

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от 24 января 2018 г. № 57,
с изменениями, внесенными приказом
Минспорта России
от 28 января 2020 г. № 32

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «СОФТБОЛ»

ПРАВИЛО 1. Используемая терминология

ПУНКТ 1. Апелляционная игра (APPEAL PLAY), типы апелляционной игры. Ситуация при «живом» или «мертвом» мяче, в которой судья объявляет свое решение после того, как к нему обратится менеджер, тренер или игрок команды защиты.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: команда нападения может апеллировать против команды защиты только на неправильную замену. Игрок, подающий апелляцию, должен находиться в инфилде.

Апелляция не рассматривается в следующих ситуациях:

- а.** Была выполнена легальная или нелегальная подача;
- б.** Питчер и все игроки команды защиты покинули фэйр-территорию;
- в.** Судьи покинули поле после последней игровой ситуации в игре.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: апелляция на неправильную замену или на неправильную повторную замену должна подаваться только тогда, пока нелегальный игрок находится в игре.

Апелляция подается только в случаях:

- 1.** Пропуск базы бегуном.
- 2.** Сход с базы на флай-бол до того, как мяч был пойман.
- 3.** Нарушение списка отбивания.
- 4.** Продвижение бьющего-бегуна на 2-ю базу после касания 1-й базы (касание белой или оранжевой частей 1-й базы).
- 5.** Нелегальная замена.
- 6.** Нелегальная обратная замена.*

ПУНКТ 2. Аутфилд (OUTFIELD). Часть поля, расположенная за «алмазом» и до дальнего ограждения и ограниченная базовыми линиями. Если поле не стандартное, то часть поля – между фал-линиями за первой и третьей базами и границей поля.

ПУНКТ 3. База, выигранная по «болам» (BASE ON BALLS). Перемещение бьющего на первую базу в наказание питчеру после четырех неточно выполненных подач. Иногда называется «прогулка».

ПУНКТ 4. Базовый коридор (BASE PATCH). Это коридор (шириной 0,91 м x 2), центральная линия которого проходит через базу, позицию игрока защиты и позицию бегуна в момент, когда игрок защиты пытается осалить бегуна.

ПРИМЕЧАНИЕ: в Правилах 2001–2002 гг. это коридор, ограниченный воображаемыми линиями на расстоянии 0,91 м с любой стороны направленной линии между базами.

*Если бегун бежит не строго по линии между базами, а, например, пробежав 1-ю базу, бежит за квадратом и его пытаются осалить, т.е. бегун находится далее 0,91 м от направленной линии между базами. Поэтому расположение воображаемой линии 0,91 м зависит от позиции бегуна и игрока защиты, который пытается его осалить.**

ПУНКТ 5. Бант (BUNT). Отбивание мяча без замаха, при котором бита подставляется под мяч.

ПУНКТ 6. Бегун (RUNNER). Игрок команды нападения, перемещающийся по базам.

ПУНКТ 7. Бьющий-бегун (BATTER-RUNNER). Игрок команды нападения, который закончил отбивание и еще не занял первую базу, при условии, что он не выведен в аут.

ПУНКТ 8. Быстрая подача (QUICK RETURN PITCH). Подача, выполненная питчером с намерением застать бьющего не готовым к отбиванию. Такая ситуация возникает, когда бьющий не находится в зоне бьющего или не готов к последующей подаче.

ПУНКТ 9. «Вороний прыжок» (CROW HOP). Действие питчера: он шагает опорной ногой, волочит опорную ногу или прыгает опорной ногой для сокращения расстояния, после чего выполняет подачу. (ЭТО НЕЛЕГАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ.)

ПУНКТ 10. Возвращение в игру (RE-ENTRY). Игроки стартового состава, кроме назначенного бьющего, могут вернуться в игру после одной замены.

ПУНКТ 11. Выбор (OPTION PLAY). Ситуация, в которой тренер или менеджер команды нападения может сделать выбор между наказанием за нелегальное действие или результатом игровой ситуации. К такой ситуации относится:

обструкция кетчера (правило 8, пункт 1г);

использование нелегальной ловушки (правило 8, пункт 3а и правило 8, пункт 10п);

нелегальная замена (правило 4, пункт 7, решение 2а);

нелегальная подача (правило 6, решение 1–8);

нелегальный питчер (правило 6, пункт 12).

ПУНКТ 12. Вынужденный аут (FORCE OUT). Ситуация, в которой можно салить не бегуна, а базу.

ПУНКТ 13. Дабл-плэй (DOUBLE PLAY). Двойной аут – игра в защите, при которой в аут выводятся сразу два игрока.

ПУНКТ 14. «Дикая» подача (WILD PITCH). Неточно поданный мяч, который так пролетел (слишком высоко, низко или в стороне от «дома»), что кетчер не смог его поймать.

ПУНКТ 15. Заблокированный мяч (BLOCKED BALL). Отбитый или брошенный мяч, который коснулся, остановлен или пойман кем-либо, исключая полевых игроков; или который коснулся посторонних предметов, не являющихся принадлежностью поля.

ПУНКТ 16. Заменяющий игрок (REPLACEMENT PLAYER). Игрок, входящий в игру вместо игрока, получившего травму. Заменяющий игрок не является официальной заменой.

ПУНКТ 17. Зона бьющего (BATTERS BOX). Место, размеченное на поле, в пределах которого должен находиться бьющий, выполняя удары по мячу. Линии разметки входят в размер зоны бьющего.

ПУНКТ 18. Иннинг (INNING). Часть встречи, в течение которой команды поочередно играют в защите и в нападении. Смена команд происходит после выведения в аут трех игроков нападения. Следующий иннинг начинается сразу же после того, как был сделан последний аут в предыдущем иннинге.

ПУНКТ 19. Интерференция (INTERFERENCE). Действия игрока или члена команды нападения, которые в игровой ситуации препятствуют или отвлекают игрока защиты.

ПУНКТ 20. Инфилд (INFIELD). Ближняя к «дому» часть поля на фэйр-территории, которая без видимых усилий перекрывается инфилдерами — игроками защиты.

ПУНКТ 21. Инфилд-флай (INFIELD FLAY). Мяч, отбитый высоко в воздух в пределах фэйр-территории (не лайн-драйв и не попытка «банта») и который легко может быть пойман любым игроком, находящимся в пределах инфилда, при занятых первой и второй; или первой, второй и третьей базах, и меньше двух аутов.

ПРИМЕЧАНИЕ: если очевидно, что отбитый мяч будет инфилд-флай, судья должен подать команду «**ИНФИЛД-ФЛАЙ ИФ ФЭЙР!**» (**Бьющий аут**). Мяч считается «живым», и бегуны могут передвигаться, несмотря на риск, что мяч может быть пойман, или бегуны могут стартовать с базы после поимки мяча, как при обычном флай-боле. Если мяч, объявленный инфилд-флай, не тронутый, ударился о землю и выкатился на фал-территорию до первой или третьей базы, то это фал-бол. Если мяч, объявленный инфил-флай, не тронутый, ударился о землю на фал-территории и вкатился в поле до первой или третьей базы, то это инфилд-флай.

ПУНКТ 22. Кетчер-зона (CATCHERS BOX). Размеченная площадка, в пределах которой должен находиться кетчер, когда питчер выполняет подачу.

ПУНКТ 23. Круг подачи (PITCHERS CIRCLE). Размеченный на поле круг диаметром 2,44 м (8 футов) с пластиной питчера, расположенной посередине круга и вдоль мнимой линии от первой базы к третьей. Линии разметки входят в размер круга.

ПУНКТ 24. Команда защиты (DEFENSIVE TEAM). Команда, находящаяся на поле.

ПУНКТ 25. Команда нападения (OFFENSIVE TEAM). Команда, игроки которой поочередно отбивают мяч.

ПУНКТ 26. Команда хозяев (HOME TEAM). Команда, на поле которой проводится игра. Если игра проводится на нейтральном поле, то команда хозяев определяется жребием.

ПУНКТ 27. Кража (STEALING). Действия бегуна, пытающегося достичь следующей базы во время подачи мяча бьющему.

ПУНКТ 28. Лайн-ап (LINE-UP CARD). Официальный список членов команды, заявленных на игру. В него включены:

1. Фамилия, имя, позиция и номер на форме игроков стартового состава в порядке отбивания;
2. Фамилия, имя, и номер на форме возможных замен;
3. Фамилия и имя менеджера.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в списке номер на форме игрока указан неправильно, то номер в списке исправляется, и игра продолжается без наказания.

ПУНКТ 29. Лайн-драйв (LINE DRIVE). Отбитый мяч, направляющийся непосредственно от биты по прямой траектории, не касаясь земли.

ПУНКТ 30. Легально (ый) (LEGAL). В соответствии с данными Правилами.

ПУНКТ 31. Ловля (CATCH). Ловля считается легальной, когда игрок рукой или ловушкой ловит отбитый или брошенный мяч и надежно удерживает его. Если во избежание потери мяча игрок удерживает его любой частью тела, обмундированием или одеждой, то это не будет считаться ловлей, пока этот игрок не возьмет мяч рукой или ловушкой. Ловлей не считается, если одновременно или непосредственно после контакта с мячом игрок, столкнувшись с другим игроком, препятствием или просто упав, выронил мяч. Для доказательства ловли полевой игрок должен показать, что он полностью контролирует мяч и отпускает (передает, бросает) его по собственному желанию. Если игрок роняет мяч во время броска, следующего после ловли, то мяч должен засчитываться как пойманный.

ПРИМЕЧАНИЕ: если мяч, находясь в полете, коснулся чего-либо или кого-либо, исключая полевых игроков, считается, что мяч коснулся земли.

ПУНКТ 32. Легально пойманный мяч (LEGALLY CAUGHT BALL). Считается ловля отбитого или брошенного мяча, при условии, что при ловле не использовалась кепка, шлем, маска, карман или любая другая часть формы. Мяч должен быть пойман и удерживаться руками или ловушкой.

ПУНКТ 33. Легальное осаливание (LEGAL TOUCH). Когда бегуна или бьющего-бегуна касаются мячом в руке или ловушкой с мячом. Осаливание не считается, если игрок теряет мяч во время касания, кроме случая, когда бегун намеренно выбивает мяч из рук.

ПУНКТ34. «Мертвый» мяч (DEAD BALL). Мяч становится «мертвым», когда:

а. Касается чего-либо, не являющегося оборудованием или частью поля, или кого-либо, исключая полевых игроков.

б. Застрянет в одежде или экипировке судьи, или в одежде бегуна или бьющего-бегуна.

в. Судья объявил: «Мертвый мяч».

Мяч находится вне игры. Он вводится в игру питчером из круга подачи, после того как судья объявит начало игры.

ПУНКТ 35. Мяч в полете (IN FLIGHT), флай-бол. Считается любой отбитый, поданный или отброшенный мяч, который еще не коснулся земли или других объектов, кроме полевых игроков.

ПУНКТ 36. Нежелательный игрок (INELIGIBLE PLAYER). Игрок, удаленный судьей из игры, и который не может принимать участие в игре как игрок. За использование в игре нежелательного игрока назначается наказание.

ПУНКТ 37. Нелегально (нелегальный) (ILLEGAL). Действие, противоречащее данным Правилам.

ПУНКТ 38. Нелегальная бита (ILLEGAL BAT). Бита, не отвечающая требованиям правила 3, пункт 1.

ПУНКТ 39. Нелегальное возвращение (ILLEGAL RE-ENTRY).

а. Игрок из стартового состава возвращается в игру после второй замены.

б. Назначенный бьющий возвращается в игру после замены.

в. Игрок стартового состава возвращается в игру, но не на свою позицию.

г. Замененный игрок, не из стартового состава, возвращается в игру.

ПУНКТ 40. Нелегальная замена (ILLEGAL SUBSTITUTE). Если судье не было сообщено о замене, то она считается нелегальной. Нелегальной заменой считается:

а. Игрок, еще не участвовавший в игре;

б. Объявленный нелегальный игрок;

в. Объявленный нежелательный игрок;

г. Нелегальное возвращение;

д. Нелегальный назначенный бьющий.

ПУНКТ 41. Нелегальный игрок (ILLEGAL PLAYER).

а. Игрок из стартового состава после замены, возвращаясь в игру, не предупредил судью.

б. Судью не предупредили о замене в игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: подать апелляцию главному судье игры на использование нелегального игрока необходимо после следующей подачи (легальной или нелегальной) и до того, как судье сообщат о замене. Наказание: нелегальный игрок удаляется из игры.

ПУНКТ 42. Нелегальный назначенный бьющий (ILLEGAL DESIGNATED HITTER). Назначенный бьющий, нарушающий правило 4, пункт 5.

ПУНКТ 43. Нелегально отбитый мяч (ILLEGALLY BATTED BALL). Считается, когда:

а. Бьющий при ударе заступил ногой (ступня полностью) за пределы зоны бьющего (не важно, куда был мяч отбит, — на фэйр или фал-территорию);

б. Бьющий при ударе касается пластины дома любой частью ноги;

в. Бьющий при ударе пользовался нелегальной или видоизмененной битой.

г. Когда бьющий выходит за пределы зоны отбивания (даже если только его одна нога) и, возвращаясь, производит контакт с мячом, находясь при этом в пределах зоны отбивания.

НАКАЗАНИЕ: *бьющий выводится в аут. Если нет контакта с мячом при замахе, то наказание не дается, а бьющему объявляется страйк.**

ПУНКТ 44. Нелегальный питчер (ILLEGAL PITCHER). Игрок, который был заменен с позиции питчера в результате двух посещений тренером или менеджером в одном иннинге и опять вышел в круг подачи.

ПУНКТ 45. Нелегально пойманный мяч (ILLEGALLY CAUGHT BALL). Считается поданный, переданный или отбитый мяч, который игрок поймал кепкой, маской, ловушкой или любой частью своей формы. (Легально пойманный мяч — см. правило 1, пункт 34.)

ПУНКТ 46. Нестандартная бита (ALTERED BAT). Нестандартной считается бита с измененной структурой. Такая бита должна быть заменена.

ПРИМЕР: у металлической биты рукоятка из дерева или из другого материала; слоев тесьмы на рукоятке больше двух; верхний или нижний конец биты окрашен другим цветом. Бита считается стандартной, если ее рукоятка заменена на другую, выполненную из разрешенных материалов. Бита с рукояткой, «бросающейся в глаза» или «конусообразной», также считается не стандартной.

ПУНКТ 47. Обманное осаливание (FAKE TAG). Вид помехи бегуну. Игрок, не владея мячом и не находясь в процессе приема мяча, препятствует бегуну, когда тот пытается передвинуться на следующую базу или возвращается на предыдущую. Бегун не должен останавливаться или делать скольжение. Такая помеха засчитывается как «обструкция».

ПУНКТ 48. Обструкция (OBSTRUCTION). Акт вмешательства:

а. Игрок или член команды защиты мешает или препятствует бьющему производить отбивание;

б. Полевой игрок: (1) не обладающий мячом, (2) не принимающий отбитый мяч, — мешает бегуну или бьющему бегуну занять базу.*

Если игрок защиты находится с мячом, то он может блокировать базу или «дом». Если игрок находится без мяча, то это – правило обструкции и бегуну присуждается база или «дом».

ПУНКТ 49. Опасный момент (IN JEOPARDY). Термин, обозначающий, что мяч в игре и игрок нападения может быть выведен в аут.

ПУНКТ 50. Совещание команд (CHARGED CONFERENCE).

а. Совещание команды защиты (Defensive conference). Команда защиты может попросить судью остановить игру для совещания.

Если команда защиты взяла совещание, то представитель команды (но не из полевых игроков) должен выйти на игровое поле, чтобы пообщаться с любым из игроков. Если менеджер или тренер входит в круг подачи и производит замену питчера, то это не будет считаться посещением (визитом) нового питчера. Совещание команды защиты не считается, если команда защиты собралась во время совещания команды нападения. Игра будет продолжена после того, как команда нападения будет готова.

ПРИМЕЧАНИЕ: совещание будет считаться взятым, после того как представитель из дагаута пересечет фал-линию (правило 5, пункт 8б).

б. Совещание команды нападения (Offensive conference). Команда нападения может попросить судью остановить игру для совещания менеджера или другого представителя через своего члена команды (бьющего, бегуна, очередного бьющего и тренеров на базах). Совещание команды нападения не считается, если они собрались во время совещания команды защиты. Игра будет продолжена после того, как команда защиты будет готова (правило 5, пункт 8а).

ПРИМЕЧАНИЕ: если питчеру, находящемуся на базе, приносят куртку, то это не будет засчитано взятым совещанием (визитом).

ПУНКТ 51. Опорная нога питчера (PIVOT FOOT). Нога питчера, которой он отталкивается от пластины питчера при выполнении подачи.

ПУНКТ 52. Опасный мяч (TRAPPED BALL).

- а. Отбитый флай-бол или лайн-драйв, который ударяется об землю или ограждение, а потом ловится;
- б. Отбитый флай-бол, который ловится от ограждения;
- в. Переданный на любую базу мяч, который накрывается на земле ловушкой сверху;
- г. Поданный бьющему мяч, который касается земли до того, как его поймал кетчер.

ПУНКТ 53. Осаливание (TAG). Действия полевого игрока, когда он касается:

- а. Базы любой частью своего тела, надежно удерживая мяч в руках или ловушке;
- б. Бегуна мячом;
- в. Бегуна ловушкой с мячом.

ПУНКТ 54. Осаливание (TAGGING UP). Игровая ситуация: (1) полевым игроком осаливается бегун, возвращающегося на свою базу, которую он покинул до ловли флай-бола; (2) полевым игроком осаливается бегун, находящегося вне базы при неловленном флай-боле. Никому нельзя вмешиваться в действия полевого игрока при осаливании базы или бегуна.

ПУНКТ 55. Отложенный «мертвый» мяч (DELAYED DEAD BALL). Игровая ситуация, в которой мяч остается «живым», пока игра не закончится. Когда ситуация завершается, судья объявляет мяч «мертвым» и применяет соответствующее правило (правило 9, пункт 3).

ПУНКТ 56. Очередной бьющий (ON-DECK BATTER). Бьющий, следующий за тем, который находится в зоне бьющего.

ПУНКТ 57. Очередь отбивания (TURN AT BAT). Очередь отбивания начинается, когда игрок заходит в зону бьющего, и заканчивается, когда он становится бьющим-бегуном или получает аут.

ПУНКТ 58. Передача (THROW). Полевым игроком бросается мяч другому полевому игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ: если мяч в результате передачи вылетает за пределы игрового поля или становится «мертвым», то все бегуны перемещаются на две базы от тех, которые они занимали на момент броска.

ПУНКТ 59. «Плэй бол» (мяч в игре) (PLAY BALL). Команда, подаваемая судьей для начала или продолжения игры. Подается голосом главным судьей, когда питчер с мячом находится в круге подачи. Все игроки команды защиты должны находиться на фэйр-территории, кетчер должен быть в кетчер-зоне.

ПУНКТ 60. Подача (PITCH). Мяч, брошенный питчером в направлении «дома» для отбивания бьющим.

ПРИМЕЧАНИЕ: если мяч вылетает за пределы поля или становится «мертвым», все бегуны могут передвинуться на одну базу вперед.

ПУНКТ 61. Полевой игрок (FIELDER). Любой находящийся на поле игрок защищающейся команды.

ПУНКТ 62. Проброс (OVERTHROW). Игровая ситуация, в которой мяч при передаче от одного игрока другому не был пойман и вылетел за линии, ограничивающие поле.

ПУНКТ 63. Пролетевший мяч (PASSED BALL). Легально поданный мяч, который кетчер не ловит или ловит с трудом.

ПУНКТ 64. Проскальзывание (OVER-SLIDE). Ситуация, в которой игрок нападения проскальзывает или пробегает базу, которую пытался занять. Такая ситуация возникает в тот момент, когда игрок в движении теряет контакт с базой и может быть осален. Бьющий-бегун может пробежать первую базу без опасения быть выведенным в аут, при условии, что он немедленно вернется на базу.

ПУНКТ 65. Сдвинутая база (DISLODGED BASE). База, сдвинутая со своего места.

ПУНКТ 66. Слепой удар (SLAP HIT). *Есть два типа слепого удара:*

а. Когда бьющий занимает такую позицию, при которой он выполняет бант, но затем на поданный мяч он делает полный или короткий замах.

б. Когда бьющий выполняет удар на бегу (находясь в пределах зоны отбивания) и делает при ударе полный или короткий замах.

ПРИМЕЧАНИЕ: *слепой удар не рассматривается как бант!*

ПУНКТ 67. Список отбивания (BATTING ORDER). Официальный список игроков команды нападения, в котором указывается очередность их выхода на битую. При заполнении списка отбивания указывается позиция игроков в защите.

ПУНКТ 68. Стартовый состав игроков (STARTING PLAYERS). Игроки, записанные в заявочном списке команды, который передал **главному судье перед началом встречи.**

ПУНКТ 69. Страйк-зона (STRIKE ZONE). Пространство над пластиной дома, ограниченное по высоте: сверху горизонтальной линией, проходящей от подмышек бьющего, и снизу горизонтальной линией, проходящей на уровне нижнего края колена бьющего, при условии, что бьющий находится в нормальной (естественной) позе отбивания.

ПУНКТ 70. «Тайм» (TIME). Команда, подаваемая судьей при остановке игры, мяч становится «мертвым».

ПУНКТ 71. Тренер (COACH). Руководит действиями команды на поле и ведет все переговоры с судьями и с противоположной командой. Тренером может быть назначен игрок, или им может быть играющий тренер. Согласно данным Правилам, менеджер команды считается главным тренером команды.

ПУНКТ 72. Трипл-плэй (TRIPLE PLAY). Удачная игра команды защиты, в результате которой три игрока нападения выводятся в аут.

ПУНКТ 73. Удаление из игры (REMOVAL FROM THE GAME). Решение судьи, объявившего игрока нежелательным для дальнейшего участия в игре в результате нарушения Правил.

ПРИМЕЧАНИЕ: нежелательный игрок может находиться на скамье команды, но не может принимать участие в игре, кроме как базовым тренером.

ПУНКТ 74. Удаление с поля (EJECTION FROM THE GAME). Любой судья может удалить с поля игроков, членов команды и официальных лиц команды за повторное нарушение правил, грубую или неспортивную игру. Удаленный покидает игровое поле и прилегающую территорию.

ПРИМЕЧАНИЕ: удаление с поля является наказанием.

ПУНКТ 75. Фал-бол (FOUL BALL). Мяч, отбитый легально и который:

а. Остановился на фал-территории между «домом» и первой базой или между «домом» и третьей базой;

б. Коснулся фал-территории за первой или третьей базой;

в. Находясь на фал-территории или над ней, коснулся судьи, игрока или какого-либо постороннего предмета;

г. Коснулся игрока, находящегося в зоне бьющего;

д. Отскочив от земли или от пластины «дома», повторно касается биты, пока бьющий находится в своей зоне.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Фал-бол, отбитый в воздух, определяется исходя из положения мяча относительно фал-линий, включая фал-мачту, независимо от того, находился ли игрок, во время контакта с мячом, на фал- или фэйр-территории.

2. При помехе определяется положение мяча: был он на фэйр- или фал-территории (не зависимо от того, куда бы он выкатился, если бы его не трогали).

ПУНКТ 76. Фал-тип (FOUL TIP). Легально отбитый мяч, который:

- а.** Коснувшись биты, попадает в руки кетчера;
- б.** Летит не выше головы бьющего;
- в.** Легально ловится кетчером.

ПРИМЕЧАНИЕ: не пойманный фал-тип считается фал-болом, а любой пойманный считается страйком, остается «живым» и находится в игре.

ПУНКТ 77. Флай-бол (FLY BALL). Мяч, который бьющий отбил в воздух.

ПУНКТ 78. Фэйр-бол (FAIR BALL). Легально отбитый мяч, который:

- а.** Остановился на фэйр-территории между «домом» и первой базой или между «домом» и третьей базой;
- б.** Касается первой, второй или третьей базы;
- в.** Находясь на или над фэйр-территорией, коснулся полевого игрока или судьи, или их одежды;
- г.** Касается фэйр-территории за первой или третьей базой;
- д.** Находясь над фэйр-территорией, вышел за пределы игрового поля;
- е.** Попал в полете в фал-мачту.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Фэйр-бол определяется исходя из положения мяча относительно фал-линии, включая фал-мачту, а не из того, был ли игрок во время контакта с мячом на фал- или фэйр-территории. Не имеет значения, чего мяч коснулся первым: фэйр- или фал-территории, т.к. на фал-территории он не должен касаться ничего, кроме земли, и поэтому подчиняется всем другим определениям «живого» и «мертвого» мяча.

2. При помехе определяется положение мяча: был он на фэйр- или фал-территории (не зависимо от того, куда бы он выкатился, если бы его не трогали).

ПУНКТ 79. Фэйр-территория (FAIR TERRITORY). Часть игрового поля, ограниченная фал-линиями первой и третьей баз, начиная от дома и до дальнего ограждения игрового поля. Все фал-линии относятся к фэйр-территории.

ПУНКТ 80. Член команды (TEAM MEMBER). Термин, определяющий кого-либо, кому разрешено сидеть на скамейке команды.

ПУНКТ 81. Шлем (HELMET).

а. У шлема должны быть две защиты для ушей, по одной с каждой стороны, и шлем должен выглядеть более надежным, чем обыкновенная пластмассовая кепка с протектором внутри. Защиты для ушей не должны противоречить требованиям настоящих Правил.

б. Шлем для кетчера может быть без защиты для ушей.

в. Шлемы, треснутые, сломанные, вдавленные или видоизмененные каким-либо способом, являются нелегальными и на игру не допускаются.

ПРАВИЛО 2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ПУНКТ 1. Игровое поле – территория, на которой происходит легальная игра с мячом. Игровое поле должно быть свободно от посторонних предметов, которые не относятся к оборудованию поля. Игровое поле – это сектор с радиусом: для женщин – 60,96 м (67,06 м – с сезона 2002 г.), для мужчин – 68,58 м (76,2 м – с сезона 2002 г.) от пластины «дома». В игровое поле также входит пространство за пределами фал-линий и между домом и задним ограждением, это пространство должно быть в ширину не менее 7,62 м и не более 9,14 м.

Распределение по возрастным категориям:

Возрастная категория	Размеры поля: (в метрах от пластины «Дома» до ограждения поля «Линии Хом рана»)	Расстояние до планки подачи (метров)	Размер мяча (диаметр в дюймах)	Продолжительность игры
11-13 лет	54	10.13	12	5 иннингов, но не более 1,5 часа. (В предварительном турнире может вводиться ограничение по времени. Но в финальных играх играют полные 5 иннингов).
11-16 лет	67.06	12.19	12	6 иннингов, но не более 2 часов. (В предварительном турнире может вводиться ограничение по времени. Но в финальных играх играют полные 6 иннингов).
14-19 лет	67.06	13.11	12	7 иннингов без ограничения времени.
17-22 года	67.06	13.11	12	7 иннингов без ограничения времени.
22 и старше	67.06	13.11	12	7 иннингов без ограничения времени.

Предупреждающая полоса (WARNING TRACK). На игровом поле может быть предупреждающая полоса. Предупреждающую полосу, шириной от 3,65 м до 4,57 м, делают из земли или гравия на дальней границе поля перед ограждением на одном уровне с полем. Эта полоса должна отличаться по цвету от остального поля, она служит для предупреждения игроков, что ограждение рядом.

ПРИМЕЧАНИЕ: это не означает, что такая полоса обязательно должна быть (например, когда проводят игру при быстрой подаче на поле, предназначенном для игры при медленной подаче).

ПУНКТ 2. Правила поля или специальные правила, оговаривающие размеры игрового поля, согласовываются с Федерацией или командами между собой и утверждаются главным судьей встречи. Обсуждению подлежат: ограждение, трибуны, механизмы, зрители или другие помехи на игровой площадке. Любые помехи на фэйр-территории, размеры которых меньше вышесказанных размеров, должны быть отмечены в протоколе. Если для игры используется бейсбольное поле, то горка должна быть удалена в обязательном порядке, а заднее ограждение передвигается на нужное расстояние.

ПУНКТ 3. Официальные размеры квадрата.

Во всех возрастных категориях расстояние между базами – 18,29 м.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в течение игры обнаружится, что расстояние между базами или от «дома» до пластины питчера неправильное, то оно просто приводится в норму, и игра продолжается.

ПУНКТ 4. Пример разметки квадрата с размерами: расстояние между базами 18,29 м, от «дома» до пластины питчера 13,11 м. Чтобы определить положение «дома», проведите линию в направлении, желаемом для местонахождения квадрата. В ближайший от кетчера угол забивается кольшек, к нему привязывается веревка. На веревке отмечается 13,11 м, 18,29 м, 25,86 м. Положите веревку вдоль линии (без натяжения) и отметьте расстояние 13,11 м. Это будет передняя линия пластины питчера. Вдоль этой же линии отметьте 25,86 м. Это будет центр второй базы. Расположите отметку 25,86 м в центре второй базы, отведите веревку вправо от линии и на расстоянии 18,29 м сделайте отметку. Это будет дальний угол первой базы. Веревка лежит по линиям первой и второй баз. Таким же образом отметьте дальний угол третьей базы. Домашняя пластина, первая и третья базы находятся внутри «алмаза». Рекомендуется проверить все расстояния металлической рулеткой.

а. Однометровая линия (**THE ONE-METER LINE**) проводится параллельно базовой линии на расстоянии 0,91 м от середины между «домом» и первой базой до первой базы – называется «коридором бегуна».

б. Круг очередного бьющего (**THE BATTEES ON DECK CIRCLE**) диаметром 1,52 м располагается на линии конца скамейки или дагаута ближе к пластине «дома».

в. Зона бьющего (**THE BATTEES BOX**) по одной с каждой стороны домашней пластины размером 0,91 м на 2,13 м. Внутренние линии должны находиться на расстоянии 15,2 см от «дома». Передняя линия рисуется на расстоянии 1,22 м от середины «дома». Все линии входят в размеры зоны бьющего.

г. Кетчер-зона (**THE CATCHERS BOX**) шириной 2,75 м от внешней линии зоны бьющего с одной стороны до внешней линии зоны бьющего с другой стороны, длиной 3,05 м от задней линии зоны бьющего.

д. Зона базового тренера (**COACHS BOX**) параллельно базовой линии на расстоянии от линии 3,65 м и длиной 4,57 м от базы в сторону «дома».

е. Домашняя пластина (**HOME PLATE**) должна быть сделана из резины. Она пятиугольной формы. Сторона, обращенная к питчеру, должна быть шириной 43,2 см, стороны, параллельные линиям зоны бьющего, — 21,6 см, стороны, обращенные к кетчеру, — 30,5 см.

ж. Пластина питчера (**THE PITCHERS PLATE**) должна быть сделана из резины с размерами 61 см на 15,2 см. Верх пластины должен быть вровень с поверхностью поля. Передняя сторона пластины должна находиться на расстоянии от дальнего угла «дома», согласно указанном в таблице. Вокруг пластины питчера рисуется круг радиусом 2,44 м.

ПРИМЕЧАНИЕ: линия окружности входит в размер круга.

з. База (**THE BASE**) — сумка квадратной формы со стороной 38,1 см, толщиной не более 12,7 см.

Двойная база (38,1 см на 76,2 см) используется как первая база. Одна половина базы располагается на фэйр-территории, другая (иного контрастного цвета) — на фал-территории.

ПРИМЕЧАНИЕ: **правило использования двойной базы:**

1. Если отбитый мяч ударяется в фэйр-часть базы, то его объявляют фэйр-болом. Если отбитый мяч ударяется в фал-часть базы, то его объявляют фал-болом.

2. Если в игровой ситуации на первой базе бьющий-бегун, после отбития мяча или на ловленном третьем страйке, коснулся только фэйр-части базы, а команда защиты подаст апелляцию до того, как он успеет вернуться на базу, то ему объявляется аут.

3. Игрок команды защиты должен пользоваться только фэйр-частью базы. Однако если игровая ситуация происходит на фал-территории, то игрок команды защиты и бьющий-бегун могут пользоваться обеими частями базы.

4. После пробежки бьющий-бегун, возвращаясь на базу, должен коснуться фэйр-части.
5. Если нет игровой ситуации на первой базе, бьющий-бегун может пользоваться любой частью базы.
6. При сходе с базы после ловли флай-бола используется фэйр-часть.
7. Когда питчер пытается поймать бегуна, тот, возвращаясь на базу, обязан коснуться фэйр-части.
8. Если, стоя на базе, бегун касается только фал-части, считается, что он не находится в контакте с базой, и может быть объявлен в аут, если:
 - Он будет осален.
 - Он покинет базу во время подачи.

*ПРИМЕЧАНИЕ: На любой «живой» мяч при игровой ситуации между «домом» и первой базой бегун и игрок защиты могут пользоваться любой частью первой базы (белой или оранжевой).**

ПРАВИЛО 3. ИНВЕНТАРЬ

ПУНКТ 1. Бита (THE OFFICIAL BAT)

а. Может быть из сплошного куска твердого дерева или состоять из двух или более кусков, склеенных между собой таким образом, что направление древесины всех частей ориентировано по длине биты.

б. Может быть из металла, бамбука, пластика, графита, магния, керамики или каких-либо других материалов, которые разрешены Федерацией.

ПРИМЕЧАНИЕ: биты, изготовленные из титановых сплавов TIMETAL 15-3 или TELEDYNE 5-333 или имеющие их в своем составе, допускаются к международным соревнованиям только после того, как пройдут тестирование.

в. Может быть покрыта тонким слоем металла, но состоять из древесины и клеящего вещества.

г. Должна быть круглой и гладкой.

д. Должна быть не длиннее 86,4 см (34 дюймов) и весом не более 1077 г (38 унций).

е. Круглая бита должна быть в диаметре не более 5,7 см в большей ее части. Допускается увеличение на 0,8 мм.

ж. На ней не должно быть грубых или острых краев и выступающих заклепок, булавок, кнопок или других посторонних предметов, представляющих опасность. На металлической бите не должно быть заусениц и трещин.

з. У металлических бит не должно быть деревянной рукоятки.

и. На рукоятке может быть предохранительное покрытие из пробки, ленты (кроме гладкой пластиковой ленты) или других материалов. Предохранительное покрытие должно быть в длину не менее 25,4 см и не более 38,1 см от узкого конца биты. Канифоль, смола или спрей наносятся только на предохранительное покрытие.

ПРИМЕЧАНИЕ: лента накручивается по спирали только в один слой.

к. Если металлическая бита сделана не цельной, то с большего конца она должна быть закрыта пробкой из материалов, разрешенных Федерацией.

л. На конце рукоятки должна быть выпуклость — «шишечка», минимальный размер которой 0,6 см. Она расположена перпендикулярно к бите и может быть: отлита, выточена на станке, приварена или крепко закреплена. Бита с рукояткой, «бросающей в глаза» или «конусообразной», считается нестандартной.

м. На видном месте должна быть надпись «**OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL**» или любая другая отметка о том, что бита проверена и одобрена Международной Федерацией. Если из-за длительного пользования эту надпись нельзя прочесть, то биты можно будет оставить в игре при условии, что она соответствует Правилам по всем другим параметрам.

н. Вес и длина биты должны быть проставлены предприятием-изготовителем и не могут быть изменены, кроме как оговорено в данных Правилах (правило 3, пункт 1).

ПУНКТ 2. Бита для разминки (WARM UP BAT). Бита для разминки должна быть цельной и на ее рукоятке должно быть предохраняющее покрытие. На большем конце биты должна быть надпись «WARM UP» буквами высотой 3,2 см, диаметр большого конца биты должен быть больше 5,7 см.

ПУНКТ 3. Мяч (THE OFFICIAL SOFTBALL)

а. Должен быть стандартным, гладкошовным, со скрытым швом и гладким покрытием.

б. Ядро мяча делается из длинного волокна, капока, или смеси пробки и резины, или полиуретана, или других материалов, одобренных Международной Федерацией.

в. Должен иметь ручную или машинную намотку из качественной пряжи и покрыт латексом или резиновым клеем.

г. Должен иметь покрытие, приклеенное к мячу и сшитое навощенной нитью из хлопка или льна, или иметь покрытие, отлитое и прикрепленное к сердцевине, или отлитое вместе с сердцевиной, и иметь подлинное изображение швов, также одобренное Международной Федерацией.

д. Покрытие должно быть сделано из качественно выделанной лошадиной или бычьей кожи, или из синтетических материалов, одобренных Международной Федерацией.

е. Мячи, используемые в играх международных чемпионатов, должны пройти проверку в Комиссии стандартов Международной Федерации и иметь штамп, подтверждающий проверку.

Длина окружности стандартного мяча 30,5 см, допустимо ее изменение от 30,2 см до 30,8 см.

Стандартный мяч весит от 178 г до 198,4 г.

Швы, сделанные двухниточным способом, должны иметь не менее 88 стежков на каждом покрытии.

ж. Стандартный мяч должен иметь коэффициент восстановления и стандартного сжатия, которые также определяются Комиссией стандартов Международной Федерации.

з. В играх младшей возрастной категории применяются мячи диаметром 11 дюймов, соответствующие таким же параметрам, как и мячи для старших возрастных категорий.

и. Во всех возрастных категориях игровые мячи должны иметь желтый цвет покрытия с красными швами.

ПУНКТ 4. Ловушки должны быть у всех игроков, но митенки разрешается использовать только кетчеру и защитнику первой базы.

Карман между большим пальцем и остальной частью ловушки не должна быть более 12,7 см в длину. Ловушка питчера должна быть однотонного цвета. Остальные игроки могут пользоваться разноцветными ловушками. Ловушки с желтыми кругами на внешней стороне считаются нелегальными и запрещены для всех игроков.

ПУНКТ 5. Все игроки должны быть в обуви. Разрешена обувь, верх которой выполнен как из полотна, так и из кожи или другого похожего материала. Подошва может быть гладкой или на ней могут быть мягкие или твердые резиновые шипы. Только в играх среди женских команд можно использовать металлические набойки для носков и каблучков, если шипы на них не более 1,9 см.

Обувь с круглыми металлическими шипами запрещена.

Запрещается во всех категориях и на всех уровнях соревнований пользоваться обувью с твердыми пластиковыми, нейлоновыми или полиуретановыми шипами, а также со съёмными шипами.

В юношеской категории запрещены металлические шипы.

ПУНКТ 6. Маска, нагрудник и шлем.

а. Маска (MASK). Кетчеры должны надевать маску с защитой для горла и шлем.

ПРИМЕЧАНИЕ: во время разминочных бросков питчера кетчер или заменяющий его игрок должен надеть маску и шлем. Если в конструкции маски нет защиты для горла, то такая защита должна быть присоединена к маске.

б. Нагрудник (**BODY PROTECTOR**). Кетчеры женской и юношеских категорий должны одевать нагрудники.

в. Шлем (**HELMET**). Шлемы обязательны для бьющего, очередного бьющего, бьющего-бегуна, бегуна и кетчера. *Любой игрок защиты или нападения может носить шлем с защитой для лица**. В юношеских категориях шлемы обязательны для игроков, выполняющих обязанности базовых тренеров, а также для представителей, выполняющих обязанности «бат-бой» или «бат-герл». Любой полевой игрок может надеть шлем, который должен быть такого же цвета, как командная кепка.

ПРИМЕЧАНИЕ: **запрещается пользоваться сломанными, треснутыми, продавленными и нестандартными шлемами.**

г. Если игрок выполняет отбивание без шлема, он объявляется в ауте.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если очередной бьющий, кетчер, а в юношеских категориях и игроки в зоне тренера — не надели шлемы, то после предупреждения они удаляются с поля.

д. Если игрок намеренно надел запрещенный шлем или, по мнению судьи, намеренно сбросил его в то время, пока мяч в игре (**исключение:** хоум-ран), то этот игрок немедленно объявляется в ауте.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: мяч остается «живым». Бегун объявлен в ауте за намеренное сбрасывание шлема, нет ситуации вынужденной игры.

е. Если отбитый или переданный мяч попадает в шлем, который не на голове у игрока, и это столкновение помешало игровой ситуации, или игрок защиты сталкивается со шлемом, находящимся на земле, и это помешало ему завершить игру, то игрок, потерявший шлем, объявляется в ауте.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: мяч «мертвый», т.к. он заблокирован инвентарем команды нападения (см. правило 3, пункт 7).

ПУНКТ 7. Никакой инвентарь не должен лежать на поле, как на фэйр-, так и на фал-территории.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: если мяч попал в инвентарь, то мяч «мертвый». Инвентарь команды нападения явился причиной блокировки мяча; игрок, который находился в игре, в ауте. Если нет очевидной игры, то бегуны возвращаются на базы, которые они занимали до того, как мяч был объявлен «мертвым».

ПУНКТ 8. Форма (UNIFORM). Все игроки одной команды должны быть одеты в форму одинакового цвета, стиля и покроя. Требования к форме тренеров см. правило 4, пункт 1б.

ПРИМЕЧАНИЕ: если игрок после предупреждения судьи отказывается снять украшения, ювелирные изделия или отказывается заменить нелегальную обувь или нелегальную часть своей формы, то такой игрок удаляется из игры.

а. (1) Мужчины-игроки должны носить кепки надлежащим образом. (2) Женщины-игроки могут носить или кепки, или козырьки, или повязки, и они должны быть все одинакового типа, стиля и цвета.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если игрок защиты надел шлем такого же цвета, как и командная кепка, то кепку можно не надевать.

б. Игроки могут носить под формой нижние майки, но одного цвета. Не обязательно всем игрокам надевать майки, если надел один, но у тех, кто надел, майки должны быть одинаковые. Рукава нижней майки не должны быть оборванными, обтрепанными или с разрезом.

в. Игроки должны носить бриджи или шорты, но у всех игроков должна быть одинаковая форма. Если игроки носят слайдинги для скольжения, то они должны быть одинакового цвета у всех членов команды. Не обязательно всем игрокам надевать слайдинги для скольжения, если надел один, но у тех, кто надел, они должны быть одинакового цвета и стиля. Видимые части слайдингов для скольжения не должны быть оборванными, обтрепанными или с разрезом.

г. На спине должен быть номер, выполненный арабскими цифрами. Цвет цифр, отличный от цвета формы, размер не менее 15,2 см в высоту. Менеджерам, тренерам и игрокам не

разрешается иметь одинаковые номера (ПРИМЕР: номер 1 и номер 01 — это одинаковые номера). Используются номера от 01 до 99. Игрок, не имеющий номера, на игру не допускается.

д. Фамилия игрока пишется над номером. Если такое применяется, то фамилии должны быть написаны у всех игроков команды.

е. Ювелирные изделия, такие как часы, браслеты, серьги, цепочки и другие, должны быть сняты на время игры.

Медицинские браслеты или ожерелья не считаются украшениями, при условии, что они прибинтованы к телу.

ПУНКТ 9. Федерация оставляет за собой право отказать или изъять из вышеупомянутого инвентаря что-либо, если, по ее мнению, это может существенно изменить характер игры, угрожать безопасности участников или зрителей или окажет игрокам помощь в достижении более высоких результатов, чем они могли бы достичь самостоятельно.

ПРАВИЛО 4. ТРЕНЕРЫ, ИГРОКИ И ЗАМЕНЫ

ПУНКТ 1. ТРЕНЕРЫ.

а. В обязанности Главного тренера входит заполнение лайн-апа на игру.

б. Тренеры должны быть аккуратно одеты, включая одежду и обувь, или одеты в форму команды. Если тренер носит шляпу или кепку, то она должна быть разрешенной.

в. Если в команде есть играющий тренер, то на его место в зону тренера должен встать другой член команды, пока играющий тренер выполняет отбивание или бежит по базам.

1. Базовым тренерам разрешается подсказывать и давать рекомендации членам своей команды, когда они отбивают.

2. Один тренер располагается около первой базы, другой — около третьей базы в пределах зоны тренера.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: тренеру разрешается покинуть зону тренера для подачи сигналов бегуну, но при этом он не должен мешать игровой ситуации.

3. Базовый тренер может обращаться только к членам своей команды.

4. Один из тренеров может иметь при себе протокол, ручку (карандаш) и счетчик, все это он должен использовать только для ведения протокола.

г. Если тренер/менеджер команды защиты не играющий, тогда он остается в дагауте, а играющий занимает свою позицию на поле. В обоих случаях ему разрешается давать советы и рекомендации своей команде во время игры.

д. Тренеры не должны употреблять слова, которые могут быть восприняты негативно игроками, судьями или зрителями.

е. Запрещены все радиопереговорные устройства для связи между:

1. Тренерами на поле;

2. Тренерами и дагаутом;

3. Тренерами и любым игроком;

4. Местами зрителей и полем, включая дагаут, тренеров и игроков.

НАКАЗАНИЕ: любое нарушение пункта 1 (д, е) повлечет за собой удаление тренера.

ПУНКТ 2. ЛАЙН-АП.

а. Лайн-ап заполняется и передается главному судье перед началом каждой игры. Главный судья должен иметь эти списки в течение всей игры.

1. В список заносятся только присутствующие игроки, одетые в форму команды.

2. Все возможные замены заносятся в лайн-ап в соответствующую графу: фамилия, имя, номер на форме.

3. Список возможных замен можно дополнять в течение игры.

4. Там же указывается фамилия Главного тренера/менеджера команды.

б. Мужской список должен включать в себя только игроков-мужчин, женский — только женщины.

ПУНКТ 3. ИГРОКИ.

а. Соревнования проводятся в следующих возрастных группах:

1. Женщины (17 лет и старше)
2. Юниорки (17 – 22 лет);
3. Юниорки (14 – 19 лет);
4. Девушки (11 – 16 лет);
5. Девушки (11 – 13 лет).

Для участия в спортивных соревнованиях указанное минимальное количество лет спортсмену должно исполниться до дня начала спортивного соревнования, а указанное максимальное количество лет спортсмену должно исполниться в календарный год проведения спортивных соревнований.

Таблица допуска спортсменов к соревнованиям по возрастным категориям:

Допуск спортсменов к официальным спортивным соревнованиям

Особенности и
дополнения

Возраст игроков	23 и старше	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
Чемпионаты, кубки	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск. не более 4-х игроков		Нет допуска.	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	
Первенство (17 - 22 лет)	Нет допуска	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск не более 4-х игроков		Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска.	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	
Первенство (14 - 19 лет)	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск не более 4-х игроков	Нет допуска	Нет допуска.	Нет допуска	Нет допуска	Спортсмены 14 лет не могут участвовать в соревновании на позиции питчера. Игроки 14 летнего возраста не более 20% игр в поле. И не более 30% их числа в команде. Нарушение – потеря игры.
Первенство (11 - 16 лет)	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска.	Нет допуска	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск не более 4-х игроков	Нет допуска	Спортсмены 13, 12 и 11 лет не могут участвовать в соревновании на позиции питчера

Первенство (11 - 13 лет)	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Нет допуска	Допуск	Допуск	Допуск	Допуск не более 4-х игроков	Нет допуска	Питчеры имеют ограничения по количеству иннингов
-----------------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	--------	--------	--------	---	----------------	--

К спортивным соревнованиям допускаются спортсмены, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревнованиях.

Спортсмены моложе 16 лет, играющие на позиции питчера, обязаны иметь защитную маску для лица. Отсутствие такой защиты ведет к недопуску к игре на этой позиции.

ПРИМЕЧАНИЕ: к участию в соревнованиях допускаются максимум 4 спортсмена из младшего вышеуказанного возраста при условии, что в списке участников соревнований по крайней мере 12 игроков основного состава.

6. КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

На соревнованиях чемпионатов, кубков состав команд может быть до 20 спортсменов, до 5 тренеров и специалистов работающих с командой. Минимальное количество спортсменов 12 человек.

На соревнованиях первенств во всех возрастных группах составах команд может быть до 18 спортсменов, до 5 тренеров и специалистов работающих с командой. Минимальное количество спортсменов – 11 человек.

(1) Позиции игроков на поле должны состоять из девяти игроков: питчер (F1), кетчер (F2), игрок первой базы (F3), игрок второй базы (F4), игрок третьей базы (F5), шортстоп (F6), левый филдер (F7), центральный филдер (F8), правый филдер (F9).

(2) В нападении может использоваться назначенный бьющий (DH).

ПРИМЕЧАНИЕ: игроки команды защиты, кроме кетчера и питчера, могут находиться на фэйр-территории в любом месте; кетчер должен находиться в кетчер-зоне, питчер должен находиться в круге подачи перед началом каждой подачи.

в. К началу или продолжению встречи каждая команда должна иметь девять игроков.

НАКАЗАНИЕ: если команда не может выставить требуемое количество игроков, то ей засчитывается поражение.

ПУНКТ 4. СТАРТОВЫЙ СОСТАВ ИГРОКОВ. Стартовый состав игроков становится официальным, когда он проверен и утвержден главным судьей на пред-игровом совещании судей и представителей команд.

а. Фамилии игроков заносятся в лайн-ап заранее, до пред-игрового совещания.

б. Если по причине травмы или болезни нужно сделать замену во время игрового совещания, то она записывается судьей только из графы возможных замен. Тогда заменяющий игрок становится игроком стартового состава.

в. Игрок, замененный во время этого совещания, может выйти на замену в любое время.

ПУНКТ 5. НАЗНАЧЕННЫЙ БЬЮЩИЙ

а. Назначенный бьющий (DH) может отбивать вместо любого игрока. Об использовании DH сообщается до начала игры, и его фамилия заносится в лайн-ап, как одна из девяти фамилий заявленных бьющих.

б. Если в игре используется DH, то он должен использоваться в течение всей игры.

НАКАЗАНИЕ: если команда заканчивает игру без DH, ей засчитывается поражение.

в. DH должен в течение всей игры сохранять свою очередность в списке отбивающих.

г. DH в любое время может быть заменен на нового бьющего или на бегуна, который становится DH. Замена может быть произведена только на игрока, не принимавшего участие в игре.

д. Замененный DH не может вернуться в игру, кроме как **ЗАМЕНЯЮЩИМ ИГРОКОМ**.

е. DH не может принимать участие в игре в защите.

ж. Полевой игрок, вместо которого назначен DH, не может принимать участие в игре в нападении.

з. Полевой игрок, вместо которого назначен DH, записывается в лайн-ап на последнем (10) месте.

НАКАЗАНИЕ: если команда нарушает положения пункта 5 или использует нелегального DH, то игрок, замеченный в нарушении, удаляется.

ПУНКТ 5. 1. НАЗНАЧЕННЫЙ ИГРОК (только для женщин).

DP и DEFO – СВЯЗКА ИГРОКОВ, каждый из которых по желанию тренера может играть как в защите, так и в нападении.

а. Назначенный игрок *DP* должен использоваться как бьющий, отбивающий за любого игрока защиты. Его фамилия записывается в официальный лайн-ап до начала игры, как одного из девяти отбивающих. Назначенный игрок *DP* может быть заменен или обратно заменен в любое

время. Если он возвращается, то занимает позицию в списке отбивания, которую он занимал, когда покинул игру. Игрок защиты DEFO, для которого DP отбивает, должен занимать 10 позицию в списке отбивания.

б. Назначенный игрок DP или его замена должны сохранять стартовую позицию для отбивания в течение всей игры. Назначенный игрок DP или его замена не могут находиться одновременно в нападении.

в. Назначенный игрок DP может быть заменен в любое время: бьющим, бегуном или игроком защиты, для которого он отбивает DEFO 10-й в списке отбивания). Если DP заменяется DEFO или любым другим заменяющим, то считается, что DP покинул игру.

1. Если DEFO заменяет DP, то число игроков сокращается с 10 до 9. Если DP не возвращается в игру, то игра продолжается с 9 игроками.

2. Если DP возвращается в игру, то он может играть как в нападении, так и в защите (игра продолжается с 9 игроками). DP может отбивать на своем месте, тогда DEFO возвращается на 10 позицию и должен играть только в защите.

НАКАЗАНИЕ: расположение DP на позиции в списке отбивания другое, чем его стартовая позиция, рассматривается как нелегальная обратная замена!

г. DP может играть в защите за DEFO (игра продолжается с 9 игроками). DEFO может возвратиться в игру в любое время и занять 10 позицию DP в списке отбивания.

1. Если DEFO занимает 10 позицию, то игрок может играть только в защите на любой позиции.

2. Если DEFO занимает позицию DP, то он должен играть как в защите, так и в нападении (игра продолжается с 9 игроками).

НАКАЗАНИЕ: расположение DEFO на позиции в списке отбивания другое, чем позиция DP; рассматривается как нелегальная замена!

ПРИМЕЧАНИЕ: тренеры и судьи должны помнить, что DP может играть только в нападении или в нападении и защите, DEFO может играть только в защите или в нападении и защите, DP и DEFO не могут одновременно находиться в списке отбивания среди 9 бьющих. DP и DEFO не могут находиться в защите на поле одновременно.

ПУНКТ 6. ВОЗВРАЩЕНИЕ В ИГРУ

а. Любой игрок из стартового состава, кроме ДН, может выйти и повторно вернуться в игру, и он займет свое место в списке отбивающих, на котором он записан в лайн-апе. Повторное возвращение в игру разрешается делать только один раз.

ПРИМЕЧАНИЕ: в списке не могут находиться одновременно игрок из стартового состава и его замена.

б. Если менеджер/тренер выводит из игры игрока, вышедшего на замену, а позже снова вводит его в игру, то это считается нелегальным возвращением в игру.

НАКАЗАНИЕ:

1. Нарушение положений правила 4, пункт 6 — апелляция игра. Апелляцию можно подать в любое время, пока нелегальная замена находится в игре.

2. Апелляция подается до следующей подачи питчера, все действия и результаты достигнутые, пока нелегальная замена находилась в игре, засчитываются.

3. Наказание за нелегальное возвращение: и менеджер/тренер (чья фамилия стоит в лайн-апе) и игрок удаляются.

ПРИМЕЧАНИЕ: если судье не сообщили о замене, она будет считаться нелегальной (правило 4, пункт 7ж), и наказание будет такое же.

4. Фамилия нового тренера сообщается судье.

ПУНКТ 7. ЗАМЕНЫ. На замену могут выходить только игроки, фамилии которых указаны в лайн-апе в графе возможных замен.

а. Игрок может быть заменен в любое время.

ПРИМЕЧАНИЕ: питчер должен подавать своему первому бьющему, пока он не будет выведен в аут или не займет первую базу, или он поменяет сторону отбивания, или он будет удален с поля или из игры.

б. Менеджер или представитель команды должен немедленно сообщить главному судье о замене.

в. Игрок будет считаться замененным только после того, как сообщат о замене главному судье.

г. Главный судья должен сообщить о заменах официальному секретарю игры до следующей подачи.

д. Замены запрещены во время выполнения подачи. Если тренер или игрок сделал нарушение при замене и сообщил судье до того, как противоположная команда заметила это нарушение, то это не будет считаться нарушением, при этом не имеет значения, как долго игрок нелегально находился в игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: нелегальная замена — апелляция ситуация. Апелляция подается главному судье в любое время, пока нелегальная замена находится в игре.

е. Если нарушение было замечено до того, как была выполнена подача, наказания не будет, а нелегальная замена становится легальной.

ж. Если нелегальный игрок из стартового состава был нелегально заменен, подача (легальная или нелегальная) была выполнена, то:

1. НАРУШЕНИЕ КОМАНДЫ НАПАДЕНИЯ.

(а) Если нелегальный игрок обнаружен во время отбивания, (1) замена — легальная, или выходит игрок, из стартового состава (см. пункт **б**) и продолжает отбивание с тем же счетом боллов и страйков; (2) все передвижения бегунов по базам засчитываются.

(б) Если нелегальный игрок обнаружен после завершения отбивания и до следующей подачи, то (1) игроку объявляется аут, (2) все передвижения бегунов в результате обструкции, ошибки, прогулки или удара аннулируются.

(в) Если нелегальный игрок обнаружен после завершения отбивания и после следующей подачи, то (1) аута нет, и все передвижения игроков засчитываются.

(г) Если бегун обнаружен как нелегальный игрок, то (1) замена — легальная, или выходит игрок из стартового состава (см. пункт **б**) на ту же позицию на базе; (2) все передвижения по базам нелегального игрока засчитываются.

2. НАРУШЕНИЕ КОМАНДЫ ЗАЩИТЫ.

(а) Если нелегальный игрок обнаружен после игровой ситуации, в которой он участвовал, и до следующей подачи, то у команды нападения есть выбор: (1) принять результат игровой ситуации или (2) аннулировать его, при этом все бегуны возвращаются на те базы, которые они занимали до этой игровой ситуации.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если игровая ситуация стала результатом окончания отбивания, то этот бьющий возобновляет отбивание со счетом боллов и страйков, который был у него до обнаружения нелегального игрока, а бегуны возвращаются на те базы, которые они занимали до подачи.

(б) Если нелегальный игрок обнаружен после подачи следующему бьющему, игровая ситуация признается действительной.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: во всех случаях нарушений нелегальной игрок объявляется нежелательным игроком и удаляется из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если нежелательный игрок возвращается в игру, то на команду накладывается наказание.

з. Замененный игрок не может принимать участие в игре, кроме как базовым тренером.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: стартовый состав может один раз вернуться в игру (правило **4**, пункт **б**).

и. Можно делать замены сразу нескольким игрокам, указанным в стартовом составе.

1. Игрок из стартового состава, который уже возвращался в игру и был заменен второй раз, не может принимать участие в игре в качестве игрока.

2. Игрок из стартового состава, вернувшийся в игру, может играть на любой позиции в поле, но отбивать он должен в очередь, как указано в стартовом списке.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если питчер из стартового состава был снят со своей позиции в результате двух посещений тренером в течение одного иннинга, то он не может вернуться в игру в качестве питчера.

ПРИМЕЧАНИЕ: требования (правило 4, пункт 7) не применяются в случае необходимости использования ЗАМЕНЯЮЩЕГО ИГРОКА (см. правило 4, пункт 10).

ПУНКТ 8. ОБСУЖДЕНИЕ СУДЕЙСКИХ РЕШЕНИЙ (DISPUTED CALLS). Если любой член команды выражает недовольство по поводу судейского решения о болах и страйках, его команда предупреждается. Повторные подобные действия приведут к удалению этого члена команды.

ПУНКТ 9. ПРАВИЛО ДАГАУТ (DUGOUT CONDUCT). Тренеры, игроки и другие члены команды, кому разрешено находиться на скамейке, не должны находиться за пределами дагаута, кроме случаев, когда это разрешается правилами или судьей.

ПРИМЕЧАНИЕ: это правило не относится к бьющему в круге разминки перед началом игры, между иннингами или при смене питчера.

НАКАЗАНИЕ: за первое нарушение делается предупреждение, повторное нарушение приведет к удалению.

ПУНКТ 10. ЗАМЕНЯЮЩИЙ ИГРОК. Если игрок во время игры получил травму и у него пошла кровь, и кровотечение нельзя быстро остановить или его форма оказалась окровавленной, он должен быть выведен из игры. Игрок не возвращается в игру до тех пор, пока: кровотечение не будет остановлено; площадка не будет приведена в порядок; игрок (если есть необходимость) не сменит форму.

ПРИМЕЧАНИЕ: если на новой форме будет другой номер, то это не наказывается.

а. Вместо выведенного игрока можно поставить заменяющего игрока, который может играть до конца этого иннинга и весь следующий.

б. Об использовании заменяющего игрока сообщается главному судье.

в. Заменяющий игрок должен отбивать и играть в поле на позиции выведенного игрока.

г. Выведенный игрок может вернуться в игру в любое время.

д. О возвращении выведенного игрока должны сообщить главному судье.

е. Использование заменяющего игрока не является официальной заменой (правило 4, пункт 7), при условии, что выведенный игрок вернулся в игру в установленное время.

РЕШЕНИЕ:

1. Если выведенный игрок не может вернуться в игру в определенное время, то заменяющий игрок может стать официальной заменой (правило 4, пункт 7).

2. Если заменяющий игрок уже был ранее в игре, то при официальной замене он должен быть заменен другим игроком, который еще не участвовал в игре.

3. Выведенный игрок может быть возвращен в игру (правило 4, пункт 6).

4. Если команда не в состоянии выставить официальную замену, то ей засчитывается поражение.

ПРАВИЛО 5. ИГРА

ПУНКТ 1. ВЫБОР — ПЕРВЫМ ИЛИ ВТОРЫМ ОТБИВАТЬ В ИННИНГЕ — РЕШАЕТСЯ ЖРЕБИЕМ, ЕСЛИ ЭТО НЕ ОГОВОРЕНО В ПОЛОЖЕНИИ О СОРЕВНОВАНИЯХ.

ПУНКТ 2. ПРИГОДНОСТЬ ИЛИ НЕПРИГОДНОСТЬ ПОЛЯ ДЛЯ ИГРЫ ОПРЕДЕЛЯЕТ ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ.

ПУНКТ 3. УСТАВНАЯ ВСТРЕЧА СОСТОИТ ИЗ СЕМИ ИННИНГОВ.

а. Играть семь полных иннингов не требуется, если команда хозяев принесла больше очков в шестом иннинге или в своей половине седьмого иннинга.

б. Если после полных семи иннингов счет встречи равный, то игра продолжается до тех пор, пока: одна из команд не наберет больше очков, чем другая команда; или команда хозяев заработает победное очко в незавершенном иннинге.

в. Игра объявляется уставной, если было сыграно пять или более иннингов, или команда хозяев зарабатывает победное очко в пятом или последующих иннингах. Судья может остановить и объявить игру уставной по причинам темноты, дождя, пожара, паники или по другим причинам, опасным для зрителей и игроков.

г. Если обе команды в конце игры имеют равное количество очков, судья должен объявить результат игры ничейным (если иное не предусмотрено Положением о соревнованиях).

д. Главный судья может засчитать поражение команде, если игроки или зрители нападают на кого-либо из судей, применяя физическую силу.

е. Команде засчитывается поражение:

1. Если команда не появилась на поле, или, находясь на поле, отказывается начинать игру, или не начинает ее в установленное время или в течение определенного положением времени.

2. Если после начала игры команда отказывается продолжать игру, при условии, что игра не была остановлена или прекращена судьей.

3. Если игра была остановлена судьей, а команда отказывается продолжать игру в течение двух минут после команды «ПЛЭЙ БОЛ».

4. Если команда выбирает тактику замедления или ускорения игры.

5. Если после предупреждения судьи преднамеренно нарушаются правила игры.

6. Если в течение одной минуты удаленный с поля (или из игры) игрок или член команды не покидает поле (или игру).

7. Если из-за удаления или по какой другой причине команда не может выставить девять игроков.

8. Если нежелательный игрок вернулся в игру и была произведена хотя бы одна подача.

ж. Если игра была признана не уставной или уставной с ничейным счетом, то она должна быть переиграна полностью. Когда игра переигрывается, списки отбивающих можно поменять.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: в играх Чемпионата Мира, Олимпийских Игр, Квалификационных или Континентальных соревнованиях игра начинается с того момента, на котором она была прервана.

ПУНКТ 4. ПОБЕДИТЕЛЕМ СЧИТАЕТСЯ КОМАНДА, НАБРАВШАЯ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ К КОНЦУ УСТАВНОЙ ИГРЫ.

а. Счетом объявленной уставной игры является счет, который был на конец последнего полностью сыгранного иннинга, кроме случая, когда команда, которая вторая на отбивании, приносит победное очко в не завершенном иннинге.

б. Счет уставной ничейной игры записывается на тот момент, когда игра была прервана. Такая игра переигрывается полностью.

в. Счет присужденной встречи 7:0 в пользу невиновной команды.

ПУНКТ 5. НОКАУТ (MERCY RULE).

а. Во всех чемпионатах, проводимых Федерацией, используют правило нокаута – *разница в 15 очков после 3 иннинга, 10 очков после 4 иннинга и 7 очков после 5 иннинга**.

б. Иннинг длится, пока побеждающая команда, если она команда хозяев, не наберет требуемое количество очков. Полностью иннинг должен быть сыгран, чтобы проигрывающая команда, если она команда хозяев, завершила свое нападение.

ПУНКТ 6. РАЗРУШИТЕЛЬ НИЧЕЙНОГО СЧЕТА (TIE-BREAKER).

Начиная с восьмого иннинга команда нападения выставляет бегуна на вторую базу. Таким бегуном становится последний бьющий предыдущего нападения. Его можно заменить согласно

правилам замены. *Каждые пол-иннинга команда нападения должна начинать отбивание с 9 игрока в списке отбивания**.

ПУНКТ 7. ОЧКИ ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ.

а. Команде засчитывается очко, когда бегун последовательно касается первой, второй, третьей баз и пластины «дома» до того, как будут сделаны три аута в иннинге.

б. Очко не засчитывается, если третий аут был сделан в результате игровой ситуации:

1. Бьющий-бегун был выведен в аут на первой базе.
2. Бегун был выведен в аут во время вынужденной игры, включая все апелляции к бьющему-бегуну.
3. Бегун покинул базу раньше, чем была произведена подача «ранний сход».
4. Предыдущий бегун был выведен в аут.

ПУНКТ 8. СОВЕЩАНИЕ.

а. Совещание нападения. Разрешается в иннинге только одно совещание между менеджером или представителем команды с бьющим, или бегуном, или очередным бьющим или базовым тренером.

НАКАЗАНИЕ: за нарушение подпункта «а» тренер или менеджер удаляется.

б. Совещание защиты. Разрешается только одно совещание в иннинге между менеджером или представителем команды и любым игроком. *За 7 иннингов может быть не более 3-х совещаний.*

1. Если начинается дополнительный иннинг (после 7), то может быть не более 1-го совещания в каждом иннинге.

2. Совещание не засчитывается, если новый питчер входит или возвращается в игру. Если питчер покинул круг подачи до того, как тренер или менеджер пересек фал-линию, то тренер или менеджер может совещаться с игроками во время разминки нового питчера.

3. Если все 3 совещания не были использованы за 7 иннингов, то они не могут быть использованы в дополнительных иннингах (после 7).

4. Совещание не засчитывается, если команда защиты совещается во время совещания команды нападения и команда защиты готова начать игру после того, как команда нападения готова возобновить игру.

5. Судья не должен допускать более 3 совещаний за 7 иннингов и не более 1 совещания в каждом дополнительном иннинге, если это возможно.

НАКАЗАНИЕ: за каждое следующее совещание (после 3) за 7 иннингов или следующее совещание (после 1) в каждом дополнительном иннинге питчер становится нелегальным. Этот игрок может далее принимать участие в игре на любой позиции в защите, кроме питчера.

в. Совещание не засчитывается, если судья приостановил игру. *

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Если менеджер/тренер сообщил из дагаута судье о замене, то это не будет совещанием, пока менеджер/тренер не пересечет фал-линию.

2. Совещание считается законченным, когда менеджер/тренер пересечет фал-линию, возвращаясь в дагаут.

3. Если питчер был снят со своей позиции после первого посещения тренером, а затем в этом же иннинге вернулся в круг подачи, то совещание не положено. Питчер выводится из круга подачи после второго посещения в этом же иннинге.

ПРАВИЛО 6. ПИТЧЕР

ПУНКТ 1. ПОДГОТОВКА (PRELIMINARIES). Перед началом подачи питчер:

а. Без мяча не может занимать позицию подачи на пластине или рядом с ней.

б. Не должен принимать позицию подачи, пока кетчер не займет свое место.

в. Должен обеими ногами находиться в коридоре, ограниченном концами пластины питчера (0,61 см). Бедра питчера должны находиться на линии первая база — третья база, а его ноги должны быть в контакте с пластиной питчера.

г. Должен, принимая сигналы (или собираясь принимать сигналы) от кетчера, с разведенными руками стоять на пластине; мяч должен находиться в ловушке или в подающей руке.

д. Должен, после принятия сигналов, сделать полную и достаточную по времени остановку, держа мяч двумя руками перед собой. Такая поза должна быть не менее 2 секунд и не более 10 секунд перед подачей.

ПУНКТ 2. НАЧАЛО ПОДАЧИ. Началом подачи считается, когда одна из рук теряет контакт с мячом.

ПУНКТ 3. ЛЕГАЛЬНАЯ ПОДАЧА.

а. Питчер не должен делать никаких движений, кроме как немедленно бросить мяч бьющему.

б. Во время выполнения подачи питчер не должен дважды разводиться и сводить руки.

в. Питчер, начав движение вперед, не должен делать остановку или обратное движение.

г. Питчер, выполняя движение «мельница», не должен делать рукой два оборота. Тем не менее, он может отвести руку в сторону или назад перед тем, как начать движение «мельница». В этом случае рука пройдет линию бедра дважды.

д. Подача должна быть выполнена движением снизу. При этом рука должна быть ниже бедра, а кисть от тела не дальше чем на локоть.

е. Выпуская мяч и подавая его вперед, кисть должна находиться впереди и пройти линию бедра.

ж. Обе ноги должны постоянно находиться в контакте с пластиной, пока не будет сделан шаг вперед.

з. При подаче, когда питчер выпускает мяч, он должен сделать один шаг вперед в сторону бьющего. Шаг должен быть сделан в пределах коридора, ограниченного пластиной питчера.

ПРИМЕЧАНИЕ: не будет считаться шагом, если питчер проскользнул ногой поперек пластины, не теряя контакта с землей.

и. Если опорная нога, оттолкнувшись от пластины, покинет ее раньше, чем не опорная нога («вороний прыжок»), то это движение будет нелегальным.

к. Питчер должен сойти с пластины, после того как выпустил мяч.

л. Питчер не должен намеренно ронять или бросать с отскоком мяч, чтобы помешать бьющему отбить его.

м. Питчеру дается 20 секунд на выполнение подачи, после того как он получил мяч или после того как судья подал команду «ПЛЭЙ БОЛ».

НАКАЗАНИЕ: бьющему засчитывается 1 бол.

При подаче питчер обязан: не отрывать опорную ногу от земли (тащить по земле) или скользить по пластине, находясь в контакте с ней до тех пор, пока передняя нога, которой питчер делает шаг в сторону «дома», не коснется земли.

Подпрыгивание – нелегальное действие!

н. Перед броском питчер должен выдержать паузу не менее 2 секунд и не более 10 секунд.

При этом мяч должен находиться в его руках, которые должны быть сведены.

НАКАЗАНИЕ: нелегальное действие. Бегуны передвигаются на 1 базу, бьющему присуждается 1 бол.*

ПУНКТ 4. ПРОПУСКАНИЕ БЬЮЩЕГО (INTENTIONAL WALK). Если питчер хочет пропустить бьющего на первую базу и намеренно подает не точно, все его подачи должны быть легальными. Тренер команды защиты может пропустить очередного бьющего на первую базу без выполнения бросков подачи.

ПРИМЕЧАНИЕ: пропускание бьющего «пич-аут» — не является нелегальным действием.

ПУНКТ 5. ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ В ЗАЩИТЕ.

а. Во время подачи все полевые игроки должны находиться на фэйр-территории. Кетчер должен находиться в кетчер-зоне.

б. Полевые игроки не должны: находиться на линии видимости бьющего или делать какие-либо движения или действия, отвлекающие бьющего.

НАКАЗАНИЕ: подача не засчитывается. Нарушивший игрок удаляется с поля.

в. Если бегун на третьей базе пытается занять «дом» путем скуизи-плэй или «кражи», игрокам защиты запрещается:

1. Становиться на «дом» или перед ним без мяча.

2. Касаться бьющего или биты.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бьющему предоставляется база по обструкции, все бегуны передвигаются на 1 базу, как за нелегальную подачу.*

ПУНКТ 6. ПОСТОРОННИЕ ВЕЩЕСТВА.

а. Во время игры всем членам команды защиты запрещается пользоваться посторонними веществами.

ПРИМЕЧАНИЕ: если кто-либо из команды защиты нанесет постороннее вещество на мяч, питчер удаляется с поля.

б. Нельзя мешочком с канифолью обтирать мяч или держать его в ловушке, а затем положить туда мяч. Мешочек с канифолью должен находиться на земле сзади пластины питчера.

в. Для сушки рук можно использовать мешочек с канифолью. Судьи должны внимательно следить за этим.

г. Питчеру запрещено иметь: на пальцах тесьму, на кисти подающей руки или ее предплечье напульсник желтого цвета, браслет или что-либо подобное.

ПРИМЕЧАНИЕ: если питчеру необходимо носить утеплительный биндаж на подающей руке, то он должен закрыть обе руки длинными рукавами нижней майки.

ПУНКТ 7. КЕТЧЕР.

а. Во время подачи должен находиться в пределах кетчер-зоны.

б. Должен возвращать мяч непосредственно питчеру после каждой подачи, включая фал-бол.

РЕШЕНИЕ: бьющему засчитывается бол.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: пункт 7 не применяется:

1. После страйк-аута;

2. Когда бьющий становится бегуном;

3. Когда есть бегуны на базах;

4. Когда фал-бол ловится рядом с фал-линией и кетчер бросает мяч на базу, пытаясь сделать аут;

5. Когда зафиксирован перенос биты, третий страйк, а мяч не пойман, кетчер может бросить мяч на первую базу, чтобы вывести бьющего-бегуна в аут.

ПУНКТ 8. БРОСКИ НА БАЗУ. Если питчер занял позицию подачи и его нога находится в контакте с пластиной, то ему запрещается бросать мяч на базу. Если при «живом» мяче он сделал такой бросок, то это апелляциянная игра, и апелляция удовлетворяется.

НАКАЗАНИЕ: любое нарушение правила 6 (пункты с 1 по 8) будет считаться нелегальной подачей (кроме правила 6, пункты 3к и 7б).

1. Судья должен объявить мяч «мертвым».

2. Если нелегальная подача не отбита, то:

(а) бьющему засчитывается бол;

(б) бегуны передвигаются на одну базу.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если бегун во время нелегальной подачи (пролетевший мяч или «дикая» передача) занял следующую базу, он остается на этой базе.

3. Если нелегальная подача отбита, менеджер команды нападения может сделать выбор:

(а) передвижение бегунов на следующие базы, из-за нелегальной подачи;

(б) засчитать результат игровой ситуации.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если бьющий, отбив мяч, достиг первой базы, а все бегуны переместились хотя бы на одну базу, нелегальная подача не засчитывается. Все передвижения в результате отбитого мяча становятся законными, выбор тренеру не представляется.

4. Если менеджер выбирает нелегальную подачу, то бьющему засчитывается бол, а бегуны передвигаются на одну базу, мяч «мертвый».

5. Если при нелегальной подаче мяч попадает в бьющего, то мяч «мертвый», бьющий занимает первую базу, бегуны передвигаются на одну базу.

ПУНКТ 9. РАЗМИНКА ПИТЧЕРА.

а. Перед началом игры (в первом иннинге) каждому питчеру предоставляется 5 разминочных бросков. В каждой половине последующих иннингов дается 1 минута для разминки, но не более трех бросков кетчеру или другому члену команды. При замене питчера, питчеру предоставляется 1 минута для выполнения 5 разминочных бросков.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: это правило не применяется, если судья объявляет начало или продолжение игры после замены, совещания, травмы и т.д.

НАКАЗАНИЕ: Каждый лишний бросок (более пяти) засчитывается как «бол».

б. Игра должна быть начата или продолжена после этого времени (после 1 минуты).

в. Питчеру, который был выведен и вернулся в круг подачи в этом же иннинге, разминочные броски не разрешены.

НАКАЗАНИЕ: каждый бросок засчитывается как «бол».

г. Возвращение игрока на позицию питчера разрешается при условии, что он:

1. Не меняет свое место в списке отбивающих;
2. Не был объявлен нелегальным питчером.

ПУНКТ 10. НЕТ ПОДАЧИ объявляется, когда:

а. Питчер продолжает подавать во время остановки игры.

б. Питчер выполнил «быструю» подачу:

1. Бьющий не занял свое место;
2. Бьющий не был готов, после предыдущей подачи.

в. Бегун объявлен в ауте за то, что покинул базу до подачи.

г. Питчер выполнил подачу до того, как бегун успел вернуться на базу после объявленного фал-бола и мяч «мертвый».

д. Игрок, менеджер или тренер:

1. Крикнул: «Тайм»,
2. Произносит другие слова или фразы;
3. Производит любые движения, чтобы заставить питчера совершить нелегальную подачу.

НАКАЗАНИЕ: команда нападения предупреждается, повторно нарушивший удаляется с поля.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Все действия, совершенные в результате такой подачи, аннулируются.

ПУНКТ 11. УРОНЕННЫЙ МЯЧ. Если мяч во время подачи выскальзывает из рук питчера, то:

1. Бьющему засчитывается «бол»;
2. Мяч остается в игре;
3. Бегуны могут передвигаться на свой страх и риск.

ПУНКТ 12. НЕЛЕГАЛЬНЫЙ ПИТЧЕР. Питчер объявляется нелегальным после двух посещений менеджером/тренером в одном иннинге. Нелегальный питчер больше не может вернуться в круг подачи.

РЕШЕНИЕ: если нелегальный питчер подал хотя бы одну подачу (легальную или нелегальную), он удаляется с поля. Если его обнаружили до следующей подачи, менеджеру команды нападения предоставляется выбор:

1. Засчитать результат игровой ситуации

или

2. Аннулировать результат игровой ситуации, тогда бегуны возвращаются на те базы, которые они занимали.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если игровая ситуация получилась в результате отбития мяча, то бьющий возвращается на отбивание со счетом болов и страйков, который он имел до обнаружения нелегального питчера, все бегуны возвращаются на базы, которые они занимали до подачи.

ПРАВИЛО 7. ОТБИВАНИЕ

ПУНКТ 1. ОЧЕРЕДНОЙ БЬЮЩИЙ.

а. Это игрок команды нападения, его фамилия следует за фамилией бьющего в списке.

б. Должен занять место в круге очередного бьющего.

в. Может иметь с собой две софтбольные биты, игровую и разминочную, или обе игровые.

ПРИМЕЧАНИЕ: к бите, которой разминается очередной бьющий, не должно быть ничего прикреплено, кроме утяжелителей, одобренных Федерацией.

РЕШЕНИЕ: запрещается использовать во время разминки нелегальный инвентарь, он должен быть убран с поля. Если игрок продолжает использовать нелегальный инвентарь, то этот игрок удаляется с поля.

г. Может выйти из круга очередного бьющего:

1. Когда он становится бьющим;

2. Чтобы не создавать помеху флай-болу или проброшенному мячу.

д. Не создавать помеху полевому игроку в игровой ситуации.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый», и если объявлена интерференция:

1. Полевому игроку, пытающемуся вывести бегуна в аут:

(а) бегун, ближайший к «дому», объявляется в ауте;

(б) другие бегуны возвращаются на базы, которые они занимали в момент помехи, кроме случая форс-ситуации.

2. Игроку или кетчеру, ловящему флай-бол:

(а) бьющий-бегун объявляется в ауте;

(б) бегуны возвращаются на те базы, которые занимали до подачи питчера.

ПУНКТ 2. ОЧЕРЕДНОСТЬ ОТБИВАНИЯ.

а. Очередность отбивания записывается в заявочном списке на игру и передается менеджером или капитаном команды главному судье до начала встречи, главный судья передает этот список менеджеру или капитану противоположной команды.

б. Очередность отбивания должна соблюдаться на протяжении всей игры, кроме случаев замены. Заменяющие игроки занимают место игроков, выведенных из игры.

в. Первым бьющим в новом иннинге будет тот бьющий, чья фамилия в списке следует за фамилией последнего бьющего в предыдущем иннинге, закончившего отбивание.

РЕШЕНИЕ: пункты **2б** и **2в**. Отбивание вне очереди — апелляциянная игра. Апелляцию может подать менеджер, тренер или полевой игрок команды защиты. Команда защиты лишается права подать апелляцию на отбивание вне очереди, если игроки покинули свои позиции в поле и направляются в дагаут.

1. Если «защита» обнаружит внеочередного бьющего, когда он отбивает:

(а) очередной бьющий может занять место в зоне бьющего и продолжить отбивание со счетом болов и страйков, который был у внеочередного бьющего;

(б) все передвижения по базам и очки действительны.

2. Если внеочередной бьющий обнаруживается, когда он занял базу и до подачи следующему бьющему:

(а) игрок, который должен был отбивать (очередной бьющий), получает аут;

(б) любые продвижения по базам или очки, принесенные команде вследствие удара внеочередного бьющего или его продвижения на первую базу в результате удара, ошибки, бейз он болз, попадания в бьющего аннулируются;

(в) следующим бьющим будет тот, чья фамилия по списку следует за выведенным в аут;

(г) если это третий аут, то очередным бьющим в следующем иннинге будет игрок, чья фамилия в списке следует за фамилией игрока, которого вывели в аут.

3. Если внеочередной бьющий обнаруживается после первой легальной или нелегальной подачи питчера следующему бьющему:

(а) внеочередной бьющий становится легальным;

(б) любые продвижения по базам или очки остаются действительными;

(в) следующим бьющим становится тот игрок, чья фамилия в списке стоит за фамилией отбивавшего вне очереди;

(г) аут не объявляется;

(д) в тот момент, когда внеочередной бьющий становится легальным, список отбивания сдвигается до игрока, следующего в списке после внеочередного, а игроки, чьи фамилии находятся между ними, пропускают свою очередь.

4. Бегун не может покинуть базу и вернуться в зону бьющего, потому что следующий за ним в списке бьющий стал легальным.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: судья снял с базы бьющего-бегуна (правило 8, пункт 2б).

г. Если объявляется третий аут, а бьющий еще не закончил свое отбивание, то он будет первым бьющим в следующем иннинге, счет болов и страйков начинается заново.

ПУНКТ 3. ПОЗИЦИЯ ОТБИВАНИЯ.

а. Бьющий обязан в течение 10 секунд после команды «ПЛЭЙ БОЛ» занять свое место в зоне бьющего.

НАКАЗАНИЕ: судья объявляет: «Страйк». При этом даже не обязательно бросать мяч. Мяч «мертвый».

б. Бьющий до подачи должен находиться внутри зоны бьющего. Он может наступать на линии, но никакая часть его обуви не должна выходить за эти линии.

ПУНКТ 4. СУДЬЯ ОБЪЯВЛЯЕТ «СТРАЙК»:

а. Когда легально поданный мяч (любая его часть) коснулся страйк-зоны до того, как коснулся земли, и бьющий при этом не махнул битой.

б. Точно поданный мяч, бьющий промахнулся.

РЕШЕНИЕ: Мяч «живой», бегуны могут продвигаться по базам и могут быть осалены.

в. Фал-тип.

РЕШЕНИЕ: мяч «живой», бегуны могут продвигаться по базам и могут быть осалены. Если третий страйк, бьющий в ауте.

г. Любой фал-бол до двух страйков.

д. Поданный мяч, попавший в бьющего, совершавшего удар.

е. Отскочивший от биты мяч и попавший в бьющего (или его одежду), когда он находится в зоне бьющего, и меньше двух страйков.

ж. Мяч, попавший в бьющего в страйк-зоне.

з. Когда бьющий отказывается зайти в зону бьющего в течение 10 секунд после команды «ПЛЭЙ БОЛ».

РЕШЕНИЕ: пункты 4г – 4з. Мяч — «мертвый». Бегуны возвращаются на свои базы.

ПУНКТ 5. СУДЬЯ ОБЪЯВЛЯЕТ «БОЛ»:

а. Каждый поданный мяч, который:

1. Не вошел в страйк-зону;
2. Коснулся земли до того, как пересек «дом», и бьющий не махнул битой.
3. Коснулся домашней пластины, и бьющий не махнул битой.

РЕШЕНИЕ: Мяч в игре, бегуны могут продвигаться по базам и могут быть осалены.

б. Каждый нелегально поданный мяч:

1. Который бьющий не отбил;
2. Если менеджер выбрал не результат игровой ситуации после удара по мячу.

РЕШЕНИЕ: Мяч «мертвый». Бегуны не могут продвигаться по базам.

в. Каждый сверхнормативный разминочный бросок.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны не могут продвигаться по базам.

г. Когда кетчер не возвращает мяч непосредственно питчеру, как того требуют настоящие

Правила.

д. Когда питчер не производит подачу в течение 20 секунд после приема мяча.

ПУНКТ 6. БЬЮЩИЙ В АУТЕ, когда:

а. Он бьет по мячу, промахивается, и это третий страйк, а мяч касается игрока (любой части тела).

б. Он входит в зону бьющего с нестандартной битой или обнаружено использование им нестандартной биты.

в. Он входит в зону бьющего с нелегальной битой или обнаружено использование им нелегальной биты.

ПРИМЕЧАНИЕ: бита удаляется из игры.

г. Когда он отбивает мяч, а одна из его ступней полностью находится вне зоны бьющего, или он касается домашней пластины.

д. Когда он при двух страйках отбивает «бант» на фал-территорию.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если бегун сталкивается:

1. С полевым игроком, пытающимся поймать флай-бол на фал-территории, или
2. С фал-флай-болом, который пытается поймать полевой игрок. Бегун в ауте. Бьющему засчитывается страйк, и он продолжает отбивать, если у него до удара было меньше двух страйков.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Если, по мнению судьи, это была помеха, а могла бы быть ситуация двойной игры, то в аут выводится бегун, который ближе к «дому».

2. Если такой флай-бол был пойман, то мяч в игре.

е. Если он ударил битой второй раз по мячу над фэйр-территорией.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если он находится в зоне бьющего, а бита у него в руках, то это будет фал-бол.

ПРИМЕЧАНИЕ: если бьющий выпустил биту, и мяч ударился об нее, и, по мнению судьи, это было не преднамеренно, то бьющий не в ауте, а мяч в игре.

ж. Если он переходит из одной зоны в другую перед кетчером, когда питчер принимает сигналы.

РЕШЕНИЕ: пункты **ба – бж.** Мяч «мертвый». Бегуны должны вернуться на базы, которые они занимали до подачи.

з. Он:

1. Шагнул из зоны бьющего и мешает кетчеру ловить или бросить мяч;
2. Находится в зоне бьющего и намеренно мешает кетчеру;
3. Создает помеху в игровой ситуации на «доме».

РЕШЕНИЕ: Мяч «мертвый». Бегуны должны вернуться на те базы, которые они занимали до помехи.

и. Третий страйк пойман кетчером.

к. У него три страйка, первая база занята, и меньше двух аутов.

РЕШЕНИЕ: мяч в игре, бегуны могут продвигаться по базам и могут быть осалены.

ПРАВИЛО 8. БЬЮЩИЙ-БЕГУН И БЕГУН

ПУНКТ 1. БЬЮЩИЙ СТАНОВИТСЯ БЕГУНОМ, когда:

а. Он отбивает мяч на фэйр-территорию.

б. Третий страйк не пойман кетчером, при условии:

1. Первая база не занята и ситуация менее двух аутов;
2. Два аута.

ПРИМЕЧАНИЕ: это правило третьего страйка. Мяч в игре, бьющий становится бегуном и может быть выведен в аут.

в. Судья объявляет четыре «бола».

РЕШЕНИЕ: бьющий может занять первую базу без опасения быть выведенным в аут (при условии, что он коснулся базы). Мяч в игре, кроме случая блокировки мяча.

г. Кетчер или другой полевой игрок помешал бьющему отбить подачу.

РЕШЕНИЕ:

1. Судья подает команду «МЕРТВЫЙ» МЯЧ», как только закончится игровая ситуация.

2. Менеджер команды нападения может сделать выбор:

- (а) наказание за вмешательство
или
- (б) засчитать результат игры.

3. Однако, если после удара бьющий занял первую базу и другие бегуны продвинулись вперед, по крайней мере, на одну базу, игра продолжается без учета вмешательства.

ПРИМЕЧАНИЕ: если бегун пропустил базу, он обязан вернуться и коснуться ее.

4. Если менеджер выбирает наказание за вмешательство, т.е. бьющий занимает первую базу, другие бегуны передвигаются на следующие базы, только если они вынуждены передвигаться.

д. Отбитый мяч на фэйр-территории касается судьи или бегуна. Если фэйр-бол касается бегуна, стоящего на базе, аут не объявляется.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: если такое касание было:

1. После касания мяча полевым игроком (включая питчера), то мяч остается в игре;

2. После того, как мяч пролетел рядом с полевым игроком, но ни питчер, ни другой игрок не пытались сделать аут, то мяч остается в игре;

3. До того, как мяч пролетел мимо полевого игрока (мимо воображаемой линии защиты игрока), не считая питчера, мяч становится «мертвым»:

- (а) бегун, если он не на базе, в ауте, бьющий занимает первую базу.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если, по мнению судьи, ни у одного полевого игрока не было возможности сделать аут, то бегун не в ауте, но мяч «мертвый». Все бегуны возвращаются на свои базы, если только не вынуждены продвинуться на следующие базы;

- (б) если мяч попадает в бегуна, стоявшего на базе, то «мертвый» мяч или «живой» — зависит от позиции полевого игрока, находящегося рядом с базой.

е. В него, стоящего в зоне бьющего, попадает поданный питчером мяч, который он не пытался ударить и который не объявлен страйком, даже если перед этим мяч коснулся земли.

ПРИМЕЧАНИЕ: руки бьющего не являются продолжением биты.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый», бьющий занимает первую базу.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если не было попытки уклониться, судья объявляет «бол» или «страйк».

ж. Отбитый фэйр-флай-бол:

1. Улетает за дальнее ограждение поля;
2. Коснувшись ловушки игрока, улетает за ограждение поля;
3. Касается фал-мачты выше ограждения.

РЕШЕНИЕ: такой удар называется «хоум-ран», и бьющий-бегун должен обежать все базы, поочередно касаясь их.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если

- (1) мяч пролетел расстояние меньше, чем указано в правиле 2, пункт 1;
- (2) мяч, коснувшись ловушки игрока, улетает за ограждение поля на фал-территории, бьющий-бегун может занять только вторую базу.

ПРИМЕЧАНИЕ: место, где ограждение ближе, чем требуемое расстояние, сообщается судье.

з. Кто-либо (не член команды) вышел на игровое поле и помешал:

1. Отбитому мячу, катящемуся по земле;
2. Полевому игроку поймать отбитый или переданный мяч;
3. Полевому игроку сделать передачу;
4. Мячу, брошенному полевым игроком.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бьющий-бегун занимает базу, которую, по мнению судьи, он мог бы достичь, если бы не было вмешательства.

ПУНКТ 2. БЬЮЩИЙ-БЕГУН В АУТЕ, когда:

а. При третьем страйке кетчер уронил мяч, а затем осалил бьющего или передал мяч на первую базу раньше, чем бьющий-бегун добежал.

б. Флай-бол легально ловится полевым игроком до того, как мяч коснется земли или кого-либо не из команды защиты.

в. После удара он был осален не на базе или до того, как достиг первой базы.

г. Он отказался занять первую базу, а вместо этого вошел в расположение команды:

1. После того как отбил фэйр-бол;
2. После того как объявлен четвертый «бол»;
3. В любых других случаях, когда он мог занять первую базу.

д. Объявлен инфилд-флай.

РЕШЕНИЕ: пункты **2а – 2д.** Мяч в игре, бегуны могут передвигаться, рискуя быть выведенными в аут.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: когда отбитый мяч «мертвый», бьющий не в ауте, а бегуны передвигаться не могут, если только не вынуждены.

е. После удара, при движении на первую базу, он коснулся фэйр-части во время игры на первой базе.

РЕШЕНИЕ: это апелляционная ситуация. Команда защиты может вывести бьющего-бегуна в аут по апелляции, пока он не вернулся на первую базу, после того как пробежал ее.

ж. Он:

1. Бежит на первую базу не в коридоре и, по мнению судьи, мешает:

- (а) полевому игроку принять переданный мяч;
- (б) брошенному мячу, мешая полевому игроку принять его.

ПРИМЕЧАНИЕ: если брошенный мяч попадает в бьющего-бегуна, то это не является интерференцией.

2. Мешает полевому игроку принять отбитый мяч.

ПРИМЕЧАНИЕ: для того чтобы не мешать полевому игроку принимать отбитый мяч, бьющий-бегун может обежать вне коридора.

3. Мешает полевому игроку передать мяч другому игроку.

4. Намеренно мешает брошенному мячу.

5. Касается мяча, отбитого им на фэйр-территорию.

6. При третьем не ловленном страйке мешает кетчеру.

ПРИМЕЧАНИЕ: если, по мнению судьи, была возможность сделать два аута, то ближайший к «дому» бегун выводится в аут.

з. Он мешает игрокам защиты сделать аут в «доме».

ПРИМЕЧАНИЕ: бегун тоже в ауте.

и. После удара он возвращается к домашней пластине, пятится или останавливается, пытаясь избежать осаливания полевым игроком.

к. Он мешает полевому игроку поймать флай-фал-бол.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если помеху создал бегун, то бегун выводится в аут, а бьющий возвращается на отбивание. Если это третий аут, то этот бьющий будет первым бьющим в следующем иннинге.

РЕШЕНИЕ: пункты **2ж – 2к.** Мяч «мертвый», бегуны возвращаются на базы, которые они занимали до подачи.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: пункты **2ж – 2к.** Если до интерференции игра была против бегуна, и:

1. Бегун был выведен в аут, то результат засчитывается;

2. Бегун не был выведен в аут, то результат засчитывается, кроме ситуации, когда бьющий-бегун создал помеху, и это третий аут. Остальные бегуны, не участвовавшие в игре, должны вернуться на базы, которые они занимали до подачи.

л. Меньше двух аутов и первая база занята, полевым игроком, по мнению судьи, намеренно роняет фэйр-флай-бол (включая лайн-драйв и бант).

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бьющий в ауте, бегуны возвращаются на базы, которые занимали до подачи.

ПРИМЕЧАНИЕ: в ситуации «инфилд-флай» мяч не считается уроненным намеренно, т.к. бьющий в этой ситуации всегда в ауте.

м. Когда, по мнению судьи, предыдущий бегун умышленно мешает полевому игроку, который пытается:

1. Поймать переданный мяч;

2. Передать мяч, чтобы завершить игровую ситуацию.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегун в ауте. Остальные бегуны должны вернуть на те базы, которые они занимали на момент интерференции.

н. Когда кто-либо, кроме полевых игроков, выходит на игровое поле и мешает:

1. Полевому игроку поймать флай-бол;

2. Флай-болу, который, по мнению судьи, ловил полевой игрок.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны занимают те базы, которые, по мнению судьи, они могли бы занять, если бы не было вмешательства.

ПУНКТ 3. БЬЮЩИЙ-БЕГУН В АУТ НЕ ВЫВОДИТСЯ, если полевым игроком используется нелегальной ловушкой.

РЕШЕНИЕ: менеджер команды нападения может сделать выбор:

(а) засчитать результат игры

или

(б) вернуть игрока на отбивание, со счетом болов и страйков до удара, бегуны возвращаются на те базы, которые они занимали до удара.

ПУНКТ 4. БЕГУН ДОЛЖЕН ПООЧЕРЕДНО КОСНУТЬСЯ ВСЕХ БАЗ (т.е. первой, второй, третьей и домашней пластины).

а. Бегун должен вернуться на базу:

1. Если он покинул базу до того, как был пойман флай-бол;

2. Если он пропустил базу; пока мяч в игре, он должен вернуться и коснуться баз в обратном порядке.

РЕШЕНИЕ: мяч в игре, бегуны могут возвращаться, и могут быть осалены.

б. Когда бегун получает право занять базу, он должен коснуться ее до того, как будет выведен в аут. Он может занимать эту базу до тех пор, пока не займет следующую или пока не будет вынужден освободить ее следующему бегуну.

в. Если бегун сдвигает базу с ее места, то ни он, ни следующие за ним бегуны в этой игровой ситуации не должны двигаться к сдвинутой базе (они должны касаться места, на котором первоначально находилась база).

РЕШЕНИЕ: мяч в игре, и бегуны могут продвигаться или возвращаться к базам, и могут быть выведены в аут.

г. Два бегуна не могут одновременно находиться на одной базе.

РЕШЕНИЕ: база присуждается тому бегуну, кто первый ее занял, кроме ситуации «вынужденная игра». Другого бегуна можно вывести в аут, осалив его мячом.

д. Выведенный в аут предшествующий бегун не влияет на результат игры следующего бегуна, касающегося баз в установленном порядке.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если предшествующий бегун выведен в аут и это третий аут, то следующие бегуны не могут зарабатывать очки.

е. Бегун не может вернуться к пропущенной или покинутой раньше времени базе, если он вышел с игрового поля или следующий бегун принес очко своей команде.

ж. Когда объявлен «мертвый» мяч, бегун не может вернуться на базу, которую он

1. Покинул нелегально;

2. Пропустил базу.

з. Если бегун покинул базу до того, как был пойман флай-бол, он должен коснуться этой базы повторно, прежде чем продвигаться дальше по базам.

и. При продвижении по базам их нужно касаться в установленном порядке.

РЕШЕНИЕ: пункты **4е – 4и**. Если команда защиты подаст апелляцию до следующей подачи, бегун должен быть объявлен в ауте за нарушение этих пунктов.

ПУНКТ 5. БЕГУН МОЖЕТ ПРОДВИГАТЬ ПО БАЗАМ, И МОЖЕТ БЫТЬ ВЫВЕДЕН В АУТ, когда:

а. При подаче мяч покинул кисть питчера.

б. Мяч отбит на фэйр-территорию, во время передачи мяча полевыми игроками.

в. При передаче мяч попал в судью.

г. Флай-бол пойман легально (в первое касание).

д. Мяч, отбитый на фэйр-территорию:

1. Попадает в судью после того, как он прошел мимо полевого игрока не считая питчера, и другой полевой игрок не мог сделать аут;

2. Попадает в судью после того, как он коснулся полевого игрока включая питчера.

РЕШЕНИЕ: пункты **5а – 5д**. Мяч в игре.

ПУНКТ 6. БЕГУН МОЖЕТ БЫТЬ ВЫВЕДЕН В АУТ:

а. Если он не коснулся присужденной ему базы, прежде чем попытался занять следующую базу.

б. Если после пробежки через первую базу он, продолжая двигаться, сделал попытку занять вторую базу.

в. Если, после того как сдвинул базу, он, продолжая двигаться, попытался занять следующую базу.

ПУНКТ 7. БЕГУН, ПРОДВИГАЯСЬ ПО БАЗАМ, НЕ ВЫВОДИТСЯ В АУТ:

а. Когда после четырех болов бьющий получает право занять первую базу.

РЕШЕНИЕ: мяч остается в игре. Бегуны могут продвигаться дальше присужденных им баз на свой страх и риск.

б. Когда полевой игрок мешает бегуну продвигаться по базам:

1. Не владея мячом;

2. Не принимая отбитый мяч;

3. Не принимая передаваемый мяч;

ПРИМЕЧАНИЕ: понятие «принимая переданный мяч» означает, что мяч находится между бегуном и полевым игроком. Если мяч в любом другом месте, объявляется обструкция.

4. Делает обманное осаливание без мяча.

РЕШЕНИЕ: если обструкция имела место (включая загон), то:

1. Судья должен показать сигналом отложенное наказание, и мяч остается «живым» до конца игровой ситуации;

2. Бегуну, против которого было вмешательство, дается право занять ту базу, которую, по мнению судьи, он мог бы достичь без вмешательства. Игрок, сделавший обманное осаливание, удаляется с поля.

3. Если бегуна, которому помешали, выводят в аут до того, как он достиг как минимум одной базы, объявляется «мертвый» мяч, бегуну дается право занять ту базу, которую, по мнению судьи, он мог бы достичь без вмешательства. Бегун, против которого было вмешательство, не объявляется в ауте за осаливание между базами, где была обструкция, кроме случаев апелляции: (а) он пропустил базу; (б) он покинул базу раньше, чем был пойман флай-бол.

4. Если бегуна, которому помешали, выводят в аут после того, как он занял базу, до которой была обструкция, то бегун объявляется в ауте.

5. Обструкция кетчера против бьющего подпадает под действие правила 8, пункт 1г.

ПРИМЕЧАНИЕ: бегуны, против которых была обструкция, передвигаясь по базам, должны их коснуться в установленном порядке, иначе они будут выведены в аут по апелляции команды защиты.

в. Когда «дикая» подача или пролетевший мяч проскакивает под ограждением, над ним, сквозь него или застрянет в нем.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Все бегуны передвигаются на одну базу.

г. Вынужден освободить базу, потому что бьющий получил право занять первую базу.

д. Питчер подал нелегальную подачу.

е. Когда полевой игрок касается отбитого, переданного или поданного мяча на фэйр-территории (или ловит его) своей кепкой, шлемом, маской, нагрудником, карманом, снятой ловушкой или любой частью своей формы.

РЕШЕНИЕ: все бегуны, включая бьющего-бегуна, передвигаются на:

1. Три базы с момента подачи, если это отбитый мяч;

2. Две базы с момента броска, если это переданный мяч;

3. Одну базу, если это подача питчера.

Но в каждой этой ситуации они могут двигаться дальше на свой страх и риск.

ПРИМЕЧАНИЕ: если, по мнению судьи, нелегальное касание или ловля помешали отбитому мячу улететь за дальнейшее ограждение поля, бьющему присуждается хоум-ран.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: бьющему присуждается одна база только при третьем страйке, когда он получает право занять первую базу. Если при подаче мяч проскальзывает мимо ловушки кетчера и ловится обмундированием, то наказания не будет, если:

(а) бегуны не продвигались по базам;

(б) не было возможности явной игры;

(в) не было возможности бегунам продвинуться дальше.

ж. Когда мяч проброшен за ограждение фал-территории или заблокирован.

РЕШЕНИЕ: все бегуны, включая бьющего-бегуна, перемещаются на две базы с момента, когда мяч выскользнул из рук полевого игрока. Если два бегуна оказались между двумя (одними и теми же) базами, то присуждение баз определяется от позиции бегуна, который ближе к «дому».

ИСКЛЮЧЕНИЕ:

1. Когда мяч улетает за фал-территорию или становится заблокированным, каждому бегуну присуждается одна база от той, которую он успел коснуться до момента выхода мяча с игровой площадки.

2. Если бегун коснулся следующей базы, а затем вернулся на ту, которую занимал раньше, то эта база считается как база «последнего касания» для ситуации присуждения баз.

3. Если мяч заблокирован обмундированием игрока команды нападения, то мяч «мертвый», бегуны возвращаются на свои базы. Если в этой ситуации, блокировка мяча явилась помехой для команды защиты, то бегун объявляется в ауте. (Если этот бегун до того, как заблокировал

мяч, успел принести очко (т.е. после касания дома), то в аут выводится бегун, ближайший к «дому»).

з. Когда отбитый флай-бол на фэйр-территорию:

1. Улетает за дальнейшее ограждение поля.
2. Коснувшись ловушки или тела полевого игрока, или верха ограждения на фэйр-территории улетает за пределы поля.
3. Касается фал-мачты выше ограждения.

РЕШЕНИЕ: Мяч «мертвый». Все бегуны продвигаются до домашней пластины.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: бегунам присуждаются две базы с момента подачи, если:

1. Расстояние от «дома» до дальнего ограждения меньше, чем сказано в правиле **2**, пункт **1**;
2. Отбитый флай-бол коснувшись ловушки игрока, вылетает за ограждение на фал-территории;
3. Траектория отбитого фэйр-флай-бола, улетевшего за ограждение, была изменена полевым игроком.

и. Когда мяч перескакивает или пролетает сквозь ограждение или укатился за ограничивающую **линию игрового поля**. А также если траектория мяча была изменена:

1. Полевым игроком или судьей;
2. Бегуном, после того как мяч пролетел мимо полевого игрока, не считая питчера, и другой игрок не мог сделать аут, и мяч улетает на фал-территорию.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны передвигаются на две базы с момента подачи.

к. Когда полевой игрок не преднамеренно уносит мяч за пределы игровой площадки.

ПРИМЕЧАНИЕ: действия полевого игрока, унесшего мяч в дагаут или в место расположения команды, чтобы осалить игрока команды нападения, считаются непреднамеренными.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны передвигаются на одну базу с момента уноса мяча.

л. Когда, по мнению судьи, полевой игрок специально выносит, пинает, выталкивает или выбрасывает мяч за пределы игровой площадки.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны передвигаются на две базы с момента действия.

ПРИМЕЧАНИЕ: фал-линии входят в игровую площадку.

м. Когда кто-либо, кроме членов команды, выходит на игровую площадку и мешает:

1. Полевому игроку поймать флай-бол;
2. Флай-болу, который полевой игрок ловит;
3. Отбитому мячу, катящемуся по фэйр-территории;
4. Полевому игроку поймать переданный мяч;
5. Полевому игроку бросить мяч;
6. Мячу, переданному полевым игроком.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны передвигаются на базы, которые, по мнению судьи, они могли бы занять, если бы не было вмешательства.

ПУНКТ 8. БЕГУН ДОЛЖЕН ВЕРНУТЬСЯ НА СВОЮ БАЗУ, не касаясь баз, которые он успел пробежать, когда:

а. Объявлен фал-бол;

б. Объявлен нелегально отбитый мяч;

в. Бьющий бегун объявлен в ауте за интерференцию;

г. При ударе мяч попадает в бьющего;

д. При подаче мяч попадает в бьющего;

е. Меньше двух аутов и первая база занята, полевой игрок, по мнению судьи, намеренно роняет флай-бол (включая «лайн-драйв» или «бант»);

ПРИМЕЧАНИЕ: в ситуации «инфилд-флай» потеря мяча считается умышленной.

РЕШЕНИЕ: пункты **8а – 8е**. Мяч «мертвый». Бегун должен вернуться на базу, которую он занимал до подачи, кроме случая, когда он вынужден освободить базу, т.к. бьющему присуждена первая база.

ж. Бьющий или другой бегун объявлен в ауте за вмешательство;

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегун должен вернуться на базу, которую он занимал до момента вмешательства, кроме случая, когда он вынужден освободить базу, т.к. бьющему присуждена первая база.

з. Судья на «доме» мешает кетчеру предотвратить «кражу» базы или сделать аут;

ПРИМЕЧАНИЕ: если после «дикой» подачи или пропущенного мяча кетчер при передаче попадает в судью, то это не будет считаться вмешательством, и мяч остается в игре.

РЕШЕНИЕ: судья жестом показывает: «отложенное решение», мяч остается в игре до окончания игровой ситуации:

1. Если аут был сделан, то он засчитывается, а мяч «живой»;

2. Если аут не был сделан, то мяч «мертвый», бегуны возвращаются на базы, которые они занимали до момента броска.

ПУНКТ 9. БЕГУН(У) ОБЪЯВЛЯЕТСЯ (в) АУТ(е):

а. Когда он, при движении к базе, чтобы избежать осаливания, выбегает из коридора — см. правило 1, пункт 4.

б. Когда он не касался базы и был осален мячом или ловушкой с мячом.

в. Когда, при вынужденной игре, полевой игрок:

1. Владея мячом, первым коснулся базы, которую бегун был вынужден занять;

2. Осалил базу мячом до того, как бегун достиг этой базы;

3. Осалил бегуна между базами.

ПРИМЕЧАНИЕ: если бегун, коснувшись следующей базы, по какой-либо причине возвращается к базе, которую он занимал до этого, то ситуация вынужденной игры восстанавливается.

г. Когда он не вернулся, чтобы повторно коснуться базы, которую занимал или пропустил, и подана апелляция.

РЕШЕНИЕ: пункты 9а – 9г. Мяч в игре.

д. Когда он обгоняет предыдущего бегуна до того, как тот объявлен в ауте.

РЕШЕНИЕ: мяч в игре.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если он обгоняет предыдущего бегуна во время объявленного «мертвого» мяча, то мяч вне игры.

е. Когда он покидает свою базу раньше, чем был пойман флай-бол.

ж. Когда он при движении по базам или в обратном порядке не коснулся баз.

з. Когда бьющий-бегун пробежал первую базу, и пытался занять вторую, и был осален не на базе.

и. Когда, при завоевании домашней пластины, он не коснулся ее и возвращается, чтобы коснуться, полевой игрок с мячом в руках, касаясь «дома», подает апелляцию судье.

РЕШЕНИЕ: пункты 9е – 9и. Все эти ситуации апелляция. Бегун не будет объявлен в ауте, пока апелляция не будет удовлетворена:

1. Апелляция может быть подана, когда мяч «живой» или «мертвый», но команда защиты теряет право на апелляцию, которая не была сделана:

(а) до следующей подачи;

(б) до того, как полевые игроки покинули свои места на игровом поле и направились в дагаут. Если апелляция подается полевым игроком, он должен находиться в инфилде;

(в) в случае последней игровой ситуации в игре, до того, как судьи покинули игровую площадку.

2. **АПЕЛЛЯЦИЯ ПРИ «ЖИВОМ» МЯЧЕ.** Бегуны могут покинуть свои базы во время апелляции при «живом» мяче, когда:

(а) мяч вышел из круга подачи;

(б) питчер выполнил подачу или передачу;

(с) питчер сделал движение передачи мяча, показывая игру или обманный бросок.

3. **АПЕЛЛЯЦИЯ ПРИ «МЕРТВОМ» МЯЧЕ.** Когда судья остановил игру или мяч стал «мертвым», любой член команды защиты может подать устную апелляцию на бегуна, который

не коснулся базы или покинул базу раньше, чем был пойман флай-бол. Подающий апелляцию должен находиться в инфилде с мячом или без него (мяч должен находиться на игровой площадке) Судья, к которому обратились, должен принять апелляцию и вынести решение по этой игровой ситуации. В то время бегуны должны оставаться на тех местах, где их застала остановка игры, и могут начать двигаться только со следующей подачей.

ПРИМЕЧАНИЕ:

(а) если мяч вылетел за пределы игровой площадки, апелляцию нельзя подать, пока судья не даст новый мяч;

(б) если во время апелляции питчер с мячом стоит на пластине питчера, то нелегальная подача не объявляется;

(в) если судья объявил продолжение игры, а питчер подал апелляцию, то судья должен снова остановить игру, а затем принять апелляцию.

4. Апелляция на лишний аут подается после третьего аута, и если она удовлетворяется, то очко аннулируется.

к. Когда он не на базе, а в него на фэйр-территории попадает отбитый мяч, который не пролетел мимо полевых игроков, не считая питчера.

л. Когда он специально пинает мяч, пропущенный полевым игроком.

м. Когда он мешает полевому игроку принять отбитый мяч или умышленно делает помеху переданному мячу.

ПРИМЕЧАНИЕ: если, по мнению судьи, это помешало сделать двойной аут, то в аут также выводится и **последующий** бегун.

н. Когда, после того, как бегун или бьющий был объявлен в ауте, или бегун принес очко, мешает полевому игроку играть против другого бегуна. Бегуну, продолжающему бежать по линии броска, должна быть засчитана помеха.

ПРИМЕЧАНИЕ: бегун, ближайший к «дому», выводится в аут.

о. Когда один или более членов команды нападения находятся около базы, к которой бежит бегун, тем самым отвлекая полевых игроков, чтобы затруднить игру против этого бегуна.

ПРИМЕЧАНИЕ: членами команды являются все, кому разрешено находиться в дагауте.

п. Когда, во время приема отбитого мяча или передачи мяча, тренер третьей базы бежит по прямой в «дом» или рядом с базовой линией, мешая сделать передачу в «дом».

РЕШЕНИЕ: бегун, ближайший к «дому», объявляется в ауте.

р. Когда базовый тренер:

1. Находясь в зоне тренера, намеренно вмешивается в передачу мячу;

2. Вмешивается в действия игроков команды защиты против бегуна или бьющего.

ПРИМЕЧАНИЕ: бегун, ближайший к «дому», объявляется в ауте.

с. Когда игрок команды защиты, получив мяч, поджидает бегуна, а бегун намеренно врывается в полевого игрока (не делает попытки «слайда»).

НАКАЗАНИЕ: такие действия считаются вопиющим нарушением, поэтому бегун удаляется с поля.

РЕШЕНИЕ: пункты **9к – 9с.** Мяч «мертвый». Бегуны должны вернуться на базы, которые занимали на момент вмешательства, кроме случая, когда они вынуждены продвинуться дальше, т.к. бьющему присуждена первая база.

т. Когда кто-либо, кроме другого бегуна, физически помогает ему, пока мяч в игре.

РЕШЕНИЕ:

1. Если помощь была оказана до того, как был пойман флай-бол (не имеет значения — на фэйр- или фал-территории), объявляется «мертвый» мяч, и бегун выводится в аут.

2. Если в результате игры мяч стал «мертвым», то, если мяч:

(а) пойман, бьющий тоже в ауте;

(б) на фэйр-территории, но не пойман, включая хоум-ран, бьющий занимает первую базу;

(в) фал-бол, бьющий отбивает снова.

3. Другие бегуны должны вернуться на те базы, которые занимали до этой ситуации, кроме случая, когда они вынуждены продвинуться дальше, т.к. бьющему присуждена первая база.

у. Когда он бежит по базам в обратном порядке, пытаюсь ввести в заблуждение полевых игроков.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бегуны должны вернуться на базы, которые занимали на момент объявления этого бегуна в ауте, кроме случая, когда они вынуждены продвинуться дальше, т.к. бьющему присуждена первая база.

ф. Когда мяч покинул руку питчера, а питчер не был в контакте с базой во время легальной подачи.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Объявляется: «НЕТ ПОДАЧИ». Бегуны должны вернуться на базы, которые занимали на момент подачи.

х. Когда питчеру вернули мяч в круг подачи, он не возвращается к своей базе и не пытается занять следующую базу.

РЕШЕНИЕ:

1. Мяч «мертвый». Бегуны должны вернуться на базы, которые занимали на момент объявления этого бегуна в ауте.

2. За отказ от немедленного возвращения к своей базе или занятия следующей бегун объявляется в ауте.

3. Если бегун вернулся на базу и сразу же покинул ее, он объявляется в ауте, кроме: (а) игровой ситуации, в которой участвует он или другой бегун (обманный бросок считается игровой ситуацией); (б) питчер сразу же передал мяч другому полевому игроку; (с) питчер выполнил подачу бьющему.

ПРИМЕЧАНИЕ: БЭЙЗ ОН БОЛЗ и НЕЛОВЛЕННЫЙ ТРЕТИЙ СТРАЙК приравниваются к отбитому мячу, после которого бегун обязан двигаться к следующей базе. Бьющий-бегун, пробежав первую базу, может попытаться занять вторую, не останавливаясь на первой. Если он, пробежав первую базу, сделал поворот в сторону второй базы и остановился после первой базы, то он должен продолжать бежать ко второй базе.

ц. Когда он отказывается занять базу и входит в расположение своей команды или дагаут, или покидает игровое поле, пока мяч в игре.

ч. Когда он занимает позицию для начала бега после ловли флай-бола сзади базы, не имея контакта с ней.

РЕШЕНИЕ: мяч в игре.

ш. Когда бьющий мешает полевым игрокам сделать аут в доме набегавшему бегуну.

РЕШЕНИЕ: мяч «мертвый». Бьющий тоже в ауте, бегуны должны вернуться на базы, которые занимали на момент подачи.

щ. Бегун объявляется в ауте, если кто-нибудь из команды нападения (тренер, менеджер), за исключением другого бегуна, физически помогает бегуну, когда мяч находится в игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: мяч остается «живым» до окончания игрового момента.

ПУНКТ 10. БЕГУН НЕ ОБЪЯВЛЯЕТСЯ В АУТЕ:

а. Если он пробежит сзади или спереди полевого игрока, и сзади базовой линии, чтобы избежать столкновения с полевым игроком, пытающимся поймать отбитый мяч в коридоре.

б. Если он бежит не по прямой линии, обегая полевого игрока без мяча.

в. Когда два (или больше) игрока пытаются поймать отбитый мяч и он сталкивается с игроком, который, по мнению судьи, не был в процессе ловли мяча.

г. Когда в него попадает отбитый нетронутый мяч на фэйр-территории, пролетев мимо полевого игрока, не считая питчера, и, по мнению судьи, другой игрок не мог сделать аут.

д. Когда в него попадает отбитый нетронутый мяч на фал-территории и, по мнению судьи, никто из полевых игроков не мог сделать аут.

е. Когда в него попадает отбитый мяч на фэйр-территории, после того как мяч коснулся полевого игрока, включая питчера, и бегун не смог уклониться от мяча.

ж. Когда он, находясь не на базе, был осален:

1. При этом мяч выпал из рук полевого игрока;
 2. Рукой или ловушкой, а мяч при этом находился в другой руке полевого игрока.
 - з. Когда команда защиты не подала апелляцию в положенное время.
 - и. Когда бьющий-бегун, пробежав первую базу, возвращается непосредственно на нее.
 - к. Когда ему не дали достаточно времени возвратиться на базу. Бегуна не объявляют в ауте, если он находился вне базы, когда питчер выполнил подачу. Бегун может продвигаться дальше, как будто бы он покинул базу легально.
 - л. Бегун, легально покинув базу, может не останавливаться из-за того, что питчер принимает мяч на пластине или шагнул с нее, чтобы принять мяч.
 - м. Покидает базу после того, как флай-бол коснулся полевого игрока.
 - н. Когда он находится на базе и в него попадает отбитый мяч, кроме случая, когда он намеренно делает интерференцию мячу или полемому игроку.
 - о. Когда он делает слайд в базу, сдвигает ее со своего места.
- ПРИМЕЧАНИЕ:** бегун, легально занявший базу, не объявляется в ауте из-за того, что база сдвинута. Он может вернуться на эту базу без опасения быть выведенным в аут после того, как база будет восстановлена на своем месте. Он будет наказан в том случае, если попытается занять следующую базу до того, как эту восстановят.
- п.** Когда игрок использует нелегальную ловушку при игре против бегуна.
- ПРИМЕЧАНИЕ:** подача питчера не считается игрой против бегуна.
- РЕШЕНИЕ:** менеджер команды нападения может сделать выбор:
1. Засчитать результат игровой ситуации или
 2. Аннулировать результат игровой ситуации, все бегуны возвращаются на те базы, которые они занимали до момента нарушения.
- ИСКЛЮЧЕНИЕ:** если игровая ситуация началась после того, как бьющий отбил, то бьющий возвращается на отбивание, а бегуны — на базы, которые они занимали до подачи.

ПРАВИЛО 9. «МЕРТВЫЙ» МЯЧ — МЯЧ В ИГРЕ

ПУНКТ 1. МЯЧ СЧИТАЕТСЯ ВНЕ ИГРЫ И СТАНОВИТСЯ «МЕРТВЫМ» при следующих обстоятельствах:

- а. Мяч отбит нелегально.
- б. Бьющий переходит из одной зоны бьющего в другую, когда питчер принимает сигналы от кетчера
- в. Судья объявил: «НЕТ ПОДАЧИ».
- г. При подаче мяч коснулся бьющего или его одежды, не имеет значения — был бьющий в зоне страйка или нет.
- д. Флай-фал-бол не пойман.
- е. Бегун покинул базу до подачи питчера.
- ж. Игрок команды нападения сделал интерференцию.
- з. Мяч улетает за пределы игровой площадки. Мяч считается вышедшим за пределы игровой площадки, когда он касается земли, кого- или чего-либо за пределами игровой площадки.
- и. При травме бьющего-бегуна или бегуна,двигающегося к присужденной базе; бьющий-бегун или бегун должен быть заменен. Заменяющему игроку должно быть разрешено занять присужденные базы, при этом он должен коснуться их.
- к. При помехе полемому игроку.
- л. «Дикая» подача или пропущенный мяч пролетает под «бэкстопом», над ним или сквозь него.
- м. Судья объявил: «ТАЙМ».
- н. Отбитый мяч касается бьющего, находящегося не в зоне бьющего.
- о. Бегун движется по базам в обратном порядке, чтобы ввести в заблуждение полевых игроков
- п. При подаче мяч попадает в бьющего.

р. Тренер, по мнению судьи, физически помогает игроку вернуться на базу или покинуть ее, или тренер третьей базы бежит прямо в «дом» или рядом с базовой линией во время принятия отбитого мяча или во время передачи, тем самым мешая сделать передачу в «дом».

с. Когда один или более членов команды нападения стоят около базы, к которой бежит бегун, тем самым отвлекая полевых игроков, чтобы затруднить игру против этого бегуна.

т. Когда бегун находится не в контакте с базой, при легальной подаче питчера.

у. Объявлен «ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ МЯЧ».

ф. Бьющий вошел в свою зону с нестандартной битой или пользуется ею.

х. Бьющий вошел в свою зону с нелегальной битой или пользуется нелегальной битой.

ц. Когда, меньше двух аутов и первая база занята, полевой игрой, по мнению судьи, намеренно роняет флай-бол (включая «лайн-драйв» или «бант»).

ПРИМЕЧАНИЕ: в ситуации «инфилд-флай» потеря мяча считается умышленной.

ч. Полевой игрок уносит мяч с игровой площадки.

ш. Остановлена игра, и подана апелляция.

щ. Бьющий отказывается заходить в свою зону после команды «ПЛЭЙ БОЛ» в течение 10 секунд.

э. Когда кто-либо, кроме членов команды, вышел на игровое поле и создал помеху полевому игроку.

ю. Бьющий-бегун движется в сторону «дома», пытаясь избежать осаливания.

РАЗЪЯСНЕНИЕ: пункты **1а–1ю.** При «мертвом» мяче бегуны не могут продвигаться по базам. Кроме случая, когда они вынуждены освободить базы, т.к. бьющему присуждена первая база, и в случае присуждения им базы или баз.

ПУНКТ 2. МЯЧ «ЖИВОЙ» И СЧИТАЕТСЯ В ИГРЕ:

а. В начале игры и каждой следующей половины иннингов, после команды судьи «ПЛЭЙ БОЛ».

б. В ситуации «инфилд-флай».

в. При передаче мяч теряется полевым игроком, но он остается на игровой площадке.

г. Мяч попадает в судью или бегуна на фэйр-территории после того, как:

1. Пролетел мимо полевого игрока, не считая питчера, и другой игрок не мог сделать аут;
2. Коснулся полевого игрока, включая питчера.

д. Мяч попадает в судью на фал-территории.

е. Бегун занимает базу в наказание за нелегальную ловлю отбитого, переданного или поданного мяча.

ж. Бегун объявляется в ауте за обгон предыдущего бегуна. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** если бегун был объявлен в аут за обгон предыдущего бегуна в ситуации, когда мяч становится «мертвым», то мяч остается вне игры.

з. Бегуну была создана помеха, но против этого бегуна игры не было. Мяч остается в игре до конца игровой ситуации.

и. Мяч легально отбит на фэйр-территорию.

к. Бегун возвращается к пропущенной базе.

л. Бегун, получивший право занять базу, должен коснуться ее до того, как он будет выведен в аут.

м. При сдвинутой базе, пока бегуны передвигаются по базам.

н. Бегун бежит не в коридоре между базами во избежание осаливания.

о. Бегуну сделали аут осаливанием или форс-аут.

п. Судья вывел бегуна в аут за отказ вернуться коснуться базы после остановки и продолжения игры.

р. Подана апелляция при «живом» мяче.

с. Бьющий отбил мяч на фэйр-территорию.

т. «Живой» мяч попал в фотографа, работников поля и др., кому разрешено находиться на поле.

у. Флай-бол пойман легально.

ф. Переданный мяч попал в игрока команды нападения.

х. Бьющий бросил биту, и мяч от биты выкатился на фэйр-территорию, и если, по мнению судьи, это не было сделано умышленно, то мяч в игре.

ц. Переданный мяч попадает в судью.

ч. Везде, где остается «живым». («мертвый» мяч — см. пункт 1).

ш. Переданный мяч попадает в базового тренера.

*ПРИМЕЧАНИЕ: если тренер намеренно создает помеху брошенному мячу, то это правило интерференции.**

щ. При объявлении счета бьющему.

ы. Легально пойманный фал-тип.

э. Мяч выскользывает из рук питчера при подаче.

ю. Бьющий объявлен в ауте за ранний сход с базы при любом флай-боле.

я. Бегун отказывается занять базу, передвигаться по базам, уходит в дагаут или покидает игровую площадку, объявляется в ауте.

ПУНКТ 3. ОТЛОЖЕННЫЙ «МЕРТВЫЙ» МЯЧ.

а. Нелегальная подача (правило 6, пункты 1–8).

б. Вмешательство кетчера (правило 8, пункт 1г)

в. Вмешательство судьи в «доме» (правило 8, пункт 8з).

г. Обструкция (правило 8, пункт 7б).

д. Брошенный, поданный или отбитый мяч на фэйр-территории касается снятого обмундирования (правило 8, пункт 9).

е. Тренер на первой или третьей базе физически помогает бегуну покинуть базу при флай-боле (правило 8, пункт 9т).

ПРИМЕЧАНИЕ: если такая ситуация произошла, объявляется два аута: первый — бегуну, за помощь тренера; второй — за пойманный флай-бол.

ПРАВИЛО 10. СУДЬИ

ПУНКТ 1. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ. Судьи являются представителями Федерации, которая их назначила на проведение игры, поэтому они уполномочены требовать выполнения каждого пункта данных Правил. Они имеют право приказывать игрокам, тренеру, капитану или менеджеру сделать или не делать что-либо, что, по их мнению, необходимо для выполнения одного или всех пунктов данных Правил, и наказывать за нарушения. Судья в «доме» имеет право принимать решения по всем ситуациям, не оговоренным в данных Правилах.

СОСТАВ ГСК СОРЕВНОВАНИЯ И ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГР
Организационный комитет (Оргкомитет) по проведению соревнований – группа официальных лиц Федерации, которые непосредственно проводят официальные соревнования и наделены исключительными правами. В состав Оргкомитета входят: представитель Президиума Федерации софтбола России, представитель Спортивно-технической комиссии, Главный секретарь соревнования, представитель исполнительной власти в области физической культуры и спорта субъекта на территории которого проводятся соревнования.

Комиссия по допуску спортсменов к официальным соревнованиям – группа официальных лиц осуществляющая допуск спортсменов к участию в официальных соревнованиях проводимых на территории Российской Федерации.

В состав комиссии входят:

а. Председатель комиссии – представитель органа исполнительной власти в области физической культуры и спорта субъекта РФ на территории которого проводятся соревнования;

б. Главный судья соревнований;

в. Главный секретарь соревнований;

г. Один представитель из состава комиссаров/технический делегат Федерации софтбола России;

д. Представитель спортивно-технической комиссии Федерации софтбола России.

Главная судейская коллегия (ГСК) – официальные судьи из состава судейской коллегии Федерации софтбола России, которые назначены Президиумом Федерации и органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта осуществлять руководство соревнованиями.

В состав ГСК входят:

- а.** Главный судья соревнований;
- б.** Заместитель главного судьи соревнований;
- в.** Главный секретарь соревнований;
- г.** Заместитель главного секретаря соревнований;
- д.** Комиссары игр/технические делегаты.

Судейская коллегия по обслуживанию соревнований – группа спортивных судей, утвержденных Президиумом федерации софтбола России и органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта для обслуживания официальных соревнований. В составе Судейской коллегии могут находиться спортивные судьи прошедшие ежегодный судейский семинар и аттестованные Спортивно-технической комиссией Федерации софтбола России на знание правил игры и сдавшие спортивные нормативы в соответствии с категориями.

Главный судья соревнований – судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Президиумом Федерации и утвержденный органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта. Несет ответственность за проведение соревнований, составляет расписание игр, назначает судей и комиссаров на игры, проводит совещания по соревнованиям, утверждает итоговый счет игр, определяет пригодность состояния полей для проведения игр непосредственно на соревнованиях, имеет право на переносы игр и изменение времени проведения игр, имеет право на отстранение любого спортивного инвентаря используемого спортсменами на играх, подает рапорты в Оргкомитет и Президиум Федерации софтбола России о случаях дисквалификации спортсменов, тренеров, судей во время проведения официальных соревнований, подписывает протоколы игр, отчетную документацию о соревнованиях, совместно с другими членами Главной судейской коллегии рассматривает протесты и принимает решения по ним. Входит в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованиям.

Главный секретарь соревнований - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Президиумом Федерации и утвержденный органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта. Ведет протоколы совещаний в ходе проведения соревнований, подготавливает отчеты о прошедших соревнованиях, ведет всю документацию в ходе соревнований, по поручению Главного судьи соревнований оповещает участников о ходе и результатах игр, передает официальную информацию в СМИ. Входит в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованиям.

Заместитель Главного судьи соревнований - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Президиумом Федерации и утвержденный органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта. По поручению Главного судьи соревнований частично или полностью выполняет его обязанности, может входить в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованиям.

Заместитель Главного секретаря соревнований - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Президиумом Федерации и утвержденный органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта. По поручению Главного секретаря соревнований частично или полностью выполняет его обязанности, может входить в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованиям.

Комиссар игры - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Президиумом Федерации и утвержденный органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта. Назначается на игру Главным судьей соревнований. Контролирует соблюдение всеми участниками матча Положения о соревновании, Регламента, Правил игры. Осуществляет контроль за работой судей на игре. Ведет протокол инспектора матча.

Судьи в составе бригады:

Главный судья игры - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Главным судьей соревнований на игру. Несет всю полноту ответственности за проведение игры в соответствии с правилами, определяет начало и окончание игры, объявляет победителя игры, имеет право удалить любого члена команды-участника соревнования с игры.

Судьи на базах – судья 1-ой базы, судья 2-ой базы, судья 3-ей базы - судьи из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенные Главным судьей соревнований на игру. Вместе с Главным судьей игры несут всю полноту ответственности за проведение игры в соответствии с правилами, определяют ситуацию на поле, имеют право удалить любого члена команды-участника соревнования с игры.

Судья-рейтингист - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Главным судьей соревнований на игру. Ведет официальный рейтинг игроков на игре. Фиксирует замены игроков в игре.

Судья-секретарь - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Главным судьей соревнований на игру. Ведет официальный протокол игры. По указанию Главного судьи игры вносит в протокол записи о ходе матча.

Судья-хронометрист - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Главным судьей соревнований на игру. Фиксирует официальное время игры.

Судья-информатор - судья из состава коллегии спортивных судей по софтболу назначенный Главным судьей соревнований на игру. Отражает на табло официальный счет игры, информирует участников и зрителей.

ОСНОВНЫЕ ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ СУДЕЙ

а. Судьей игры не может быть член одной из команд.

ПРИМЕР: игрок, тренер, менеджер, официальное лицо, протоколист, спонсор.

б. Судья должен быть заранее извещен о дате, времени и месте игры. Он должен прибыть на игру за 20–30 минут до ее начала и покинуть поле, когда игра закончится.

в. Судьи, и мужчины, и женщины, должны носить:

1. Светло-голубую рубашку с длинным или коротким рукавом;
2. Темно-синие носки;
3. Темно-синие свободные брюки;
4. Темно-синюю кепку;
5. Темно-синюю сумку для мячей (только для главного судьи);
6. Темно-синий пиджак или свитер;
7. Черные ботинки и брючный ремень;
8. Белую нижнюю майку, надеваемую под рубашку.

г. Судьи перед игрой должны снять все украшения, которые могут быть травмоопасными.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: разрешено носить медицинские ожерелья и браслеты.

д. Судья в «доме».

1. Должен надевать маску с защитой для горла (если она не предусмотрена в конструкции маски) — все черного цвета.
2. Рекомендуются надевать нагрудник и защиту для ног.

е. Перед игрой судьи представляются капитанам, менеджерам и секретарям.

ж. Перед игрой судьи должны проверить ограничения и оборудование на игровом поле и сообщить обоим командам и их тренерам о правилах поля.

з. Каждый судья имеет право принимать решения по нарушениям, произошедшим в течение игры.

и. Судья должен иметь свое мнение и не оставаться в стороне при решении спорного вопроса, принимаемого другим судьей, ограничиваясь только своими обязанностями.

к. Судья может спросить у других судей их мнение по игровой ситуации, но решение принять он должен сам.

л. Согласно данных Правил, только судья, назначенный в «дом», определяет, была ли подача питчера точной или не точной, а назначенный базовым судьей принимает решения в игровых ситуациях на базе.

м. Судья в «доме» и базовый судья имеют равные права в принятии решений:

1. Объявить бегуна в ауте за ранний сход с базы;
2. Объявить «ТАЙМ» для остановки игры;
3. Удалить из игры с поля игрока, тренера или менеджера за нарушение Правил.
4. Объявлять все нелегальные подачи.

н. Судья должен объявлять игрока в ауте, согласно данным Правилам, кроме случаев апелляционных ситуаций.

ПРИМЕЧАНИЕ: в ситуациях, когда: игрок не коснулся базы, покинул базу раньше, чем был пойман флай-бол, вышел внеочередной бьющий, не сообщено о замене, нелегальное возвращение или попытка занять вторую базу после пробега первой, судья не должен объявлять игрока в ауте, пока не будет подана апелляция.

о. Судьи не должны наказывать команду за нарушение, если наказание дает преимущество противоположной команде.

п. Невыполнение судьями требований правила 10 — не основание для протеста. Это руководство только для судей.

ПУНКТ 2. СУДЬЯ В «ДОМЕ»:

а. Занимает позицию сзади кетчера. Он обладает всей полнотой власти и ответственен за надлежащее руководство игрой.

б. Объявляет все «болы» и «страйки».

в. По договоренности и в сотрудничестве с базовым судьей объявляет результаты игровых ситуаций, фэйр или фал-бол, легальная или нелегальная ловля мяча. В ситуациях, когда базовому судье необходимо покинуть инфилд, судья в «доме» берет на себя обязанности базового судьи.

г. Определяет и объявляет:

1. Сделал ли бьющий «бант» или удар по мячу;
2. Коснулся ли отбитый мяч бьющего или его одежды;
3. Куда отбит флай-бол: на фэйр- или фал-территорию.

д. Принимает решение в игровых ситуациях на базе.

е. Принимает решение по присуждению победы одной из команд.

ж. Берет на себя все обязанности, когда он один судья на игре.

ПУНКТ 3. БАЗОВЫЙ СУДЬЯ:

а. Занимает позицию на поле согласно Инструкции по передвижению судей.

б. Помогает судье в «доме» по соблюдению Правил игры.

ПУНКТ 4. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ОДНОГО СУДЬИ НА ИГРЕ. Если на игру назначен только один судья, то его обязанности и права распространяются на все, что произойдет во время игры. При каждой подаче судья должен находиться сзади домашней пластины. После каждого отбитого мяча или при развитии игровой ситуации, он должен немедленно переместиться в инфилд и занять наилучшую позицию, чтобы видеть всю игровую ситуацию.

ПУНКТ 5. ЗАМЕНА СУДЕЙ. Назначенный судья не может быть заменен во время игры, кроме случаев, когда он заболел или получил травму.

ПУНКТ 6. СУДЕЙСКОЕ РЕШЕНИЕ. На принятые решения судей: является ли отбитый мяч фал или фэйр; подача питчера — страйк или бол; бегун в игровой ситуации — сейф или аут; или в любой другой игровой ситуации, апелляция не подается, даже если они были неверны. Если есть обоснованные сомнения в том, что решение судьи противоречит требованиям Правил, то менеджер, капитан или тренер может обжаловать такое решение, опираясь на пункт Правил, и попросить исправить ошибку. При этом просьба может быть обращена лишь к судье, принявшему данное решение. Судья перед принятием окончательного решения может

посоветоваться с другим судьей. Никто, кроме вышеперечисленных лиц, ни при каких обстоятельствах не может обратиться к судье с просьбой изменить решение. Это противоречит данным Правилам.

Ни при каких обстоятельствах судья не должен: критиковать другого судью, вмешиваться в действия другого судьи, просить его изменить решение, если только тот судья не попросит его сам.

Во время совещания судьи могут помочь исправить ситуацию, в которой обратное решение или объявленный отложенный «мертвый» мяч может поставить бьющего, бегуна или команду защиты в опасное положение. Это исправление не возможно после следующей легальной или нелегальной подачи, или если все игроки команды защиты покинули фэйр-территорию.

ПУНКТ 7. СИГНАЛЫ. Все сигналы судьи показывают руками. При подаче команд голосом — команда произносится громко и четко.

а. Начало или продолжение игры судья объявляет голосом команду «ПЛЭЙ БОЛ». После этой команды питчер должен начать движение подачи мяча.

б. «СТРАЙК» — правая рука высоко поднята, количество па-льцев показывает сколько страйков. Произносится «страйк» и количество страйков.

в. «БОЛ» — руками не показывается. Произносится «бол» и количество болов.

г. При объявления общего счета страйков и болов, болы показываются и объявляются первыми.

д. «ФАЛ» — обе руки вытянуты горизонтально земле в противоположную сторону от «квадрата», указывая траекторию мяча. Произносится «фал-бол».

е. «ФЭЙР-БОЛ» — одна рука вытянута к середине «квадрата» и делает качающееся движение. Не произносится.

ж. «АУТ» — правая рука поднята выше плеча со сжатым кулаком, произносится «аут».

з. «СЕЙФ» — обе руки вытянуты горизонтально по обе стороны тела, ладони обращены к земле. Произносится «сейф».

и. При остановке игры судья должен подать команду «ТАЙМ» и поднять обе руки над головой. Другие судьи должны немедленно повторить эту команду и движение.

к. «ОТЛОЖЕННЫЙ «МЕРТВЫЙ» МЯЧ» — левая рука вытягивается в сторону горизонтально земле со сжатым кулаком. Не произносится.

л. «ОПАСНЫЙ МЯЧ» — обе руки вытягиваются вперед горизонтально, ладони обращены к земле. Не произносится.

м. «ПРАВИЛА ПОЛЯ» — правая рука поднята над головой, пальцы показывают количество присуждаемых баз. Произносится количество баз.

ПРИМЕР: «Две базы».

н. «ХОУМ-РАН» — правая рука высоко поднята со сжатым кулаком и делает круговые движения по ходу часовой стрелки. Произносится «хоум ран».

о. «ИНФИЛД-ФЛАЙ» — судья поднимает одну руку, указывая на мяч. Произносится «инфилд флай иф фэйр бетер аут».

п. «НЕТ ПОДАЧИ» — судья вытягивает одну руку с ладонью, обращенной к питчеру. Если питчер выполнил подачу, произносится «ноу пич».

ПУНКТ 8. ОСТАНОВКА ИГРЫ.

а. При определенных обстоятельствах судья может остановить игру.

б. Игра должна быть остановлена, когда судья в «доме» покидает свое место для выполнения своих обязанностей, не связанных с игровой ситуацией, например почистить домашнюю пластину.

в. Судья должен остановить игру, когда бьющий или питчер покинул свою позицию на законных основаниях.

г. Судья не имеет права подавать команду «ТАЙМ», если питчер начал движение подачи.

д. Судья не имеет права подавать команду «ТАЙМ» до конца игровой ситуации.

е. В случае травмы команда «ТАЙМ» также не подается, пока не закончится игровая ситуация и бегуны не займут базы.

ж. Судья не должен останавливать игру по просьбе одной из команд, пока не закончится игровая ситуация.

ПУНКТ 9. НАРУШЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ.

а. Игрокам, тренерам или менеджерам запрещается делать нетактичные или оскорбительные замечания членам противоположной команды, зрителям или официальным лицам, также запрещается выполнять какие-либо действия, которые могут быть расценены как неспортивные.

б. Менеджер команды нападения может выставить двух тренеров на базы (первую и третью) для помощи бегунам продвигаться по базам.

в. Игроки наказываются удалением из игры или с поля.

г. Менеджер, тренер и другие официальные члены команды наказываются:

1. Первый раз — предупреждение.

2. Второй раз или первый, но за очень серьезное нарушение, по мнению судьи, — удаление с поля.

д. Игрок, удаленный из игры, может находиться в дагауте и принимать участие в игре только как базовый тренер.

е. Игрок, менеджер, тренер или другой член команды, удаленный с поля, должен покинуть игровую площадку и ближайшую территорию.

ж. Отказ удаленного из игры или поля выполнить решение судьи влечет за собой присуждение поражения команде.

ПРАВИЛО 11. ПРОТЕСТЫ

ПУНКТ 1. ПРОТЕСТЫ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ И НЕ РАССМАТРИВАЮТСЯ, ЕСЛИ ОНИ ОСНОВАНЫ ТОЛЬКО НА НЕСОГЛАСИИ С РЕШЕНИЕМ, ПРИНЯТЫМ СУДЬЕЙ.

Примеры протестов, которые не рассматриваются:

а. Был ли отбитый мяч на фэйр- или фал-территории;

б. Был ли бегун в сейфе или ауте;

в. Был ли страйк или бол;

г. Коснулся или не коснулся бегун базы;

д. Покинул ли бегун базу раньше, чем был пойман флай-бол;

е. Был ли флай-бол пойман легально или нелегально;

ж. Был или не был инфилд-флай;

з. Была или не была интерференция;

и. Пригодность поля для продолжения или окончания игры;

к. Была ли подача легальной или нелегальной;

л. Уровень подготовленности команд для продолжения игры;

м. Любые другие решения, принятые судьей согласно данным Правилам.

ПУНКТ 2. ПРОТЕСТЫ, КОТОРЫЕ РАССМАТРИВАЮТСЯ:

а. Ошибка судьи в трактовке пункта правил;

б. Ошибка судьи в применении пункта правил;

в. Ошибка судьи в правильном наказании;

г. Нелегальный игрок;

д. Нежелательный игрок.

ПУНКТ 3. ПРОТЕСТЫ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬ В СЕБЯ И РЕШЕНИЕ СУДЬИ И ТРАКТОВКУ ПРАВИЛ. Пример такой ситуации: один аут, бегуны на третьей и второй базах. Бьющий отбивает флай, мяч ловится, и бьющий в ауте. Бегун с третьей базы покидает ее после ловли мяча и пересекает домашнюю пластину, бегун со второй базы покидает ее раньше и вынужден вернуться. Полевые игроки передают мяч на вторую базу и осаливают бегуна, три аута. Судья не засчитал очко. В этой ситуации возникают два вопроса: когда бегун с третьей

базы покинул ее, до или после ловли мяча, и когда он пересек домашнюю пластину до или после аута. Отказ судьи засчитать очко является неправильной трактовкой игровых правил, и поэтому может быть причиной для протеста.

ПУНКТ 4. СООБЩЕНИЕ О ПРОТЕСТЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОДАНО ДО СЛЕДУЮЩЕЙ ПОДАЧИ.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: нежелательный игрок.

а. Менеджер или играющий тренер должен предупредить судью, что будет подан протест, и игра будет продолжена после него. Судья в свою очередь должен предупредить противоположную команду и секретаря;

б. Все заинтересованные стороны могут принять участие в обсуждении ситуации, чтобы помочь в принятии правильного решения.

ПРИМЕЧАНИЕ: в апелляционной ситуации апелляция подается до следующей подачи, или пока команда защиты не покинет игровое поле. «Покинуть игровое поле» означает, что питчер и все игроки защиты уходят с фэйр-территории и направляются в дагаут.

ПУНКТ 5. ПИСЬМЕННЫЙ ПРОТЕСТ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОДАН В ТЕЧЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕННОГО ВРЕМЕНИ.

а. Если в Положении о соревнованиях не оговорено время подачи письменного протеста, то протест должен быть подан в течение 1 часа по окончании игры и рассмотрен в течение времени, достаточном, чтобы собрать всю информацию по данному вопросу;

б. Федерация считает, что 48-ми часов после календарной встречи достаточно для рассмотрения письменного протеста.

ПУНКТ 6. В ПИСЬМЕННОМ ПРОТЕСТЕ УКАЗЫВАЮТ:

а. Дату, время и место календарной игры;

б. Фамилии судей и секретарей игры;

в. пункт Правил, по которому подается протест;

г. Принятое решение;

д. Причины несогласия с принятым решением;

е. В протесте должно быть указано время его подачи. Он должен быть подписан Менеджером или Старшим тренером команды.

ПУНКТ 7. РЕШЕНИЕ ПО ПРОТЕСТОВАННЫМ ИГРАМ.

а. Протест признан недействительным, и результат игры засчитывается;

б. Если протест на неправильную трактовку пункта Правил удовлетворяется, игра переигрывается с момента принятия неправильного решения;

в. Если протест на нарушение пункта Правил удовлетворяется, но нет возможности переигровки, то победа в этой игре присуждается противоположной команде.