

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от « 07 » июня 2022 г. № 505

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «СОФТБОЛ».

Раздел I. Общие положения.

1.1 Настоящие правила по виду спорта «софтбол» (далее – Правила) разработаны Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «софтбол» (далее – ОСФ) на основании Официальных правил игры в софтбол (для быстрой подачи) Всемирной конфедерации бейсбола и софтбола (WBSC).

Официальные лица (руководители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

Соревнования по виду спорта «софтбол» (далее – соревнования) проводятся в соответствии с настоящими Правилами и являются обязательными при проведении всех соревнований на территории Российской Федерации.

Правила призваны гарантировать проведение честных соревнований всех уровней, а также создание оптимальных условий для проведения соревнований по виду спорта «софтбол».

Для связности и цельности текста в настоящих Правилах используются существительные и местоимения мужского рода (он), однако все Правила равно применимы к женскому софтболу, за исключением специально оговоренных случаев.

В соревнованиях по виду спорта «софтбол», проводимых по настоящим Правилам, не допускается выступление мужчин.

Судьи имеют право наложить штрафы за действия (бездействия), не изложенные в настоящих Правилах, которые посчитают противоречащими правилам честной игры вида спорта «софтбол».

Все матчи проводятся в соответствии с Правилами и Положением (Регламентом) о соревновании. Спортсмены, тренеры, руководители, должностные лица и специалисты, а также инспекторы, судьи и иные лица, задействованные в проведении матчей, обязаны знать и соблюдать требования Правил и соответствующего Положения (Регламента) о соревновании.

1.2. Основные термины и понятия.

1. **«Алмаз»** – внутренняя часть инфилда.
2. **«Вороний прыжок»** – действия питчера, противоречащие правилам.
3. **«Живой мяч»** – игровая ситуация.
4. **«Мертвый мяч»** – мяч вне игры.
5. **«Плей бол»** – команда судьи.
6. **«Тайм»** – команда для приостановки игры.
7. **Апелляция** – обращение тренера к судьям.
8. **Аутфилд** – часть игрового поля.
9. **Базовая линия** – прямая линия между двумя последовательными базами.
10. **Базовый коридор** – продвижение бегуна между базами.
11. **Базовый судья** – судья, назначенный на данную игру.
12. **Бант** – удар по мячу без замаха.
13. **Бейс-он-бол** – четыре подачи, которые не прошли страйк зону.
14. **Бетер-ранер** – игрок команды, совершивший удар по мячу и направляющийся в сторону первой базы.
15. **Блокэд-бол** - заблокированный мяч.
16. **Болы и страйки** – оценка поданного мяча.
17. **Быстрая подача** – нелегальные действия питчера.
18. **Бьющий (бэтер)** – игрок команды нападения.

19. **Бэттер-бокс** – участок поля для отбивания мяча, находится слева и справа от домашней пластины.
20. **В опасности** – ситуация, в которой игрока могут вывести в аут.
21. **В полете** – мяч еще не коснулся земли или игрока защиты.
22. **Возвращение питчера** – действия команды защиты в ходе игры.
23. **Возрастной состав команды** – возраст спортсменов на соревнованиях.
24. **Временный ранер (временный бегун)** – игрок, выходящий бегом вместо кетчера.
25. **Выбывший игрок** – спортсмен, который удален из игры и больше не может принимать участие в игре.
26. **Выпавший мяч** – действия питчера в ходе игры.
27. **Главная судейская коллегия соревнования (ГСК)** – судьи, назначенная Судейским комитетом ОСФ.
28. **Главный секретарь соревнования** – судья, назначенный для проведения соревнования.
29. **Главный судья игры** – судья, назначенный на данную игру.
30. **Главный судья соревнования** – судья, назначенный для проведения соревнования.
31. **Главный тренер команды (руководитель)** – член команды.
32. **Дабл-плей** – ситуация, в которой два игрока выводятся в аут.
33. **Дагаут** – место для игроков каждой из команд.
34. **Двойная база** – только первая база, состоящая из двух частей.
35. **Дикая подача** – неправильное действие питчера.
36. **Дикий бросок** – неконтролируемые действия игроков при выполнении паса.
37. **Замена судей** – положение, при которой судья может быть заменен в игре.
38. **Замены** – вход в игру на замену.

39. **Заменяющий игрок (правило крови)** – игрок на определенное время.
40. **Заместители Главного судьи и Главного секретаря соревнований** – судьи, назначенные для проведения соревнований.
41. **Запасной игрок** – игрок, указанный в лайнапе в качестве замены.
42. **Заявка на соревнование** – список игроков команды для участия в соревновании.
43. **Игра за очко** – игровая ситуация.
44. **Игрок стартового состава** – игрок, заявленный перед началом игры.
45. **Игроки** – члены команды указанные в лайнапе.
46. **Измененная бита** – инвентарь, который подвергся изменениям.
47. **Инвентарь для игры** – инвентарь, используемый в игре.
48. **Иннинг** – часть игрового времени.
49. **Интерференция** – действия игроков команды нападения.
50. **Инфилд** – часть игрового поля.
51. **Инфилд флай** – игровая ситуация в определенных условиях.
52. **Инфилдер** – игрок квадрата.
53. **Касание баз в легальном порядке** – передвижение по базам.
54. **Кетчер** – игрок команды защиты.
55. **Количественный состав** – число спортсменов в команде.
56. **Команда гостей** – команда начинает игру в нападении.
57. **Команда защиты** – игроки, находящиеся на игровом поле.
58. **Команда нападения** – игроки команды, осуществляющие удары по поданному мячу.
59. **Команда хозяев** – команда начинает игру в защите.
60. **Комиссар игры** – судья, назначенный для контроля.
61. **Конференция команды защиты** – собрание команды защиты.
62. **Конференция команды нападения** – собрание команды нападения в ходе игры.
63. **Короткий удар (слэп)** – удар по мячу.

64. **Кража** – занятие базы без удара по мячу.
65. **Кэтчер-бокс** – участок поля для кэтчера.
66. **Лайнап (список отбивания)** – список игроков на игру.
67. **Лайн-драйв** – отбитый мяч.
68. **Легальная подача** – действия питчера согласно правилам.
69. **Ловля мяча** – действия команды защиты.
70. **Назначенный игрок DP** – может отбивать мяч за любого игрока своей команды.
71. **Нежелательный заменяющий игрок** – игрок не может участвовать в игре.
72. **Нежелательный игрок** – игрок не может участвовать в игре.
73. **Нелегальная бита** – инвентарь, не допущенный к игре.
74. **Нелегальная замена** – игрок не был официально объявлен.
75. **Нелегальная ловушка** – ловушка, не соответствующая правилам игры.
76. **Нелегальная обратная замена** – игрок не может участвовать в игре.
77. **Нелегально отбитый мяч** – отбит бьющим с нарушением правил.
78. **Нелегальный игрок** – игрок, который не может участвовать в игре.
79. **Нелегальный питчер** – игрок, не имеющий на это права.
80. **Нокаут** – отрыв от соперника по счету.
81. **Обратная замена** – игрок стартового состава.
82. **Обструкция** – нелегальные действия команды защиты.
83. **Одиночный судья** – судья, назначенный на игру.
84. **Опорная нога питчера** – нога, которой питчер отталкивается при подаче.
85. **Опционная игра** – возможность выбора для тренера команды.
86. **Осаливание (тэг)** – вывод соперника из игры.
87. **Остановленный мяч** – игровая ситуация, в которой мяч не пойман с лета.
88. **Отбитый мяч** – мяч, отбитый в игровое поле.

89. **Отложенный «мертвый мяч»** – нарушение правил до окончания игрового момента.
90. **Питчер** – игрок команды защиты.
91. **Пластина питчера** – прямоугольная пластина с которой питчер подает мяч.
92. **Подача питчера** – действие питчера.
93. **Получение ранов** – зачисление игровых очков.
94. **Поражение в игре** – ситуация, в которой одной из команд присуждается поражение.
95. **Посторонние вещества** – запрещенные действия игроков защиты.
96. **Правило третьего страйка** – игровая ситуация в определенных условиях.
97. **Приостановка игры** – решение судей.
98. **Пролетевший мяч** – мяч, который не пойман кэтчером.
99. **Проскальзывание** – потеря контакта с базой.
100. **Протест** – действие тренера одной из команд.
101. **Разминочные подачи** – действия питчера в ходе игры.
102. **Разрушитель ничейного счета (тай-брейк)** – ускоренная часть игры.
103. **Бегун (ранер)** – игрок команды нападения.
104. **Расположение защитника (филдера)** – определенные места защитников на поле.
105. **Решение судьи** – решение по игровой ситуации.
106. **Сдвинутая база** – ситуация в ходе игры.
107. **Сейф** – игровая ситуация.
108. **Снятая униформа или инвентарь** – нарушение правил.
109. **Снятие шлема** – незаконные действия бегуна.
110. **Совещание команды защиты** – действия команды в игре.
111. **Страйк зона** – пространство для удара по мячу.
112. **Судьи** – это официальные представители ОСФ.
113. **Судья-секретарь игры** – судья, назначенный на данную игру.

114. **Судья-информатор** – судья, информирующий участников и зрителей.
115. **Судья-секретарь (скоррер)** – судья ведущий рейтинг на игре.
116. **Судья-хронометрист** – судья фиксирующий время игры.
117. **Требования к легальной подаче** – действия питчера, перед каждой подачей.
118. **Тренеры на базах (коучи)** – тренеры команды нападения, располагающиеся рядом с базами.
119. **Тройной аут** – ситуация в ходе игры.
120. **Тэг апп (сход с базы)** – момент апелляционной игры.
121. **Удаление из игры** – действия судей.
122. **Умышленно уроненный флай бол** – ситуация в игре при определенных условиях.
123. **Умышленный бэйз-он-бол** – ситуация, когда отбивающего пропускают на базу.
124. **Уставная игра** – ситуация, что игра сыграна полностью.
125. **Фал бол** – мяч, покинувший игровую территорию.
126. **Фал тип** – мяч, срезавшись с биты, легально ловится кэтчером.
127. **Фейк-тэг** – ложное осаливание.
128. **Фейр бол** – игровой мяч.
129. **Филдер** – игрок команды защиты.
130. **Флай бол** – отбитый мяч.
131. **Флекс плеер (FP)** – игрок защиты, но не имеющий права выйти на отбивание.
132. **Форс аут** – ситуация вынужденного продвижения на базу.
133. **Фэйр-территория** – игровая территория.
134. **Член команды** – спортсмен, заявленный на соревнования.

1.3. Система проведения соревнований.

Соревнования могут проводиться по нижеперечисленным системам:

– кубковая;

- круговая;
- комбинированная;
- кустовая.

При кубковой системе участник выбывает из турнира после первого проигрыша (по итогам одного матча или серии из нескольких матчей между двумя участниками соревнований, позволяющей однозначно определить безусловного победителя).

При круговой системе каждая команда поочередно встречается со всеми остальными командами и проводит равное количество матчей. Результаты всех матчей оцениваются в очках, а команда, набравшая большую сумму очков, считается победителем.

Комбинированная система состоит из двух частей – круговой и кубковой. В этом случае первая часть соревнования проводится по круговой системе, а вторая по кубковой.

Кустовая система состоит из определенного количества этапов (кустов). Количество этапов определяется организатором соревнования в зависимости от количества участвующих команд и географического положения команд. По итогам проведения этапов определяются победитель и призеры соревнований.

1.4. Медицинское и антидопинговое обеспечение соревнований.

Организация медицинского и антидопингового обеспечения физкультурных и спортивных мероприятий по софтболу в Российской Федерации осуществляется в соответствии с законодательством Российской Федерации и нормативными документами ОСФ.

Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами.

Все вопросы, касающиеся борьбы с применением допинга в софтболе, должны регламентироваться Антидопинговыми Правилами WFBS и процедурами, базирующимися на основных принципах Всемирного

Антидопингового Кодекса, разработанного Всемирным Антидопинговым Агентством (ВАДА), а также на основании документов, выпускаемых Российским Антидопинговым Агентством (РУСАДА).

Все лица (спортсмены, тренеры, руководители команд, врачи и др.), участвующие в соревнованиях, проводимых ОСФ, должны быть полностью осведомлены относительно процедурных правил и требований антидопингового контроля, изложенных в документах, выпускаемых РУСАДА (<http://rusada.ru/documents/all-russian-anti-doping-rules>).

Употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление спортсмена, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе – категорически запрещено. Если подобное употребление имело место, спортсмен отстраняется от участия в соревновании, и это может привести к последующей дисквалификации.

Оказание скорой медицинской помощи при проведении официальных спортивных мероприятий осуществляется в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.5. Безопасность при проведении соревнований и противоправное влияние на результаты соревнований.

Обеспечение безопасности участников и зрителей на спортивных соревнованиях осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации.

Ответственность за организацию и обеспечение безопасности спортивного мероприятия несёт его организатор.

Спортивные соревнования проводятся на объектах спорта, включенных во Всероссийский реестр объектов спорта, в соответствии с пунктом 5 статьи 37.1 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», отвечающих требованиям

соответствующих нормативных правовых актов, действующих на территории Российской Федерации по вопросам обеспечения общественного порядка и безопасности участников и зрителей, при наличии актов готовности объекта спорта к проведению спортивных соревнований, утвержденных в установленном порядке.

Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по софтболу. Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329 «О физической культуре и спорте в Российской Федерации». В случае нарушения команда дисквалифицируется с соревнований в полном составе.

Раздел II. Требования к участникам соревнований.

Требования к участникам соревнования устанавливаются Положением (Регламентом) с учетом требований действующего законодательства Российской Федерации.

2.1. Соревнования по софтболу проводятся в следующих возрастных группах:

девушки – 10 – 13 лет;

девушки – 10 – 15 лет;

юниорки – 13 – 18 лет;

юниорки – 17 – 22 лет;

женщины – 17 лет и старше.

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.

Для участия в чемпионатах и Кубках в заявку может быть включено до 20 спортсменов, до 5 тренеров и специалистов, работающих с командой.

Для участия в первенствах во всех возрастных категориях, в заявку на участие может быть включено от 12 до 18 спортсменов, до 5 тренеров и специалистов, работающих с командой. Возраст и количество спортсменов в составе команды регулируется таблицей допуска на соревнования (Приложение № 1).

2.2. Спортсмены имеют право:

- быть информированными: о нормах, регламентирующих проведение данного соревнования, о решениях, принятых оргкомитетом и судейской коллегией, касающихся участников данного соревнования, о программе соревнований (расписании туров) и принятых изменениях в ней, о ходе соревнований, о текущих и итоговых результатах данного соревнования;
- обращаться лично либо через своих представителей в организационный комитет;
- опротестовывать любые решения или санкции, которые им кажутся несправедливыми.

2.2.1. Спортсмены обязаны:

- знать Регламент и Положение о данных соревнованиях и строго выполнять их;
- быть корректным по отношению ко всем участникам соревнований и зрителям, соблюдать этические нормы в области спорта;
- соблюдать антидопинговые правила;
- соблюдать дресс-код во время соревнований и на церемониях открытия и закрытия соревнований, предусмотренный Положением (Регламентом);
- соблюдать требования пожарной безопасности, санитарно-гигиенические, медицинские требования;
- строго соблюдать дисциплину во время соревнований и спортивный режим в свободное от игры время;

- выполнять требования судьи, принятые в рамках его компетенции.

2.2.2. Во время игры спортсменам запрещается:

- позволять себе действия, мешающие нормальному ходу соревнований;
- покидать дагаут без разрешения судьи;
- иметь с собой, а тем более пользоваться во время игры любыми электронными устройствами (телефонами, смартфонами, компьютерами, планшетами, плеерами и другими гаджетами).

2.3. Представители имеют право:

- заявлять команду на соревнование в комиссию по допуску, получать информацию и документацию с итоговыми результатами соревнования;
- подавать протест и апелляцию от имени команды.

2.3.1. Представители обязаны:

- соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к спортсменам, судьям и зрителям;
- знать Правила, Положение (Регламент) о соревнованиях.

2.4. Участие в спортивных соревнованиях осуществляется только при наличии полиса обязательного медицинского страхования и страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, которые предоставляются в комиссию по допуску на каждого участника спортивных соревнований. Страхование участников спортивных соревнований может производиться как за счет бюджетных средств, так и внебюджетных средств.

2.5. Определения.

Филдер – игрок команды защиты находящийся на поле.

Нелегальный игрок – это игрок, который:

- занимает в лайнапе позицию в нападении или защите, но главному судье игры не сообщили, что он играет как замена;
- занимает позицию в нападении или защите, но не имеет легального права на эту позицию;
- заменяющий игрок, ранее не участвовавший в игре;

- нелегальный игрок;
- заявленный нежелательный игрок;
- игрок, нелегально вошедший в игру повторно;
- нелегальный назначенный игрок DP или флэкс плейр (FP);
- игрок, вышедший на замену удалённому игроку, который не вернулся в игру в разрешённый период времени по условиям правила о замене игрока, без объявления (уведомления) главного судьи о замене.

Нелегальная обратная замена происходит, когда:

- игрок, включая назначенного игрока DP и флэкс плейра (FP), вернувшийся в игру на позицию, которая не является его изначальной стартовой позицией в списке отбивания;
- игрок возвращается в игру, когда он не имеет права вернуться туда легально.

Нежелательный игрок – это игрок, удаленный судьей, который больше не может участвовать в игре в качестве игрока. Нежелательный игрок может продолжить игру только в качестве тренера.

Нежелательный заменяющий игрок – это игрок, который не может вступить в игру или выйти на замену удалённого игрока, так как он:

- был удалён из игры судьёй;
- не внесён в текущий лайнап.

Инфилдер – игрок команды защиты, позиция которого находится в пределах внутренней части поля, включая питчера и кетчера. Игрок, который обычно играет в аутфилде, может считаться инфилдером, если он попадает на территорию, которая обычно перекрывается инфилдерами.

Заявка на соревнование. Список игроков, и тренеров, который подаётся в комиссию по допуску в соответствии с Положением о соревнованиях перед их началом (приложение 2).

Игрок, выходящий только в нападение (ОРО). Игрок, включенный в лайнап, не являющийся флэкс плеером (FP), за которого назначенный игрок DP играет в защите.

Обратная замена – ситуация, при которой замененный игрок стартового состава возвращается обратно в игру на свою позицию в списке отбивания.

Удаление из игры – ситуация, когда судья объявляет, что игрок не имеет права на дальнейшее участие в игре в результате нарушения правил. Любой игрок, удаленный судьей из игры, может находиться в дагауте (скамейке запасных), но не может больше участвовать в игре, кроме как в качестве тренера.

Запасной игрок:

- игрок, не указанный в списке отбивания, но указанный в лайнапе в качестве запасного игрока;
- игрок стартового состава указанный в списке отбивания, который был заменен в игре, но имеет права вернуться в список отбивания.

Выбывший игрок – игрок, который должен покинуть игру из-за травмы, кровотечения, которое не получается оперативно остановить или чья форма испачкана кровью.

Лайнап (список отбивания). Список игроков стартового состава (список отбивания), запасных и тренеров подаваемый главному судье игры, а также главному тренеру команды соперника непосредственно перед началом игры. Лайнап включает в себя игроков, входящих в текущую игру в защите и нападении, в том числе назначенного игрока DP и флэкс плеера (FP). Главный судья игры передает его секретарю игры и сохраняет лайнап на протяжении всей игры, а по окончании игры сдается главному секретарю соревнования.

В лайнапе должно быть указано:

- фамилии, имена, позиции, номера игроков списка отбивания (стартового состава);

- фамилии, имена, номера запасных игроков;
- фамилия и имя главного тренера команды.

Фамилия игрока, указанного в списке отбивания (стартового состава) не может быть в лайнапе, если он не одет в форму и не находится в дагауте команды.

Игрок, не присутствующий на построении, но указанный в заявке команды на соревнование, может быть добавлен в список запасных игроков в любое время в течение игры.

Если в лайнапе неправильно указан форменный номер игрока, изменение можно внести без штрафа. Если игрок с ошибочным номером нарушает какое-либо правило, нарушенное правило имеет приоритет и должно быть выполнено. Если после нарушения игрок с ошибочным номером остается в игре, тренер обязан обратиться к главному судье игры и исправить номер игрока в лайнапе. Номер должен быть исправлен до возобновления игры.

2.6. Состав команды.

В каждой команде должно быть на поле не менее девяти (9) игроков. Вместе с назначенным игроком DP, в командном лайнапе должно быть 10 игроков. Назначенный игрок DP должен быть указан в списке отбивания (в стартовом составе). При использовании флекс игрока (FP) он должен быть указан в лайнапе до начала игры на 10 позиции.

Позиции членов команды защиты: питчер (1), кетчер (2), защитник первой базы (3), защитник второй базы (4), защитник третьей базы (5), шортстоп (6), левый филдер (7), центральный филдер (8) и правый филдер (9).

Позиции у команды защиты с 10 игроками такие же, как и у команды с девятью (9) игроками плюс назначенный игрок DP.

В начале каждой подачи игроки команды защиты могут быть размещены в любом месте на фэйр-территории, за исключением кетчера,

который должен находиться в кетчер-боксе, и питчера, который должен находиться в кругу подачи, когда главный судья игры вводит мяч в игру.

Команда должна постоянно иметь необходимое количество игроков в лайнапе, чтобы продолжить игру. При отсутствии в списке отбивания команды 9 игроков команде присуждается поражение.

Ни один из членов команды не может оспаривать решение, вынесенное судьей.

Во время игры любой член команды, включенный в лайнап и допущенный в дагаут, должен оставаться в обозначенной зоне дагаута, за исключением случаев, когда обратное разрешено настоящими Правилами или судья игры считают это оправданным. Это правило относится ко всем игрокам, не являющимися очередными бьющими (которые должны оставаться в кругу очередного бьющего) в начале действий игры, между иннингами или, когда питчер делает разминочные броски. В дагауте нельзя курить, употреблять алкоголь или жевательный табак.

2.7. Игроки стартового состава (согласно списка отбивания) становятся официальным участником игры после того, как представитель команды и главный судья игры утвердили лайнапы на совещании у домашней пластины перед игрой. Фамилии, номера и позиции можно вписать в лайнап во время совещания перед игрой.

В случае травмы или болезни главный тренер команды может внести изменения в лайнапе на совещании у домашней пластины до того, как лайнапы будут объявлены официальными. Любой игрок, указанный в заявке на соревнование, может занять место заболевшего или травмированного игрока, чья фамилия входит в список отбивания (стартовый состав) указанный в лайнапе их команды, после чего он будет считаться игроком стартового состава, а замененный таким образом игрок может быть запасным игроком. Игрок стартового состава (списка отбивания), статус которого изменили на совещании у домашней пластины, может в любое время войти в игру на замену.

Всех игроков стартового состава (списка отбивания), включая назначенного игрока DP и флекс плеера (FP), в любое время можно заменить и один раз вернуть в игру, но на ту же позицию в списке отбивания.

Назначенный игрок DP – игрок нападения стартового состава, который отбивает за флекс плеера (FP).

Назначенный игрок DP может отбивать в качестве бьющего (бэтера), отбивающего за любого защитника, включая флекс плеера (FP).

Если назначенный игрок DP играет в защите за игрока (не флекс плеера (FP)), этот игрок продолжает отбивать и определяется как игрок, выходящий только в нападение. Считается, что он не покинул игру и продолжает отбивать, но не играет в защите.

Когда назначенный игрок DP играет в защите за флекс плеера (FP), это считается заменой, и об этом тренер должен сообщить главному судье игры и лайнап возвращается к девяти (9) игрокам, и игра может легально завершиться с девятью (9) игроками.

Назначенный игрок DP и флекс плеер (FP) не могут играть в защите одновременно.

Флекс плеер (FP) – игрок стартового состава, который указан на 10-ом месте в лайнапе, за которого отбивает назначенный игрок DP. Флекс плеер (FP) может играть на любой позиции в защите и может вступать в игру в нападении только на позиции назначенного игрока DP.

Может играть в защите, но не является отбивающим игроком.

В списке отбивания флекс плеер (FP) может выходить на позиции отбивающего вместо назначенного игрока DP любое количество раз. Это считается заменой и об этом нужно сообщать главному судье игры.

Заменяющий игрок – игрок, который выходит на замену в игре вместо удалённого игрока или игрока получившего травму.

Временно выбывший игрок не может вернуться в игру, пока его кровотечение не прекратится, рана не будет обработана и закрыта, а при необходимости (в случае заливания кровью), его форма должна быть заменена,

при этом не обязательно, чтобы номер на футболке был тем же самым. В данной ситуации штраф за использование другого номера не налагается; главный тренер или руководитель команды обязан уведомить главного судью игры о смене номера.

Заменяющий игрок может играть за временно выбывшего игрока до конца текущего иннинга и весь следующий иннинг. Временно выбывший игрок может вернуться в игру в любое время за этот период, при этом он не будет считаться официальной заменой. Если временно выбывший игрок не может вернуться в игру, то по окончании текущего иннинга и всего последующего иннинга должна быть сделана официальная замена, о которой тренер должен уведомить главного судью игры.

Представитель команды (тренер) должен уведомить главного судью игры обо всех изменениях. В случае не уведомления главного судьи игры о замене, и по поданной командой соперника апелляции, такой игрок будет считаться нелегальной заменой.

Заменяющий игрок может быть:

- заменой, указанной в лайнапе в качестве запасного игрока, ещё не выходившего в игру;
 - заменой, указанной в лайнапе в качестве запасного игрока, выходившим играть, но последовательно заменённый в игре;
 - игроком стартового состава, который больше не значится в списке отбивания, и не имеет права возвращаться в игру вследствие его замены.
- В данном случае он может быть заменяющим игроком до объявления официальной замены. При объявлении официальной замены данный игрок должен быть заменен на игрока указанного в списке отбивания. В случае отсутствия у команды игрока указанного в списке отбивания – команде присуждается поражение.

Временный бегун (ранер) – игрок, который может пробежать за кетчера команды, когда тот является бегуном (ранером) в определенных условиях.

Временный бегун (ранер) будет являться легальным игроком только в случае его выхода на замену вместо кетчера, который находится на базе в качестве бегуна (ранера) и команда имеет (2) аута. В остальных случаях временный бегун (ранер) будет считаться нелегальным игроком.

Условия в которых может быть использован временный бегун (ранер):

- использование временного бегуна (ранера) является необязательным вариантом для руководителя и главного тренера команды нападения;
- временный бегун (ранер) может быть задействован в любое время после получения командой второго аута;
- временным бегуном (ранером) – может быть игрок, вышедший отбивать последним и получивший аут. Если в качестве временного бегуна (ранера) используется неправильный игрок, то при обнаружении эта ошибка исправляется, а штраф не налагается.

Замены (вход в игру на замену).

Замена может быть сделана в отношении любого игрока из списка отбивания команды. Для игрока, указанного в лайнапе команды в стартовом составе, может быть сделана замена и обратная замена на ту же позицию в списке отбивания (стартовом составе), но игрок, вышедший на замену, не может вернуться в игру, будучи удалённым из списка отбивания, если только это не заменяющий игрок и не тренер.

Игрок стартового состава и игрок, который вышел на его замену, не могут быть в игре одновременно.

Замена может быть сделана только при мёртвом мяче. Тренер или руководитель команды должен немедленно уведомить главного судью игры до того, как была сделана замена. Замена считается нелегальной в игре, пока не была сделана подача питчера, или пока не началась игра. Главный судья игры уведомляет секретаря о замене.

Любой заменяющий игрок, легально находящийся в игре, но о котором не объявлено главному судье игры, становится нелегальной заменой. Это не будет считаться нарушением, если руководитель или

главный тренер команды, нарушивший данное правило, уведомит главного судью игры до момента подачи апелляции командой соперника.

Игрок уже вышедший на замену, которого повторно вводят в игру, будет считаться нелегальной заменой, если только он не задействован в качестве тренера.

Если травма мешает бьющему (бэтеру) или бэтеру-ранеру перейти на полагающуюся ему базу, а мяч в этот момент является «мёртвым», то этого бьющего (бэтера) или бэтера-ранера можно заменить. Заменяющему игроку разрешено занять полагающуюся ему базу. Заменяющий игрок должен коснуться любой полагающейся ему базы или пропущенных баз, которых ранее не касались.

2.8. Тренеры.

2.8.1. Главный тренер – член команды, внесенный в официальную заявку и отвечающий за действия своей команды на поле, за связь с судьями и другой командой. Игрок может быть тренером, либо в качестве замены отсутствующего тренера, либо в качестве играющего тренера.

Главный тренер несёт ответственность за подписание лайнапа.

В случае удаления Главного тренера из игры, он объявляет главному судье игры фамилию человека, который будет выполнять его обязанности на оставшуюся часть игры.

2.8.2. Тренер на базе (коуч) – член команды нападения, который занимает свою позицию на поле в зоне тренера (коуч-боксе), пока их команда выходит на отбивании.

Не более двух тренеров на базах (коучей) могут устно и жестами помогать и давать указания членам своей команды, находящимся на отбивании и нападении.

Каждый тренер на базе (коуч) должен оставаться обеими ногами в пределах своей зоны (коуч-бокса). Когда у команды два базовых тренера (коуча) один из них размещается в коуч-боксе около первой базы, а другой в коуч-боксе около третьей базы.

Тренер на базе (коуч) может покинуть свою зону, чтобы уйти от столкновения с филдером или для того, чтобы подать сигнал ранеру: сделать слайд, продвигаться дальше или возвращаться на базу, если только при этом он не мешает игре.

Тренер на базе (коуч) может общаться только с членами своей команды.

Только один тренер на базе (коуч) может иметь при себе, в зоне тренера книгу для записи игры, ручку или карандаш и счетчик.

Игрок юношеской категории, который выходит тренером на базе (коучем) в коуч-бокс первой или третьей базы, а также бэт-герлз или бет-бой, находясь на поле или в дагауте, должны носить утверждённый шлем.

2.8.3. Общие требования:

Главный тренер, руководитель и тренеры команды несут ответственность за уведомление главного судьи игры об изменениях в лайнапе.

Тренеры не могут использовать выражения и жесты, которые негативно отразятся на игроках, судьях или зрителях.

Никакое оборудование связи не может использоваться:

- между тренерами на поле;
- тренером и игроком в дагауте;
- между тренером и любым игроком;
- между зрителями и любым членом команды.

Главный тренер или руководитель команды защиты может быть неиграющим тренером, который остается в дагауте, или играющим тренером, который выходит на поле в качестве игрока.

Играющий тренер в игре может давать указания и оказывать помощь своей команде во время игры.

Раздел III. Требования, предъявляемые к организаторам соревнования.

Организаторы спортивных соревнований по софтболу осуществляют общее руководство соревнованиями, в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, Положением (Регламентом) о спортивном соревновании и настоящими Правилами.

Организация, проводящая соревнование, обязана до его начала:

- разработать, утвердить и разослать заинтересованным сторонам Положение (Регламент);
- создать организационный комитет (Директорат);
- создать главную судейскую коллегию;
- создать комиссию для рассмотрения ситуаций и (или) событий, связанных с дисциплинарными нарушениями при проведении матчей;
- создать комиссию по допуску участников соревнований (если такую функцию не выполняет организационный комитет (Директорат));
- обеспечить подготовку к соревнованию в соответствии с требованиями настоящих Правил и Положения (Регламента).

Организационный комитет, либо Директорат обязан обеспечить:

- соответствие технического оборудования соревнования настоящим Правилам и Положению (Регламенту);
- безопасность и охрану общественного порядка на соревновании в соответствии с законодательством Российской Федерации и Положением (Регламентом);
- медицинское обеспечение и помощь в местах проведения соревнования в соответствии с законодательством Российской Федерации и Положением (Регламентом);
- места для размещения и питания участников соревнования и иные условия в соответствии с Положением (Регламентом).

Раздел IV. Игровое поле, оборудование и инвентарь.

4.1. Игровое поле.

Территория, внутри которой происходит игра с мячом, куда мяч отбивают, включает в себя ширину линий разметки «мёртвого мяча».

Игровое поле представляет собой чистую и свободную площадку в пределах минимальных размеров, указанных в таблице (приложение 3) со всеми указанными там деталями.

На игровом поле должна быть предупреждающая полоса – зона внутри игрового поля, примыкающая к любому постоянному ограждению вдоль аутфилда и линий боковых внешних границ.

Оборудовать предупреждающую полосу на постоянной поверхности поля не обязательно (на траве или ином покрытии), можно использовать временное ограждение (то есть, когда на поле, предназначенном главным образом для медленной подачи, проводится игра с быстрой подачей).

4.1.1. Аутфилд.

Часть игрового поля на фэйр-территории, которая находится за пределами инфилда.

4.1.2. Алмаз (игровой квадрат).

Официальное расположение «алмаза», должно соответствовать размерам и характеристикам, приведённым в таблице (приложение 3), и иметь все элементы (фал-линии, однометровую линию, бэтер- и кетчер-боксы, круги для следующего бьющего и для питчера, а также базы и пластину «дома», коуч боксы и т.д.).

Если во время игры будет установлено, что расстояние между базами или расстояние для подачи питчера являются неправильным, ошибка должна быть исправлена в начале следующего иннинга.

4.1.3. Правила расположения.

Правила расположения или специальные правила поля, устанавливающие пределы игрового поля, должны быть согласованы

до начала игры и применяться всякий раз, когда защитные ограждения, барьеры, трибуны, транспортные средства, зрители или другие препятствия находятся в пределах указанной зоны.

Любое препятствие на фэйр-территории, которое меньше минимальных расстояний до ограждения, указанных в таблице (приложение 3), должны быть чётко обозначены для судей и участников игры.

Если используется бейсбольное поле, питчерскую горку нужно убрать и защитное ограждение бек-стоп установить на указанном расстоянии от домашней пластины.

4.1.4. Бэтер-бокс.

Бэтер-бокс – это территория поля находящаяся слева и справа от домашней пластины. Бэтер-бокс ограничен линиями, ширина которых входит в его размеры. В момент подачи питчера бьющий должен находиться в пределах бэтер-бокса.

4.1.5. Кетчер-бокс.

Кетчер-бокс – это территория поля, находящаяся за домашней пластиной, ограниченная линиями, ширина которых входит в его размеры. Кетчер должен оставаться в пределах кетчер-бокса до тех пор, пока не будет выполнена подача.

4.1.6. Дагаут.

Дагаут (скамейка запасных) находится за территорией игрового поля и предназначена только для членов команды. В дагауте запрещается курить, употреблять алкоголь и жевать табак. Курение включает в себя вдыхание дыма табачных изделий, электронных сигарет и вейпинг.

4.1.7. Фэйр-территория.

Фэйр-территория – это часть игрового поля, ограниченная фал-линиями вдоль первой и третьей баз, начиная от дома и до дальнего ограждения игрового поля, а также вертикально вверх от этих линий. Все фал-линии, их ширина, относятся к фэйр-территории.

4.1.8. Фал-территория.

Фал-территория – это любая часть игрового поля, не относящаяся к фэйр-территории.

4.1.9. Инфилд.

Инфилд – это область игрового поля на фэйр-территории, обычно перекрываемая игроками защиты – инфилдерами.

4.2. Инвентарь.

Официальный инвентарь – это любой инвентарь (биты, ловушки, шлемы и т.д.), используемый командой нападения или защиты в ходе игры.

Инвентарь защиты (например, ловушки), оставленные на игровом поле командой, не будет считаться официальным инвентарем, участвующим в игре в определенных ситуациях.

4.2.1. Бита.

На соревнованиях должна использоваться только официально утверждённая бита, которая соответствует «Комиссии по стандартам экипировки WBSC» и снабжена печатью с логотипом WBSC или действовавшим ранее ISF 2005, принятая Комиссией по стандартам экипировки и с одобренной маркировкой. Список бит, одобренных WBSC и утверждённый логотип можно найти на веб-сайте WBSC www.wbsc.org. (приложение 4 «Характеристики бит») для получения информации об утверждённых стандартах бит.

Для разминки разрешается использовать биту, соответствующую характеристикам (приложение 4).

4.2.2. Измененная бита (нелегальная).

Бита считается изменённой (нелегальной), если была изменена физическая конструкция.

Примерами изменения биты являются:

- замена рукоятки металлической биты на рукоятку из дерева или другого материала;
- вставка материала внутрь биты;
- нанесение лишнего слоя обмотки (более двух слоев) на место хвата;

- покраска биты сверху или снизу для узнаваемости;
- гравировка метки «идентификатора» на ударной части металлической биты;
- прикрепление к бите рукоятки конической формы (расширяющейся или сужающейся).

Замена рукоятки на другую легальную рукоятку не считается изменением биты. Выгравированная метка «идентификатор» только на конце ручки металлической биты или лазерная метка «идентификатор» в любом месте биты не является изменением.

4.2.3. Мяч.

На всех соревнованиях должен использоваться только официально утверждённый мяч для игры в софтбол, который соответствует стандартам «Комиссии по стандартам экипировки WBSC» и имеет соответствующий штамп (приложение 4).

4.2.4. Средства защиты.

Все отбивающие моложе 18 лет должны иметь шлем с защитой для лица.

Кетчер должен носить нагрудник для защиты груди и щитки для голени и колен.

Бэтер и бэтер-ранер могут применять защиту для ног и рук.

4.2.4.1. Маска.

Любой игрок команды защиты или нападения должен носить пластиковую или металлическую лицевую маску. Кетчеры не могут носить пластиковую лицевую маску вместо обычной маски с защитой для горла. Лицевые маски, имеющие трещины, деформированные или с испорченной или отсутствующей амортизирующей набивкой, запрещены к использованию и должны быть удалены из игры.

Кетчер (или другие члены команды защиты) должны носить маску, с защитой для горла и шлем при приёме разминочных подач с пластины питчера или в зоне разминки. Если игрок, ловящий подачу, не наденет маску,

его должны заменить. Маску, похожую на маску вратаря в хоккее с шайбой, разрешается применять кетчерам. Если на маске нет защиты для горла, необходимо присоединить защиту для горла перед использованием.

4.2.4.2. Шлем для игры и требования к нему.

Треснувший, сломанный, помятый или изменённый шлем будет объявлен нелегальным и должен быть удалён из игры.

Шлем должен быть у бьющего (бэттера), бэттера-ранера и ранера. На шлеме должна быть защита для ушей (с обеих сторон). Шлем должен обеспечивать защиту всей головы и лица.

Шлем кетчера должен защищать всю голову. Если на нём отсутствует защита для ушей и лица, то тогда на шлем должна быть одета маска.

Если в соревнованиях младшей возрастной группе базовый коуч является игроком команды – он должен быть в шлеме. Шлем коуча может не иметь защиту для лица.

4.2.5. Ловушки и митенки.

Любой игрок может надевать ловушку, но только кетчер и защитник первой базы могут надевать митенку (перчатку под ловушку).

Концы шнуровки, тесьмы или другое приспособление, в конструкции ловушки между большим пальцем и основной частью, которую использует игрок первой базы или кетчер, полевой игрок, не должны иметь длину более 12,7 см (5 дюймов).

Ловушка питчера может быть любого цвета или сочетания цветов, но не один из цветов не должен соответствовать цвету мяча. Ловушки, которые используют другие игроки, могут быть любого цвета или сочетания цветов.

Не допускается использование ловушек с белыми, серыми или жёлтыми кругами на внешней стороне, которые зрительно схожи с мячом, они не являются официально утверждённой экипировкой (приложение 4).

4.2.6. Нелегальная ловушка.

Ловушка, которая не соответствует техническим требованиям, предъявляемым к легальной ловушке, или митенка (перчатка, надетая под ловушку), используемая полевым игроком, если это не кетчер и не защитник первой базы считается нелегальной.

4.3. Экипировка игроков.

4.3.1. Игровая обувь.

Все члены команды должны носить обувь.

Верх обуви должен быть изготовлен из ткани или кожи, или аналогичных материалов. Подошва может быть гладкой или иметь мягкие или жесткие резиновые шипы.

Могут использоваться обычные металлические шипы на пластинах, если они не являются круглыми, как на л/а шиповках и не выступать более чем на 1,9 см от подошвы или пятки обуви.

Не допускаются твердые пластмассовые, нейлоновые или полиуретановые шипы, а так же обувь со съёмными шипами, которые привинчиваются на обувь. Обувь со съёмными шипами, которые ввинчиваются изнутри разрешена.

4.3.2. Форма игроков и тренера.

Все игроки в команде должны носить форму одинакового цвета, отделки и стиля. Член команды может, по религиозным соображениям, носить специальный головной убор и одежду, которая не соответствует этим правилам (наказание за это не назначается).

Предметы из литого материала (гипса, металла или других твердых веществ в окончательном виде) нельзя носить во время игры.

Запрещается надевать и носить во время игры какие-либо предметы, включая украшения, которые, по мнению судьи, отвлекают внимание игроков другой команды. Судья должен потребовать удалить эти предметы или прикрепить к телу так, чтобы они были не видны.

4.3.2.1. Головные уборы.

Бейсболки, козырьки и повязки на голову не являются обязательными для игроков и могут быть разного типа, но одного цвета и стиля.

Не допускаются пластмассовые козырьки или козырьки, изготовленные из твердых материалов.

Если игрок команды защиты носит шлем того же цвета, что и бейсболки у команды, он не обязан носить бейсболку.

4.3.2.2. Поддевки.

Поддевки у игроков должны быть одинаковыми, всем игрокам носить не обязательно. Запрещено носить порванные, потёртые поддевки, рукава должны быть без разрезов.

Можно носить согревающие (компрессионные) рукава, но к ним применяются те же требования, что и к поддевке с длинным рукавом: обе руки должны быть закрыты, и оба рукава должны быть того же цвета, что и поддевки с длинными рукавами, которые носят другие игроки.

4.3.2.3. Бриджи, шорты и слайдинги.

Бриджи или шорты у всех игроков должны быть одинакового образца. Игроки могут носить слайдинги одинакового цвета и стиля. Исключение только для временных накладок для скольжения, которые крепятся на застёжках или на текстильной застёжке «липучке». Слайдинги у игроков не могут быть порванными, потёртыми или иметь разрезы.

4.3.2.4. Номера.

Арабская цифра контрастного цвета не менее 15,2 см в высоту находится на спине форменных футболок. Используются только целые числа от 01 до 99, в одной команде номера не должны повторяться (номера 1 и 01 являются примерами одинаковых номеров.) Игроки без номеров не будут допущены к игре.

Фамилии игроков размещают над номерами на спине форменных футболок. Размер шрифта – произвольный.

4.3.2.5. Тренер должен быть опрятно одет, быть в подходящей обуви, или одет в командную форму, в соответствии с принятыми цветами команды.

Комиссия по стандартам экипировки WBSC оставляет за собой право не утверждать или отозвать утверждение любого элемента экипировки, которое, по решению комиссии, существенно меняет характер игры, влияет на безопасность участников или зрителей, или когда эффективность игрока является больше результатом экипировки, нежели его индивидуальным навыкам.

Раздел V. Правила проведения соревнований.

5.1. Определение команды хозяев.

Команда хозяев определяется жребием среди участников, также может определяться расписанием соревнования согласно условиям проведения, описанным в Регламенте.

Команда хозяев начинает игру в защите, выходит на отбивание в нижней половине иннинга и располагается в дагауте за третьей базой.

Команда гостей начинает игру в нападении, выходит на отбивание в верхней половине каждого иннинга и располагается в дагауте за первой базой.

5.2. Совещание перед игрой.

Совещание в районе домашней пластины в заранее определённое время с участием: судей, главных тренеров, менеджеров или представителей обеих команд. На этом совещании утверждаются лайнапы, команды ими обмениваются, и Главный судья игры объявляет специальные правила для поля.

5.3. Апелляция «живой» или «мёртвый» мяч.

Апелляция по «живому» или «мёртвому» мячу – это игровая ситуация, в которой судья не выносит решение до того момента, пока ему на это не будет подана апелляция менеджером, тренером или игроком команды, в отношении которой нарушены правила. Для обозначения апелляционной игры судья вытягивает в сторону левую руку с зажатым кулаком.

5.4. Команда защиты.

Команда, находящаяся в поле и противодействующая команде нападения принести игровые очки.

5.5. Присуждение победы в игре.

Ситуация, в которой Главный судья игры принимает решение, что игра окончена, объявляя победителем команду, не совершившую нарушение Правил игры.

5.6. Иннинг.

Период игры, когда обе команды поочередно выходят либо на отбивание (в нападение), либо на поле (в защиту) и продолжают отбивать или принимать мяч до трёх аутов. Новый полуиннинг начинается сразу же за последним аутом предыдущего полуиннинга.

5.7. Команда нападения.

Команда, вышедшая на отбивание поданного мяча с целью зарабатывания игровых очков.

5.8. «Шлей бол».

Ситуация, при которой судья подаёт сигнал и объявляет мяч «живым» в начале игры или при возобновлении игры, при условии:

- когда питчер находится в кругу подачи с мячом в руках;
- кетчер находится в кетчер-боксе, а остальные филдеры находятся на фэйр-территории.

5.9. Подача протеста.

Протест подается командой защиты или нападения, в случаях:

- неправильной трактовки или применения судьёй правила игры;
- нарушения права на участие игроков в составе команды;
- протест должен быть подан в Главную судейскую коллегияю соревнования в течение одного часа с момента окончания игры руководителем или тренером команды;

– для подачи протеста, представитель команды обязан внести в ОСФ денежную сумму в размере, установленном Регламентом соревнований.

5.10. Команда «Тайм».

Команда судьи, используемая для приостановки игры. Во время «тайма» мяч считается «мёртвым».

5.11. Требования к уставной игре.

Уставная игра состоит из семи завершённых иннингов. Исключение составляют:

– в случае если команда хозяев набрала больше очков в шестом иннинге или до третьего аута в нижней половине седьмого иннинга, то семь полных иннингов играть не нужно;

– в случае ничейного счета, после полных семи иннингов, игра продолжается по правилу тай-брейка, пока одна из команд не наберет больше очков, чем другая команда в конце полного иннинга или команда хозяев наберет больше очков до третьего аута в нижней половине иннинга;

– в случае если было сыграно пять или более полных иннингов, в которых команда, выходящая на отбивание второй, набрала больше очков, чем другая команда, или если сработало правило опережения (нокаут) игра считается уставной;

– в случае если судья остановил игру по причинам: темноты, дождя, пожара, паники или по другим причинам, опасным для зрителей и игроков, то игра объявляется уставной с ничейным результатом, если счёт равный в конце пятого или следующих полностью сыгранных иннингов. Судья может остановить игру в любое время;

– в случае если игра остановлена Главным судьей игры из-за нападения любого члена команды на судью, члена команды соперника или зрителя, то победа присуждается невиновной команде.

Игра, которая не считается уставной или уставной с ничейным результатом, будет переигрываться с самого начала. При повторном проведении игры, исходный лайнап можно изменить.

5.12. Присуждение поражения в игре.

Победа в игре со счетом 7:0 присуждается невиновной в нарушении правил команде в случае:

- опоздания команды на игру более чем на 30 минут от установленного времени;
- если команда защиты, находящаяся на поле, отказывается начинать игру в установленное время, или по истечении 2 минут от установленного времени Главным судьей игры;
- если после начала игры команда отказывается продолжать игру или игра была остановлена судьей;
- если игра остановлена судьей, а команда не продолжает игру в течение 2 минут после того, как Главный судья игры подаёт команду «Плей бол»;
- если команда выбирает тактику замедления игры;
- если после предупреждения судьи, любое из вышеперечисленных Правил умышленно нарушается, за исключением случаев, когда питчер продолжает неоднократно нарушать Правило подачи, в этом случае он будет удалён с позиции питчера до конца игры;
- если в течение 1 минуты не исполняется решение судьи об удалении игрока с поля (из игры);
- удаления судьей игроков с поля или из игры или по любой другой причине в команде осталось менее девяти (9) игроков (10 с назначенным игроком);
- нежелательный игрок вернулся в игру и была сделана хотя бы одна подача;
- обнаруживается, что удалённый игрок, тренер или менеджер снова участвуют в игре.

5.13. Правило опережения (нокаут).

Применяется к любой игре на всех турнирах и чемпионатах, когда одна команда опережает другую:

- на 15 очков после третьего (3) иннинга;
- на 10 очков после четвертого (4) иннинга;
- на 7-очков после пятого (5) иннинга.

Данное правило применяется в случаях, когда играют полные иннинги:

– команда гостей набрала необходимое количество очков для правила опережения в верхней половине иннинга, а команда хозяев в нижней половине иннинга не смогла набрать необходимое количество очков для отмены правила опережения (нокаута);

– команда хозяев, в нижней половине иннинга, набрала необходимое количество очков для правила опережения (нокаута). В данном случае очки, полученные сверх очков необходимых для правила опережения не засчитываются, исключение составляет ситуация «хоум-ран», при которой все очки засчитываются.

5.14. Разрушитель ничейного счета (Тай-брейк).

Применяется при ничейном счете с начала восьмого иннинга и в каждом следующем иннинге до тех пор, пока в игре не будет выявлен победитель. При каждом своем нападении команда выставляет бегуна (ранера) на вторую базу, таким бегуном становится последний бьющий предыдущего нападения, а на отбивание выходит игрок, следующий за «бегуном на второй базе» в списке отбивания.

Бегуна (ранера) на второй базе можно заменять в соответствии с правилами замены.

В случае, если на вторую базу поставили не того бегуна (ранера), который значится в лайнапе, эту ошибку можно исправить, как только её заметят. Штрафные санкции за это не предусмотрены.

5.15. Получение ранов (зачисление игровых очков).

Один ран (очко) засчитывается каждый раз, когда бегун (ранер) по порядку касается всех трёх баз и пластины «дома» до третьего аута этого полуиннинга.

При тай-брейке бегун (ранер), начинающий свое передвижение по базам со второй, не должен касаться первой базы, чтобы получить легальный ран (очко).

Ран не засчитывается, если третий и/или последний аут иннинга является результатом следующего:

- бэтер-ранер выводится в аут, пока не коснулся первой базы;
- бегуна (ранера) выводят в аут по форсу, в том числе при апелляционной игре;
- бегун (ранер) покидает базу до момента выпуска мяча питчером при выполнении подачи (ранний сход);
- предыдущий бегун (ранер) выводится в аут.

Дополнительные апелляционные ауты можно сделать после третьего аута, чтобы удалить набранное очко (очки).

5.16. Апелляционные игры.

Во время апелляционной игры бегуна (ранера) не выведут в аут, если апелляция легальная.

5.16.1. Апелляция может быть подана, когда мяч «живой» или «мёртвый», но команда защиты теряет право подать апелляцию, если:

- в игре была сделана следующая легальная или нелегальная подача питчера, за исключением нелегальной замены, необъявленного игрока, нелегальной обратной замены (возвращения в игру), замены или снятия (отзыва) игрока и смены базы у бегунов (ранеров);

– все игроки защиты покинули фэйр-территорию на пути к дагауту или скамейке. Если филдер подает апелляцию, он должен находиться на игровой территории поля в инфилде;

– при последнем игровом моменте игры, прежде чем судьи покинут игровое поле.

5.16.2. Бегуны (ранеры) могут покинуть свою базу во время апелляционных игр с «живым» мячом, в случаях когда:

- мяч покидает круг подачи питчера;
- мяч выпущен питчером;
- питчер делает движение для передачи мяча, либо показывает игру или обманный бросок.

5.16.3. Апелляция при «мертвом мяче» подается после того, как мяч был возвращен в инфилд и был объявлен «Тайм», или если мяч становится «мёртвым», любой игрок защиты в инфилде, с мячом или без мяча может подать апелляцию на бегуна (ранера), который не коснулся базы или покинул базу раньше, чем был пойман флай-бол.

Тренер или менеджер может подать апелляцию только после выхода из дагаута на игровое поле. Судья должен принять апелляцию, а затем принять решение по игре. Ни один бегун (ранер) не может покинуть свою базу в течение этого периода, так как мяч остается «мёртвым» до следующей подачи.

Исключение: бегун (ранер), который покинул базу раньше, чем пойман флай-бол, или не коснулся базы после легальной поимки флай-бола, может попытаться вернуться на свою базу, пока мяч «мёртвый».

Если мяч выходит из игры, нельзя подать апелляцию на «мёртвый» мяч, пока судья не даст новый мяч в игру.

Если во время апелляции питчер с мячом стоит на пластине – то нелегальная подача не объявляется.

Если судья объявил «Плэй бол», а питчер подал апелляцию, то судья должен объявить «Тайм» и принять апелляцию.

5.16.4. Дополнительные апелляции на «аут» можно подавать после третьего аута, если они подаются правильно, для удаления игрового очка или для восстановления правильного порядка отбивания.

5.16.5. Игровые ситуации на которые может быть подана апелляция:

- нет касания с базой;
- уход бегуна (ранера) с базы раньше, чем был пойман флай-бол;
- нарушение порядка отбивания;
- попытка продвинуться на вторую базу после достижения первой базы;
- нелегальные замены;
- игра необъявленным игроком замены по правилу замены игрока;
- нелегальная обратная замена;
- игра незаявленным игроком по правилу назначенного игрока DP;
- смена позиций бегунов (ранеров) на занятых ими базах.

5.17. Победитель в игре.

Победителем считается команда, набравшая во время уставной игры большее количество очков.

Счетом объявленной уставной игры является счёт, который был зафиксирован на конец последнего полностью сыгранного иннинга, кроме случая, когда команда хозяев получила больше очков, чем команда гостей в нижней половине незаконченного иннинга. В этом случае счёт берётся по результату незаконченного иннинга.

Счет уставной ничейной игры записывается на тот момент, когда игра была прервана.

Счёт присуждённой встречи – 7:0 в пользу невиновной команды.

5.18. Протесты.

5.18.1. Основания для протеста.

Условия для подачи протеста:

- неправильная трактовка правил судьей;

- неспособность судьи применить правильное правило к данной ситуации;
- назначения судьей неправильного наказания за данное нарушение.

После того, как была сделана одна подача (легальная или нелегальная), решение судьи изменить нельзя.

Протест может подать только руководитель команды или главный тренер команды.

Протест может относиться как на решение судьи, так и на толкование Правил.

Пример ситуации такого типа:

В ситуации с одним аутом и бегунами (ранерами) на второй и третьей базах, бьющий (бэтер) отбивает флай-бол, который ловят. Бегун (ранер) на третьей базе касается своей базы после того, как пойман мяч, а игрок на второй базе – нет. Бегун (ранер) с третьей базы пересёк пластину «дома» до того, как мяч был передан на вторую базу, чтобы сделать третий аут. Судья не засчитывает принесенное очко. Вопрос в том, покинули ли бегуны (ранеры) свои базы до поимки мяча, и была ли игра на второй базе до того, как бегун (ранер) с третьей пересёк пластину «дома», являются исключительно решением судьи и могут быть опротестованы. То, что судья не позволил засчитать очко, – это неправильное толкование правила, и такое решение может быть опротестовано.

5.18.2. Протесты, которые не принимаются и не рассматриваются.

Протесты не принимаются и не рассматриваются, если они основаны на решении касающемся точности суждения судьи, или если команда, подавшая протест, выиграла игру.

Примеры протестов, которые не будут рассматриваться:

- был ли мяч отбит на фэйр- или фал-территорию;
- был ли бегун (ранер) в сейфе или ауте;
- был ли в результате подачи страйк или бол;
- была ли подача легальной или нелегальной;

- коснулся ли бегун (ранер) базы;
- покинул ли бегун (ранер) базу раньше, чем был пойман флай-бол;
- был или не был пойман флай-бол;
- был флай-бол инфилд-флайем или нет;
- была интерференция или нет;
- была обструкция или нет;
- зашел ли игрок, при «живом» мяче, на территорию «мёртвого» мяча и коснулся ли мяч предмета или человека на территории «мёртвого» мяча;
- преодолел ли в полёте отбитый мяч ограждение;
- годится ли поле для продолжения или возобновления игры;
- достаточно ли света для продолжения игры;
- или любой другой вопрос, связанный только с точностью принятого судьёй решения.

5.18.3. Подача протеста в ходе игры.

Уведомление о протесте точно сформулированное подается главному судье игры в зависимости от ситуации:

– если подается на игровой момент, который произошел в течении иннинга, протест подается перед следующей подачей питчера, легальной или нелегальной;

– если подается на игровой момент, который произошел в конце иннинга, протест подается до момента пока все филдеры уйдут с фэйр-территории в дагаут или на скамейку;

– если подается на игровой момент, который произошел в последнем игровом розыгрыше в игре, протест подается до момента, как судьи покинули игровое поле.

Любое уведомление о протесте, поданное в соответствии с этими требованиями, означает, что оставшаяся часть игры проходит под протестом.

Уведомление о протесте имеют право подавать руководитель команды и главный тренер команды. Судья должен уведомить руководителя или главного тренера команды соперника и официального секретаря игры.

Все заинтересованные стороны могут принять участие в обсуждении ситуации, чтобы принять правильное решение.

5.18.4. Срок и форма подачи протеста по окончании игры.

Письменный протест должен быть подан в течение одного (1) часа с момента окончания игры в главную судейскую коллегию соревнования. Протест, поданный с нарушением этого срока, к рассмотрению не принимается.

Решение о рассмотрении доводится до руководителя или главного тренера команды подавшей протест в течение 48 часов.

Письменный протест должен содержать:

- дату, время и место игры;
- Ф.И.О. судей и секретарей;
- номер раздела правил, в соответствии с которым подаётся протест;
- проект решение и условия, связанные с его принятием;
- существенные факты, связанные с данным протестом;
- подпись главного тренера или руководителя команды подающей протест, время подачи протеста.

5.18.5. Решение о рассмотрении протеста.

После рассмотрения письменного протеста, поданного с соблюдением настоящих Правил, в отношении опротестованной игры, могут быть приняты следующие решения:

- протест признается недействительным и счёт игры остается неизменным;
- протест, в отношении неправильного толкования правила, может быть удовлетворен, и в данном случае игра переигрывается с того момента, когда было принято неправильное решение;

– протест, поданный в отношении непригодности члена команды, может быть удовлетворен, и поражение в игре присуждается команде, которая нарушила правила.

Результаты рассмотрения направляются письменно обеим командам и размещаются на официальном сайте ОСФ.

Нарушения правил и применяемые меры:

Нарушение правил	Применяемая мера
Ношение несоответствующей обуви	1. предупреждение, 2. за повторное нарушение – удаление из игры.
Кетчер не надел шлем	1. предупреждение, 2. за повторное нарушение – удаление из игры.
Игрок не носит обязательную экипировку	Игрок выводится из игры. Если он продолжает участвовать, игрок должен быть удален с поля.
Игрок носит несоответствующую форму или носит форму неправильно	Если отказывается подчиниться, игрок должен быть удален из игры.
Тренер одет несоответственно игре	После предупреждения от судьи любое последующее нарушение тренером или руководителем той же команды приведет к удалению Главного тренера из игры
На игру не предоставлено требуемое количество игроков	Победа в игре, со счетом 7:0, присуждается команде, не допустившей нарушение
Незаявленный заменяющий игрок/нелегальный игрок: 1. нелегальный заменяющий	1. За незаявленную замену или нелегального игрока назначается

<p>игрок;</p> <p>2. не заявленный заменяющий игрок;</p> <p>3. не заявленная обратная замена выбывшего игрока.</p>	<p>апелляция.</p> <p>2. Апелляция должна быть доведена до внимания главного судьи игры, пока нелегальный игрок или незаявленный заменяющий игрок находится в игре.</p> <p>3. Когда сделана подача или началась игра, и незаявленный игрок, вышедший на замену, участвует в игре, игрок получает статус нежелательного игрока и удаляется из игры.</p> <p>4. Нежелательного игрока должен заменить легальный заменяющий игрок, а также:</p> <ul style="list-style-type: none"> - если в команде, допустившей нарушение, нет легального заменяющего игрока, победа в игре присуждается в пользу команды соперника; - если на нелегального игрока подали апелляцию, пока он был на бите (отбивании), легальный заменяющий игрок получит тоже количество болов и страйков, которые были у нелегального игрока на момент подачи апелляции; - до подачи апелляции действия игрока считаются легальным, за исключением случая, когда нелегальный игрок отбивает мяч и достигает базы, а затем нарушение обнаруживают и команда соперника подает апелляцию – то все
---	--

бегуны (ранеры) (включая бьющего (бэтера) вернутся на базы, которые они занимали во время подачи нелегальному игроку. Нелегальный игрок объявляется нежелательным игроком и удаляется из игры, а команда совершившая нарушение получает аут.

5. Все ауты, сделанные в то время, пока нелегальный игрок (находился в игре), останутся у команды.

6. Если игрок вышедшей на замену нежелательному игроку тоже является нелегальным игроком то и на этого заменяющего игрока также налагается штраф за такое нарушение.

7. Если нелегальный игрок обнаружен в защите, игра была начата и апелляция подана – то этот нелегальный игрок объявляется нежелательным игроком и удаляется из игры и у команды нападения есть варианты:

7.1. принять результат игры;

7.2. вернуть бьющего на отбивание с сохранением счета количества болов и страйков, которые были у бьющего (бэтера) до того, как был обнаружен нелегальный игрок. Каждый бегун (ранер) возвращается на ту базу, которую он занимал до этого момента.

7.3. Если нежелательный игрок

	<p>возвращается в игру, победа присуждается команде соперника.</p> <p>7.4. После удовлетворённой апелляции, в отношении нежелательного заменяющего игрока или нелегальной обратной замены – будет считаться, что первоначальный игрок или заменяющий его игрок покинул эту игру.</p>
<p>Нелегальная обратная замена:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. игрок стартового состава (списка отбивания) возвращается в игру на другую позицию, чем указано в лайнапе; 2. игрок, вышедший на замену – возвращается в игру не как заменяющий игрок; 3. игрок стартового состава (указанный в изначальном списке отбивания) второй раз возвращается в игру не как замещающий игрок; 4. нежелательный замещающий игрок; 5. флекс плэйр (FP) вступающий в игру в нападении за игрока, не являющегося назначенным игроком DP. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Это апелляционная игра. <ul style="list-style-type: none"> – апелляцию можно подать в любое время, пока нелегально вернувшийся игрок находится в игре; – апелляцию не обязательно подавать до следующей подачи питчера. 2. Руководитель/главный тренер, указанный в лайнапе и игрок, ставший нелегально вошедшим в игру повторно – удаляются из игры. 3. Легальный игрок, выходящий на замену должен официально заменить удалённого из игры нелегально вышедшего игрока до того, как игра продолжится. 4. При удалении руководителя/главного тренера команды, они должны назвать нового руководителя/главного тренера. 5. Игровые действия, которые происходят пока нелегально вышедший

	игрок, участвует в игре, регулируются мерами при нарушении правила, применяемыми при нелегальном заменяющем игроке/нелегальном игроке.
Нарушение обязанностей тренера	За первое нарушение – предупреждение. Любое последующее нарушение со стороны тренера/руководителя той же команды – удаление главного тренера.
Игрок юношеской категории, который выступает базовым тренером (коучем) в коуч-боксе, не надевает шлем	- предупреждение; - за повторное нарушение – удаление из игры.
Кем-либо из членов команды оспаривание решения судьи или нарушение правила поведения в дагауте	- первое нарушение – предупреждение команде; - повторное нарушение приведёт к удалению из игры этого члена команды.
Неспортивное поведение	За первое нарушение нарушителю делается предупреждение. При повторном нарушении нарушитель удаляется судьей из игры <u>Исключение:</u> Если первое нарушение является серьёзным, судья должен удалить нарушителя без предупреждения. Член команды, удалённый из игры, должен сразу выйти в раздевалку на оставшуюся часть игры, или покинуть

	<p>территорию поля.</p> <p>Если лицо, удалённое таким образом, не покинет игру немедленно, его команде присудят поражение.</p> <p>Судья при исполнении своих обязанностей имеет право сообщить в главную судейскую коллегию и организаторам соревнований об оскорбительном поведении, выражении или проявлении физического насилия со стороны любого члена команды в любое время после окончания игры, после чего указанный член команды должен будет явиться для рассмотрения своего проступка и наложении мер наказания в главную судейскую коллегию по проведению соревнований и к организаторам, которые проводили игру или турнир.</p>
Изменение количественного состава команды по минимуму	Команда не допускается к участию в соревновании.

Раздел VI. Судьи.

6.1. Права и обязанности.

Судьи являются официальными представителями Судейского комитета ОСФ по виду спорта «софтбол» России, который назначил их на проведение соревнований, поэтому они уполномочены требовать выполнение каждого пункта правил. Они имеют право обслуживать игры на которые их назначила Главная судейская коллегия соревнования, следить за соблюдением

настоящих Правил и применять наказания за их нарушение, так же они имеют право приказывать игрокам, тренерам, капитанам или руководителям команд-участников делать или не делать что-либо, что по их мнению, необходимо для выполнения одного или всех пунктов настоящих Правил. Судьи имеют право принимать решения по всем ситуациям, не оговоренным в настоящих Правилах. Судьей, назначенным на игру, не может быть член одной из команд, принимающих участие в данных соревнованиях (например: игрок, тренер, руководитель, скоррер команды, спонсор). Назначение спортивных судей на официальные спортивные соревнования осуществляется в соответствии с требованиями включения спортивных судей в судейские коллегии квалификационных требований к спортивным судьям по виду спорта «софтбол», утвержденных Министерством спорта Российской Федерации.

6.2. Организационный комитет по проведению соревнований (Оргкомитет) – группа официальных лиц ОСФ и Судейского комитета, которые непосредственно проводят соревнование и наделены исключительными правами.

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

В состав комиссии по допуску спортсменов входят:

- Председатель комиссии – член Оргкомитета по проведению соревнования;
- Главный судья соревнования;
- Главный секретарь соревнования;
- один представитель из состава судейской коллегии обслуживающей соревнование;
- представитель спортивно-технической комиссии ОСФ.

6.4. Главная судейская коллегия соревнований (ГСК) – судьи из состава Судейского комитета ОСФ.

В состав ГСК входят:

- Главный судья соревнований;
- заместитель главного судьи соревнований;
- Главный секретарь соревнований;
- заместитель главного секретаря соревнований;
- комиссары игр.

6.5. Судейская коллегия по судейству соревнований – группа спортивных судей, утвержденных Судейским комитетом ОСФ.

В составе Судейской коллегии могут находиться спортивные судьи прошедшие ежегодный судейский семинар и аттестованные Судейским комитетом ОСФ на знание Правил по виду спорта «софтбол» и сдавшие нормативы по физической подготовке.

6.6. Главный судья соревнований – судья из состава судей Судейского комитета ОСФ, назначенный на проведение соревнований. Главный судья соревнований несет ответственность за проведение соревнования, составляет расписание игр, назначает судей и комиссаров на игры, проводит совещания по соревнованию, утверждает итоговый счет игр и соревнования, определяет пригодность состояния полей для проведения игр непосредственно перед соревнованием, 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 Судейский комитет ОСФ о случаях дисквалификации спортсменов, тренеров, судей во время проведения соревнования, подписывает протоколы игр, отчетную документацию о соревновании, совместно с другими членами Главной судейской коллегии рассматривает протесты и принимает решения по ним. Входит в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованиям.

6.7. Главный секретарь соревнования – судья из состава Судейского комитета ОСФ, назначенный для проведения соревнования. Ведет протоколы совещаний в ходе проведения соревнования, подготавливает отчеты о прошедшем соревновании, ведет всю документацию по ходу соревнования, по поручению Главного судьи соревнования оповещает участников о ходе и результатах игр, передает официальную информацию в СМИ. Входит в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованию.

6.8. Заместитель главного судьи соревнований – судья из состава Судейского комитета ОСФ. По поручению Главного судьи соревнования частично или полностью выполняет его обязанности, может входить в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованию.

6.9. Заместитель главного секретаря соревнований – судья из состава Судейского комитета ОСФ назначенный для проведения соревнования. По поручению Главного секретаря соревнования частично или полностью выполняет его обязанности, может входить в состав Комиссии по допуску спортсменов к соревнованию.

6.10. Комиссар игры – судья из состава Судейского комитета ОСФ, назначается на игру Главным судьей соревнования. Контролирует соблюдение всеми участниками матча положения о соревновании, регламента, правил игры. Осуществляет контроль за работой судей во время игры. Ведет протокол инспектора матча.

6.11. Главный судья игры (судья в «доме»).

Главный судья игры имеет следующие обязанности и права:

- единолично принимать решение о пригодности игрового поля для игры;
- занимать позицию позади домашней пластины и позади кетчера;
- полностью отвечать за надлежащее ведение игры и соблюдение командами настоящих Правил;
- объявлять все «болы» и «страйки»;

– по согласованию и в сотрудничестве с судьями в составе бригады (при их наличии), объявляет удары по мячу (игровой мяч и фал-бол), легально или нелегально пойманные мячи. На играх, в которых нет судей в составе бригады или в которых от судей в составе бригады требуется покинуть инфилд, главный судья игры принимает на себя обязанности базового судьи.

6.11.1. Определяет и объявляет:

- сделал ли бьющий (бэтер) бант или удар;
- коснулся ли отбитый мяч бьющего (бэтера) или его одежды;
- принимает решения по ситуации на базе, когда это необходимо;
- определяет, когда присуждается победа в игре.

6.11.2. Принимает на себя все обязанности при назначении одного судьи на игру.

6.11.3. Обязан надевать маску или шлем с защитой для горла (если она не предусмотрена в конструкции маски). Рекомендуются надевать нагрудник и защиту для ног.

6.11.4. Перед игрой судьи представляются капитанам, главным тренерам, руководителям команд и скоррерам команд.

6.12. Судья в составе бригады.

6.12.1. Судьи в составе бригады занимают на игровом поле позиции, которые требуются в соответствии с механикой перемещений.

6.12.2. Судьи в составе бригады помогают Главному судье игры во всём целях обеспечения соблюдения командами настоящих Правил.

6.12.3. Судьи в составе бригады имеют полномочия:

- объявить бегуна (ранера) в аут за то, что он слишком рано покинул базу;
- объявить «Тайм» для приостановки игры;
- вывести или удалить игрока, тренера или руководителя команды из игры за нарушение правил;
- объявлять о всех нелегальных подачах;

– определять и объявлять инфилд-флай. Когда кажется очевидным, что отбитый мяч будет инфилд-флаем, судья немедленно объявляет: «Инфилд-флай, иф фер, бэтер в ауте».

6.13. Судья-секретарь игры.

6.13.1. Обязанности судьи-секретаря:

- подготовить или обеспечить подготовку документов для ведения протокола игры, как это предусмотрено настоящими Правилами;
- является единственным уполномоченным лицом, фиксирующим решения судей игры;
- определять, является ли продвижение бэтера к первой базе результатом отбивания или ошибки;
- не может принимать решение о начислении очков, которое не соответствует или противоречит правилам или решению Главного судьи игры.

6.14. Судья-секретарь (скоррер).

Является судьей из состава коллегии судей соревнования, назначается Главным судьей соревнований на игру. Ведет официальный рейтинг игроков на игре. Фиксирует замены игроков в игре.

6.15. Судья-хронометрист.

Является судьей из состава коллегии судей соревнования, назначается на игру Главным судьей соревнований. Фиксирует официальное время игры.

6.16. Судья-информатор.

Является судьей из состава коллегии судей соревнования, назначается Главным судьей соревнований на игру. Он отражает на табло официальный счет игры, информирует участников и зрителей.

6.17. Время прибытия на игру.

Судья должен прибыть на игру за 30 минут до ее начала и покинуть поле, не ранее, чем игра закончится.

6.18. Судейская форма.

Судьи, как мужчины, так и женщины, должны носить:

- форменную рубашку с длинным или коротким рукавом;
- темно-синие/черные носки;
- темно-синие свободные брюки;
- темно-синюю кепку;
- темно-синюю сумку для мячей;
- темно-синий пиджак или свитер;
- черные ботинки и брючный ремень;
- белую нижнюю майку, надеваемую под рубашку;
- судья перед игрой должен снять все украшения. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** разрешено носить медицинские ожерелья и браслеты, плотно прилегающие к телу.

6.19. Обязанности судьи, если на игру назначен только один судья.

Если на игру назначен только один судья, то его обязанности и полномочия распространяются на все вопросы в соответствии с настоящими Правилами. Стартовая позиция судьи при каждой подаче позади «домашней пластины» и позади кетчера. На каждом игровом моменте и при отбивании мяча судья выходит из-за домашней пластины во внутреннее поле, и совершает необходимые перемещения в соответствии с механикой перемещений.

6.20. Замена судей.

Судья не может быть заменён во время игры по требованию команд-соперников. Судья может быть не выведен из игры из-за травмы или болезни.

6.21. Решение судьи.

Нельзя подать апелляцию на решение судьи, если оно основано исключительно на решении касающемся точности суждения как то: был ли отбитый мяч в фэйр или фал, был ли у бегуна (ранера) сейф или аут, был ли поданный питчером мяч страйком или боллом и касательно любого другого момента игры, в котором речь идёт о точности суждения судьи.

Ни одно решение, вынесенное каким-либо судьей, не может быть отменено, кроме тех случаев, когда судья убеждён, что он своим решением нарушает один из пунктов настоящих Правил.

В случае если руководитель команды/главный тренер, капитан любой из команд опротестовывает решение, основанное исключительно на пункте настоящих Правил, судья который вынес данное решение – имеет право консультироваться со своим помощником (помощниками), прежде чем предпринимать какие-либо дальнейшие действия. Только руководитель/главный тренер команды или капитан команды уполномочены подавать протест на решение судьи и добиваться его отмены/изменения в случаях, если оно противоречит настоящим Правилам.

Ни при каких обстоятельствах ни один судья не может отменить решение, принятое его коллегой (коллегами), или критиковать такое решение, или вмешиваться в обязанности своего коллеги (коллег), если только он (они) сами его об этом не попросят.

Судьи, посоветовавшись между собой, могут исправить любую ситуацию, в том числе, в которой отмена решения судьи или объявленный судьей отложенный мяч ставит бэтер-ранера или бегуна (ранера) в опасное положение или ставит команду защиты в невыгодное положение. Это исправление невозможно после того, как была сделана легальная или нелегальная подача, или если все игроки команды защиты покинули фэйр-территорию.

6.22. Приостановка игры.

Судья приостанавливает игру, при возникновении внешних помех когда, по его мнению, сложившиеся условия оправдывают его действия.

Игра приостанавливается, когда судья покидает своё место, чтобы почистить пластину «дома» или выполнить другие обязанности, не связанные непосредственно с объявлением игры.

Судья имеет право приостановить игру в момент, когда бьющий (бэтер) или питчер выходят со своей позиции, которую они должны занимать, по уважительной причине.

Судья не может объявлять «Тайм» после того, как питчер начал выполнять подачу.

Судья не может объявлять «Тайм», пока не закончится игровой момент.

В случае травмы полученной игроком, «Тайм» не будет объявляться до тех пор, пока не будут завершены все игровые действия или пока бегуны (раннеры) не остановятся на своих базах, за исключением ситуации, в которой, по мнению судьи, игроком могла быть получена серьёзная травма (которая может подвергнуть игрока опасности).

Судьи не могут приостанавливать игру по просьбе игроков, тренеров или менеджеров до тех пор, пока не будут завершены все игровые действия, выполняемые обеими командами.

Нарушения правил и применяемые меры:

6.22.	Приостановка игры «Тайм» объявляется из-за серьёзной травмы, ставящей жизнь и здоровье игрока в опасное положение.
Меры	В случае получения игроком серьёзной травмы, когда судьей объявляется «тайм», мяч становится «мёртвый», и ранеру (ранерам) может быть предоставлена база или базы, которые, по мнению судьи, они могли бы занять, если бы игра не была остановлена из-за полученной игроком травмы.

6.23. Общие требования.

Судьям следует проверить границы игрового поля, инвентарь и уточнить все основные правила проведения игры для обеих команд и их тренеров;

Судья объявляет бьющих (бэтеров), бэтеров-ранеров, или бегунов (ранеров) в аут, не дожидаясь апелляции во всех случаях, когда таковой игрок выходит в аут в соответствии с настоящими Правилами.

Если не подана апелляция, судья не может объявить игроку аут и назначить ему наказание за то, что тот:

- не коснулся базы;
- оставил базу слишком рано при пойманном флай-боле;
- за отбивание вне очереди;
- за необъявленную замену;
- за нелегальную обратную замену;
- за не уведомление о замене или о вернувшемся удалённом игроке,
- объявить наказание бегуну (ранеру), обменявшемуся позицией на базе с другим бегуном (ранером), или попытавшемуся перейти на вторую базу после достижения первой базы, как предусмотрено настоящими Правилами.

6.24. Сигналы, подаваемые судьями.

Чтобы показать, что игра начнется или будет возобновлена, главный судья игры должен объявить «Плей бол» и, в то же время, дать знак питчеру подать мяч.

«Страйк» будет показан поднятием правой руки под углом 90° и в то же время произнесением «Страйк» чётко и решительно.

Для обозначения «БОЛ» рука не используется.

При оглашении общего счета болов и страйков, болы объявляются первыми.

Чтобы показать «Фал», судья объявляет «Фал бол» и поднимает обе руки вертикально над головой.

Чтобы показать «Фер бол», судья вытягивает руку в сторону центра алмаза.

Чтобы объявить «Аут» бьющему (бэтеру) или бегуну (ранеру), судья поднимает правую руку со сжатым кулаком вверх.

Чтобы показать, что у игрока сейф, судья поднимает руки в стороны горизонтально, ладонями к земле.

Чтобы приостановить игру, судья объявляет «Тайм» и в то же время вытягивает обе руки вверх над головой. Другие судьи должны немедленно подтвердить приостановку игры теми же действиями.

Чтобы показать «Отложенный «мертвый мяч»», судья вытягивает левую руку горизонтально, сжав кулак.

Чтобы обозначить «Остановленный мяч», судья поднимает руки в стороны горизонтально, ладонями к земле.

Чтобы показать «Граун-рул-дабл», судья поднимает правую руку над головой и в то же время показывает два пальца – количество присужденных баз.

Чтобы показать «Хоум-ран», судья поднимает правую руку со сжатым кулаком над головой и ведёт руку по часовой стрелке.

Чтобы показать «Инфилд флай», судья объявляет «Инфилд флай, иф фэйр, бэтер в аут». Судья поднимает одну руку над головой.

Чтобы показать «Не подавать», судья поднимает одну руку ладонью к питчеру. Если питчер делает подачу, когда судья держит руку в указанном положении, то будет объявлено «Ноу питч» (нет подачи).

Раздел VII. Подача питчера.

7.1. Совещание команды защиты.

Судья имеет право дать команде защиты время и приостановить игру, для того чтобы:

– тренер/руководитель команды защиты мог выйти на игровое поле и переговорить с любым филдером;

– филдер может войти в дагаут, для получения консультаций от тренера/руководителя команды.

7.2. «Вороний прыжок».

Нелегальное действие питчера при котором:

– питчер, в момент подачи мяча, отталкивается ногами от земли, а не от пластины подачи;

– питчер, в момент подачи мяча, отталкивается ногой от пластины подачи, а затем еще раз отталкивается от новой отправной точки и делает подачу.

7.3. Нелегальный питчер.

Игрок, который легально находится в игре, но не имеет права играть на позиции питчера и делать подачи, потому что судья ранее удалил его с позиции питчера.

Питчер, который был объявлен судьей как нелегальный питчер из-за того, что команда превысила установленный лимит количества конференций команды защиты, не может вернуться в игру на позицию питчера, но может играть на другой позиции защиты и продолжать играть в нападении до конца игры.

7.4. Движения питчера.

Легальный прыжок питчера во время подачи мяча, при котором:

– питчер, отталкиваясь от пластины подачи, оказывается в воздухе, не применяя вороний прыжок;

– опорная нога питчера должна оттолкнуться от пластины подачи одним непрерывным движением, после чего движение питчера вперед приводит к тому, что всё его тело (включая опорную и шаговую ногу) находясь в воздухе, и движется в сторону домашней пластины;

– подача завершается питчером, когда он приземляется и непрерывным движением отправляет мяч в направлении домашней пластины.

7.5. Пролетевший мяч.

Подача мяча, совершенная питчером, которую кетчер мог поймать, применяя для этого обычное усилие.

7.6. подача питчера.

Игровая ситуация, в которой питчер выбрасывает мяч в сторону домашней пластины (зоны бьющего (бэтера)).

7.7. Опорная нога питчера.

Нога, которой питчер отталкивается от пластины подачи.

7.8. Быстрая подача.

Нелегальные действия питчера путем подачи, сделанной для того чтобы застать бьющего (бэтера) врасплох, (неподготовленным к подаче), а именно:

- сделанная до того, как бьющий (бэтер) займёт свою позицию в бэтер-боксе;
- сделанная, пока бэтер не восстановил свое равновесие после предыдущей подачи

7.9. Конференция команды защиты.

Команда защиты имеет право на три (3) конференции за семь иннингов игры.

Конференции команды защиты являются накопительными и не начинаются заново, когда новый питчер входит в игру.

Конференции команды защиты, не использованные в течение семи иннингов игры, не переносятся на дополнительные иннинги.

В каждый дополнительный иннинг команда защиты имеет право провести только одну (1) конференцию. Конференция команды защиты не проведенная в дополнительном иннинге не переносится на следующий дополнительный иннинг.

Конференция команды защиты считается законченной, когда член команды защиты пересекает фал-линию, возвращаясь к дагауту, или филдер возвращается на поле из дагаута.

В конференции участвуют полевые игроки, которые покидают свои игровые позиции и собираются в круге подачи, для получения игровых инструкций, независимо от того, был ли объявлен « Тайм».

Нарушения правил и применяемые меры:

7.9.	За четвёртую и каждую последующую конференцию команды защиты, в игре, состоящей из семи иннингов или за любую последующую конференцию команды защиты сверх одной, полагающейся в дополнительном иннинге, питчер, находящийся в игре, в тот момент, когда команда защиты берет такую конференцию, объявляется нелегальным питчером и удаляется с позиции питчера (7.3.), но может играть на другой позиции в поле.
------	---

7.10. Что не является конференцией команды защиты.

Конференцией команды защиты, не являются ситуации когда:

- руководитель команды, тренер или член команды защиты сообщает главному судье игры о замене питчера до или после разговора с питчером;
- руководитель или тренер команды защиты сообщает судье о замене и после замены пересекает фал-линию, чтобы поговорить с любым филдером;
- несколько филдеров (игроки команды защиты) совещаются между собой во время конференции команды нападения, пока все остальные филдеры находятся на своих позициях и готовы возобновить игру, когда команда нападения будет готова;
- игровые инструкции передаются филдерам из дагаута;
- руководитель команды/играющий тренер совещается с филдером, но не с питчером. Судья должен контролировать общение между играющим тренером и питчером, наказывая за несоблюдение настоящих Правил

предупреждением, а в случае повторного нарушения удалением играющего тренера;

– судья приостановил игру.

7.11. Требования к легальной подаче.

7.11.1. Предварительные действия перед подачей.

Перед подачей должны быть произведены следующие действия.

Все филдеры (игроки команды защиты) должны находиться на фэйр-территории, а кетчер должен находиться в кетчер-боксе, готовый принять подачу.

Питчер должен держать мяч в руках и находиться на пластине подачи или рядом с ней.

Питчер должен опорной ногой контактировать с пластиной подачи, и обе ноги должны находиться в пределах 61,0 см (24 дюймов), то есть в пределах ширины пластины подачи. Бедра питчера должны быть на воображаемой линии, проходящей через первую и третью базы.

Питчер должен принимать или создавать видимость приема сигналов от кетчера, стоя на пластине с разведёнными руками, с мячом в ловушке или в руке.

После получения сигналов от кетчера, питчер должен полностью остановиться, свести руки, держа мяч обеими руками перед собой. Эта пауза со сведенными руками должна удерживаться питчером не менее двух (2) секунд и не более пяти (5) секунд до того, как мяч будет выпущен. Удерживание мяча обеими руками сбоку считается удерживанием мяча перед собой. Шаговая (не опорная) нога должна быть неподвижной в начале действия подачи и во время паузы. В начале подачи шаговая (не опорная) нога может двигаться только вперед. Любое обратное движение шаговой (не опорной) ноги во время или после паузы является нелегальным действием.

7.11.2. Начало подачи.

Подача начинается в тот момент, когда питчер развел руки после необходимой паузы и начал делать любое движение, которое является частью раскручивания подающей руки. Питчер не может подавать мяч движением, при котором, он разводит уже сведенные им руки в стороны для совершения раскачивающегося движения вперед и назад, а после этого опять сводит руки с мячом перед собой. Данные действия считаются нелегальной подачей (меры при нарушении п.7.11.1.).

Опорная нога питчера должна оставаться в контакте с пластиной подачи до момента начала подачи. Снятие опорной ноги с пластины подачи и её возврат на пластину или создание качательного движения, будет считаться нелегальной подачей (меры при нарушении п.7.11.1.).

7.11.3. Легальная подача.

Для того чтобы подача считалась легальной, питчеру необходимо выполнить и соблюсти все нижеследующие действия:

- после того как питчер начал подачу, он должен немедленно послать мяч в направлении домашней пластины;
- питчер может сделать только один оборот рукой при подаче движением «мельница». Однако питчер может отвести подающую руку в сторону и назад перед началом движения «мельница», что позволит руке, легально пройти мимо бедра дважды;
- подача должна быть сделана движением снизу и вперед, без остановки и без движения назад, рука при этом должна находиться на уровне бедра, а запястье должно находиться от тела не дальше, чем локоть;
- выпуская мяч и подавая его вперед, кисть должна находиться впереди и пройти прямую линию тела;
- при подаче мяча питчер может сделать один шаг одновременно с выпуском мяча. Шаг должен быть вперед по направлению к домашней пластине и в пределах 61,0 см (24 дюймов) ширины пластины подачи. Шагом не будет считаться скольжение питчера любой ногой по пластине подачи при

условии, что его ноги касаются пластины, и питчер не совершает движения назад;

– опорная нога питчера должна оставаться в контакте с пластиной подачи, отталкиваться от нее, после чего скользить или находиться в воздухе, до того момента как шаговая (не опорная) нога коснется земли. Питчер может отталкиваться от пластины подачи выпрыгивающим движением, после чего приземлиться и непрерывным движением подать мяч. Опорная нога должна двигаться вслед непрерывному движению питчера;

– с начала подачи все движения подающей руки питчера должны быть непрерывными, начиная с момента, когда питчер вышел на подачу, свел руки в момент начала подачи и развел их, совершая подачу, толчковым и выпрыгивающим движением с пластины подачи;

– толчок, прыжковое движение питчера, должны начинаться с пластины подачи. Питчер не может делать «вороний прыжок» или отталкиваться от любого места, кроме пластины подачи;

– при подаче мяча рука питчера может продвинуться дальше вперед и вверх при условии, что раскручивание не продолжается;

– питчер не может намеренно ронять или бросать мяч с отскоком от земли, чтобы помешать бьющему (бэтеру) отбить его;

– для совершения подачи у питчера есть двадцать (20) секунд, после получения мяча или после того, как судья подаёт команду «Плэй».

7.12. Расположение защитника (филдера).

Филдер не должен производить действия с неспортивным умыслом или занимать такую позицию, которая будет отвлекать бьющего (бэтера) при атаке мяча.

Когда бегун (ранер), находящийся на третьей базе, пытается заработать очко с помощью игры за очко или «кражи», ни один филдер не может встать на домашнюю пластину или перед ней без мяча, или прикоснуться к бьющему (бэтеру) и его бите.

7.13. Посторонние вещества.

Ни один член команды защиты, ни в какой момент игры не может использовать и наносить на мяч постороннее вещество. Питчер, который облизывает пальцы на своей руке, должен высушить их, прежде чем коснётся мяча.

Под надзором и контролем судьи, для сушки рук, питчером может использоваться порошковую канифоль, которая должна храниться на земле за пластиной питчера внутри круга подачи, когда она не используется.

Разрешается использовать только разрешённые салфетки со вставками из полимерной смолы, изготовленные фабричным способом, они должны храниться в заднем кармане или на поясном ремне питчера.

Филдеры не могут наносить полимерную смолу на мяч или на ловушку, а затем позволять мячу контактировать с полимерной смолой.

Питчер не может носить тесьму (пластырь) на пальцах или напульсник, браслет или что-то подобное на запястье или предплечье подающей руки. Если из-за травмы питчеру нужна повязка или напульсник на руке, то после наложения повязки или напульсника обе руки должны быть закрыты рукавами поддевки.

7.14. Кетчер.

Кетчер должен оставаться в кетчер-боксе, до того момента, пока питчер не выполнит подачу.

Кетчер должен сразу возвращать мяч питчеру после каждой подачи, в том числе после фал бола, за исключением следующего:

- после получения командой нападения аута;
- когда бьющий (бэтер) становится бэтер-ранером;
- когда бегун (ранер) находится на базе;
- когда фал бол приземлился рядом с фал линией и кетчер может совершить бросок на любую базу для возможного аута;

– в ситуации, когда кетчер не поймал мяч, который является третьим страйком, кетчер может бросить мяч на первую базу, чтобы вывести бэттера-ранера в аут.

7.15. Бросок на базу.

После того как питчер занял позицию для подачи, он не может делать бросок на базу, пока мяч «живой», и пока его нога соприкасается с пластиной подачи. Если это происходит во время апелляционной игры с «живым» мячом в реальном времени, то апелляция отменяется.

Питчер может остановить подачу и выйти с позиции для подачи, отступив назад с пластины подачи, прежде чем развести руки. При шаге вперёд или вбок подача считается нелегальной (меры при нарушении п.7.11. – п.7.14).

Нарушения правил и применяемые меры:

7.11.	Питчер не подаёт мяч в течение 20 секунд.
Меры	Объявляется «бол» и мяч присуждается бьющему (бэтеру).
7.12.	Филдер действует неспортивно или своим положением на поле отвлекает бэттера. Подачу делать не нужно.
Меры	Игрок удаляется из игры.
7.12.	Филдер стоит перед домашней пластиной без мяча или касается бэттера или его биты на возможной игре за очко.
Меры	Мяч объявляют «мёртвым». Бэтеру присуждают первую базу по правилу обструкции, и все бегуны (ранеры) продвинулись на одну базу вперед как при нелегальной подаче.
7.13.	Член команды защиты продолжает наносить постороннее вещество на мяч или продолжает нарушать любое из положений пункта 7.13.
Меры	Питчер удаляется из игры.
7.14.	Кетчер не возвращает мяч питчеру напрямую, при этом бегунов (ранеров) нет на базах.
Меры	Мяч «бол» присуждается бэтеру.

7.11.3.	Нарушение п.7.11.3. неправильная механика подачи приводит к объявлению нелегальной подачи.
Меры	<p>Это отложенный «мёртвый мяч», при этом применяются следующие положения и меры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если нелегальная подача не отбита, дополнительный «бол» присуждается бьющему (бэтеру). Если это четвертый бол, то бьющему (бэтеру) присуждается первая база, и каждый бегун (ранер), находящийся на базе, продвигается на одну базу вперед. Если бегун (ранер) легально продвигается к следующей базе при нелегальной подаче питчера, диком броске или пропущенном кетчером мяче, любые взятые бегуном (ранером) базы сохраняются. Если бегуна (ранера) выводят в аут после попытки взятия им базы, то ранеру объявляется аут. - Если бьющий (бэтер) отбивает нелегальную подачу, команда нападения может сделать выбор: либо применение судьей положений и мер, которые предусмотрены при нелегальной подаче или принятие результата в этом игровом моменте. Если бьющий (бэтер) отбивает нелегальную подачу и достигает первой базы, а все другие бегуны (ранеры), находящиеся на базах, продвигаются хотя бы на одну базу вперед, нелегальная подача аннулируется, и все действия в результате игры сохраняются, никакой выбор не предоставляется. - Если в ситуации с третьим страйком бьющий (бэтер) делает замах, но не отбивает нелегальную подачу, и это третий страйк потерянный кетчером, но кетчер броском выводит бэтера-ранера в аут на первой базе, а другие бегуны (ранеры), находящиеся на базах, продвигаются как минимум на одну базу, команда нападения может сделать выбор: либо применение судьей положений и мер, которые предусмотрены

	<p>при нелегальной подаче или принятии результата в этом игровом моменте. В этом случае, если бэтер-ранер достигает первой базы в результате пропущенного кетчером третьего страйка, а все остальные бегуны (раннеры), находящиеся на базах, продвигаются по крайней мере на одну базу вперед, нелегальная подача аннулируется, все действия в результате игры сохраняются, никакой выбор не предоставляется.</p> <p>В тех случаях, когда руководитель/тренер команды нападения не принимает результат игры, которая произошла после совершения питчером нелегальной подачи, мяч объявляется «мёртвым», судья присуждает «бол» бэтеру (если это четвертый «бол», то бьющему (бэтеру) присуждается первая база), а все бегуны (раннеры) продвигаются на одну базу вперед. Если мяч, при нелегальной подаче, попадает в бьющего (бэтера) – мяч объявляется «мертвым», бьющий (бэтер) получает первую базу, а все бегуны (раннеры) продвигаются на одну базу вперед.</p> <p>Выбор в такой ситуации не даётся.</p>
--	--

7.16. Разминочные подачи.

В начале первого иннинга для обеих команд или в случае замены питчера на нового, у него есть одна (1) минута, в течение которой он может сделать не более пяти (5) разминочных подач кетчеру или другому члену команды защиты.

В начале каждого следующего иннинга (после первого иннинга), когда команда выходит в защиту, у питчера, который играл в предыдущем иннинге, есть одна (1) минута для выполнения до трёх (3) разминочных подач.

Если одна минута истекла или вот-вот истечёт, судья ограничит питчера одной (1) разминочной подачей не зависимо от того сколько он уже сделал подач.

Исключением считается ситуация, когда кетчер в последнем нападении своей команды, был на базе в качестве ранера, вышел на отбивание или находился в разминочном круге для бьющего, и другой защитник его команды не использовался на разминочных подачах в качестве кетчера, питчер ограничивается одной (1) разминочной подачей, если это не новый питчер.

Данное правило не применяется, если судья задерживает начало или возобновление игры из-за замены, конференции, травм или по другой причине.

Во время разминочных подач питчера игра приостанавливается.

Питчер, вернувшийся в игру в следствии обратной замены, в тот же полуиннинг, в котором он был заменен, не имеет права на разминочные подачи.

Нарушения правил и применяемые меры:

7.16.	Чрезмерное количество подач на разминке
Меры	За каждую лишнюю разминочную подачу бэтеру присудят «бол».

7.17. Нет подачи.

Нет подачи в ситуациях когда:

- питчер делает подачу, в момент когда игра приостановлена;
- питчер пытается сделать быструю подачу (п.7.8.):
 1. до того момента, как бьющий (бэтер) занял свою позицию в бэтер-боксе;
 2. в момент, когда бьющий (бэтер) потерял равновесие в результате предыдущей подачи;

– бегуна (ранера) объявляют в аут за то, что он покинул базу раньше, чем питчер выпустил мяч из руки;

– питчер начинает подачу до того момента, как ранер вернулся на занимаемую им базу после объявления фал бола.

Мяч объявляется «мёртвым», и все действия, последовавшие после перечисленных выше ситуаций, отменяются судьёй.

В ситуации когда руководитель, тренер или игрок пытаются взять «Тайм», либо использует любое другое действие или фразу, в момент пока мяч «живой» и находится в игре, с целью попытаться заставить питчера совершить нелегальную подачу – команде нарушившей делается предупреждение, а любое повторение таких действий, приведёт к удалению нарушителя из игры.

7.18. Выпавший мяч.

Если мяч выскальзывает или падает из руки питчера во время выполнения им подачи:

- судья объявляет бьющему (бэтеру) «бол»;
- мяч остается в игре;
- бегун (ранер) может продвигаться дальше на свой страх и риск.

7.19. Возвращение питчера.

Не существует ограничений на количество возвращений игрока на позицию питчера, пока игрок не покинул лайнап или пока судья не объявил его нелегальным питчером (п.7.3.).

Нарушения правил и применяемые меры:

7.3.	Питчер – который после объявления судьёй как нелегальный питчер вернулся на позицию питчера и сделал хотя бы одну подачу, является нелегальным.
Меры	Нелегального питчера удаляют. Если нелегальный питчер уже сделал подачу, руководитель команды нападения имеет право выбора:

	<ul style="list-style-type: none"> – принять результат действия игры; – аннулировать игровые действия и вернуть бьющего (бэтера) на отбивание с сохранением его счёта болов и страйков, которые были набраны им до обнаружения нелегального питчера; – каждый бегун (ранер) возвращается на базу, занятую им во время совершения подачи нелегальным питчером.
--	--

Раздел VIII. Отбивание и бег по базам.

8.1. «Бэйс-он-бол» или «Уок».

В игровой ситуации, когда главный судья игры присудил бьющему (бэтеру) четыре (4) бола по сделанным питчером подачам, включая нелегальные подачи – мяч считается «живым», а бьющему (бэтеру) присуждается первая база.

8.2. Базовый коридор.

Базовым коридором является линия между базами и позицией занимаемой бегуном (ранером), в тот момент, когда игрок защиты пытается его осалить.

8.3. Отбитый мяч.

Любой мяч, который касается биты или который ударяется битой и приземляется на фэйр- или фал-территории.

8.4. Бьющий (бэтер).

Игрок команды нападения, который находится в бэтер-боксе, намереваясь своими действиями помочь своей команде заработать очки. Игрок будет являться бьющим (бэтером), до того момента пока судья не объявит его в аут или пока он не станет бэтер-ранером.

8.5. Бэтер-ранер.

Игрок, завершивший отбивание, не объявленный в аут и не достигший пока первой базы.

8.6. Список отбивания.

Официальный перечень игроков стартового состава команды указанный в лайнапе, в соответствии с которым игроки команды нападения должны выходить на отбивание.

8.7. Блокэд-бол (заблокированный мяч).

Блокэд-бол – это отбитый, брошенный или поданный мяч:

- который застревает в ограждении поля, в одежде судьи или в инвентаре;
- которого коснулся, остановил или взял человек, не участвующий в игре;
- который касается любого предмета, не являющегося официальным оснащением на территории игрового поля;
- которого касается игрок команды защиты, находящийся не на игровой территории и не принимающий участие в игровой ситуации (запасной игрок).

Линии разметки поля считаются частью игровой территории.

Мяч который задел базового тренера (внутри или вне зоны базового тренера) не является блокэд-болом и остаётся в игре.

8.8. Бант.

Мяч, намеренно отбитый легко и без замаха в игровое поле.

8.9. Ловля мяча.

Игровая ситуация, в которой филдер ловит отбитый или брошенный ему мяч рукой (руками) или ловушкой.

Для того чтобы ловля считалась легальной – филдер должен держать мяч в руках достаточно долго, чтобы показать, что он надёжно удерживает мяч, и то, что он его выпустил, сделано им по своей воле и намеренно. Ловля считается действительной, если игрок бросает мяч, доставая его из ловушки, или если он расстаётся с ним в процессе броска.

Если мяч удерживается филдером, потому что он прижат к телу, экипировке или одежде, ловля не считается завершённой, пока филдер не будет держать мяч в руке (руках) или в ловушке.

Если игрок, поймав мяч, выходит на территорию «мёртвого мяча», то эта ловля легальна.

Ловлей не будет считаться ситуация, в которой филдер, в процессе ловли, теряет или роняет мяч из-за столкновения с другим игроком, судьёй, ограждением или из-за падения на землю.

К отбитому мячу, который в полёте попал в игрока нападения, применяются те же правила, что и при попадании от земли.

8.10. Конференция команды нападения.

Ситуация, в которой команда нападения просит приостановить игру, чтобы позволить руководителю или другому представителю команды посоветоваться с любым игроком их команды. Переговоры с бэтером, ранером, очередным бэтером или между тренерами также будут считаться конференцией нападения.

8.11. «Мертвый мяч».

Мяч, который не находится в игре и действия с ним не могут продолжаться.

8.12. Отложенный «мертвый мяч».

Игровая ситуация, в которой мяч остаётся «живым» до завершения игрового момента.

После того как игровая ситуация полностью завершится, судья может объявить мяч «мёртвым» и применить соответствующее правило.

8.13. Снятый инвентарь или униформа.

Игровая ситуация, в которой филдер намеренно касается или пытается поймать отбитый, брошенный или поданный фэйр бол, снятой с себя бейсболкой, шлемом, маской, защитой, карманом, снятой ловушкой или любой другой снятой с себя частью униформы. Данные действия игрока защиты являются нелегальными, мяч объявляется «мертвым». Бегуны (ранеры) продвигаются вперед по базам на количество определяемое судьями.

8.14. Сдвинутая база.

База, смещённая с положенного ей места. Игровая ситуация, в которой неукрепленная база смещается со своего места. В данной ситуации бегуны (раннеры) должны, при занятии базы, касаться ее местоположения на поле, а не самой смещенной базы. По окончании игрового момента сдвинутая база должна быть установлена на свое изначальное место.

8.15. Дабл-плей.

Игра команды защиты, в которой два игрока команды нападения легально выводятся в аут в результате непрерывных действий.

8.16. Фэйр-бол (игровой мяч).

Легально отбитый «живой мяч»:

- который приземляется на фэйр-территории или касается её между «домом» и первой базой или между «домом» и третьей базой;
- который проходит мимо первой или третьей базы над фэйр-территорией, независимо от того, на какую часть игрового поля опускается после того как перелетит базу;
- который касается первой, второй или третьей базы;
- который касается судьи или игрока или их одежды, находящихся на фэйр-территории;
- который сначала попадает на фэйр-территорию за первой или третьей базой;
- который, не касаясь земли, пересекает все игровое поле и вылетает за ограждение игрового поля;
- который, не коснувшись земли, ударяется о мачту фал-линии во время полёта;
- который считается фэйр-флаем в соответствии с его положением относительно фал-линии, включая фал-мачту, а не в соответствии с тем, находится ли филдер на фэйр- или фал- территории при контакте с мячом. Не имеет значения, касается ли мяч в первую очередь фэйр- или фал-территории, при условии, что он не касается чего-либо постороннего на

естественном покрытии фал-территории, и соответствует всем другим правилам фэйр-бола. Положение мяча во время интерференции определяет, является ли мяч фэйр- или фал-болом, независимо от того, катится ли мяч без касаний на фал- или фэйр-территории.

8.17. Фэйк-тэг (ложное осаливание).

Одна из форм обструкции, при которой филдер, не владеющий мячом, мешает бегуну (ранеру) продвигаться на следующую базу или возвращаться на предыдущую базу. Бегун (ранер) не должен останавливаться или делать слайд; любое его замедление при фэйк-тэге представляет собой обструкцию.

8.18. Флай-бол.

Мяч отбитый в воздух.

8.19. Форс аут.

Игровая ситуация в которой бегун (ранер) теряет право оставаться на базе, которую он занимает, в следствии того что бьющий (бэтер) стал бэтер-ранером вплоть до того момента, пока бегуна (ранера), который находится за ним или бэтер-ранера не выведут в аут. При апелляционной игре ситуация форс аута определяется исключительно на момент подачи апелляции, а не во время нарушения. Если на момент подачи апелляции форс аут был прерван аутом одного из участников, эта ситуация больше не является форс аутом. Если в ситуации форс-аута бегун (ранер), коснувшись следующей базы, по какой-либо причине начинает возвращаться к той базе, которую он занимал до этого, вынужденная игра восстанавливается.

8.20. Фал-бол.

Легально отбитый мяч, который:

- приземляется на фал-территории или выкатывается на неё между «домом» и первой базой или между «домом» и третьей базой после касания земли на фэйр территории;

- проходит мимо первой или третьей базы находясь на фал-территории;

- сначала касается фал-территории находящейся за первой или третьей базой;

- касается человека, его надетого или снятого снаряжения, одежды судьи или игрока, а также любого предмета находящегося на земле на фал-территории;

- касается бьющего (бэттера) или биты в его руке (руках) во второй раз, пока бьющий (бэттер) находится в границах бэттер-бокса;

- после контакта с битой бьющего (бэттера) отлетает, не выше уровня его головы, и попадает в любую часть тела или снаряжения кетчера, после чего ловится другим филдером;

- после контакта с битой бэттера попадает в пластину питчера и выкатывается на фал-территорию без контактов с игроками защиты;

- считается фал-болом в соответствии с местоположением мяча относительно фал-линии, включая фал-мачту, а не в соответствии с тем, находится ли филдер на фэйр- или фал- территории при контакте с мячом. Местоположение мяча во время интерференции определяется, является ли мяч фэйр или фал боллом, независимо от того, катится ли мяч без контактов с игроками на фал- или фэйр-территорию.

8.21. Фал-тип.

Мяч который после контакта с битой бьющего (бэттера):

- слета попадает в руки или в ловушку кетчера;
- летит не выше головы бьющего (бэттера);
- легально пойман кетчером.

Любой фал-тип, который был пойман кетчером, является страйком и остаётся в игре.

8.22. Нелегально отбитый мяч.

Ситуация, в которой бьющий (бэттер) отбивает мяч, независимо от того считается ли этот мяч фэйр или фал боллом:

- одна из его ног полностью стоит на земле за пределами бэтер-бокса, в момент его контакта с мячом;
- любая часть ноги бьющего (бэтера) касается домашней пластины, в момент его контакта с мячом;
- используя нелегальную, неутверждённую или изменённую битку;
- после того, как он обеими ногами вышел из бэтер-бокса, а затем вернулся в него, и контакт с мячом произошёл, когда бьющий (бэтер) был уже в бэтер-боксе.

8.23. Нелегально пойманный мяч.

Филдер ловит отбитый, брошенный или переданный ему мяч своей бейсболкой, маской, снятой ловушкой или любой частью снятой с себя униформы.

8.24. Мяч в полёте.

Любой отбитый, брошенный или поданный мяч, который ещё не коснулся земли или чего-то постороннего, за исключением филдера.

8.25. Инфилд флай.

Флай бол отбитый на фэйр-территорию (не в случае отбития лайн-драйв (п. 8.30.)) или при попытке «банта», который легко может поймать инфилдер, применив для этого обычное усилие, когда первая и вторая или первая, вторая и третья базы заняты (в ситуации форс), и у команды нападения менее двух аутов. Питчер, кетчер и любой аутфилдер, которые разместились в инфилде, будут считаться инфилдерами в рамках этого правила.

8.26. Мяч в опасности.

Игровая ситуация, когда мяч находится в игре, и игрока команды нападения могут вывести в аут.

8.27. Умышленный бейс-он-болз или уок.

Команда защиты пропускает бьющего (бэтера) на первую базу без подачи ему четырёх «болов». Мяч, в этой ситуации, считается «мёртвым».

8.28. Умышленно уроненный флай-бол.

Флай бол находящийся над фэйр-территорией, в том числе лайн-драйв (п.8.30.) или «бант», в ситуации, когда у команды нападения меньше двух аутов и ранер находится на первой базе, а этот мяч может быть пойман защитником с обычным усилием, инфилдер умышленно роняет его, после чего берет его в руку или в ловушку. Пойманный в ловушку флай бол, которому позволили упасть, не считается умышленно уроненным. Если будет объявлен флай бол, у него будет приоритет перед умышленно уроненным мячом.

8.29. Интерференция (нелегальные действия игроков команды нападения).

Нелегальное действие:

- игрока или любого другого члена команды нападения, который создаёт помехи в игре, замедляет или вводит в заблуждение игрока команды защиты, который пытается играть;
- судьи, который мешает попытке кетчера вывести в аут бегуна (ранера), находящегося не на базе;
- судьи или бегуна (ранера), в которого попал отбитый фэйр бол:
 - 1) до того, как он коснулся филдера, включая питчера;
 - 2) до того, как он прошел мимо инфилдера, за исключением питчера, без прикосновений;
- после того, как он прошел мимо филдера, за исключением питчера и, по решению судьи, у другого филдера была возможность сделать аут.
- зрителя, который вышел на игровое поле или находясь рядом с ним мешает филдеру произвести действия с мячом.

8.30. Лайн-драйв.

Мяч, летящий на игровое поле по прямой траектории после резкого контакта с битой бьющего (бэтера).

8.31. Обструкция (нелегальные действия игроков команды защиты).

Нелегальное действие:

– игрока команды защиты или члена команды защиты, который мешает или не даёт бьющему (бэтеру) отбить страйк или ударить по поданному мячу;

– филдера, который препятствует продвижению бэтера-ранера или бегуна (ранера), который легально перебегает с базы на базу, в то время как филдер:

1. не владеет мячом;
2. не в процессе овладения отбитым мячом;
3. делает фэйк тэг без мяча;
4. владея мячом, выталкивает бегуна (ранера) с базы, на которой тот находится.

8.32. Следующий бьющий (бэтер).

Игрок, указанный в списке отбивания команды нападения, чья фамилия следует за фамилией последнего игрока выходящего на отбивание.

8.33. Опционная игра.

Игровая ситуация, в которой руководителю/тренеру команды нападения предоставляется право сделать выбор принудительного исполнения действия или принятия результата игры. Такими игровыми ситуациями являются:

- обструкция кетчера;
- использование филдером нелегальной ловушки;
- нелегальная замена;
- нелегальная подача;
- возвращение в игру нелегального питчера, который делает подачу.

8.34. Проскальзывание.

Игровая ситуация, в которой бэтер-ранер или бегун (ранер) проскальзывает мимо базы и теряет контакт с ней, до которой он пытается добраться, что создает для него опасное положение вывода в аут. Бэтер-ранер

может проскользнуть по первой базе, не будучи в опасности вывода в аут, при условии, что он немедленно возвратится на первую базу.

8.35. Переброс.

Когда мяч перебрасывается от одного филдера другому, и выходит за границы игрового поля или становится блокэд-болом.

8.36. Бегун (ранер).

Игрок команды нападения, который в следствии своего отбивания достиг первой базы, и не выведен в аут.

8.37. Короткий удар (слэп).

Мяч отбитый бьющим (бэттером) (движением, которое не является бантом), коротким, рубящим движением, а не в полный замах. Два самых распространенных варианта короткого удара – это те, в которых бэтер:

- делает стойку для «банта», но затем либо отправляет мяч в землю быстрым коротким ударом, либо ударом по мячу отправляет его через инфилд;
- делает несколько шагов бегом (в пределах бэтер-бокса) в направлении питчера прежде, чем совершает контакт с поданным ему мячом, и быстрым коротким замахом или толчком, отправляет мяч через инфилд.

8.38. Игра за очко.

Когда команда нападения, с бегуном (ранером) на третьей базе, пытается заработать очко этим бегуном (ранером) с помощью удара бьющего (бэтера) по мячу.

8.39. «Кража».

Ситуация, при которой бегун (ранер) пытается продвинуться на следующую базу или домашнюю пластину во время или после подачи питчера.

8.40. Страйк-зона.

Пространство над любой частью домашней пластины между нижней частью грудины (грудной клетки) и нижней частью коленной чашечки бьющего (бэтера), после того как он занял своё естественное положение для

отбивания. Естественное положение для отбивания – это положение, которое бьющий (бэтер) принимает после подачи мяча питчером, в момент когда он решает, делать замах на подачу или нет.

8.41. Осаливание (тэг).

Легальное осаливание – это действие филдера, который касается:

- бэтера-ранера или бегуна (ранера), в тот момент когда у него нет контакта с базой. При этом мяч крепко удерживается в руке(руках) или в ловушке филдером. Считается, что мяч удерживается не надёжно, если филдер подбросит или уронит его в момент или после момента осаливания бэтера-ранера или бегуна (ранера), если только этот игрок не выбьет мяч из рук(и) или ловушки филдера намеренно. Бегуна (ранера) нужно осалить рукой(руками) или ловушкой, в которой удерживается мяч;

- базы, надёжно удерживая мяч рукой(руками) или ловушкой.

Для легального осаливания филдер может коснуться базы любой частью тела, (напр., филдер может коснуться базы ногой, рукой, сесть на базу и т.д.). Это применимо к любой ситуации при форс-ауте или апелляции.

8.42. Тэг апп (покидание базы).

Игровая ситуация при далеко отбитом флайболе. Бегун (ранер) возвращается на базу или остаётся на базе до того, как мяч будет легально пойман слета или мяч упадет на поле. Судье необходимо четко определить, что происходит первым действием – бегун (ранер) покинул базу или филдер поймал отбитый флайбол.

8.43. Правило третьего страйка.

Применяется когда кетчер не ловит мяч, ставший третьим страйком для бьющего (бэтера) в ситуациях:

- меньше двух аутов, и первая база не занята;
- имеется два аута.

8.44. Бросок (пас).

Действие филдера, бросающего мяч другому филдеру.

8.45. Остановленный мяч это:

- легально отбитый флай бол или лайн-драйв, который ударяется о землю или ограждение до того, как его поймают;
- легально отбитый флай бол, пойманный у ограждения ловушкой или рукой;
- мяч, брошенный на любую базу для форс-аута, накрывают ловушкой, а не подкладывают её под мяч;
- поданный мяч, который касается земли при страйке до того, как кетчер его поймает.

8.46. Тройной аут.

Непрерывная игра команды защиты, в которой три игрока команды нападения выводятся в аут.

8.47. Отбивание.

Игровое действие команды нападения которое начинается, когда игрок команды бьющий (бэтер) входит в бэтер-бокс и продолжается, до того момента пока бьющий (бэтер) не выводится в аут или не становится бэтер-ранером.

8.48. Дикая подача.

Подача питчера, сделанная на столько неточно (высоко, низко или настолько в сторону от домашней пластины), что кетчер не может обычным движением её остановить или поймать.

8.49. Дикий бросок.

Передача мяча от одного филдера другому, при котором мяч не может быть пойман или контролируем, и остаётся в игре.

8.50. Конференция команды нападения:

Конференцией команды нападения не будут считаться в ситуации, когда питчер надевает разминочную куртку, находясь на базе, или когда команда нападения совещается во время конференции команды защиты, или когда игра приостановлена, при условии, что команда нападения готова к игре, или когда судья возобновляет игру.

За один иннинг разрешается только одна конференция.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.50.	Вторая конференция
Меры	Удаление тренера или руководителя команды, настоявшего на проведении второй конференции.

8.51. Следующий бьющий (бэтер):

В начале иннинга это бьющий (бэтер) стартового состава (списка отбивания), который должен оставаться в разминочном кругу бьющего до тех пор, пока судья его не вызовет в бэтер-бокс.

Как только начался иннинг, следующим бьющим (бэтером) будет считаться игрок команды нападения, который в списке отбивания является следующим игроком, который войдет в бэтер-бокс.

Следующий бьющий (бэтер) обязан:

- занять позицию в разминочном кругу следующего бьющего, позади бьющего (бэтера) находящегося в бэтер боксе, а не на открытой стороне бьющего (бэтера);

- носить шлем;

- делать разминку не более чем двумя официальными софтбольными битами, одобренной разминочной битой или их комбинацией, не превышающей двух. На бите, с которой разминается бьющий (бэтер), не может быть прикреплено ничего, кроме того, что одобрено WBSC;

- выходить из разминочного круга бьющего (бэтера) в случаях:

1. когда он становится бьющим (бэтером);
2. чтобы направлять бегунов (ранеров), движущихся с третьей базы на домашнюю пластину;
3. чтобы избежать возможной интерференции при флай боле или брошенном мяче;
4. не имеет права мешать игроку команды защиты вести игру.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.52.2.	Отказ носить шлем, не смотря на предупреждение.
Меры	После предупреждения игрок удаляется.
8.22.	Использование нелегального инвентаря для разминки.
Меры	Нелегальный инвентарь для разминки должен быть удалён из игры. Дальнейшее использование инвентаря после его удаления из игры приведёт к тому, что игрок, использующий такой инвентарь, будет удалён из игры.
8.31.	Помеха игроку защиты в ведении игры.
Меры	<p>Мяч считается «мёртвым», и при следующих типах интерференции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - при попытке игрока команды защиты вывести бегуна (ранера) в аут: <ol style="list-style-type: none"> 1. бегун (ранер), находящийся ближе всех к домашней пластине во время интерференции, выводится в аут; 2. другие бегуны (ранеры) возвращаются на базы, которых они в последний раз касались во время интерференции, если они не вынуждены перейти дальше из-за того, что бэтер-ранер стал бегуном (ранером); - при попытке игрока команды защиты поймать флай бол, или при флай боле, который пытается поймать филдер: <ol style="list-style-type: none"> 1. бэтер-ранер объявляется в аут; 2. бегуны (ранеры) возвращаются на базы, которые они занимали во время подачи.

8.52. Отбивание.

8.52.1. Порядок отбивания.

Порядок отбивания должен соблюдаться в соответствии со списком отбивания указанного в поданном официальном лайнапе. Указанному порядку отбивания нужно следовать в течение всей игры. Если игрока из списка отбивания (стартового состава) заменят другим игроком – то игрок, вышедший на замену, займёт место заменяемого игрока в порядке отбивания;

Первым бьющим (бэтером) в каждом иннинге должен быть бьющий (бэтер), чья фамилия следует за фамилией последнего бьющего (бэтера), который завершил отбивание в предыдущем иннинге.

Если в иннинге сделан третий аут до того момента, как бьющий (бэтер) находящийся в бэтер-боксе, завершил свое отбивание, этот бьющий (бэтер) должен выйти первым бьющим (бэтером) в следующем иннинге. Счёт болов и страйков у него начнется с начала.

Отбивание не по порядку – это ситуация, возникающая у команды нападения, в случае нарушения правильной последовательности выхода на отбивание, то есть ситуация в которой игрок, указанный в списке отбивания в поданном официальном лайнапе выходит на отбивание не в свою очередь.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.52.1.	Отбивание не по порядку
Меры	<p>Это апелляциянная игра, которую могут подавать только руководитель, тренер или капитан команды защиты.</p> <p>Если ошибка отбивания не по порядку обнаружена и подана официальная апелляция в то время, когда на отбивании в бэтер-боксе находится не тот бьющий (бэтер), который должен отбивать в настоящий момент:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правильный бьющий (бэтер) должен занять своё место в бэтер боксе и он получает себе тот счет по болам и страйкам, который был у бьющего (бэтера) вышедшего вместо него на момент обнаружения ошибки; - все полученные командой нападения очки и достигнутые базы во время игры нелегального бьющего (бэтера), останутся легальными. <p>Если нарушение правила отбивания не по порядку</p>

было обнаружено после того, как бьющий (бэтер) вышедший на отбивание не в свою очередь закончил свое отбивание и стал бэтером-ранером, и до того момента, как питчером была сделана легальная или нелегальная подача другому бэтеру:

- игрок команды нападения, который должен был отбивать в соответствии со списком отбивания, получит аут;

- любое продвижение по базам и очки заработанные командой в результате того, что бьющий (бэтер) нарушивший правила отбивания по порядку закончил свое отбивание и ставший бэтер-ранером, будут обнулены. Любой аут, полученный командой нападения до обнаружения этого нарушения, остаётся аутом;

- следующим бьющим (бэтером) в данной ситуации будет считаться тот игрок, чья фамилия в списке отбивания идёт следующей за фамилией игрока, объявленного в аут за то, что он не отбивал в порядке своей очереди. Если следующим игроком в списке отбивания значится бьющий (бэтер) отбивавший не по порядку, которого в результате игровых действий объявили в аут, очередь перейдёт к следующему игроку указанному в списке отбивания официального лайнапа;

- если игрок, который был бьющим (бэтером) не по порядку, был в результате игровых действий объявлен в аут, его очередь отбивания перейдет к следующему бьющему (бэтеру) указанному в списке отбивания и не наступит в этом иннинге, до тех пор пока все

остальные бьющие (бэтеры) не выйдут на отбивание в порядке своей очереди;

- если бьющий (бэтер) отбивавший не по порядку и объявленный в аут в результате игровых действий, оказался третьим аутом команды, правильным бьющим (бэтером) в следующем иннинге будет считаться игрок, который должен был отбивать, если бы он вышел в аут при обычной игре;

- если в аут вывели бьющего (бэтера) отбивавшего не по порядку, закончившего отбивание и ставшего бэтером-ранером или бегуном (ранером) до того момента, как было обнаружено нарушение, всё ещё можно подать апелляцию, чтобы восстановить правильный порядок отбивания.

Если нарушение правила отбивания не по порядку будет обнаружено после первой легальной или нелегальной подачи питчера следующему бьющему (бэтеру):

- очередь отбивания бьющего (бэтера) отбивавшего не по порядку будет считаться легальной;

- все полученные в результате отбивания очки и достигнутые базы будут считаться легальными;

- следующим бьющим (бэтером) будет тот игрок, чья фамилия в списке отбивания идет следующей за фамилией бьющего (бэтера) отбивавшего не по порядку;

- никого не объявят в аут за невыход на отбивание в порядке своей очереди;

- не отбивавшие и не объявленные в аут игроки пропускают свою очередь на отбивание, до того

	<p>момента пока обычная очередь не дойдёт до них в следующий раз.</p> <p>Ни один бегун (ранер) не будет удалён с той базы, которую он занимает, чтобы отбивать в соответствии со списком отбивания. Они просто пропускают свою очередь на отбивании без наказания.</p> <p>Бьющий (бэтер), который значится следующим в списке отбивания, становится легальным бьющим (бэтером). Это не относится к бэтер-ранеру, которого судья удалил с базы в ситуации указанной выше по тексту настоящих Мер при нарушении (п. 8.52.1.).</p>
--	---

8.52.2. Требования к отбиванию.

Бьющий (бэтер) обязан носить шлем утверждённого образца.

Бьющий (бэтер) должен занять свою позицию в бэтер-боксе в течение 10 секунд с того момента, как главный судья игры объявит «Плэй бол».

Ни один из членов команды нападения не имеет права умышленно стирать линии бэтер-бокса на совещании перед игрой или во время игры.

Бьющий (бэтер) должен двумя ногами стоять в пределах границ бэтер-бокса до начала подачи питчера. Ноги бьющего (бэтера) могут касаться линий, но нельзя выступать ногой за линии бэтер-бокса до начала подачи питчера.

После того, как бьющий (бэтер) зайдёт в бэтер-бокс, он должен хотя бы одной ногой находиться в пределах бэтер-бокса между подачами питчера, исключения:

- после отбития мяча на фэйр- или фал-территорию;
- при замахе или попытке замаха, включающей в себя короткий удар или ограниченный замах, когда инерция замаха или попытки замаха выносит бэтера за пределы бэтер-бокса;

- при подаче питчера объявленной судьей третьим страйком, которую не поймал кетчер;
- когда происходит дикая подача или при пролетевшем мяче;
- когда кетчер попытается вести игру против бегуна (ранера), который пытается занять третью базу или домашнюю пластину;
- когда судьей объявлен «Тайм»;
- когда питчер покинул свой круг;
- при счёте в три бола судья объявляет «Страйк», а бьющий (бэтер) посчитал, что подача была боллом.

8.53. Болы и страйки.

Каждый легально поданный питчером мяч, не отбитый бьющим (бэтером), судья объявляет боллом или страйком.

8.53.1. Объявляется бол, и мяч остаётся «живым»:

- когда бьющий (бэтер) не делает замах на поданный питчером мяч, который не попадает в страйк-зону или касается домашней пластины или земли до того, как будет пойман кетчером;
- когда кетчер не возвращает мяч питчеру напрямую;
- когда питчер, не подаёт мяч в течение 20 секунд.

Объявляется бол, и мяч является «мёртвым»:

- для каждого нелегально поданного мяча, не отбитого бьющим (бэтером);
- когда руководитель/тренер команды нападения, в процессе апелляционной игры, решает не принимать результат игры после того, как бьющим (бэтером) был сделан удар по поданному мячу, в следствии обструкции или в случае совершения питчером нелегальной подачи;
- для каждой излишней разминочной подачи выполненной питчером.

8.53.2. Объявляется «Страйк», мяч остается «живым», а бегуны (ранеры) могут продвигаться по базам находясь в опасности быть выведенными в аут:

- когда любая часть поданного питчером мяча попадает в страйк-зону, не касаясь земли, а бьющий (бэтер) не делает замах на эту подачу;
- для каждого легально поданного питчером мяча, по которому ударил или который неуспешно попытался отбить бьющий (бэтер) и судья зафиксировал перенос биты над пластиной дома;
- для каждого фал-типа.

8.53.3. Объявляется «Страйк» мяч «мёртвый», бегуны (ранеры) должны вернуться на свои базы, промежуточных баз можно не касаться:

- когда поданный питчером мяч попадает в любую часть тела бэтера в страйк-зоне;
- для каждого поданного питчером мяча, на который бьющим (бэтером) была сделана неуспешная попытка удара без касания мяча и который, в последствии, коснулся любой части тела бьющего (бэтера);
- для каждого фал бола;
- когда в бьющего (бэтера) или его одежду попадает отбитый им мяч, в то время как он находится в бэтер-боксе;
- когда бьющий (бэтер) не входит в бэтер-бокс в течение 10 секунд после того, как главный судья игры объявит «Плэй бол». Питчеру в этом случае делать подачу не обязательно;
- когда игроки команды нападения умышленно стирает линии бэтер-бокса;
- если бьющий (бэтер) стирает линии бэтер-бокса, судья объявит «Страйк». Питчеру в этом случае делать подачу не обязательно;
- когда руководитель/тренер или любой другой член команды стирает линии разметки, «Страйк» объявят следующему бьющему (бэтеру) в списке отбивания (или его замене) официально поданного лайнапа;
- если любой член команды нападения, после первого предупреждения судьи, продолжит стирать линию бэтер-бокса, то этого игрока удалят из игры;

– когда бьющий (бэтер) выходит из бэтер-бокса обеими ногами и тем самым замедляет игру, никакие из исключений не применяются. Питчеру в этом случае делать подачу не обязательно.

8.54. Бьющему (бэтеру) объявляется аут.

8.54.1. Мяч остаётся «живым», и бегуны (раннеры) могут продвигаться по базам, находясь в опасности быть выведенными в аут, когда:

– кетчер ловит поданный питчером мяч, который судья объявляет третьим страйком, с замахом, фал-тип;

– кетчер не ловит поданный питчером мяч, который судья объявил третьим страйком, а первая база занята.

8.54.2. Мяч объявляется «мёртвым», и бегуны (ранеры) должны вернуться на базы, которые они занимали в момент подачи питчера, промежуточных баз касаться не нужно, в ситуациях, когда бьющий (бэтер):

– уже имеющий два страйка в своем счете, замахивается на мяч поданный питчером и не попадает по нему, а мяч касается любой части тела или одежды бьющего (бэтера), или не замахивается на поданный питчером мяч, и мяч попадает в любую часть тела или одежды бьющего (бэтера), в страйк-зоне;

– не надевает шлем, не смотря на предупреждение судьи;

– входит в бэтер-бокс с изменённой или нелегальной битой, в этом случае бита удаляется из игры;

– ногой полностью заступил за линии бэтер-бокса, или любой частью ступни касается домашней пластины, в тот момент когда он бьёт по мячу, будет ли при этом отбит фэйр или фал бол – неважно;

– покидает бэтер-бокс, делая разбег, после чего возвращается в бэтер-бокс, когда будет контактировать с мячом. Если контакта с поданным мячом нет, наказание не последует;

– проходит перед кетчером из одного бэтер-бокса в другой, в то время как питчер, находясь на планке подачи, принимает или уже принял сигналы

от кетчера, или в любое время после этого, прежде чем питчером выполнена подача;

– отбивает фэйр бол и битой во второй раз касается мяча, за исключением случаев:

1. когда мяч второй раз касается биты, которая находится в руках бьющего (бэтера), пока он находится в бэтер-боксе, присуждается фал бол;
2. бьющий (бэтер) отбивает мяч на фэйр-территорию и в тот момент, когда он освобождается от биты, она повторно касается мяча и мяч катится от нее по фэйр-территории, но по решению судьи, у бэтера не было намерения помешать направлению движения мяча. Мяч будет объявлен фэйр или фал в зависимости от того, остановится ли он сначала или сначала его коснется игрок защиты.

8.54.3. Мяч объявляется «мёртвым», бегун (ранер) должен вернуться на последнюю базу, которой, по мнению судьи, коснулись во время интерференции когда бьющий (бэтер):

- выходя из бэтер-бокса мешает кетчеру поймать или бросить мяч;
- находясь в бэтер-боксе умышленно мешает кетчеру;
- умышленно мешает игрокам команды защиты вести игру против очка на домашней пластине;
- умышленно мешает полету мяча, брошенному кетчером или кетчеру, находясь внутри или снаружи бэтер-бокса.

8.55. Бэтер-ранер.

8.55.1. Бьющий (бэтер) становится бэтером-ранером:

- когда он легально отбивает мяч на фэйр-территорию. Мяч считается «живым» при фэйр боле или пойманном на фал-территории флай боле. При приземлении на фал-территории мяч «мёртв» и судья объявит «Фал бол»;

– кетчер не ловит поданный питчером мяч, который судья объявил третьим страйком.

Мяч «живой» в ситуации, когда он должен продвигаться на первую базу:

- когда судьёй объявлены четыре «Бола», и мяч «живой»;
- когда команда защиты решает умышленно пропустить бьющего (бэтера) на первую базу не делая подачи, уведомляя об этом главного судью игры, мяч объявляется «мёртвым».

8.55.2. Уведомление судьи будет считаться подачей. Уведомление может произойти в любое время, до того как бьющий (бэтер) начнёт или закончит свой выход на битку, не зависимо от счёта.

8.55.3. Если команда защиты хочет умышленно пропустить двух бьющих (бэтеров), второй намеренный пропуск не может произойти до тех пор, пока первый бэтер-ранер не достигнет первой базы. Если судья по ошибке допускает два пропуска бьющих (бэтеров) одновременно, и первый бьющий (бэтер) не касается первой базы, апелляция по отсутствию касания бэтера-ранера с первой базой не будет удовлетворена для первого пропущенного бьющего (бэтера).

8.55.4. Мяч считается «мёртвым» и бегуны (ранеры) не могут продвигаться по базам, за исключением случаев когда они вынуждены переходить на следующую базу (форс):

- когда кетчер или любой другой игрок команды защиты совершают обструкцию, препятствуя или не давая бьющему (бэтеру) произвести удар по поданному питчером мячу;
- когда отбитый им фэйр-бол попадает в филдера, прикреплённому инвентарю или одежде судьи или бегуна (ранера);
- при попадании в любую часть тела или одежды бьющего (бэтера) мячом поданным питчером (руки бьющего (бэтера) не считаются частью биты). Мяч считается «мёртвый», и бьющий (бэтер) имеет право на первую базу

без опасности быть выведенным в аут. Однако если бьющим (бэтером) не делается попытка избежать попадания в него поданным мячом, мяч будет считаться «мёртвым» и судья объявит «Бол» и не присудит первую базу;

– в случае отбития хоум-рана, когда отбитый на фэйр-территорию флай бол:

1. не касаясь, чего либо, вылетает за ограждение над фэйр-территорией;
2. коснувшись ловушки или корпуса филдера, вылетает за ограждение фэйр-территории, или попадает в верхнюю часть ограждения фэйр-территории и вылетает за него;
3. попадает в фал-мачту, установленную над ограждением фэйр-территории;
4. пытается поймать филдер, который находится на территории «мёртвого» мяча, а мяч, по мнению судьи, мог перелететь за ограждение фэйр-территории.

Ситуация не будет считаться хоум-раном, если:

- отбитый на фэйр-территорию флай бол, выходит за ограждение фэйр-территории;
- отбитый на фэйр-территорию флай бол отскакивает от ловушки или от корпуса филдера за ограждение на фал-территории;
- отбитый на фэйр-территорию флай бол отскакивает от ограждения, после чего попадает в филдера и перелетает через ограждение;
- филдер пытается поймать отбитый флай бол, находясь на территории «мёртвого» мяча, и мяч по мнению судьи, не мог перелететь за ограждение фэйр-территории.
- когда любой человек, не являющийся членом одной из команд, выходит на игровое поле и создаёт помеху:
 1. отбитому и катящемуся по земле фэйр болу;
 1. филдеру, который собирался принять или поймать отбитый флай бол или брошенный ему мяч;

2. филдеру, который собирается бросить мяч;
3. мячу, брошенному филдером.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.55.4.	Игрок команды защиты мешает бьющему (бэтеру) ударить по поданному питчером мячу.
Меры	<p>Судья даст сигнал об отложенном «мёртвом мяче», и мяч останется «живым» до конца игрового момента.</p> <p>У руководителя/тренера команды нападения есть выбор принять нарушение по правилу обструкции или принять результат игры.</p> <p>Если бьющий (бэтер) не смотря на помеху, отбивает мяч и после этого благополучно достигает первой базы, а все остальные бегуны (ранеры) продвинулись по крайней мере на одну базу вперед, вследствие отбития мяча – то обструкция отменяется. Когда бэтер-ранер оказался на базе, или даже если он не успел до нее добежать, считается, что он достиг базы. Все действия в результате отбитого мяча сохраняются. Выбор не даётся.</p> <p>Если руководитель не принимает результат игры, применяется правило обструкции – бэтеру даётся первая база и по базам продвигаются только те бегуны (ранеры), для которых это вынужденное действие.</p>
8.55.4.	Отбитый фэйр-бол попадает в филдера, в прикрепленный инвентарь или одежду судьи, или в ранера.
Меры	<p>После касания филдера (включая питчера) считается, что мяч в игре.</p> <p>Когда отбитый мяч попадает в судью или ранера после того, как он прошел мимо филдера (линии защиты), но не питчера, мяч остаётся в игре.</p> <p>Когда отбитый мяч попадает в судью или ранера до того, как он прошел мимо филдера (линии защиты), за исключением питчера – мяч «мёртвый».</p>

8.56. Бэтеру-ранеру объявляется аут.

Мяч остаётся «живым», и бегун (ранер), находящийся на базе, может продвигаться на следующую базу находясь в опасности быть выведенным в аут:

- когда кетчер при третьем страйке роняет мяч, затем подбирает его и салит бэтер-ранера или передает мяч филдеру, находящемуся на первой базе, раньше, чем до нее добежал бэтер-ранер;

- филдер легально ловит флай бол, до того как мяч коснется земли или любого другого предмета или человека. За исключением ситуации, когда флай бол касается другого филдера, после чего ловится слета;

- после того как бьющий (бетер) отбил мяч на фэйр-территорию, но был осален, не находясь на базе или выведен в аут вследствие того, что филдер первой базы получил мяч на базе раньше чем бэтер-ранер достиг первой базы;

- если бетер-ранер не бежит на первую базу, а вместо этого войдет в дагаут:

1. после того, как он отбил мяч на фэйр-территорию;
2. после того, как ему судья объявил бейс-он-бол;
3. в любой другой ситуации, когда он должен легально продвигаться на первую базу.

- когда, в результате его удара, судьей объявлен «Инфилд-флай»;

- после того, как он отбил мяч на фэйр-территорию, но при его попытке взятия первой базы он касается только фэйр-части двойной первой базы, а защитник первой базы ловит мяч на базе. Это апелляциянная игра за непопадание на базу. Команда защиты теряет право на апелляциянную игру, если апелляция не подана после перебежания бэтером-ранером базы, до того момента пока он не вернется на фэйр-часть первой базы во второй раз;

- когда он выбегает более чем на (1) метр от границ базового коридора, чтобы избежать осаливания филдером;

– когда кто-нибудь, за исключением другого бегуна (ранера), физически помогает бегуну (ранеру), при отбитом флайболе – то ранеру, которому оказывалась физическая помощь, будет объявлен аут, в случае если флайбол будет пойман.

Мяч объявляется «мёртвым», бегун (ранер) должен вернуться на последнюю базу, которой легально касался во время подачи питчера, промежуточных баз касаться не обязательно, если бэтер-ранер:

– не надел шлем утверждённого типа, несмотря на предупреждение судьи;

– выбегает больше чем на один (1) метр от границ базового коридора и, по решению судьи, создаёт помеху:

1. филдеру, делающему бросок на первую базу;

2. брошенному мячу, мешая филдеру первой базы поймать мяч.

Брошенный мяч, который попал в бэтер-ранера, не будет считаться созданием помехи;

– создаёт помеху филдеру, пытающемуся принять отбитый мяч. В данной ситуации бэтер-ранер может выбежать больше чем на один (1) метр от границ базового коридора, чтобы не создавать помеху филдеру, пытающемуся принять отбитый мяч;

– создаёт помеху филдеру, пытающемуся бросить мяч;

– намеренно создаёт помеху брошенному мячу;

– создаёт помеху отбитому фэйрболу (из бэтер-бокса) до того как достиг первой базы;

– создаёт помеху кетчеру при потерянном третьем страйке;

– умышленно бросает свою битку после отбивания мяча так, чтобы помешать филдеру сделать аут;

– когда следующий бьющий (бэтер), находясь в разминочном кругу бьющего, мешает игроку команды защиты поймать отбитый флайбол или создаёт помеху отбитому флайболу, который филдер пытается поймать;

– член команды нападения, не являющийся бьющим (бэтером), бэтер-ранером, бегуном (ранером) или следующим бьющим, мешает филдеру поймать отбитый на фал-территорию флай бол, или создаёт помеху отбитому флай болу, который находится над фал-территорией и который пытается поймать филдер. Если, судья посчитает, что действия члена команды нападения являются умышленной помехой филдеру поймать мяч, это интерференция с очевидной попыткой предотвратить дабл-плэй. Бегуну (ранеру), находящемуся ближе всех к домашней пластине, во время совершения интерференции, также будет объявлен аут;

– умышленно вмешивается в игру на домашней пластине, с целью предотвращения очевидного аута бегуну (ранеру) на пластине дома. Если по мнению судьи, интерференция, совершенная бэтером-ранером в игре на домашней пластине является умышленной, то бегуну (ранеру) так же будет объявлен аут;

– делает шаги назад к домашней пластине, чтобы избежать или отсрочить его осаливание филдером;

– касается только фэйр-части двойной базы и сталкивается там с филдером, который собирался поймать брошенный мяч, и который также использует фэйр-часть базы;

– в ситуации когда у команды нападения меньше чем два аута и бегун (ранер) находится на первой базе, а филдер умышленно роняет флай-бол (включая лайн-драйв или бант), который он мог поймать без особых усилий, после того как мяч коснулся его руки или ловушки;

– имея уже два страйка на своем счете, отбивает бантом фал бол. Если у бэтера-ранера меньше двух страйков на счете, то он вернётся на битту с дополнительным страйком по фал болу. Если отбитый «бантом» мяч пойман, мяч остаётся «живым» и остаётся в игре.

Бегун (ранер) должен вернуться на последнюю базу, которую, по мнению судьи, он занимал во время интерференции, и мяч объявляется «мёртвым», когда:

– непосредственно, предшествующий ему бегун (ранер), который ещё не выведен в аут, по мнению судьи умышленно мешает филдеру:

1. поймать брошенный ему мяч;
2. бросить мяч, чтобы завершить игру;

– человек, не являющийся членом команды, выходит на игровое поле и создаёт помеху:

1. филдеру, который собирается поймать флай бол;
2. флай болу, который, по мнению судьи, игрок команды защиты может поймать.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.56.	Объявлен инфилд-флай
Меры	<p>Мяч «живой», и бегун (ранер) может продвигаться на следующую базу, находясь в опасности быть выведенным в аут так же, как и при любом флай боле. Если объявленный инфилд-флай становится фал боллом, он учитывается так же, как и любой фал бол.</p> <p>Если объявленному инфилд-флаю позволили упасть на землю, не прикасаясь к нему, и он отпрыгивает или выкатывается на фал-территорию, прежде чем он прошел первую или третью базу, он считается фал боллом.</p> <p>Если объявленный инфилд-флай без касаний кого-либо из игроков падает на землю за пределами базовой линии на фал-территорию, и отпрыгивает или закатывается на фэйр-территорию, прежде чем он достиг первой или третьей базы, он считается инфилд-флайем.</p>
8.56.	Бэтер-ранер создаёт интерференцию
Меры	<p>ИСКЛЮЧЕНИЕ: Если игра с бегуном (ранером) была сделана до интерференции, и:</p> <p>- бегуну (ранеру) сделан аут, результат игры сохраняется.</p>

	- бегуну (ранеру) не сделано аута, результат игры сохраняется, кроме ситуации когда интерференция бэтера-ранера – это третий аут. Другие бегуны (ранеры), с которыми не было игры, должны вернуться на базы занимаемые ими во время подачи питчера.
8.56.	Непосредственно предшествующий бегун (ранер) совершает интерференцию.
Меры	Мяч объявляют «мёртвым», и бегуну (ранеру) объявляется аут.

8.57. Двойная база.

8.57.1. К бэтеру-ранеру при использовании двойной базы применяются следующие правила:

– отбитый мяч, попадающий в фэйр-часть двойной базы, объявляется как фэйр бол, а отбитый мяч, попавший в фал-часть базы, объявляется как фал бол;

– игрок команды защиты может пользоваться только фэйр-частью двойной базы, за исключением случая, когда кетчер играет «живым» мячом на первую базу с фал-территории. В этом случае, бэтер-ранер и игрок команды защиты, могут использовать любую часть двойной базы. Если бэтер-ранер использует для игры фал-часть двойной базы, он может так же бежать по фэйр-территории, и если в него попадут броском на фал-части первой базы, это не будет считаться интерференцией, в этом случае однометровая линия коридора бегуна дублируется с каждой стороны фал-линии. Если судьей не будет принято решение об умышленной интерференции, в этом случае бэтеру-ранеру объявят аут;

– если при любом отбитом бьющим (бэтером) мяче, команда защиты играет на первую базу и филдер ловит мяч находясь на первой базе, или если бэтер-ранер бежит на первую базу при третьем не пойманном страйке, и касается только фэйр-части, а команда защиты подаёт апелляцию до того момента, как бэтер-ранер успевает вернуться на фэйр-часть первой базы,

бэтер-ранеру объявят аут. Это расценивается так же, как пропуск базы и является поводом для апелляционной игры;

- после того как бэтер-ранер пробежал базу, он должен вернуться на фэйр-часть базы;

- в ситуации, когда мяч, отбит в аутфилд, а игроки команды защиты не играют на двойную базу, бэтер-ранер может коснуться любой части базы.

8.57.2. К бегуну (ранеру) при использовании двойной базы применяются следующие правила:

- после того, как бегун (ранер) пробежал границу своей базы, он должен вернуться на ее фэйр-часть.

- при флай боле, для определения схода с базы, должна использоваться ее фэйр-часть.

- в ситуации, когда бегун (ранер) пытается занять вторую базу, а команда защиты пытается его перехватить что бы вывести в аут, он должен вернуться на фэйр-часть первой базы.

Когда бегун (ранер) вернулся на фэйр-часть первой базы, а затем встал на фал-часть первой базы, это не будет считаться контактом с базой, но бегуну (ранеру) не объявят аут, пока:

- его не осалили мячом;

- он стоит на фал-части первой базы, в то время как питчер с мячом в руках, стоит в своём круге подачи.

8.58. Использование нелегальной ловушки.

Филдер ловит мяч и пытается играть против бэтера-ранера или бегуна (ранера), используя при этом нелегальную ловушку, является апелляционной игрой и у руководителя пострадавшей команды есть выбор:

- согласиться с результатом игры;

- в случае когда игровая ситуация связана с бэтером-ранером он продолжит отбивать, с тем количеством болов и страйков, которые у него

были до последней подачи питчера, бегуны (ранеры) возвращаются на те базы, которые они занимали во время подачи;

– в случае когда игровая ситуация связана с бегуном (ранером) результат игры обнуляется, и все бегуны (ранеры) возвращаются на базы, которые они легально занимали. Если эта игровая ситуация возникла сразу после того, как бьющий (бэтер) отбил мяч, бьющий (бэтер) продолжит отбивать с тем количеством страйков и болов которые у него были на момент подачи питчера, а все бегуны (ранеры) возвращаются на базы, которые они занимали во время подачи питчера. Подача, сделанная питчером, не засчитывается.

8.59. Снятие шлема.

При «живом» мяче, бьющему (бэтеру), бэтеру-ранеру или бегуну (ранеру) будет объявлен аут, если они умышленно неправильно носят шлемы или умышленно снимают их во время игры, но не при хоум-ране. Объявление бэтеру-ранеру или бегуну (ранеру) аута за умышленное снятие шлема не отменяет ситуацию форс-плэя, но в ситуации, когда шлем нечаянно сместился на бегуне (бэтере), упал с бэтера-ранера или бегуна (ранера), наказания за неумышленное снятие шлема не последует.

Мяч объявляется «мёртвым», а бегун (ранер) должен вернуться на базу, которой он коснулся последней во время игры в ситуациях:

– когда брошенный или отбитый мяч контактирует с умышленно снятым шлемом, или филдер контактирует с умышленно снятым шлемом при попытке вести игру;

– когда отбитый или брошенный мяч контактирует с упавшим шлемом, и этот контакт мешает филдеру вести игру; или игрок команды защиты контактирует со шлемом, когда тот лежит на земле, и этот контакт не даёт ему возможности провести игру так как он хотел – то бэтеру-ранеру или бегуну (ранеру), с которого упал шлем, объявляется аут, даже если он заработал очко. Ран не засчитывается.

8.60. Касание баз в легальном порядке.

Бэтер-ранер и остальные бегуны (ранеры) должны касаться баз в легальном порядке (т.е. первой, второй, третьей базы и домашней пластины), если только им не делают обструкцию, не давая коснуться базы, или если их помещают на вторую базу по правилу тай-брэйка.

Бегун (ранер), возвращающийся на базу при «живом» мяче в ситуации грозящей ему аутом, должен вернуться:

- на базу, оставленную им до того, как филдером был пойман флай бол;
- на пропущенную им базу, касаясь баз в обратном порядке.

Когда бегун (ранер) возвращается на базу при «мёртвом мяче», ему не нужно касаться промежуточных баз, если только он не пропустил базу когда мяч был «живой», в этом случае может быть подана легальная апелляция, если он не коснулся пропущенной базы.

Когда бегун (ранер) или бэтер-ранер получает право на базу, коснувшись её до того, как его вывели в аут, он получает право занимать эту базу, пока он не коснется следующей по порядку базы или пока игровая ситуация не вынудит его освободить эту базу для следующего за ним бегуна (ранера) или бэтер-ранера. При «живом мяче», бегуны (ранеры) могут продвигаться на следующую базу, находясь в опасности быть выведенными в аут.

Когда бегун (ранер) смещает базу с её места, то ни он, ни следующий за ним бегун (ранер) до окончания игровой ситуации не должны следовать на смещенную базу. При «живом» мяче игроки могут продвигаться на следующую базу, или возвращаться на свою базу находясь в опасности быть выведенными в аут.

Два бегуна (ранера) не могут занимать одну базу одновременно. Бегун (ранер), первым занявший базу, получает на неё право, если игровая ситуация не вынудит его двигаться на следующую базу (форс). Другой ранер, прибежавший на занятую базу, может быть выведен в аут осаливанием мячом.

В ситуации когда бегун (ранер) не коснулся базы в правильном порядке или покинул базу раньше чем был пойман флай бол, ему объявляется аут, но данная ситуация не влияет на статус следующего за ним бегуна (ранера), который касается баз в правильном порядке. Если ситуация, в которой бегун (ранер) не коснулся базы в правильном порядке или покинул базу раньше, чем был пойман флай бол, является третьим аутом за иннинг, то следующий за ним бегун (ранер) не может получить ран (заработать очко).

Ни один бегун (ранер) не может вернуться, чтобы коснуться пропущенной им базы или базы, которую он оставил раньше чем был пойман флай бол, после того как следующий за ним бегун (ранер) получил ран (заработал очко), или когда они вместе ушли с игрового поля.

Базу, оставленную до того как был пойман флай бол, нужно коснуться ещё раз, прежде чем продвигаться на следующую базу.

Присужденных баз нужно касаться в легальном порядке.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.60.	Касание баз
Меры	Ранер будет объявлен в аут, если команда защиты подаст легальную апелляцию на пропуск базы или за оставление базы раньше, чем был пойман флай бол.

8.61. Бегуны (ранеры).

8.61.1. Бегуны (ранеры) могут продвигаться на следующую базу, находясь в опасности быть выведенными в аут при «живом» мяче:

- когда мяч при подаче покидает руку питчера;
- при брошенном мяче или отбитом фэйр боле, который не был заблокирован;
- при брошенном мяче, попавшем в судью или игрока команды нападения;
- когда филдер поймал отбитый бьющим (бэтером) флай бол;

- когда отбитый бьющим (бэтером) фэйр бол:
 1. попадает в судью или бегуна (ранера), пролетев мимо филдера (не питчера), и при условии, что ни у одного другого защитника не было возможности сделать аут;
 2. коснулся филдера, включая питчера;
 3. когда мяч попадает в фотографа, служащего по уходу за территорией, полицейского и т.д., назначенного на эту игру – мяч остаётся «живым».
- когда «живой» мяч попадает в униформу или инвентарь игрока команды защиты;
- когда они не касаются базы, на которую имеют право, до того как попытаются перейти на следующую базу;
- когда, перебежав через первую базу, они сразу пытаются взять вторую базу;
- когда, сдвинув базу, они пытаются продвинуться на следующую базу;
- когда не отбита нелегальная подача, а так же при дикой подаче или пропущенном кетчером мяче они пытаются продвинуться дальше той базы, на которую они имеют легальное право;
- когда они продвигаются дальше положенной им базы из-за того, что:
 1. филдер умышленно контактировал с брошенным ему мячом, снятым с себя инвентарём;
 2. филдер умышленно контактировал с отбитым фэйр болом снятым с себя инвентарём;
- когда они пытаются продвинуться дальше базы, которую им дали по правилу обструкции;
- когда они продвигаются за пределы той базы, на которую они были вынуждены перейти из-за того, что бьющему (бэтеру) был объявлен бэйс-он-бол.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.61.1.	Отсутствие контакта с базой при его продвижении на следующую базу
Меры	Бегун (ранер) будет объявлен в аут, если команда защиты подаст легальную апелляцию.

8.61.2. Базы, присужденные бегуну (ранеру) за обструкцию.

Прочтите еще раз – трехслойная разбивка

Судьей будет объявлен отложенный «мёртвый» мяч. Мяч будет «живым» до конца игровой ситуации.

Бегуну (ранеру), которому создали обструкцию, и каждому другому ранеру, на которого повлияла эта обструкция, будет присуждена база (базы), которой они, по мнению судьи, смогли бы достичь, если бы не было ситуации обструкции. Если судья посчитает, что игроком защиты было сделано ложное осаливание – то игрок, сделавший его, будет удалён из игры;

Если бегун (ранер), которому сделали обструкцию, выведен в аут до того момента, как он достиг базы, которую он мог достичь, мяч объявляется «мёртвым». Бегуну (ранеру), которому сделали обструкцию, и каждому другому бегуну (ранеру) на которого повлияла эта обструкция, будет присуждена база или базы, которых они бы достиг.

Бегуна (ранера), которому сделали обструкцию, не могут объявить в аут между базами, где ему сделали обструкцию, если только:

- бегун (ранер), которому сделали обструкцию, совершает интерференцию после того, как было объявлено об обструкции, или же на этого бегуна (ранера) подают легальную апелляцию:

1. за пропуск базы, если только ранеру не сделали обструкцию на этой базе, и обструкция не позволила ему занять базу;

2. за то, что он покинул базу до того, как был пойман флай-бол;
 3. бегун (ранер) не коснулся базы, которой он бы достиг, если бы ему не сделали обструкцию, его могут объявить в аут, и мяч останется «живым».
- если бегун (ранер), которому сделали обструкцию, безопасно получает базу, которую по мнению судьи он мог бы достичь, и состоялась следующая игра с другим бегуном (ранером) – то бегун (ранер), которому сделали обструкцию, в случае схода с базы, больше не будет защищён между базами, и будет находиться в опасности быть выведенным в аут. Мяч остаётся «живым». Бегуны (ранеры), которым сделали обструкцию, должны касаться следующих баз в правильном порядке, иначе им могут объявить аут по легально поданной апелляции, если только бегуну (ранеру) не мешали коснуться той базы на которую он бежит.

8.61.3. Бегуну (ранеру) объявляется аут.

Бегуну (ранеру) объявляется аут, и мяч остаётся «живым», когда:

- при перебегании на любую базу, в правильном или обратном порядке, он выбегает на расстояние более одного (1) метра от базового коридора, чтобы не быть осаленным;
- пока мяч находится в игре и бегун (ранер) не контактирует с базой, в момент когда его осалили;
- при форс-плэй, и до того как бегун (ранер) коснется базы, на которую он вынужден продвигаться, филдер, удерживая мяч в руке (руках), коснется базы или осалит бегуна (ранера). Если вынужденный бегун (ранер), после того как он коснулся своей следующей базы, по какой-либо причине возвращается на базу, которую он занимал до этого, форс-плэй восстанавливается;
- до подачи легальной апелляция бегун (ранер) не успевает вернуться и коснуться пропущенной им базы;

– кто-либо, не являющийся другим бегуном (ранером), физически помогает бегуну (ранеру), пока мяч находится в игре;

– он физически обгоняет бегуна (ранера) находящегося перед ним, до того как бегуну (ранеру), который находится впереди объявят аут.

Мяч остаётся «живым». Бегун (ранер) не выходит в аут, если мяч становится фал боллом или не пойманным флай боллом, который падает на фал-территорию или если бегун (ранер) обходит бегуна (ранера) находящегося перед ним при «мёртвом» мяче.

Мяч остаётся «мёртвым»:

– он оставляет свою базу, чтобы продвинуться на другую базу до того, как филдер поймал флай бол;

– он не касается базы (баз), при попытке взять следующую базу или вернуться к предыдущей, если ему в этом не препятствуют (обструкция);

– бэтер-ранер становится бегуном (ранером), коснувшись первой базы, проходит её, в попытке взятия второй базы и его осаливают, пока он не на базе;

– при беге или слайде на домашнюю пластину он её не касается, и не делает попытки на неё вернуться, а филдер держит мяч, дотрагиваясь до пластины, и обращается к судье с апелляцией;

– он оставляет базу и входит в дагаут или оставляет игровое поле, пока мяч «живой»;

– он сходит с базы, теряя контакт с ней, до того как филдер поймает флай бол;

– когда он возвращается на базу, которую уже занял ранер находящийся за ним.

Бегуну (ранеру) объявляется аут и мяч становится «мёртвым», когда:

– бегун (ранер) не надевает шлем утверждённого образца, несмотря на предупреждение судьи;

– бегун (ранер) не контактирует с базой, на которой он должен находиться, пока легально подаваемый питчером мяч не покинет его кисть. Судья объявляет «Нет подачи», и другие бегуны (ранеры) должны вернуться на те базы, которые они занимали последними во время подачи;

– после завершения игровой ситуации, когда филдер вернул мяч питчеру и он находится с мячом в руках в питчерском круге, а бегун (ранер) не сразу возвращается на свою базу или после попытки взятия следующей базы возвращается назад.

Когда бегун (ранер), вернувшись на свою базу, по какой-либо причине сойдет с нее – ему будет объявлен аут. Бегуну (ранеру) не объявят аут, если:

– с ним или с другим бегуном (ранером) начнет играть любой филдер (ложный бросок считается игрой);

– у питчера, который находится в кругу питчера, нет мяча в руках;

– питчер совершил подачу мяча бьющему (бэтеру).

Бэйс-он-бол или пропущенный кетчером третий страйк, считаются ситуацией при которой бегун (ранер) имеет право бежать, как и при отбитом мяче. Бэтер-ранер имеет право сразу бежать на вторую базу.

Бэтеру-ранеру объявляется аут за создание интерференции в игре на домашней пластине, когда он пытается предотвратить очевидный аут бегуна (ранера) пытающегося взять домашнюю пластину. Продвигающийся ранер выходит в аут, а остальные бегуны (ранеры) должны вернуться на базы, которые они занимали во время подачи питчера.

Бегуну (ранеру) объявляется аут, мяч объявляется «мёртвым», а остальные бегуны (ранеры) должны вернуться на последние базы, которые они легально занимали во время совершения интерференции, блокед-бола или объявленного аута, если только они не вынуждены продвигаться на следующие базы, потому что бьющий (бэтер) стал бэтер-ранером, когда:

– в бегуна (ранера), не находящегося на базе, попал отбитый на фэйр-территорию фэйр бол, не прошедший филдера (линию защиты),

за исключением питчера которого ни кто не касался, и по решению судьи, у любого филдера была возможность сделать аут;

– бегун (ранер) умышленно пнул мяч, который пропустил филдер;

– бегун (ранер) создаёт интерференцию филдеру, пытающемуся принять отбитый фэйр бол, независимо от того, касался мяча первым этого филдера или другого филдера, включая питчера, или бегун (ранер) создаёт интерференцию филдеру, бросающему мяч, или умышленно создаёт интерференцию для уже брошенного мяча;

– бегун (ранер) создает интерференцию при попытке филдера поймать отбитый на фал-территорию флай бол или создаёт помеху флай болу отбитому на фал-территорию, который пытается поймать филдер. Если эта интерференция совершенная бегуном (ранером), по мнению судьи, является очевидной попыткой предотвратить дабл-плэй – то непосредственно следующий бегун (ранер) тоже будет объявлен в аут. Бэтер-ранер возвращается на отбивание с дополнительным страйком по фал болу, при условии, что счёт бьющего (бэтера) до отбивания этого мяча был меньше, чем два страйка. Если эта интерференция – третий аут, бэтер-ранер будет первым бьющим (бэтером) на отбивании в следующем иннинге, счёт болов и страйков у бэтера начнется заново;

– бегун (ранер), после взятия домашней пластины, остается на ней, и закрывает ее собой, создавая тем самым интерференцию кетчеру или другому филдеру, пытающемуся вывести в аут другого бегуна (ранера). Аут объявляется бегуну (ранеру), который ближе всех находится к домашней пластине. Будет считаться, что бегун (ранер), продолжающий бежать или стоять на домашней пластине и создающий помеху, устраивает интерференцию;

– один или несколько членов команды нападения стоят около базы или собираются вокруг базы, к которой продвигается бегун (ранер), таким образом вводя в заблуждение филдеров и затрудняя проведение игры. Члены

команды включают в себя бэт-боя и любого другого человека, имеющего право находиться в дагауте команды;

– тренер, находящийся около третьей базы, бежит в направлении домашней пластины или около базовой линии, в то время как филдер пытается вести игру с отбитым или брошенным ему мячом на домашнюю пластину. Бегуну (ранеру), находящемуся ближе всех к домашней пластине, объявляется аут;

– тренер или любой член команды нападения, не являющийся бьющим (бэтером), бэтером-ранером, следующим бьющим (бэтером) или бегуном (ранером), умышленно создаёт помеху брошенному мячу, находясь в зоне тренера, или мешает команде защиты играть с бегуном (ранером) или бэтер-ранером. Бегуну (ранеру), находящемуся ближе всех к домашней пластине, во время совершения интерференции, объявляется аут;

– филдер с мячом в руках ждёт бегуна (ранера), а бегун (ранер) остаётся стоять и умышленно врывается в филдера и судья посчитает это действие умышленной грубостью – нарушителя удалят из игры;

– бегун (ранер) бежит по базам в обратном порядке, или бежит по базовой линии, не пытаясь продвинуться на базу, а пытаясь ввести в заблуждение филдеров, либо чтобы превратить игру в фарс;

– когда следующий бьющий (бэтер) мешает игроку команды защиты вывести бегуна (ранера) в аут, бегуну (ранеру), находящемуся ближе всех к домашней пластине, будет объявлен аут;

– неофициальный инвентарь команды нападения приводит к блокед-болу (и создаёт интерференцию), а бегун (ранер) успел взять очко до того, как был объявлен блокед-бол. Бегуну (ранеру), который находится ближе всех к домашней пластине, объявляется аут.

Когда судья или его одежда мешают кетчеру вывести бегуна (ранера) в аут при «краже» бегуном (ранером) следующей базы или его возврате на свою базу. Попадание в судью поданным питчером мячом или при дикой подаче не считается интерференцией, и мяч остаётся «живым».

Нарушения правил и применяемые меры:

8.61.1.	Ранний сход при флай-боле, не возвращается на базу или пытается попасть на вторую базу или не попадает на домашнюю пластину.
Меры	<p>Бегун (ранер) не будет объявлен в аут, пока команда защиты не подаст легальную апелляцию.</p> <p>ИСКЛЮЧЕНИЕ: Бегун (ранер), который, совершил ранний сход до того как филдер поймал флай-бол, и не вернувшийся на базу, может попытаться вернуться на базу, пока мяч «мёртвый».</p>
8.61.2.	Обмен базами.
Меры	<p>Это апелляционная игра. В случае удовлетворения апелляции, каждый бегун (ранер), у которого был выявлен обмен позиций на базах, будет объявлен в аут, а главного тренера удалят за неспортивное поведение. Порядок присуждения бегунам (ранерам) аутов будет определяться расположением бегунов (ранеров) сразу после обмена.</p> <p>Бегун (ранер), который поменялся базами и находится ближе всех к домашней пластине, после обмена базами, выходит в аут первым. Следующий бегун (ранер), который обменялся базами и находится вторым по близости к домашней пластине, будет объявлен в аут вторым и т.д.</p> <p>Эта апелляция может быть подана в любое время, пока все бегуны (ранеры), поменявшиеся местами, не уйдут в дагаут или не закончится иннинг. Если один из бегунов (ранеров), обменявшийся базами, находится на базе, и ему или всем бегунам (ранерам), обменявшимся базами, будет объявлен аут, даже если они уже получили очко, то любой ран (очко), заработанный нелегальными бегунами</p>

	(ранерами) будет обнулён.
8.61.3.	Создание интерференции при попытке филдера поймать отбитый на фал-территорию флай-бол, или создание помехи флай болу, отбитому на фал-территорию.
Меры	Если эта интерференция, по мнению судьи, очевидная попытка предотвратить дабл-плэй – то непосредственно следующему бегуну (ранеру) также будет объявлен аут.
8.61.3.	Интерференция судьи.
Меры	Судье следует дать сигнал об отложенном «мёртвом» мяче, мяч остаётся «живым» до завершения игрового действия: <ul style="list-style-type: none"> - если бегуна (ранера), с которым шла игра, объявят в аут, аут сохраняется и мяч остаётся «живым»; - если будет объявлен сейф, то мяч будет объявлен «мёртвым», и все бегуны (ранеры) возвращаются на последние базы, занимаемые ими во время подачи питчера.

8.61.4. Бегуну (ранеру) не объявят аут.

Бегуну (ранеру) не объявят аут, когда:

- он бежит позади или впереди филдера вне базового коридора, чтобы избежать интерференции с филдером, который пытается принять отбитый мяч в базовом коридоре;
- он не бежит к базе по прямой, при условии, что у филдера на прямой траектории нет в руках мяча;
- более одного филдера пытаются принять отбитый мяч, и бегун (ранер) контактирует с тем филдером, который, по мнению судьи, не принимал мяч;
- фэйр бол отбитый на фэйр-территорию попадает в бегуна (ранера), который не находится на базе, после того, как мяч прошел мимо филдера

(линию защиты), но не питчера с которым не было касаний мяча, и по мнению судьи, ни у одного филдера не было возможности сделать аут;

– отбитый фэйр бол попадает в бегуна (ранера) на фал-территории, и, по мнению судьи, ни у одного филдера не было возможности сделать аут;

– отбитый фэйр бол попадает в бегуна (ранера) после касания с любым филдером, включая питчера, и он не может избежать контакта с мячом;

– отбитый фэйр бол попадает в бегуна (ранера) в то время, когда бегун (ранер) контактирует со своей базой, если только он не мешает мячу или филдеру умышленно. Мяч объявляется «мёртвым» или остаётся «живым», в зависимости от позиции филдера, находящегося ближе всех к этой базе;

– бегуна (ранера) осаливают, пока он не на базе:

1. если игрок команды защиты не надёжно держит мяч или мяч выпадает после осаливания;

2. если осаливание происходит рукой или ловушкой, в которой нет мяча.

– команда защиты не подает судье апелляцию до того, как состоится следующая легальная или нелегальная подача, или до того, пока все игроки команды защиты не уйдут с фэйр-территории в дагаут;

– бэтер-ранер становится бегуном (ранером), коснувшись фал-части первой базы, пробегая её и затем возвращаясь на базу по фал-территории;

– питчер не дал бегуну (ранеру) достаточно времени, после завершения предыдущей игровой ситуации, чтобы вернуться на базу. Бегуна (ранера) не объявят в аут за то, что он был не на базе до того, как питчер подал мяч, и он может двигаться на следующую базу, так же как если бы сошел со своей базы легально;

– он начал легально продвигаться на следующую базу в момент когда питчер получает мяч в питчерском кругу, или когда питчер встал на пластину подачи, держа мяч в руках;

– он находится на базе, пока флай-бол не коснётся филдера, и затем начнёт продвигаться на следующую базу;

– он делает слайд на базу, а база сдвигается с правильного места. Считается, что база последовала за бегуном (ранером). Бегун (ранер), безопасно достигший базы, не будет выведен в аут за то, что был вне этой базы, если она сместилась. Он может вернуться на эту базу, не находясь в опасности быть выведенным в аут за то, что база была сдвинута. Бегун (ранер) будет находиться в опасности быть выведенным в аут, если он попытается продвинуться за пределы сдвинутой базы до того, как её вернут в нормальное положение;

– тренер неумышленно мешает брошенному или отбитому мячу, пока он находится в коуч-боксе (тренерской зоне);

– мяч контактирует с неофициальным инвентарём команды нападения, и очевидно, что игры не происходит.

Нарушения правил и применяемые меры:

8.61.4.	Контакт с неофициальным инвентарём, и очевидно, что игры не происходит
Меры	Мяч объявляется «мёртвым», и бегуны (ранеры) должны вернуться на базы, которых они в последний раз касались в тот момент, когда мяч объявили «мёртвым», но, возвращаясь, им не обязательно касаться промежуточных баз.

Нарушения правил бега по базам (кроме обструкции) и применяемые меры:

МЕРЫ ПРИ НАРУШЕНИИ	Правило или случай
Присуждение одной базы.	Бэтеру-ранеру присуждается первая база, а все остальные бегуны (ранеры) продвинуться на одну базу, при следующих обстоятельствах: - когда судья объявляет четыре «Бола», мяч при этом

«живой»;

- когда команда защиты объявляет об умышленном пропускании бьющего (бэтера), мяч «мёртвый»;

- когда бьющему (бэтеру) делается обструкция, и команда нападения делает выбор присудить бьющему (бэтеру) первую базу, мяч «мёртвый»;

- когда отбитый мяч попадает в судью или бегуна (ранера) до того, как он прошел мимо филдера, за исключением питчера, мяч «мёртвый»;

- когда в бьющего (бэтера) попадает поданный питчером мяч, мяч «мёртвый».

Бегуну (ранеру) присуждается одна база при следующих обстоятельствах: мяч «мёртвый», за исключением последнего пункта ниже:

- при нелегальной подаче, не отбитой бьющим (бэтером), или если бьющий (бэтер) её отбил, но руководитель/тренер команды нападения выбирает присудить базу при неправильной подаче, а не принять результат игры, мяч «мёртвый»;

- когда мяч поданный питчером покидает игровое поле или застревает в защитном ограждении, результат присуждается от момента подачи;

- когда филдер неумышленно выносит мяч с игрового поля, результат присуждается от той базы, на которой находились бегуны (ранеры) в момент подачи питчера. Когда филдер унес мяч в дагаут или зону команды после того как он пытался осалить игрока считается, что он унёс его туда неумышленно;

- когда защитник во время игры теряет мяч, который попадает на «мёртвую» территорию. Результат

	<p>присуждается от той базы, которой касались бегуны (ранеры) в последний раз в то время, когда мяч попал на «мёртвую» территорию;</p> <ul style="list-style-type: none"> - когда из-за экипировки команды защиты получается блокэд-бол, результат присуждается от той базы, на которой находились бегуны (ранеры) во время подачи мяча питчером; - когда снятый филдером инвентарь касается поданного мяча. <p>Если поданный мяч уходит от кетчера и возвращается с помощью снятого филдером инвентаря, когда бегуны (ранеры) не продвигались и игра, по-видимому, не возможна и преимущества нет. База не присуждается бегунам (ранерам), мяч остаётся «живым», а бьющий (бэтер) может продвигаться на первую базу только по правилу четырёх болов или по правилу третьего страйка. Бегуны (ранеры) могут продвигаться дальше, находясь в опасности быть выведенными в аут.</p>
<p>Присуждение двух баз.</p>	<p>Бэтеру-ранеру и бегунам (ранерам) присуждаются две базы с момента подачи питчера и мяч «мертвый» при следующих обстоятельствах:</p> <ul style="list-style-type: none"> - когда отбитый фэйр бол выходит за пределы игрового поля, которое по размерам меньше официальных размеров игрового поля; - когда отбитый на фэйр-территорию флай бол попадает по ловушке или по телу филдера и приземляется за ограждением фал-территории; - когда отбитый на фэйр-территорию флай бол касается ограждения поля, после чего отскакивает в

филдера и отскакивая от него приземляется за ограждением;

- когда отбитого на фэйр-территорию флай бола касается филдер, находящийся на «мёртвой территории», и мяч после контакта с филдером перелетает через ограждение, но по мнению судьи, мяч бы не ушёл за ограждение фэйр-территории, если бы не коснулся филдера;

- когда отбитый фэйр бол отскакивает от поверхности игрового поля за ограждение или прокатывается под ним или сквозь него или проходит линию «мёртвого» мяча игрового поля;

- когда отбитый фэйр бол отскакивает:

1. от игрока команды защиты или от судьи за ограждение фэйр-территории;
2. от бегуна (ранера) после того, как мяч прошёл мимо филдера (линию защиты) но не питчера, и при условии, что ни у какого другого филдера не было возможности сделать аут, и мяч выходит из игры на фал-территории.

Когда мяч, брошенный филдером, вылетает за ограждение или застревает в нем, базы присуждаются по тому времени, когда мяч вылетел из руки филдера. Если два бегуна (ранера) находятся между одними и теми же двумя базами, результат присуждается по положению бегуна (ранера), который находится ближе к домашней пластине. Если бегун (ранер) касается следующей базы и возвращается к своей начальной базе, то начальная база, с которой он ушёл, будет считаться «последней

	<p>базой, к которой прикоснулись» при присуждении базы при перебросе.</p> <p>Когда мяч застревает в инвентаре команды защиты (блокэд-бол), базы присуждаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - отталкиваясь от того, какой базы бегун (ранер) касался последней во время броска; - отталкиваясь от того, какой базы бегун (ранер) касался последней во время подачи питчером отбитого фэйр бола. <p>Когда брошенный мяч контактирует со снятым филдером инвентарём, это отложенный «мёртвый» мяч.</p> <p>Бегуны (ранеры) получают только две базы, и мяч будет считаться «мёртвым», когда, по мнению судьи, филдер умышленно выносит, пинает, толкает или бросает живой мяч с игровой территории на территорию «мёртвого» мяча. Базы присуждаются отталкиваясь от того момента когда мяч был вынесен на территорию мертвого мяча или когда был совершен пинок по мячу, толчок или бросок приведший к тому что мяч переместился на «мёртвую» территорию.</p>
<p>Присуждение трёх баз.</p>	<p>Бэтеру-ранеру и бегунам (ранерам) присуждаются три (3) базы, мяч при этом «мёртвый», когда снятый филдером инвентарь контактирует с отбитым фэйр болом.</p>
<p>Присуждение четырёх баз.</p>	<p>Бэтеру-ранеру и бегунам (ранерам) присуждается домашняя пластина, мяч при этом «мёртвый» при следующих обстоятельствах:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - когда судья объявляет хоум-ран; - когда фэйр бол контактирует со снятым филдером инвентарём, и, по мнению судьи, мяч преодолел бы в полёте ограждение аут филда.
<p>Вынесение решения судьи.</p>	<p>Бэтеру-ранеру и бегунам (ранерам) присуждается база или базы, которые, по мнению судьи, они бы заняли, если бы не произошло интерференции, мяч при этом «мёртвый»;</p> <ul style="list-style-type: none"> - когда кто-то не из членов команды создаёт интерференцию для катящегося по земле мяча, для брошенного мяча или для филдера, который собирается принять мяч, включая флай болы; - когда мяч застревает в инвентаре или одежде судьи или в одежде игрока команды нападения.

девушки (9-13 лет)																				
Особенности и дополнения	Питчер будет ограничиваться по количеству иннингов.																			

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

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:

1. Для участия в спортивных соревнованиях среди юниорок (15 – 22 года) при наличии в команде не менее 12 спортсменов 17 лет и старше, допускается наличие в команде не более 4 спортсменов 15 – 16 лет.

2. Для участия в спортивных соревнованиях среди юниорок (12 – 18 лет) при наличии в команде не менее 12 спортсменов 13 лет и старше, допускается наличие в команде не более 4 спортсменов 12 лет.

3. Для участия в спортивных соревнованиях среди девушек (9 – 15 лет) при наличии в команде не менее 12 спортсменов 10 лет и старше, допускается наличие в команде не более 4 спортсменов 9 лет.

4. 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.

ЗАЯВКА

От команды _____

На участие в спортивном соревновании _____

Проводимых в _____ в период _____

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Виза врача

Представитель команды _____

К соревнованиям допущено _____ чел.

Врач _____

М.П. дата

Руководитель спортивной организации/клуба _____

М. П.

Ответственный работник органа исполнительной власти
субъекта Российской Федерации в области

физической культуры и спорта _____

М.П.

Руководитель региональной спортивной федерации _____

М.П.

Бек стоп устанавливается высотой от минимальной 7,62 м (25 футов) до максимальной 9,14 м (30 футов) за фал-линиями. Зона между фал-линиями, защитным ограждением и боковыми линиями должна быть свободной.

Бэтер-боксы.

По одному на каждой стороне от домашней пластины размером 0,91 м (3 фута) на 2,13 м (7 футов). Внутренние линии бэтер-боксов находятся на расстоянии 15,2 см (6 дюймов) от домашней пластины. Передняя линия бокса на расстоянии 1,22 м (4 фута) перед линией, проведённой через центр домашней пластины.

Кетчер-бокс.

Размер: 3,05 м (10 футов) в длину от задних внешних углов каждого бэтер-бокса и шириной 2,57 м (8 футов 5 дюймов).

Зоны тренеров (коуч-боксы).

Находятся за фал-линией длиной 4,57 м (15 футов), проведённой снаружи алмаза. Линия параллельна первой и третьей базовым линиям и находится от них на расстоянии 3,66 м (12 футов), тянется от баз в сторону домашней пластины.

Таблица расстояний

Возрастная группа	Расстояние подачи	Расстояние между базами	Ограждения аутфилда (минимум)
Женщины (17 лет и старше)	13,11 м	18,29 м	67,06 м
Юниорки (15-22 года)	13,11 м	18,29 м	67,06 м
Юниорки (12-18 лет)	13,11 м	18,29 м	67,06 м
Девушки (9-15 лет)	12,19 м	18,29 м	67,06 м

Девушки (9-13 лет)	10,67 м	18,29 м	54,00 м
--------------------	---------	---------	---------

Домашняя пластина.

Это пятисторонняя фигура с шириной основания 43,2 см (17 дюймов), обращённая в сторону питчера. Стороны параллельны внутренним линиям бэтер-бокса и имеют длину 21,6 см (8½ дюйма). Стороны смежные с точкой, направленной в сторону кетчера, имеют длину 30,5 см (12 дюймов).

Инфилд.

Дугообразная часть поля с земляным или синтетическим покрытием радиусом 18,29 м (60 футов) от центра пластины подачи.

Линии разметки.

Ширина всех линий разметки поля должна быть от 50 мм до 100 мм (от 2 до 4 дюймов).

Круг следующего бьющего.

Круг радиусом от 1,52 м (5 футов) до 0,76 м (2 фута 6 дюймов), располагающийся рядом со скамьями игроков или зоной дагаута недалеко от домашней пластины.

Однометровая линия.

Линия на расстоянии один метр (3 фута) от фал-линии, проведённая параллельно ей, начиная с точки на полпути между домашней пластиной и первой базой.

Круг питчера.

Круг диаметром 4,88 м (16 футов) с центром на переднем крае пластины подачи. Ширина линии входит в размер круга.

Пластина питчера (пластина подачи).

Сделана из резины, 61 см (24 дюймов) в длину и 15,2 см (6 дюймов) в ширину, и верх пластины должен быть на одном уровне с поверхностью игрового поля.

Предупреждающая полоса.

Полоса шириной минимум 3,66 м (12 футов) и максимум 4,57 м (15 футов) между аутфилдом и боковым ограждением. Сделана из мелкого гравия, земли, на одном уровне с игровым полем. Материал должен быть отличим от поверхности поля и должен чётко сигнализировать игрокам о приближении к ограждению.

Разметка «Алмаза» (внутреннего игрового поля).

В этом разделе даётся пример разметки «алмаза» с расстоянием между базами 18,29 м (60 футов) и расстоянием подачи питчера 13,11 м.

Чтобы определить позицию домашней пластины, нарисуйте линию в направлении, желаемом для расположения «алмаза». Забейте колышек на углу домашней пластины, ближайшем к кетчеру. Закрепите на колышек шнур и завяжите на шнуре узлы или сделайте на нём другие отметки через 13,11 м; 18,29 м; 25,86 м и 36,58 м.

Поместите шнур (не натягивая его) вдоль направляющей линии и поместите колышек на отметке 13,11 м. Это будет передней линией посередине пластины подачи. Вдоль той же линии вбейте колышек на отметке 25,86 м. Это будет центр второй базы.

Поместите отметку 36,58 м в центр второй базы и, взявшись за шнур на отметке 18,29 м, идите вправо от направляющей линии до тех пор, пока шнур не натянется и воткните колышек с отметкой 18,29 м. Это будет внешний угол первой базы, и теперь шнур обозначит линии к первой и второй базам.

Опять возьмите шнур на отметке 18,29 м, пройдите через поле и таким же образом отметьте внешний угол третьей базы. Домашняя пластина, первая база и третья база полностью внутри «алмаза».

Чтобы проверить правильность «алмаза», поместите конец шнура у домашней пластины на колышек первой базы, а отметку 36,58 м – на третью базу. Отметка 18,29 м теперь должна совпасть с домашней пластиной и второй базой.

Проверьте расстояния рулеткой.

Приложение № 4

Характеристики биты.

Официально утвержденная бита.

Конструкция биты должна быть цельной, либо из нескольких частей, перманентно соединённых, или из двух взаимозаменяемых частей.

Когда бита состоит из сменных компонентов, она должна соответствовать следующим критериям:

– соединяемые компоненты должны иметь уникальный запирающий ключ для предотвращения неразрешённых комбинаций инвентаря на поле;

– все сочетания компонентов должны соответствовать тем же стандартам, что и цельная бита, когда они соединены, или как часть цельной биты, когда они разделены.

Бита может быть металлической, бамбуковой, пластиковой, графитовой, углепластиковой, магниевой, стекловолоконной, керамической или из любого другого композитного материала, одобренного Комиссией по стандартам инвентаря WBSC.

Бита может быть ламинированной, но должна иметь прозрачную отделку (если есть отделка).

Большой конец биты (сначала утолщения до концевой части) должен быть круглого сечения и гладкий, допускается лёгкий фактурный рисунок.

Ни одна бита не должна превышать длину 86,4 см (34 дюйма) и вес 1077,0 грамм (38 унций).

Ни одна бита не должна быть более 5,7см (2¼ дюйма) в диаметре в самой широкой части. Допускается погрешность в 0,80 мм (1/32 дюйма) с поправкой на расширение.

На бите не должно быть заклёпок, кнопок, неровных или острых краёв или каких-либо внешних элементов крепления, которые могут быть опасны. Металлическая бита должна быть без заусенцев и трещин.

У металлической биты не может быть деревянной ручки.

У биты на рукоятке должно быть покрытие для безопасного захвата из пробки, ленты (не из гладкого пластика) или композитного материала. Покрытие должно быть не менее 25,4 см в длину и не более чем 38,1 см от меньшего конца биты. Канифоль, сосновая смола или спрей, наносимые для улучшения захвата, разрешается наносить только на рукоятку. Лента, наклеиваемая на любую биту, должна быть непрерывной спиралью. Нельзя покрывать рукоятку толстым слоем ленты. Лента должна покрывать рукоятку не более чем в два слоя.

Если бита металлическая, но не цельнометаллическая, её концевая часть должна быть со вставкой из резины, виниловой пластмассы или другого материала, утвержденного Комиссией по стандартам инвентаря WBSC, надежно закрепленной на большем конце биты.

Концевая часть биты должна быть надёжно и перманентно закреплена, чтобы его не мог снять никто, кроме изготовителя, не повреждая и не разрушая концевой или цилиндрической части.

Бита не должна трещать. Трещащая бита будет считаться нелегальной.

На бите не должно быть признаков вмешательства. Бита с признаками вмешательства будет считаться измененной битой.

На рукоятке биты для безопасности должна быть шишечка, выступающая над рукояткой не менее чем на 0,6 см (1/4 дюйма) под прямым углом к рукоятке, без острых краёв. Шишечка может быть литой, выточенной на станке, приваренной, перманентно прикрепленной. Шишечку можно покрыть нескользящей лентой или нескользящим составом.

Надпись о том, что бита является одобренной, может стереться из-за износа, но бита остаётся официально одобренной, если соответствует данным

правилам по всем параметрам, в разумной степени уверенности определённым судьёй.

Вес, распределение веса или длина биты должны быть постоянными во время изготовления и не могут быть изменены каким-либо образом после этого, за исключением случаев, специально предусмотренных в данном правиле или спецификации, утвержденной Комиссией по стандартам инвентаря WBSC.

Бита для разминки.

Бита, отличающаяся от официально утверждённой биты, которая должна быть цельной конструкции и соответствовать требованиям к безопасной рукоятке и шишечке официально утверждённой биты. На конце цилиндрической части должно быть написано «warm-up» («разминка») буквами размером 3,2 см (1¼ дюйма). Диаметр большего конца должен быть больше 5,7 см (2¼ дюйма).

Стандарты мяча.

Официально утвержденный мяч.

Официально утверждённый мяч для софтбола:

- должен быть правильной формы, гладкошовным, со скрытым швом или с гладким покрытием;
- его сердцевина должна быть из высококачественного длиноволокнистого капока, смеси пробки и резины, полиуретановой смеси или других материалов, утвержденных Комиссией по стандартам инвентаря WBSC;
- должен иметь ручную или машинную намотку из качественной пряжи и покрыт латексным или резиновым клеем;
- 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 Комиссией по стандартам инвентаря WBSC;

– покрытие должно быть сделано из качественно выделанной лошадиной или бычьей кожи хромового дубления, из синтетических материалов, или иных материалов одобренных Комиссией по стандартам инвентаря WBSC.

Размеры и характеристики.

Официальный игровой мяч имеет длину окружности 30,5 см (12 дюймов), допустимы размеры от 30,2 см (11 $\frac{7}{8}$ дюйма) до 30,8 см (12 $\frac{1}{8}$ дюйма) и весит от 178,0 г (6 $\frac{1}{4}$ унций) до 198,4 г (7 унций). Шов плоский, двухигольный, не менее 88 стежков на каждом покрытии.

Официальный игровой мяч имеет коэффициент восстановления и сжатия (COR), который определяется и устанавливается Комиссией по стандартам инвентаря WBSC.

Под COR подразумевается коэффициент восстановления мяча для софтбола, измеряемый с помощью метода испытаний ASTM (Американского общества по испытаниям и материалам) для коэффициента восстановления мячей для софтбола.

Мяч с жёлтым покрытием и красными стежками, длиной окружности 30,5 см, с COR 0,47 или менее используется в следующих соревнованиях: чемпионатах, кубках и первенствах среди женщин, юниорок и девушек. На мячах должен быть логотип WBSC.

На мячах, используемых на всех соревнованиях, сила нагрузки, необходимая для сжатия мяча 0,64 см (0,25 дюйма), не должна превышать 170,1 кг (375 фунтов) в соответствии со стандартами ASTM по измерению смещения-сжатия мячей для софтбола, одобренными Комиссией по стандартам инвентаря WBSC.

Ниже перечислены стандарты, установленные для каждого мяча:

Мяч для софтбола	Цветовая маркировка	Цвет нити	Мин. размер	Макс. размер	Мин. вес	Макс. вес

	мяча					
30,5см (12 дюймов)	Жёлтый, с логотипом WBSCSD	Красные стежки	30,2 см (11 ⁷ / ₈ дюйма)	30,8 см (12 ¹ / ₈ дюйма)	178,0 г (6 ¹ / ₄ унций)	198,4г (7 унций)

Порядок выставления очков.

Учет по разделам:

– фамилии, игровые номера и позиции каждого игрока, указанного в списке отбивания должны быть указаны в том порядке, в котором они отбивали или должны были отбивать, пока не были заменены, удалены или выведены из игры, или если игра не закончилась до того, как наступил их черёд выходить на битую. Любая статистика, набранная заменяющим игроком, пока он находится в игре, засчитывается этому игроку, даже если он указанный заменяющий игрок, который фактически не вступает в игру в качестве замены другого игрока;

– любая статистика, набираемая временным бегуном, будет записываться игроку, за которого он бежит;

– назначенный игрок DP является необязательным вариантом, но если он используется, он должен быть известен до начала игры и должен быть указан в списке отбивания официально поданного лайнапа в обычном порядке отбивания. В этом случае в списке отбивания будут перечислены десять (10) фамилий, причем десятая фамилия будет принадлежать флэкс плэеру (FP), вместо которого отбивает назначенный игрок DP;

– каждое отбивание и приём мяча игроком должен записываться в протокол.

В первом столбце будет показано количество выходов на битую для каждого игрока, но выход на битую не будет записываться напротив игрока, когда:

- он отбивает жертвенный флай, который делается для ранера;
- ему присуждается бейс-он-бол;
- ему присуждается первая база из-за обструкции;
- он отбивает жертвенный бант;

- в него попадает поданный мяч.

Во втором столбце указывается количество 2-х базовых ударов.

В третьем столбце указывается количество 3-х базовых ударов.

База записывается, когда отбитый мяч позволяет бьющему (бэтеру) достичь базы безопасно:

- когда бэтер-ранер достигает первой базы или любой последующей базы безопасно при фэйр боле, который останавливается на земле, перелетает через ограждение или ударяется об ограждение до того, как его коснётся филдер;

- когда бэтер-ранер безопасно достигает первой базы при фэйр боле, который ударяется с такой силой или таким слабым отскоком, который делает невозможным филдеру его принять с обычными усилиями, чтобы вывести бегуна (ранера) в аут;

- когда мяч, которого не коснулся филдер, становится «мёртвым» из-за прикосновения к телу или одежде бегуна (ранера) или судьи;

- когда филдеру не удаётся вывести в аут бегуна (ранера) и, по мнению судьи, бэтер-ранер так же не был бы выведен в аут на первой базе при идеальном броске;

- когда бьющий (бэтер) заканчивает игру, попав по мячу, что даёт достаточное количество ранов, чтобы обеспечить своей команде лидерство, бьющему (бэтеру) засчитают только такое количество баз, на сколько продвинулся бегун (ранер), получивший победный ран (очко), при условии, что бьющий (бэтер) пробегает аналогичное количество баз;

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Когда бьющий (бэтер) заканчивает игру хоум-раном, ему будет записан хоум-ран, и всем бегунам (ранерам), включая его самого, дадут возможность получить очко.

В четвертом столбце будет показано количество соперников, выведенных в аут каждым игроком.

Вывод в аут будет записываться филдеру каждый раз, когда он:

- ловит флай бол или лайн-драйв;
- ловит брошенный мяч, чем выводит бьющего (бэтера) или бегуна (ранера) в аут;
- осаливает бегуна (ранера) мячом, когда он находится за пределами базы, на которую имеет право;
- находится ближе всех к мячу, когда бегуну (ранеру) объявляют аут за попадание в него отбитым фэйр болом или за интерференцию филдеру;
- находится ближе всех к необъявленному заменяющему игроку, объявленному в аут;
- находится ближе всех к бегуну (ранеру), которому объявлен аут, за то что он выбежал за границы базового коридора.

Выведение в аут записывается кетчеру:

- когда объявляется третий страйк;
- когда бьющий (бэтер) отбивает не в свою очередь;
- когда бьющий (бэтер) устраивает интерференцию кетчеру;
- когда бьющему (бэтеру) объявлен аут за нелегальное отбивание;
- когда бьющему (бэтеру) объявлен аут за попытку банта на третьем страйке;
- когда бьющему (бэтеру) объявлен аут за использование нелегальной или изменённой биты;
- когда бьющему (бэтеру) объявлен аут за смену бэтер-бокса.

В пятом столбце будет показано количество пасов, сделанных каждым игроком. Пас засчитывается:

- каждому игроку, который передаёт мяч в любом моменте игры, приводящий к выведению бегуна (ранера) в аут. Любой игрок, владеющий мячом в любом моменте игры, может давать только один пас и не более. Игроку, который подействовал в рандауне или другой игре такого рода, могут записать как пас, так и выведение в аут;

- каждому игроку, который владеет или бросает мяч таким образом, что это приведет к выведению в аут, за исключением ошибки товарища по команде;
- каждому игроку, который, принимая отбитый мяч, помогает сделать аут;
- каждому игроку, который распоряжается мячом в игре так, что это приводит к тому, что бегуну (ранеру) объявляют аут за интерференцию или из-за выхода за пределы базового коридора.

В шестом столбце будет показано количество ошибок, допущенных каждым игроком. Ошибки записываются в следующих ситуациях:

- каждому игроку, который допускает ошибку, которая продлевает отбивание бьющего (бэтера) или количество баз взятых бегуном (ранером) на данный момент;
- филдеру, который после получения мяча, не касается базы, для выведения бегуна (ранера) в аут при форсе, или когда бегун (ранер) вынужден вернуться на базу;
- кетчеру, если бьющему (бэтеру) присудили первую базу за обструкцию;
- филдеру, который не сделал дабл-плэй из-за того, что выронил мяч;
- филдеру, который не остановил или не попытался остановить точно брошенный на базу мяч, что привело к продвижению бегуна (ранера) по базам при условии, что была возможность для броска. Когда более одного игрока допустили ошибку на приеме, судья-секретарь (скорер) должен определить, какому игроку записать ошибку.

Отбитые мячи, которые не будут засчитаны как «хит».

Отбитый мяч не будет засчитан как «хит» в следующих случаях:

- когда бегуна (ранера) выводят в аут отбитым мячом, или он мог быть выведен в аут, если бы филдер не допустил ошибку;

– когда филдер, принимающий отбитый мяч, выводит бегуна (ранера) в аут обычным усилием;

– когда филдеру не удаётся вывести в аут бегуна (ранера) и, по мнению судьи-секретаря (скорера), бэтера-ранера могли вывести в аут на первой базе;

– когда бэтер-ранер безопасно достигает первой базы, в результате того, что бегун (ранер) который находится впереди, был объявлен в аут за помеху отбитому мячу или игроку команды защиты (интерференцию).

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если, по мнению судьи-секретаря (скорера), бьющий (бэтер) достиг бы первой базы безопасно, даже если бы не было интерференции, бьющему (бэтеру) будет засчитан хит.

Жертвенные флай болы.

Жертвенный флай бол засчитывается, когда меньше, чем два аута:

– бьющий (бэтер) даёт бегуну (ранеру) возможность с пойманного флай бола взять очко (ран);

– флай бол или лайн-драйв, который принимается аут-филдером (или инфилдером, находящимся в аут-филде), роняют при приеме, вследствие чего бегун (ранер) берет очко (ран), и по мнению судьи-секретаря (скорера), бегун (ранер) мог бы взять очко (ран) даже если флай бол был бы пойман.

Ран (очко) за счет бьющего (бэтера) (RBI).

Ран (очко), полученный при отбивании, может произойти по одной из следующих причин:

– отбитый мяч после которого судья объявил ранеру сейф;

– жертвенный бант, короткий удар или жертвенный флай;

– пойманный на фал-территории флай бол;

– ошибка инфилдера при приеме мяча или филдер не играет против бегуна (ранера), который пытается взять ран (очко);

– бегун (ранер) вынужден идти в «дом» из-за обструкции, в случаях когда в бьющего (бэтера) попал поданный питчером мяч или бьющему (бэтеру) дали четвертый бол (бэйс-он-бол);

- в результате хоум-рана засчитываются все раны (очки).

Питчеру засчитывается победа.

Победа засчитывается питчеру в следующих ситуациях:

- когда питчер начинал игру и подавал мяч как минимум в четырёх иннингах, и его команда вела в счёте не только тогда, когда он был питчером, но и выиграла игру после того как его заменили;
- когда игра завершилась после пяти иннингов и питчер, начавший игру, подавал мяч не менее чем в трёх иннингах, и его команда получила больше ранов (очков), чем команда соперников на момент прекращения игры.

Питчеру засчитывается поражение.

Питчеру засчитывают поражение, если на момент когда его заменили, его команда отставала в счёте, и позже его команде не удалось сравнять счёт или выйти вперёд, независимо от количества иннингов проведенных им на подаче.

Итоговый протокол.

Итоговый протокол по игре будет включать следующие пункты в таком порядке:

- счёт по иннингам и итоговый счёт;
- раны (очки) при отбивании, и кем отбиты;
- раны (очки) при отбивании на две базы, и кем отбиты;
- раны (очки) при отбивании на три базы, и кем отбиты;
- хоум-раны, и кем отбиты;
- жертвенные флай болы, и кем отбиты;
- дабл-плэй, участники;
- трипл-плэй, участники;
- количество пропусков на базы;
- количество бьющих (бэтеров), выведенных каждым питчером в аут по страйкам;
- количество ударов и ранов (очков), допущенных каждым питчером;

- фамилия победившего питчера;
- фамилия проигравшего питчера;
- время начала и окончания игры;
- фамилии судей и секретарей;
- «украденные» базы, и кем они были украдены;
- жертвенные банты;
- фамилии бьющих (бэтеров), в которых питчер попал мячом при подаче, фамилия питчера;
- количество диких подач питчера, сделанных каждым питчером;
- количество мячей, пойманных каждым кетчером.

«Украденные» базы.

«Украденные» базы засчитываются бегуну (ранеру), независимо от того, как они продвинулись на одну базу вперед без помощи отбитого мяча, ошибки, форс-аута, выбора филдера, поданного мяча, дикой подачи или нелегальной подачи.

Записи присужденных побед в играх.

Все записи присуждённых побед будут включены в официальные записи, кроме записей побед и поражений питчера.

**Соревнования в возрастной группе «девочки (7 – 9 лет)»
проводятся в муниципальных образованиях.**

При проведении игр в возрастной категории «девочки 7 – 9 лет» применяются следующие правила.

Размер поля:

- расстояние между базами – 16 м;
- расстояние от дома до позиции питчера – 12,14 м;
- расстояние от дома до линии хоум-рана 40 м;
- ограничительная линия, за которую не могут заходить игроки защиты до момента удара – 12 м;
- стойка устанавливается за «домашней» базой на расстоянии 2,5 м.

Игроки защиты.

Кетчер располагается на одной линии с бьющим (напротив него) и только после удара перемещается к домашней пластине.

Игровой мяч.

Мяч для игры в софтбол со стойки должен быть смягченным (резиновым с полной имитацией игрового мяча).

Размер мяча – 11 дюймов.

Продолжительность игры.

Игра состоит из 5-ти иннингов, но не более 1 ч 20 мин.

Если по истечении этого времени счет игры остается ничейным – назначается тай-брейк. Последний выведенный в аут игрок нападающей команды выставляется на вторую базу. Игра продолжается до трех аутов команды нападения.

Продолжительность игры в разных возрастных группах.

Возрастная группа	Возрастная группа в соответствии с WBSC	Продолжительность игры	Уставная игра	Примечания
Чемпионаты, Кубки женщины (17 лет и старше)	Senior	7 иннингов	5 иннингов	
Первенство юниорки (15-22 года)	U-22	7 иннингов	5 иннингов	В предварительном турнире может быть введено ограничение по времени.
Первенство юниорки (12-18 лет)	U-18	7 иннингов	5 иннингов	В предварительном турнире может быть введено ограничение по времени.
Первенство девушки (9-15 лет)	U-15	6 иннингов	4 иннинга	В предварительном турнире может быть введено ограничение по

				времени.
Первенство девушки (9-13 лет)	U-13	5 иннингов, но не более 120 мин.	3 иннинга	

Оглавление.

Раздел I. Общие положения.

- п. 1.2. Основные термины и понятия.
- п. 1.3. Система проведения соревнований.
- п. 1.4. Медицинское и антидопинговое обеспечение соревнований.
- п. 1.5. Безопасность при проведении соревнований и противоправное влияние на результаты соревнований.

Раздел II. Требования к участникам соревнований.

- п. 2.1. Соревнования по софтболу проводятся в следующих возрастных группах.
- п. 2.2. Спортсмены имеют право.
 - п. 2.2.1. Спортсмены обязаны.
 - п. 2.2.2. Во время игры спортсменам запрещается.
- п. 2.3. Представители имеют право.
 - п. 2.3.1. Представители обязаны.
- п. 2.4. Участие в спортивных соревнованиях.
- п. 2.5. Определения.
- п. 2.6. Состав команды.
- п. 2.7. Игроки стартового состава.
- п. 2.8. Тренеры.
 - п. 2.8.1. Главный тренер.
 - п. 2.8.2. Тренер на базе (коуч)
 - п. 2.8.3. Общие требования к тренерам.

Раздел III. Требования, предъявляемые к организаторам соревнования.

Раздел IV. Игровое поле, оборудование и инвентарь.

- п. 4.1. Игровое поле.
- п. 4.1.1. Аутфилд.
- п. 4.1.2. Алмаз (игровой квадрат).
- п. 4.1.3. Правила расположения.
- п. 4.1.4. Бэтер-бокс.
- п. 4.1.5. Кетчер-бокс.
- п. 4.1.6. Дагаут.
- п. 4.1.7. Фэйр-территория.
- п. 4.1.8. Фал-территория.
- п. 4.1.9. Инфилд.
- п. 4.2. Инвентарь.
- п. 4.2.1. Бита.
- п. 4.2.2. Измененная бита (нелегальная).
- п. 4.2.3. Мяч.
- п. 4.2.4. Средства защиты.
- п. 4.2.4.1. Маска.
- п. 4.2.4.2. Шлем для игры и требования к нему.
- п. 4.2.5. Ловушки и митенки.
- п. 4.2.6. Нелегальная ловушка.
- п. 4.3. Экипировка игроков.
- п. 4.3.1. Игровая обувь.
- п. 4.3.2. Форма игроков и тренера.
- п. 4.3.2.1. Головные уборы.
- п. 4.3.2.2. Поддевки.
- п. 4.3.2.3. Бриджи, шорты и слайдинги.
- п. 4.3.2.4. Номера.

Раздел V. Правила проведения соревнований.

- п. 5.1. Определение команды хозяев.
- п. 5.2. Совещание перед игрой.
- п. 5.3. Апелляция «живой» или «мёртвый» мяч.

- п. 5.4. Команда защиты.
- п. 5.5. Присуждение победы в игре.
- п. 5.6. Иннинг.
- п. 5.7. Команда нападения.
- п. 5.8. «Плей бол».
- п. 5.9. Подача протеста.
- п. 5.10. Команда «Тайм».
- п. 5.11. Требования к уставной игре.
- п. 5.12. Присуждение поражения в игре.
- п. 5.13. Правило опережения (нокаут).
- п. 5.14. Разрушитель ничейного счета (Тай-брейк).
- п. 5.15. Получение ранов (зачисление игровых очков).
- п. 5.16. Апелляционные игры.
- п. 5.17. Победитель в игре.
- п. 5.18. Протесты.
 - п. 5.18.1. Основания для протеста.
 - п. 5.18.2. Протесты, которые не принимаются и не рассматриваются.
 - п. 5.18.3. Подача протеста в ходе игры.
 - п. 5.18.4. Срок и форма подачи протеста по окончанию игры.
 - п. 5.18.5. Решение о рассмотрении протеста.

Раздел VI. Судьи.

- п. 6.1. Права и обязанности.
- п. 6.2. Состав Главной судейской коллегии соревнования и обязанности судей при проведении игр.
 - п. 6.2.1. Организационный комитет.
 - п. 6.2.2. Комиссия по допуску спортсменов.
 - п. 6.2.3. Главная судейская коллегия соревнований (ГСК).
 - п. 6.2.7. Главный судья игры (судья в «доме»).
- п. 6.3.7. Судья в составе бригады.
- п. 6.3.8. Обязанности одного судьи назначенного на игру.

- п. 6.3.9. Замена судей.
- п. 6.3.10. Решение судьи.
- п. 6.3.11. Приостановка игры.
- п. 6.3.12. Судья-секретарь игры.
- п. 6.3.13. Судья- секретарь (скоррер).
- п. 6.3.14. Судья-хронометрист.
- п. 6.3.15. Судья-информатор.
- п. 6.3.16. Общие требования.

Раздел VII. Подача питчера.

- п. 7.1. Совещание команды защиты.
- п. 7.2. «Вороний прыжок».
- п. 7.3. Нелегальный питчер.
- п. 7.4. Движения питчера.
- п. 7.5. Пролетевший мяч.
- п. 7.6. Подача питчера.
- п. 7.7. Опорная нога питчера.
- п. 7.8. Быстрая подача.
- п. 7.9. Конференция команды защиты.
- п. 7.10. Что не является конференцией команды защиты.
- п. 7.11. Требования к легальной подаче.
 - п. 7.11.1. Предварительные действия перед подачей.
 - п. 7.11.2. Начало подачи.
 - п. 7.11.3. Легальная подача.
- п. 7.12. Расположение защитника (филдера).
- п. 7.13. Посторонние вещества.
- п. 7.14. Кетчер.
- п. 7.15. Бросок на базу.
- п. 7.16. Разминочные подачи.
- п. 7.17. Нет подачи.
- п. 7.18. Выпавший мяч.

п. 7.19. Возвращение питчера.

Раздел VIII. Отбивание и бег по базам.

п. 8.1. «Бэйс-он-бол» или «Уок».

п. 8.2. Базовый коридор.

п. 8.3. Отбитый мяч.

п. 8.4. Бьющий (бэтер).

п. 8.5. Бэтер-ранер.

п. 8.6. Список отбивания.

п. 8.7. Блокэд-бол (заблокированный мяч).

п. 8.8. Бант.

п. 8.9. Ловля мяча.

п. 8.10. Конференция команды нападения.

п. 8.11. «Мертвый» мяч.

п. 8.12. Отложенный «мертвый» мяч.

п. 8.13. Снятый инвентарь или униформа.

п. 8.14. Сдвинутая база.

п. 8.15. Дабл-плей.

п. 8.16. Фэйр-бол (игровой мяч).

п. 8.17. Фэйк-тэг (ложное осаливание).

п. 8.18. Флай бол.

п. 8.19. Форс аут.

п. 8.20. Фал бол.

п. 8.21. Фал-тип.

п. 8.22. Нелегально отбитый мяч.

п. 8.23. Нелегально пойманный мяч.

п. 8.24. В полёте.

п. 8.25. Инфилд-флай.

п. 8.26. В опасности.

п. 8.27. Умышленный бейс-он-болз или уок.

п. 8.28. Умышленно уроненный флай бол.

- п. 8.29. Интерференция (нелегальные действия игроков команды нападения).
- п. 8.30. Лайн-драйв.
- п. 8.31. Обструкция (нелегальные действия игроков команды защиты).
- п. 8.32. Следующий бьющий (бэтер).
- п. 8.33. Опционная игра.
- п. 8.34. Проскальзывание.
- п. 8.35. Переброс.
- п. 8.36. Бегун (ранер).
- п. 8.37. Короткий удар (слэп).
- п. 8.38. Игра за очко.
- п. 8.39. «Кража».
- п. 8.40. Страйк-зона.
- п. 8.41. Осаливание (тэг).
- п. 8.42. Тэг апп (покидание базы).
- п. 8.43. Правило третьего страйка.
- п. 8.44. Бросок (пас).
- п. 8.45. Остановленный мяч.
- п. 8.46. Тройной аут.
- п. 8.47. Отбивание.
- п. 8.48. Дикая подача.
- п. 8.49. Дикий бросок.
- п. 8.50. Конференция команды нападения.
- п. 8.51. Следующий бьющий (бэтер).
- п. 8.52. Отбивание.
 - п. 8.52.1. Порядок отбивания.
 - п. 8.52.2. Требования к отбиванию.
- п. 8.53. Болы и страйки.
- п. 8.54. Бьющему (бэтеру) объявляется аут.
- п. 8.55. Бэтер-ранер.
 - п. 8.55.1. Бьющий (бэтер) становится бэтером-ранером.

- п. 8.56. Бэтеру-ранеру объявляется аут.
 - п. 8.57. Двойная база.
 - п. 8.58. Использование нелегальной ловушки.
 - п. 8.59. Снятие шлема.
 - п. 8.60. Касание баз в легальном порядке.
 - п. 8.61. Бегуны (ранеры).
 - п. 8.61.1. Бегуны (ранеры) могут продвигаться на следующую базу, находясь в опасности быть выведенными в аут при «живом» мяче.
 - п. 8.61.2. Базы, присужденные бегуну (ранеру) за обструкцию.
 - п. 8.61.3. Бегуну (ранеру) объявляется аут.
 - п. 8.61.4. Бегуну (ранеру) не объявят аут.
- Приложение № 1. Таблица допуска спортсменов к соревнованиям.
- Приложение № 2. Форма заявки на участие в соревновании.
- Приложение № 3. Игровое поле и разметка «Алмаза».
- Приложение № 4. Характеристики биты. Характеристики ловушки.
Стандарты мяча.
- Приложение № 5. Выставление очков (скоринг).
- Приложение № 6. Особенности правил игры со стойки.
- Приложение № 7. Продолжительность игры в разных возрастных группах.