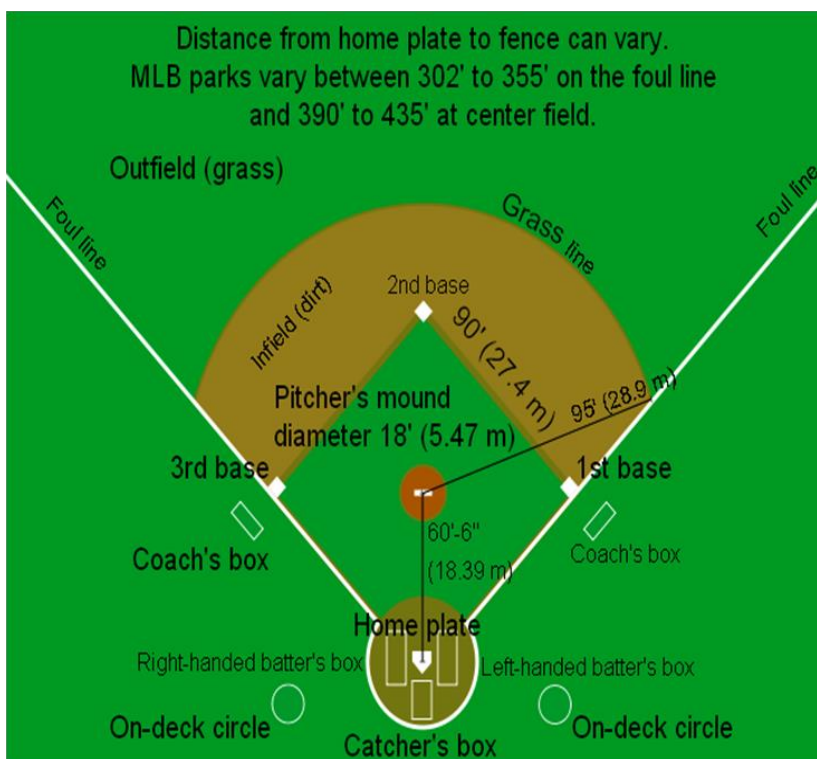
Liniile de faul si orice alta linie de joc,indicate in desene cu o linie ingrosata vor trebui marcate cu var stins,creta sau alta substanta alba.

Dimensiunile si liniile care demarcheaza zonele cu iarba,indicate in desen sunt adoptate pe diferite terenuri dar nu sunt obligatorii si fiecare club va putea stabili marimea si forma zonei cu iarba si a celei de pamant de pe terenul sau de joc.

OBSERVATIE : a) Orice teren de joc construit de un club profesionist dupa data de 10 iunie 1958 va trebui sa aiba o distanta minima de 99m de la baza casa la cea mai apropiata imprejmuire, tribuna sau obstacol pe liniile de faul din dreapta si stanga si o distanta de minim 122m de imprejmuirea centrala a terenului.

b) Nici un teren de joc existent nu va putea fi modificat dupa 10 iunie 1958 in sensul reducerii distantei de la baza casa la stalpii de faul si la imprejmuirea principala sub cifrele minime specificate in paragraful de mai sus a)

DIMENSIUNILE OFICIALE LA TRASAREA UNUI TEREN DE BASEBALL



Desen 1

Legenda:

Linia de faul - foul line

Boxa antrenorului – coach`s box

Boxa catcherului – catcher`s box

Movila de aruncare a pitcher-ului - Pitcher`s mound

Boxa jucatorului de la bataie dreapta/stanga– Right/left batter`s box

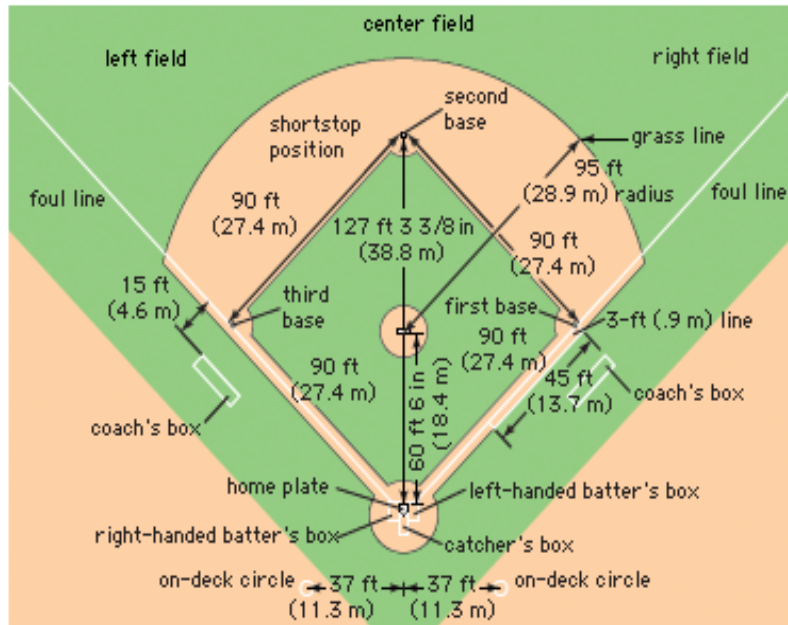
Cercul de incalzire pentru jucatorii de la bataie – On deck circle

Linia plasei protectoare -Back stop

Baza casa –Home plate

1st base, 2nd base, 3rd base – bazele 1, 2 si 3

Official Baseball Playing Field



Additional Dimensions

1st, 2nd, and 3rd bases-15 in x 15 in (38.1 cm x 38.1 cm)
Home plate-17 in x 17 in (43.2 cm x 43.2 cm)
Distance from home plate to batters' boxes-6 in (15.2 cm)
Batters' boxes-4 ft x 6 ft (1.2 m x 1.8 m)
Pitcher's plate-24 in x 6 in (61 cm x 15.2 cm)
Catcher's box-3 ft 7 in wide x 8 ft long (1.1 m wide x 2.4 m long)
On-deck circles-5 ft diameter (1.5 m diameter)
Coaches' boxes-20 ft wide x 10 ft deep (6.1 m wide x 3 m deep)

© 2006 Encyclopædia Britannica, Inc.

Desen 2

1.04 (C) TERENUL DE JOC (desen 3 -pentru copii – U12).

Terenul trebuie marcat conform instructiunilor de mai jos si cu ajutorul desenelor nr.1 si 2 anexate.

Terenul interior este un patrat avand latura de 18,29 metri.

Terenul exterior este suprafata cuprinsa intre cele doua linii de foul formate prin prelungirea a doua laturi ale patratului, asa cum se indica in desenul nr.1.Desenul de la baza – casa la imprejurimi este cea mai apropiata sau la alt obstacol de pe teritoriul bun trebuie sa fie de cel putin 80,96m. Se recomanda sa se asigure o distanta de cel putin 60,96m de-a lungul liniilor de foul si pe centru in exterior, masurand pe axa centrala a terenului.

Terenul interior trebuie nivelat astfel incat liniile de foul si baza-casa sa se afle la acelasi nivel.

Pragul aruncatorului va trebui suprainaltat cu 15,24cm fata de nivelul bazei-casa.

Terenul interior si cel exterior, inclusive liniile de foul reprezinta “teritoriul bun” (sau “fair”), in timp ce restul suprafetei este “teritoriul foul”.

Este bine ca axa terenului, respectiv linia care duce de la baza – casa la pragul aruncatorului, inspre baza doi, sa fie orientate spre Est-Nord-Est.

Se recomanda ca distanta de la baza-casa la “back-stop” (bariera din spatele casei) si de la liniile de foul la cea mai apropiata imprejmuire, tribuna sau obstacol de pe teritoriul foul, sa fie cel putin 7,62m(a se vedea desenul nr. 1)

Dupa ce s-a stabilit pozitia –casa, se va masura cu o ruleta de otel 25,61m pe directia in care se doreste fixarea bazei doi.

De la baza –casa se masoara 18,29m spre prima baza ; de la baza doi se masoara 18,29m spre prima baza. Intersectia celor doua linii determina pozitia bazei unu. De la baza –casa se masoara 18,29m spre baza trei, iar de la baza doi se masoara 18,29 m spre baza trei. Intersectia acestor linii determina pozitia bazei trei. Distanta dintre baza unu si baza trei este de 25,61m . Toate masurile de la baza-casa trebuie facute de la punctual in care se intersecteaza liniile venind de la baza unu si baza trei.

Boxa catcherului , boxele pentru jucatorii de la bataie si boxele antrenorilor, culoarul de alergare de-a lungul bazei unu si cercurile pentru incalzirea jucatorilor de la bataie, trebuie sa corespunda cu indicatiile din desenele nr. 1 si 2.

TERENUL DE BASEBALL PENTRU COPII



1.05 Baza- casa este indicata de pe o placa pentagonala din cauciuc alb, avand trei unghiuri de 90°, o latura de 43,18cm, doua laturi de 21,5 cm si doua laturi de 30,48 cm, (a se vedea desenul ,doua laturi de 21,5cm, si doua laturi de 30,48cm, (a se vedea desenul nr. 2). Ea va trebui fixata bine cu marginile ei superioare la nivelul terenului, cu varful la intersectia liniilor care unesc baza-casa unu si baza trei , laturile de 30,48cm coincizand cu aceste linii; latura de 43,18cm este indreptata spre pragul aruncatorului. Marginile superioare ale bazei-casa trebuie sa fie tesite.

- 1.06 Bazele unu, doi si trei sunt marcate prin saculete de panza alba, bine fixate in teren, asa cum se vede in diagrama nr.2. Saculetii de la bazele unu si trei trebuie sa se afle complet in terenul interior , in vreme ce saculetul de la baza doi trebuie sa fie fixat cu centrul sau in punctual bazei doi. Saculetele pentru baze sunt de forma patrata , cu latura de 38cm, cu o inaltime de cel putin 7cm, darn u mai mare de 13cm, umplute cu material moale.
- 1.07 Pragul aruncatorului este format dintr-o placa dreptunghiulara , din cauciuc alb, de 60x25cm. Trebuie prins in teren asa cum se indica in desenul nr.2. Dianta dintre varful bazei-casa si marginea din fata a pragului aruncatorului trebuie sa fie de 18,44m.
- 1.08 Echipa gazda trebuie sa asigure bancile pentru jucatori , una pentru echipa gazda si una pentru echipa oaspete . Bancile trebuie asezate la o distanta de cel putin 8m fata de liniile bazelor . Trebuie sa fie acoperite si inchise pe latura si in spate.
- 1.09 Mingea trebuie sa fie o sfera formata din fire infasurate in jurul unui nucleu de pluta, cauciuc sau material similar, acoperit cu doua bucati din piele alba de cal sau de vaca cusute strans impreuna. Trebuie sa cantareasca cel putin 142gr. , dar nu mai mult de 149gr. si sa aibe o circumferinta de cel putin 22,9 cm si de cel mult 23,5cm.
- 1.10 (a) Bastonul trebuie sa fie rotund si neted , fara a depasi 7cm in partea cea mai groasa si nu mai lung de 1,06m. Bastonul va fi format dintr-o singura bucata de lemn solid.

Observatie: Nici un baston nu va putea fi folosit intr-un joc pana cand fabricantul da aprobarea desenului sau a metodei de fabricatie de la FRBS.

b) Bastonul scobit. Se permite ca bastonul sa aibe la capat o scobitura de cel mult 2,54cm. O asemenea scobitura va putea avea diametrul cuprins intre maximum 5,08cm si minimum 2,54cm. Scobitura va fi cu suprafata curba si fara sa I se adauge sau aplice vreo substanta straina.

c) Pentru a imbunatati prinderea , manerul bastonului va putea fi acoperit sau tratat cu alt material sau substanta , pe o lungime nu mai mare de 46cm masurati de la cap. Daca un material strain se intinde mai mult de 46cm , bastonul va fi retras din joc.

Observatie: Daca arbitrul obsearva ca bastonul nu este conform celor stabilite la punctual c) , pe timpul folosirii sau dupa ce bastonul a fost folosit, acest lucru nu va reprezenta un motiv pentru eliminarea jucatorului de la bataie sau pentru darea lui afara.

d) la intalnirile oficiale nu pot fi folosite bastoane de piele, care dintr-o piesa centrala de piele, care poate fi o prelungire a palmei, prinsa de manusa prin sireturi sau confectionata intr-un mod care sa nu depaseasca masurile mai sus mentionate. Sireturile nu pot fi combinate sau puse mai adanc pentru a forma un fel de plasa –cursa. Manusa poate avea oricare greutate.

1.14 Orice jucator –cu exceptia celui de la baza unu si cu cea a catcherului – poate folosi o minge din piele . Masurile pentru satabilirea dimensiunilor manusii se vor face pe partea frontala sau pe partea din manusa pe care primeste mingea. Instrumentul de masurat sau centimetrul panglica trebuie aszat in contact cu suprafata sau partea respective care se masoara , urmand progresiv toate contururile . Manusa nu va trebui sa masoare mai mult de 30,5cm de la varful oricarei din cele patru degete peste palma, pana la extremitatea marginii inferioare sa “calcaiului” manusii. Manusa nu va trebui sa fie mai lata de 19,7cm masurati de la cusatura interioara care se afla care se afla la baza degetului aratator, pe la baza degetelor , pana la marginea exterioara a degetului mic din extremitatea manusii. Spatiul sau zona dintre degetul mare si indice, numit scobitura, poate fi completat cu o impletitura de sireturi sau cu o membrana interdigitala. Membrana poate fi alcatuita din doua straturi din piele normala care inched complet scobitura sau poate fi constituita dintr-o serie de “tubulete” din piele sau dintr-o serie de bucatele de piele sau dintr-o legatura din fasii de piele. Membrana nu poate fi alcatuita din snururi rasucite sau impletite, incat sa formeze o plasa sau o capcana. In cazul in care membrane e facuta in asa fel incat sa acopere intreg spatial scobiturii, membrane va trebui sa fie flexibila. In cazul in care e alcatuita dintr-o serie de bucatele, acestea trebuie sa fie legate intre ele. Asemenea bucatelele nu vor putea fi astfel dispusa incat sa permita o depresiune in urma indoirii marginilor unei bucatele. Membrana va trebui astfel facuta astfel incat sa permita sa se controleze dimensiunea deschiderii scobiturii. Marimii scobiturii va trebui sa masoare in partea de sus cel mai cel mult 11,4cm, si va avea o latime de 8,9cm in partea de jos. Scobitura nu va putea avea mai mult de 11,4cm in oricare punct aflat sub extremitatea superioara. Membrana va trebui prinsa de-a lungul fiecarei parti si la capatul superior si inferior al scobiturii. Legaturile vor fi asigurate cu snururi din piele, tinand seama de faptul ca daca aceste legaturi se lungesc sau se scurteaza vor trebui sa revina intr-o pozitie corespunzatoare. Manusa poate avea oricare greutate.

1.15 a) Manusa aruncatorului (pitcherului) va avea o culoare uniforma inclusive la cusaturi, legaturi si membrane. Manusa aruncatorului nu poate fi alba sau gri.

b) Nici un aruncator nu va putea sa aplice pe manusa sa vreun material strain, avand o culoare diferita de cea a manusii.

1.16 FRBS a adoptat urmatoarea regula privind folosirea castilor:

a) Toti jucatorii vor purta casca cu aparatori la ambele urechi cand vor fi la bataie;

b) Toti catcherii vor purta o casca protectoare de catcher, in timp ce se afla pe pozitie.

c) Toti baietii sau fetele care strang bastoanele vor purta o casca de protectie pe timpul indeplinirii rolului lor.

Daca arbitrul observa o incalcare la aceasta regula va proceda la indepartarea ei. Daca incalcare nu este eliminata intr-un timp potrivit , la aprecierea arbitrului, acesta il va elimina pe jucatorul care a comis infractiunea si se recomanda o masura disciplinara corespunzatoare .

Desenul manusii:

- A.** latimea palmei - 19,7 cm
- B.** latimea palmei - 20,3 cm
- C.** deschiderea superioara a membranei, - 11,4cm (membrana nu va depasi in nici un punct latimea de 11,4cm).
- D.** deschiderea de jos a membranei – 8,9cm
- E.** inaltimea membranei – 14,6cm
- F.** cusatura degetului aratator in apropiere de membrane – 14cm
- G.** cusatura degetului mare in apropierea membranei – 14cm
- H.** cusatura conturului membranei – 34,9cm
- I.** de la varful degetului mare la marginea inferioara – 19,7cm
- J.** de la varful degetului aratator la marginea inferioara -30,5cm
- K.** de la varful degetului mijlociu la marginea inferioara – 29,8cm
- L.** de la varful degetului inelar la marginea inferioara - 27,3cm
- M.** de la varful degetului mic la marginea inferioara - 22,9cm

1.16 (C) FRBS a adoptat urmatoarele reguli:

a) este obligatorie folosirea castii pentru jucatorul de la bataie, pentru cel care se incalzeste pentru bataie, pentru toti alergatorii si antrenorii daca nu sunt adulti.

b) fiecare casca va avea aparatori pentru ambele urechi

c) toti jucatorii trebuie sa poarte o aparatoare din fibra metalica sau de plastic
Jucatorii de la prindere - catcher – trebuie sa poarte pieptare – modelul lung – cu guler de protectie, masca cu aparatoare de gat, jambiere si casca de catcher.
Jucatorii de la prindere – catcher – trebuie sa poarte o masca cu aparatoare de gat si casca de catcher pe timpul antrenamentului, al concursului si atunci cand participa la incalzirea aruncatorilor.

Daca arbitrul constata o incalcare a acestei reguli, va proceda la eliminarea ei. Daca infractiunea nu este eliminata in timp potrivit, dupa parerea arbitrului, acesta il va elimina pe jucatorul in culpa si se recomanda o masura disciplinara corespunzatoare.

1.17 Echipamentul de joc cuprinde , fara a se limita la : baze, pragul aruncatorului, mingi de joc, bastoane, uniforma, manusa de prinzator (catcher) , manusa pentru baza unu, manusi pentru jucatorii de pe terenul interior si pentru jucatorii din terenul exterior, casti de protectie si oricare alt material descris de normele din acest regulament , fara a avea

vreo forma necorespunzatoare de comercializare a produsului. Eticheta producatorului pentru aceste produse trebuie sa fie de bun gust in ceea ce priveste dimensiunea si continutul simbolului producatorului sau al marcii de fabricatie privind oricare material.

Observatie: Producatorii care isi propun sa introduca modificari inovatoare in echipamentul de baseball pentru ligile profesioniste vor trebui sa supuna proiectele lor Comitetului pentru Regulamentul tehnic inainte de a incepe productia.

2- DEFINIREA TERMENILOR

(1) **Alegerea apararii (Fielder`s choice)** – este actiunea unui aparator care prinde o minge buna rostogolita si care , in loc sa arunce la prima baza pentru a elimina un batter – alergator , trage spre o alta baza in incercarea de a elimina un alergator mai inaintat. Termenul este de asemenea folosit de secretarii de concurs pentru a inregistra :

a) bazele pe care baterul – alergator le castiga in plus ca urmare a jocului desfasurat de aparare , care incearca , jucand o minge batuta valabil , sa elimine un alergator aflat deja pe baze:

b) inaintarea unui alergator (care nu se produce ca urmare a furarii unei baze sau a unei greseli) in timp ce un aparator incearca sa elimine un alt alergator

c) inaintarea unui alergator obtinuta ca urmare a indiferentei manifestate de echipa din aparare(furt neaparat – undefended steal)

Alergator(runner) – este un atacant care inainteaza sau se intoarce spre oricare din baze sau e in contact cu acesta .

Alunecarea depasita (Overslide sau oversliding) – este actiunea unui atacant care, atunci cand aluneca spre o baza , - in afara cazului in care inainteaza dinspre baza-casa spre baza unu – pierde contactul cu baza.

Antrenorul(Coach) – este un membru al echipei, purtand echipamentul acesteia, care din insarcinarea managerului , indeplineste sarcinile date de acesta .Aceste sarcini nu sunt neaparat limitate la cele ale unui antrenor pe linia bazelor.

Antrenor pe linia bazelor (Base coach) – este un membru al echipei , purtand echipamentul acesteia , care are sarcina de a conduce jocul alergatorilor si al jucatorului de la bataie (batter) din boxa speciala aflata in apropierea bazei unu si a bazei trei.

Apararea (defense sau defensive) – este echipa sau orice jucator al acesteia , aflat in pozitie pe camp.

Aparator (fielder) – este oricare jucator din aparare.

Apelul (appeal) – este actiunea unui aparator care semnaleaza o incalcare a regulamentului din partea echipei de atac.

Aruncarea (pitch) – este o minge pe care aruncatorul (pitcherul) o trimite spre batter(jucatorul de la bataie).

Aruncarea ilegala (illegal pitch) – este : 1) o aruncare efectuata atunci cand aruncatorul nu are piciorul –pivot in contact cu pragul; b) o aruncare imediata (quick return pitch). O aruncare ilegala cu alergatori in baze este un “nalk”.

COPII: (aruncare ilegala (C) (illegal pitch):

- 1) o aruncare efectuata atunci cand aruncatorul nu are piciorul –pivot in contact cu pragul. Sanctiunea este un balk daca sunt alergatori in baze.
- 2) O aruncare imediata. Sanctiune : arbitrul va striga “ball” si il va avertiza pe aruncator.

Daca totusi s-a inceput jocul , managerul echipei din atac il poate anunta pe arbitrul sef ca accepta jocul asa cum s-a produs el. O asemenea alegere trebuie facuta imediat la sfarsitul jocului.

Aruncare imediata(quick return pitch) – este o aruncare facuta cu intentia clara de a-l lua pe nepregatite pe batter si este o aruncare ilegala.

Aruncare salbatica (wild pitch) – este o aruncare atat de inalta sau de joasa sau pe o parte a bazei-casa , incat nu poate fi controlata de catcher printr-un effort obisnuit.

Aruncatorul (pitcher-ul) – este acel aparator care are ca sarcina de a arunca mingea spre batter (jucatorul de la bataie).

In atac(offense) – este echipa sau oricare jucator din echipa aflata la bataie.

A atinge (touch) – un jucator sau un arbitru inseamna sa se atinga oricare parte din corpul , uniforma sau echipamentul lor.

Out (out) – este una din cele trei actiuni de joc necesare pentru ca sa inceteze randul la bataie al echipei in atac.

Balk(greseala) – este o actiune ilegala a aruncatorului , existand unul sau mai multi jucatori in baze , in urma careia se acorda tuturor alergatorilor dreptul de a avansa cu o baza.

Ball(ball) – este o aruncare care nu intra in zbor in zona “strike” si pe care batterul nu incearca s-o bata.

Daca mingea aruncata atinge terenul si ricoseaza pe in zona strike este un “ball”. Daca o asemenea aruncare atinge batterul , acesta are dreptul la baza unu. Daca batterul incearca sa loveasca o asemenea aruncare dupa doua strike-uri, mingea nu poate fi prinsa in sensul celor prevazute la regulile 6.05c) si 6.09 b). Daca batterul loveste o asemenea mingea , actiunea urmatoare va fi considerate ca si cum batterul ar fi batut mingea in zbor.

Banca rezervelor(Bench sau Dogout) – este locul rezervat jucatorilor, rezervelor si altor membrii ai echipei, in uniforma, cand acestia nu sunt efectiv angajati pe terenul de joc.

Bateria (Battery) – este alcatuita din aruncator (pitcher) si catcher.

Batter (jucatorul de la bataie) – este acel jucator din echipa in atac care ocupa pozitia in boxa care ii corespunde.

Batter-alergator(Batter-runner) – este termenul prin care se indica jucatorul din echipa aflata in atac care tocmai si-a incheiat randul la bataie ; un asemenea termen este valabil pana cand jucatorul respectiv este eliminat si se incheie actiunea care i-a permis sa devina alergator.

Batter –alergator (batter-runner) – este termenul prin care se indica jucatorul din echipa aflata in atac care tocmai si-a incheiat randul la bataie ; un asemenea termen este valabil pana cand jucatorul respectiv este eliminat si se incheie actiunea care i-a permis sa devina alergator.

Baza (base) – este unul din cele patru puncte care trebuie atinse in ordine de alergator pentru a inscrie un punct. Prin aceasta definitie se au mai mult in vedere saculetele de panza si placa de cauciuc care se afla in punctele mentionate.

Baza pentru ball (Base on ball) – reprezinta acordarea primei baze jucatorului de la bataie (batter), care s-a aflat la bataie ,perioada in care a primit patru aruncari in afara zonei de strike .

Boxa batterului (Batter’s box)- este zona in care trebuie sa stea jucatorul aflat la bataie , atunci cand i-a venit randul la bataie.

Boxa catcherului (Catcher’s box)- este zona in interiorul careia catcherul (prinzatorul) trebuie sa stea pana cand aruncatorul arunca mingea.

Buntul (Bunt,pronuntat “bant”) – este o minge batuta pe care batterul nu a trimis-o in zbor, ci in mod intentionat ii vine in intampinare cu bastonul , indreptand-o incet spre terenul interior.

Catcherul (Prinzatorul)- este aparatorul care ia pozitie in spatele bazei-casa.

Double play(Joc dublu) – este un joc al apararii in care sunt eliminate doi atacanti , cu conditia ca intre cele doua eliminari san u se comita vreo greseala.:

- a) un joc dublu fortat este cel in care ambele eliminari provin din situatii de joc fortat.
- b) Un joc dublu fortat rasturnat este cel in care prima eliminare se produce pentru joc fortat, iar cea de-a doua se produce asupra unui alergator care in urma primei eliminari nu s-a mai aflat in situatia de fortat.

Exemplu de joc dublu rasturnat: alergator in baza unu, un eliminate ; minge batuta in pamant spre baza unu, aici aparatorul prinde si atinge baza (prima eliminare), apoi se arunca spre cel din baza doi sau la short stop, in vederea celei de-a doua eliminari(eliminare prin atingerea alergatorului). Alt exemplu: toate bazele pline, nici o eliminare; minge batuta in pamant spre baza trei, aparatorul prinzand si atingand baza trei (prima eliminare si apoi arunca spre catcher pentru cea de-a doua eliminare (prin atingere).

Dubla intalnire(Double –header) – este formata din doua partide, prevazute in mod regulamentar in calendar, in forma sa initiala sau ulterior modificata , care se disputa una dupa alta.

Echipa gazda (Home team)- este echipa pe al carei teren se disputa partida. Atunci cand partida s-ar disputa pe un teren neutru , echipa gazda va fi desemnata prin intelegere.

Foul tip –este o minge batuta care ricoseaza direct din baston in mainile catcherului si este prinsa legal.

Nu este un “foul tip” daca nu este prinsa , iar orice “foul tip” prins constituie un “strike”, iar mingea ramane in joc. Se considera ca nu este prinsa daca prinderea are loc dupa oricare ricosare, cu exceptia cazului in care mingea a atins mai intai manusa sau mainile catcherului.

Greseala v. Balk

Illegal(illegal) – inseamna ca se incalca prezentul regulament.

Interferenta(interference):

a) Interferenta ofensiva este o actiune a echipei aflate la bataie care se interpune , impiedica deranjeaza sau deruteaza oricare aparator din aparare care incearca sa joace. Daca arbitrul elimina batterul , batterul – alergator pe motiv de interferenta , toti ceilalti alergatori trebuie sa se intoarca la baza pe care , dupa aprecierea arbitrului , au atins-o in mod legal inainte de a se produce interferenta , cu exceptia cazului in care regulamentul ar prevede altfel.

In cazul in care batterul – alergator nu a atins baza unu, toti alergatorii trebuie sa se intoarca la ultima baza pe care a ocupat-o in momentul lansarii.

b) Interferenta defensiva este o actiune a unui aparator care impiedica sau incurca un batter sa bata o minge aruncata.

c) Interferenta arbitrului se produce: 1) cand un arbitru deranjeaza , blocheaza sau impiedica aruncarea catcherului facuta cu intentia de a prinde un alergator care incearca sa fure o baza;

3) cand o minge batuta legal atinge un arbitru pe teritoriul bun mai inainte de a depasi un aparator .

d) Interferenta unui spectator , atunci cand un spectator care se apleaca din tribune sau care se duce pe terenul de joc atinge o minge bine?. In urma oricarei interferente mingea devine moarta.

Joc dublu vezi Double play

Joc fortat (Forced play) – este un joc in care un alergator pierde in mod legal dreptul de-a ocupa o baza din cauza batterului devenit alergator.

Orice confuzie legata de acest joc este eliminate , daca ne amintim ca de multe ori situatia de joc fortat este modificata in timpul actiunii. Exemplu: un alergator in baza unu si un atu; mingea batuta sec spre baza unu, jucatorul din aparare o prinde si atinge imediat baza eliminand astfel batterul-alergator.

Jocul dublu inceteaza in aceasta clipa si alergatorul care inainta spre baza doi trebuie atins pentru a fi eliminate. Daca ar fi fost un alergator in baza trei sau in baza doi si unul si celalalt alergator , daca ar fi ajuns la baza-casa , mai inainte de scoaterea in out a jucatorului avansat spre baza doi, punctele ar fi

fost valabile. Dacă baza unu ar fi trimis în schimb mingea la baza doi și mingea ar fi fost apoi retrimisă la baza unu, jocul din a doua ar fi fost o eliminare forțată producând al doilea out. Reîntoarcerea la baza unu a mingii, mai înainte de sosirea batterului – alergător ar fi dus la cea de-a treia eliminare. În acest caz nici un punct n-ar fi fost valabil.

Exemplu de out neforțat. Un out, alergători în baza unu și baza trei. Batterul eliminat cu mingea în zbor, două out-uri. Alergătorul din a treia reatinge și marchează un punct. Alergătorul din baza unu încearcă să reatingă mai înainte ca aruncarea aparatorului să ajungă la baza unu, dar nu reușește să ajungă în timp și este eliminat: trei auturi. Dacă după aprecierea arbitrilor alergătorul din baza trei a atins baza-casă mai înainte ca mingea să fi ajuns la baza unu, punctul contează.

Joc squeeze (Squeeze play) – este termenul pentru a defini acțiunea din joc când o echipă cu un alergător în baza trei încearcă să înscrie prin acest alergător prin intermediul unui bunt.

Joc triplu vezi Triple play

Jucătorul (Outfielder) – este un jucător din echipă din apărare care ia poziție pe terenul exterior. Terenul exterior este definit drept zona din teren aflată departe de bază – casă.

Jucătorul infielder – este un aparator care ocupă un post în terenul interior.

Jucătorul la bataie vezi Batter.

Lansare (Throw) – este acțiunea de a trimite o minge, și cu bratul spre un anumit obiectiv și care trebuie să fie întodeauna diferită de o aruncare de pitcher.

Legal (legal sau legally) – înseamnă în conformitate cu acest regulament.

Managerul (Manager) – este persoana care, din însărcinarea clubului, răspunde de acțiunile echipei pe teren și reprezintă clubul în raporturile cu arbitrii și cu echipa adversă. Pe postul de manager poate fi desemnat un jucător.

- a) Clubul va trebui să indice arbitrilor șef numele managerului sau cu cel puțin 30 minute înainte de ora oficială de începere a meciului.
- b) Managerul îl va putea informa pe arbitrii șef că a desemnat un jucător sau un asistent să îndeplinească anumite sarcini specifice în locul său în conformitate cu regulamentul și orice acțiune a unor asemenea reprezentanți desemnați se va considera drept oficială. Managerul va fi totuși oricând răspunzător de comportamentul echipei sale, de respectarea normelor oficiale și de respectarea arbitrilor.
- c) Dacă managerul părăsește terenul de joc, va trebui să desemneze un jucător sau antrenor care să îndeplinească rolul de înlocuitor. Din acel moment asupra acestui înlocuitor se consideră transferate toate drepturile, îndatoririle și răspunderile managerului. Dacă

managerul refuza sau uita sa-si desemneze un inlocuitor mai inainte de-a parasii terenul de joc , arbitrul de joc , arbitrul sef va desemna un membru al echipei drept inlocuitor al managerului.

Mingea buna (Fair ball) – este o minge batuta care se opreste pe teritoriul bun dintre baza –casa si baza unu sau dintre baza – casa si baza trei ; sau sare din terenul interior in terenul exterior , dincolo de baza unu sau de baza trei , se rostogoleste pe terenul bun sau survoleaza terenul bun; sau atinge baza unu, baza doi si baza trei; sau atinge terenul pentru prima data pe teritoriul bun dincolo de baza unu sau baza trei; sau in timp ce se rostogoleste pe terenul bun sau il survoleaza , atinge un arbitru sau un jucator ; sau in timp ce survoleaza teritoriul bun , iese in zbor de pe terenul de joc. Un zbor bun va fi judecat in functie de pozitia mingii fata de linia de fault, inclusive fata de stalpul de fault sin u dupa pozitia aparatorului, pe teritoriul bun sau fault, in clipa in care atinge mingea .

Daca o minge in zbor cade pe terenul interior intre baza-casa si baza unu sau intre baza –casa si baza trei si apoi ricoseaza pe teritoriul foul fara sa atinga un jucator sau un arbitru, mai inainte de a depasi baza unu sau baza trei, este o minge foul. Daca mingea se opreste pe teritoriul foul, sau e atinsa de un jucator pe teritoriul foul, este o minge foul. Daca o minge in zbor atinge terenul pe prima sau a treia baza sau dincolo de ele si apoi sare in teritoriul fault-este o bataie buna.

Mingea dreapta (Line drive sau mingea in linie dreapta)- este o minge batuta care merge rapid si direct din baston spre un aparator fara sa atinga terenul.

Mingea foul (foul ball) – este o minge batuta care se opreste pe teritoriul foul dintre baza – casa si baza unu sau dintre baza –casa si baza trei; sau care sarind dincolo de baza unu sau de baza trei se rostogoleste pe teritoriul foul sau il survoleaza; sau care cade pe teritoriul foul din spatele bazei trei; sau care in timp ce se rostogoleste pe teritoriul foul sau il survoleaza atinge un arbitru sau un jucator sau oricare obiect strain de pe teritoriul natural.

O minge foul in zbor va fi judecata dupa pozitia ei fata de liniile de foul, inclusive stalpul de foul sin u de pozitia aparatorului , pe teritoriul bun sau foul, in clipa in care atinge mingea.

O minge batuta, fara sa atinga un aparator dupa ce a atins pragul aruncatorului, sare si se duce pe teritoriul ---- dintre baza-casa si baza unu sau intre baza-casa si baza trei este o minge foul .

Mingea moarta (Dead ball) – este o minge care nu este in joc din cauza unei intreruperi momentane a jocului , produse in mod legal .

Mingea rostogolita (Ground ball) – este o minge batuta care sare sau se rostogoleste pe teren.

Mingea vie (Live ball) – este atunci cand mingea este in joc .

Obstruction (Obstruction) – este actiunea prin care un aparator – neavand mingea si nici nefiind pe punctual de a prinde – impiedica inaintarea oricarui alergator. Daca un aparator este pe punctual de-a primi o minge aruncata , iar mingea in zbor se indreapta spre el si este atat de aproape incat aparatorul trebuie sa si ia pozitia de

prindere, se poate considera ca el se afla “in actul de prindere a mingii” . Ramane intrutotul la aprecierea arbitrilor , daca aparatorul este in “actul de prindere a mingii”. Dupa ce un aparator a facut o incercare de a prinde mingea sau a reusit, el nu mai este in situatia de prindere a mingii. De exemplu: un aparator se arunca pe teren pentru a prinde o minge rostogolita , dar mingea trece de el, iar el continua sa ramana pe teren intarziind inaintarea alergatorului; mai mult ca probabil el a blocat alergatorul.

Partida nedepartajata(Tie game) – este o partida neregulamentara care se intrerupe atunci cand ambele echipe au realizat acelasi numar de puncte.

Partida forfait (Forfeited game) – este o partida incheiata de arbitrul sef cu rezultatul de 9-0 in favoarea echipei care a avut de suferit de pe urma incalcarii regulamentului.

Partida intrerupta(called game) –este o partida in care arbitrul sef pune capat jocului din oricare motiv.

Partida regulamentara(Regulation game) – a se vedea regulile 4.10 si 4.11 .

Partida suspendata (Suspended game) – este o partida intrerupta care trebuie completata la o alta data.

Penalty (Penalti) – reprezinta aplicarea acestor reguli in urma unui act ilegal.

In pericol (In jeopardy)- este un termen prin care se indica ca mingea este in joc si ca un jucator din atac poate fi eliminat.

Persoana (Person)- unui jucator sau a unui arbitru este oricare parte a corpului, uniformei sau echipamentului sau.

Piciorul –pivot (Pivot foot) al aruncatorului este acel picior care se afla in contact cu pragul aruncatorului atunci cand el efectueaza aruncarea.

Play-este ordinal dat de arbitru pentru inceperea partidei sau pentru a relua jocul dupa ce se produce oricare situatie de minge moarta.

Pozitia de balansare (Wind –up position)- este una din cele doua pozitii legale de aruncare.

Pozitia fixa (Set position)- este una din cele doua pozitii legale de aruncare.

Prinderea (catch) – este actiunea prin care aparatorul , folosind mana sau manusa , intra in posesia sigura a unei mingi in zbor si o tine bine , cu conditia ca sau foloseasca pentru aceasta sapca, pieptarul , un buzunar sau oricare alta parte a uniformei. Nu se produce o prindere daca simultan sau imediat dupa ce a luat contact cu mingea el se loveste de un jucator sau de o imprejmuire si cade si in urma ciocnirii sau a caderii el pierde mingea. Nu este o prindere , daca un aparator atinge fie o minge in zbor, care apoi va lovi un membru al echipei din atac- fie un arbitru si este in sfarsit prinsa de alt aparator. Daca jucatorul care a efectuat prinderea scapa mingea in cursul actiunii urmatoare de aruncare, mingea este considerate drept prinsa. Pentru a stabili valabilitatea prinderii , jucatorul trebuie sa tina mingea un timp sufficient pentru a dovedi ca el o controleaza complet si ca relansarea acesteia este voluntara si intentionata.

O prindere este legala , daca mingea este prinsa in mod definitive de oricare aparator , chiar daca a fost trimisa sau prinsa de un alt aparator mai inainte ca sa atinga pamantul. Alergatorii isi pot parasi bazele in clipa in care primul aparator atinge

mingea. Un aparator se poate intinde peste plasa , franghie , imprejmuire sau alta linie de demarcatie pentru a efectua o prindere. El poate sari peste un gardulet sau prelate , care poate sa fie pe teritoriul foul. Nu se poate acorda interferenta daca un aparator se apleaca peste o plasa, un gardulet, o funie sau spre tribuna pentru a prinde o minge. El face acest lucru pe riscul si pericolul propriu. Daca un jucator din aparare in timp ce incearca sa prinda la limita bancii rezervelor , este sprijinit ca sa nu cada de catre un jucator sau de catre jucatori de la ambele echipe si efectueaza o prindere, aceasta este valabila.

Punctul (Run sau score) –este obtinut de un jucator in atac care din batter devine alergator si atinge in ordine bazele unu, doi, trei si baza –casa.

Reatinge (Retouch) – este actiunea unui alergator care se reantoarce la o baza , asa cum se cere in mod legal.

Repriza (Inning) –este acea parte dintr-o partida in care echipele se schimba in atac si in aparare si in care s-au produs trei out-uri in fiecare echipa. Randul la bataie al fiecarei echipe reprezinta o jumatate de repriza.

Safe(pronuntat “seif”) – este declaratia facuta de arbitru in sensul ca un alergator are dreptul la baza pe care a incercat s-o cucereasca.

Secretarul de concurs (official scorer) – a se vedea regula 10.00

Squeeze v. Squeeze

Strike (pronuntat “straik”) – este o aruncare legala, declarata astfel de arbitru , atunci cand:

- a) batterul incearca sa bata mingea si nu reuseste
- b) oricare parte a mingii aruncate trece prin oricare parte a zonei “strike” si jucatorul de la bataie nu incearca s-o loveasca;
- c) mingea aruncata este batuta foul de batter atunci cand are mai putin de 2 strike-uri
- d) este un “bunt foul”
- e) atinge jucatorul de la bataie in timp ce acesta incearca s-o loveasca
- f) in zbor atinge batterul in zona de strike
- g) se produce un “foul tip”

Tag – este actiunea unui aparator care atinge o baza cu corpul sau in timp ce se afla in posesia sigura si stransa a mingii, in mana sau in manusa; sau atinge un alergator cu mingea, mana sau manusa care tine mingea, in vreme ce aceasta se afla tinuta sigur si strans in mana sau in manusa.

Teritoriul bun (Fair territory) – este acea zona din terenul de joc care se afla intre liniile de la baza unu si baza trei, care se prelungesc de la baza – casa pana in ingraditura terenului si spatiu perpendicular pe acesta. Toate liniile de foul se afla pe teritoriul bun.

Teritoriul foul (Foul territory) – este zona din terenul de joc aflata in afara liniilor foul de la prima si de la baza trei, care se prelungesc pana la ingradirea terenului si spatial perpendicular pe acesta.

Time (pronuntat taim) – este anunțul făcut de un arbitru privind o întrerupere legală a jocului pe timpul căreia mingea este moartă.

Triplu joc (Triple play) – este un joc al apărării în care trei atacanți sunt eliminați, cu condiția ca între cele trei eliminări să nu fie comisa nici o greșeală.

Urmărirea (Run down) – este acțiunea apărării care încearcă să elimine un alergător aflat între baze.

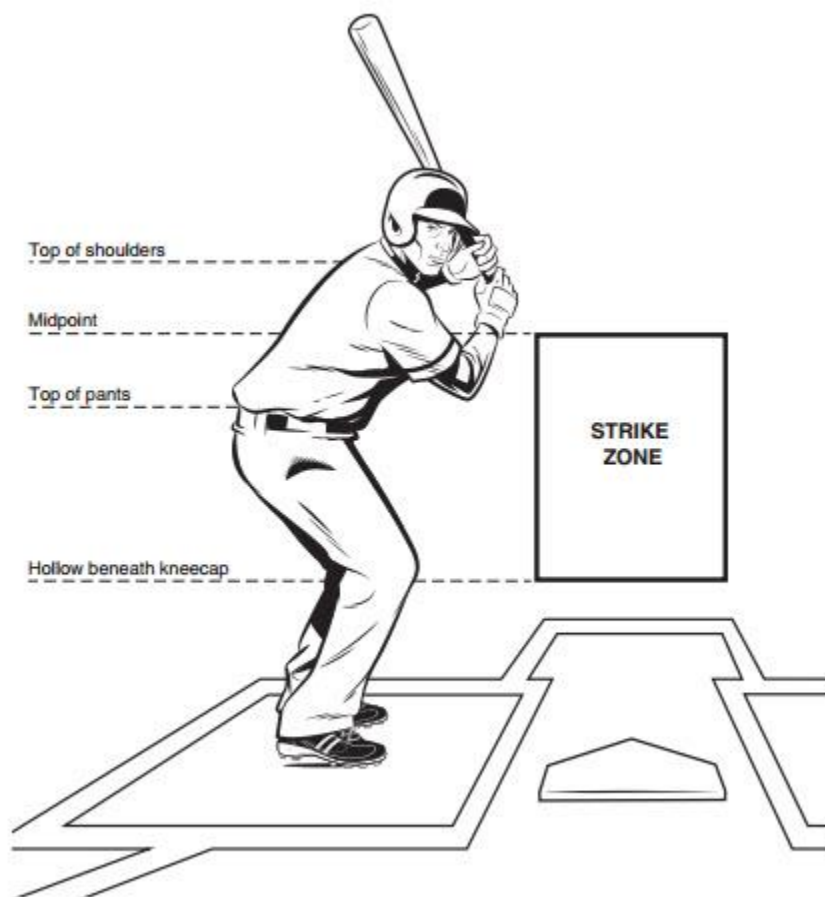
Zbor intern (infield fly) – este un zbor bun (cu excepția unei raze a unei încercări de “bunt”, care poate fi prinsă de un jucător interior printr-un efort obișnuit, atunci când prima și a doua bază sau baza unu, doi și trei sunt ocupate, mai înainte de două out-uri. Pitcherul, catcherul și oricare jucător extern, care s-ar găsi pe terenul interior pe timpul unui asemenea joc, vor trebui considerați “interni” în sensul acestei reguli.

Când se pare că mingea batută poate fi un zbor intern, arbitrul trebuie să-o anunțe imediat, pentru ca alergătorii să poată să beneficieze de ea. Dacă mingea este în apropierea liniilor de foul, arbitrul trebuie să declare “zbor intern dacă este bun”. Mingea este în joc și alergătorii pot înainta cu riscul ca mingea să fie prinsă sau să reatingă și înainte de a atinge mingea este atinsă ca în cazul unui zbor normal. Când o asemenea minge devine foul, comportamentul va fi ca în cazul oricărei batai foul. Mingea declarată “zbor intern” cade, fără a fi atinsă, pe teren și se oprește apoi pe teritoriul foul, înainte de a depăși baza unu sau baza trei este o minge foul. Mingea declarată “zbor intern” cade, fără să fie atinsă pe teritoriul foul și se oprește apoi pe teritoriul bun, mai înainte de baza unu și de baza trei, este un zbor intern.

În privința regulii zborului intern, arbitrul trebuie să judece dacă mingea ar putea fi prinsă de un jucător interior printr-un efort normal, fără să ia în considerare linia ierburii sau a bazelor. Arbitrul va trebui să-o declare zbor intern, chiar dacă mingea este prinsă de un jucător exterior, dacă după aprecierea sa mingea ar fi putut fi prinsă ușor de un jucător interior. Zborul intern nu va putea fi în nici un caz considerat drept un joc de apel. E vorba de o judecată de arbitru și decizia va trebui luată imediat. Când se anunță “zbor intern”, alergătorii pot înainta pe risc propriu. Dacă după anunțarea unui zbor intern apărătorul lasă în mod intenționat să cadă o minge bună, mingea rămâne în joc, în ciuda regulii 6.05.1. Regula zborului intern are precădere.

In zbor (In flight) – se spune despre o minge batută, lansată sau aruncată, care nu a atins încă terenul sau oricare alt obiect, cu excepția unui jucător în apărare.

Zona de strike (Strike zone) – este suprafața de deasupra bazei-casă a cărei limită superioară este o linie orizontală care se află la jumătatea dintre partea superioară a spatelui și partea superioară a pantalonilor uniforme, iar nivelul cel mai de jos este o linie la înălțimea părții superioare a genunchilor. Zona de strike va fi determinată de poziția jucătorului la bataie (batterului) în momentul în care acesta a luat poziție pentru a bate o minge aruncată.



Desen 4

Zona de strike :

- limita superioara a umerilor
- punctul de mijloc al zonei
- limita superioara a pantalonilor
- limita superioara a genunchilor

3.00 – Pregatirea partidei

3.01 Inainte de inceperea partidei, arbitrul trebuie:

a) sa ceara stricta respectare a tuturor regulilor privind materialul de joc si echipamentul jucatorilor;

b) sa se asigure ca toate liniile de joc (care apar cu linie groasa pe desen) sunt marcate cu var, creta sau alt material alb , usor de deosebit fata de teren si de iarba;

c) sa primeasca de la echipa gazda un set de mingi regulamentare , numarul si tipul acestora , urmand a fi stabilit de FRBS. Arbitrul este singurul care poate judeca daca mingile sunt potrivite pentru a fi folosite in timpul meciului.

- d)** sa se asigure ca echipa gazda are un numar sufficient de mingii regulamentare care ar putea fi imediat folosite in caz de nevoie;
- e)** sa aiba asupra sa cel putin doua mingi de rezerva ; va trebui totodata sa prevada completarea acestui set suplimentar, cand va fi nevoie , pe timpul partidei.

Asemenea mingi de rezerva trebuie puse in joc atunci cand:

- **1)** o minge a fost batuta in afara terenului sau printre spectatori
- **2)** o minge a pierdut culoarea sau nu mai este potrivita pentru a mai fi folosita mai departe in joc
- **3)** aruncatorul cere o minge de rezerva

Arbitrul nu va da o minge de rezerva aruncatorului mai inainte ca jocul sa se opreasca si ca mingea anterioara , uzata, sa fie moarta. Dupa o lansare sau o minge batuta , care se duce in afara terenului lui, jocul nu va fi reluat cu o minge de rezerva pan ace alergatorii nu vor ajunge la bazele la care aveau dreptul. Dupa o minge batuta in afara terenului de joc , arbitrul nu va inmana o noua minge aruncatorului sau catcherului pan ace batterul care a batut mingea in afara terenului nu a trecut peste placa.

3.02 – Nici un jucator nu va putea in mod intentionat sa decolorize mingea frecan-o cu pamant, rasina, parafina, lemn, smirghel sau oricare alta substanta straina.

Sanctiune: arbitrul trebuie sa retraga mingea si sa-l elimine pe jucatorul vinovat din meci. Daca arbitrul nu reuseste sa-l indentifice pe cel vinovat, iar aruncatorul arunca o asemenea minge decolorata sau stricata spre batter, aruncatorul va trebui sa fie exclus si va fi suspendat pe o perioada de timp pe care o va considera federatia.

3.03 Pe timpul partidei, unul sau mai multi jucatori vor putea fi inlocuiti ori de cate ori mingea este moarta. Inlocuitorul va trebui sa preia locul jucatorului inlocuit de pe lista de bataie a echipei. Jucatorul care a fost inlocuit nu mai poate lua parte active in meci. Daca un jucator inlocuit intra in echipa pe post de manager – jucator, managerul poate dupa aceea , daca doreste , sa fie antrenor. Cand doi sau mai multi inlocuitori din echipa aflata in aparare intra simultan in joc, managerul va trebui imediat – mai inainte ca acestia sa-si ocupe pozitiile lor din aparare sa-i comunice arbitrilor sef pozitia acelor jucatori de pe ordinea de bataie, iar arbitrul sef va trebui la randul sau sa-l informeze pe secretarul de concurs. Daca aceasta comunicare nu este facuta imediat arbitrilor sef, acesta are autoritatea de a indica jucatorilor inlocuitori ce post vor ocupa pe ordinea de bataie .

Un aruncator poate ocupa o alta pozitie numai o singura data in acelasi inning , de exemplu: aruncatorului nu I se va permite sa ia o alta pozitie decat cea de aruncator mai mult de o data in acelasi inning. Fiecarui jucator, cu exceptia aruncatorului ,care inlocuieste un jucator accidentat, I se vor acorda cinci lansari de incalzire.(Pentru aruncator a se vedea regula 8.03)

3.03.(C) Un jucator care a fost inlocuit va putea sa reintre in joc, in oricare pozitie de pe ordinea de bataie, cu conditia ca:

- 1) inlocuitorul sa-si fi terminat randul la bataie
- 2) sa fi jucat in aparare cel putin 6 out-uri consecutive
- 3) un aruncator nu va putea sa reintre in joc ca aruncator
- 4) numai un jucator in ordinea initiala de bataie poate reintra in joc

Observatie: 1) Cand doi sau mai multi jucatori inlocuiti din echipa din aparare reintra in joc in acelasi timp , managerul va trebui imediat, mai inainte ca acestia sa-si ocupe pozitiile de aparatori, sa-i indice arbitrilor sef pozitia acestor jucatori pe ordinea de bataie a echipei, iar arbitrul sef va trebui sa-l informeze pe secretarul de concurs. Arbitrul sef va avea dreptul de a stabili ordinea de bataie a inlocuitorilor , daca o asemenea informatie nu a primit-o imediat.

Observatie: 2) daca din motive de ranire sau imbolnavire un manager nu poate pune pe teren 9 jucatori, el va putea , fara nici o sanctiune si fara ca partida sa fie declarata pierduta, prin forfait, sa inlocuiasca jucatorul ranit sau bolnav cu un jucator care a fost inscris pe lista, dar numai in cazul in care a folosit toti jucatorii posibili de pe lista.

Regula aceasta nu este valabila in cazul in care un jucator sau mai multi jucatori au fost eliminate din joc. Daca o echipa nu poate prezenta noua jucatori pe teren din motiv de eliminare a unui jucator si nefiind disponibil nici un inlocuitor , jucatorii folositi deja nu pot intra in joc.

3.04 Jucatorul al carui nume se afla pe ordinea de bataie nu poate deveni inlocuitor-alergator pentru un coleg de echipa.

Regula aceasta are scopul de-a impiedica folosirea unor alergatori “privilegiati”. Nu se va permite unui jucator sa fie folosit drept alergator “privilegiat” in locul altui coleg de echipa. Nici un jucator care ia parte active la joc nu poate inlocui in alergare un coleg de echipa . Un jucator deja folosit in partida si inlocuit nu poate sa reintre ca alergator “privilegiat”. Orice jucator neinclus pe ordinea la bataie , daca este folosit ca alergator va trebui considerat drept un jucator inlocuitor.

3.05 a) Aruncatorul indicat pe ordinea de bataie , care a fost imanata arbitrilor sef? conform regulii 4.01 a) si b), trebuie sa arunce primului batter si oricarui eventual inlocuitor al acestuia pana cand va fi eliminate sau ajunge la baza unu, in afara cazului cand aruncatorul ar suferi un accident sau s-ar simti atat de prost incat , dupa aprecierea arbitrilor sef, n-ar mai putea arunca.

b) Daca aruncatorul este schimbat , inlocuitorul sau trebuie sa arunce spre batter care se afla atunci spre oricare inlocuitor al acestuia pana cand este eliminate , ajunge la baza unu sau se termina repriza, in afara cazului in care inlocuitorul aruncatorului se raneste sau se simte intr-atat de rau incat, la aprecierea arbitrilor sef, nu mai poate arunca.

c) daca se produce o inlocuire in incorecta a aruncatorului, arbitrul ii va ordona aruncatorului legal sa reia jocul sis a ramana pana se indeplinesc dispozitiile acestei reguli. Daca I se permite unui aruncator ilegal sa arunce, tot jocul care urmeaza aruncarii trebuie considerat legal. Aruncatorul ilegal devine legal de indata ce a executat prima aruncare catre batter sau imediat ce un alergator este eliminate.

Daca un manager incearca sa inlocuiasca un aruncator incalcand regula 3.05c), arbitrul trebuie sa-l atentioneze pe managerul echipei asupra faptului ca nu trebuie s-o faca . Daca cumva arbitrul sef a anuntat , din neatenție, intrarea unui aruncator ilegal, el va trebui , totusi, sa indrepte situatia mai inainte ca aruncatorul ilegal sa arunce. De indata ce aruncatorul executa o aruncare el devine un aruncator legal.

3.06 Managerul trebuie sa comunice imediat arbitrului sef orice inlocuire si postul pe care inlocuitorul il ocupa in ordinea la bataie.

Jucatorii inlocuiti vor putea ramane pe banca impreuna cu echipa lor sau sa participe la incalzirea aruncatorilor. Daca managerul este inlocuit de un alt jucator, el va putea sa conduca pe mai departe echipa sa de pe banca sau din boxa antrenorului. Arbitrii nu vor permite ca jucatorii care au fost inlocuiti si care au dreptul de a sta pe banca sa adreseze nici un fel de vorbe jucatorilor adversary, managerului echipei adverse sau arbitrilor.

3.07 Arbitrul sef dup ace primeste comunicarea va anunta sau va dispune imediat sa se anunte orice inlocuire.

08 (a) Daca o inlocuire nu este anuntata, inlocuitorul este considerat ca integrat in joc, atunci cand:

- 1) fiind aruncator , ia pozitie pe pragul de aruncare
- 2) fiind batter , intra in boxa jucatorului de la bataie;
- 3) fiind aparator , ajunge la pozitia ocupata in mod normal de aparatorul pe care l-a inlocuit

b) Orice actiune de joc facuta de sau asupra oricaruia din inlocuitorii mentionati mai sus neanuntati este considerate legala .

3.09 Jucatorii in uniforma nu pot vorbi si nici amesteca cu spectatorii si nici nu pot sta in tribune inaintea jocului, pe timpul acestuia sau dupa terminarea partidei. Nici un manager , antrenor , asistent sau jucator nu se va putea adresa spectatorilor inainte de partida sau pe timpul acesteia. Cand sunt in uniforma , jucatorii din echipele adverse nu pot , in nici un moment , sa fraternizeze.

3.10(a) Cu exceptia cazului in care se disputa cea de-a doua partida dintr-o intalnire dubla , managerul echipei gazda va fi singura persoana competenta sa judece , daca o partida nu poate incepe din cauza conditiilor atmosferice nefavorabile sau din cauza starii necorespunzatoare a terenului.

Exeptie: federatia poate da dezlegare permanenta organelor sale competente in vederea suspendarii aplicarii acestei reguli, fie pentru tot sezonul campionatului , fie pentru ultima saptamana, pentru a asigura ca respectivele compionate sa se desfasoare in mod regulat in fiecare an . totusi, in cazul unor etape de la sfarsitul campionatului , al amanarii unei partied si al unei eventuale imposibilitati de desfasurare a acesteia intre doua cluburi oarecare incat sa influenteze pozitia in clasament a oricarui club, organelle competente, la cererea clubului respective , isi pot atribui dreptul pe care aceasta regula il acorda managerului echipei gazda.

b) arbitrul sef de la prima partida va fi persoana competenta sa judece daca cea de-a doua partida dintr-o intalnire dubla nu trebuie sa inceapa din cauza

unor conditii atmosferice nefavorabile sau pentru ca terenul de joc este impracticabil.

c) arbitrul sef este singurul care poate judeca in cursul partidei , daca si cand jocul trebuie interrupt din cauza conditiilor atmosferice sau pentru ca terenul este impracticabil; daca si cand jocul trebuie reluat dupa o asemenea suspendare ; daca si cand trebuie incheiata dupa o asemenea suspendare.

Arbitrul nu va incheia totusi echipa , daca n-au trecut cel putin 30 minute de la suspendarea jocului si va avea de asemenea dreptul de a prelungi acest interval daca considera ca exista vreo posibilitate de reluare a jocului.

Arbitrul sef va cauta totusi sa duca la capat intalnirea. Autoritatea sa privind reluarea jocului in urma unei suspendari sau a mai multor suspendari, o durata mai mare de 30 de minute la fiecare suspendare, este absoluta; el va intrerupe definitive intalnirea numai atunci cand va fi clar ca nu exista nici o posibilitate de desfasurare pana la capat a partidei.

3.11 Intre cele doua partied ale unei intalniri duble sau atunci cand o partida este suspendata ca urmare a faptului ca terenul nu este practicabil , arbitrul sef trebuie sa aibe sub controlul sau personalul de intretinere a terenului, astfel incat sa asigure refacerea terenului.

Sanctiune: pentru incalcarea acestei reguli , arbitrul sef poate acorda Victoria prin forfait echipei in deplasare.

3.11 (C) Intalnirile duble intre aceleasi echipe nu sunt premise in campionatul pentru copii.

(Exceptie – regula 4.12)

3.12 Cand arbitrul suspenda jocul , striga “Time”. La comanda “Play” data de arbitru, suspendarea jocului se incheie si acesta se reia. Intre comanda “Time” si comanda “Play” mingea este moarta.

3.13 Managerul echipei gazda va trebui sa prezinte arbitrului sef si managerului echipei adverse regulile speciale privind terenul pe care el le considera necesare de adoptat pentru a face fata neplacerilor provocate de dimensiunile terenului de joc, de apropierea sau prezenta publicului pe terenul de joc , de o minge batuta sau lansata printre spectatorii prezenti pe teren sau de pe urma oricarei alte situatii. Atunci cand aceste reguli sunt acceptate de managerul echipei adverse ele devin legale. Daca nu sunt acceptate de managerul echipei adverse , arbitrul sef va trebui sa indice si sa aplice toate aceste reguli speciale pe care el le considera necesare spre adoptare tinand seama de caracteristicile terenului si avand grije ca asemenea reguli legate de teren san u vina in contradictie cu prezentul regulament.

3.14 Cand o echipa se afla la bataie , membrii acestei echipe trebuie sa scoata de pe teren sis a duca la banca sau echipa sa manusi si alte materiale. Nici un fel de echipament de joc nu trebuie lasat sa zaca pe teren, fie pe terenul bun, fie pe terenul foul.

3.15 Nici o persoana nu va putea fi admisa pe terenul de joc pe timpul partidei cu exceptia jucatorilor, antrenorilor in uniforma, managerilor, fotografilor autorizati de la echipa gazda, arbitrilor, agentilor ordinii publice in uniforma, gardienilor sau altor salariati ai echipei gazda. In caz de interferenta neintentionata in joc din partea persoanelor mai sus mentionate autorizate sa ramana pe camp (cu exceptia membrilor echipei in atac care participa la joc sau a antrenorilor – sfatuitori care se afla in boxele lor sau a arbitrilor) mingea este vie si in joc. Daca interferenta este intentionata , mingea e moarta in momentul interferentei, iar arbitrul va trebui sa aplice acele sanctiuni care, dupa parerea sa , anuleaza efectele actului de interferenta.

Observatie: pentru persoanele care nu sunt indicate mai sus , a se vedea regula 7.11, precum si regula 7.08(b).

Indoiala asupra faptului ca interferenta a fost sau nu intentionata trebuie decisa pornind de la actiunile persoanei . De exemplu: daca un baiat de bastoane, un baiat de mingi, un politist , etc. incearca sa evite sa fie lovit de o minge lansata sau batuta, fiind totusi stins, se va considera o interferenta neintentionata. Daca insa el loveste cu piciorul , culege sau impinge mingea, acest lucru trebuie considerat drept o interferenta intentionata, independent de ceea ce el a vrut sa faca.

Exempu de joc: jucatorul de la bataie (batterul) bate mingea spre short-stop, care o culege si o trimite spre baza unu. Antrenorul asistent de la baza unu incercand sa evite sa fie lovit de minge cade pe joc , iar aparatorul de la baza unu, in incercarea de a recupera mingea se impiedica de asistent ; batterul-alergator ajunge cu bine (safe) la baza trei. Problema este , daca arbitrul va socoti actiunea asistentului drept interferenta . Ramane la aprecierea arbitrului. Daca el are senzatia ca asistentul a facut tot posibilul sa evite interferenta , nu e necesar sa se declare interferenta. Daca arbitrului I se pare ca asistentul s-a prefacut ca evita interferenta, arbitrul va dicta interferenta.

3.16 Cand se produce o interferenta din partea unui spectator cu oricare minge lansata sau batuta , mingea este moarta in clipa interferentei, iar arbitrul trebuie sa aplice sanctiunile care, dupa parerea sa, anuleaza actul interferentei.

Norma aprobata: Daca interferenta spectatorului il impiedica in mod clar pe un aparator sa realizeze o prindere in zbor , arbitrul il va elimina pe jucatorul la bataie.

Este o deosebire intre o minge care a fost lansata sau batuta in tribune si atinge un spectator in afara terenului de joc si sare pe teren si o minge care loveste un spectator care intra sau se apleaca spre teren , pe deasupra , pe dedesuptul sau printr-o balustrade si atinge mingea in joc sau atinge sau efectueaza o interferenta intr-un alt mod saupra unui jucator. In cel de-al doilea caz este clar ca a fost intentionat si se va trata ca o interferenta intentionata , conform regulii 3.15. Cei de la bataie si alergatorii vor fi pusi in pozitia pe care , dupa parerea arbitrului , s-ar fi aflat daca nu s-ar fi produs interferenta.

Nici o interferenta nu va fi recunoscuta , daca jucatorul din aparare se apleaca peste o imprejmuire , plasa sau tribuna pentru a prinde mingea. El face acest lucru pe riscul sau. Totusi, daca un spectator se apleaca pe o latura a terenului de joc , peste o imprejmuire , plasa sau franghie si impiedica in mod clar un aparator sa prinda mingea , in acest caz jucatorul de la bataie va trebui eliminate pentru interferenta spectatorului.

Exemplu: alergator in baza trei, un out iar jucatorul de la bataie bate o minge in zbor lunga spre terenul exterior (buna sau foul). Un spectator face o interferenta clara impotriva aparatorului exterior care incearca sa prinda mingea in zbor. Arbitrul il elimina pe batter pentru interferenta spectatorului , iar mingea e moarta din momentul dictarii sanctiunii. Arbitrul decide ca tinand seama de distanta la care mingea a fost batuta , alergatorul din baza trei ar fi inscrisa dupa prindere, daca aparatorul deranjat de interferenta ar fi prins mingea; de aceea alergatorului I se va permite sa inscrie. Nu va fi cazul daca interferenta s-ar fi produs la o distanta mica fata de baza – casa.

3.17 Jucatorii si inlocuitorii din ambele echipe trebuie sa ramana pe banca sau in cabina , cu exceptia cazului in care iau parte active la joc, daca se pregatesc sa intre in joc sau daca dau asistenta la baza unu sau la baza trei. Cu exceptia jucatorilor, rezervelor, managerilor , asistentilor , maseurilor si a baietilor de bastoane, nimeni nu va putea sta pe banca sau in cabin ape timpul partidei.

Sanctiune: pentru incalcarea acestei reguli, arbitrul va putea , dupa un avertisment , sa-l elimine pe cel vinovat de pe teren .

Jucatorii neinscrisi pe lista participantilor la partida vor putea sa participe la activitatile de pregatire a partidei sis a stea pe banc ape timpul partidei, darn u vor putea lua parte la nici o activitate din partida , cum ar fi incalzirea aruncatorilor etc. Acestor jucatori nu li se va permite sa intre pe suprafata de joc in nici un moment si pentru nici un motiv pe timpul partidei.

3.18 Echipa gazda va trebui sa asigure un serviciu de ordin sufficient pentru a pastra ordinea pe teren. In cazul in care o persoana sau mai multe ar patrunde pe terenul de joc pe timpul unei partid si produc interferenta in oricare mod asupra jocului, echipa in deplasare va putea refuza sa joace pana ce terenul nu va fi degajat.

Sanctiune:daca dupa o perioada rezonabila de timp acordata de arbitrul sef, nu mai mica oricum de cinsprezece minute , calculate din momentul in care echipa in deplasare refuza sa mai joace , terenul va fi eliberat, arbitrul va putea sa acorde meci castigat prin forfait echipei in deplasare.

4. Inceputul si sfarsitul partidei

4.01 Cu exceptia cazului in care echipa gazda a comunicat din timp ca partida a fost amanita sau ca inceputul ei a fost amanat, cu cinci minute de ora stabilita pentru inceperea intalnirii , arbitrul sau arbitrii trebuie sa intre pe terenul de joc sis a se

indrepte spre baza – casa unde se vor intalni cu managerii echipelor . Se vor desfasura apoi succesiv urmatoarele formalitati:

a) mai intai managerul echipei gazda va preda ordinea sa la bataie arbitrului sef, in dublu exemplar:

b) apoi managerul echipei in deplasare va preda ordinea sa la bataie arbitrului sef , in doua exemplare;

c) arbitru sef verifica in sensul ca originalul si copia ordinelor respective la bataie sunt identice , dupa care da un exemplar din fiecare ordine la bataie managerului adversar. Exemplarul pastrat de arbitru constituie ordinea oficiala la bataie. Predarea ordinei la bataie din partea arbitrului face ca aceste documente sa devina oficiale di din acel moment nici o inlocuire nu va putea fi facuta de manageri in afara cazurilor prevazute de acest regulament;

d) de indata ce ordinea la bataie a echipei gazda este predata arbitrului sef, arbitrii devin singurii responsabili ai terenului de joc din acel moment numai ei au autoritatea de a decide cand o partida trebuie incheiata , suspendata sau reluata din cauza conditiilor atmosferice sau a terenului de joc.

Greselile evidente in ordinea de bataie care ar fi observate de arbitru sef inainte de a da comanda “Play” de incepere a partidei vor fi aduse la cunostiinta managerului sau a capitanului mechiei in culpa , astfel incat corectarile sa poata fi facute mai inainte ca partida sa inceapa. De exemplu: daca un manager fara sa observe a mentionat numai opt jucatori pe ordinea de bataie sau a in scris doi jucatori cu acelasi nume de familie fara nici o initiala pentru indentificare, iar greselile sunt observate de arbitru mai inainte de a striga “Play” , el va lua masuri de corectare a acestor greseli mai inainte de inceperea partidei.

4.02 Jucatorii din echipa gazda ocupa pozitia de aparare; primul batter de la echipa in deplasare isi ocupa locul in boxa jucatorului de la bataie, arbitru va striga “Play” si partida incepe.

4.03 cand mingea este pusa in joc , la inceputul sau pe parcursul partidei , toti aparatorii cu exceptia catcherului trebuie sa afle pe teritoriul bun(“fair”).

a) catcherul trebuie sa stea imediat in spatele placii de la baza – casa. El se poate indeparta de pozitia sa in orice moment pentru a prinde o aruncare sau pentru a executa o actiune, cu exceptia cazului in care batterului I se acorda o baza pentru ball, caz in care trebuie sa se afle cu ambele picioare in cadrul liniilor boxei catcherului pan ace mingea paraseste mana aruncatorului.

Sanctiune: balk (greseala):

b)aruncatorul , atunci cand efectueaza aruncarea mingii spre batter, trebuie sa ia o pozitie legala.

c)Cu exceptia aruncatorului si a catcherului , toti ceilalti aparatori pot ocupa oricare pozitie pe teritoriul bun.

d)Cu exceptia batterului sau a unui alergator care incearca sa inscrie un punct , nici un atacant nu poate traversa liniile boxelor catcherului atunci cand mingea e in joc.

4.04 Ordinea la bataie trebuie urmata de-a lungul intregii partied, cu exceptia cazului in care un jucator va fi inlocuit cu altul. In acest caz, inlocuitorul trebuie sa ocupe , pe ordinea de bataie, postul jucatorului inlocuit.

4.05 a) cand se afla la bataie, echipa din atac trebuie sa aiba pe teren doi asistenti: unul in apropierea bazei unu si altul in apropierea bazei trei.

b) asistentii vor fi numai doi si vor trebui 1) sa poarte uniforma echipei lor; 2) sa ramana in boxa lor pe toata perioada mai sus mentionata.

Sanctiune: cel care incalca regula trebuie eliminate din partida si va parasii terenul de joc.

Vreme de mai multi ani asistentii s-au obisnuit sa tina un picior in afara boxei sau sa stea calare sau usor in afara liniilor boxei. Asistentul nu va fi considerat in afara boxei, cu conditia ca managerul celeilalte echipe sa nu reclame si in acest caz arbitrul va impune aplicarea directa a regulii si le va cere asistentilor de la ambele echipe sa ramana in boxa tot timpul.

S-a obisnuit de asemenea ca un asistent care are un joc la baza sa paraseasca boxa pentru a-I indica jucatorului sa alunece , sa inainteze sau sa se intoarca la o baza .

Acest lucru poate fi permis , daca asistentul nu face nici o interferenta asupra jocului.

4.06 a) Nici un manager , jucator , rezerva , insotitor sau baiat de bastoane nu poate in nici un moment ca de pe banca , din boxa asistentului, pe terenul de joc sau din alta parte:

1) sa atate sau sa incerce sa atate prin cuvinte sau gesturi spectatorii;

2) sa foloseasca un limbaj care intr-un oarecare mod sa se refere direct sau indirect la un arbitru, un jucator adversar sau un spectator

3) in timp ce mingea este vie si in joc sa strige "Time" , sa foloseasca oricare alt cuvint, sau fraza sau sa comita oricare actiune avand scopul direct de a incerca sa- l faca pe aruncator sa comita o greseala.

4) sa intre intentionat , sub oricare forma , in contact fizic cu arbitrul.

b) Nici un aparator nu poate lua pozitia in campul visual al batterului sau sa actioneze in asa fel incat sa-l distraga printr-un gests au in mod deliberat nesportiv.

Sanctiune: Cel care incalca regula trebuie eliminate si va trebui sa paraseasca terenul de joc , iar daca s-a produs eventual un balk(o greseala) acesta va fi anulat.

4.07 Atunci cand un manager , jucator asistent sau masseur este expluzat dintr-o partida, el trebuie sa paraseasca imediat terenul de joc si nu mai poate participa active la joc .Va trebui sa ramana la vestiar sau sa ia loc in tribuna , dupa ce s-a imbracat cu haine obisnuite, avand insa grije sa ocupe un loc indepartat de banca sau cabina echipei sale.

Daca un manager , asistent sau jucator este in stare de suspendare , nu va putea sta pe banca echipei sau la tribuna presei pe timpul partidei.

4.08 Atunci cand cei care stau pe banca se manifesta zgomotos impotriva unei decizii de arbitraj, arbitrul trebuie sa-I avertizeze saupra faptului ca o asemenea conduita trebuie sa inceteze . daca manifestarea va continua:

Sanctiune: arbitrul trebuie sa le ordone celor vinovati sa plece la vestiare. Daca el nu reuseste sa-l descopere pe cel vinovat sau pe cei vinovati, va putea sa-I indeparteze de pe banc ape toti cei prezenti. Managerul echipei in culpa are dreptul de a-i rechema pe teren in cursul partidei numai pe jucatorii de care are nevoie pentru a efectua inlocuirile.

4.09 Modul de-a inscrie puncte:

- a) un punct este inscris de fiecare data cand un alergator , inaintand legal, atinge baza unu , baza doi , baza trei si baza- casa mai inainte ca trei jucatori sa fie eliminati si in felul acesta sa se incheie repriza.

Exceptie: punctul nu este valabil atunci cand alergatorul ajunge la baza – casa in cursul unei actiuni in care cel de-al treilea out (eliminate) este:

- 1) batterul – alergator inainte de a fi atins baza unu;
 - 2) oricare alergator fortat
 - 3) un alergator anterior care a fost eliminat pentru ca a uitat sa atinga o baza.
- b) cand punctul victoriei este inscris in ultima jumatate a ultimei reprise dintr-o partida regulamentara sau in ultima jumatate a unei reprise suplimentare si ezte rezultatul unei baze pentru ball, batterul lovit sau oricare alt joc in care cu bazele pline este fortat alergatorul din baza trei sa inainteze arbitrul nu trebuie sa declare partida incheiata pan ace alergatorul fortat sa inainteze de la baza trei nu a atins baza –casa , iar batterul - alergator n-a atins baza unu.in asemenea cazuri , arbitrul va acorda baza in urma obstructiei sustinatorilor .

Sanctiune:daca alergatorul din baza trei refuza sa inainteze si sa atinga baza –casa intr-un timp rezonabil, arbitrul nu trebuie sa acorde punctul, trebuie sa-l elimine pe jucator sis a dispuna reluarea jocului. Daca, cu doua out-ri , batterul – alergator refuza sa inainteze sis a atinga baza unu, arbitrul nu trebuie sa acorde punctul, trebuie sa-l elimine pe batterul – alergator sis a acorde reluarea jocului. Daca sunt mai putin de doua out-uri , batterul-alergator refuza sa inainteze sis a atinga baza unu, punctul conteaza , dar batterul-alergator este eliminate.

Norma aprobata: Nici un punct nu poate fi inscris in cursul unei actiuni in care cel de-al treilea out se produce asupra batterului – alergator mai intai ca acesta sa ajunga cu bine (safe) la baza unu.

Exemplu:un out Blaj pe baza doi, Constantinescu in baza unu; batterul bate o minge lunga buna . In vreme ce Blaj ajunge usor la baza casa , apararea reuseste sa-l elimine pe Constantinescu care era pe punctul de a o atinge.Doua out-uri. Batterul a omis insa sa atinga baza unu. Mingea este trimisa la baza unu, se face contestatie (apel) si batterul este declarat out. Cum Blaj a inscris punctul in cursul unei faze de joc in care s-a produs al treilea out asupra batterului – alergator, inainte de a ajunge la baza unu, punctul lui Blaj nu conteaza.

Norma aprobata: Actiunea alergatorului anterior nu poate influenta asupra alergatorului care urmeaza, doar daca sunt deja doua out-uri.

Exemplu: un out, Constantinescu in baza doi, Blaj in baza unu, iar batterul bate o minge de tip”Punct” (sau de patru baze) in interiorul terenului. Alergand spre casa ,

Constantinescu uita sa atinga baza trei. Blaj si batterul inscriu. Apararea paseaza mingea la baza trei si fac contestatie (apel). Constantinescu este declarat out. Punctele inscrise de Blaj si de Batter sunt valabile.

Norma aprobata: doua out-uri. Constantinescu in baza doi, Blaj in prima, iar batterul bate o minge de tip “punct”(sau de patru baze). Toti trei alergatorii ajung la baza –casa. Cum Constantinescu a uitat sa atinga baza trei, este declarat out dupa contestatia facuta de aparare.Trei out-uri. Punctele inscrise de Blaj si de batter sunt totusi anulate in aceasta situatie. In cazul de fata nu s-a in scris nici un punct.

Norma aprobata: un out. Constantinescu in baza trei, Blaj in baza doi, iar batterul eliminate la o minge in zbor de external central. Al doilea out. Constantinescu inscrie un punct dupa prindere si Blaj in baza doi, iar batterul eliminate la o minge in zbor de external central. Al doilea out. Constantinescu inscrie un punct dupa prindere si Blaj , la randul lui , inscrie la o pasa gresita spre baza –casa. In urma contestatiei, Constantinescu este eliminate pentru faptul ca s-a desprins de baza trei inainte de prindere. Trei out-uri. Nici un punct nu este valabil.

Norma aprobata: doua out-uri, bazele pline. Batterul bate o minge de tip “Punct”(sau de patru baze) dincolo de imprejmuirea terenului.

Batterul este declarat out, in urma unui apel , pentru ca a omis sa atinga baza unu. Trei out-uri , nici un punct nu conteaza .

Aici se aplica o norma generala care stabileste : cand un alergator omite o baza si aparatorul are mingea pe baza omisa sau pe baza pe care o ocupase la inceput , alergatorul in cazul in care mingea batuta este prinsa in zbor si se face o contestatie la arbitru , alergatorul este eliminate cand arbitrul accepta contestatia (apelul), toti alergatorii pot sa inscrie,daca este posibil , cu urmatoarea exceptie , in cazul in care sunt deja doua out-uri. Alergatorul trebuie considerat out din clipa in care a omis o baza , daca se prezinta un apel in acest sens si in consecinta alergatorii de dupa el nu vor mai inscrie.

Norma aprobata: un out. Constantinescu in baza trei, Blaj in baza unu, iar batterul este eliminate la o minge in zbor de catre aparatorul extern dreapta. Doua out-uri. Constantinescu reatinge baza dupa prindere si inscrie un punct. Blaj incearca sa se intoarca la baza unu, dar o minge aruncata de aparatorul exterior ajunge inaintea lui. Trei out-uri. Cum Constantinescu a in scris punctual mai inainte ca mingea trimisa sa-l elimine pe Blaj sa fi ajuns la baza unu , punctual e considerat valabil , nefiind vorba , in acest caz , de joc fortat.

4.10 a) O partida regulamentara este de noua reprise , in afara cazului cand ar fi prelungita pentru egalitate de puncte sau scurtata:

- 1) pentru ca echipa gazda nu mai are nevoie de cea de-a doua jumatate sau de o parte din repriza a noua sau
- 2) pentru ca arbitrul pune capat partidei.

Exceptie: FRBS poate stabili ca o partida sau ambele partiede dintr-o dubla intalnire sa fie jucate in sapte reprise. In asemenea partied , normele prezentului regulament privind repriza a noua se vor aplica in repriza a saptea.

b)Daca dupa noua reprize complete scorul este egal, jocul va continua pana cand:

1) echipa in deplasare a inscris un numar mai mare de puncte decat echipa gazda la sfarsitul unui inning complet;

2) echipa gazda inscrie punctual victoriei intr-un inning incomplete

c) O partida intrerupta este o partida regulamentara daca:

1) s-au completat cinci inninguri

2) echipa gazda in patru inninguri sau patru inninguri si o fractiune a inscris mai multe puncte decat echipa in deplasare in cele cinci inninguri complete

3) echipa gazda , inscriind unul sau mai multe puncte in cursul jumatatii sale din inningul cinci, reuseste sa egaleze punctajul

d) Daca ambele echipe au inscris acelasi numar de puncte cand partida se incheie, arbitrul va declara “Joc egal”.

e) daca partida este intrerupta inainte de a fi considerate **Regulamentara**, ea va fi declarata de arbitru **Partida nevalabila**.

f) biletul de intrare nu va fi restituit pentru nici o partida regulamentara sau suspecta daca intrecerea s-a desfasurat pana la sau dincolo de unul din punctele de la regula 4.10 c) mai sus descrisa.

4.10 (C) a) O partida regulamentara este compusa din sase reprize, in afara cazului in care este prelungita pentru egalitate de puncte sau scurtata :

1) pentru ca echipa gazda nu mai are nevoie de cea de-a ----- jumatate din cea de-a sasea repriza sau de o fractiune din aceasta;

2) pentru ca arbitrul pune capat partidei .

b) Daca echipele sunt la egalitate dupa sase reprize complete , jocul va continua pana cand :

1) Echipa in deplasare va marca un numar mai mare de puncte decat echipa gazda la sfarsitul unei reprize complete.

2) Echipa gazda a inscris punctual victorios intr-o repriza necompletata

c) o partida neintrerupta este o partida regulamentara daca:

1) S-au completat patru reprize

2) Echipa gazda a inscris mai multe puncte , in trei reprize sau in trei reprize si jumatate decat echipa oaspete in patru reprize complete

3) daca echipa gazda inscrie unul sau mai multe puncte in jumatatea sa din cea de-a patra repriza si reuseste sa egaleze punctajul.

d) Daca o partida este intrerupta mai inainte de a deveni regulamentara , arbitrul va trebui s-o declare “Partida nevalabila”

Observatie: in privinta evidentei secretarilor de concurs, realizarile de la bataie , aruncarea si apararea nu vor fi luate in considerare. Totusi , aruncatorul va avea inscise numarul de reprize in care a aruncat in saptamana respective.

4.11 punctajul unei partied regulamentare este dat de numarul total de puncte inscise de fiecare echipa in momentul in care partida s-a incheiat.

- a) partida se incheie cand echipa in deplasare si-a completat propria sa jumatate din cea de-a doua repriza , daca echipa gazda este in avantaj.
- b) Partida se incheie cand s-a completat cea de-a noua repriza , daca echipa in deplasare este in avantaj.
- c) Daca echipa gazda inscrie punctual victoriei in propria sa jumatate din cea de-a noua repriza (sau in propria sa jumatate intr-un inning suplimentar, dupa o egalitate de puncte), partida va fi considerata terminate de indata ce acest punct a fost inscris.

Exceptie: Daca ultimul batter din partida bate o minge in afara terenului de joc , batterul-alergator si toti alergatorii aflati pe baze au dreptul sa inscrie conform normelor referitoare la alergarile prin baze. In asemenea caz , partida se va incheia in momentul in care batterul –alergator atinge baza –casa.

Norma aprobata: Batterul realizeaza Victoria pentru echipa sa batand mingea in afara terenului de joc in cursul ultimei jumatati a celui de-al noulea inning sau dintr-un inning suplimentar, dar este declarat out pentru ca l-a deposit pe alergatorul care il precede. In asemenea caz , partida se incheie atunci cand s-a inscris punctual victoriei.

- d) O partida intrerupta se incheie in momentul in care arbitrul pune capat jocului.

Exceptie: Daca partida este intrerupta pe timpul unei reprize incomplete , aceasta va trebui considerata terminata la sfarsitul ultimului inning complet , daca se produce una din situatiile de mai jos:

- 1) echipa de deplasare reuseste , inscriind unul sau mai multe puncte , sa egaleze scorul , in vreme ce echipa gazda nu inscrie (in inningul incomplet).
- 2) echipa in deplasare inscrie doua sau mai multe puncte luand avantaj in inningul incomplete, iar echipa gazda nu egaleaza scorul sau nu reuseste sa preia avantajul.
- e) o partida regulamentara care este suspendata de arbitru dupa patru sau mai multe inninguri complete , echipele avand un score egal, trebuie reluata de la punctul exact in care a fost suspendata

Partida va continua pana cand echipa va reusi sa inscrie mai multe puncte decat cealalta intr-un numar egal de reprize, conform prevederilor regulilor 3.10 a) si 4.10 b).

Observatie: Cand o partida este suspendata la score gal, aruncatorul poate continua sa arunce in aceeași partida la oricare data ulterioara , cu conditia sa fi respectat zilele cerute pentru odihna sis a fie disponibil ca aruncator in saptamana din calendar in care partida este reluata. In vederea tinerii evidentei de catre secretarii de concurs se va considera aceeași partida si vor fi valabile toate rezultatele de la bataie, aparare si aruncare.

Echipa in deplasare	1	2	3	4	5	6
	0	0	0	4	1	
Echipa gazda	0	0	0	5		

Exemplu: Partida intrerupta la jumatatea inningului 5, din motive de ploaie. Punctajul valabil este cel din ultimul inning complet (inningul 4) , iar echipa gazda invinge cu 5-4.

4.12 Partide suspendate

FRBS va adopta regulile de mai jos , care vor putea fi completate , pentru o partida careia I s-a pus capat din una din urmatoarele cauze:

1. interdictii de circulatie impuse de lege;
2. limite de timp prevazute de regulamentul FRBS
3. lipsa luminii artificiale sau defectarea unor instalatii mecanice de pe terenul echipei gazda .(Instalatiile mecanice ale terenului cuprind prelatele impermeabile automatizate si echipamentul pentru indepartarea apei);
4. intuneric – legat de dispozitii legale care interzic functionarea instalatiei de iluminat
5. daca partida este intrerupta in timp ce un inning este in desfasurare si nu a fost completat, vor fi luate in considerare conditiile atmosferice in una din urmatoarele situatii:

i) echipa in deplasare a inscris unul sau mai multe puncte egaland scorul, iar echipa gazda nu a inscris;

i i) echipa in deplasare a inscris unul sau mai multe puncte luand conducerea , iar echipa gazda nu a egalat scorul sau nu a preluat conducerea.

b) Asemenea partied sunt considerate suspendate . O partida intrerupta din motive de interzicere a circulatiei, din cauza conditiilor atmosferice sau a lipsei de timp nu va fi considerate suspendata , daca s-a prelungit intr-atat incat sa fie regulamentara in lumina prevederilor regulii 4.10.

o partida incheiata din motivele expuse in regula 4.12 (3) si (4) este o partida suspendata, indiferent de cat s-a desfasurat.

Observatie: La stabilirea faptului ca o partida intrerupta trebuie considerate suspendata se vor avea in vedere in primul rand conditiile atmosferice si cele similare (a se vedea articolul 4.12 (a) de la 1 la 5). O partida poate fi considerate suspendata numai daca este intrerupta din cauza oricaruia din cele cinci motive specificate in paragraful (a). Orice partida regulamentara intrerupta din cauza timpului nefavorabil , in caz de paritate , va fi considerat drept o partida regulamentara la egalitate (in afara cazului in care ar avea prioritate situatia descrisa la 4.12 (a) punctual (5), litera (“T”) si va trebui jucata din nou in intregime.

c) O partida suspendata este reluata si completata dupa cum urmeaza :

- 1) imediat , inainte de urmatoarea partida simpla programata intre cele doua echipe pe acelasi teren;
- 2) imediat , inainte de urmatoarea intalnire dubla programata intre cele doua echipe pe acelasi teren , daca nu mai este in calendar nici o alta intalnire simpla;

3) dacă pe același teren nu s-a mai prevăzut nici o altă întâlnire, partida se va transfera și se va juca pe terenul echipei adverse și, dacă va fi posibil:

i) imediat înainte de întâlnirea următoare simplă din program

ii) imediat înainte de următoarea întâlnire din program, dacă nici o altă întâlnire simplă nu mai este prevăzută în calendar.

4) Dacă o partidă suspendată nu a fost reluată și completată înainte de ultima etapă din calendar prevăzută pentru cele două echipe, ea va fi considerată drept o partidă încheiată.

d) o partidă suspendată trebuie reluată exact din punctual în care a fost suspendată partida originală. Completarea unei partide suspendate este continuarea unei partide originale.

Lista jucătorilor și ordinea la bataie pentru ambele echipe trebuie să fie exact același ca în momentul suspendării și trebuie să respecte regulile privind înlocuirile. Oricare jucător poate fi înlocuit de un jucător care nu a luat parte la joc înainte de suspendare. Nici un jucător înlocuit înainte de suspendare nu poate să reintre și să ia parte la joc. Un jucător care nu făcea parte din club, atunci când partida a fost suspendată poate fi folosit ca înlocuitor, chiar dacă ia locul unui jucător care nu mai aparține clubului și care fiind schimbat din partidă înainte de întreruperea acesteia ar mai fi avut drept de joc.

Dacă înainte de suspendarea unei partide un aruncător înlocuitor a fost anunțat, dar nu a ajuns să-l înlocuiască pe aruncător sau nu a aruncat mai înainte ca batterul să devină alergător, va putea, atunci când partida suspendată este reluată, fără a fi însă obligatoriu să înceapă partea care a mai rămas din partidă. Dacă nu o face, va fi considerat înlocuit și nu va mai putea fi folosit în asemenea partidă.

d) biletul de intrare nu va fi rambursat pentru nici o partidă regulamentară sau suspendată, dacă partida a ajuns sau a depășit unul din punctele de la regula 4.10.

4.13 (C) Partidele la egalitate suspendate din cauza timpului nefavorabil, interdicții de circulație sau a lipsei luminii vor trebui reluate exact din punctual în care au fost suspendate. Pot fi completate înainte de partidă următoare din program dintre cele două echipe. Un aruncător poate arunca în amândouă partidele în aceeași zi, cu condiția să se limiteze la șase reprize pe săptămână, aceasta fiind limită prevăzută de regula 6 b). Lista jucătorilor și ordinea la bataie a ambelor echipe trebuie să fie aceeași din momentul în care partida a fost suspendată, cu excepția celor prevăzute de normele privind înlocuirea.

Oricare jucător poate fi înlocuit de un alt jucător care nu participă la partidă suspendată. Nici un jucător înlocuit mai înainte ca partidă să fie suspendată nu se va putea întoarce pe lista jucătorilor, doar dacă se va afla în condițiile prevăzute de regula 3.03.

Exemplu: O partida egala suspendata din cauza conditiilor atmosferice proaste, interdictii de circulatie sau lipsa luminii trebuie reluata exact din punctual in care a fost suspendata.

Echipa in deplasare	1	2	3	4	5	6
	0	0	0	0	1	5
Echipa gazda	0	0	0	0	0	1

Partida intrerupta in prima jumătate a celui de-al 6-lea inning , cu echipa in deplasare la bataie, cu doua auturi, si nici un alergator in baze, e o partida la egalitate. Partida va trebui reluata de la prima jumătate a celui de-al 6-lea inning cu echipa in deplasare la bataie si doua auturi .

4.13. Regula privind intalnirile double

- a) 1) In aceeasi zi pot fi jucate numai doua partide de campionat. Completarea unei partide suspendate nu incalca aceasta regula ;
 - 2) daca, din cauza unei modificari , calendarul prevede ca trebuie jucate consecutiv doua partied in aceeasi zi, prima dintre cele doua va fi cea regulamentara pentru ziua respective.
 - b) dupa inceperea primei partide dintr-o intalnire dubla , aceasta va trebui completata inainte de inceperea celei de-a doua.
 - c) cea de-a doua partida a unei intalniri double trebuie sa inceapa la douazeci de minute dupa sfarsitul primei partide , in afara cazului in care arbitrul sef va hotara ca intervalul intre cele doua partide trebuie sa fie mai lung (fara a depasi insa treizeci de minute) si va comunica decizia sa managerilor la sfarsitul primei partied.
- Exceptie:** daca organul federal competent , din motive deosebite , a dat curs cererii echipei gazda in sensul de a se acorda un interval mai mare intre cele doua partied , arbitrul sef urmeaza sa declare legal un asemenea interval prelungit si ii va informa in acest sens pe manageri. Arbitrul sef de la prima partida are insarcinarea de a controla durata intervalului dintre cele doua partide .
- d) arbitrul trebuie sa inceapa cea de-a doua parte a unei intalniri duble , daca exista cea mai mica posibilitate in acest sens , iar jocul trebuie sa continue atata timp cat starea terenului , restrictiile locale privind orele sau conditiile atmosferice vor permite.
 - e) cand , din oricare motiv , o intalnire dubla regulamentara dar programata este intarziata sa inceapa, partida care incepe este prima partida din intalirea dubla.
 - f) cand partida care se rejoaca face parte dintr-o intalnire dubla , ea va trebui sa fie cea de-a doua partida , in vreme ce prima partida va fi cea stabilita prin calendar pentru etapa respective.

4.13 C) Intalniri duble: a se egula 3.11.

Intalnirile duble nu pot fi incluse in programul categoriei “Copii”, implicand aceeași echipa in ambele partied. (cu exceptia celor prevazute de regula 4.12).

4.14 Arbitrul sef trebuie sa ordone aprinderea instalatiei de iluminat atunci cand, dupa aprecierea sa, intunericul face riscanta continuarea jocului la lumina zilei.

4.15 Arbitrul poate declara o partida castigata prin forfait de catre echipa adversa atunci cand o echipa:

- a) nu se prezinta pe teren sau afandu-se pe teren refuza sa inceapa partida in termen de cinci minute de la comanda “Play” data de arbitru la ora fixate pentru inceperea partidei , cu exceptia cazului in care o asemenea intarziere , dupa parerea arbitrului, s-a produs din motive de forta majora .
- b) foloseste tactici care in mod evident tind spre intarzierea sau scurtarea partidei;
- c) refuza sa continue jocul in timpul unei partide , cu exceptia cazului in care partida a fost declarata de arbitru suspendata sau incheiata;
- d) nu reia jocul dupa o suspendare , in termen de un minut de la comanda “Play” data de arbitru;
- e) dupa avertismentul arbitrului , continua in mod intentionat si fatis sa incalce oricare regula de joc;
- f) nu indeplineste , intr-o perioada rezonabila de timp, ordinal arbitrului de eliminare a unui jucator din partida
- g) nu se prezinta pe teren pentru cea de-a doua partida dintr-o intalnire dubla in termen de 20 de minute de la sfarsitul primei partide , cu exceptia cazului in care arbitrul sef de la prima partida a prelungit acest interval.

4.16 Partida trebuie declarata castigata prin forfait de catre echipa in deplasare daca , dupa ce a fost suspendata , personalul de intretinere a terenului nu indeplineste dispozitiile arbitrului in vederea reamenajarii terenului si a reluarii jocului.

4.17 O partida este castigata prin forfait de echipa adversa cand o echipa nu poate sau refuza sa alinieze noua jucatori pe teren.

4.18 Daca arbitrul declara o partida castigata prin forfait , va trebui sa trimita la organul federal competent un raport scris in termen de douazeci si patru de ore . Netrimiteria raportului nu poate influenta asupra valabilitatii forfaitului.

4.19 Partide contestate. FRBS stabileste procedura de urmat pentru contestarea unei partied, atunci cand un manager contesta o decizie a arbitrului, in sensul ca ar fi contrara regulamentului . Nici o contestatie nu este admisa impotriva deciziilor de interpretare luate de arbitri. Pentru toate partidele contestate , decizia organului competent va fi definitiva. Chiar si in cazul in care se accepta ca decizia arbitrului este in contradictie cu regulamentul ethnic de joc, nu se va ordona repetarea partidei, in afara cazului in care organul competent va considera ca decizia eronata lipseste echipa care a constatat posibilitatea de a castiga.

Cand un manager cere contestarea unei partied, in urma aplicarii gresite a regulilor , contestatia va fi acceptata numai daca este comunicata arbitrilor in momentul in care s-a produs faza protestata si mai inainte de urmatoarea aruncare sau alimentare (out) a unui alergator.

5.0 Punerea mingii in joc. Mingea vie .

5.01 La ora stabilita pentru inceperea partidei , arbitrul va ordona “Play”

5.02 Dupa ce arbitrul a ordonat “Play” , mingea este vie si in joc pana cand nu devine moarta dintr-un motiv legal sau la comanda “Time “ din partea arbitrului care suspenda jocul. Cat timp mingea este moarta , nici un jucator nu poate fi eliminate , nici o baza nu poate fi cucerita si nici un punct nu poate fi inscris, exceptand alergatorii care pot avansa o baza sau mai multe ca urmare a unor actiuni desfasurate in timp ce mingea era vie (cum ar fi , de exemplu, darn u numai , un “balk” , o aruncare de tip “Wild pitch” , o interferenta , o minge – punct sau o alta bataie buna(fair) dincolo de terenul de joc).

Daca o minge s-ar crap ape timpul unei partied , ea va fi in joc pan ace jocul se va incheia.

5.03 Aruncatorul arunca spre batter care poate alege sa bata sau sa lase mingea sa treaca , dupa cum prefara.

5.04 Obiectivul echipei in atac este ca batterul sa devina alergator si ca alergatorii sa inainteze.

5.05 Obiectivul echipei din aparare este de a –i impidica pe cei din atac sa devina alergatori sis a inainteze prin baze.

5.06 Cand un batter devine alergator si atinge in mod legal toate bazele , el inscrie un punct pentru echipa sa .

Un punct inscris in mod legal nu poate fi anulat de o actiune ulterioara a aceluiasi alergator care , de exemplu, ar afecta o incercare de reantorcere la baza trei fiind convins ca ar fi parasit aceasta baza mai inainte ca o minge “flay” sa fi fost prinsa.

5.07 Cand trei atacanti sunt eliminate in mod legal , echipa lor ia pozitie de aparare in teren, iar echipa adversa devine echipa la atac.

5.08 Daca o minge lansata in mod accidental un antrenor-asistent sau o minge aruncata sau lansata atinge un arbitru ea este vie si in joc. Totusi, daca antrenorul – asistent produce o interferenta asupra unei mingi lansate , alergatorul este eliminate .

5.09 Mingea devine moarta si alergatorii inainteaza cu o baza sau se reantorc la baza lor , fara pericol de eliminare , atunci cand:

a) o minge aruncata il atinge pe batter sau imbracamintea acestuia, in timp ce el se afla in pozitie legala la bataie ; alergatorii , daca sunt fortati avanseaza .

b) arbitrul – sef produce o interferenta asupra lansarii catcherului; alergatorii nu pot avansa.

Observatie: Nu se tine cont de interferenta daca lansarea executata de catcher provoaca eliminarea alergatorului.

c) se comite un “balk” (o greseala a aruncatorului) ; alergatorii (a se vedea regulile 8.05 – Sanctiuni);

- d) o minge este batuta in mod ilegal ; alergatorii se reantorc ;
- e) o minge batuta fault nu este prinsa in zbor; alergatorii se reantorc .
Arbitrul 1 nu va pune din nou mingea in joc pana cand toti alergatorii nu vor fi retinuti la bazele lor;
- f) o minge batuta care buna atinge pe terenul bun un alergator sau un arbitru mai inainte de a atinge un aparator interior, inclusive aruncatorul sau atinge un arbitru mai inainte de a fi depus un aparator intern, cu exceptia aruncatorului;

Daca o minge batuta care buna atinge un arbitru care a luat pozitie pe terenul interior dupa aceea acesta a depus sau a sarit peste aruncator, mingea este moarta. Daca o minge batuta e deviate de un aparator pe terenul bun si loveste un alergator sau un arbitru in timp ce se mai afla in zbor si apoi sare prinsa de un aparator interior , nu se va considera o prindere , ci minge va ramane in joc.

Daca o minge batuta care buna depaseste un aparator intern si atinge un alergator imediat in spatele acestuia sau atinge un alergator , dupa aceea a fost deviate de un aparator interior , mingea este in joc si arbitrul nu trebuie sa-l declare out pe un asemenea alergator. Cand va lua o asemenea decizie, arbitrul trebuie sa fie convins ca mingea il depasise pe aparatorul interior si ca nici un alt aparator interior nu avea posibilitatea de a o juca; alergatorii inainteaza daca sunt fortati.

- g) o minge aruncata se blocheaza in masca sau in echipamentul arbitrului sau al catcherului si ramane in afara jocului, alergatorii inainteaza o baza.

Daca o minge "foul tip" il loveste pe arbitru si e prinsa de un aparator in timp ce rikoaseaza , mingea este moarta, iar batterul nu poate fi eliminat. Acelasi lucru se aplica atunci o asemenea minge "foul tip " se blocheaza in masca sau echipamentul arbitrului. Daca cel de-al treilea strike (dar nu o minge "foul tip" depaseste catcherul si loveste arbitrul, mingea este in joc. Daca o asemenea minge sare si e prinsa de un aparator mai inainte de a fi atins terenul , batterul nu este limitat la o asemenea prindere, dar mingea ramane in joc si batterul poate fi eliminat la prima baza sau atins cu mingea pentru a fi eliminat.

Daca o minge aruncata se blocheaza in masca sau echipamentul arbitrului sau al catcherului si ramane in afara jocului, la al treilea strike sau la al patrulea ball, batterul are dreptul la prima baza si toti alergatorii avanseaza o baza . daca in seama batterului sunt mai putin de trei balluri, alergatorii inainteaza o baza .

- h) orice aruncare legala atinge un alergator in timp ce incearca sa inscrie punctual : alergatorii inainteaza.

5.10 mingea devine moarta atunci cand arbitrul comanda "Time". Arbitrul va comanda "Time" atunci cand:

- a) după aprecierea sa condițiile atmosferice , intinericul sau condițiile asemanatoare fac imposibila continuarea imediata a jocului;
- b) o intrerupere a instalatiei de iluminat face dificila sau imposibila urmarirea de catre arbitru a jocului.

Observatie:FRBS va putea sa adopte reguli proprii privind intalnirile intrerupte din lipsa luminii.

- c) se accidenteaza un jucator sau un arbitru;
- 1) daca accidentarea unui alergator il face pe acesta incapabil sa atinga baza la care avea in mod legal dreptul, cum ar fi in cazul unei mingi – punct battue peste imprejurimile terenului, sau in cazul acordarii unei baze sau a mai multor baze, inlocuitorului I se va permite sa completeze faza de joc;
- d) un manager cere “Time” pentru o inlocuire sau pentru a discuta cu jucatorii sai;
- e) arbitrul doreste sa examineze mingea, sa discute cu unul din manageri sau din oricare alt motiv similar;
- f) un aparator , dupa ce a prins o minge in zbor , cade peste banca rezervelor, in cabina rezervelor , in tribuna sau printer spectatori, cand sunt spectatori pe teren , dincolo de franghia care delimiteaza terenul. In privinta alergatorilor , vor prevala cele stabilite de regula 7.04c).

Daca un aparator , dupa ce a efectuat prinderea , loveste banca rezervelor , darnu cade , mingea ramane vie si in joc , iar alergatorii pot inainta pe riscul lor.

Regulamentul jocului de baseball

alergătorii pot înainta pe riscul lor.

g) un arbitru elimină un jucător sau oricare altă persoană de pe terenul de joc;

h) arbitru nu va comanda „Time” în timp ce se află în desfășurare o fază de joc, cu excepția cazurilor prevăzute în paragrafele b) și c) , 1) din această regulă.

5.11 După ce mingea a devenit moartă, jocul se reia atunci când aruncătorul își reia locul pe prag, cu o nouă minge sau cu aceeași minge avută asupra sa, iar arbitrul șef comandă „Play”. Arbitru – șef va comanda „Play” de îndată ce aruncătorul își va ocupa postul pe prag având mingea asupra sa.

6.00 BATTERUL (jucătorul la bătaie).

6.01 a) Fiecare jucător din echipa în atac trebuie să bată în ordinea în care apare numele său pe ordinea de bătaie a echipei sale.

b) primul batter din oricare repriză, care urmează după prima repriză, este

acel jucător al cărui nume vine după numele ultimului jucător care și-a completat în mod legal rândul la bătaie în repriza precedentă.

6.02 a) Jucătorul la bătaie (batterul) trebuie să ia imediat poziție în boxă , atunci când i-a venit rândul la bătaie.

b) Jucătorul la bătaie (batterul) nu trebuie să-și abandoneze postul în boxă , după ce aruncătorul și-a luat poziția fixă și a început mișcarea de aruncare.

SANCTIUNE: dacă aruncătorul efectuează aruncarea , arbitrul va striga „Ball” sau „Strike” , după caz.

Batterul iese din boxă cu riscul de a i se arunca mingea și de a se acorda un „Strike” , în afara cazului că el i – ar cere arbitrului să comande „Time” . Batterul nu poate intra și ieși din boxă când pofteste.

De îndată ce batterul a luat poziție în boxă , el nu va mai putea ieși , pentru a folosi săculețul cu talc/rășină sau prosopul , în afara cazului când s-ar produce o întârziere a fazei de joc sau după aprecierea arbitrilor , condițiile meteorologice ar permite o excepție.

Arbitrii nu vor acorda „Time” la cererea unui batter sau a unui membru al echipei sale , după ce aruncătorul a început mișcarea de aruncare sau a ocupat poziția fixă, chiar dacă batterul strigă „ praf în ochi” , „ ochelari aburiți” , „ n-am văzut semnalele” , sau pentru oricare altă cauză. Arbitrii pot ordona „Time” la cererea batterului aflat în boxa sa , dar arbitrii trebuie să-l împiedice pe batter să iasă din boxă fără motiv. Dacă arbitrii nu sunt indulgenți , jucătorii la bătaie vor înțelege că din momentul în care se află în boxă , trebuie să rămână acolo până ce mingea este aruncată.

Dacă aruncătorul întârzie , în vreme ce batterul este în boxă , iar arbitrul consideră întârzierea ca nefondată , el va putea să-i permită batterului să iasă pentru moment din boxă.

Dacă după ce aruncătorul începe mișcarea de aruncare sau ia poziția fixă, cu alergători în baze, el nu încheie aruncarea , pentru că batterul a ieșit din boxă, nu va putea declara un „blank” („greșeală a aruncătorului”). Atât aruncătorul , cât și batterul au încălcat o regulă și arbitrul va ordona „Time” și atât batterul , cât și aruncătorul vor relua jocul ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic.

c) Dacă batterul refuză să intre în boxă atunci când e rândul lui la bătaie , arbitrul îi va striga „strike” pentru fiecare din asemenea aruncări. Batterul își poate ocupa postul după oricare din asemenea caz, numărarea „strike”- urilor și a „ball”- urilor se va face conform regulamentului, dar dacă el nu intră în boxă mai înainte de a se declara trei strike-uri, el va fi declarat „out”.

6.03 Poziția batterului este legată atunci când el se află cu ambele picioare în boxa batterului.

Norma aprobată: Liniile care delimitează boxa trebuie să fie considerate ca fiind incluse în boxa respectivă.

6.04 Un batter și-a completat în mod legal rândul la bătaie când este eliminat

(aut) sau devine alergător.

6.05 Un batter este eliminat atunci când:

a) bătaia sa bună sau foul (cu excepția unei mingi „foul” tip) este prinsă în zbor de un apărător

b) cel de-al treilea strike este prins legal de catcher.

Prin „prins legal” se înțelege că mingea merge în mână catcherului mai înainte de a atinge terenul. Nu este o prindere legală, dacă mingea se blochează în îmbrăcămintea acestuia sau în echipamentul lui sau dacă lovește arbitrul și e prinsă de catcher după ricoșare. Dacă o minge „foul tip” lovește mai întâi mână catcherului și apoi e prinsă cu ambele mâini pe corp sau pe piept înainte de a atinge terenul, este un „strike”, iar dacă este al treilea „strike”, jucătorul la bătaie este eliminat (out). Dacă mingea este blocată sau pe piept, prinderea este valabilă, chiar dacă înainte ea a atins mână sau mâna catcherului.

c) cel de-al treilea „strike” nu este prins de catcher când prima bază este ocupată înainte de a exista două atuuri;

Copii : pentru un al treilea strike prins sau neprins de catcher:

d) un bunt fault la cel de-al treilea strike

e) s-a anunțat un zbor intern

f) încearcă să bată cel de-al treilea strike și mingea îl atinge

g) mingea sa bătută „fair” îl atinge mai înainte de a fi atins un apărător

h) după ce a bătut sau a efectuat un „bunt” cu o minge bună, bastonul său atinge pentru a doua oară mingea pe terenul ----

Mingea e moartă și nici un alergător nu poate înainta. Dacă batterul – alergător lasă bastonul să cadă, iar mingea se rostogolește spre el pe terenul bun, iar după părerea arbitrului nu a existat nici o intenție de interferență față de parcursul acesta, mingea rămâne vie și în joc.

Dacă un baston se rupe și o parte din acesta se află pe teritoriul bun și e lovită de o minge bătută sau o parte din baston lovește un alergător sau un apărător, jocul va continua și nu va fi declarată nici o interferență. Dacă mingea bătută lovește o parte a bastonului rupt pe terenul fault, va fi un fault.

Dacă un baston întreg e aruncat pe terenul bun și produce o interferență cu un apărător care încearcă să execute o fază de joc se va anunța interferența, indiferent dacă a fost sau nu intenționat.

În cazul în care casca batterului este întâmplător lovită de o minge bătută sau lansată, mingea va rămâne în joc ca și cum n-ar fi lovit casca.

Dacă, după aprecierea arbitrului, a existat intenția unui alergător de a produce o interferență cu mingea bătută sau lansată, lăsând să cadă casca sau aruncând-o spre minge, în asemenea caz alergătorul va fi eliminat, mingea e moartă, iar alergătorii se vor reîntoarce la ultima bază atinsă în mod legal.

1) după ce a bătut sau a executat un bunt foul, în vreme ce aleargă spre prima

bază el deviază în mod intenționat, indiferent cum, traiectoria mingii. Mingea este moartă și nici un alergător nu poate avansa.

2) După un al treilea strike sau după o bătaie a sa batterul sau prima bază sunt atinși mai înainte ca el să reușească să ajungă la baza unu;

Copii :

J) după ce a bătut o minge bună, batterul – alergător sau baza unu atinși mai înainte ca batterul – alergător să fi atins baza unu;

k) parcurgând a doua parte din distanța dintre baza – casă și baza unu, în timp ce mingea este jucată, el aleargă prin afară (prin dreapta) culoarului sau prin înăuntru (prin stânga) liniei de fault și, după aprecierea arbitrului făcând acest lucru produce o interferență împotriva apărătorului care primește mingea în baza unu, cu excepția cazului în care va putea alerga prin afara (pe dreapta) culoarului alergătorului sau prin interior (prin stânga) liniei de fault, pentru a evita un apărător care încearcă să prindă o minge bătută;

l) un apărător intern lasă intenționat să cadă o minge în zbor sau o minge razantă, în timp ce baza unu, sau bazele unu și doi, sau bazele unu și trei sau bazele unu, doi și trei sunt ocupate mai înainte de a exista două atuuri. Mingea este moartă și alergătorul sau alergătorii trebuie să se reîntoarcă la baza sau bazele lor inițiale.

Normă aprobată : în această situație batterul nu este eliminat dacă apărătorul interior lasă mingea să cadă pe pământ înainte de a o atinge, în afara cazului în care se aplică regula zborului intern;

m) un alergător care îl precedă, a făcut, în mod intenționat după părerea arbitrului – o interferență cu un apărător care încearcă să prindă o minge lansată sau trimite mingea cu intenția de a completa oricare fază de joc;

Scopul acestei reguli este să sancționeze echipa din atac pentru o acțiune nejustificată și antisportivă a unui alergător care părăsește linia bazelor cu intenția evidentă de a se izbi de omul – pivot la un joc dublu, în loc să încerce să ajungă la bază.

Firește este o acțiune în care hotărâtoare este aprecierea arbitrului.

n) cu două atuuri, un alergător în baza trei și cu două strike-uri asupra batterului, alergătorul încearcă să ajungă la baza – casă pe o aruncare legală și mingea lovește acest alergător în zona strike-ului. Arbitrul trebuie să strige strike-ul trei, alergătorul este out, iar punctul nu este valabil; dacă n-ar fi fost două atuuri, arbitrul ar fi strigat strike-ul trei, mingea e moartă, iar punctul contează.

6.06 Un batter (jucător la bătaie) este eliminat pentru o acțiune ilegală atunci când:

a) efectuează o bătaie având un picior sau ambele picioare pe pământ, complet în afara boxei sale.

Dacă un batter bate o minge bună sau fault în timp ce e în afara boxei, el va trebui eliminat. Arbitrii vor trebui să acorde o atenție deosebită poziției picioarelor batterului, dacă încearcă să bată mingea când i se acordă în mod intenționat baza unu.

Un batter nu poate sări în afara sau să facă un pas în afara boxei sale și să lovească bastonul.

b) trece dintr-o boxă într-alta a batterilor în timp ce aruncătorul este pe poziția gata să arunce;

c) ieșind din boxă sau făcând oricare mișcare produce o interferență asupra catcherului care prindea mingea sau o trimitea , împiedicând în felul acesta jocul de la baza – casă.

Excepție: batterul nu este eliminat dacă ----- alergător care înaintează este eliminat sau dacă alergătorul care încearcă să înscrie un punct este eliminat în urma interferenței batterului.

Dacă batterul produce interferență asupra catcherului , arbitrul de la baza – casă va trebui să semnaleze interferența, batterul este eliminat , iar mingea este moartă. Nici un alergător nu poate avansa în urma acestei interferențe (o interferență ofensivă) , iar toți alergătorii trebuie să se întoarcă la ultima bază pe care o aveau, - după părerea arbitrului – atinsă în mod legal în momentul interferenței.

Dacă, totuși , catcherul execută un joc și un alergător care încearcă să înainteze este eliminat, se presupune că n-a fost o adevărată interferență și va fi eliminat alergătorul , dar nu batterul. Oricare alt alergător de pe baze va putea înainta din clipa în care nu mai e interferență , dacă un alergător este eliminat. În cazul acesta , jocul se desfășoară ca și cum nu s-ar fi semnalat nici o încălcare.

Dacă un batter încearcă să lovească o minge și nu reușește și învârtă bastonul atât de puternic încât face o rotație completă și după aprecierea arbitrului lovește întâmplător catcherul sau mingea în spatele lui în timp ce completa rotația, mai înainte ca jucătorul catcher să rețină cu siguranță mingea, va semnală strike (și nu interferență) . mingea va fi moartă și nici un alergător nu va putea înainta.

d) folosește sau încearcă să folosească un baston care după aprecierea arbitrului a fost modificat sau schimbat pentru a mări distanța de bătaie sau pentru a produce o reacție neobișnuită . norma aceasta se referă la bastoanele care au fost umplute, a căror suprafață a fost nivelată , încrustată, scobită, striată, sau acoperită cu substanțe cum ar fi parafina , ceara, etc. Nu se va permite înaintarea prin baze și orice eliminare produsă pe timpul jocului rămâne valabilă.

Pe lângă faptul că va fi eliminat , jucătorul va fi dat afară din joc și va putea primi și alte sancțiuni ulterioare, prevăzute de FRBS.

6.06 **Batterul în afara rândului:**

a) un batter trebuie eliminat , prin contestație, atunci când el bate , atunci când îi este rândul, iar un alt batter bate în locul lui.

1) batterul regulamentar poate intra în locul batterului neregulamentar în oricare moment , cu condiția s-o facă mai înainte ca acesta din urmă să devină alergător sau să fie eliminat. Numărul de strike-uri și de ball-uri înregistrat până în acel moment de batterul neregulamentar trece asupra batterului regulamentar.

b) Când un batter neregulamentar devine alergător sau este eliminat , iar echipa

din apărare face contestație la arbitru, mai înainte de a se realiza o fază de joc sau o încercare de joc sau mai înainte ca prima aruncare să fi fost realizată asupra oricărui batter următor dintr-o echipă sau alta , arbitrul trebuie: 1) să declare out batterul neregulamentar și 2) să anuleze +++ înaintarea sau punctul realizat ca urmare a bătăii batterului neregulamentar sau pentru faptul că un asemenea batter ajunge la baza unu în urma bătăii, greșelii, baza pentru ball, batter lovit sau din oricare altă cauză.

Observație: dacă un batter neregulamentar se află la bătaie , iar un alergător înaintează în urma unei baze furate, greșeli (balk), wild pitch sau minge eșuată , înaintarea sa este legală.

c) când un batter regulamentar devine alergător sau este eliminat și efectuează o aruncare spre oricare batter , mai înainte de a se produce contestația , el devine regulamentar și rezultatele sale la bătaie devin legale.

d) când un batter regulamentar este eliminat pentru că a omis să bată când i-a fost rândul , batterul următor este cel al cărui nume vine după batterul regulamentar declarat out; 2) când un batter neregulamentar devine regulamentar , pentru că nu s-a făcut contestație mai înainte de efectuarea aruncării, următorul batter va fi cel al cărui nume vine după batterul neregulamentar devenit regulamentar. În clipa în care acțiunile batterului neregulamentar devin legale, ordinea la bătaie continuă cu batterul al cărui nume urmează după batterul neregulamentar devenit regulamentar.

Arbitrul nu trebuie să atragă atenția nimănui în legătură cu prezența în boxă a unui batter neregulamentar . regula de față este concepută pentru a determina vigilența constantă a jucătorilor și managerilor de la ambele echipe.

Două lucruri fundamentale trebuie avute în vedere: când un jucător bate în afara rândului, batterul regulamentar este jucătorul eliminat. Dacă un batter neregulamentar , intră , bate și atinge baza sau este eliminat și nu s-a făcut nici o contestație mai înainte de a se face o aruncare spre batterul următor sau înainte de o fază de joc sau de o încercare de joc, se consideră că batterul neregulamentar a bătut regulamentar și stabilește ordinea care va trebui apoi urmată.

Norme aprobate

Pentru a lămuri diferitele situații care pot apărea din cauza unui batter care nu respectă rândul , să ne închipuim că din prima repriză ordinea la bătaie este următoarea : Alexandru – Blaj – Constantinescu – Dumitru – Eftimescu – Florea – Gheorghe - Ionescu și Lupu.

Faza: (1) Blaj e la bătaie . Când are deja 2 ball și 1 strike: a) echipa din atac își dă seama de greșală sau b) echipa din apărare face contestație.

Normă: În ambele cazuri , Alexandru ia locul lui Bruno cu două ball și 1 strike.

Faza: (2) Blaj bate o „doublă” . Echipa din apărare face contestație : a) imediat sau b) după o aruncare a lui Constantinescu.

Normă: a) Alexandru este declarat out, iar Blaj este batter regulamentar; b) Blaj rămâne în baza doi , iar Constantinescu este batterul regulamentar.

Faza: (3) Alexandru și Blaj se duc în bază în urma unor „ball”. Constantinescu produce eliminarea lui Blaj în urma jocului forțat. Eftimescu bate (în afara rândului), în locul lui Dumitru. În timp ce Eftimescu e la bătaie, Alexandru înscrie punctul, iar Constantinescu ajunge la baza doi în urma unui „wild pitch”. Eftimescu bate o rostogolită (rolling) și e eliminat la baza unu, dar îi permite lui Constantinescu să avanseze până la baza trei. Echipa din apărare protestează : a) imediat sau b) după o aruncare spre Dumitru.

Normă: a) punctul lui Alexandru contează și Constantinescu este autorizat să rămână pe baza doi, deoarece înaintarea sa nu s-a produs ca urmare a faptului că a bătut batterul neregulamentar sau că a ajuns la baza unu. Constantinescu trebuie să se întoarcă la baza doi, deoarece a înaintat până la baza trei pe bătaia unui batterul neregulamentar. Dumitru este eliminat, iar Eftimescu devine batter regulamentar; b) punctul lui Alexandru rămâne valabil, iar Carlo stă mai departe pe baza trei. Batterul regulamentar este Florea.

Faza: (4) cu toate bazele ocupate și cu 2 atuuri, Ionescu bate în locul lui Florea o minge „triplă” și sunt înscrise trei puncte. Echipa din apărare protestează: a) imediat sau b) după o aruncare către Gheorghe.

Norma: a) Florea este declarat out și nici un punct nu contează. Gheorghe este batter regulamentar care va începe repriza doi; b) Ionescu rămâne pe baza trei, iar cele trei puncte sunt valabile. Lupu este batter regulamentar.

Faza: (5) continuând jocul de la 4 b), Gheorghe bate în continuare, a) Ionescu este prins în afara bazelor și devine al treilea out sau b) Gheorghe este eliminat la un „fly”, dar nu e făcută contestație, care este batterul regulamentar care va începe repriza secundă?

Norma: a) Lupu. El devine batterul regulamentar de îndată ce a avut loc prima aruncare spre Gheorghe, prin care s-a legalizat lovitura triplă a lui Ionescu; b) Ionescu. Când nu se face contestație, prima aruncare spre batterul care începe repriza legalizează rândul la bătaie al lui Gheorghe.

Faza: (6) Dumitru merge la baza unu în urma unor ball-uri, iar Alexandru merge să bată. Având în vedere că Dumitru era un batter în afara rândului, se face contestație înainte de a se arunca spre Alexandru. Alexandru este eliminat. Dumitru este scos de pe bază, iar Blaj devine batterul regulamentar.

Nu se face contestație și se aruncă spre Angelo. Înaintarea lui Dumitru este astfel legalizată și Eftimescu poate lua locul lui Alexandru, cu condiția s-o facă mai înainte ca aceasta să fie eliminat sau să devină alergător. Eftimescu n-o face, Alexandru bate și este eliminat la un „fly”. Vine la bătaie Blaj. Alexandru era al treilea batterul regulamentar și se face contestație înainte de aruncarea spre Blaj. Eftimescu este eliminat și Florea devine batter regulamentar.

Nu s-a făcut nici o contestație și se aruncă spre Blaj. Eliminarea lui Alexandru este acum legalizată, iar batterul regulamentar este acum Blaj. Blaj obține baza unu pentru „ball-uri”. Constantinescu devine batterul regulamentar și este eliminat la un

„fly”. Acum Dumitru este batterul regulamentar ,dar el , ca urmare a acțiunilor descrise mai sus se află acum pe baza doi. Cine este în acest moment batterul regulamentar.

Norma: batterul regulamentar este Eftimescu. Când batterul se află deja pe baze , locul lui la bătaie este sărit , iar batterul regulamentar devine în consecință cel care îi urmează pe ordinea de bătaie.

6.08. Jucătorul de la bătaie devine alergător și are dreptul la baza unu, fără pericolul de a fi eliminat (cu condiția să înainteze și să stingă baza unu) **atunci când:**

a) arbitrul a anunțat 4 ball-uri

Un batter căruia i s-a acordat baza unu în urma a patru ball-uri , trebuie să se ducă la baza unu și s-o atingă mai înainte ca alți alergători să fie forțați să avanseze. Acest lucru se aplică când bazele sunt pline și se aplică când un înlocuitor – alergător intră în joc. Dacă în timp ce avansează alergătorul crede că este o fază de joc și alunecă dincolo de bază , mai înainte sau după ce a atins-o , el poate fi eliminat , dacă un apărător îl atinge. Dacă el omite să atingă baza care i s-a acordat și încearcă să înainteze dincolo de aceea bază, el poate fi eliminat fie prin atingerea sa , fie atingând baza sărită.

b) este atins de o minge aruncată pe care n-a încercat să bată, cu condiția ca: 1) minge să fie în zona de strike , atunci când îl atinge pe batter; 2) batterul să nu fi făcut nici o încercare de a nu fi lovit de minge.

Dacă mingea este în zona de „strike” atunci când îl lovește pe batter, ea va fi considerată „strike”, făcând abstracție de faptul că batterul a încercat să fie evitat de minge. Dacă mingea este în afara zonei de strike , atunci când îl lovește pe batter, iar acesta n-a făcut nici o încercare pentru a evita să fie atins , mingea aceasta va fi declarată „ball”.

Normă aprobată: când batterul este atins de o minge aruncată care nu-i dă dreptul la baza unu, mingea devine moartă și nici un alergător nu poate avansa.

c) catcherul sau oricare apărător îl împiedică (îi face interferență). Dacă în ciuda interferenței se realizează faza de joc, managerul echipei din atac îi poate comunica arbitrului –șef că el preferă să renunțe la sancțiunea prevăzută de regulament pentru interferență și că acceptă faza.

O asemenea opțiune trebuie exprimată imediat la sfârșitul fazei respective de joc. Dacă însă batterul ajunge „save” la baza unu în urma unei bătăi, unei greșeli („balk”), o bază pentru ball-uri, batterul lovit sau în alt mod și toți alergătorii înaintează cel puțin o bază, jocul va continua fără a se face referință la interferență.

Dacă se reclamă interferența catcherului la o fază de joc arbitrul va lăsa să continue jocul, astfel încât managerul să poată opta pentru acceptarea fazei. Dacă batterul – alergător omite să atingă baza unu sau un alergător omite să atingă baza următoare se va considera că a ajuns la bază în conformitate cu nota de la regula 7.04 d).

Exemple de joc pe care managerul îl poate alege.

1) alergător în baza trei , un out. Batterul bate un „fly” în exterior, pe fondul

căreia alergătorul înscrie, dar este reclamată interferența catcherului. Managerul echipei în atac poate alege între a avea punctul și batterul eliminat sau să aibă alergătorul în baza trei, iar batterul să primească de drept baza unu:

- 2) alergător în baza doi, catcherul face interferență asupra batterului în timp

ce execută un „bunt” de sacrificiu, trimițând un alergător în baza trei. Managerul poate alege să aibe un alergător în baza trei cu un out sau să aibe un alergător în baza doi și unul în baza unu.

În cazurile în care managerul vrea să se aplice pedeapsa pentru interferență, se va interpreta regula 6.08 c) după cum urmează :

Dacă catcherul (sau oricare apărător) produce interferență asupra unui batter, se va acorda batterului baza unu. Dacă , în cazul acestei interferențe un alergător încearcă să înscrie printr-o bază furată sau printr-un joc de tip „squeeze” de la baza trei, mingea este moartă, iar alergătorul din baza trei înscrie, și batterului i se acordă baza unu. Dacă catcherul face o interferență asupra batterului, fără să existe vreun alergător care să încerce să avanseze de la baza trei, prin furat sau joc de tip „squeeze” – mingea este moartă, batterul primește baza unu, iar alergătorii care sunt forțați să avanseze vor avansa. Alergătorii care nu încearcă să fure sau nu sunt forțați să înainteze vor rămâne pe bazele pe care le ocupau în momentul interferenței.

Dacă catcherul produce interferență asupra batterului mai înainte ca aruncătorul să arunce mingea nu se va socoti drept o interferență asupra batterului în conformitate cu regula 6.08 c).

În asemenea caz , arbitru va cere „Time” și aruncătorul și batterul reiau jocul ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic.

- e) o minge bătută drept bună atinge un arbitru sau un alergător pe terenul bun înainte de a atinge un apărător. Dacă o minge bună atinge un arbitru, după ce a depășit un apărător , cu excepția aruncătorului sau după ce a atins un apărător , inclusiv aruncătorul , mingea este în joc.

6.09 Batterul devine alergător atunci când:

- a) efectuează o bătaie bună

b) cel de-al treilea strike declarat de arbitru nu este prins , cu condiția ca 1) bază unu să fie liberă sau 2) baza unu să fie ocupată și să existe două out-uri.

Când un batter devine alergător în urma unui „strike” neprins de catcher și se îndreaptă spre banca rezervelor sau spre poziția sa de apărare și apoi își dă seama despre situație și încearcă să ajungă la baza unu, el nu este eliminat , doar dacă nu este atins , sau baza unu nu este atinsă mai înainte ca el să ajungă la baza unu. Dacă în schimb a ajuns efectiv pe banca rezervelor sau la treptele acesteia , el nu mai poate încerca să ajungă la baza unu și este eliminat.

c) o minge bătută drept bună, după ce a depășit un apărător , cu excepția aruncătorului sau după ce a fost atinsă de un apărător , inclusiv aruncătorul , atinge un arbitru sau un alergător pe terenul bun;

d) o minge „fly” bună iese de pe terenul de joc și la o distanță minimă de bază-casa de 76,20 m. O asemenea bătaie îi dă batterului dreptul la o „bătaie punct” dacă el a atins în mod legal toate bazele. Un „fly” bun care iese de pe terenul de joc la o distanță mai mică de 76,20 m față de baza – casă îi dă dreptul batterului să înaintează numai până la baza doi;

e) o minge bătută ca bună, după ce a atins terenul sare peste tribune, trece prin, pe deasupra sau pe dedesubtul împrejmuirii; trece pe sub sau prin tabela de marcaj, garduri vii, arbuști sau plante, care fac parte din împrejmuire. În asemenea caz, batterul și alergătorii au dreptul să avanseze două baze;

f) oricare minge bătută ca bună, fie înainte fie după ce a atins terenul, trece prin sau pe sub o împrejmuire sau tabelă de marcaj; prin oricare deschizătură a împrejmuirii sau a tablei de marcaj; prin sau pe sub garduri vii, arbuști sau plante din împrejmuire sau în tabelul de marcaj. În asemenea caz, batterul și alergătorii au dreptul să avanseze două baze.

g) oricare minge bătută ca bună sare și este deviată de un apărător în tribune sau deasupra sau dedesubtul împrejmuirii, pe terenul bun sau foul. În asemenea caz, batterul și toți alergătorii au dreptul să avanseze cu două baze;

Copii g) un fly bun este deviat de un apărător spre public sau deasupra unei împrejmuiri pe terenul +++++ și în acest caz batterul va avea dreptul să avanseze până la baza doi, dar dacă este deviată în public sau deasupra unei împrejmuiri interne, de pe terenul bun, batterul va avea dreptul numai la două baze.

Observație : dacă mingea este deviată pe sub împrejmuire, batterul va avea dreptul numai la două baze.

i) oricare fly este deviat de un apărător în tribune sau dincolo de o împrejmuire +++++, caz în care batterul are dreptul să înainteze până la baza doi; dacă mingea este deviată în tribune sau dincolo de o împrejmuire pe terenul bun, batterul are dreptul la o bătaie – punct. Totuși, dacă un asemenea fly bun este deviat la o distanță mai mică de 76,20 m față de bază – casă, batterul are dreptul la numai două baze.

6.10 FRBS va putea stabili aplicarea regulii **Batterului desemnat**.

a) în cazul unor competiții între echipe de club care aparțin unor ligi care aplică regula batterului desemnat și echipe din cluburi aparținând unor ligi care nu aplică regula batterului desemnat, regula se va aplica după cum urmează:

1) în partida de deschidere, regula se va aplica sau nu în funcție de cum obișnuiește echipa gazdă;

2) în partidele de tip „All Star” se va aplica numai dacă ambele echipe și ambele

ligi aplică o asemenea regulă.

b) Regula stabilește următoarele :

Un batter poate fi desemnat să bată în locul aruncătorului inițial și al celorlalți

aruncători ulteriori în fiecare partidă, fără ca prin aceasta să influențeze asupra poziției aruncătorului sau a aruncătorilor în partidă.

Un batter desemnat în locul aruncătorului trebuie să fie indicat înainte de începerea partidei și trebuie inclus pe ordinea de bătaie prezentată de arbitrul șef.

Batterul indicat pe ordinea de bătaie inițială trebuie să se prezinte la bătaie cel puțin o dată , în afara cazului în care echipa adversă schibă aruncătorii.

Nu este obligatoriu ca o echipă să desemneze un batter în locul aruncătorului, dar lipsa unei asemenea precizări, înainte de începerea partidei , exclude posibilitatea de a folosi un batter desemnat în partida respectivă. Este posibilă folosirea unui batter înlocuitor al batterului desemnat. Înlocuitorul batterului desemnat devine batterul desemnat. Un batter desemnat care a fost înlocuit nu poate să reintre în joc.

Batterul desemnat poate fi folosit pe poziția de apărare continuând să bată în aceeași ordine de bătaie, dar aruncătorul trebuie să ia la bătaie postul apărătorului înlocuit , în afara cazului în care nu s-au efectuat mai mult de o înlocuire și atunci managerul trebuie să indice posturile respective pe ordinea de bătaie.

Un alergător îl poate înlocui pe batterul desemnat , caz în care acest alergător preia rolul de batter desemnat. Un batter desemnat nu poate înlocui un alergător. Un batter desemnat este legat de poziția sa pe ordinea de bătaie.

Nu vor putea fi efectuate înlocuiri multiple care să afecteze rotația la bătaie a batterului desemnat.

În cazul în care un aruncător este mutat de pe movila de aruncare într-o altă poziție de apărare, va înceta folosirea batterului desemnat în restul partidei.

Dacă un batter înlocuitor bate pentru oricare jucător de pe ordinea de bătaie și apoi intră să arunce, nu va mai fi folosit batterul desemnat în restul partidei.

Dacă aruncătorul bate pentru batterul desemnat, atunci încetează folosirea batterului desemnat în restul partidei. (aruncătorul partidei poate bate ca înlocuitor numai pentru batterul desemnat).

Dacă un batter desemnat ocupă o poziție în apărare, prin această mutare va înceta rolul său de batter desemnat în restul partidei.

Nu e nevoie să fie anunțată înlocuirea batterului desemnat până când nu-i vine rândul la bătaie baterturului desemnat.

7.00 Alergătorul

7.01 Alergătorul capătă dreptul la o bază liberă atunci când o atinge mai înainte de a fi eliminat. El are în continuare dreptul la aceea bază până când este eliminat sau forțat să o lase liberă pentru un alt alergător care are dreptul legal la baza respectivă.

Alergătorul care a obținut deja în mod legal dreptul de a ocupa o bază nu se poate întoarce la baza de plecare după ce aruncătorul a ocupat poziția de aruncare.

7.02 Când avansează, alergătorul trebuie să atingă baza unu, baza doi, baza trei, baza – casă în ordinea aceasta. Dacă este obligat să se întoarcă , va trebui să atingă toate bazele în ordinea inversă, în afara cazului în care mingea este moartă, conform prevederilor regulii 5.09. În asemenea cazuri , el poate să atingă direct baza de plecare.

7.03 Doi alergători nu pot să ocupe aceeași bază , dar dacă mingea este vie, doi alergători ajung să se afle într-o asemenea situație, cel de-al doilea alergător este eliminat atunci când este atins. Primul alergător are dreptul la o asemenea bază .

7.04 Oricare alergător – cu excepția batterului – poate avansa o bază, fără pericolul de a fi eliminat, atunci când:

- a) se comite o greșeală din partea aruncătorului (un „bak”)
- b) batterul care înaintează fără pericol de a fi eliminat, îl obligă pe alergător să-și părăsească baza sau când mingea bătută ca bună de batter atinge un alt alergător sau un arbitru mai înainte ca această minge să fie atinsă de un apărător sau să fi trecut de acesta, cu condiția ca alergătorul să fie forțat să înainteze.

Un alergător, forțat să avanseze fără pericol de a fi eliminat, poate – pe riscul și pericolul său – să continue să înainteze dincolo de baza la care are dreptul. Dacă un asemenea alergător, - forțat să înainteze este eliminat, iar acesta este a treia eliminare, mai înainte ca un alergător care îl precede – și el forțat să avanseze – să stingă baza – casă, punctul este valabil.

Faza: două out-uri, bazele pline, batterul obține prima bază pentru ball-uri, dar alergătorul din baza doi din exces de zel depășește baza trei îndreptându-se spre baza – casă este eliminat printr-o minge trimisă de catcher. Cu toate că sunt două out-uri, punctul este valabil, ca urmare a faptului că alergătorul care a înscris era forțat – în urma bazei obținute prin ball-uri, el având dreptul să atingă baza următoare

- c) un apărător, după ce s-a efectuat o prindere în zbor, cade pe banca rezervelor, în tribună sau peste frânghia de împrejmuire, cade printre spectatorii care se găsesc pe marginea terenului, reținuți de frânghia menținută:

Un apărător sau un catcher poate ajunge, să facă un pas sau să intre în zona băncii de rezervă cu un picior sau cu ambele picioare pentru a efectua o prindere, iar dacă prinde mingea, prinderea este valabilă. Mingea rămâne în joc. Dacă apărătorul sau catcherul, după ce a efectuat o prindere legală, cade în tribună sau printre spectatori sau pe banca rezervelor în timp ce efectuează o prindere sau cade pe bancă după ce a efectuat o prindere legală, mingea este moartă și alergătorii înaintează cu o bază, fără pericolul de a fi eliminați.

- d) în timp ce încearcă să fure o bază, catcherul sau oricare alt apărător face o interferență asupra batterului.

Observație: alergătorul care căpătând dreptul de a avansa la o bază fără pericolul de a fi eliminat omite să atingă baza respectivă și – în timp ce mingea este în joc sau în timp ce în urma oricărei reguli aceasta trebuie să se reîntoarcă în joc după ce alergătorul ajunge la baza care i-a fost acordată, încearcă să avanseze la baza următoare, el pierde dreptul la imunitate și ca atare poate fi eliminat dacă alergătorul respectiv sau baza omisă sunt atinși mai înainte ca el să se întoarcă la bază.

7.05 Oricare alergător – inclusiv batterul – alergător – poate avansa fără pericol de a fi eliminat

- a) până la baza casă, înscriind un punct, atunci când o minge bună iese în zbor de pe terenul de joc, iar el atinge în mod legal toate bazele; sau când, la aprecierea arbitrului, o minge bună ar fi ieșit în zbor din terenul de joc dacă n-ar fi fost deviată de

acțiunea unui apărător care a aruncat mingea , cascheta sau alt obiect din echipamentul său.

b) trei baze , dacă un apărător atinge în mod intenționat o minge bătută bună cu cascheta , masca sau oricare altă parte a uniformei , desprinse de la locul lor. Mingea este în joc, iar batterul poate înainta până la baza –casa pe riscul său.

c) trei baze , dacă un apărător aruncă intenționat mânușa spre o minge bătută bună și o atinge. Mingea este în joc și batterul poate înainta până la baza – casă pe riscul său.

d) două baze, dacă un apărător atinge intenționat o minge aruncată cu cascheta , masca sau oricare parte din echipament, detașat de la locul lor. Mingea este în joc:

e) două baze, când un apărător aruncă intenționat mânușa și spre o minge și o atinge. Mingea este în joc.

Când aplică prevederile de la literele b),c),d),e), arbitru trebuie convins că mânușa aruncată sau bereta sau masca detașată de la locul lor au atins mingea . Nu se aplică sancțiune dacă obiectul aruncat nu atinge mingea .

(c, e) Această sancțiune nu se aplică dacă mingea apărătorului sare din mână ca urmare a șocului produs de mingea bătută sau lansată sau când mânușa alunecă de pe mână în vreme ce apărătorul face un efort clar pentru a efectua o prindere legitimă.

f) două baze, dacă o minge bătută ca bună iese sărind sau este deviată în tribune de-a lungul liniei de fault; dacă trece prin sau pe sub împrejmuirea terenului, tablea de marcaj, garduri vii sau arbuști care fac parte din împrejmuirea propriu-zisă; dacă se blochează în împrejmuire, garduri vii, arbuști sau table de marcaj;

g) două baze , când , fără spectatori pe terenul de joc, o minge lansată în tribune sau pe băncile jucătorilor (indiferent dacă mingea ricoșează sau nu din nou pe teren), trece pe deasupra sau pe dedesupt, printr-o împrejmuire a terenului, se oprește pe o parte terminală sau înclinată a plasei de reținere sau rămâne în plasa metalică de protecție pentru spectatori ; mingea este moartă. Când o asemenea minge lansată este primul joc al unui apărător interior, arbitru va ține seama, atunci când acordă asemenea baze, de poziția alergătorului sau a alergătorilor în momentul în care se produce aruncarea mingii. În toate celelalte cazuri, acordând asemenea baze, arbitrul va ține seama de poziția alergătorului sau a alergătorilor în momentul în care s-a produs o aruncare de tip „wild pitch”.

Normă aprobată: dacă prima acțiune de joc de după o aruncare este o aruncare de tip „wild pitch” a unui apărător intern și în acel moment toți alergătorii, inclusiv batterul – alergător, înainteză cel puțin o bază, acordarea bazelor următoare trebuie făcută ținând seama de poziția alergătorilor în momentul în care se produce lansarea respectivă.

În anumite împrejurări este imposibil să se acorde unui alergător două baze. De exemplu: cu un alergător pe baza unu, batterul bate o minge scurtă, în zbor, spre dreapta;

alergătorul se oprește între baza unu și baza doi, iar batterul depășește baza unu și ajunge în spatele alergătorului. Mingea cade pe terenul bun, iar apărătorul exterior trimitând-o spare baza unu o aruncă din greșeală în tribune.

Normă aprobată: deoarece nici unjucător nu poate avansa, când mingea este moartă, dincolo de baza la care are dreptul, alergătorul care a fost la origine pe baza unu se va duce în baza trei, în vreme ce batterul se oprește pe baza doi.

Expresia „în momentul în care a fost executat un „wild pitch” - înseamnă când mingea părăsește mâna jucătorului și nu când mingea aruncată lovește terenul, depășește un apărător care o primește sau iese din joc în tribune. Poziția batterului – alergător în momentul în care aruncarea de tip „wild pitch” a părăsit mâna jucătorului reprezintă cheia pentru a hotărâ ce bază se acordă. Dacă batterul – alergător nu a ajuns la baza unu, se vor acorda în momentul lansării pentru toți alergătorii. Decizia dacă batterul – alergător a ajuns la baza unu înainte de aruncare, reprezintă o judecată de arbitru. Dacă se produce un joc mai puțin obișnuit în care prima aruncare a unui apărător intern ajunge în tribune sau la cabina rezervelor, dar batterul nu devine alergător (de exemplu: un catcher care aruncă mingea în tribune în încercarea de a o elimina un alergător de la baza trei care încearcă să înscrie profitând de o minge ratată pe o minge de tip „wild pitch”, acordarea a două baze va depinde de poziția alergătorilor în momentul aruncării, (pentru regula 7.05g, catcherul este considerat un apărător intern).

Exemplul de joc: alergător în baza unu, batterul bate spre stop, care aruncă spre baza doi prea târziu pentru a-l elimina pe alergătorul la baza doi, iar apărătorul de la baza doi aruncă spre baza unu după ce batterul a ajuns la baza unu. Alergătorul din baza doi înscrie punctul. (În această fază, batterul – alergător va primi baza trei numai dacă se află dincolo de baza unu când s-a produs aruncarea).

h) o bază, atunci când mingea, lansată spre batter sau aruncată de lansator de pe poziția sa, pe prag, spre o bază pentru a elimina un alergător ajunge în tribună, pe banca jucătorilor, dincolo sau prin plasa împrejmuirii sau gardul terenului. Mingea este moartă.

Normă aprobată: când o aruncare aiurea („wild pitch”) sau o minge greșită îi scapă catcherului sau este deviată sărind pe catcher sau ajunge în cabină sau în tribune sau dincolo de împrejmuire sau în oricare zonă unde mingea este moartă, alergătorilor li se va permite să avanseze doar cu o bază. De asemenea se va permite alergătorului sau alergătorilor să înainteze cu o singură bază dacă lansatorul, - în vreme ce se află în contact cu pragul – aruncă spre o bază, iar mingea se duce direct în tribună sau în oricare zonă unde minge este moartă.

Dacă totuși mingea lansată sau aruncată depășește sau se duce dincolo de catcher sau de un apărător intern, dar rămâne pe câmp și este lovită cu piciorul sau deviată în cabină, în tribune sau în oricare zonă unde mingea este moartă, se va permite să se înainteze cu două baze față de poziția originală a jucătorilor în momentul lansării sau aruncării.

i) o bază dacă batterul devine alergător în urma celui de-al patrulea „ball” sau după al treilea „strike” neprins, iar mingea lansată, scăpând de sub controlul catcherului, se blochează în echipamentul de protecție al arbitrului sau în masca acestuia. Dacă batterul devine alergător în urma unei aruncări aiurea („wild pitch”), care dă dreptul altor alergători să înainteze cu o bază – batterul – alergător va primi numai baza unu.

Faptul că unui alergător i se acordă una sau mai multe baze fără pericolul de a fi eliminat, nu-l scutește de obligația de a atinge baza care i-a fost acordată, ca și toate bazele intermediare. De exemplu: batterul bate o „rostogolită”, pe care un apărător interior o trimite în tribune, dar batterul - alergător omite baza unu. Poate fi eliminat în urma constatației făcute pentru că a omis baza unu, după ce mingea a fost pusă în joc, chiar dacă i s-a acordat deja baza doi. Dacă un alergător este forțat să se întoarcă la o bază după o prindere, trebuie să reatingă baza sa originală, chiar dacă, în urma unei oricare reguli, i s-ar acorda baze în plus. Poate reatinge în timp ce mingea este moartă, iar acordarea se face plecând de la baza sa inițială.

Copii: i) o bază, dacă batterul devine alergător în urma celui de-al patrulea ball, iar mingea lansată, scăpând de sub controlul catcherului, se blochează în echipamentul de protecție al arbitrului sau în masca acestuia.

Observație: Dacă batterul devine alergător la o lansare aiurea („wild pitch”), care dă drept celorlalți alergători să înainteze cu o bază, nu i se permite batterul – alergător să depășească baza unu.

7.06 Când se produce o obstrucție, arbitru trebuie să strige sau să semnaleze „obstrucție”.

a) Dacă este în curs o fază de joc asupra alergătorului obstrucționat sau dacă este comisă asupra batterul – alergător mai înainte ca acesta să fi atins baza unu, mingea este moartă, iar toți alergătorii vor putea să înainteze – fără pericolul de a fi eliminați – până la baza la care, după aprecierea arbitrului ar fi ajuns oricum, dacă obstrucția nu s-ar fi produs. Alergătorului obstrucționat trebuie să i se acorde cel puțin o bază în plus față de cea pe care a atins-o în mod legal înainte de obstrucție. Alergătorii care îl preced, dacă sunt forțați să avanseze, ca urmare a acestei acordări, vor înainta fără pericol de a fi eliminați – până la baza la care, după aprecierea arbitrului ar fi ajuns oricum, dacă obstrucția nu s-ar fi produs. Alergătorului obstrucționat trebuie să i se acorde cel puțin o bază în plus față de cea pe care a atins-o în mod legal înainte de obstrucție. Alergătorii care îl preced, dacă sunt forțați să avanseze ca urmare a acestei acordări, vor înainta fără pericol de a fi eliminați.

Când se face un joc asupra unui alergător obstrucționat, arbitru va semnaliza obstrucția, în același mod în care ordonă „Time”, cu amândouă mâinile în sus. Mingea devine imediat moartă la darea acestui semnal; totuși, dacă o minge aruncată în zbor mai înainte ca arbitru să anunțe obstrucție, alergătorilor i se vor acorda bazele pentru aruncarea aiurea („wild pitch”), care l-i s-ar fi acordat, dacă obstrucția nu s-ar fi produs.

Într-o fază în care un alergător este prins între bazele doi și trei și obstrucționat de apărătorul din baza trei care se duce spre baza în timp ce mingea este în zbor venind de la short stop, dacă o asemenea aruncare merge în cabină, alergătorului obstrucționat i se va acorda baza – casă. Oricărui alt alergător în această situație i se vor acorda două baze de la baza pe care a atins-o în mod legal mai înainte de anunțarea obstrucției.

b) Dacă nu este în curs o acțiune de joc asupra alergătorului obstrucționat, jocul va trebui să continue până când va fi posibilă o altă acțiune ulterioară. Numai atunci arbitrul va striga „Time” și va acorda, dacă este cazul, care, după aprecierea sa, va anula efectul obstrucției.

Conform regulii 7.06 b), când mingea nu e moartă la o obstrucție, și un alergător obstrucționat înainte de baza care, - după aprecierea arbitrilor – i-ar fi fost acordată în urma obstrucției, el o face pe riscul său și el poate fi eliminat prin atingere. Este un caz de decizie de arbitru.

OBSERVAȚIE: Catcherul care nu se află în posesia mingii nu are dreptul de a bloca linia de alergare a alergătorului, care încearcă să înscrie punctul. Linia bazelor aparține alergătorului și ca atare catcherul poate rămâne pe culoar, numai în cazul în care stă ca să culegă mingea sau dacă se află deja în posesia ei.

7.07 Se va considera o greșeală a lansatorului (un balk) dacă, cu un alergător pe baza trei care încearcă să înscrie printr-o fază de tip „squeeze play” sau prin „furarea unei baze”, catcherul sau oricare alt apărător, fără să se afle în posesia mingii, se va așeza pe sau în fața bazei-casă sau îl va atinge pe batter sau bastonul acestuia. Batterul va primi baza unu pentru interferență, iar mingea este moartă.

7.08 **ORICARE ALERGĂTOR ESTE ELIMINAT** atunci când:

a) 1) Pentru a evita atingerea se îndepărtează mai mult de 91 cm față de linia

dreaptă dintre o bată sau altă, în afara cazului când o asemenea deviere a fost făcută pentru a evita interferența cu un alt jucător, care era pe punctul de a prinde o minge batută: 2) după ce a atins baza unu se îndepărtează de linia bazei, dând dovada clară că renunță la inițiativa de a cuceri baza următoare.

Alergătorul care după ce a ajuns la baza unu paraseste linia bazelor, mergând spre cabină sau spre poziția sa de apărare crezând că nu se mai joacă, poate fi declarat out, dacă arbitrul judecă că acțiunea alergătorului trebuie să fie considerată ca o abandonare a încercării de a atinge celelalte baze. Chiar dacă este declarat eliminat, mingea rămâne în joc pentru ceilalți alergători. Regula aceasta acoperă și următoarele cazuri similare: mai puțin de două atuturi, rezultat egal la sfârșitul reprizei a noua, alergător în baza unu, batterul bate mingea în afara terenului realizând punctul victoriei, alergătorul de la baza afara terenului realizând punctul victoriei, alergătorul de la baza unu depășește baza doi și crezând că lovitura trimisă în afara terenului pune capăt în mod automat partidei, o ia peste diamant spre bancă sau, în vreme ce batterul face turul bazelor. În acest caz, alergătorul va fi eliminat „pentru că a abandonat

incercarea de a ajunge la baza, iar batterul –alergator se va permite sa continue turul bazelor , pentru a fructifica bataia sa pana in afara terenului de joc. Daca sunt doua atuuri , bataia pana in afara terenului nu mai conteaza (a se vedea regula 7.12). Nu este un joc de contestatie .

Exemplu de joc: un alergator care crede ca a fost eliminat prin atingere la baza unu sau trei, se indreapta spre _____ parcurgand o anumita distanta, ceea ce indica ca el se considera eliminat; in asemenea caz va fi declarat out pentru ca a parasit bazele.

In cele doua faze de joc de mai sus , se considera ca alergatorii au abandonat efectiv alergarea prin baze si sunt tratati altfel decat batterul scos out in lumina NORMEI APROBATE de la regula 7.08a.

NORMA APROBATA: batterului care dupa ce a devenit alergator in urma unui strike neprins se indreapta spre pozitia lui de aparare pe teren sau spre banca rezervelor – i se va permite sa avanseze si sa cucereasca baza unu, cu conditia ca el sa nu fi intrat in cabina. Pentru a-l elimina , apararea trebuie sa-l atinga pe el sau sa atinga baza unu mai inainte ca batterul sa ajunga la acesta.

b) face o interferenta intentionata asupra mingii trase sau il impiedica pe un aparator sa faca un joc in urma unei mingi batute;

Un alergator , apreciat ca arbitru ca raspunzator pentru faptul ca i-a impiedicat pe un aparator sa realizeze un joc in urma unei mingi batute este eliminat, daca interferenta sa este intentionata sau mai putin. Daca totusi alergatorul in momentul in care il acroaseaza pe aparator se afla in contact cu o baza ocupata in mod legal, el nu trebuie sa fie declarat out, doar daca dupa aprecierea arbitrului , asemenea acrosare – produsa fie pe teritoriul bun , fie pe teritoriul fault – este considerata drept intentionata. Daca arbitrul declara intentionata acrosarea , va trebui aplicata urmatoarea sanctiune; cu mai putin de doua atuuri, arbitrul trebuie sa-i elimine atat pe alergator, cat si pe batter. Cu doua atuuri , arbitrul il declara out pe batter.

Daca in cazul unui alergator prins in cursa intre baza trei si baza casa , alergatorul urmator a avansat pana la baza trei in timp ce alergatorul prins la mijloc este declarat out pentru interferenta ofensiva, arbitrul il va trimite inapoi la baza doi pe alergatorul care ajunsese la baza trei. Acelasi principiu se aplica daca se produce o „prindere in cusca,, intre baza doi si baza trei, iar alergatorul urmator a ajuns la baza doi (motivul este ca nici un alergator nu poate inainta in urma unei interferente si se considere ca un alergator sa ocupe o baza pana cand nu obtine dreptul legal de a capata baza urmatoare) .

c) E atins in timp ce se afla in afara bazei , in vreme ce mingea este vie.

EXCEPTIE: batterul-alergator nu poate fi eliminat prin atingere , dupa ce a alergat

la prima baza sau a treia peste ea, daca se intoarce imediat la aceasta baza.

NORMA APROBATA: (1) daca un alergator lovind baza rupe sacul din locul sa

de ancorare, asupra acestui jucator la aceasta baza nu poate fi facuta nici o faza de joc, daca el a ajuns „safe” la baza respectiva.

NORMA APROBATA(2) daca in cadrul unei actiuni de joc saculetul de la baza

se desprinde de pe pozitia sa , arbitrul va lua in considerare , la aprecierea sa , daca fiecare alergator ulterior , in cursul aceleasi actiuni, a atins si ocupat in mod legal o asemenea baza prin atingerea si ocuparea punctului la care initial s-a aflat saculetul.

d) Nu reatinge baza sa dupa ce o minge buba sau fault a fost prinsa in mod legal in

zbor mai inainte ca el sau baza sa sa fi fost atinsi de un aparator. El nu poate fi declarat eliminat pentru ca n-a reatinge baza sa dupa prima lansare urmatoare sau dupa ce a fost efectuata o actiune de joc sau o incercare de actiune de joc. Acesta eate un joc de apel.

In cazul unei mingi de tip „foul tip” , alergatorii n-au obligatia de a reatinge baza si ei pot „ fura”. O minge aparent „faul tip”, care nu a foet prinsa devine o bataie normala si alergatorii trebuie sa se intoarca la bazele lor.

e) Dupa ce a fost fortat sa avanseze din cauza batterului devenit alergator, el nu ajunge la baza urmatoare mai inainte ca el sau baza respectiva sa fi fost atinsi de un aparator. Daca totusi , alergatorul urmat este eliminat in cadrul unui joc fortat , dispare jocul fortat , iar alergatorul trebuie atins pentru a fi scos in out.

Jocul fortat iceteaza de indata ce alergatorul a atins baza spre care era fortat sa inainteze ; daca aluneca dincolo de baza respectiva , el trebuie sa fie atins pentru a fi eliminat. Daca totusi alergatorul fortat , dupa ce a atins baza urmatoare, din oricare se intoarce spre baza anterior ocupata , jocul fortat este reluat si din nou el poate fi eliminat , daca apararea atinge baza la care el este fortat.

JOC: alergator in baza unu si trei ball-uri in contul batterului . Alergatorul fura la lansarea urmatoare care este un „ball” , dar dupa ce atinge baza doi aluneca dincolo de aceasta baza. Mingea aruncata de catcher il prinde mai inainte de a se putea reintoarce.

Decizia este ca alergatorul devine out (jocul fortat este exclus).

Alunecarea sau alergarea dincolo de baza reprezinta situatii care se produc la baze, cu exceptia bazei unu.De exemplu, mai inainte ca doi jucatori sa fie scosi out, cu alergatori in baza unu si baza doi , sau in baza unu si baza trei, mingea este batuta catre un aparator interior , care incearca sa realizeze un joc dublu. Alergatorul din baza unu ajunge la baza doi inaintea mingii trase , dar aluneca pana dincolo de baza .Se rearunca la baza unu si batterul – alergator este eliminat. Aparatorul de la baza unu vazand alergatorul de la baza doi in afara bazei efectueaza o aruncare inapoi la baza doi in afara bazei efectueaza o aruncare inapoi la baza doi si alergatorul este atins in afara bazei. Intre timp, unii alergatori au atins placa de la baza –casa. Problema este : a fost un joc fortat? Jocul fortat a incetat in clipa in care batterul –alergator a fost eliminat la baza unu? Sunt valabile punctele inscrise in aceasta faza inainte de eliminarea celui de-al treilea jucator la baza doi? Raspuns: punctele sunt valabile. Nu este vorba de un joc fortat fiind o faza de joc cu atingere.

f) Este atins de o minge batuta ca buna mai inainte ca mingea sa fi atins sau depasit un aparator interior. Mingea este moarta, nici un punct nu poate fi inscris, iar alergatorii nu pot inainta , cu exceptia celor care sunt fortati.

EXCEPTIE: alergatorul care este in contact cu baza sa cand este atins de o minge declarata „zbor intern” nu este eliminat, cu toate ca este eliminat batterul.

Daca doi alergatori sunt atinsi de aceeasi minge batuta ca buna, numai primul dintre ei este eliminat, tinand seama de faptul ca mingea devine imediat moarta.

Daca o minge declarata „zbor intern” loveste un alergator desprins de baza lui, alergatorul ca si batterul vor fi amandoi eliminati.

g) Cu mai putin de doi eliminati, el incearca sa inscrie intr-o actiune in care batterul face o interferenta fata de jocul de la baza-casa.. Cu doi eliminati , interferenta provoaca eliminarea batterului si nici un punct nu este luat in calcul.

h) Depaseste un alergator care il preceda mai inainte ca alergatorul respectiv sa fi fost eliminat.

i) Dupa ce a ocupat in mod legal o baza , alearga in sens invers printre baze , cu scopul de a-i incurca pe aparatori si de a face glume. Arbitrul trebuie sa ceara imediat „Time” si sa-l declare pe alergator eliminat.

Daca un alergator atinge o baza neocupata si apoi , crezand ca mingea a fost prinsa, el este prins „la mijloc” in vreme ce se intoarce la baza pe care o atinsese, poate fi eliminat in timp ce alearga, dar daca ajunge „safe” la baza precedenta, el nu mai poate fi eliminat, in timp ce este in contact cu baza.

j) Omite sa se reintoarca imediat la baza unu, dupa ce a alergat sau a alunecat dincolo de aceasta baza. Daca face o incercare sa alerge la baza doi, el e eliminat cand este atins. Daca dupa ce a alergat sau a alunecat dincolo de baza unu, el se indreapta spre banca echipei sau spre pozitia sa si omite sa se intoarca imediat la baza unu, el va fi eliminat prin contestatie atunci cand el sau baza sunt atinsi.

Un alergator care atinge baza unu si o depaseste si e declarat „safe” - conform regulii 4.09a) „el a atins baza unu” si orice punct inscris in aceasta faza este valabil , chiar daca alergatorul urmator devine cel de-al treilea eliminat pentru ca a uitat sa se intoarca imediat , conform prevederilor de la regula 7.08 j).

k) Alergand sau alunecand spre baza- casa , el omite sa atinga baza-casa si nu face nici o incercare sa se intoarca la aceasta baza, in vreme ce un aparator , aflat in posesia mingii atinge baza-casa sau se face o contestatie la arbitru pentru a decide. Regula aceasta se aplica numai atunci cand alergatorul se indreapta spre banca rezervelor, iar catcherului i se cere sa-l ajunga si sa-l atinga. Nu se aplica in conditii normale cand alergatorul omite placa de la baza –casa si apoi el incearca imediat sa atinga placa mai inainte de a fi atins. In acest caz , alergatorul trebuie sa fie atins.

7.09 Batterul sau alergatorul comit interferenta atunci cand:

a) dupa cel de-al treilea strike il blocheaza pe catcher care incearca sa joace

o minge:

- b) după ce a bătut o minge bună sau a executat un bunt, bastonul sau atinge

pentru a doua oară bastonul pe terenul bun. Mingea este moartă și nici un alergător nu poate înainta. Dacă batterul –alergător lasă să cadă bastonul, iar mingea se rostogolește spre baston și-l lovește, dar, după aprecierea arbitrilor, nu a existat nici o intenție de a face o interferență față de parcursul mingii, mingea rămâne vie și în joc.

- c) în mod intenționat, în orice fel, deviază parcursul unei mingi bătute „fault”;

d) mai înainte de a fi doi eliminați și cu un alergător pe baza trei, batterul îl împiedică pe un apărător să facă un joc la baza-casă; alergătorul este eliminat;

e) oricare component al echipei în atac se oprește sau se adună cu alți componente în jurul oricărei baze spre care înaintea un alergător, în scopul de a deruta, împiedică sau a face și mai grea sarcină apărătorilor. Un asemenea alergător trebuie să fie declarat eliminat, de pe urma interferenței colegului sau colegilor de echipă;

f) oricare batter sau alergător, care imediat după ce a fost eliminat, deranjează sau împiedică oricare fază ulterioară de joc asupra unui alt alergător. Acest ultim alergător va fi declarat eliminat pentru interferența făcută de colegul de echipă;

Dacă un batter sau alergător continuă să avanseze după ce a fost eliminat, nu trebuie să se considere că prin aceasta el i-ar deruta, împiedică sau deranjează pe apărători.

g) după aprecierea arbitrilor, un jucător având intenția fatidică de a întrerupe un joc dublu, în mod deliberat sau premeditat face o interferență asupra unei mingi bătute sau asupra unui apărător care este pe punctul de a juca o minge bătută. Mingea este moartă. Arbitrul va declara alergătorul eliminat pentru interferență și îl va elimina totodată pe batterul-alergător pentru acțiunea colegului de echipă. Din cauza unei asemenea acțiuni a alergătorului, în nici un caz nu vor putea fi cucerite baze sau înscrise puncte.

h) După aprecierea arbitrilor, un batter –alergător, cu intenția vădită de a întrerupe un joc dublu, în mod deliberat și premeditat face o interferență față de o minge bătută sau de un apărător care este pe punctul de a juca o minge bătută. Mingea este moartă. Arbitrul va declara batterul-alergător eliminat pentru caz de interferență și îl va elimina, totodată, pe alergătorul cel mai apropiat de bază –casă, netinând seama de poziția în care s-ar fi putut realiza un joc dublu. Din cauza unei asemenea acțiuni a batterului –alergător, în nici un caz nu se vor putea cuceri baze sau înscrise puncte.

- i) după aprecierea arbitrilor, antrenorul-asistent de la baza unu sau trei,

atingand sau tinand un alergator il ajuta fizic sa se intoarca sau sa paraseasca baza unu sau trei.

j) Cu un jucator in baza trei, antrenorul –asistent paraseste baxa si se comporta in asa fel incat provoaca o aruncare a unui aparator.

k) Parcurgan cea de-a doua parte a distantei dintre baza –casa si prima baza,

in timp ce se joaca mingea la baza unu, alearga pe exterior (pe dreapta) culoarului alergatorului sau pe interior (pe stanga) fata de linia de fault si , dupa aprecierea arbitrilor face o interferenta fata de aparator care primeste o aruncare la baza unu sau care incearca sa prinda mingea batuta.

Linia care delimiteaza culoarul (81cm) face parte din culoar, dar interpretarea care se face are in vedere ca alergatorul sa aibe amandoua picioarele in interiorul culoarului sau al liniilor care delimiteaza culoarul.

1) Nu evita un aparator care incearca sa prinda o minge batuta sau face o interferenta intentionata saupra unei mingi aruncate. Daca totusi doi sau trei aparatori incearca sa prinda o minge batuta, iar alergatorul vine in contact cu unul sau mai multi din acestia, arbitrul trebuie sa stabileasca care din aparatori are dreptul de a beneficia de aceasta regula si ca atare nu trebuie sa fie eliminat alergatorul pentru ca a intrat in contact cu un aparator , altul decat cel care , dupa parerea arbitrilor, avea dreptul la prinderea unei asemenea mingi.

Cand un catcher si un batter –alergator care se indreapta spre baza unu au un

„contact” in timp ce catcherul joaca mingea, in general nu se produce o incalcare a regulamentului si nu trebuie declarat nimic . Se va declara obstructie numai in cazurile foarte violente si cu intentie , intrucat regulamentul acorda aparatorului un drept de prioritate, dar un asemenea drept de prioritate nu inseamna de exemplu ca se poate pune o piedica alergatorului , chiar daca se joaca mingea . Daca catcherul joaca mingea si aparatorul de la baza unu sau lansatorul fac o obstructie asupra alergatorului care se indreapta spre baza unu, se va anunta obstuctia , iar alergatorului i se va acorda baza unu..

1) O minge batuta ca buna il atinge pe teritoriul bun mai inainte de a atinge

un aparator. Arbitrul nu trebuie sa-l declare eliminat pe alergatoe pentru faptul ca a fost atins de o minge batuta drept buna , daca o asemenea minge depaseste un aparator intern si atinge alergatorul care vine imediat sau atinge alergatorul dupa care a fost deviata de un aparator . La luarea unei asemenea decizii, arbitrul trebuie sa fie convins ca mingea a depasit un aparator interior si ca nici un alt aparator interior nu avea posibilitatea de a realiza un asemenea joc asupra acestei mingi. Alergatorul va fi declarat eliminat daca, dupa aprecierea arbitrilor , el a calcat in mod deliberat si intentionat mingea respectiva, scapata de un aparator interior.

SANCTIUNE PENTR INTERFERENTA: alergatorul este eliminat , iar mingea este moarta.

7.10 Orice alergator este eliminat prin contestatie (apel), atunci cand:

a) dupa ce o minge batuta a fost prinsa in zbor , omite sa reatinga baza sa de obarsie mai inainte ca el insusi sau baza de obarsie sa fie atinsi.

„A reatinge „ , in sensul acestei regului, inseamna sa se alerge de la o pozitie in contact cu baza , dupa ce mingea a fost prinsa. Alergatorului nu-i este permis sa efectueze o plecare lansata de pe o pozitie situata in spatele bazei.

b) cu mingea in joc , in timp ce se inainteaza sau se reintoarce la o baza , el omite sa atinga oricare baza , in ordine, mai inainte ca el sau baza sa fie atinsi;

NORMA APROBATA: 1) nici un alergator nu se poate intoarce ca sa atinga o baza omisa , dupa ce un alergator care vine in urma lui a marcat un punct. 2) nici un alergator nu poate sa se intoarca sa atinga o baza omisa sau pe care a parasit-o prea devreme , daca mingea este moarta, iar el a vansat deja si a atins baza urmatoare celei omise.

FAZA DE JOC: a) batterul trimite mingea in afara terenului sau tinand seama de regulile terenului realizeaza o lovitura „dubla”si nu atinge baza unu(mingea este moarta) . El se poate intoarce la baza unu pentru a corecta greseala mai inainte de a atinge baza doi. Dar daca a atins baza doi , nu se mai poate intoarce inapoi la baza unu, iar daca echipa din aparare face contestatie , este declarat out la baza unu.

FAZA DE JOC: b) Batterul bate o minge spre short stop, care executa o aruncare aiurea in tribune (mingea este moarta). Batterul nu atinge baza unu unu, dar ii este acordata baza doi in urma aruncarii aiurea a short stopului. Cu toate ca arbitrul a fost cel care i-a acordat alergatorului baza doi, alergatorul trebuie sa atinga baza inainte de a duce la baza doi.

Sunt faze de joc bazate de tip contestatie (apel).

c) alergand sau alunecand dincolo de prima baza nu se intoarce imediat pe saculetul de la baza unu mai inainte ca el sau baza respectiva sa fi fost atinsi;

d) omite sa atinga baza-casa, iar in vreme ce el nu face nici o incercare de a se intoarce la aceasta , baza – casa este atinsa.

Orice contestatie (apel) legata de aplicarea acestei reguli, trebuie facuta inainte de lansarea urmatoare, de faza sau incercarea urmatoare de faza. Contestatia trebuie sa fie facuta mai inainte ca echipa in aparare sa paraseasca terenul de joc, cand incalcarea se produce pe timpul unei faze de joc care se incheie la jumatatea reprizei. O contestatie nu este interpretata ca un joc sau o incercare de joc. Contestatiile ulterioare nu pot fi facute asupra unui alergator aflat pe aceiasi baza. Daca apararea comite o greseala la prima sa contestatie , cererea pentru o a doua contestatie privind acelasi alergator la aceiasi baza nu trebuie luata in considerare de arbitru. (In faza de mai sus , expresia „comite o greseala” se refera la cazul in care echipa in aparare , atunci cand efectueaza un joc de contestatie arunca mingea in afara jocului. De exemplu, cand lansatorul , la o contestatie , arunca la baza unu , iar mingea ajunge in afara terenului sau in tribuna, un al doilea apel nu va trebui acceptat).

Jocurile de contestatie pot sa ceara unui arbitru recunoasterea unui al

patrunea out aparent. Cand cel de-al treilea out se produce pe timpul unei faze de joc in care s-a facut o contestatie si impotriva altui alergator , decizia privind contestatie are prioritate in stabilirea celui eliminat. Cand se face mai mult de o contestatie in cursul unui joc cu care se incheie o jumatate de repriza , echipa in aparare poate sa aleaga cel de-al treilea out care ii convine mai mult.

In sensul acestei reguli, se intelege ca echipa in aparare „a parasit terenul” atunci cand lansatorul si toti aparatorii interni au iesit de pe teritoriul bun pentru a se indrepta spre banca rezervelor sau spre vestiar.

Daca doi alergatori sosesc la baza –casa aproape in acelasi timp , iar primul alergator nu atinge placa , in vreme ce al doilea alergator o atinge in mod legal, primul alergator va fi scos out, prin contestatie . Daca sunt doua out-uri , iar primul alergator este atins in incercarea sa de a se intoarce inapoi pentru a atinge baza sau e scos out prin contestatie , el va fi considerat eliminat inainte ca cel de-al doilea alergator sa fie inscris punctul si va fi cel de-al treilea out. Punctul inscris de cel de-al doilea alergator nu este valabil , conform prevederilor de la regula 7.12.

Daca lansatorul comite o greseala („balk”) in timp ce executa o faza de contestatie , actiunea sa va fi considerata o faza de joc. O contestatie va fi considerata in mod clar drept „contestatie” („apel”), fie ca este vorba de o cerere verbala provenind de la un jucator fie de o actiune care fara nici un dubiu ii indica arbitrilor ca este vorba de o faza de joc de apel. Un jucator care atinge pe neobservate baza cu un picior , avand mingea in mana , nu inseamna contestatie.(apel) . nu se acoada „Time” in timp ce se afla in curs de joc contestat.

7.11 Jucatorii si antrenorii asistenti ai echipei din atac trebuie sa lase liber spatiul , (inclusiv ambele banci sau cabine) necesar unui aparator pentru a prinde o minge batuta sau trasa.

Sanctiune: se va anunta interferenta si batterul sau alergatorul asupra caruia se facea faza de joc trebuie declarata out.

7.12 Cu exceptia cazului in care sunt doua out-uri , pozitia unui alergator care urmeaza nu este influentata de faptul ca alergatorul din fata lui a uitat sa reatinga o baza .Daca, prin contestatie alergatorul din fata este cel de-al treilea eliminat , nici unul din alergatorii care il urmeaza nu mai pot inscrie. Daca ce ade-a treia eliminare este rezultatul unui joc fortat, alergatorii care preced nu pot nici ei sa inscrie .

7.13 (C) Cand un lansator este in contact cu pragul de lansare si se afla in posesia mingii, iar catcherul este in boxa sa, gata sa primeasca mingea , alergatorii nu trebuie sa paraseasca bazele mai inainte ca mingea sa fi fost lansata si sa ajunga la batter. Incalcarea comisa de un alergator aflat la o baza se va repercuta asupra tuturor celorlalti:

a) cand un alergator lasa baza unu, mai inainte ca mingea lansata sa fi ajuns la batter, dar batterul n-a atins mingea , alergatorul ajunge „safe” la baza spre care inainta , el trebuie sa se intoarca la baza pe care o ocupa inainte de lansare si nu se produc eliminari;

b) cand un alergator paraseste baza mai inainte ca mingea lansata la

batter, iar aceasta lovește mingea, batterul sau alergătorii pot continua. Dacă se efectuează o fază de joc, iar alergătorul sau alergătorii sunt eliminați, eliminările sunt valabile. Dacă nu sunt eliminați, alergătorul sau alergătorii vor trebui să se întoarcă la baza sau la bazele libere mai aproape de cea pe care au lăsat-o.

În nici un caz batterul nu trebuie să avanseze dincolo de baza unu, în urma unei erori simple, de bază doi pentru o bataie dublă sau de a treia pentru o bataie dublă sau de a treia pentru o bataie triplă. Arbitrul trebuie să stabilească dacă bataia este simplă, dublă sau triplă.

c) când un alergător părăsește baza mai înainte ca mingea lansată să fi ajuns la batter, iar aceasta execută un „bunt” sau lovește trimitând-o pe terenul intern, nu se va înscrie nici un punct.

Dacă trei alergători sunt pe baze și batterul ajunge bine (safe) la baza unu, fiecare alergător va trebui să avanseze la baza următoare celei pe care o ocupă la începutul acțiunii. Cu excepția alergătorului care ocupă baza trei, care va trebui scos din baza care i-ar permite înscrierea unui punct.

Observație: a se vedea excepțiile de mai jos de la această regulă.

Excepție: Dacă la încheierea fazei de joc există o bază goală, se vor aplica regulile de la punctele a) și b).

Exemple:

1) Alergătorul de la baza unu pleacă prea devreme, batterul ajunge la prima bază cu bine (safe, alergătorul se duce în bază doi)

2) Alergătorul de la baza doi pleacă prea devreme, batterul ajunge cu bine la baza unu (safe), alergătorul se întoarce la baza doi.

3) Alergătorul din baza trei pleacă prea devreme. Batterul ajunge cu bine la baza unu (safe), alergătorul se întoarce la baza trei.

4) Alergătorul de la baza unu pleacă prea devreme. Batterul bate o dublă clară. Alergătorul merge numai în baza trei.

5) Alergătorul din baza doi pleacă prea devreme, batterul bate o dublă clară. Alergătorul merge numai în baza trei.

6) Alergătorul din baza trei pleacă prea devreme. Batterul bate o dublă clară. Alergătorul se întoarce la baza trei.

7) Toți alergătorii de pe baze vor avea dreptul de a înscrie un punct, atunci când batterul bate o triplă clară sau o minge care iese de pe teren, fără să țină seama de faptul că au părăsit eventual prea devreme bazele lor.

8) Unul dintre alergătorii de la baza unu sau baza doi pleacă prea devreme, batterul ajunge la baza unu cu bine (safe). Alergătorii merg la baza doi și respectiv baza trei.

9) Unul din alergătorii de la baza unu sau baza doi pleacă prea devreme, batterul bate o dublă clară, alergătorul de la baza unu trece în baza trei, iar alergătorul din baza doi înscrie un punct.

10) Unul din alergătorii de la baza unu sau trei pleacă prea

devreme, batterul ajunge cu bine la baza unu (safe), alergatorul de la baza unu trece la baza doi. Alergatorul de la baza trei ramane la baza trei.

11) Unul din alergatorii de la baza unu si baza trei pleaca prea devreme, batterul bate clar o dubla, alergatorul din prima trece in baza trei , iar alergatorul din baza trei inscrie un punct.

12) Unul din alergatorii de la baza doi sau trei pleaca prea devreme , iar batterul ajunge cu bine (safe) la baza unu. Nici un alergator nu poate inainta.

13) Unul din alergatori , din baza doi sau trei pleaca prea devreme , batterul bate o dubla clara, alergatorul de la baza trei inscrie un punct, iar cel de la baza doi trece in baza trei .

14) Unul din alergatorii de la bazele unu, doi si trei pleaca prea devreme. Batterul bate o dubla clara. Alergatorii din bazele doi si trei inscriu cate un punct, iar alergatorul din prima trece in baza trei.

15) Cu toate bazele ocupate , un alergator pleaca prea devreme. Batterul ajunge cu bine (safe) la baza unu in urma unui „bunt” sau a unei batai pe terenul interior. Toti alergatorii avanseaza o baza, cu exceptia celui care se afla la baza trei. Toti alergatorii avanseaza o baza , cu exceptia celui care se afla la baza trei. Alergatorul din baza trei este scos de pe baza , nu se inscriu puncte si nu sunt eliminari. Daca pe timpul jocului, in urma unui out, o baza devine libera, alergatorul care ocupa baza trei se intoarce la baza trei.

16) Cu bazele ocupate, un alergator pleaca prea devreme, batterul primeste baza unu pentru ball-uri sau este lovit de o lansare. Fiecare alergator inainteaza o baza si se inscrie un punct.

Observatie : Cand un arbitru observa ca un alergator pleaca pre devreme , trebuie sa agite imediat steguletul sau o batista, pentru a indica incalcarea.

Observatie: In cazul acestor exemple , se considera ca batterul – alergator va ramane pe ultima baza cucerita „safe”.

8.00- LANSATORUL

8.01 Lansarea legala a mingii . Exista doua pozitii legale de lansare „Pozitia cu elan (Windup”) si pozitia fixa „Set”. Oricare pozitie poate fi ocupata oricand. Lansatorii trebuie sa primeasca semnale de la catcher stand pe prag.

Lansatorii pot parasi pragul dupa ce au primit semnalele, dar nu pot sa se urce iute pe prag si sa lanseze. O asemenea actiune poate fi considerata de arbitru drept o lansare pripita. Cand lansatorul paraseste pragul trebuie sa lase bratele in jos, langa corp.

Lansatorilor nu li se va permite sa paraseasca pragul dupa ce au primit fiecare semnal.

a) **Pozitia cu elan.**Lansatorul trebuie sa ia pozitia cu fata la batter.

Piciorul pivot trebuie sa se afle complet deasupra sau inaintea pragului de lansare , in contact cu acesta si nu pe marginea laterala a pragului. Celalalt picior este liber . Din aceasta pozitie , orice miscare asociata in mod natural lansarii mingii catre batter va fi folosita pentru executarea lansarii fara intrerupere sau modificari. El nu trebuie sa ridice un picior sau altul , cu exceptia faptului ca in momentul in care lanseaza efectiv mingea spre batter, el va putea sa faca un pas inapoi si un pas inainte cu piciorul liber. Cand lansatorul are mingea inaintea lui cu ambele maini, iar piciorul pivot se afla complet deasupra sau inaintea pragului de lansare, in contact cu acesta , fara a iesi in afara pe una din marginile laterale, iar celalalt picior este liber , el va fi considerat in pozitia de elan.

Lansatorul poate avea piciorul – nu cel pivot- in spatele unei linii reprezentand prelungirea bordurii din spate a pragului lansatorului, dar nu pe una din marginile pragului.

Cu piciorul „liber” , lansatorul poate face un pas inapoi si inainte , dar in nici un caz in alta directie, respectiv spre o latura a pragului, spre baza unu sau baza trei.

Daca lansatorul tine mingea cu ambele maini in fata corpului sau , cu piciorul sau pivot complet deasupra, sau in fata , atingand, fara a depasi capatul pragului, iar celalalt picior liber , el va fi considerat in pozitie de elan.

De pe aceasta pozitie , lansatorul poate:

- 1)lansa mingea catre batter
- 2)face un pas si trage spre o baza , incercand sa prinda un alergator in afara bazei sale
- 3) parasi pragul (daca face acest lucru trebuie sa lase miinile in jos, langa corp)

Pentru a parasi pragul , lansatorul trebuie sa faca primul pas cu piciorul sau pivot si nu cu piciorul „liber”.

Din pozitia de elan , el nu poate trece in pozitia fixa. Daca face acest lucru este o greseala (un balk).

b) Pozitia fixa. Inainte de a lua o pozitie fixa, lansatorul trebuie sa aiba o mana de-a lungul corpului. Pozitia fixa este luata de lansator atunci cand se aseaza cu fata spre batter, cu piciorul pivot complet deasupra si paralel cu pragul de lansare, sau asezat frontal, paralel si in contact cu pragul de lansare. Piciorul pivot trebuie sa se afle pe teren in fata pragului. Lansatorul trebuie sa tina mingea cu ambele maini in fata corpului si sa faca o singura oprire, completa si bine definita, inainte de a lansa mingea. O oprire completa nu poate fi considerata daca este urmare a unei schimbari de directie a mainilor si bratelor.

Din aceasta pozitie fixa, el poate lansa mingea spre batter sa traga spre o baza sau sa coboare de pe prag facand un pas inapoi cu piciorul pivot.. Inainte de a lua pozitia fixa , lansatorul poate face orice miscare naturala preliminara, cum este cea de „intindere” , dar daca o face , va trebui sa ocupe pozitia fixa inainte de a lansa mingea spre batter. Dupa ce a luat pozitia fixa , orice miscare natural asociata de

lansarea mingii catre batter il angajeaza in executarea lansarii fara intrerupere sau modificare.

Inainte de a lua pozitia fixa, lansatorul va avea o mana de-a lungul corpului. Din aceasta pozitie el va intra in pozitia fixa asa cum s-a indicat in regula 8.01b), fara nici o intrerupere si printr-o miscare continua.

Intreaga latime a labei piciorului aflat in contact cu pragul trebuie sa fie pe prag. Un lansator nu poate sa lanseze din marginea pragului , cu o parte a talpii iesind in afara uneia din marginile pragului.

La incheierea miscarii sale de intindere , lansatorul trebuie: a) sa aibe mingea cu ambele maini in fata corpului; b) sa ajunga la o oprire completa si vizibila, cu amandoua picioarele pe pamant. Arbitrii vor trebui sa priveasca acest lucru cu multa atentie si sa semnaleze imediat greseala (balk) pentru orice incalcare.

(C) Pozitia fixa. Este luata de lansator atunci cand se aseaza cu fata spre batter si are piciorul pivot complet deasupra sau in fata pragului de lansare, in contact cu acesta , fara a iesi cu piciorul in afara marginii laterale a pragului ; celalalt picior trebuie sa fie in fata pragului; lansatorul tine mingea cu ambele maini in fata corpului. Din aceasta pozitie fixa , el poate lansa mingea spre batter, poate trage la o baza sau poate coborai de pe prag , facand un pas inapoi cu piciorul pivot. Inainte de a lua pozitia fixa , lansatorul poate face orice miscare naturala preliminara , cum este cea cunoscuta in mod normal drept „intindere”, dar daca o face , el trebuie sa aibe pozitia fixa inainte de a lansa mingea spre batter.

Observatie: nu este necesar ca lansatorul sa se opreasca complet dupa ce a unit mainile in fata corpului. A se vedea regula 7.13.

c) Pe timpul miscarilor preliminare si pana cand desfasurarea naturala a miscarilor legate de lansare nu-l angajeaza in executia lansarii propriuzise , lansatorul poate sa traga spre oricare baza, cu conditia sa faca un pas lateral inspre baza respectiva mai inainte de a efectua tragerea.

Lansatorul trebuie sa faca pasul inainte de a trage. O tragere rapida , urmata de un pas in directia bazei, constituie o greseala (balk).

d) o lansare ilegala , executata de lansator , cu bazele neocupate trebuie declarata „ball”, cu exceptia cazului in care batterului ajunge la baza unu dintr-o minge batuta, eroare, baza pentru ball-uri, batter lovit sau in alt mod.

O minge care scapa din mana lansatorului si trece de linia de foul va fi declarata „ball”. Astfel lansarea nu va fi valabila. Cu oameni in baze este o greseala (balk).

e) Lansatorul devine un aparator interior daca desprinde piciorul pivot de pragul de lansare facand cu pasul respectiv un pas inapoi. Daca din aceasta pozitie el efectueaza o aruncare aiurea(wild), aceasta va fi considerata ca oricare aruncare aiurea (wild) executata de oricare alt interior.

Cat timp se afla in afara pragului, lansatorul poate arunca spre

oricare baza. Daca face o aruncare aiurea (wild), este considerata o aruncare a unui aparator , iar consecintele sunt cele prevazute de regulile referitoare la mingiile aruncate de un aparator.

8.02 Lansatorului nu i se va permite:

a) 1) sa duca mana cu care lanseaza la gura sau in contact cu buzele in timp ce se afla in interiorul cercului cu diametrul de 5,50m (de 3,04 m la copii) din jurul pragului de lansare.

Exceptie: Cu conditia ca ambii menageri sa fie de acord , inainte de inceperea unei partide jucate pe timp rece, arbitru ii poate permitelansatorului sa-si sufle in mana.

Sanctiune: In caz de incalcare a acestei parti din prezenat regula , arbitru va anunta imediat „ball” . Totusi, daca lansarea s-a efectuat , iar batterul ajunge la baza unu in urma unei mingi batute valabil, pentru eroare, pentru ca a fost lovit sau altfel, iar nici un alergator nu este eliminat mai inainte de a avansa cel putin o baza , jocul va continua fara a se mai tine seama de aceasta incalcare. Contra celor care in mod sistematic incalca prezenta regula se vor aplica prevederile disciplinare.

2) sa aplice pe minge substante straine de orice gen

3) sa scuie pe minge, in maini , pe manusa

4) sa frece mingea de manusa, corp sau imbracaminte

5) sa reformeze in vreun fel mingea

6) sa lanseze asa numitele „minge lucioasa” (shine ball) , minge scuipata (spit ball), minge noroita (mud ball) sau minge razuita (emery ball). Lansatorului i se permite , fireste, sa frece mingea cu mainile curate.

Sanctiune: in caz de incalcare a oricarei parti din aceasta regula8.02 a) (de la punctele 2 la 6 inclusiv), arbitru va trebui :

A) declare lansarea drept un „ball” , sa-l avertizeze pe lansator si sa anunte publicul, daca e posibil prin sistemul de megafoane, despre motivul unei asemenea decizii;

B) in cazul unei a doua incercari , in cazul aceleasi partide , din partea aceluiasi lansator , acesta va fi eliminat din joc;

C) in cazul in care dupa incalcarea semnalata de arbitru se produce o faza de joc , managerul echipei in atac are dreptul de-a informa pe arbitru sef ca el accepta jocul , asa cum s-a desfasurat el. O asemenea acceptare va trebui comunicata imediat la sfarsitul unei faze de joc.. Totusi daca batterul ajunge la baza unu in urma unei batai valabile , erori, baze pentru ball, batterul lovit sau astfel si nici daca un alt alergator nu este eliminat mai inainte sa fie avansat cel putin o baza , jocul continua ca si cum incalcarea nu a avut loc;

D) chiar in cazul in care echipa in atac accepta faza de joc , incalcarea va fi semnalata, iar sanctiunile prevazute la punctele A) si B) vor trebui sa fie aplicate.

E) Arbitru ar fi singurul care va judeca daca oricare parte din regula de fata a fost incalcata.

Toti arbitrii vor trebui sa aibe cu ei saculetul cu rasina. Arbitru sef raspunde de

asezarea acestui saculet pe teren , in spatele pragului lansatorului. Daca in oricare moment mingea atinge acest saculet, ea ramane in joc. In caz de ploaie sau cand terenul este ud, arbitrul ii poate permite lansatorului sa aibe saculetul in buzunarele de la spatele pantalonilor. Lansatorul poate folosi saculetul pentru a aplica rasina pe mana sau mainile goale. Nici lansatorul nici vreun alt jucator nu poate sa scuture direct saculetul de rasina peste minge si nici sa aplice rasina din saculet peste manusa sau sa scuture saculetul peste oricare parte a uniformei.

b) sa aibe asupra sa sau sa fie in posesia oricarei substante straine. Pentru o asemenea incalcare a paragrafului de fata b), sanctiunea va trebui sa conste in imediata eliminare din joc;

c) sa intarzie in mod intentionat partida cand batterul se afla pe pozitie, trimitand mingea spre alt jucator in afara catcherului , daca nu o face in scopul de a incerca sa elimine un alergator.

Sanctiune: daca , dupa avertismentul arbitrului , o asemenea actiune de intarziere se repeta , lansatorul va fi eliminat din joc.

e) sa se lanseze in mod intentionat impotriva batterului.

Daca dupa aprecierea arbitrului se produce o asemenea incalcare , arbitrul poate alege intre:

1) a-l elimina pe lansator sau pe manager si lansator din joc sau

2) a-l avertiza pe lansator si pe managerii de la ambele echipe ca in cazul unei noi lansari asemanatoare , lansatorul va fi eliminat imediat (sau inlocuit) , iar managerul va fi eliminat.

La aprecierea arbitrului , daca imprejurarile justifica, ambele echipe pot fi in mod oficial avertizate , inainte de inceperea jocului, precum si in oricare moment al partidei. Lansarea mingii in capul batterului reprezinta un gest nesportiv si foarte periculos. Un asemenea gest trebuie condamnat de toti arbitrii , care vor actiona fara ezitare pentru a asigura respectarea acestei reguli.

8.03 Lansatorului care ocupa pozitia la inceputul fiecărei reprize sau care inlocuieste un alt lansator i se va permite sa faca cel mult opt lansari de pregatire catre catcherul sau, perioada in care jocul trebuie intrerupt. Organul federal competent va putea , din proprie initiativa sa limiteze numarul de lansari pregatitoare la mai putin de opt. Aceste lansari nu trebuie sa ocupe mai mult de un minut. Din motive de urgenta va fi introdus in partida un lansator care n-a avut posibilitatea sa ne incalzeasca , arbitrul sef ii va permite lansatorului sa efectueze un numar de lansari pe care el le va considera necesare.

8.04 Cand bazele nu sunt ocupate, lansatorul trebuie sa lanseze mingea catre batter in termen de 20 sec. De la primirea ei. Arbitrul va declara un „ball” de fiecare data cand lansatorul intarzie partida prin incalcare a acestei reguli.

Scopul acestei reguli este de a elimina orice intarziere nejustificata .

Arbitrul trebuie sa pretinda ca mingea sa fie restituita imediat de catcher

la lansator , iar acesta la fel de prompt sa- si ocupe pozitia pe prag. Orice intarziere evidenta din partea lansatorului trebuie sa fie imediat sanctionata de arbitru.

8.05 Daca sunt unul sau mai multi alergatori in baze, se considera o greseala „balk” atunci cand:

a) lansatorul, in timp ce atinge pragul , face orice miscare legata in mod firesc de lansare fara sa efectueze insa lansarea ;;

Daca un lansator dreptaci sau stangaci isi roteste piciorul liber dincolo de latura din spate a pragului , el este obligat sa lanseze spre batter , in afara cazului ca ar trage spre baza doi incercand sa surprinda un alergator.

b) lansatorul , in timp ce atinge pragul , se prefaca ca arunca spre baza unu fara sa efectueze tragerea

c) lansatorul , in timp ce atinge pragul, nu face un pas direct spre o baza inainte de a trage spre baza respectiva;

Lansatorului i se cere , in timp ce atinge pragul, sa faca un pas direct spre baza unu, inainte de a arunca spre aceasta baza. Daca se roteste sau aluneca pe piciorul sau liber spre inainte fara sa faca insa in mod efectiv un pas, sau daca isi roteste corpul si trage mai inainte de a fi facut pasul , comite o gresealaun „balk”.

Lansatorul trebuie sa faca un pas direct spre baza respectiva mai intai de a arunca , dar nu este absolut necesar ca el sa arunce (cu exceptia bazei unu), doar pentru motivul ca a facut pasul. Lansatorul poate – atunci cand este un alergator la baza unu si un alergator la baza trei – sa faca un pas spre baza trei si sa arunce, prefacandu-se ca trage pentru a-l constrange pe rotatie , sa faca un pas spre baza unu si sa arunce. O asemenea actiune este legala.Daca insa – cu alergatori la bazele unu si trei – lansatorul, aflat in contact cu pragul, face un pas catre baza trei si apoi imediat , practic cu aceeasi miscare se roteste si arunca la baza unu, ----- clara incercarea de a-l pacali pe alergatorul de la baza unu. Cu o asemenea miscare este practic imposibil sa mai faca un pas direct spre baza unu inainte de a efectua aruncarea si in consecinta va fi anuntata greseala”balk”.

Fireste , daca lansatorul paraseste pragul si efectueaza o asemenea miscare, nu mai este cazul unei greseli(unui „balk”).

d) lansatorul in contact cu pragul , arunca sau se face ca arunca la o baza neocupata, doar daca o face pentru a crea o faza de joc.

e) Lansatorul efectueaza o lansare ilegala;

O aruncare imediata (pripita) este o lansare ilegala. Arbitrul va judeca daca a fost o aruncare imediata atunci cand mingea este expediata mai inainte ca baterul sa fi avut timp rezonabil pentru a-si lua pozitia in baxa de bataie. Cu alergatori in baze, sanctiunea va fi un „balk” ; fara nici un

alergator in baze – un „ball” . O aruncare imediata (pripita) este periculoasa si nu trebuie permisa.

f) lansatorul lanseaza mingea catre batter in timp ce nu sta cu fata spre batter.

g) lansatorul face oricare miscare fireasca ,legata de lansare , dar nu atinge pragul;

h) lansatorul intarzie partida

i) lansatorul, fara a fi in posesia mingii, sta pe prag sau peste acesta sau in timp ce este in afara pragului se preface ca lanseaza

j) lansatorul , dupa ce si-a luat pozitia legala de lansare ridica o mana de pe minge , dar nu cu scopul de a efectua o lansare sau de a trage spre o baza;

k) lansatorul , in vreme ce atinge pragul , lasa sa cada , intamplator sau intentionat , mingea

l) lansatorul , in timp ce acorda in mod intentionat o baza pentru „ball-uri” , lanseaza fara ca in boxa sa se afle catcherul

m) lansatorul executa o lansare din pozitia fixa fara a se opri complet.

Sanctiune: mingea este moarta si fiecare alergator avanseaza cu o baza , fara pericol de a fi eliminat, cu conditia ca batterul sa ajunga la baza unu in urma unei batai bune , a unei erori , unei baze pentru ball, batter atins sau altfel si toti ceilalti alergatori sa fi inaintat cel putin o baza ; in asemenea caz , jocul continua fara a se mai tine seama de „balk”.

Norma aprobata: cand un lansator comite o greseala (un „balk” si efectueaza o aruncare aiurea”wild”) spre o baza sau spre baza – casa , alergatorii sau alergatorul pot avansa , pe riscul lor , dincolo de baza la care au drept.

Norma aprobata: un alergator care omite sa atinga baza ca mai apropiata spre care avanseaza si care este eliminat in urma unei contestatii (apelul trebuie considerat ca a avansat cu o baza in sensul regulii de fata .

Arbitrii trebuie sa aiba in vedere faptul ca scopul regulii privind „balk-ul” este de a-l impiedica pe lansator sa-i pacaleasca intentionat pe alergatorii din baze. Daca exista vreo indoiala din partea arbitrului , intentia lansatorului va fi precumpanitoare . Totusi unele cazuri specifice vor fi avute in vedere.

a) pozitia de a sta peste prag calare, fara a avea mingea trebuie interpretata drept o intentie de a pacali si va fi anuntata greseala „balk”.

b) cu un alergator in baza unu, lansatorul poate face o rotatie completa fara ezitare spre baza unu si sa traga spre baza doi. Acest lucru trebuie sa fie interpretat ca o aruncare spre o baza neocupata.

8.06 FRBS adopta urmatoarea regula privind discutiile dintre manager sau asistentul acestuia si lansator: a) regula de fata limiteaza numarul de ocazii

in care un manager sau asistentul acestuia poate sa se duca la un lansator in cursul aceleasi reprize b) o a doua vizitare a aceluiasi lansator in cursul aceleasi reprize duce la schimbarea automata a lansatorului respectiv (din partida) ; c) se interzice managerului sau asistentului sau sa faca o a doua vizita pe movila lansatorului in timp ce se afla la bataie acelasi batter; d) daca insa un batter inlocuitor il schimba pe batter , managerul sau asistentul acestuia pot sa faca o a doua vizita pe movila , dar asemenea caz trebuie sa-l inlocuiasca pe lansator . Se considera ca managerul sau asistentul sau si-au incheiat vizita pe movila cand au iesit din cercul cu o raza de 2,75 metri din jurul pragului lansatorului.

Daca managerul sau asistentul sau se duce spre catcher sau la un aparator interior , iar jucatorul respectiv se duce apoi pe movila sau lansatorul se duce spre acesta, inainte de a exista o faza de joc (o lansare sau altceva) , reprezinta acelasi lucru ca in cazul in care managerul sau asistentul sau s-ar fi dus pe movila . Orice incercare de a evita sau de-a ocoli aceasta regula din partea managerului sau a asistentului sau, care s-ar duce la catcher sau la un aparator intern, iar acest jucator s-ar duce pe movila sa discute cu lansatorul va constitui o vizita pe movila.

Daca asistentul merge pe movila si il inlocuieste pe lansator si apoi managerul merge pe movila sa discute cu noul lansator , acesta va fi o vizita la noul lansator in cadrul acelei reprize.

In cazul in care managerul a efectuat deja prima sa vizita in cadrul aceleasi reprize , cu acelasi lansator si cu acelasi batter la bataie, dupa ce a fost avertizat de arbitru ca nu se putea intoarce pe movila, managerul va fi eliminat din partida, iar lansatorul va continua sa lanseze catre batter pana cand acesta va fi eliminat sau va ajunge in baza. Dupa ce batterul este eliminat sau devine alergator , lansatorul va fi inlocuit. Managerul va trebui anuntat ca lansatorul sau va fi schimbat dupa ce va termina de lansat catre batter , pentru ca intre timp sa se poata incalzi lansatorul inlocuitor. Lansatorului inlocuitor i se vor permite opt lansari de pregatire sau mai multe , daca dupa parerea arbitrului , imprejurari care justifica acest lucru.

- 8.07 C) FRBS adopta urmatoarea regula peivind discutiile dintre manager sau asistentul sau si lansatorul, in apropierea liniilor de foul.
- a) Regula aceasta limiteaza numarul de ocazii in care un manager sau asistentul sau sa se poate duce la fiecare lansator in cursul fiecarei reprize.
 - b) O a treia vizita , la acelasi lansator , in cursul aceleasi reprize , duce la inlocuirea automata a lansatorului reprezentativ. (din partida)
 - c) Se interzice managerului sau asistentului sau sa faca o a treia vizita pe movila in timp ce este la bataie se afla acelasi jucator.

Un manager sau un asistent nu poate vorbi cu nici un alt aparator.
Catcherul poate fi de fata la discutia dintre manager sau asistent cu lansatorul.

Norme specifice pentru categoria „Copii”

A. Jucatorii

- a) varsta jucatorilor din aceasta categorie e stabilita de FRBS
- b) Presedintele clubului trebuie sa certifice , pe raspunderea sa , varsta fiecarui jucator
- c) Fiecare jucator trebuie sa prezinte arbitrului inainte de inceperea partidei documente privind varsta lor

B. Lansatorii

- a) Oricare jucator din echipa poate lansa
- b) Daca un jucator lanseaza mai putin de 4 reprize , trebuie sa aibe o zi de odihna

Daca un jucator lanseaza 4 reprize sau mai multe , va trebui sa aibe 3 zile de odihna.

Un jucator poate lansa cel mult 6 reprize pe saptamana , de duminica pana sambata.

Daca a efectuat o singura lansare se va considera ca jucatorul a lansat pentru o repriza.

Exemplu:

Daca un jucator lanseaza 4 reprize sau mai multe:

-duminica	- joi
- luni	- vineri
- marti	- sambata

- miercuri	- duminica
- joi	- luni
- vineri	- marti
- sambata	- miercuri

- c) Un jucator care a fost inlocuit ca lansator nu poate sa lanseze din nou in cadrul aceleiasi partide.

C. Calendarul de jocuri

- a) Nici o echipa nu va putea juca doua partide in aceeasi zi (a se vedea regula 4.12)

Daca pe acelasi teren si in aceiasi zi sunt jucate doua partide cu participarea a patru echipe, prima partida trebuie completata inainte de a incepe cea de-a doua partida (Exceptie: a se vedea regula 4.12)

D Partide in nocturna

- a) Dupa apusul soarelui pot fi jucate partide cu lumina artificiala .In nici un caz nici o partida nu trebuie sa inceapa dupa orele 22.00

b) Lumina artificiala pentru partidele din categoria copii trebuie sa indeplineasca standardele aprobate de FRBS nici un premiu nu trebuie acordat pe baza rezultatelor partidelor si in urma calitatilor tehnice.

Observatie:diplome de participare, fotografii, medalii sau insigne ieftine este sunt suficiente pentru a reaminti actiunea.

F. Norme privind terenul

a) Intrarea pe terenul de joc inainte de inceperea partidei si pe timpul acesteia este permisa numai jucatorilor in uniforma, este permisa numai jucatorilor in uniforma, fotografilor , managerilor, antrenorilor si arbitrilor.

Nu sunt admisi copii care sa care bastoanele.

Cand echipa este la bataie toti jucatorii trebuie sa stea pe banca sau in cabina, cu exceptia batterului, a batterului urmator , maneger, asistent sau inlocuitor nu poate ridica obiectii asupra deciziilor arbitrajului.

Nu se permite jucatorilor sa-si paraseasca pozitiile pe teren sau de pe baze sau managerilor si asistentilor sai sa se ridice de pe banca pentru a discuta deciziile legate de „ball” sau „strike”. In asemenea cazuri , ei trebuie avertizati daca se indreapta spre casa-baza pentru a protesta impotriva deciziei. Daca ei continua, vor fi expulzati de pe teren.

b) Daca se mentine vreo indoiala cu privire la oricare decizie a arbitrului in raport cu regulamentul , managerul poate reclama si cere aplicarea intocmai a regulilor.Reclamatia va fi facuta numai arbitrului care a luat hotararea contestata.

c) Daca o decizie este contestata , arbitru care a luat decizia poate sa-l consulte pe celalalt arbitru mai inainte de a lua o decizie finala. Nici un arbitru nu va putea critica, incerca sa modifice sau sa se amestece in decizia unui alt arbitru, in afara cazului cand ar fi solicitat de arbitru care a luat decizia .

Managerul si catcherul pot cere arbitrului de la baza –casa sa-i ceara arbitrului de la o baza parerea cu privire la un baston pe jumatate rotit atunci cand arbitru a anuntat un „ball”, dar in cazul in care a anuntat un „strike”. Managerul nu se poate plange pentru a lua o decizie gresita, ci doar pentru faptul ca arbitru sef nu i-a consultat pe arbitrii de pe baze. Arbitrii de pe baze trebuie sa fie gata sa raspunda la cererile arbitrului de la baza – casa . Managerii nu pot sa protesteze impotriva unei mingi „strike”, prefacandu-se ca cer informatii despre un baston rotit doar pe jumatate.

Contestatia privind un baston pe jumatate rotit poate fi facuta doar cand este declarata o minge „ball”, iar in asemenea caz arbitru de la baza-casa trebuie sa se adreseze arbitrului de la baza pentru a-i cere parerea privind o eventuala semirotire a bastonului.

Daca arbitrul de la baza va considera lansarea drept un „strike”, va avea prioritate decizia de „strike” .

d) Arbitrii nu pot fi schimbati pe timpul partidei , doar in afara cazului in care o asemenea schimbare ar fi necesara din motiv de boala sau de accidentare.

9.03 a) Daca este un singur arbitru , el va avea deplina putere pentru aplicarea regulamentului. El poate lua pe terenul de joc pozitia care ii permite cel mai bine sa-si indeplineasca sarcina (de obicei in spatele catcherului , dar uneori , daca sunt alergatori , in spatele lansatorului).

b) Cand pentru conducerea unei partide sunt desemnati mai multi arbitri, unul din acestia trebuie desemnat arbitru sef, iar ceilalti arbitri la baza.

9.04 a) Arbitrul sef trebuie sa stea in spatele catcherului . E un obicei numit arbitrul de la baza casa. Indatoririle sale numit arbitrul de la baza – casa . Indatoririle sale sunt:

1) sa asigure intreaga conducere si sa fie raspunzator de desfasurarea regulamentara a partidei;

2) sa anunte si sa numere mingiile de tip „ball” si „stricke”

3) sa decida si sa anunte mingiile bune si pe cele „foul”, cu exceptia celor care sunt de competenta arbitrilor de la baza;

4) sa ia toate deciziile privind batterul

5) sa ia toate deciziile , cu exceptia celor de obicei rezervate arbitrilor de la baza

6) sa decida daca o partida trebuie adjudecata prin forfait

7) daca a fost fixata o limita in privinta duratei , s-o anunte inainte de inceperea partidei

8) daca este solicitat , sa dea informatii secretarului de concurs (clasicatorului oficial) cu privire la ordinea de la bataie si la inlocuirile de pe lista jucatorilor sau de pe ordinea de bataie

9) sa anunte , cand va considera necesar , orice regula speciala privind terenul.

b) Arbitrul de la baza poate ocupa pe terenul de joc pozitia care dupa parerea sa ii convine mai bine pentru a lua decizii cu privire la baze

Indatoririle sunt:

1) sa ia toate deciziile cu privire la baze, cu exceptia celor special rezervate arbitrului sef

2) cu o autoritate egala cu cea a arbitrului sef, va declara „time”, greselile „balk”, lansarile ilegale, ca si deformarea si decolorarea mingii de catre oricare jucator

3) il va ajuta sub orice forma pe arbitrul sef in vederea respectarii acestui regulament ; cu exceptia facultatii de a adjudeca o

partida pentru forfait , el are aceiasi autoritate ca si arbitrul sef in ceea ce priveste aplicarea si respectarea regulamentului si pastrarea disciplinei

d) Daca o actiune de joc este judecata in mod diferit de catre arbitrii, arbitrul sef trebuie sa-i consulte pe toti arbitrii, dar in prezenta managerului sau a jucatorilor. Dupa aceasta arbitrul sef (in afara cazului in care un alt arbitru a fost desemnat de catre FRBS), bazandu-se pe decizia retinuta drept cea mai potrivita si pe pozitia cea mai buna avuta de arbitrii respectivi, va determina care din decizii va avea precumpanire. Jocul trebuie sa continue pe baza deciziei finale .

9.05 a) In termenul stabilit de la incheierea partidei, arbitrul trebuie sa trimita la FRBS, un raport cu privire la toate incalcarile regulamentului si la alte incidente demne de mentionat, inclusiv motivele care au dus la eliminari si avertizarea managerului , jucatorilor, asistentilor sau maseurilor .

b) Cand o persoana este eliminata pentru o incalcare flagranta, cum ar fi adresarea de cuvinte vulgare sau obscene sau agresarea unui arbitru, jucator , manager , asistent sau maseur, arbitrul va trebui sa trimita , in termenul stabilit , un raport detaliat la FRBS.

c) Imediat ce a primit raportul arbitrului in care se mentioneaza ca un manager, asistent, sau jucator a fost eliminat dintr-o partida , FRBS va stabili sanctiunea pe care o va socoti potrivita si o va comunica imediat persoanei interesate si clubului la care aceasta este legitimata. In cazul aplicarii unei amenzi sau de neplata a acesteia in termenul stabilit in comunicare, persoana respectiva nu va putea participa pana ce nu va plati amenda – la nici o partida si nici sa stea pe banca jucatorilor pe timpul unei partide.

INSTRUCTIUNI GENERALE PENTRU ARBITRI

Arbitri nu vor purta pe teren discutii cu jucatorii.

Vor sta in afara boxelor asistentilor si nu vor discuta cu antrenorii pe timpul indeplinirii functiilor lor. Vor avea uniforma in bune conditii. Trebuie sa fie activi si atenti pe teren. Vor fi intodeauna politicosi cu conducatorii de echipe.

Vor evita sa viziteze sediile cluburilor si sa manifeste familiaritate cu insotitorii echipelor.

Cand arbitrul intra pe teren singura sa preocupare trebuie sa fie conducerea partidei in calitate de reprezentant al FRBS. Va evita situatii care pot da nastere la interpretarea regulilor si care ar putea duce la contestarea jocului.

Vor avea asupra lor regulamentul de joc. Este mai bine sa se consulte regulamentul prin oprirea jocului timp de zece minute pentru a lua o decizie cu privire la o situatie controversata , decat sa se repete o partida pentru o faza de joc contestat.

Vor mentine jocul alert. O partida de baseball este de multe ori imbunatatita datorita prestatiei energice si atente a arbitrului.

Arbitrul este singurul reprezentant oficial al FRBS pe teren. El se afla intr-o pozitie care cere multa rabdare si o mare capacitate de judecata, da nu trebuie sa uite ca o calitate esentiala pentru a iesi din situatii dificile este o daza puternica de stapanire de sine.

E posibil sa se comita greseli , dar trebuie evitata tendinta de a le compensa. Se vor lua toate deciziile asa cum sunt ele judecate, fara a tine seama care este echipa gazda si care este echipa oaspete.

Vor fi cu ochii pe minge cat timp aceasta este in joc. Este mai important sa vezi unde cade o minge in zbor sau unde se incheie o aruncare decat daca un alergator a omis sa atinga o baza. Nu se vor lua decizii in graba si nu se vor intoarce prea repede pentru a vedea cum se incheie un joc dublu. Vor privi bine o eventuala minge cazuta dupa ce au scos in out un alergator.

Nu se vor grabi sa miste bratele in sus sau in jos pentru a stabili daca un jucator este eliminat sau „safe” . Vor astepta ca faza sa se incheie si abia dupa aceea vor misca bratele. Fiecare grup de arbitri isi va stabili semnale simple pentru ca arbitrul care se afla in cea mai buna pozitie sa poata corecta o decizie eronata. Daca sunteti siguri de decizia dvs. nu trebuie sa lasati pe jucatori sa va invite sa cereti parerea altor arbitri. Daca nu sunteti siguri , cereti parerea colegilor dvs. Nu exagerati , dar fiti gata sa va impuneti punctul de vedere.

Nu uitati: lucrul cel mai important este sa luati decizii corecte. In caz de indoiala, nu ezitati sa-i consultati pe colegii dvs. Demnitatea arbitrului este importanta , dar nimic nu este mai important decat sa fii corect.

Pentru un arbitru are o deosebita importanta sa se afle intr-o pozitie care sa-i permita sa vada orice situatie. Chiar daca decizia dvs. este sigura 100% , jucatorii pot ridica obiectii daca ei simt ca va aflati intr-o pozitie care va permite sa vedeti clar jocul. In sfarsit , fiti politiciosi , impartiali si hotarati pentru a va bucura de respectul tuturor.