OFICJALNE ZASADY GRY W SOFTBALL

(Na Prawach Autorskich Komitetu do Spraw Zasad Gry International Softball Federation)

Nowe zasady i/lub zmiany zostały pogrubione i zaznaczone kursywą w każdej sekcji. Odniesienia (TYLKO SP) nawiązują także do koedukacyjnego Slow Pitch. W przypadku, gdy w OFICJALNYCH ZASADACH pojawia się adnotacja „TYLKO FAST PITCH" (TYLKO FP), te same zasady dotyczą Modified Pitch z wyjątkiem przepisu regulującego narzuty.

„Jakiekolwiek przedrukowywanie OFICJALNYCH ZASAD bez pisemnej zgody International Softball Federation jest surowo zabronione."

Występujący w tekście zaimek „on" i jego pochodne zostały użyte w celach literackich i mają znaczenie rodzajowe (odnoszą się zarówno do kobiet, jak i mężczyzn).

ZASADA 1. DEFINICJE.

Sekcja 1. ZMIENIONA PAŁKA.
Pałka zostaje uznana za zmienioną, kiedy jej legalna budowa uległa zmianie, np. zamiana metalowego uchwytu na drewniany lub inny, wypełnienie środka materiałem, nadmierne oklejenie uchwytu taśmą (więcej niż dwoma warstwami), pomalowanie pałki na górze lub na dole w celu innym niż oznakowanie. Wymiana uchwytu na inny legalny typ uchwytu nie jest postrzegana, jako zmieniona pałka. Przymocowanie końcówki kloszowej lub stożkowej do uchwytu jest uznawane za zmienioną pałkę.

Wygrawerowane oznaczenie jedynie na gałce pałki nie jest postrzegane, jako zmienienie pałki. Oznaczenie wygrawerowane powyżej uchwytu metalowej pałki jest uznawane za zmienioną pałkę. Oznaczenie laserowe w dowolnym miejscu pałki nie jest uważane za zmienienie pałki.

Sekcja 2. APELACJA.
Apelacja żywej lub martwej piłki to zagranie lub sytuacja, w której sędzia nie może wydać werdyktu bez prośby managera, trenera bądź zawodnika drużyny apelującej.

UWAGA: Trener lub manager może zgłosić apelację martwej piłki po wcześniejszym wkroczeniu na pole gry.

Jeśli zawodnik drużyny broniącej zgłasza apelację, musi znajdować się w polu wewnętrznym. Apelacje nie może mieć miejsca w przypadku wystąpienia poniższych sytuacji:

a. Po legalnym lub nielegalnym narzucie.

WYJĄTEK:

1. Apelacja dotycząca użycia Nielegalnego Zmiennika, Nielegalnego Powrotu do Gry, Zawodnika Zastępczego lub wycofanego z gry (zarówno opuszczającego lub powracającego do line-up według Zasady Zawodnika Zastępczego) i nie poinformowania sędziego może zostać zgłoszona w każdym momencie, gdy wyżej wymieniony zawodnik nadal bierze udział w grze.
2. Apelacja dotycząca zmiany pozycji na zajmowanych bazach przez biegaczy może zostać zgłoszona dopóki wyżej wymienieni biegacze nie są w dugoucie lub do końca połowy zmiany.

b. Miotacz i zawodnicy drużyny broniącej opuścili pole gry; lub
c. Sędziowie opuścili teren boiska po ostatniej akcji meczu.

Rodzaje apelacji:

a. Ominięcie bazy
b. Przedwczesne opuszczenie bazy zanim złapana piłka fly ball zostanie dotknięta
c. Pałkowanie poza kolejnością
d. Próby dotarcia do drugiej bazy po wcześniejszym przebiegnięciu pierwszej bazy
e. Nielegalne zmiany zawodników
f. Niezapowiedziane użycie zawodnika zgodnie z Zasadą Zawodnika Zastępczego
g. Nielegalny Powrót do Gry
h. Użycie niezapowiedzianego zawodnika zgodnie z Zasadą Wyznaczonego Zawodnika
i. Zmiana pozycji przez biegaczy na zajmowanych bazach

Sekcja 3. KOMPRESJA PIŁKI.
Kompresja piłki to siła nacisku wyrażona w kilogramach (funtach) niezbędna do kompresji 6,5 milimetrowej (0.25 calowej) piłki do gry w softball zgodnie z metodami ASTM (Amerykańskiego Stowarzyszenia Badań i Materiałów) mierzenia przemieszczenia się kompresji w piłkach softballowych.

Sekcja 4. WSPÓŁCZYNNIK RESTYTUCJI PIŁKI.
Współczynnik restytucji piłki do gry w softball mierzony zgodnie z metodami ASTM (Amerykańskiego Stowarzyszenia Badań i Materiałów).

Sekcja 5. LINIA BAZY.
Linia bazy to prosta linia pomiędzy bazami.

Sekcja 6. BAZA DARMO.
(FP i SP) Baza darmo jest przyznawana pałkarzowi w przypadku, gdy cztery narzuty, w tym nielegalne, zostaną uznane przez głównego sędziego za bole. Czasami odwołuje się do tego, jako do przejścia. (FP piłka jest żywa; SP piłka jest martwa)

Sekcja 7. ŚCIEŻKA BIEGACZA.

Ścieżka biegacza to prosta linia pomiędzy bazą i pozycją biegacza w momencie, gdy zawodnik drużyny broniącej próbuje (lub ma zamiar spróbować) wyautować przez dotknięcie.

Sekcja 8. UDERZONA PIŁKA.
Uderzona piłka to każda piłka, która uderza w kij lub jest uderzona kijem i ląduje zarówno na terytorium fair lub foul. Intencja uderzenia piłki nie jest obowiązkowa.

Sekcja 9. PAŁKARZ.
Pałkarz to zawodnik drużyny atakującej znajdujący się na stanowisku pałkarza z intencją do pomocy swojej drużynie w zdobyciu obiegów. Obejmuje funkcje pałkarza do momentu, gdy sędzia zadeklaruje aut lub, gdy zawodnik stanie się pałkarzem-biegaczem.

Sekcja 10. STANOWISKO PAŁKARZA.
Stanowisko pałkarza to terytorium, w którym musi znajdować się pałkarz, gdy jest wyznaczony do uderzania z intencją pomocy swojej drużynie w zdobyciu obiegów. Linie są uznawane za część terytorium pałkarza.

Sekcja 11. PAŁKARZ-BIEGACZ.
Pałkarz-biegacz to zawodnik, który ukończył swoją kolejkę, ale nie był wyautowany ani nie dotknął pierwszej bazy.

Sekcja 12. KOLEJNOŚĆ PAŁKOWANIA.
Kolejność pałkowania to oficjalna lista zawodników drużyny atakującej zgodnie, z którą każdy członek drużyny pełni funkcję pałkarza w określonej kolejności. Wniesiona karta z line-up powinna także zawierać pozycję każdego zawodnika.

Sekcja 13. ZABLOKOWANA PIŁKA.
Zablokowana piłka to piłka uderzona, rzucona bądź narzucona, która:

a. Utknęła w ogrodzeniu
b. Została dotknięta, zatrzymana lub złapana przez osobę niebiorącą udziału w grze, lub
c. Dotyka jakiejkolwiek rzeczy, która nie jest oficjalnym sprzętem używanym podczas gry lub nie znajduje się w polu gry,
d. Została dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się poza polem gry. Rzucona piłka, która przypadkowo dotknie trenera przy bazie (w obrębie jego stanowiska lub poza nim) nie jest zablokowaną piłką.

Sekcja 14. SKRÓT (TYLKO FP)
Skrót jest to celowe lekkie uderzenie piłki, bez zamachnięcia się tak, aby znalazła się w polu gry.

Sekcja 15. ZŁAPANIE.
Złapanie to piłka złapana w legalny sposób, gdy zawodnik drużyny broniącej złapie rzuconą lub uderzoną piłkę za pomocą rękawicy bądź ręki.

a. W celu prawidłowego złapania piłki, zawodnik drużyny broniącej powinien trzymać ją na tyle długo, aby udowodnić, że jest ona pewnie trzymana, a jej wypuszczenie jest dobrowolne i

intencjonalne. Jeśli zawodnik upuści piłkę po sięgnięciu po nią do rękawicy lub podczas wykonywania rzutu, wówczas złapanie uznaje się za poprawne.

b. Jeżeli piłka jest ledwo trzymana w ręce (rękach) zawodnika drużyny broniącej lub chroniona przed upadkiem na ziemię częścią ciała, sprzętu bądź ubrania, złapanie nie jest kompletne dopóki piłka nie znajdzie się w jego dłoni (dłoniach) lub rękawicy.
c. Stopy zawodnika drużyny broniącej muszą znajdować się na terenie pola gry, dotykać linii pola lub być w powietrzu po opuszczeniu terytorium żywej piłki, aby złapanie zostało uznane. Jeśli zawodnik trzyma piłkę podczas powrotu na pole gry, złapanie jest prawidłowe. Obie stopy zawodnika, który złapał piłkę poza dozwolonym obszarem i wraca na pole gry muszą się znajdować w prawidłowej strefie przed dotknięciem piłki, aby złapanie zostało uznane.
d. Piłka nie jest złapana, gdy zawodnik (podczas łapania), zderzy się z innym zawodnikiem, sędzią lub ogrodzeniem, bądź upuści piłkę podczas zderzenia lub upadku.
e. Uderzona piłka, która podczas lotu dotknie czegokolwiek innego niż zawodnika drużyny broniącej jest traktowana tak samo jakby uderzyła o ziemię.

Sekcja 16. STANOWISKO ŁAPACZA.

Stanowisko łapacza to obszar, w którym łapacz musi pozostać dopóki:

a. (Tylko FP) Piłka zostanie narzucona. Linie są uznawane za część stanowiska łapacza.
b. (Tylko SP) Narzucona piłka zostanie uderzona, dotknie ziemi, bazy bądź pałkarza, lub dotrze do stanowiska łapacza. Linie są uznawane za część stanowiska łapacza. Łapacz znajduje się poza obrębem stanowiska w przypadku, gdy dotyka obszaru poza nim.

Sekcja 17. NARADA.

Narada ma miejsce, gdy:

a. Narada ofensywna: Drużyna atakująca wnosi prośbę o zawieszenie gry, w celu umożliwienia managerowi, lub innemu przedstawicielowi drużyny, skonsultowania się z członkiem swojej drużyny.
b. Narada defensywna: Drużyna broniąca wnosi prośbę o zawieszenie gry, aby umożliwić przedstawicielowi drużyny wkroczenie na boisko w celu skonsultowania się z dowolnym zawodnikiem swojej drużyny lub zawodnik powyższej drużyny udaje się do dugout dając sędziemu znać, że otrzymał instrukcje.

UWAGA do Sekcji 17b: Jeśli trener/manager powiadomi głównego sędziego o zmianie miotaczy przed lub po skonsultowaniu się z miotaczem, wówczas nie jest to narada.

Sekcja 18. ŚCIĘTA PIŁKA.

Ścinające uderzenie piłki to takie, podczas którego pałkarz wykonuje ścinający ruch kijem w dół w efekcie, czego piłka leci wysoko w powietrze.

Sekcja 19. TRENER.

a. Trener to osoba odpowiedzialna za poczynania drużyny na boisku oraz reprezentowanie drużyny podczas komunikacji z sędzią i drużyną przeciwną. Zawodnik może zostać mianowany trenerem w sytuacji jego nieobecności lub gdy trener jest równocześnie zawodnikiem.
b. Na potrzeby tych przepisów manager drużyny jest uznawany za Głównego Trenera.

Sekcja 20. PRZESKOK (TYLKO FP)
Przeskok występuje, gdy miotacz nie odbije się od bazy podczas wykonywania narzutu. NIELEGALNE JEST zejście miotacza z bazy, a tym samym wzięcie drugiego rozmachu (lub przyjęcie pozycji startowej), a następnie odbicie się od tej pozycji i dokończenie narzutu.

Sekcja 21. MARTWA PIŁKA.
Martwa piłka to taka, która:

a. Dotknie czegoś, co nie jest częścią oficjalnego sprzętu, terenu gry bądź gracza/osoby, która nie bierze udziału w grze, lub
b. Utknie w sprzęcie sędziego lub w ubraniu zawodnika drużyny atakującej, lub
c. Zostanie uznana przez sędziego za martwą.

Sekcja 22. DRUŻYNA BRONIĄCA.
Drużyna broniąca to drużyna znajdująca się na boisku.

Sekcja 23. OPÓŹNIONA MARTWA PIŁKA.
Opóźniona martwa piłka to sytuacja, gdy piłka pozostaje żywa aż do końca gry. W momencie, gdy gra dobiega końca i występuje taka konieczność, sędzia zarządza martwą piłkę i wydaje odpowiednie rozporządzenia. (Patrz Zasada 9, Sekcja 3)

Sekcja 24. WYZNACZONY ZAWODNIK (TYLKO FP)
Wyznaczony zawodnik to rozpoczynający zawodnik drużyny atakującej, który uderza za Ruchomego Zawodnika znajdującego się na dziesiątej pozycji karty z line-up.

Sekcja 25. PRZEMIESZCZONA BAZA.
Przemieszczona baza to taka, która została przesunięta ze swojej właściwej pozycji.

Sekcja 26. PODWÓJNA GRA.
Podwójna gra to zagranie drużyny broniącej w wyniku, którego dwóch zawodników drużyny atakującej zostaje wyautowana w legalny sposób, jako rezultat ciągłej akcji.

Sekcja 27. DUGOUT.
Dugout to terytorium na terenie martwej piłki wyznaczone tylko dla zawodników, trenerów, pomocników i osób reprezentujących drużynę. Palenie na tym terenie jest zabronione.

Sekcja 28. WYRZUCENIE Z GRY.
Wyrzucenie z gry ma miejsce, gdy sędzia zarządzi, aby zawodnik, zarządca lub któryś z członków drużyny opuścił grę i jej teren aż do jej zakończenia z powodu naruszenia zasad.

Sekcja 29. FAIR BALL.
Fair Ball to piłka uderzona w legalny sposób, która:

a. Zatrzyma się bądź zostanie dotknięta na lub nad terytorium fair pomiędzy bazą startową, a pierwszą bazą lub pomiędzy bazą startową, a trzecią bazą.

b. Odbije się za pierwszą bądź trzecią bazą na lub nad terytorium fair niezależnie gdzie piłka uderzy po przeleceniu nad bazą.
c. Dotknie pierwszej, drugiej lub trzeciej bazy.
d. W momencie, gdy znajduje się na lub nad terytorium fair dotknie osoby bądź ubrania sędziego lub zawodnika.
e. Upada najpierw na terytorium fair poza pierwszą i trzecią bazą.
f. W momencie, gdy znajduje się nad terytorium fair wyleci przez ogrodzenie poza obszar gry.
g. Uderzy w słupek linii faula podczas lotu.

UWAGA:

1. To czy lot piłki jest fair powinno zostać ocenione zgodnie ze względną pozycją piłki i linii faula, włączając słupek faula, a nie względem tego czy gracz drużyny broniącej znajduje się na terytorium fair lub foul w momencie dotknięcia piłki. Nie ma znaczenia czy piłka dotknie najpierw terytorium fair bądź foul dopóki nie dotknie niczego, co nie jest częścią naturalnego gruntu w terytorium foul i pozostaje w zgodzie z innymi aspektami fair ball.
2. Pozycja piłki w momencie interferencji pozwala ustalić czy piłka jest fair, niezależnie od tego czy przetoczy się nietknięta do terytorium fair bądź foul.

Sekcja 30. TERYTORIUM FAIR.
Terytorium Fair to część boiska wewnątrz linii faula pierwszej i trzeciej bazy (włącznie z tymi liniami) od bazy domowej do dolnej części ogrodzenia boiska i prostopadle w górę.

Sekcja 31. MARKOWANE DOTKNIĘCIE.
'Markowane dotknięcie' to sposób obstrukcji biegacza, który biegnie na kolejną bazę lub wraca na poprzednią, przez zawodnika drużyny broniącej niebędącego w posiadaniu piłki, co zakłóca postęp biegacza. Biegacz nie musi się zatrzymać lub wykonać wślizgu. Wystarczy, aby biegacz zwolnił, podczas, gdy zawodnik symuluje próbę dotknięcia, aby została ona uznana za obstrukcję.

Sekcja 32. ZAWODNIK DRUŻYNY BRONIĄCEJ.
Zawodnik drużyny broniącej to każdy zawodnik znajdujący się na boisku, który pełni funkcje obronne.

Sekcja 33. FLY BALL.
Fly Ball to piłka uderzona wysoko w powietrze.

Sekcja 34. RUCHOMY ZAWODNIK.
Ruchomy Zawodnik to rozpoczynający zawodnik, za którego uderza Wyznaczony Zawodnik i który znajduje się na 10 pozycji karty z line-up.

Sekcja 35. WYMUSZONY AUT.
Wymuszony aut ma miejsce wtedy, gdy: biegacz traci bazę, na której się znajduje, ponieważ pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem oraz zanim pałkarz-biegacz lub kolejny biegacz został wyautowany. W przypadku apelacji wymuszony aut zostaje stwierdzony w czasie zgłaszania apelacji, a nie w czasie naruszenia zasad. Na przykład, jeśli sytuacja została przerwana przez kolejnego biegacza przed apelacją wówczas nie jest to wymuszony aut.

Sekcja 36. WALKOWER.
Walkower to sytuacja, gdy sędzia główny zarządza koniec gry i zwycięstwo drużyny, która nie złamała przepisów.

Sekcja 37. FOUL BALL.
Foul Ball to legalnie uderzona piłka, która:

a. Zatrzymuje się na terytorium foul pomiędzy bazą domową, a pierwszą bazą bądź pomiędzy bazą domową, a trzecią bazą.
b. Odbije się za pierwszą lub trzecią bazą na lub nad terytorium foul.
c. Najpierw dotknie terytorium foul poza pierwszą lub trzecią bazą.
d. Podczas, gdy znajduje się na lub nad terytorium foul dotknie osoby, przymocowanego lub odczepionego sprzętu bądź ubrania sędziego lub zawodnika lub czegoś, co nie jest częścią naturalnego gruntu.
e. Dotknie pałkarza lub pałki w jego rękach po raz drugi, gdy ten znajduje się na stanowisku pałkarza.
f. Przemieści się bezpośrednio od pałki, nie wyżej niż na wysokości głowy pałkarza, w kierunku jakiejkolwiek części ciała lub sprzętu łapacza i zostanie złapana przez innego zawodnika drużyny broniącej.
g. Uderzy w bazę miotacza i przetoczy się nietknięta na terytorium foul zanim dotrze do pierwszej lub trzeciej bazy.

UWAGA:

1. To czy lot piłki jest foul powinno zostać ocenione zgodnie ze względną pozycją piłki i linii faula, włączając słupek faula, a nie względem tego czy zawodnik drużyny broniącej znajduje się na terytorium fair lub foul w momencie dotknięcia piłki.
2. Pozycja piłki w momencie interferencji pozwala ustalić czy piłka jest fair czy foul, niezależnie od tego czy przetoczy się nietknięta na terytorium foul bądź fair.

Sekcja 38. TERYTORIUM FOUL.
Terytorium foul to część boiska, która nie należy do terytorium fair.

Sekcja 39. FOUL TIP.
Foul tip to uderzona piłka, która

a. Przeleci bezpośrednio od pałki do ręki łapacza.
b. Leci nie wyżej niż głowa pałkarza, i
c. Jest legalnie złapana przez łapacza.

UWAGA: Foul tip ma miejsce jedynie, gdy piłka jest złapana, a każdy złapany foul tip to strike. W Fast Pitch piłka jest w grze. W Slow Pitch piłka jest martwa. Złapanie nie zostaje uznane, gdy piłka zostanie odbita chyba, że najpierw dotknęła ręki bądź rękawicy łapacza.

Sekcja 40. KASK.

a. Musi posiadać dwa nauszniki (po jednym z każdej strony) i powinien należeć do typu, który posiada właściwości zabezpieczające równe bądź większe od plastikowej czapki wyłożonej ochraniaczami. Warstwa materiału zakrywająca jedynie uszy nie spełnia odpowiednich wymagań.
b. Kask łapacza może być typu skull (tzw. orzeszek) i nie posiadać nauszników.
c. Kask zawodnika drużyny broniącej nie musi mieć nauszników.
d. Kask, który jest pęknięty, połamany, wgnieciony bądź zmieniony powinien być zgłoszony, jako nielegalny i usunięty z gry.

Sekcja 41. DRUŻYNA GOSPODARZY.

Drużyna gospodarzy to ta, na której boisku rozgrywa się mecz, a w przypadku, gdy mecz rozgrywa się na terenie neutralnym, drużyna gospodarzy powinna zostać wybrana poprzez wspólną zgodę obydwu drużyn bądź przez rzut monetą. Drużyna gospodarzy powinna zająć dugout przy trzeciej bazie i zacząć od gry w obronie.

Sekcja 42. NIELEGALNA PAŁKA.

Nielegalna pałka to taka, która nie spełnia wymogów zawartych w Zasadzie 3, Sekcji 1.

Sekcja 43. NIELEGALNY DODATKOWY ZAWODNIK. (TYLKO SP)

Nielegalny Dodatkowy Zawodnik to taki, który narusza postanowienia zawarte w Zasadzie 4, Sekcji 6.

Sekcja 44. NIELEGALNY MIOTACZ.

Nielegalny Miotacz to zawodnik, który legalnie bierze udział w grze, ale nie może narzucać w wyniku:

a. Usunięcia z pozycji miotacza przez sędziego, w wyniku przekroczenia limitu narad defensywnych, lub
b. (TYLKO SP) Usunięcia z pozycji miotacza przez sędziego, w wyniku przekroczenia prędkości narzucania, po wcześniejszym ostrzeżeniu.

Sekcja 45. NIELEGALNY ZAWODNIK.

Nielegalny Zawodnik to:

a. Zawodnik zajmujący pozycję w line-up w ataku lub obronie, który nie zgłosił się do sędziego głównego.
b. Zawodnik zajmujący pozycję w ataku lub obronie, który nie posiada legalnego prawa do zajmowania tej pozycji.

Sekcja 46. NIELEGALNY POWRÓT DO GRY.

Nielegalny Powrót do Gry występuje, gdy:

a. Rozpoczynający zawodnik powraca do gry po raz drugi po tym jak został zmieniony dwukrotnie.
b. Rozpoczynający zawodnik powraca do gry po tym jak został zmieniony, ale nie na swojej oryginalnej pozycji w line-up ataku.
c. Zmiennik legalnie biorący udział w grze powraca do niej po tym jak został zmieniony przez oryginalnego rozpoczynającego zawodnika bądź innego zmiennika.

d. Wyznaczony Zawodnik rozpoczynający grę (TYLKO FP) lub jego zmiennik zostanie umieszczony w kolejności pałkowania, na innej pozycji niż jego oryginalna pozycja startowa.
e. Ruchomy Zawodnik, który został umieszczony w kolejności pałkowania na pozycji innej niż Wyznaczony Zawodnik rozpoczynający grę.

Sekcja 47. NIELEGALNY ZMIENNIK.
Nielegalny Zmiennik to zawodnik, który wszedł do gry bez wcześniejszego zgłoszenia tego sędziemu. Może być:

a. Zmiennikiem, który nie brał wcześniej udziału w grze;
b. Nielegalnym Zawodnikiem;
c. Zawodnikiem, któremu zadeklarowano pozbawienie prawa do dalszej gry; lub
d. Zawodnikiem, który wykonał Nielegalny Powrót do Gry;
e. Nielegalnym Wyznaczonym Zawodnikiem lub Ruchomym Zawodnikiem (TYLKO FP) bądź Dodatkowy Zawodnik (TYLKO SP);
f. Zawodnikiem Zastępczym, który pozostaje w grze, jako niezapowiedziany zmiennik Zawodnika Wycofanego z Gry, który nie powrócił do niej w określonym czasie zgodnie z Zasadą Zawodnika Zastępczego.

Sekcja 48. NIELEGALNIE UDERZONA PIŁKA.
Nielegalnie uderzona piłka ma miejsce wtedy, gdy pałkarz uderzy piłkę w sposób fair lub foul:

a. Podczas, gdy jego stopa znajduje się poza stanowiskiem pałkarza, na ziemi, w momencie kontaktu z piłką.
b. Podczas, gdy jakakolwiek część stopy pałkarza dotyka bazy domowej w momencie kontaktu z piłką.
c. Podczas kontaktu z piłką przy użyciu nielegalnej, niezatwierdzonej bądź zmienionej pałki.
d. Wyjdzie stopą całkowicie poza stanowisko pałkarza i powróci na nie w momencie kontaktu z piłką.

Sekcja 49. NIELEGALNIE ZŁAPANA PIŁKA.
Nielegalnie Złapana Piłka występuje, gdy zawodnik drużyny broniącej złapie uderzoną, rzuconą bądź narzuconą piłkę przy użyciu czapki, maski, rękawicy lub części swojego stroju w momencie, gdy nie jest na swoim właściwym miejscu.

Sekcja 50. ZAWODNIK POZBAWIONY PRAWA DO GRY.
Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry to taki, który nie może dłużej brać legalnie udziału w grze, ponieważ został usunięty przez sędziego. Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry może kontynuować swój udział w grze, jako trener.

Sekcja 51. ZASTĘPCZY ZAWODNIK POZBAWIONY PRAWA DO GRY.
Zastępczy Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry to zawodnik, który NIE MOŻE wejść do gry w celu zastąpienia zawodnika, który musi opuścić grę w celu opatrzenia krwawiącej rany. Zastępczy Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry:

a. Został usunięty z gry z powodu naruszenia zasad.
b. Znajduje się w obecnym line-up.
c. Nie znajduje się w obecnym line-up, ale ma prawo powrotu do gry.

Sekcja 52. W LOCIE.
Określenie w locie opisuje każdą uderzoną, rzuconą bądź narzuconą piłkę, która nie zdążyła jeszcze dotknąć ziemi lub obiektu innego niż zawodnik drużyny broniącej.

Sekcja 53. W NIEBIEZPIECZEŃSTWIE.
Określenie w niebezpieczeństwie opisuje sytuację, gdy piłka jest w grze i istnieje ryzyko wyautowania zawodnika drużyny atakującej.

Sekcja 54. POLE WEWNĘTRZNE.
Pole wewnętrzne to część boiska na terytorium fair, która obejmuje obszar zajmowany przez zawodników w polu wewnętrznym.

Sekcja 55. ZAWODNIK W POLU WEWNĘTRZNYM.
Zawodnik w polu wewnętrznym to zawodnik drużyny broniącej, włącznie z miotaczem i łapaczem, który na ogół zajmuje pozycję w pobliżu lub w obrębie linii ścieżek biegacza tworzących terytorium fair. Zawodnik, który normalnie gra w polu zewnętrznym może być uznawany za zawodnika w polu wewnętrznym, gdy przemieści się na terytorium zwykle zajmowane przez zawodników w polu wewnętrznym.

Sekcja 56. INFIELD FLY.
Infield Fly to fair fly ball (z wyłączeniem line drive i prób skrótu), która może zostać złapana przez zawodnika w polu wewnętrznym bez nadzwyczajnego wysiłku, kiedy pierwsza i druga bądź pierwsza, druga i trzecia baza jest zajęta zanim dwóch zawodników zostanie wyautowanych. Zgodnie z tą zasadą miotacz, łapacz i jakikolwiek zawodnik grający w polu zewnętrznym, który podczas akcji zajmie pozycję w polu wewnętrznym powinien zostać uznany za zawodnika w polu wewnętrznym.

UWAGA:

1. Jeśli wydaje się oczywiste, że uderzona piłka będzie uznana za Infield Fly, sędza powinien natychmiastowo zarządzić, „INFIELD FLY, JEŚLI FAIR – PAŁKARZ JEST WYAUTOWANY” („INFIELD FLY, IF FAIR-THE BATTER IS OUT”) na korzyść biegaczy.
2. Piłka jest żywa i biegacze mogą próbować dotrzeć do kolejnej bazy ryzykując, że piłka zostanie złapana, lub dotknąć bazy ponownie i podjąć próbę dotarcia do kolejnej, po tym jak piłka została dotknięta, tak samo jak w przypadku każdej fly ball. Jeśli stwierdzony Infield Fly stanie się foul ball, wówczas traktuje się go jak każdy faul.
3. Jeśli stwierdzony Infield Fly spadnie nietknięty na ziemię i odbije się na terytorium foul zanim przeleci pierwszą lub trzecią bazę, wówczas jest to foul ball.
4. Jeśli stwierdzony Infield Fly spadnie nietknięty na ziemię poza granicami bazy i odbije się na terytorium fair zanim przeleci pierwszą lub trzecią bazę, wówczas jest to Infield Fly.

Sekcja 57. ZMIANA.
Zmiana to część gry, podczas której drużyny zamieniają się pozycją w ataku i obronie, i w której są trzy auty dla każdej z drużyn. Nowa zmiana zaczyna się natychmiast po ostatnim aucie w poprzedniej.

Sekcja 58. CELOWA BAZA DARMO

Celowa Baza Darmo ma miejsce, gdy drużyna grająca w obronie chce umieścić pałkarza na pierwszej bazie bez konieczności wykonania czterech narzutów. Odwołuje się do tego, jako do Celowego Przejścia. Piłka jest martwa.

Sekcja 59. CELOWO UPUSZCZONA FLY BALL.

Celowo Upuszczona Fly Ball to fair fly ball, włączając line drive i skrót, przy mniej niż dwóch autach i biegaczem na pierwszej bazie, która może zostać złapana przez zawodnika w polu wewnętrznym bez nadzwyczajnego wysiłku i zostaje przez niego celowo upuszczona, po tym jak trzymał ją w ręce lub rękawicy. Uwięziona piłka lub fly ball, której pozwolono się odbić nie jest uznawana za upuszczoną celowo.

Sekcja 60. INTERFERENCJA.

Interferencja występuje, gdy:

a. Zawodnik drużyny atakującej lub członek drużyny utrudnia, hamuje lub dezorientuje zawodnika drużyny broniącej, który próbuje wykonać zagranie.
b. Sędzia utrudnia łapaczowi próbę wyautowania biegacza, który znajduje się poza bazą.
c. Sędzia lub biegacz zostanie uderzony odbitą piłką fair zanim ta minie zawodnika w polu wewnętrznym, z wyłączeniem miotacza.
d. Widz wtargnie na pole gry i utrudni zawodnikowi drużyny broniącej wykonanie zagrania, lub będzie miał kontakt z piłką, gdy zawodnik ma zamiar wykonać zagranie.

Sekcja 61. PODSKAKIWANIE. (TYLKO FP)

Podskakiwanie to działanie miotacza, które powoduje jego uniesienie się w powietrzu podczas pierwszego ruchu i odbicia od bazy miotacza. Rozpęd nagromadzony podczas wykonywania tego ruchu powoduje, że całe ciało; łącznie ze stopą wykonującą obrót i stopą wykonującą krok znajduje się w powietrzu w tym samym czasie i porusza się w kierunku bazy domowej. Narzut zostaje wykonany, gdy miotacz ląduje i przemieści piłkę do bazy ciągłym ruchem. Stopa wykonująca obrót może zostać odepchnięta i/lub wykonywać działanie zgodnie z ciągiem akcji. Podskakiwanie jest legalne.

Sekcja 62. LEGALNE DOTKNIĘCIE.

Legalne dotknięcie to sytuacja, gdy zawodnik drużyny broniącej dotknie:

a. Pałkarza-Biegacza lub biegacza, który nie dotyka bazy trzymając piłkę bezpiecznie w dłoni lub rękawicy. Piłka nie zostaje uznana za bezpiecznie trzymaną, gdy jest podrzucana bądź upuszczona przez zawodnika po dotknięciu pałkarza-biegacza lub biegacza chyba, że celowo wytrąci on piłkę z dłoni bądź rękawica zawodnika drużyny broniącej.
b. Bazy trzymając piłkę bezpiecznie w dłoni lub rękawicy. Baza może zostać dotknięta jakąkolwiek częścią ciała, aby zostało uznane Legalne Dotknięcie (na przykład zawodnik może dotknąć bazy stopą, ręką, bądź usiąść na niej itp.) Zasada ma zastosowanie do każdego wymuszonego autu lub apelacji.

Sekcja 63. LEGALNIE ZŁAPANA PIŁKA.

Piłka jest legalnie złapana, gdy zawodnik złapie uderzoną, rzuconą bądź narzuconą piłkę i nie została ona złapana przy użyciu jego czapki, kasku, maski, ochraniacza, kieszeni lub innej części stroju. Piłka musi zostać złapana i trzymana pewnie w dłoni bądź rękawicy zawodnika.

Sekcja 64. LINE DRIVE.
Line Drive to piłka w locie, która została odbita zdecydowanie i bezpośrednio na boisko.

Sekcja 65. LINE-UP I KARTA Z LINE-UP.
Line-up to lista zawodników biorących udział w meczu, którzy zajmują pozycje w ataku i obronie, włącznie z Wyznaczonym Zawodnikiem i Ruchomym Zawodnikiem (TYLKO FP) i Dodatkowym Zawodnikiem (TYLKO SP), gdy tacy biorą udział w grze.
Line-up zawiera:

1. Nazwisko, imię, pozycję i numer stroju zawodników rozpoczynających, oraz
2. Nazwisko, imię i numer stroju dostępnych zmienników,
3. Nazwisko i imię menagera.

UWAGA: Jeśli na karcie z line-up podany jest niewłaściwy numer stroju, wówczas może zostać poprawiony, a gra będzie kontynuowana bez kary. Jeśli zawodnik, który posiada niewłaściwy numer naruszy jakąkolwiek zasadę wtedy to naruszenie ma pierwszeństwo i musi być wyegzekwowane. Jeśli zawodnik pozostaje w grze po naruszeniu zasad, należy poprawić numer i kontynuować grę.

Sekcja 66. OBSTRUKCJA.
Obstrukcja ma miejsce, gdy:

a. Zawodnik drużyny broniącej lub członek drużyny przeszkadza lub uniemożliwia pałkarzowi uderzenie narzuconej piłki.
b. Zawodnik utrudnia postępy biegacza lub pałkarza-biegacza, który legalnie przebiega bazy podczas, gdy:
    1. Nie jest w posiadaniu piłki, lub
    2. Nie jest w trakcie łapania uderzonej piłki, lub
    3. Uskutecznia markowane dotknięcie bez piłki, lub
    4. Jest w posiadaniu piłki i spycha biegacza z bazy, lub
    5. Jest w posiadaniu piłki, ale nie wykonuje zagrywki na biegaczu i utrudnia postępy biegacza, który legalnie przebiega bazy.

Sekcja 67. ZAWODNIK TYLKO OFENSYWNY. (TYLKO FP)
Zawodnik Tylko Ofensywny jest innym zawodnikiem niż Ruchomy Zawodnik, zajmuje pozycję w kolejności pałkowania, a Wyznaczony Zawodnik gra za niego w obronie. Zawodnik Tylko Ofensywny gra w ataku, ale nie gra w obronie.

Sekcja 68. DRUŻYNA ATAKUJĄCA.
Drużyna atakująca to drużyna na pałce.

Sekcja 69. OFICJALNY SPRZĘT.

Za Oficjalny Sprzęt uważa się każdy (pałki, rękawice, kaski itp.), który jest używany podczas gry przez drużynę broniącą lub atakującą. Sprzęt służący do obrony (np. rękawice) pozostawiony na boisku przez drużynę grającą w ataku nie jest uznawany za część Oficjalnego Sprzętu.

Sekcja 70. KOLEJNY PAŁKARZ.
Kolejny Pałkarz się to zawodnik drużyny atakującej, który zajmuje następne miejsce w kolejności pałkowania po obecnym pałkarzu.

Sekcja 71. OKRĄG ZMIENNIKÓW.
Okrąg Zmienników to obszar, gdzie kolejny pałkarz może się rozgrzewać lub ćwiczyć zamachy podczas czekania na swoją kolej na wejście na stanowisku pałkarza.

Sekcja 72. LINIA JEDNEGO METRA (TRZECH STÓP)
Linia jednego metra (trzech stóp) to obszar ostatniej pół odległości pomiędzy bazą domową a pierwszą bazą gdzie pałkarz-biegacz musi biec, aby uniknąć wyautowania z powodu interferencji z piłką rzuconą z terytorium bazy domowej lub próby wykonania takiego rzutu przez zawodnika drużyny broniącej podczas zmierzania na pierwszą bazę.

Sekcja 73. GRA WYBORU.
Zagrywka Wyboru ma miejsce, gdy trener/manager drużyny grającej w ataku dostaje możliwość wyboru pomiędzy wyegzekwowaniem nielegalnej akcji lub przyjęciem wyniku meczu. Podanie opcje obejmują:

a. Obstrukcję łapacza
b. Użycie nielegalnej rękawicy
c. Nielegalną zmianę
d. Nielegalny narzut
e. Powrót do gry i narzucanie nielegalnego miotacza
f. Przejście po dwóch autach przez pałkarza płci żeńskiej (TYLKO Co-ed SP)

Sekcja 74. POLE ZEWNĘTRZNE.
Pole Zewnętrzne to część boiska poza obszarem w kształcie diamentu uformowanym przez linie bazy lub terytorium, które nie jest normalnie zajmowane przez zawodników drużyny broniącej wewnątrz linii faula poza pierwszą i trzecią bazą, ograniczone od pozostałego terenu.

Sekcja 75. NIEDOKŁADNY WŚLIZG.
Niedokładny Wślizg to działanie zawodnika drużyny atakującej, podczas którego wykonuje niedokładny wślizg próbując dotrzeć do bazy pełniąc funkcję biegacza. Zazwyczaj jest to spowodowane utratą kontaktu z bazą z powodu rozpędu, co sprawia, że zawodnik jest w niebezpieczeństwie. Pałkarz-biegacz może wykonać niedokładny wślizg na pierwszą bazę bez postawienia siebie w sytuacji niebezpieczeństwa, gdy natychmiast powróci na bazę.

Sekcja 76. NIEDOKŁADNY RZUT.
Niedokładny Rzut to zagranie, podczas którego piłka zostaje rzucona przez jednego zawodnika do drugiego, w rezultacie, czego piłka:

a. Wylatuje poza linie granic boiska, lub

b. Zostaje zablokowana.

Sekcja 77. PRZEPUSZCZONA PIŁKA. (TYLKO FP)
Przepuszczona piłka to taka, która powinna być utrzymana bądź kontrolowana przez łapacza bez większego wysiłku.

Sekcja 78. NARZUT.
Narzut to działanie wykonywane przez miotacza w celu dostarczenia piłki do pałkarza.

Sekcja 79. OKRĄG MIOTACZA. (TYLKO FP)
Okrąg Miotacza to terytorium w obrębie 2.44 metra (8 stóp) od bazy miotacza. Linie są uznawane za część okręgu.

Sekcja 80. STOPA WYKONUJĄCA OBRÓT.
Stopa Wykonująca Obrót to taka, która:

a. (TYLKO FP) jest użyta przez miotacza do odepchnięcia się od bazy.
b. (TYLKO SP) jest użyta przez miotacza do dotknięcia bazy i musi pozostać z nią w kontakcie do momentu wykonania narzutu.

Sekcja 81. „PIŁKA W GRZE" – „PLAY BALL"
„Piłka w Grze" to wyrażenie używane przez sędziego głównego oznaczające początek gry lub jej wznowienie, gdy miotacz trzyma piłkę i:

a. (TYLKO FP) znajduje się wewnątrz okręgu miotacza.
b. (TYLKO SP) jest w lub blisko bazy miotacza.

Wszyscy zawodnicy drużyny broniącej (z wyjątkiem łapacza, który musi być na stanowisku łapacza) muszą znajdować się na terytorium fair, aby gra mogła zostać rozpoczęta.

Sekcja 82. SPOTKANIE PRZED MECZEM
Spotkanie Przed Meczem odbywa się w pobliżu bazy domowej we wcześniej ustalonym czasie, pomiędzy sędziami, a głównymi trenerami/menagerami bądź reprezentantami poszczególnych drużyn. Spotkanie ma na celu:

a. Potwierdzenie i zaakceptowanie line-upów drużyn i przekazanie kopii przeciwnikowi, oraz
b. Przeanalizowanie podstawowych zasad, które będą stosowane podczas gry.

Sekcja 83. PROTESTY.
Protest (niezależnie od apelacji) to działanie drużyny broniącej lub atakującej, polegające na zgłoszeniu sprzeciwu do:

a. Interpretacji bądź zastosowania zasady gry przez sędziego, lub
b. Posiadania przez zawodnika prawa do gry.

Sekcja 84. SZYBKI NARZUT POWROTNY.
Szybki Narzut Powrotny to oczywista próba zaskoczenia pałkarza przez miotacza. Zostaje on wykonany w momencie, gdy pałkarz nie zdąży jeszcze przyjąć perfekcyjnej pozycji na swoim stanowisku lub złapać równowagi po wcześniejszym narzucie.

Sekcja 85. POWRÓT DO GRY.
Powrót Do Gry ma miejsce w momencie, gdy zawodnik rozpoczynający powraca do gry po tym jak został legalnie lub nielegalnie zmieniony.

Sekcja 86. USUNIĘCIE Z GRY.
Usunięcie Z Gry ma miejsce, gdy sędzia zadeklaruje, że zawodnik nie ma prawa do dalszego udziału w meczu w roli innej niż trener, w wyniku naruszenia zasad gry.

UWAGA: Każda osoba usunięta w ten sposób z gry może pozostać na ławce, ale nie ma możliwości dalszego udziału w meczu, z wyjątkiem trenera.

Sekcja 87. ZAWODNIK ZASTĘPCZY.
Zawodnik Zastępczy wchodzi do gry na określony okres czasu, aby zastąpić zawodnika, który musi opuścić boisko w celu opatrzenia krwawiącej rany.

a. Zawodnikiem Zastępczym może być:
    1. Zawodnik z listy zmienników, który nie brał jeszcze udziału w grze, lub
    2. Zawodnik z listy zmienników, który brał udział w grze, ale następnie został zmieniony, lub
    3. Zawodnik rozpoczynający grę, który nie jest już w line-up oraz nie ma już prawa do powrotu do gry
b. Zawodnik Zastępczy nie jest traktowany, jako zmiennik, ale musi zostać zgłoszony sędziemu.

Sekcja 88. BIEGACZ.
Biegacz to zawodnik z drużyny na pałce, który zakończył swoją kolejkę na pałce, dotarł do pierwszej bazy i nie został jeszcze wyautowany.

Sekcja 89. UDERZENIE SLAP.
Uderzenie Slap to uderzenie piłki kontrolowanym krótkim ścinającym ruchem, a nie pełnym zamachem. Dwie najbardziej popularne formy Uderzenia Slap to takie, w których pałkarz:

a. Zajmuje swoje stanowisko tak jakby miał zamiar wykonać skrót, ale następnie uderza piłką o ziemię szybkim, krótkim zamachem lub uderza piłkę nad pole wewnętrzne.
b. Wykonuje szybkie kroki (w obrębie stanowiska pałkarza) w stronę miotacza zanim wejdzie w kontakt z piłką wykonując szybki, krótki zamach lub uderzając piłkę ad pole wewnętrzne.

UWAGA: Uderzenie Slap nie jest uważane za skrót.

Sekcja 90. SQUEEZE PLAY. (TYLKO FP)
Squeeze Play to zagranie, podczas którego drużyna atakująca, z biegaczem na trzeciej bazie, podejmuje próbę zdobycia obiegu poprzez kontakt pałkarza z piłką.

Sekcja 91. ZAWODNICY ROZPOCZYNAJĄCY GRĘ.
Zawodnicy Rozpoczynający Grę znajdują się na oficjalnej karcie z line-up przekazywanej sędziemu głównemu.

Sekcja 92. KRADZIEŻ.

Kradzież to działanie biegacza, który podejmuje próbę zdobycia bazy podczas bądź po narzucie w kierunku pałkarza. Kradzież nie jest dozwolona w Slow Pitch.

Sekcja 93. STREFA STRIKE.

a. (TYLKO FP) Strefa Strike to przestrzeń ponad każdą częścią bazy domowej pomiędzy pachami pałkarza, a górną częścią jego kolan, gdy przyjmuje swoją naturalną pozycję uderzania.
b. (TYLKO SP) Strefa Strike to przestrzeń ponad każdą częścią bazy domowej, która znajduje się pomiędzy ramieniem pałkarza, a jego kolanami, gdy przyjmuje swoją naturalną pozycję uderzania.

Sekcja 94. ZMIENNIK.

Zmiennik to zawodnik znajdujący się na oficjalnej karcie z line-up, który:

a. Nie jest zawodnikiem rozpoczynającym grę, nie brał udziału w meczu i nie jest Zawodnikiem Zastępczym.
b. Zawodnikiem rozpoczynającym grę, który opuścił ją raz i może legalnie powrócić do line-up.

UWAGA do b: Uważa się to za powrót do gry, a zawodnik może powrócić jedynie na swoją poprzednią pozycję.

Sekcja 95. DOTKNIĘCIE BAZY.

Dotknięcie Bazy to działanie biegacza powracającego na bazę lub pozostającego na bazie, zanim legalnie dotrze na kolejną bazę podczas fly ball dotkniętej przez zawodnika drużyny broniącej. Nie należy mylić z próbą wyautowania przez dotknięcie bazy lub biegacza.

Sekcja 96. CZŁONEK DRUŻYNY.

Członek drużyny to każda osoba, która ma prawo siedzieć na ławce drużyny.

Sekcja 97. TYMCZASOWY BIEGACZ.

Tymczasowy Biegacz to zawodnik, który może biec w zamian za łapacza z poprzedniej połowy rundy, który znajduje się na bazie z dwoma autami. Użycie Tymczasowego Biegacza jest opcjonalne dla trenera drużyny atakującej. Tymczasowy Biegacz musi być zawodnikiem, który w momencie przyjmowania funkcji, jest ostatni w kolejności pałkowania i nie znajduje się na bazie.

Sekcja 98. RZUT.

Rzut ma miejsce, gdy zawodnik drużyny broniącej podaje piłkę innemu zawodnikowi drużyny broniącej.

Sekcja 99. CZAS.

„Czas" to wyrażenie używane przez sędziego w celu zawieszenia gry. Podczas „Czasu" piłka jest martwa.

Sekcja 100. UWIĘZIONA PIŁKA.

Uwięziona Piłka to:

a. Legalna fly ball lub line drive, która uderza o ziemię lub w ogrodzenie zanim zostanie złapana, lub

b. Legalna fly ball, która jest złapana przy ogrodzeniu za pomocą rękawicy lub gołej dłoni, lub
c. Piłka rzucona w kierunku bazy w celu wymuszenia autu, która zostanie złapana przy użyciu rękawicy w momencie, gdy ta znajduje się nad piłką leżącą na ziemi, a nie pod nią, lub
d. (TYLKO FP) Narzucona piłka, która dotknie ziemi na strike, zanim zostanie złapana przez łapacza.

Sekcja 101. POTRÓJNA GRA.
Potrójna Gra to ciągłe zagranie drużyny broniącej mające na celu wyautowanie trzech zawodników drużyny atakującej.

Sekcja 102. KOLEJKA NA PAŁCE.
Kolejka na Pałce rozpoczyna się, gdy zawodnik wkroczy na stanowisko pałkarza i pozostaje na nim dopóki nie zostanie wyautowany lub nie stanie się pałkarzem-biegacze.

Sekcja 103. DZIKI NARZUT. (TYLKO FP)
Dziki Narzut jest zbyt wysoki, zbyt niski, bądź zbyt oddalony od bazy, którego łapacz nie może zatrzymać i kontrolować bez nadzwyczajnego wysiłku.

Sekcja 104. DZIKI RZUT.
Dziki Rzut to zagranie, podczas którego piłka jest rzucona od jednego zawodnika drużyny broniącej do drugiego i nie może być złapana lub kontrolowana, nie jest zablokowana i pozostaje w grze.

Sekcja 105. ZAWODNIK WYCOFANY Z GRY.
Zawodnik Wycofany z Gry jest zmuszony do opuszczenia gry (line-up) zgodnie z Zasadą Zawodnika Zastępczego.

ZASADA 2 – BOISKO

(Odnosi się do Załącznika 1 przedstawiającego rysunek z oficjalnymi wymiarami boiska do gry w softball)

Sekcja 1. BOISKO.

a. To obszar, na którym piłka może być legalnie rozgrywana.

UWAGA: Piłka jest „poza boiskiem", gdy dotknie ziemi, osoby na ziemi lub obiektu znajdującego się poza boiskiem.

b. Powinno być niczym niezastawione w obrębie minimalnego promienia od bazy domowej pomiędzy liniami faula określonym według Tabeli Dystansu (Załącznik 2)
c. Powinno być niczym niezastawione poza liniami faula i pomiędzy bazą domową, a siatką osłaniającą boisko, jak na diagramie w Załączniku 1
d. Powinno posiadać tor ostrzegawczy. Jeśli używa się toru ostrzegawczego powinien on być:
    1. Terytorium w obrębie boiska przyległe do stałego ogrodzenie wzdłuż pola zewnętrznego i/lub ogrodzenia bocznego.
    2. Minimum 3.65m (12 stóp), a maksimum 4.57m (15 stóp) od pola zewnętrznego i/lub ogrodzenia bocznego.
    3. Wykonany z materiału (żwir, piasek), który jest na poziomie boiska, ale różni się powierzchnią. Materiał musi się wyróżniać od powierzchni pola zewnętrznego i sygnalizować zawodnikom, że zbliżają się do ogrodzenia.

UWAGA: Nie jest wymagane, aby obiekt wycinał tor ostrzegawczy w stałej powierzchni pola zewnętrznego (trawie lub innej) w przypadku, gdy używane jest tymczasowe ogrodzenie (np. w sytuacji, gdy rozgrywa się mecz Fast Pitch na boisku przeznaczony do Slow Pitch).

Sekcja 2. PODSTAWOWE LUB SPECJALNE ZASADY.

Podstawowe lub Specjalne Zasady ustanawiające granice boiska muszą mogą być uzgodnione przez ligi bądź grające drużyny, gdy siatka osłaniająca boisko, ogrodzenia, trybuny, pojazdy, widzowie lub inne przeszkody znajdują się w obrębie przepisowego obszaru.

a. Jakakolwiek przeszkoda na terytorium fair mniejszym niż minimalny dystans od ogrodzenia określony w Tabeli Dystansu, Załącznik 2, powinna być wyraźnie zgłoszona sędziemu.
b. W przypadku użycia boiska przeznaczonego do gry w baseball należy usunąć górkę miotacza i umiejscowić siatkę osłaniającą boisko w przepisowej odległości od bazy domowej.

Sekcja 3. OFICJALNE BOISKO POWINNO ZAWIERAĆ LINIE BAZ I ODPOWIEDNIE ODLEGŁOŚCI NARZUCANIA ZGODNIE Z TABELĄ DYSTANSU:

UWAGA: Jeśli podczas gry odkryje się, że dystans między bazami lub narzucania jest zły należy naprawić błąd na początku kolejnej pełnej zmiany i kontynuować grę.

Sekcja 4. UKŁAD BOISKA.

W celu zapoznania się z układem boiska należy odwołać się do rysunku przedstawiającego oficjalne wymiary boiska do gry w softball w Załączniku 1-A. Szczegółowe instrukcje dotyczące rozmieszczenia boiska z 18.29m (60 stóp) liniami baz i 14.02m (46 stóp) odległością narzucania znajdują się w Załączniku 3. Następujące wymiary znajdują się w Załączniku 2:

a. LINIA JEDNEGO METRA (3 stóp) jest narysowana równolegle do linii bazy, rozpoczynając od połowy odległości pomiędzy bazą domową, a pierwszą bazą.
b. OKRĄG KOLEJNEGO PAŁKARZA jest umiejscowiony w pobliżu końca ławki zawodników lub dugoutu znajdującego się najbliżej bazy domowej.
c. STANOWISKA PAŁKARZY znajdują się po obu stronach bazy domowej. Linie są uznawane za część stanowiska pałkarza.
d. STANOWISKO ŁAPACZA powinno znajdować się z tyłu stanowisk pałkarzy.
e. KAŻDE STANOWISKO TRENERA jest umiejscowione równolegle do pierwszej i trzeciej linii bazy przedłużonych w stronę bazy domowej.
f. BAZA DOMOWA powinna być wykonanym z gumy pięciokątem. Jej boki powinny być równoległe do wewnętrznych linii stanowiska pałkarza.
g. BAZA MIOTACZA powinna być wykonana z gumy.
    1. Górna część bazy miotacza powinna być na poziomie ziemi.
    2. Przednia linia bazy miotacza powinna znajdować się w odpowiedniej odległości od końca lub początku bazy domowej określonej w Tabeli Dystansu (Załącznik 2).
    3. (TYLKO FP) Wokół bazy miotacza powinien być narysowany okrąg w odległości określonej w Załącznikach 1 A&B.

UWAGA: Linie określające obszar, są częścią tego obszaru.

h. BAZY
    1. Bazy, oprócz bazy domowej, powinny mieć wymiary określone w Załączniku 1-D oraz wykonane z płótna lub innego stosownego materiału. Bazy powinny być bezpiecznie umieszczone na swoich miejscach.
    2. ***Podwójna baza akceptowalna, w przypadku użycia jej, jako pierwszej bazy. Powinna być o wymiarach zgodnych z podanymi w Załączniku 1-D i wykonana z płótna lub innego stosownego materiału. Połowa bazy znajduje się w terytorium fair, a druga połowa (oznaczona innym jednolitym, kontrastującym kolorem) znajduje się na terytorium foul.***

UWAGA: NASTĘPUJĄCE ZASADY ODNOSZĄ SIĘ DO PODWÓJNEJ BAZY:

a) Odbita piłka, która uderzy w część fair jest uznana za fair, natomiast odbita piłka, która uderzy tylko w część foul jest uznana za foul
b) Jeśli zagrywka ma miejsce na pierwszej bazie przy uderzonej piłce lub (TYLKO FP) pałkarz biegnie po opuszczonym trzecim strike i pałkarz-biegacz dotknie tylko części fair, a drużyna broniąca zgłosi apelację zanim pałkarz-biegacz powróci na część fair pierwszej bazy, wówczas pałkarz-biegacz jest wyuatowany.
   UWAGA: Traktuje się to tak samo jak ominięcie bazy.
c) Zawodnik drużyny broniącej musi za każdym razem korzystać jedynie z części fair bazy. WYJĄTEK: W trakcie zagrywki wykonanej z pierwszej bazy na terytorium foul, gdy piłka jest żywa, pałkarz-biegacz i zawodnik drużyny broniącej może skorzystać z dowolnej części bazy. Jeśli zawodnik drużyny broniącej użyje części foul podwójnej bazy, pałkarz-biegacz może biec na terytorium fair i jeśli zostanie uderzony piłką rzuconą z części foul pierwszej bazy, nie będzie to interferencja. Jeśli zostanie zarządzona umyślna interferencja, pałkarz-biegacz zostanie wyautowany. UWAGA: Linia jednego metra jest podwojona w przypadku rzutów z terytorium foul.
d) Po przebiegnięciu bazy, pałkarz-biegacz musi powrócić do części fair.

e) W przypadku piłek uderzonych na pole zewnętrzne, gdy piłka nie jest zagrywana na podwójną bazę, pałkarz-biegacz może dotknąć dowolnej części bazy.
f) Podczas próby dotknięcia bazy przy fly ball, należy używać części fair.
g) Przy próbie zagrywki pick-off (TYLKO FP) biegacz musi powrócić do części fair.
h) W przypadku, gdy biegacz powróci na część fair i stoi jedynie na części foul, nie jest to uważane za kontakt z bazą i powinien zostać wyautowany, jeśli:
    1. Zostanie dotknięty piłką, lub
    2. ***Stoi na części foul bazy, gdy miotacz jest w posiadaniu piłki w obrębie okręgu miotacza.***

ZASADA 3. SPRZĘT.

Sekcja 1. OFICJALNA PAŁKA.

a. Konstrukcja pałki powinna składać się z jednej części, kilku części połączonych na stałe bądź dwóch wymiennych części. Jeśli pałka jest złożona z dwóch wymiennych części, musi spełniać podane kryteria:
   1. Połączone elementy muszą posiadać unikalne zamknięcie, aby zapobiec niedozwolonym kombinacjom.
   2. Wszystkie kombinacje elementów muszą być zgodne ze standardami, aby po połączeniu tworzyć jednoczęściową pałkę, a w przypadku oddzielenia część jednoczęściowej pałki.

b. Powinna być wykonana z twardego drewna bądź uformowana z bloku drewna zawierającego dwa lub więcej kawałki drewna połączone ze sobą za pomocą kleju w taki sposób, aby kierunek słojów wszystkich kawałków był równoległy do długości pałki.

c. Powinna być wykonana z metalu, bambusu, plastiku, grafitu, magnezu, włókna szklanego, ceramiki lub każdego innego materiału kompozytowego zatwierdzonego przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.

d. Może być laminowana, ale musi zawierać jedynie drewno lub klej i mieć wyraźny koniec (jeśli zakończona).

e. Powinna być okrągła i gładka.

f. Nie powinna być dłuższa niż 86.4cm (34 cale) i nie przekraczać ciężaru 1077g (38 uncji).

g. Nie powinna mieć średnicy szerszej niż 5.7cm (2 ¼ cala) w największej części. Dozwolona jest tolerancja 0.80mm (1/32 cala), aby umożliwić rozbudowę.

h. Nie powinna mieć widocznych nitów, szpilek, szorstkich bądź ostrych krawędzi oraz żadnej formy zewnętrznych mocowań, które mogą stanowić zagrożenie. Metalowa pałka musi być wolna od pęknięć i odłupków.

i. Jeśli pałka jest metalowa, nie powinna mieć drewnianego uchwytu.

j. Powinna posiadać uchwyt bezpieczeństwa wykonany z korka, taśmy (nie gładkiej, plastikowej taśmy). Uchwyt bezpieczeństwa nie powinien być krótszy niż 25.4cm (10 cali), ale nie dłuższy niż 38.1cm (15 cali) od wąskiego końca pałki. Żywica lub substancje w sprayu użyte na uchwycie bezpieczeństwa w celu zwiększenia chwytności są dozwolone jedynie w obrębie uchwytu.

UWAGA: Taśma założona na jakąkolwiek pałkę musi być ciągłą spiralą. Nie musi być jednolitą warstwą taśmy. Nie powinna przekraczać dwóch warstw.

k. W przypadku, gdy pałka jest metalowa, ale nieskładająca się z jednej części z zamkniętą częścią powyżej uchwytu, powinna mieć wypełnienie wykonane z gumy, winylowego plastiku bądź innego materiału zatwierdzonego przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF, pewnie zabezpieczone na szerokim końcu pałki.
   1. Wkładka na dolnym zakończeniu pałki powinna być mocno i stale przytwierdzona, aby nie mogła zostać usunięta przez nikogo oprócz producenta bez uszkodzenia lub zniszczenia dolnego zakończenia pałki lub części pałki powyżej uchwytu.
   2. Pałka powinna być wolna od stłuczeń.
   3. Na pałce nie powinno być śladów ingerencji.

UWAGA: Pałka, który nie jest wolna od stłuczeń powinna zostać uznana za nielegalną. Pałka, która posiada ślady ingerencji powinna zostać uznana za zmienioną pałkę.

l. Powinna mieć gałkę bezpieczeństwa wielkości minimum 0.6cm (1/4 cala) wystającą pod kątem 90 stopni względem uchwytu. Gałka bezpieczeństwa może być uformowana, obtoczona, przyspawana bądź stale przymocowana.

UWAGA: Końcówka kloszowa bądź stożkowa przymocowana do pałki będzie powodem uznania jej za zmienioną.

m. Powinna być oznaczona przez producenta w widoczny sposób: „OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL" lub innym oznaczeniem wybranym i zatwierdzonym przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF. Jeżeli zatwierdzone oznaczenie jest nieczytelne z powodu zużycia pałki, pałka może być nadal użyta w grze, jeśli jest w zgodzie z Zasadami ISF pod innymi względami i można tą zgodność stwierdzić z uzasadnioną pewnością.
n. Ciężar, rozmieszczenie ciężaru i długość pałki muszą być stale ustanowione w czasie produkcji i potem nie mogą być w żaden sposób zmienione, z wyjątkiem opisanym w Zasadzie 3, Sekcji 1.
o. Oficjalna Pałka nie może być 'Zmienioną Pałką'. Ciężar, rozkład ciężaru i długość pałki, tak samo jak inne jej cechy muszą być stale ustanowione podczas produkcji i nie mogą być w żaden sposób zmienione, z wyjątkiem opisanym w Zasadzie 3, Sekcji 1 lub w sposób wyszczególniony przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.

Sekcja 2. PAŁKI DO ROZGRZEWKI.

Pałka do rozgrzewki musi składać się z jednej części i powinna zgadzać się z uchwytem bezpieczeństwa i gałką bezpieczeństwa oficjalnej pałki. Musi być oznaczona napisem „rozgrzewka" o wielkości 3.2cm (1 ¼ cala) na części pałki powyżej uchwytu, która musi przekraczać 5.7cm (2 ¼ cala).

Sekcja 3. OFICJALNA PIŁKA.

a. Powinna być regularna, która została gładko zszyta, ma ukryte szwy lub płaską powierzchnię.
b. Jej środek powinien być wykonany z najlepszej jakości włókna kapoku, mieszanki korka i gumy, mieszanki poliuretanu lub innego materiału zatwierdzonego przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.
c. Może być zwijana ręcznie lub za pomocą maszyn przy użyciu dobrej jakości skręconą włóczką i pokryta lateksem lub gumowym spoiwem.
d. Powinna mieć osłonę złączoną poprzez aplikowanie spoiwa na spodnią część osłony i zszytą nawoskowaną bawełnianą lub lnianą nitką, lub powinna mieć uformowaną osłonę złączoną ze środkiem bądź uformowaną integralnie ze środkiem i posiadać autentyczną kopię szwów, jaka jest uznawana przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.
e. Powinna mieć osłonę wykonaną z najlepszej jakości chromowo wyprawionej skóry końskiej bądź wołowej, materiału syntetycznego lub innego materiał zatwierdzonego przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.
f. Piłki używane podczas Mistrzostw ISF muszą być zgodne ze standardami Komisji do Spraw Standardów Sprzętu ISF i muszę być oznaczone znakiem ISF Fast Pitch lub Slow Pitch przyjętym i zatwierdzonym przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu. Zatwierdzone standardy dotyczące piłek znajdują się w Załączniku 4.

g. Podczas meczu Co-ed Slow Pitch pałkarze płci męskiej będą przyjmować narzucone piłki o wielkości 12 cali, natomiast pałkarze płci żeńskiej o wielkości 11 cali.

SKUTEK 2 g Jeśli używana jest niewłaściwa piłka, drużyna atakująca może zaakceptować wynik gry lub zażądać ponownego narzutu podczas, którego użyta zostanie właściwa piłka z tym samym bilansem boli i strike.

h. Slow Pitch z udziałem dorosłych mężczyzn bądź zawodnicy płci męskiej w dorosłym Co-ed Slow Pitch będą używać piłki o wielkości 30,5cm (12 cali) ze współczynnikiem restytucji piłki .47 z kompresją poniżej 375 funtów lub ze współczynnikiem restytucji piłki .52 i kompresją 300 funtów.

Sekcja 4. RĘKAWICE.

Każdy zawodnik może nosić rękawice, ale tylko łapacz i zawodnik pierwszej bazy mogą używać rękawicy z jednym palcem.

a. Żadne górne wiązanie, tkanina czy inne urządzenie pomiędzy kciukiem a korpusem rękawicy noszonej przez zawodnika pierwszej bazy, łapacza bądź rękawicy noszonej przez zawodnika drużyny broniącej nie powinny być dłuższe niż 12.7cm (5 cali).

b. Rękawica łapacza może mieć dowolną kombinację kolorów pod warunkiem, że żaden (włącznie z kolorem wiązania) nie jest kolorem piłki. Rękawice noszone przez pozostałych zawodników mogą mieć dowolną kombinację kolorów.

c. Rękawice z białymi, szarymi lub żółtymi okręgami optycznymi po zewnętrznej stronie, które przypominają piłki, są nielegalne. (RYSUNEK I SPECYFIKACJE ZNAJDUJĄ SIĘ W ZAŁĄCZNIKU 5)

Sekcja 5. BUTY.

Wszyscy członkowie drużyny muszą nosić buty. But powinien zostać uznany za oficjalny, jeśli jego cholewka jest wykonana z płótna lub skóry bądź podobnego materiału i jest całkowicie osłonięty.

a. Podeszwa może być gładka bądź mieć miękkie lub twarde gumowe korki.
b. Zwykła metalowa podeszwa i fleki mogą być używane, jeśli kolce na flekach nie wystają na odległość większą niż 1.9cm (3/4 cala) od podeszwy lub obcasa buta. Buty z okrągłymi metalowymi kolcami są nielegalne.
c. W żadnej lidze i na żadnym poziomie gry nie są dozwolone kolce wykonane z twardego plastiku, nylonu czy poliuretanu podobne do metalowej powierzchni podeszwy i fleku.
d. Buty z odczepianymi korkami wkręcanymi na but nie są dozwolone; jednakże buty z odczepianymi korkami wkręcanymi w but są dozwolone.

TYLKO LIGA MŁODZIEŻOWA, MODIFIED FAST PITCH I CO-ED SLOW PITCH: Metalowe korki nie są dozwolone w żadnej lidze i na żadnym poziomie gry.

Skutek: Sekcja 5: Nieprzestrzeganie zasad zawartych w Sekcji 5 po wcześniejszym ostrzeżeniu, skutkuje wyrzuceniem członka drużyny z gry.

Sekcja 6. SPRZĘT OCHRONNY.

a. MASKI (TYLKO FP). Wszyscy łapacze muszą nosić maski, ochraniacze na gardło i kaski.

UWAGA: Łapacze (lub inni członkowie drużyny broniącej) muszą nosić maskę, ochraniacz na gardło i kask podczas przyjmowania rozgrzewających narzutów z bazy miotacza lub na obszarze

przeznaczonym na rozgrzewkę. Jeśli osoba przyjmująca narzuty nie będzie nosić maski musi zostać zastąpiona przez osobę, która ją nosi. Wydłużony ochraniacz przyczepiony do maski może być noszony zamiast ochraniacza na gardło.

b. MASKI (TYLKO SP). Łapacze z drużyn młodzieżowych muszą nosić maskę wraz z kaskiem. Maski są zalecane w Slow Pitch dla dorosłych.

UWAGA: (Sekcja 6a & 6b) Maska na twarz w stylu maski, którą noszą bramkarze grający w hokeja jest zatwierdzona do użycia przez łapacza. (TYLKO FP) Jeśli ochraniacz na gardło nie jest wbudowany w maskę, musi zostać dołączony do maski przed jej użyciem.

c. MASKA NA TWARZ. Każdy zawodnik drużyny broniącej lub atakującej może nosić zatwierdzoną plastikową maskę na twarz/ochraniacz. Maski na twarz/ochraniacze, które są pęknięte lub zdeformowane bądź materiał, którym jest wyłożony jest zniszczony lub brakuje jego części są zabronione i muszą zostać usunięte z gry.

UWAGA: Łapacze Fast Pitch nie mogą nosić plastikowej maski na twarz/ochraniacza zamiast standardowej maski z ochraniaczem na gardło.

d. OCHRANIACZE NA CIAŁO. Wszyscy łapacze Fast Pitch (Dorośli i Młodzież) muszą nosić ochraniacz na ciało. Łapacze płci żeńskiej muszą nosić ochraniacz na ciało w Slow Pitch.
e. OCHRANIACZE NA GOLENIE (TYLKO FP) Łapacze dorośli i młodzież muszą nosić ochraniacze na golenie, chroniące rzepkę w kolanie, ***podczas gry w obronie***.
f. KASKI (TYLKO FP).

Kask, który jest połamany, pęknięty, wgnieciony, zmieniony jest zabroniony i musi zostać usunięty z gry.

i.) Zawodnik drużyny atakującej może nosić czapkę lub zatwierdzony kask koloru podobnego do czapki od stroju drużyny.
ii.) Kaski są obowiązkowe podczas gry w ataku dla pałkarzy, kolejnych pałkarzy, pałkarzy-biegaczy, biegaczy, zawodników w wieku młodzieżowym (FP i SP), którzy szkolą na stanowiskach trenerów znajdujących się przy pierwszej i trzeciej bazie oraz młodzież (FP i SP) pełniąca rolę pomocników na boisku lub w dugout.

EFEKT-Sekcja 6f-[ii]

1) Pałkarz, który nie założy kasku pomimo polecenia sędziego zostanie wyautowany.

WYJĄTEK do Efektu 6f-[ii] ***1:*** Kolejni pałkarze, młodzież znajdująca się na stanowisku trenera lub łapacze, którzy będą wyrzuceni z gry po ostrzeżeniu.

2) Celowe noszenie kasku w niewłaściwy sposób lub celowe zdjęcie kasku podczas gry, gdy piłka jest żywa, z wyjątkiem uderzenia home run nad ogrodzeniem, postrzegane przez sędziego, jako działanie celowe powinno skutkować wyautowaniem. Piłka pozostaje żywa.

WYJĄTEK-***6f-(ii)*** 2: W przypadku, gdy rzucona lub uderzona piłka dotknie celowo zdjętego kasku ***lub zawodnik drużyny broniącej dotknie celowo zdjętego kasku podczas próby wykonania zagrywki***, piłka staje się martwa, a biegacze muszą powrócić na ostatnio zajmowaną bazę.
UWAGA: Wyautowanie biegacza z powodu celowego zdjęcia kasku nie powoduje unieważnienia wymuszonej zagrywki.

3) Jeśli kask pałkarza, pałkarza-biegacza, lub biegacza zostanie przypadkowo przemieszczony ze swojego właściwego miejsca, wówczas nie ponosi on kary, a piłka pozostaje żywa.

WYJĄTEK 6f (ii) 3 W przypadku, gdy rzucona lub uderzona piłka dotknie ***przypadkowo przemieszczonego*** kasku, podczas gdy nie znajduje się on na właściwym miejscu i wystąpi interferencja w czasie zagrywki lub zawodnik drużyny broniącej dotknie kasku leżącego na ziemi i zablokuje mu to możliwość wykonania zagrywki, piłka jest martwa, zawodnik drużyny atakującej, który nosił kask powinien zostać wyautowany nawet, jeśli zdobył obieg, który zostaje anulowany.
UWAGA Wszyscy biegacze muszą powrócić na bazę, którą zajmowali w czasie kontaktu.

g. ***OCHRANIACZE NA NOGI/RĘCE mogą być noszone przez pałkarza i pałkarza-biegacza.***

Sekcja 7. SPRZĘT NA BOISKU.
Sprzęt, który nie jest częścią oficjalnego sprzętu nie powinien być pozostawiony na boisku zarówno na terytorium fair jak i foul.
EFEKT-Sekcja 7:
Piłka jest martwa, jeśli dotknie sprzętu, który nie jest częścią oficjalnego sprzętu.

a. W przypadku, gdy sprzęt drużyny atakującej spowoduje zablokowanie piłki (oraz interferencję), zawodnik względem, którego przeprowadzano zagrywkę zostaje wyautowany
b. W przypadku, gdy zagrywka jest niepewna, żaden biegacz nie zostanie wyautowany, ale wszyscy biegacze powrócą na ostatnio dotkniętą bazę, którą zajmowali w czasie stwierdzenia martwej piłki
c. W przypadku sprzętu drużyny broniącej powodującego zablokowaną piłkę, biegaczom przyznaje się:
   (i.) Jedną bazę od bazy ostatnio dotkniętej podczas narzutu, jeżeli piłka została narzucona,
   (ii.) Dwie bazy od bazy ostatnio dotkniętej podczas rzutu, jeżeli piłka została rzucona,
   (iii.) Dwie bazy od bazy ostatnio dotkniętej podczas narzutu, jeżeli piłka została uderzona w sposób fair.

Sekcja 8. STRÓJ.
Wszyscy zawodnicy w drużynie powinni stroje w jednakowym kolorze, kroju i stylu. Odniesienie do stroju trenerów znajduje się w Zasadzie 4, Sekcji 1b.

WYJĄTEK: Zawodnicy i trenerzy mogą, z powodów religijnych, otrzymać zezwolenie na noszenie specyficznego nakrycia głowy i odzieży, które nie spełniają wymogów standardowego stroju bez ponoszenia kary.

a. CZAPKI.
   1. Czapki baseballowe muszą być jednakowe, są obowiązkowe dla wszystkich zawodników płci męskiej oraz muszą być noszone w prawidłowy sposób.
   2. Czapki, daszki oraz opaski na głowę są opcjonalne dla zawodników płci żeńskiej i mogą być mieszane. W przypadku noszenia więcej niż jednego typu nakrycia głowy wszystkie muszą być tego samego koloru, a każde tego samego typu musi być tego samego koloru i stylu. Plastikowe bądź twarde daszki są niedozwolone.

WYJĄTEK: W przypadku, gdy zawodnik drużyny broniącej zdecyduje się nosić zatwierdzony kask w kolorze podobnym do czapki od stroju drużyny, nie będzie od niego wymagane noszenie czapki.

b. PODKOSZULKI. Zawodnicy mogą nosić podkoszulek w kolorze stroju (może być biały). Nie jest obowiązkowe, aby wszyscy zawodnicy nosili podkoszulki, jeśli jeden z nich nosi, ale wszystkie, które są noszone muszą być takie same. Żaden zawodnik nie może nosić podkoszulki, której widoczna część jest przetarta, postrzępiona lub ma pocięte rękawy.

UWAGA: Ogrzewające (wykonane w technologii kompresyjnej) rękawy mogą być noszone, jednakże będą traktowane w takim sam sposób jak podkoszulka z długim rękawem. Oba ramiona muszą być zakryte i oba rękawy muszę być w tym samym kolorze jak podkoszulek z długimi rękawami noszony przez zawodników.

c. SPODNIE/SPODNIE DO WŚLIZGÓW. Wszystkie spodnie zawodników powinny być albo długie, albo krótkie. Zawodnicy mogą nosić parę spodni do wślizgów w jednolitym kolorze. Noszenie spodni do wślizgów nie jest obowiązkowe, ale w sytuacji, gdy nosi je więcej niż jeden zawodnik, muszą być w tym samym kolorze i stylu z wyjątkiem tymczasowych, dołączanych lub ochraniaczy do wślizgów Velcro. Żaden zawodnik nie może nosić spodni do wślizgów, których widoczna część jest przetarta, postrzępiona lub ma pocięte nogawki.

d. NUMERY. Zapisany cyframi arabskimi numer o kontrastującym kolorze wielkości, co najmniej 15.2 cm (6 cali) musi znajdować na tylnej części bluzki. Żaden manager, trener czy zawodnik tej samej drużyny nie może nosić tego samego numeru, (numery 1 i 01 to przykład tego samego numeru). Powinno się używać jedynie pełnych numerów od 01 do 99. Zawodnicy bez numeru nie otrzymają zezwolenia do udziału w grze.

e. NAZWISKA. Nazwiska zawodników mogą znajdować się nad numerami na tylnej części wszystkich bluzek.

f. GIPSY. Gipsy (opatrunek gipsowy, szyna metalowa lub inne usztywniacze) nie mogą być noszone podczas gry.

UWAGA: Każdy odkryty metal (inny niż gips) może być uznany ze legalny, jeżeli jest odpowiednio zakryty miękkim materiałem, zaklejony i zatwierdzony przez sędziego.

g. ***ROZPRASZAJĄCE OZDOBY. Przedmioty, w tym biżuteria, które zostały uznane przez sędziego za rozpraszające dla drużyny przeciwników nie mogą być noszone ani eksponowane. Sędzia powinien zarządzić usunięcie bądź zasłonięcie wyżej wymienionych przedmiotów. W przypadku, gdy bransoletki i/lub naszyjniki medyczne zostaną uznane za rozpraszające powinny zostać przyklejone taśmą do ciała w taki sposób, aby informacja medyczna była widoczna.***

EFEKT-Sekcja 8a-g: W przypadku, gdy zawodnik odmówi zastosowania się do zasad opisanych w Sekcji 8 zostanie usunięty z gry.

Sekcja 9. CAŁY SPRZĘT.

Pomimo powyższego, ISF zastrzega sobie prawo do wstrzymania lub wycofania zgody na użycie sprzętu, który w wyłącznym postanowieniu ISF, znacznie zmienia charakter gry, wpływa na bezpieczeństwo uczestników i widzów lub sprawia, że gra zawodnika jest w większej mierze zasługą jego sprzętu niż osobistych umiejętności.

ZASADA 4. TRENERZY, ZAWODNICY I ZMIENNICY.

Sekcja 1. TRENERZY.

a. Trener Główny jest odpowiedzialny za podpisanie karty z line-up.
b. Trenerzy muszą być schludnie ubrani, łącznie z odpowiednim obuwiem lub ubrani w strój drużyny o zgodnej kolorystyce. W przypadku, gdy trener nosi czapkę, musi być to zatwierdzone nakrycie głowy. Czapki są obowiązkowe dla trenerów płci męskiej.
c. Trener drużyny atakującej (trener przy bazie) to uprawniony członek drużyny, który zajmuje miejsce na boisku, w obrębie stanowiska trenera.
    1. Dwóch trenerów może udzielać wsparcia i wskazówek członkom swojej drużyny, podczas, gdy jest ona na pałce.
    2. Jeden z trenerów powinien znajdować się w pobliżu pierwszej bazy, a drugi w pobliżu trzeciej bazy i są zobowiązani do pozostania, obiema stopami, w obrębie swoich stanowisk.

WYJĄTEK: Trener może opuścić swoje stanowisko, aby zasygnalizować biegaczowi wślizg, ruszenie w celu zdobycia kolejnej bazy lub powrót na bazę bądź, aby zejść z drogi zawodnikowi drużyny broniącej, jeśli nie spowoduje to interferencji w zagrywce.

    3. Trener przy bazie może zwracać się jedynie do członków własnej drużyny.
    4. Jeden trener może posiadać na stanowisku trenera protokół, długopis lub ołówek oraz wskaźnik, które powinny być użyte jedynie w celu prowadzenia zapisu gry.

d. Trener/Manager drużyny broniącej to uprawniony członek drużyny na boisku, który może być zarówno trenerem niebiorącym udziału w grze i pozostającym w dugout lub trenerem biorącym udział w grze i zajmującym swoje miejsce na boisku. Powyższy trener może udzielać wskazówek i wsparcia swojej drużynie, gdy gra ona w obronie.
e. Trenerzy nie mogą używać języka, który będzie odzwierciedlał negatywne nastawienie wobec zawodników, sędziów lub widzów.
f. Sprzęt przeznaczony do komunikacji jest zabroniony pomiędzy:
    1. Trenerami na boisku;
    2. Trenerem i dugout;
    3. Trenerem i jakimkolwiek zawodnikiem;
    4. Obszarem przeznaczonym dla widzów i boiskiem, włącznie z dugout, trenerami i zawodnikami.

Efekt 1b-f
Jakiekolwiek naruszenie powinno skutkować ostrzeżeniem, jeśli jest to pierwsze wykroczenie. Każde kolejne naruszenie trenera/menagera tej samej drużyny powinno skutkować wyrzuceniem Trenera Głównego.

Sekcja 2. KARTA Z LINE-UP I SKŁADY.

a. Oficjalna karta z line-up powinna być uzupełniona i złożona Oficjalnemu Sędziemu Prowadzącemu Punktację i sędziemu głównemu. Sędzia główny zachowuje kartę na czas trwania meczu.
    1. Nazwisko zawodnika nie powinno znajdować się w rozpoczynającym line-up, jeżeli nie jest on obecny na obszarze drużyny i nie ma na sobie stroju.

2. Wszyscy dostępni ***zawodnicy*** powinni być wymienieni w wyznaczonym miejscu, po nazwisku, imieniu i numerze stroju.
3. Uprawnieni członkowie składu mogą być dodani do listy możliwych zmienników w każdym momencie podczas gry.
4. Nazwisko Trenera Głównego/Menagera musi być wymienione na karcie z line-up.

b. Składy męskie powinny zawierać jedynie zawodników płci męskiej, a składy żeńskie powinny zawierać jedynie zawodników płci żeńskiej.

Sekcja 3. ZAWODNICY.

a. Drużyna powinna składać się z zawodników zajmujących następujące pozycje:
   1. Fast Pitch. Dziewięciu zawodników: miotacz (F1), łapacz (F2), zawodnik pierwszej bazy (F3), zawodnik drugiej bazy (F4), zawodnik trzeciej bazy (F5), łącznik (F6), lewostronny zawodnik drużyny broniącej (F7), środkowy zawodnik drużyny broniącej (F8), prawostronny zawodnik drużyny broniącej (F9).
   2. Fast Pitch z Wyznaczonym Zawodnikiem. Dziesięciu zawodników: tak samo jak w fast pitch plus Wyznaczony Zawodnik.
   3. Slow Pitch. Dziesięciu zawodników: miotacz (F1), łapacz (F2), zawodnik pierwszej bazy (F3), zawodnik drugiej bazy (F4), zawodnik trzeciej bazy (F5), łącznik (F6), lewostronny zawodnik drużyny broniącej (F7), środkowy zawodnik drużyny broniącej (F8), prawostronny zawodnik drużyny broniącej (F9), prawo-środkowy zawodnik drużyny broniącej (F10).
   4. Slow Pitch z Dodatkowym Zawodnikiem. Jedenastu zawodników: tak samo jak w slow pitch plus Dodatkowy Zawodnik, który uderza w line-up.
   5. Co-ed Slow Pitch: Dziesięciu zawodników – (pięciu zawodników płci męskiej i pięciu zawodników płci żeńskiej) zgodnie z następującymi wymogami dotyczącymi zajmowanych pozycji: dwóch zawodników płci męskiej i żeńskiej w polu wewnętrznym i zewnętrznym i jeden zawodnik płci męskiej i jeden zawodnik płci żeńskiej jako miotacz i łapacz.
   6. Co-ed Slow Pitch z Dodatkowymi Zawodnikami. Dwunastu zawodników – sześciu zawodników płci męskiej i sześciu zawodników płci żeńskiej: tak samo jak w Co-ed slow pitch plus dwóch Dodatkowych Zawodników, którzy uderzają w line-up.

UWAGA: Zawodnicy drużyny broniącej mogą być ustawieni w dowolnym miejscu na terytorium fair, oprócz łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza i miotacza, który musi znajdować się na legalnej pozycji do miotania na początku każdego narzutu, bądź w obrębie okręgu miotacza (TYLKO FP) w momencie włączania piłki do gry.

b. Drużyna musi posiadać wymaganą ilość uprawnionych zawodników obecnych w na obszarze drużyny, aby rozpocząć lub kontynuować grę.

EFEKT-Sekcja 3b: Mecz kończy się walkowerem.

Sekcja 4. ZAWODNICY ROZPOCZYNAJĄCY GRĘ.

Zawodnik Rozpoczynający Grę staje się oficjalny, gdy karta z line-up jest sprawdzana i zatwierdzona przez sędziego głównego i przedstawiciela drużyny podczas spotkania przed meczem.

a. Nazwiska mogą zostać wpisane na oficjalną kartę z line-up przed tym spotkaniem.
b. Jednakże, w przypadku kontuzji lub choroby, mogą zostać wprowadzone zmiany podczas spotkania przed meczem z sędziami. Wymieniony zmiennik może zająć miejsce zawodnik ***rozpoczynającego*** grę, którego nazwisko znajduje się w ***rozpoczynającym*** line-up drużyny. Będzie wówczas uważany za zawodnika rozpoczynającego grę.
c. Zawodnik rozpoczynający grę ***zmieniony*** w powyższy sposób na spotkaniu, może wejść do gry, jako zmiennik w każdej chwili dalszej części meczu.

Sekcja 5. WYZNACZONY ZAWODNIK. (TYLKO FP)

a. „WYZNACZONY ZAWODNIK", znany również, jako „DP" może zostać użyty, jako pałkarz za jakiegokolwiek zawodnika drużyny broniącej pod warunkiem, że zostanie to podane do wiadomości przed rozpoczęciem gry i jego nazwisko zostanie wpisane na kartę z line-up, jako jednego z dziewięciu uderzających zawodników w kolejności pałkowania.
b. Wyznaczony Zawodnik rozpoczynający grę może być zmieniony i może powrócić do gry jeden raz o ile powróci na pozycję w kolejności pałkowania, którą zajmował w momencie opuszczenia gry.
c. Nazwisko zawodnika drużyny broniącej, za którego uderza Wyznaczony Zawodnik (zwany również „Ruchomym Zawodnikiem" lub FLEX) zostanie umieszczone na dziesiątej pozycji na karcie z line-up.
d. Zawodnik rozpoczynający grę, jako DP musi pozostać na tej samej pozycji w kolejności pałkowania zawsze, gdy jest w grze.
e. DP i jego zmiennik, lub zastępstwo nie mogą jednocześnie grać w ataku.
f. DP może zostać zmieniony w każdej chwili, zarówno przez pałkarza lub biegacza, bądź Zawodnik Ruchomy, za którego uderza może ***wejść na jego miejsce w ataku.***

UWAGA: ***Podczas, gdy Ruchomy Zawodnik gra w obronie za Wyznaczonego Zawodnika, uważa się, że Wyznaczony Zawodnik opuścił grę i może do niej powrócić raz na swoją pozycję w kolejności pałkowania. Powyższa zmiana musi być zgłoszona sędziemu głównemu.***

1. W przypadku zastąpienia przez ***Zawodnika*** Ruchomego, liczba zawodników zmniejsza się z dziesięciu na dziewięciu. Jeżeli DP nie powróci, gra może być kontynuowana i zakończyć się legalnie z udziałem dziewięciu zawodników.
2. W przypadku, gdy DP powróci, może grać w ataku i obronie (gra jest kontynuowana z udziałem dziewięciu zawodników), lub może uderzać na swojej oryginalnej pozycji w kolejności pałkowania i ***Zawodnik*** Ruchomy ***powraca na dziesiątą pozycję w line-up i gra ponownie jedynie w obronie.***

EFEKT-Sekcja 5a-f:
Postanowienia zawarte w Zasadzie 4, Sekcji 8 oraz kary za ich naruszenie mają zastosowanie. Umieszczenie DP na innej pozycji w kolejności pałkowania niż jego pozycja startowa jest uważane za Nielegalny Powrót do Gry i skutkuje wyrzuceniem menagera/trenera (którego nazwisko znajduje się na karcie z line-up) oraz DP lub jego zmiennika.

g. DP może grać w obronie na dowolnej pozycji. W przypadku, gdy DP gra w obronie za zawodnika innego niż Zawodnik Ruchomy, wówczas ten zawodnik będzie nadal uderzał, ale

nie będzie grał w obronie i NIE uważa się, że opuścił grę. Zawodnik, za którego DP gra w obronie jest zwany Zawodnikiem Tylko Ofensywnym.

h. DP może grać w obronie za Ruchomego Zawodnika i uważa się, że opuścił on grę, zmniejszając tym samym liczbę ***zawodników*** rozpoczynających grę do dziewięciu.

UWAGA: ***W przypadku, gdy DP gra w obronie za Zawodnika Ruchomego uważa się, że Zawodnik Ruchomy opuścił grę i może powrócić do gry raz na dziesiątej pozycji w kolejności pałkowania lub na miejsce DP. Powyższa zmiana musi być zgłoszona sędziemu głównemu.***

i. Ruchomy Zawodnik może zostać zmieniony przez legalnego zmiennika w każdej chwili. Ruchomy Zawodnik rozpoczynający grę może powrócić do gry raz na dziesiątej pozycji lub na pozycji DP w kolejności pałkowania.
    1. W przypadku powrotu na dziesiątą pozycję będzie znowu grał jedynie w obronie, ale może grać na dowolnej pozycji w obronie.
    2. W przypadku powrotu na pozycję DP w kolejności pałkowania będzie grał w ataku i obronie, a gra będzie kontynuowana z udziałem dziewięciu zawodników.

EFEKT-Sekcja 5g-i:
Postanowienia zawarte w Zasadzie 4, Sekcji 8 oraz kary za ich naruszenie mają zastosowanie. Umieszczenie Ruchomego Zawodnika na innej pozycji niż pozycja rozpoczynającego DP ***jest Nielegalnym Powrotem do Gry*** i skutkuje wyrzuceniem menagera/trenera (którego nazwisko znajduje się na karcie z line-up) i Zawodnika Ruchomego lub jego zmiennika.

Sekcja 6. DODATKOWY ZAWODNIK. (TYLKO SP)

a. „DODATKOWY ZAWODNIK", zwany „EP" jest opcjonalny, ale w przypadku jego użycia musi to zostać podane do wiadomości przed rozpoczęciem gry, a jego nazwisko wpisane do karty z line-up, jako jednego z jedenastu uderzających zawodników w kolejności pałkowania.
b. W przypadku użycia EP, musi być on użyty przez cały mecz. UWAGA: Jeżeli gra zostanie zakończona bez EP skutkuje to oddaniem meczu walkowerem.
c. W przypadku użycia EP, cała jedenastka zawodników musi uderzać i dowolna dziesiątka może grać w obronie. Pozycje w obronie mogą się zmieniać, ale kolejność pałkowania musi pozostać ta sama.
d. (TYLKO CO-ED) W przypadku użycia dwóch EP, cała dwunastka musi uderzać i dowolna dziesiątka (pięciu zawodników płci męskiej i pięciu zawodników płci żeńskiej) może grać w obronie. Pozycje w obronie mogą się zmieniać o ile przestrzega się układu pozycji dla Co-ed. Kolejność pałkowania musi pozostać ta sama przez całą grę.
e. EP musi pozostać na tej samej pozycji w kolejności pałkowania przez całą grę.
f. EP rozpoczynający grę może powrócić do gry raz po tym jak zostanie zmieniony, o ile powróci na tą samą pozycję w kolejności pałkowania, którą zajmował przed opuszczeniem gry, inną niż, jako Zawodnik Zastępczy.

EFEKT-Sekcja 6a-f:
W przypadku, gdy drużyna narusza jakiekolwiek z powyższych postanowień lub używa Nielegalnego EP, zawodnik naruszający przepisy powinien zostać wyrzucony gry.

Sekcja 7. POWRÓT DO GRY.

a. Każdy zawodnik rozpoczynający grę może być zmieniony i powrócić do gry raz pod warunkiem, że zajmuje taką samą pozycję w kolejności pałkowania za każdym razem, gdy jest w line-up.

WYJĄTEK: Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę (nie znajdujący się obecnie w line-up) jest wpisany do line-up jako Zawodnik Zastępczy.

UWAGA: Zawodnik oryginalny i zmiennik nie mogą być w line-up w tym samym czasie.

b. W przypadku, gdy manager/trener usunie zmiennika z gry, a następnie wprowadzi tego samego zmiennika ponownie, jest to uznawane za Nielegalny Powrót do Gry.
WYJĄTEK: Kiedy zmiennik jest używany jako Zawodnik Zastępczy.

c. W przypadku, gdy zawodnik rozpoczynający grę powróci do gry i zajmie inną pozycję w line-up ataku, jest to uznawane za Nielegalny Powrót do Gry.

EFEKT-Sekcja 7a-c:

1. Naruszenie zasady powrotu do gry jest traktowane, jako apelacja, która może zostać zgłoszona w dowolnym momencie, podczas gdy Nielegalny ***Zawodnik*** jest w grze.
2. Apelacja nie musi zostać zgłoszona przed kolejnym narzutem;
3. Karą za Nielegalny Powrót do Gry jest: wyrzucenie managera/trenera (którego nazwisko znajduje się na karcie z line-up) i Nielegalnego Zmiennika.

UWAGA: ***Każda akcja, która ma miejsce, podczas Nielegalnego Powrotu do Gry (Zawodnika) jest zarządzana na podstawie Zasady 4, Sekcji 8 g 4, Efektu 2-4.***

4. Nazwisko nowego managera/trenera, który ma przyjąć odpowiedzialność za drużynę musi zostać podane sędziemu.

Sekcja 8. ZMIENNICY/NIELAGALNI ZAWODNICY.

Zmiennik może zając miejsce zawodnika, które nazwisko znajduje się w line-up jego drużyny. Następujące zasady zarządzają kwestią zmian zawodników.

a. Trener lub osoba reprezentująca drużynę, która wprowadza zmianę powinna natychmiast powiadomić o niej sędziego głównego, w momencie wejścia zmiennika. Sędzia główny powinien powiadomić o zmianie sędziego prowadzącego punktację. Zmiennik nie jest oficjalnie w grze dopóki nie zostanie wykonany narzut bądź nie rozpocznie się zagrywka.
   1. (TYLKO FP) W przypadku, gdy DP zastępuje Ruchomego Zawodnika lub Ruchomy Zawodnik zastępuje DP; powyższa zmiana musi zostać zgłoszona sędziemu głównemu.
   KARA: Jeżeli nie zgłoszona, jest traktowana tak samo jak Niezgłoszona Zmiana/Nielegalny Zawodnik.

b. W przypadku, gdy zmiennik wejdzie do gry bez zgłoszenia i po tym jak został wykonany narzut (legalny lub nielegalny) lub po wykonanej zagrywce, zawodnik taki zostanie „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry", gdy zostanie odkryty. Użycie niezgłoszonego zmiennika, nielegalnego zmiennika, niezapowiedzianego zawodnika zastępczego, lub niezapowiedzianego powrotu zawodnika wycofanego z gry, zgodnie z Zasadą Zawodnika Zastępczego, jest traktowane, jako apelacje drużyny atakującej i musi zostać poddana uwadze sędziego w czasie, gdy taki zawodnik jest w grze. Jeżeli menager drużyny bądź zawodnik, który narusza zasady poinformuje o tym sędziego zanim drużyna atakująca zgłosi apelację, nie występuje naruszenie niezależnie od tego jak długo zawodnik lub zawodnicy brali nielegalnie udział w grze. Wszystkie zagrywki sprzed odkrycia są legalne. W przypadku,

gdy drużyna naruszająca przepisy nie posiada zmiennika, który zastąpiłby zawodnika „Uznanego za Pozbawionego Prawa do Gry" (lub, gdy zawodnik rozpoczynający grę powrócił do niej raz), mecz zostaje oddany walkowerem.

WYJĄTEK (8b)

1. W przypadku, gdy Niezgłoszony Zmiennik w ataku uderzy i dotrze do bazy, a następnie zostanie odkryty i zostanie zgłoszona apelacja przed narzutem do kolejnego pałkarza lub jeżeli na końcu gry zanim sędziowie opuszczą boisko, wszyscy biegacze (łącznie z pałkarzem) powrócą na bazę zajmowaną w czasie narzutu, a Niezgłoszony Zmiennik jest „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry" i wyautowany. Wszystkie auty, które miały miejsce podczas tej zagrywki pozostają.
2. W przypadku, gdy Zmiennik jest Nielegalnym Zawodnikiem z jakiegokolwiek powodu, zmiennik poniesie karę za to naruszenie.

UWAGA: Użycie Nielegalnego Zmiennika, niezapowiedzianego Zawodnika Zastępczego lub niezapowiedzianego powrotu zawodnika wycofanego z gry zgodnie z Zasadą Zawodnika Zastępczego jest apelacją, która musi zostać poddana uwadze sędziego przez drużynę atakującą, podczas gdy Nielegalny Zmiennik lub zawodnik naruszający Zasadę Zawodnika Zastępczego jest w grze.

c. Każdy zawodnik może zostać zmieniony podczas każdej martwej piłki.
d. W przypadku, gdy kontuzja pałkarza-biegacza (lub biegacza) uniemożliwi im zdobycie przyznanej bazy i piłka jest martwa, wówczas pałkarz-biegacz (lub biegacz) może zostać zmieniony. Zmiennik będzie mógł zdobyć przyznaną bazę lub bazy. Zmiennik musi legalnie dotknąć każdą przyznaną bądź ominiętą bazę, która nie została wcześniej dotknięta.
e. Zmieniony zawodnik nie może brać ponownie udziału w grze, z wyjątkiem pełnienia roli trenera. WYJĄTEK: Zawodnik rozpoczynający grę może do niej powrócić tylko raz.
f. Wielokrotne zmiany mogą być uczynione względem zawodnika znajdującego się w rozpoczynającym line-up, ale żaden zmiennik nie może powrócić do gry po tym jak został wycofany z line-up chyba, że jako Zawodnik Zastępczy.

UWAGA: Postanowienia zawarte w Zasadzie 4, Sekcji 8 nie będą miały zastosowania w przypadku wymaganego użycia „Zawodnika Zastępczego" chyba, że zostanie wobec niego zgłoszona apelacja za niezgłoszenie go sędziemu. (Patrz Zasada 4, Sekcja 11)

g. Nielegalny Zawodnik to taki, który zajmuje pozycję w line-up w ataku lub obronie, ale nie ma legalnego prawa do tej pozycji. Zawodnik nie naruszy Zasady Nielegalnego Gracza dopóki nie zostanie wykonany jeden narzut (legalny lub nielegalny) bądź nie zostanie rozpoczęta zagrywka.

EFEKT-Sekcja 8g:

DO NIELEGALNYCH ZAWODNIKÓW ZALICZA SIĘ:

1. NIELEGALNY MIOTACZ. Nielegalny miotacz to zawodnik, który powraca do narzucania po tym jak został ***wykluczony*** z tej pozycji przez sędziego. KARA: W przypadku, gdy zostanie odkryty, Nielegalny Miotacz powinien być wyrzucony.

UWAGA: Miotacz, który został ***wykluczony z pozycji miotacza przez sędziego*** w wyniku przekroczenia przez drużynę broniącą limitu narad lub (TYLKO SP) narzucania z nadmierną prędkością, może ***kontynuować grę w ataku lub obronie,*** ale nie jak miotacz.

2. NIELEGALNY PAŁKARZ. (TYLKO FP) Umieszczenie Zawodnika Ruchomego na jednej z pierwszych dziewięciu pozycji w kolejności pałkowania za kogoś innego niż oryginalny DP.
3. NIELEGALNY BIEGACZ. Nielegalny Biegacz występuje, gdy drużyna grająca w ataku umieszcza zawodnika będącego już w line-up ***pałkowania***, jako biegacza za innego biegacza.

4. NIELEGALNY POWRÓT DO GRY/NIEZGŁOSZONY ZMIENNIK Nielegalny Powrót do Gry ma miejsce, gdy:
   a) Zawodnik rozpoczynający grę powraca do niej drugi raz po tym, jak został dwa razy zmieniony.
   b) Zawodnik rozpoczynający grę powraca do niej, ale nie znajduje się na swojej pozycji początkowej w kolejności pałkowania.

   WYJĄTEK (TYLKO FP): Zawodnik Ruchomy może powrócić do gry na pozycji DP w kolejności pałkowania lub na swojej oryginalnej dziesiątej pozycji w line-up.

   EFEKT: Sekcje 2-4: Każda akcja, która ma miejsce w czasie, gdy Niezgłoszony Zmiennik/Nielegalny Zawodnik jest w grze jest rozpatrywana następująco:

   ATAK: W przypadku, gdy Nielegalny Zawodnik/Niezgłoszony Zmiennik jest odkryty przez obronę:
   (a) Podczas, gdy nielegalny zawodnik jest na pałce, Nielegalny Zawodnik jest „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry", a jego zawodnik zastępczy powinien przyjąć liczbę boli i strike. Każdy postęp biegaczy w czasie, gdy Nielegalny Zawodnik jest na pałce powinien być legalny
   (b) Po tym, jak Nielegalny Zawodnik zakończył kolejkę na pałce i przed kolejnym legalnym lub nielegalnym narzutem, zanim drużyna broniąca opuści boisko i zanim sędziowie opuszczą grę, Nielegalny Zawodnik jest wyautowany i „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry". Każdy postęp biegaczy wynikający z tego, że Nielegalny Zawodnik stał się pałkarzem-biegaczem jest anulowany. Każdy dodatkowy aut, który miał miejsce podczas zagrywki pozostaje.
   (c) Po tym, jak Nielegalny Zawodnik zakończył kolejkę na pałce i po kolejnym legalnym lub nielegalnym narzucie lub po tym jak drużyna broniąca opuściła boisko, Nielegalny Zawodnik jest „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry". Jeśli ciągle znajduje się na bazie, legalny zmiennik zajmie tą bazę. Każdy postęp biegaczy wynikający z tego, że Nielegalny Zawodnik stał się pałkarzem-biegaczem jest legalny.
   (d) Jeżeli zawodnik jest w grze nielegalnie, jako biegacz i zostanie to poddane uwadze sędziego przed kolejnym legalnym lub nielegalnym narzutem lub zagrywką, jest to sytuacja, która może być naprawiona.
   (e) Jeżeli zawodnik jest w grze nielegalnie, jako biegacz i jest to odkryte po legalnym lub nielegalnym narzucie lub zagrywce, zawodnik zostaje „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry" i zastąpiony na bazie. Każdy postęp biegacza lub biegaczy jest legalny.

   WYJĄTEK 1e: W przypadku, gdy Ruchomy Zawodnik jest w grze nielegalnie, jako biegacz jest to nielegalny powrót do gry i te kary mają zastosowanie.

   OBRONA: W przypadku, gdy Nielegalny Zawodnik/Niezgłoszony Zmiennik jest odkryty przez atak:

(a) Po zagrywce Nielegalnego Zawodnika i przed kolejnym legalnym lub nielegalnym narzutem, zanim obrona opuści boisko i zanim sędziowie opuszczą grę, Nielegalny Zawodnik jest „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry", a drużyna atakująca ma możliwość:
   (1) Przyjęcia wyniku meczu, lub
   (2) Przywrócenia ostatniego pałkarza przy zachowaniu jego stanu boli i strike sprzed odkrycia Nielegalnego Zawodnika. Każdy biegacz powróci na bazę zajmowaną przed zagrywką.

(b) Po legalnym lub nielegalnym narzucie do kolejnego pałkarza, Nielegalny Zawodnik jest „Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry", a cała zagrywka pozostaje.

UWAGA: Postanowienia zawarte w Zasadzie 4, Sekcji 8 nie będą miały zastosowania w sytuacji wymaganego użycia Zawodnika Zastępczego chyba, że zostanie wobec niego zgłoszona apelacja za niezgłoszenie go sędziemu. (Patrz Zasada 4, Sekcja 11).

UWAGA 1-Efekt Sekcja 2-4
W sytuacji, gdy Zawodnik Pozbawiony Prawa do Gry powróci do niej, mecz zostaje oddany walkowerem na korzyść drużyny, która nie popełniła wykroczenia.

UWAGA 2-Efekt 2-4
Po przeprowadzonej apelacji wobec niezgłoszonego zmiennika lub nielegalnego powrotu do gry, uważa się, oryginalny zawodnik rozpoczynający grę lub jego zmiennik opuścił grę

Sekcja 9. KWESTIONOWANE ORZECZENIA.
Każdy zawodnik kwestionujący jakąkolwiek decyzję sędziego spowoduj, że drużyna otrzyma ostrzeżenie. Każde ponowne wykroczenie powinno skutkować wyrzuceniem określonego członka drużyny.

Sekcja 10. ZACHOWANIE W DUGOUT.

a. Trenerzy, zawodnicy, zmiennicy lub inny personel na ławce nie powinni znajdować się poza wyznaczonym terytorium dugout, z wyjątkiem sytuacji, gdy pozwalają na to przepisy lub jest to uzasadnione przez sędziego.

UWAGA: Obejmuje to zawodników innych niż kolejny pałkarz (który musi pozostać w okręgu zmienników) na początku gry, pomiędzy zmianami lub gdy miotacz się rozgrzewa

b. Palenie w obrębie wyznaczonego terytorium jest zabronione.

Efekt-Sekcja 10
Pierwsze przewinienie skutkuje ostrzeżeniem dla drużyny. Każde ponowne przewinienie powinno skutkować wyrzuceniem określonego członka drużyny.

Sekcja 11. ZAWODNIK ZASTĘPCZY.
W sytuacji, gdy zawodnik krwawi podczas meczu musi on być wycofany z gry, jeżeli krwawienie nie może zostać zatrzymane w rozsądnym czasie lub jego strój pokryje się krwią. Zawodnik wycofany z

gry nie powinien do niej powrócić dopóki krwawienie nie ustąpi, rana zostanie oczyszczona i opatrzona, a strój zmieniony w przypadku wystąpienia takiej konieczności.
UWAGA: Jeżeli występuje konieczność zmiany numeru w związku z nowym strojem, nie ma za to kary, ale sędzia powinien zostać powiadomiony o nowym numerze.

a. Zawodnik wycofany z gry powinien zostać zastąpiony Zawodnikiem Zastępczym, który może grać w zamian za niego do zakończenia trwającej zmiany (to jest do końca zmiany drużyny uderzającej, jako druga), I przez następną całą zmianę.
b. Sędzia MUSI zostać powiadomiony, że Zawodnik Zastępczy wchodzi do gry.

EFEKT 11a-b:

1. Użycie „Zawodnika Zastępczego", który jest pozbawiony prawa do gry powinno zostać uznane za Nielegalny Powrót Do Gry wraz z zastosowaniem odpowiednich kar.
2. Niepowiadomienie sędziego o użyciu „Zawodnika Zastępczego" powinno, na podstawie legalnej apelacji, skutkować poniesieniem przez zawodnika konsekwencji zgodnie z postanowieniami zasady „Niezgłoszonego Zmiennika".

c. Zawodnik Zastępczy może uderzać w kolejce zawodnika wycofanego z gry i grać za niego w obronie zgodnie z okolicznościami obowiązującymi wycofanego zawodnika.
d. Zawodnik wycofany z gry może do niej powrócić w każdym momencie opisanym w powyższym punkcie (a) bez uznawania go za zmiennika.
e. Sędzia MUSI zostać powiadomiony, że zawodnik wycofany z gry powraca do niej.

EFEKT-Sekcja 11d-e:

1. Jeżeli zawodnik wycofany z gry nie jest w stanie powrócić do niej po czasie opisanym w powyższym punkcie (a), Zawodnik Zastępczy musi być traktowany jak zmiennik zgodnie z postanowieniami zasady zmiennika.
2. Jeżeli zawodnik zastępczy był wcześniej w grze, wówczas musi zostać zastąpiony legalnym zmiennikiem, który nie brał jeszcze udziału w grze.
3. Jeżeli drużyna nie ma dostępnych legalnych zmienników, mecz zostaje oddany walkowerem.
4. Niepowiadomienie sędziego o powrocie zawodnika wycofanego z gry powinno, na podstawie legalnej apelacji, skutkować poniesieniem przez zawodnika konsekwencji zgodnie z postanowieniami zasady Niezgłoszonego Zmiennika.

f. Zawodnik wycofany z gry może w późniejszym czasie powrócić do gry po wygaśnięciu czasu opisanego w powyższym punkcie (a) na podstawie postanowień zasady Powrotu Do Gry.
g. (Tylko Co-ed Slow Pitch) W sytuacji, gdy „Zawodnik Zastępczy" jest użyty, musi być tej samej płci jak kontuzjowany i krwawiący zawodnik.
h. Użycie „Zawodnika Zastępczego" nie podlega postanowieniom „Zasady Zmiennika" (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest niezapowiedziany dla sędziego), pod warunkiem, że „Zawodnik Wycofany z Gry" powróci do niej w ciągu dozwolonego czasu.

Sekcja 12 TYMCZASOWY BIEGACZ (Tylko FP)

Tymczasowy Biegacz jest legalny w zamian za miotacza z poprzedniej połowy rundy, który znajduje się na bazie z dwoma autami. Następujące postanowienia mają zastosowanie:

(a) Jest to opcjonalne dla managera drużyny atakującej;
(b) Tymczasowy Biegacz może zostać użyty w dowolnym czasie po wystąpieniu drugiego autu;

(c) Tymczasowy Biegacz to zawodnik, który jest wyznaczony do uderzania, jako ostatni i nie znajduje się na bazie w momencie użycia opcji Tymczasowego Biegacza.

UWAGA: W przypadku, gdy niewłaściwy zawodnik zostanie użyty, jako Tymczasowy Biegacz, błąd powinien zostać naprawiony w momencie, gdy zostanie zauważony bez żadnej kary.

Sekcja 13 NARUSZENIA I KARY

a. Członkowie drużyny nie powinni wygłaszać lekceważących bądź obraźliwych uwag wobec, lub o zawodnikach przeciwnej drużyny, osób pełniących funkcje oficjalne lub widzów, bądź popełniać innych czynów, które mogą być traktowane, jako zachowanie niesportowe.

b. Kara za naruszenia przez członka drużyny powinny być

1. Za pierwsze wykroczenie, osoba je popełniająca może dostać ostrzeżenie.

2. Za drugie wykroczenie lub, gdy pierwsze wykroczenie jest na tyle poważne, osoba je popełniająca zostaje WYRZUCONA.

UWAGA: W sytuacji, gdy Trener Główny jest wyrzucony z gry, powinien on przedstawić sędziemu nazwisko osoby, która przejmie obowiązki Trenera Głównego na pozostały czas gry.

c. Członek drużyny WYRZUCONY z gry powinien iść prosto do szatni na pozostały czas gry bądź opuścić teren gry.

d. W przypadku, gdy zawodnik WYRZUCONY w ten sposób z gry nie opuści jej natychmiast, gwarantuje to oddanie meczu walkowerem.

e. Sędzia prowadzący może zgłosić członka drużyny za obraźliwe zachowanie, język lub fizyczne znęcanie się w każdym momencie po zagraniu, a członek drużyny, którego dotyczy zgłoszenie będzie odpowiadał przed organizacją, która przeprowadza grę lub turniej.

ZASADA 5 – MECZ

Sekcja 1. WYBÓR KOLEJKI NA PAŁCE.
Wybór pierwszego lub ostatniego uderzenia zmiany powinien być dokonany poprzez rzut monetą chyba, że zasady organizacji, która przeprowadza grę stwierdzają inaczej.

Sekcja 2. PRZYDATNOŚĆ BOISKA.
Przydatność boiska do gry powinna zostać stwierdzona jedynie przez sędziego głównego.

Sekcja 3. MECZ REGULAMINOWY.
Mecz regulaminowy powinien składać się z siedmiu zmian.

a. Pełne siedem zmian nie musi zostać rozegrane w przypadku, gdy druga drużyna na pałce zdobędzie więcej obiegów w ciągu sześciu zmian lub przed trzecim autem w ostatniej z siedmiu zmian.
b. W sytuacji remisu na koniec siódmej zmiany mecz powinien być kontynuowany poprzez rozegranie dodatkowych zmian lub dopóki jedna ze stron nie zdobędzie więcej obiegów niż druga na koniec pełnej zmiany bądź dopóki druga drużyna na pałce nie zdobędzie więcej obiegów w połowie swojej zmiany przed trzecim autem.
c. Mecz zakończona przez sędziego będzie regulaminowy, jeżeli pięć lub więcej pełnych zmian zostało rozegranych lub, gdy druga drużyna na pałce zdobyła więcej obiegów niż drużyna przeciwna w trakcie pięciu lub więcej zmian. Sędzia jest upoważniony do zakończenia gry w każdym momencie z powodu ciemności, deszczu, ognia, paniki lub innego powodu, który może stawiać organizatorów lub zawodników w niebezpieczeństwie.
d. Regulaminowy remis powinien być stwierdzony, gdy wynik obu drużyn jest równy w momencie zakończenia gry na koniec piątej bądź kolejnej pełnej zmiany lub, gdy druga drużyna na pałce wyrównała wynik pierwszej drużyny na pałce w niepełnej zmianie.
e. Postanowienia te nie mają zastosowania wobec wszelkiego działania zawodników lub widzów, które mogę spowodować zakończenie meczu walkowerem. Sędzia główny może zarządzić oddanie meczu walkowerem, gdy zawodnik lub widz zaatakuje któregoś z sędziów z użyciem siły fizycznej.
f. Sędzia główny powinien stwierdzić oddanie meczu walkowerem na korzyść drużyny, która nie popełniła wykroczenia w następujących przypadkach:
    1. W przypadku, gdy drużyna nie pojawi się na boisku lub będąc na boisku odmawia rozpoczęcia gry, która została zaplanowana bądź przydzielona o wyznaczonej godzinie lub w ramach czasu, który nie skutkuje walkowerem ustalonym przez organizację, która przeprowadza grę.
    2. W przypadku, gdy po rozpoczęciu meczu, jedna strona odmawia dalszej gry, jeżeli nie została ona zawieszona lub zakończona przed czasem przez sędziego.
    3. W przypadku, gdy po tym jak sędzia zawiesił grę, jedna ze stron nie wznowi gry w ciągu dwóch minut odkąd sędzia zarządził „PIŁKA W GRZE”.
    4. W przypadku, gdy drużyna zastosuje taktykę mającą na celu opóźnienie bądź przyśpieszenie gry.
    5. Jeżeli po ostrzeżeniu sędziego jakakolwiek zasada gry jest umyślnie naruszona.
    WYJĄTEK: W przypadku, gdy miotacz kontynuuje naruszanie zasad dotyczących narzucania powinien zostać wykluczony z pozycji miotacza na pozostały czas gry.

6. W przypadku, gdy polecenie usunięcia lub wyrzucenia zawodnika bądź innej osoby uprawnionej do siedzenia na ławce nie zostanie wykonane w ciągu minuty.
7. Jeżeli, z powodu usunięcia lub wyrzucenia zawodników z gry przez sędziego bądź z innego powodu w grze bierze udział mniej niż 9 (TYLKO FP), 10 (FP z DP), 10 (TYLKO SP), lub 11 (SP z EP) zawodników w którejś z drużyn.
8. Jeżeli zawodnik Uznany za Pozbawionego Prawa do Gry powróci do niej i został wykonany jeden narzut.
9. Jeżeli wyrzucony z gry zawodnik/trener/manager bierze ponownie udział w grze i zostanie to odkryte.

g. Meczy, który jest
   1. Nieuważany za regulaminowy, lub
   2. Regulaminowym meczem zakończonym remisem, powinien być rozegrany ponownie od początku. Oryginalne line-up mogą zostać zmienione, gdy mecz jest rozgrywany ponownie.

Sekcja 4. ZWYCIĘZCA MECZU.

Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która zdobyła więcej obiegów w regulaminowym czasie gry.

a. Wynikiem zakończonego meczu regulaminowego powinien być wynik końcowy ostatniej pełnej zmiany chyba, że druga drużyna na pałce zdobyła więcej obiegów niż pierwsza drużyna na pałce w czasie niepełnej zmiany. W takim przypadku, wynikiem powinien być ten z niepełnej zmiany.
b. Wynik meczu regulaminowego zakończonego remisem powinien być wynikiem remisowym w momencie zakończenia meczu. Mecz regulaminowy zakończony remisem powinien zostać rozegrany ponownie od początku.
c. Wynik meczu oddanego walkowerem powinien wynosić 7-0 na korzyść drużyny niepopełniającej wykroczenia.

Sekcja 5. ZASADA PRZEWAGI PUNKTOWEJ.

a. Zasady Przewagi Punktowej powinna być używana podczas każdego Turnieju i Mistrzostw
   1. (TYLKO FP) Piętnaście (15) obiegów po trzech (3) zmianach; dziesięć (10) obiegów po czterech (4) zmianach lub siedem (7) obiegów po pięciu (5) zmianach.
   2. (TYLKO SP) Dwadzieścia (20) obiegów po czterech (4) zmianach lub piętnaście (15) obiegów po pięciu (5) zmianach.
b. Pełne zmiany muszą być rozgrywane chyba, że druga drużyna na pałce zdobędzie wymaganą ilość obiegów będąc na pałce. W przypadku, gdy pierwsza drużyna na pałce zdobędzie wymaganą ilość obiegów w pierwszej połowie zmiany, druga drużyna na pałce musi otrzymać możliwość uderzania w drugiej połowie zmiany.

Sekcja 6. DOGRYWKA.

Rozpoczynając od pierwszej połowy ósmej zmiany i każdej następnej połowie, drużyna atakująca powinna rozpocząć swoją kolejkę na pałce zawodnikiem, który uderza, jako dziewiąty (9. W FP), dziesiąty (10. w SP, 11. w SP z EP, lub 12. w Co-ed SP z EP) umieszczonym na drugiej bazie w tej konkretnej połowie zmiany. Zawodnik, który biegnie może być zmieniony zgodnie z zasadami zmian. UWAGA: Jeżeli niewłaściwy biegacz w line-up zostanie umieszczony na drugiej bazie, błąd ten może zostać naprawiony tak szybko, jak zostanie zauważony. Nie obowiązuje kara.

Sekcja 7. ZDOBYWANIE OBIEGÓW.

a. Jeden obieg zostaje zdobyty za każdym razem, gdy biegacz dotknie pierwszej, drugiej, trzeciej bazy i bazy domowej przed trzecim autem zmiany.
   WYJĄTEK: W przypadku użycia dogrywki biegacz rozpoczynający na drugiej bazie nie musi dotknąć pierwszej bazy w celu zdobycie legalnego obiegu.
b. Obieg nie zostaje zdobyty, jeżeli trzeci i/lub ostatni aut zmiany jest skutkiem
   1. Wyautowania pałkarza-biegacza zanim legalnie dotknie pierwszej bazy.
   2. Wymuszonego autu na biegaczu (łącznie z apelacją) w związku z tym, że pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem.
   3. (TYLKO FP) Utraty kontaktu z zajmowaną bazą przez biegacza zanim zostanie wykonany narzut.
   4. (TYLKO SP) Utraty kontaktu z zajmowaną bazą przez biegacza zanim narzut zostanie uderzony lub dotrze do bazy domowej.
   5. Wyautowania poprzedzającego biegacza.
c. Dodatkowe apelacje dotyczące autu mogą być zgłoszone po trzecim aucie usuwającym biegacza lub biegaczy.

Sekcja 8. NARADY.

a. Narady Ofensywne. Podczas zmiany może odbyć się tylko jedna narada ofensywna.

   UWAGA:
   1. Obejmuje pałkarza, biegacza, kolejnego pałkarza i trenerów ze sobą.
   2. Naradą nie jest sytuacja, gdy miotacz nakłada kurtkę do rozgrzewki podczas przebywania na bazie lub, jeżeli atak naradza się, podczas gdy drużyna broniąca odbywa naradę pod warunkiem, że atak jest gotowy do gry, gdy obrona jest gotowa.

EFEKT-Sekcja 8a:
Druga narada powinna skutkować wyrzuceniem menagera lub trenera nalegającego na drugą naradę.

b. Narady Defensywne. Podczas gry z siedmioma zmianami mogą odbyć się tylko trzy narady defensywne. Dla każdej rundy poza siódmą, może odbyć się jedna narada na zmianę.

   UWAGA:
   1. Narada obejmuje zawodników na boisku opuszczających swoje pozycje i udających się do dugout w celu otrzymania instrukcji, niezależnie od tego czy została wniesiona prośba o „Czas".
   2. W przypadku, gdy manager/trener zgłasza zmianę miotacza sędziemu głównemu, przed lub po skonsultowaniu się z miotaczem, nie jest to narada.
   3. W przypadku, gdy manager/trener zgłasza zmianę sędziemu z dugout, nie jest to uważane za naradę. Po dokonaniu zmiany manager może przekroczyć linię faula w celu rozmowy z zawodnikiem drużyny broniącej.
   4. Narada jest zakończona, kiedy manager/trener przekracza linię faula powracając do dugout.
   5. Konferencje się sumują i nie zerują się, gdy nowy miotacz wchodzi do gry.

6. W przypadku, gdy wszystkie trzy konferencje nie zostaną użyte podczas pierwszych siedmiu zmian, wówczas przepadają, a drużyna musi przestrzegać zasady jednej konferencji na zmianę.
7. Naradą obrony nie jest sytuacja, gdy:
   (a) Naradzają się podczas narady ofensywnej, pod warunkiem, że są gotowi do gry, gdy atak jest gotowy.
   (b) Wykrzykują instrukcje z dugout.
   (c) Manager grający w meczu naradza się z którymś zawodnikiem drużyny broniącej, jednakże sędzia może kontrolować spotkania pomiędzy grającym managerem, a łapaczem najpierw poprzez wydanie ostrzeżenia, a następnie wyrzucenie grającego managera.

EFEKT: Sekcja 8b: Czwarta i każda dodatkowa narada podczas meczu z siedmioma zmianami lub za każdą naradę powyżej jednej na zmianę podczas meczu z dodatkowymi zmianami, powinna skutkować uznaniem miotacza, który pełni swoją funkcję w momencie narady, za Nielegalnego Miotacza i uniemożliwienie mu narzucanie do końca gry. UWAGA: Zawodnik uznany z Nielegalnego Miotacza może grać na innej pozycji w obronie, ale nie może ponownie narzucać.

c. Narady nie będą naliczane, jeżeli odbywają się w momencie, gdy sędzia zawiesił grę.

ZASADA 6. REGULACJE DOTYCZĄCE NARZUCANIA (Tylko Fast Pitch)

N. B. EFEKT dla wszystkich Sekcji 1-7 znajduje się na końcu Sekcji 7:

Sekcja 1. CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE.

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

a. Nie może przyjąć pozycji na lub w pobliżu bazy miotacza bez posiadania piłki.
b. Nie będzie uważane, że znajduje się na pozycji dopóki jego pozycja nie będzie odpowiednia do odebrania narzutu.
c. Musi mieć obie stopy na ziemi w obrębie 61.0cm (24 cali) długości bazy miotacza. Biodra powinny być w linii z pierwszą i trzecią bazą i obie stopy muszą dotykać bazy miotacza.
d. Musi podczas stania na bazie, trzymając piłkę w rękawicy bądź ręce, którą wykonuje narzut, odebrać sygnał, lub udawać, że odbiera sygnał od łapacza z rozłączonymi rękami.
e. Musi, po tym jak odbierze sygnał, unieruchomić całe ciało trzymając piłkę w ręce bądź rękawicy z obiema rękami przed ciałem. Pozycja musi być utrzymywana nie krócej niż dwie (2) sekundy, ale nie dłużej niż pięć (5) sekund przed wypuszczeniem narzutu. UWAGA: Trzymanie piłki w obydwu rękach z boku ciała jest traktowane tak samo jak trzymanie przed ciałem.

Sekcja 2. ROZPOCZĘCIE NARZUTU.

Narzut rozpoczyna się w momencie, gdy jedna ręka zostaje zdjęta z piłki lub miotacz wykonuje ruch, który jest częścią wind-up.

Sekcja 3. LEGALNY NARZUT.

a. Miotacz nie może wykonać żadnego ruchu narzutu bez natychmiastowego dostarczenia piłki do pałkarza.
b. Miotacz nie może używać narzucającego ruchu, podczas którego, po tym jak trzymał piłkę w obu rękach w pozycji miotacza, zdejmie jedną rękę z piłki, wykonana zamach do tyłu i do przodu i powróci do trzymania piłki obiema rękami przed ciałem.
c. Miotacz nie może użyć wind up, podczas którego występuje zatrzymanie, lub odwrócenie ruchu do przodu.
d. Miotacz nie może zrobić dwóch obrotów ręką podczas narzutu typu windmill. Jednakże, może opuścić rękę do boku i do tyłu przed rozpoczęciem narzutu typu windmill. Pozwala to na dwukrotne minięcie biodra przez ramię.
e. Narzut musi być pokrętnym ruchem z dłonią poniżej biodra i z nadgarstkiem nie dalej od ciała niż na odległość łokcia.
f. Wypuszczenie piłki oraz doprowadzenie do końca ruchu dłoni i nadgarstka musi być w kierunku do przodu poza prostą linię ciała.
g. Obie stopy muszą pozostać w kontakcie z bazą miotacza przed rozpoczęciem narzutu.
h. Stopa wykonująca obrót musi pozostać w kontakcie z bazą miotacza w każdym czasie przed pociągnięciem do przodu, podskokiem bądź skokiem.
i. W czasie narzutu miotacz może wykonać jeden krok przednią, niewykonującą obrotu stopą jednocześnie wypuszczając piłkę. Krok musi być do przodu w kierunku pałkarza i w obrębie 61.0cm (24 cali) długości bazy miotacza.

UWAGA: (h-i) Nie jest to krok, jeżeli miotacz przesunie ***którąkolwiek*** stopę w poprzek bazy miotacza pod warunkiem, że pozostaje w kontakcie z bazą i nie wykona żadnego ruchu do tyłu ***poza bazę.***

Podniesienie stopy wykonującej obrót z bazy miotacza i ponowne postawienie jej na bazie, kołysząc się przy tym, jest nielegalne.

j. Stopa wykonująca obrót musi pozostać w kontakcie z bazą miotacza lub zostać odepchnięta i odciągnięta z bazy miotacza bądź być uniesiona w powietrzu zanim stopa wykonująca krok (niewykonująca obrotu) dotknie ziemi.

UWAGA: Miotacz może podskoczyć z bazy miotacza wylądować i wykonać narzut za pomocą ciągłego ruchu. Stopa wykonująca obrót może się odepchnąć i/lub podążać za ruchem. Nie jest to uważane za przeskok.

k. Pociągnięcie, podskok lub skok, a następnie wylądowanie i rzucenie jest legalne dopóki oryginalne odepchnięcie rozpoczyna się od bazy miotacza. Nie jest legalne wykonanie kroku stopą wykonującą obrót, a następnie pociągnięcie, podskok lub skok.

l. W momencie, gdy miotacz odpycha się od bazy miotacza wszystkie ruchy ręki narzucającej muszą być ciągłe.

m. Miotacz nie może odepchnąć się z innego miejsca niż baza miotacza przed rozdzieleniem rąk.

n. Miotacz nie może kontynuować ruchu wind up po wypuszczeniu piłki.

o. Miotacz nie powinien umyślnie upuścić, potoczyć lub odbić piłki w celu uniemożliwienia pałkarzowi jej odbicie.

p. Miotacz ma dwadzieścia (20) sekund na wykonanie kolejnego narzutu po otrzymaniu piłki lub po tym jak sędzia ogłosi „Piłka w Grze".

Efekt-3n: Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola.

Sekcja 4. UKŁAD POZYCJI W OBRONIE.

a. Miotacz nie powinien narzucać dopóki wszyscy zawodnicy drużyny broniącej z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, zajmują pozycję na terytorium fair.

b. Zawodnik drużyny broniącej nie powinien zajmować pozycji na linii wzroku pałkarza lub z celowym zamiarem niesportowego zachowania, postępować w sposób, który rozprasza pałkarza.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik popełniający wykroczenie powinien zostać wyrzucony z gry.

c. W przypadku, gdy biegacz znajduje się na trzeciej bazie i próbuje zdobyć obieg poprzez squeeze play lub kradzież, żaden zawodnik obrony nie może
   1. Wejść na lub przed bazę domową bez piłki, lub
   2. Dotknąć pałkarza lub pałki.

   Efekt c: KARA: Piłka jest martwa. Pałkarz powinien otrzymać pierwszą bazę przy przeszkodzeniu i wszyscy biegacze powinni awansować o jedną bazę przy Nielegalnym Narzucie.

Sekcja 5. OBCA SUBSTANCJA.

a. Żaden członek drużyny broniącej nie może, w dowolnym momencie gry, użyć jakiejkolwiek obcej substancji na piłce. Miotacz, który poliże swoje palce musi je wytrzeć zanim wejdzie w kontakt z piłką.

UWAGA: W przypadku, gdy członek drużyny broniącej będzie nadal używał obcej substancji na piłce, miotacz powinien zostać wyrzucony z gry.

b. Pod nadzorem i kontrolą sędziego może zostać użyta żywica w celu osuszenia rąk i musi być trzymana na ziemi za bazą miotacza, w obrębie okręgu miotacza, gdy nie jest używana.

c. Zatwierdzone przetworzone materiały, które są pokryte tylko żywicą są dozwolone w celu osuszenia ręki i muszą być przechowywane w tylnej kieszeni bądź na pasku.

d. Nałożenie żywicy na piłkę lub na rękawice, a następnie umieszczenie piłki w rękawicy jest nielegalne.

e. Miotacz nie może nosić taśmy na palcach bądź frotki, bransoletki, lub przedmiotu podobnego typu na nadgarstku lub przedramieniu ręki wykonującej narzut.

UWAGA: W przypadku, gdy miotacz musi nosić frotkę na ręce wykonującej narzut z powodu kontuzji, oba ramiona powinny być zakryte podkoszulkiem.

Sekcja 6. ŁAPACZ.

a. Musi pozostać w obrębie stanowiska łapacza dopóki narzut nie zostanie wypuszczony.

b. Powinien zwrócić piłkę bezpośrednio do miotacza po każdym narzucie, łącznie z foul ball.

UWAGA: Dodatkowy bol powinien zostać przyznany pałkarzowi.

WYJĄTEK: Nie ma to zastosowania

1. Po wyautowaniu przez strikeout, lub
2. W sytuacji, gdy pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem, lub
3. W sytuacji, gdy na bazie znajdują się biegacze, lub
4. W sytuacji, gdy foul ball jest złapana blisko linii faula i łapacz rzuci ją na którąś z baz w celu możliwego wyautowania, lub
5. W przypadku checked swing w sytuacji trzeciego upuszczonego strike, łapacz rzuca piłkę na pierwszą bazę, aby wyautować pałkarza-biegacza.

Sekcja 7. RZUCANIE NA BAZĘ.

Miotacz, po przyjęciu pozycji do narzucania, nie może rzucać na bazę podczas żywej piłki, gdy jego stopa dotyka bazy miotacza. Jeżeli rzut z bazy miotacza ma miejsce podczas apelacji żywej piłki, wówczas apelacja zostaje anulowana.

UWAGA: Miotacz może się usunąć z pozycji do narzucania poprzez wykonanie kroku do tyłu z bazy miotacza przed rozdzieleniem rąk. Wykonanie kroku do przodu bądź w bok ustanawia Nielegalny Narzut.

NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ TO EFEKT DOTYCZĄCY WSZYSTKICH SEKCJI 1-7 POWYŻEJ:

EFEKT-Sekcje 1-7:

Każda infrakcja Sekcji 1-7 to Nielegalny Narzut. (WYJĄTEK: Zasada 6, Sekcja 3p, Sekcja 4c i Sekcja 6b)

1. Sędzia powinien dać sygnał opóźnionej martwej piłki i ogłosić nielegalny narzut.
2. Jeżeli nielegalny narzut nie jest uderzony
   (a) Pałkarz otrzymuje dodatkowego bola (pierwszą bazę, jeśli jest to czwarty bol), oraz
   (b) Biegacze awansują o jedną bazę.

WYJĄTEK: W przypadku, gdy biegacz legalnie awansuje przy nielegalnym narzucie (przepuszczona piłka bądź dziki rzut łapacza) wszystkie dodatkowo zdobyte bazy mogą być utrzymane. Jeżeli biegacz jest wyautowany po zdobyciu jednej bazy, zostanie wyautowany.

3. Jeżeli nielegalny narzut jest uderzony, manager drużyny atakującej ma opcję przyjęcia
   (a) Nagrody za nielegalny narzut, lub
   (b) Rezultatu zagrywki.

   WYJĄTEK: W przypadku, gdy pałkarz-biegacz zdobywa pierwszą bazę w rezultacie uderzenia i jeżeli wszyscy pozostali biegacze awansowali, co najmniej o jedną bazę podczas zagrywki, nielegalny narzut jest unieważniony. Wszystkie akcje wynikające z zagrywki pozostają i nie ma opcji wyboru.

4. Jeżeli pałkarz zamachnie się na nielegalny narzut, chybi, a łapacz upuści trzeci strike, ale wyautuje pałkarza na pierwszej bazie i pozostali biegacze awansują, co najmniej o jedną bazę, manager drużyny atakującej ma opcję przyjęcia (a) nagrody za nielegalny narzut, lub (b) rezultatu zagrywki.

   WYJĄTEK: W przypadku, gdy pałkarz-biegacz zdobywa pierwszą bazę na skutek upuszczonego trzeciego strike i jeżeli wszyscy pozostali biegacze awansowali, co najmniej o jedną bazę podczas zagrywki, nielegalny narzut jest unieważniony. Wszystkie akcje wynikające z zagrywki pozostają i nie ma opcji wyboru.

5. Jeżeli manager nie przyjmuje rezultatu gry, Nielegalny Narzut jest wyegzekwowany w postaci przyznania bola pałkarzowi (pierwszej bazy, gdy czwarty bol) i awansowania wszystkich biegaczy o jedną bazę. Piłka jest martwa.
6. Jeżeli nielegalny narzuty uderza pałkarza, piłka jest martwa, pałkarz zostaje nagrodzony pierwszą bazą i wszyscy biegacze awansują o jedną bazę. Nie ma opcji wyboru.

Sekcja 8. CELOWA BAZA DARMO.
W przypadku, gdy drużyna broniąca chce przyznać celową bazę darmo pałkarzowi, zarówno miotacz, łapacz lub trener może to uczynić poprzez powiadomienie sędziego głównego, który powinien przyznać pierwszą bazę pałkarzowi. Powiadomienie skierowane do sędziego powinno zostać uznane za narzut. Piłka jest martwa.

UWAGA: Powiadomienie może mieć miejsce w dowolnym czasie zanim pałkarz zacznie i skończy swoją kolejkę na pałce niezależnie od stanu. Piłka jest martwa, biegacze nie mogą awansować chyba, że są zmuszeni.

Sekcja 9. NARZUTY ROZGRZEWAJĄCE.

a. Na początku pierwszej zmiany dla obu drużyn, lub gdy miotacz zwalnia innego, nie więcej niż jedna minuta może zostać użyta w celu wykonania nie więcej niż pięciu narzutów do łapacza lub innego członka drużyny. Na początku każdej połowy zmiany (po pierwszej zmianie), miotacz ***z poprzedniej zmiany powinien mieć jedną (1) minutę na wykonanie do trzech (3) narzutów***

rozgrzewających. Jeżeli jedna minuta minęła lub niedługo minie, sędzia powinien ograniczyć miotacza do jednego (1) narzutu rozgrzewającego.

UWAGA: W sytuacji, gdy łapacz był; na bazie, na pałce lub kolejnym pałkarzem i inny zawodnik obrony nie jest użyty, jako łapacz rozgrzewający, miotacz powinien zostać ograniczony do jednego (1) narzutu rozgrzewającego.

WYJĄTEK 1: Nowy miotacz powinien mieć jedną minutę na wykonanie do pięciu (5) narzutów rozgrzewających.

WYJĄTEK 2: Nie ma to zastosowania, jeżeli sędzia opóźnia start bądź wznowienie gry z powodu zmiany, narady, kontuzji, itd.

EFEKT-Sekcja 9a:
Za nadmierne narzuty rozgrzewające miotacz powinien ponieść karę w postaci przyznania bola pałkarzowi za każdy dodatkowy narzut.

b. Gra powinna być zawieszona w tym czasie.
c. Miotacz powracający do narzucania w tej samej połowie zmiany nie będzie uprawniony do narzutów rozgrzewających.

EFEKT-Sekcja 9c:
Bol powinien zostać przyznany pałkarzowi za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma limitu ograniczającego ile razy zawodnik może powrócić na pozycję miotacza o ile:
    1. Nie opuścił kolejności pałkowania, lub
    2. Nie został uznany za Nielegalnego Miotacza przez sędziego.

Sekcja 10. BRAK NARZUTU.
Brak narzutu powinien zostać stwierdzony, gdy
a. Miotacz narzuca w trakcie zawieszenia gry.
b. Miotacz próbuje wykonać szybki narzut powrotny
    1. Zanim pałkarz przybrał swoją pozycję, lub
    2. W momencie, gdy pałkarz nie złapał jeszcze równowagi po poprzednim narzucie.
c. Biegacz zostaje wyautowany za opuszczenie bazy zanim miotacz wypuści narzut.
d. Miotacz wykonuje narzut zanim biegacz dotknął ponownie swojej bazy po ogłoszeniu foul ball i piłka jest martwa.
e. Zawodnik, manager lub trener
    1. Ogłosi „Czas”, lub
    2. Zastosuje inne słowo lub wyrażenie, lub
    3. Popełni czyn, podczas gdy piłka jest żywa i jest w grze w celu oczywistej próby spowodowania tego, że miotacz wykona nielegalny narzut.

UWAGA: Drużyna naruszająca zasady powinna otrzymać ostrzeżenie, a powtórzenie takiego zachowania przez któregoś z członków tej drużyny powinno skutkować wyrzuceniem go z gry.

EFEKT-Sekcja 10a-e:
Piłka jest martwa, każda następująca akcja przy tym narzucie zostaje anulowana.

Sekcja 11. UPUSZCZONA PIŁKA.
W przypadku, gdy piłka wyślizgnie się z rękawicy miotacza podczas narzutu:
1. Pałkarzowi przyznaje się bola, oraz
2. Piłka pozostanie w grze, oraz
3. Biegacze mogą podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy na własne ryzyko.

Sekcja 12. NIELEGALNY MIOTACZ.
Miotacz, który został uznany za Nielegalnego Miotacza w wyniku przekroczenia przez drużynę limitu narad, nie może powrócić na pozycję miotacza do końca gry.

EFEKT-Sekcja 12:
Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, legalny bądź nielegalny, zostaje wyrzucony z gry. W przypadku, gdy zostaje odkryty przed kolejnym narzutem, manager drużyny atakującej ma opcję
1. Przyjęcia rezultatu zagrywki, lub
2. Anulowania zagrywki i przywrócenia biegaczy na ostatnią bazę, którą zajmowali w czasie zagrywki.

WYJĄTEK od EFEKTU Sekcji 12 (2): Jeżeli zagrywka była wynikiem zakończenia kolejki na pałce przez pałkarza i przyjęto opcję anulowania zagrywki, pałkarz wraca do pałkowania, przyjmując liczbę boli i strike jaką miał przed zakończeniem swojej kolejki na pałce, a biegacze wracają na bazę zajmowaną w czasie narzutu.

ZASADA 6. REGULACJE DOTYCZĄCE NARZUCANIA (Tylko Modified Pitch)

N.B. EFEKT dla wszystkich Sekcji 1-7 znajduje się na końcu Sekcji 7:

Sekcja 1. CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE.

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

a. Nie może przyjąć pozycji na lub w pobliżu bazy miotacza bez posiadania piłki.
b. Nie będzie uważane, że znajduje się na pozycji dopóki jego pozycja nie będzie odpowiednia do odebrania narzutu.
c. Musi mieć obie stopy na ziemi w obrębie 61.0cm (24 cali) długości bazy miotacza. Ramiona powinny być w linii z pierwszą i trzecią bazą i obie stopy muszą dotykać bazy miotacza.
d. Musi podczas stania na bazie, trzymając piłkę w rękawicy bądź ręce, którą wykonuje narzut, odebrać sygnał, lub udawać, że odbiera sygnał od łapacza z rozłączonymi rękami.
e. Musi, po tym jak odbierze sygnał, unieruchomić całe ciało trzymając piłkę w ręce bądź rękawicy z obiema rękami przed ciałem. Pozycja musi być utrzymywana nie krócej niż dwie (2) sekundy, ale nie dłużej niż dziesięć (10) sekund przed wypuszczeniem narzutu.

Sekcja 2. ROZPOCZĘCIE NARZUTU.

Narzut rozpoczyna się w momencie, gdy jedna ręka zostaje zdjęta z piłki.

Sekcja 3. LEGALNY NARZUT.

a. Miotacz nie może wykonać żadnego ruchu narzutu bez natychmiastowego dostarczenia piłki do pałkarza.
b. Miotacz nie może używać narzucającego ruchu, podczas którego, po tym jak trzymał piłkę w obu rękach w pozycji miotacza, zdejmie jedną rękę z piłki, wykonana zamach do tyłu i do przodu i powróci do trzymania piłki obiema rękami przed ciałem.
c. Miotacz nie może użyć wind up, podczas którego występuje zatrzymanie, lub odwrócenie ruchu do przodu.
d. Miotacz może wziąć piłkę za plecy podczas tylnego wymachu.
e. Miotacz nie może użyć narzutu typu windmill lub slingshot bądź wykonać pełnego obrotu podczas narzutu.
f. Piłka nie może znajdować się poza nadgarstkiem miotacza podczas ruchu w dół oraz podczas całego narzutu.
g. Narzut powinien być pokrętnym ruchem z ręką poniżej biodra, a dłoń może być skierowana w dół.
h. Podczas ruchu narzucającej ręki do przodu
    1. Łokieć musi być zablokowany w momencie narzutu, oraz
    2. Ramiona i wiodące biodro muszą być wyrównane względem bazy domowej w momencie narzutu.
i. Wypuszczenie piłki musi odbyć się za pierwszym wymachem narzucającej ręki do przodu i musi minąć biodro. Wypuszczenie musi mieć kompletne, płynne wykończenie bez nagłego zatrzymania ręki w pobliżu biodra.
j. Obie stopy muszą pozostać w kontakcie z bazą miotacza przed krokiem do przodu.
k. W czasie narzutu miotacz musi zrobić jeden krok jednocześnie wypuszczając piłkę. Krok musi być do przodu w kierunku pałkarza i w obrębie 61.0cm (24 cali) długości bazy miotacza. Stopa

wykonująca krok musi być ustawiona w kierunku bazy domowej i nie może dotykać ziemi przed lub za prostą linią pomiędzy stopą wykonującą obrót, a bazą domową.

UWAGA: Nie jest to krok, jeżeli miotacz przesunie stopę w poprzek bazy miotacza pod warunkiem, że pozostaje w kontakcie z bazą. Podniesienie stopy wykonującej obrót z bazy miotacza i ponownie postawienie jej na bazie, kołysząc się przy tym, jest nielegalne.

l. Odepchnięcie się stopą wykonującą obrót z miejsca innego niż baza miotacza zanim stopa wykonująca krok opuściła bazę jest uważane za przeskok i jest nielegalne.
m. Miotacz nie może kontynuować ruchu wind up po wypuszczeniu piłki.
n. Miotacz nie powinien umyślnie upuścić, potoczyć lub odbić piłki w celu uniemożliwienia pałkarzowi jej odbicie.
o. Miotacz ma dwadzieścia sekund na wykonanie kolejnego narzutu po otrzymaniu piłki lub po tym jak sędzia ogłosi „Piłka w Grze".
EFEKT: Pałkarzowi przyznaje się dodatkowego bola.

Sekcja 4. UKŁAD POZYCJI W OBRONIE.

a. Miotacz nie powinien narzucać dopóki wszyscy zawodnicy drużyny broniącej z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, zajmują pozycję na terytorium fair.
b. Zawodnik drużyny broniącej nie powinien zajmować pozycji na linii wzroku pałkarza lub z celowym zamiarem niesportowego zachowania, postępować w sposób, który rozprasza pałkarza.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik popełniający wykroczenie powinien zostać wyrzucony z gry.

c. W przypadku, gdy biegacz znajduje się na trzeciej bazie i próbuje zdobyć obieg poprzez squeeze play lub kradzież, żaden zawodnik obrony nie może
    3. Wejść na lub przed bazę domową bez piłki, lub
    4. Dotknąć pałkarza lub pałki.

    Efekt c: KARA: Piłka jest martwa. Pałkarz powinien otrzymać pierwszą bazę przy przeszkodzeniu i wszyscy biegacze powinni awansować o jedną bazę przy nielegalnym narzucie.

Sekcja 5. OBCA SUBSTANCJA.

a. Żaden członek drużyny broniącej nie może, w dowolnym momencie gry, użyć jakiejkolwiek obcej substancji na piłce. Miotacz, który poliże swoje palce musi je wytrzeć zanim wejdzie w kontakt z piłką.

UWAGA: W przypadku, gdy członek drużyny broniącej będzie nadal używał obcej substancji na piłce, miotacz powinien zostać wyrzucony z gry.

b. Pod nadzorem i kontrolą sędziego może zostać użyta żywica w celu osuszenia rąk i musi być trzymana na ziemi za bazą miotacza, w obrębie okręgu miotacza, gdy nie jest używana.

c. Zatwierdzone przetworzone materiały, które są pokryte tylko żywicą są dozwolone w celu osuszenia ręki i muszą być przechowywane w tylnej kieszeni bądź na pasku.

d. Nałożenie żywicy na piłkę lub na rękawice, a następnie umieszczenie piłki w rękawicy jest nielegalne.
e. Miotacz nie może nosić taśmy na palcach bądź frotki, bransoletki, lub przedmiotu podobnego typu na nadgarstku lub przedramieniu ręki wykonującej narzut.

UWAGA: W przypadku, gdy miotacz musi nosić frotkę na ręce wykonującej narzut z powodu kontuzji, oba ramiona powinny być zakryte podkoszulkiem.

Sekcja 6. ŁAPACZ.

a. Musi pozostać w obrębie stanowiska łapacza dopóki narzut nie zostanie wypuszczony.
b. Powinien zwrócić piłkę bezpośrednio do miotacza po każdym narzucie, łącznie z foul ball.
   UWAGA: Dodatkowy bol powinien zostać przyznany pałkarzowi.

   WYJĄTEK: Nie ma to zastosowania
   1. Po wyautowaniu przez strikeout,
   2. W sytuacji, gdy pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem,
   3. W sytuacji, gdy na bazie znajdują się biegacze,
   4. W sytuacji, gdy foul ball jest złapana blisko linii faula i łapacz rzuci ją na którąś z baz w celu możliwego wyautowania,
   5. W przypadku checked swing w sytuacji trzeciego upuszczonego strike, łapacz rzuca piłkę na pierwszą bazę, aby wyautować pałkarza-biegacza.

Sekcja 7. RZUCANIE NA BAZĘ.

Miotacz, po przyjęciu pozycji do narzucania, nie może rzucać na bazę podczas żywej piłki, gdy jego stopa dotyka bazy miotacza. Jeżeli rzut z bazy miotacza ma miejsce podczas apelacji żywej piłki, wówczas apelacja zostaje anulowana.

UWAGA: Miotacz może się usunąć z pozycji do narzucania poprzez wykonanie kroku do tyłu z bazy miotacza przed rozdzieleniem rąk. Wykonanie kroku do przodu bądź w bok ustanawia Nielegalny Narzut.

NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ TO EFEKT DOTYCZĄCY WSZYSTKICH SEKCJI 1-7 POWYŻEJ:

EFFEKT-Sekcje 1-7:
Każda infrakcja Sekcji 1-7 to Nielegalny Narzut. (WYJĄTEK: Zasada 6, Sekcja 3o, Sekcja 4c i Sekcja 6b)

1. Sędzia powinien dać sygnał opóźnionej martwej piłki.
2. Jeżeli nielegalny narzut nie jest uderzony
   (a) Pałkarz otrzymuje dodatkowego bola (pierwszą bazę, jeśli jest to czwarty bol), oraz
   (b) Biegacze awansują o jedną bazę.

   WYJĄTEK: W przypadku, gdy biegacz legalnie awansuje przy nielegalnym narzucie (przepuszczona piłka bądź dziki rzut łapacza) wszystkie dodatkowo zdobyte bazy mogą być utrzymane. Jeżeli biegacz jest wyautowany po zdobyciu jednej bazy, zostanie wyautowany.

3. Jeżeli nielegalny narzut jest uderzony, manager drużyny atakującej ma opcję przyjęcia
   (c) Nagrody za nielegalny narzut, lub

(d) Rezultatu zagrywki.

WYJĄTEK: W przypadku, gdy pałkarz-biegacz zdobywa pierwszą bazę w rezultacie uderzenia lub upuszczonego trzeciego strike i jeżeli wszyscy pozostali biegacze awansowali, co najmniej o jedną bazę podczas uderzonej piłki, nielegalny narzut jest unieważniony.

4. Jeżeli manager nie przyjmuje rezultatu gry, Nielegalny Narzut jest wyegzekwowany w postaci przyznania bola pałkarzowi (pierwszej bazy, gdy czwarty bol) i awansowania wszystkich biegaczy o jedną bazę. Piłka jest martwa.
5. Jeżeli nielegalny narzuty uderza pałkarza, piłka jest martwa, pałkarz zostaje nagrodzony pierwszą bazą i wszyscy biegacze awansują o jedną bazę. Nie ma opcji wyboru.

Sekcja 8. CELOWA BAZA DARMO.
W przypadku, gdy drużyna broniąca chce przyznać celową bazę darmo pałkarzowi, zarówno miotacz, łapacz lub trener może to uczynić poprzez powiadomienie sędziego głównego, który powinien przyznać pierwszą bazę pałkarzowi. Powiadomienie skierowane do sędziego powinno zostać uznane za narzut. Piłka jest martwa.

UWAGA: Powiadomienie może mieć miejsce w dowolnym czasie zanim pałkarz zacznie i skończy swoją kolejkę na pałce niezależnie od stanu. Piłka jest martwa, biegacze nie mogą awansować chyba, że są zmuszeni.

Sekcja 9. NARZUTY ROZGRZEWAJĄCE.

a. Na początku pierwszej zmiany dla obu drużyn, lub gdy miotacz zwalnia innego, nie więcej niż jedna minuta może zostać użyta w celu wykonania nie więcej niż pięciu narzutów do łapacza lub innego członka drużyny. Na początku każdej połowy zmiany (po pierwszej zmianie), miotacz ***z poprzedniej zmiany powinien mieć jedną (1) minutę na wykonanie do trzech (3) narzutów rozgrzewających. Jeżeli jedna minuta minęła lub niedługo minie, sędzia powinien ograniczyć miotacza do jednego (1) narzutu rozgrzewającego.***

UWAGA: W sytuacji, gdy łapacz był; na bazie, na pałce lub kolejnym pałkarzem i inny zawodnik obrony nie jest użyty, jako łapacz rozgrzewający, miotacz powinien zostać ograniczony do jednego (1) narzutu rozgrzewającego.

WYJĄTEK 1: Nowy miotacz powinien mieć jedną minutę na wykonanie do pięciu (5) narzutów rozgrzewających.

WYJĄTEK 2: Nie ma to zastosowania, jeżeli sędzia opóźnia start bądź wznowienie gry z powodu zmiany, narady, kontuzji, itd.

EFEKT-Sekcja 9a:
Za nadmierne narzuty rozgrzewające miotacz powinien ponieść karę w postaci przyznania bola pałkarzowi za każdy narzut powyżej trzeciego.

b. Gra powinna być zawieszona w tym czasie.

c. Miotacz powracający do narzucania w tej samej połowie zmiany nie będzie uprawniony do narzutów rozgrzewających.

EFEKT-Sekcja 9c:

Bol powinien zostać przyznany pałkarzowi za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma limitu ograniczającego ile razy zawodnik może powrócić na pozycję miotacza o ile:
    1. Nie opuścił kolejności pałkowania, lub
    2. Nie został uznany za Nielegalnego Miotacza przez sędziego.

Sekcja 10. BRAK NARZUTU.

Brak narzutu powinien zostać stwierdzony, gdy

a. Miotacz narzuca w trakcie zawieszenia gry.
b. Miotacz próbuje wykonać szybki narzut powrotny
    1. Zanim pałkarz przybrał swoją pozycję, lub
    2. W momencie, gdy pałkarz nie złapał jeszcze równowagi po poprzednim narzucie.
c. Biegacz zostaje wyautowany za opuszczenie bazy zanim miotacz wypuści narzut.
d. Miotacz wykonuje narzut zanim biegacz dotknął ponownie swojej bazy po ogłoszeniu foul ball i piłka jest martwa.
e. Zawodnik, manager lub trener
    1. Ogłosi „Czas”, lub
    2. Zastosuje inne słowo lub wyrażenie, lub
    3. Popełni czyn, podczas gdy piłka jest żywa i jest w grze w celu oczywistej próby spowodowania tego, że miotacz wykona nielegalny narzut.

    UWAGA: Drużyna naruszająca zasady powinna otrzymać ostrzeżenie, a powtórzenie takiego zachowania przez któregoś z członków tej drużyny powinno skutkować wyrzuceniem go z gry.

EFEKT-Sekcja 10a-e:

Piłka jest martwa, każda następująca akcja przy tym narzucie zostaje anulowana.

Sekcja 11. UPUSZCZONA PIŁKA.

W przypadku, gdy piłka wyślizgnie się z rękawicy miotacza podczas narzutu:

1. Pałkarzowi przyznaje się bola, oraz
2. Piłka pozostanie w grze, oraz
3. Biegacze mogą podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy na własne ryzyko.

Sekcja 12. NIELEGALNY MIOTACZ.

Miotacz, który został uznany za Nielegalnego Miotacza w wyniku przekroczenia przez drużynę limitu narad, nie może powrócić na pozycję miotacza do końca gry.

EFEKT-Sekcja 12:

Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, legalny bądź nielegalny, zostaje wyrzucony z gry. W przypadku, gdy zostaje odkryty przed kolejnym narzutem, manager drużyny atakującej ma opcję

1. Przyjęcia rezultatu zagrywki, lub

2. Anulowania zagrywki i przywrócenia biegaczy na ostatnią bazę, którą zajmowali w czasie zagrywki.

WYJĄTEK od EFEKTU Sekcji 12 (2): Jeżeli zagrywka była wynikiem zakończenia kolejki na pałce przez pałkarza i przyjęto opcję anulowania zagrywki, pałkarz wraca do pałkowania, przyjmując liczbę boli i strike jaką miał przed zakończeniem swojej kolejki na pałce, a biegacze wracają na bazę zajmowaną w czasie narzutu.

ZASADA 6. REGULACJE DOTYCZĄCE NARZUCANIA (Tylko Slow Pitch)

N.B. EFEKT dla wszystkich Sekcji 1-7 znajduje się na końcu Sekcji 7:

Sekcja 1. CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE.

Przed rozpoczęciem narzutu, miotacz

a. Nie będzie uważane, że znajduje się na pozycji dopóki jego pozycja nie będzie odpowiednia do odebrania narzutu.
b. Musi zająć pozycję z obiema stopami mocno na ziemi i z jedną bądź dwiema stopami na bazie miotacza.
c. Musi unieruchomić całe ciało trzymając piłkę w jednej lub obu rękach przed ciałem. Przód ciała musi być skierowany w stronę pałkarza. Pozycja musi być utrzymywana nie krócej niż sekundę, ale nie dłużej niż dziesięć sekund przed rozpoczęciem narzutu.

Sekcja 2. ROZPOCZĘCIE NARZUTU.

a. Narzut rozpoczyna się w momencie, gdy miotacz wykona ruch, który jest częścią jego windup po wymaganym zatrzymaniu. Przed wymaganym zatrzymaniem, może zostać użyty dowolny ruch.

Sekcja 3. LEGALNY NARZUT.

a. Miotacz nie może wykonać żadnego ruchu narzutu bez natychmiastowego dostarczenia piłki do pałkarza.
b. Windup musi być ciągłym ruchem.
c. Miotacz nie może użyć wind up, podczas którego występuje zatrzymanie, lub odwrócenie ruchu do przodu.
d. Miotacz musi wykonać narzut w stronę bazy domowej pierwszym wymachem narzucającej ręki do przodu za biodro pokrętnym ruchem.
e. Stopa wykonująca obrót musi pozostać w kontakcie z bazą miotacza dopóki narzucana piłka opuści rękę. W przypadku wykonania kroku może on być do przodu, do tyłu lub w bok pod warunkiem, że stopa wykonująca obrót dotyka bazy miotacza, a krok jest odbywa się jednocześnie z wypuszczeniem piłki.
f. Miotacz nie powinien narzucać piłki
    1. Zza pleców, lub
    2. Z pomiędzy nóg, lub
    3. Z rękawicy.
g. Narzut powinien zostać wykonany z umiarkowaną prędkością.

    UWAGA: Prędkość jest pozostawiona całkowicie ocenie sędziego. Sędzia powinien wydać ostrzeżenie wobec miotacza, który narzuca z nadmierną prędkością. Jeżeli miotacz powtórzy taki narzut po otrzymaniu ostrzeżenia, powinien zostać uznany za Nielegalnego Miotacza i nie może ponownie narzucać do końca gry.

h. Piłka musi zostać narzucona widocznym łukiem o wysokości, co najmniej 1.83m (6 stóp), ale nie większej niż 3.65m (12 stóp), od ziemi.
i. Miotacz nie może kontynuować ruchu wind up po wypuszczeniu piłki.

j. Miotacz ma 10 sekund na wykonanie kolejnego narzutu po otrzymaniu piłki lub po tym jak sędzia ogłosi „Piłka w Grze".

Sekcja 4. UKŁAD POZYCJI W OBRONIE.

a. Miotacz nie powinien narzucać dopóki wszyscy zawodnicy drużyny broniącej z wyjątkiem łapacza, który musi znajdować się na stanowisku łapacza, zajmują pozycję na terytorium fair.
b. Zawodnik drużyny broniącej nie powinien zajmować pozycji na linii wzroku pałkarza lub z celowym zamiarem niesportowego zachowania, postępować w sposób, który rozprasza pałkarza.

UWAGA: Narzut nie musi być wypuszczony. Zawodnik popełniający wykroczenie powinien zostać wyrzucony z gry.

Sekcja 5. OBCA SUBSTANCJA.

a. Żaden członek drużyny broniącej nie może, w dowolnym momencie gry, użyć jakiejkolwiek obcej substancji na piłce.

   UWAGA: W przypadku, gdy członek drużyny broniącej będzie nadal używał obcej substancji na piłce, miotacz powinien zostać wyrzucony z gry.

b. Pod nadzorem i kontrolą sędziego, może zostać użyta żywica w celu osuszenia rąk, która ***musi być trzymana na ziemi za bazą miotacza.***
c. Zatwierdzone przetworzone materiały, które są pokryte tylko żywicą są dozwolone w celu osuszenia rąk i muszą być przechowywane w tylnej kieszeni bądź na pasku.
d. Nałożenie żywicy na piłkę lub na rękawice, a następnie umieszczenie piłki w rękawicy jest nielegalne. Żywica musi być trzymana za bazą miotacza, gdy nie jest używana.
e. Miotacz nie może używać żadnej obcej substancji na narzucającej ręce lub palcach.
f. Miotacz nie może nosić rękawicy na ręce, którą wykonuje narzuty.

Sekcja 6. ŁAPACZ.

a. Musi pozostać w obrębie stanowiska łapacza dopóki narzucona piłka nie zostanie uderzona, nie dotknie ziemi, bazy, lub pałkarza bądź nie dotrze do stanowiska łapacza.
b. Powinien zwrócić piłkę bezpośrednio do miotacza po każdym narzucie, łącznie z foul ball.

   WYJĄTEK: Nie ma to zastosowania po wyautowaniu przez strikeout lub wyautowaniu przez łapacza.

Sekcja 7. SZYBKI NARZUT.

Miotacz nie powinien podejmować próby wykonania szybkiego narzutu powrotnego
a. Zanim pałkarz przybrał swoją pozycję, lub
b. W momencie, gdy pałkarz nie złapał jeszcze równowagi po poprzednim narzucie.

NASTĘPUJĄCA CZĘŚĆ TO EFEKT DOTYCZĄCY WSZYSTKICH SEKCJI 1-7 POWYŻEJ:

EFEKT-Sekcje 1-7:
Każda infrakcja Sekcji 1-7 to Nielegalny Narzut.

1. Sędzia powinien dać sygnał opóźnionej martwej piłki.
2. Pałkarz otrzymuje bola.
3. Biegacze nie zdobywają kolejnej bazy.

WYJĄTEK: Jeżeli pałkarz zamachnie się na Nielegalny Narzut, zostaje on anulowany, a wszystkie zagrywki zostają.

Sekcja 8. CELOWA BAZA DARMO.

W przypadku, gdy drużyna broniąca chce przyznać celową bazę darmo pałkarzowi, zarówno miotacz, łapacz lub trener może to uczynić poprzez powiadomienie sędziego głównego, który powinien przyznać pierwszą bazę pałkarzowi. Powiadomienie skierowane do sędziego powinno zostać uznane za narzut. Piłka jest martwa.

UWAGA: Może mieć to miejsce w dowolnym czasie zanim pałkarz zacznie i skończy swoją kolejkę na pałce niezależnie od stanu. Piłka jest martwa, biegacze nie mogą awansować chyba, że są zmuszeni.

Sekcja 9. NARZUTY ROZGRZEWAJĄCE.

a. Na początku pierwszej zmiany, lub gdy miotacz zwalnia innego, nie więcej niż jedna minuta może zostać użyta w celu wykonania nie więcej niż trzech narzutów do łapacza lub innego członka drużyny.

WYJĄTEK: Nie ma to zastosowania, jeżeli sędzia opóźnia start bądź wznowienie gry z powodu zmiany, narady, kontuzji, itd.

EFEKT-Sekcja 9a:
Za nadmierne narzuty rozgrzewające miotacz powinien ponieść karę w postaci przyznania bola pałkarzowi za każdy narzut powyżej trzeciego.

b. Gra powinna być zawieszona w tym czasie.
c. Miotacz powracający do narzucania w tej samej połowie zmiany nie będzie uprawniony do narzutów rozgrzewających.

EFEKT-Sekcja 9c:
Bol powinien zostać przyznany pałkarzowi za każdy wykonany narzut.

d. Nie ma limitu ograniczającego ile razy zawodnik może powrócić na pozycję miotacza o ile:
    1. Nie opuścił kolejności pałkowania, lub
    2. Nie został uznany za Nielegalnego Miotacza przez sędziego.

Sekcja 10. BRAK NARZUTU.

a. Miotacz narzuca w trakcie zawieszenia gry.
b. Biegacz zostaje wyautowany za opuszczenie bazy zanim narzucona piłka dotrze do bazy domowej, zostanie uderzona lub dotknie ziemi przed bazą domową.
c. Miotacz wykonuje narzut zanim biegacz dotknął ponownie swojej bazy po ogłoszeniu foul ball i piłka jest martwa.
d. Piłka wyślizgnie się z ręki miotacza podczas jego windup lub podczas back swing.
e. Zawodnik, manager lub trener

1. Ogłosi „Czas”, lub
2. Zastosuje inne słowo lub wyrażenie, lub
3. Popełni czyn, podczas gdy piłka jest żywa i jest w grze w celu oczywistej próby spowodowania tego, że miotacz wykona nielegalny narzut.

UWAGA: Drużyna naruszająca zasady powinna otrzymać ostrzeżenie, a powtórzenie takiego zachowania przez któregoś z członków tej drużyny powinno skutkować wyrzuceniem go z gry.

EFEKT-Sekcja 10a-e:
Piłka jest martwa, każda następująca akcja przy tym narzucie zostaje anulowana.

Sekcja 11. NIELEGALNY MIOTACZ.
Miotacz, który został uznany za Nielegalnego Miotacza w wyniku

1. Przekroczenia przez drużynę limitu narad defensywnych, lub
2. Narzucania z nadmierną prędkością, nie może powrócić na pozycję miotacza do końca gry.

EFEKT-Sekcja 11:
Jeżeli Nielegalny Miotacz powrócił i wykonał jeden narzut, legalny bądź nielegalny, zostaje wyrzucony z gry. W przypadku, gdy narzut jest uderzony i Nielegalny Miotacz zostaje odkryty przed kolejnym narzutem manager drużyny atakującej ma opcję:

1. Przyjęcia rezultatu zagrywki, lub
2. Anulowania zagrywki, gdzie
   (a) Pałkarz powraca na pałkę i przyjmuje stan boli i strike, który miał przed odkryciem Nielegalnego Miotacza, oraz
   (b) Wszyscy biegacze powracają na bazę, którą zajmowali w czasie narzutu.

WYJĄTEK od EFEKTU Sekcji 11 (2): Jeżeli zagrywka była wynikiem zakończenia kolejki na pałce przez pałkarza i przyjęto opcję anulowania zagrywki, pałkarz wraca do pałkowania, przyjmując liczbę boli i strike jaką miał przed zakończeniem swojej kolejki na pałce, a biegacze wracają na bazę zajmowaną w czasie narzutu.

ZASADA 7. PAŁKOWANIE.

Sekcja 1. KOLEJNY PAŁKARZ.

Kolejny pałkarz

a. Na początku zmiany jest to rozpoczynający pałkarz, który musi pozostać w swoim okręgu zanim zostanie wezwany na stanowisko pałkarza.
b. W momencie, gdy zmiana się rozpocznie jest to zawodnik atakujący, który według line-up pałkowania ma zająć stanowisko pałkarza, jako następny
c. ***Może zająć pozycję w obrębie okręgu zmienników, dzięki czemu znajduje się za pałkarzem, a nie po jego otwartej stronie.***
d. Może się rozgrzać używając nie więcej niż dwóch oficjalnych pałek do gry w softball, zatwierdzonej pałki do rozgrzewki, lub ich kombinacją nieprzekraczającą dwóch. UWAGA: Pałka, której kolejny pałkarz używa do rozgrzewki nie może mieć nic dołączonego poza dodatkami zatwierdzonymi przez ISF.

EFEKT-Sekcja 1d:

W przypadku, użycia innej pałki niż legalna podczas rozgrzewki, nielegalny sprzęt musi zostać usunięty z gry. Dalsze używanie usuniętego sprzętu skutkuje wyrzuceniem z gry zawodnika, który go używa.

e. Może opuścić okręg zmienników
    1. W momencie, gdy staje się pałkarzem, lub
    2. W celu kierowania biegaczy zmierzających z trzeciej bazy na bazę domową, lub
    3. W celu uniknięcia możliwej interferencji przy fly ball lub rzuconej piłce
f. Nie może interferować z możliwością wykonania zagrywki przez zawodnika drużyny broniącej

EFEKT-Sekcja 1f:

Piłka jest martwa i w przypadku, gdy ta interferencja dotyczy

1. Próby wyautowania biegacza przez zawodnika drużyny broniącej,
    (a) Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w czasie interferencji powinien zostać wyautowany, oraz
    (b) Pozostali biegacze powracają na ostatnią bazę, którą zajmowali w momencie interferencji chyba, że musieli awansować, ponieważ pałkarz stał się biegaczem.
2. Próby złapania fly ball przez zawodnika drużyny broniącej lub przy fly ball, którą próbuje złapać zawodnik w polu,
    (a) Pałkarz-biegacz powinien zostać wyautowany, oraz
    (b) Biegacze powracają na bazę, którą zajmowali w czasie narzutu.

Sekcja 2. KOLEJNOŚĆ PAŁKOWANIA.

a. Kolejność pałkowania każdej drużyny musi znajdować się na karcie z wynikami/karcie z line-up i musi zostać dostarczone przed rozpoczęciem gry przez managera lub kapitana do Oficjalnego Sędziego Prowadzącego Punktację i sędziego głównego. Powinien on ją przedstawić managerowi lub kapitanowi drużyny przeciwnej w celu inspekcji.
b. (TYLKO CO-ED SP) Kolejność pałkowania powinna być wymienna względem płci.
c. Kolejność pałkowania dostarczona do sędziego musi być przestrzegana podczas gry chyba, że zawodnik zostanie zastąpiony przez:

1. Zmiennika. Przy wystąpieniu takiej sytuacji, zmiennik musi zająć miejsce usuniętego zawodnika w kolejności pałkowania.
2. (Tylko FP) Ruchomego Zawodnika, który może uderzać bądź biec za rozpoczynającego DP lub jego zmiennika w kolejności pałkowania.

d. Pierwszym pałkarzem w każdej zmianie powinien być ten, którego nazwisko występuje po nazwisku ostatniego zawodnika, który ukończył swoją kolejkę na pałce w poprzedzającej zmianie.

EFEKT-Sekcja 2c-d:

Pałkowanie poza kolejnością jest zagrywką nadającą się do apelacji, która może zostać zgłoszona przez managera, trenera lub zawodnika jedynie drużyny broniącej. Drużyna grająca w obronie rezygnuje ze swojego prawa do zgłoszenia apelacji w sprawie pałkowania poza kolejnością w momencie, gdy wszyscy zawodnicy drużyny broniącej zwolnili swoje normalne pozycje i opuścili terytorium fair kierując się na ławkę lub do dugout.

1. Jeżeli błąd zostanie odkryty w momencie, gdy niewłaściwy pałkarz jest na pałce
   (a) Właściwy pałkarz może legalnie zająć jego pozycję i przyjąć stan boli i strike niewłaściwego pałkarza.
   (b) Zdobyte obiegi lub bazy, podczas gdy niewłaściwy pałkarz jest na pałce są legalne.
2. Jeżeli błąd zostanie odkryty po tym jak niewłaściwy pałkarz ukończył swoją kolejkę na pałce i zanim legalny bądź nielegalny narzut został wykonany do następnego pałkarza.
   (a) Zawodnik, który powinien uderzać zostaje wyautowany.
   (b) Każdy postęp lub obieg, który jest wynikiem tego, że niewłaściwy pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem powinien zostać anulowany. Każdy aut, który miał miejsce przed odkryciem tego naruszenia, pozostaje.
   (c) Następnym pałkarzem jest zawodnik, którego nazwisko występuje po nazwisku zawodnika wyautowanego za to, że nie wszedł na pałkę. Jeżeli następnym zawodnikiem był niewłaściwy pałkarz, który został wyautowany, kolejka przechodzi na następną osobę w line-up.

   UWAGA: W przypadku, gdy zawodnik, który był niewłaściwym pałkarzem został wyautowany, jego kolejka na pałce nie powinna mieć miejsca w tej samej zmianie dopóki wszyscy pozostali pałkarze w kolejności pałkowania nie ukończyli swojej kolejki na pałce. Jeżeli jego kolejka na pałce będzie przypadać zanim to się stanie, przechodzi na kolejnego pałkarza.

   (d) Jeżeli pałkarz zostaje wyautowany z powyższych powodów i jest to trzeci aut, właściwym pałkarzem w kolejnej zmianie powinien być zawodnik, który zająłby w przypadku, gdy pałkarz zostaje wyautowany w trakcie zwyczajnej zagrywki
   (e) Jeżeli biegacz zostaje wyautowany i jest to trzeci aut przed odkryciem naruszenia, apelacja może nadal zostać zgłoszona w celu przywrócenia odpowiedniej kolejności pałkowania. Taka apelacja, jeśli zostanie zgłoszona, nie skutkuje dodatkowym autem.
3. Jeżeli błąd zostanie odkryty po pierwszym legalnym bądź nielegalnym narzucie do następnego pałkarza:
   (a) Kolejka na pałce niewłaściwego pałkarza jest legalna.
   (b) Zdobyte obiegi i przebiegnięte bazy są legalne.
   (c) Następnym pałkarzem w kolejności powinien być ten, którego nazwisko występuje po nazwisku niewłaściwego pałkarza.
   (d) Nikt nie jest wyautowany za to, że nie wszedł na pałkę.

(e) Zawodnicy, którzy nie uderzali i nie byli wyautowani utracili swoją kolejkę na pałce dopóki nie dotrze do nich regularna kolejka.

4. Żaden biegacz nie powinien zostać usunięty z bazy, którą zajmuje w celu pałkowania w swojej właściwej kolejności. Omija jedynie swoją kolejkę na pałce bez poniesienia kary. Pałkarz, który występuje po nim w kolejności pałkowania staje się legalnym pałkarzem.

WYJĄTEK: Pałkarz-biegacz, który został zdjęty z bazy przez sędziego jak w Sekcji 2b powyżej.

e. Jeżeli trzeci aut w zmianie ma miejsce zanim pałkarz ukończy swoją kolejkę na pałce, pałkarz ten powinien być pierwszym pałkarzem w kolejnej zmianie, a stan boli i strike powinien być unieważniony.

Sekcja 3. POZYCJA PAŁKOWANIA.

a. Pałkarz musi zająć swoją pozycję na stanowisku pałkarza w ciągu 10 sekund po tym jak sędzia ogłosił „Piłka w Grze".

EFEKT-Sekcja 3a:
Sędzia powinien stwierdzić strike. Narzut nie musi zostać wykonany, a piłka staje się martwa.

b. Członek drużyny atakującej nie może pod żadnym pozorem celowo zetrzeć linii stanowiska pałkarza podczas gry. Dotyczy to również ścierania linii przez trenera podczas spotkania przed meczem.

EFEKT-Sekcja 3b:
W przypadku, gdy pałkarz zetrze linie, sędzia powinien stwierdzić strike. Narzut nie musi zostać wykonany, a piłka staje się martwa. Jeżeli trener lub członek, który nie bierze udziału w grze zetrze linie, strike powinien zostać przyznany następnemu pałkarzowi (lub jego zmiennikowi) w line-up.
UWAGA: Jeżeli po popełnieniu pierwszego wykroczenia osoba dalej celowo zetrze linie, powinna zostać wyrzucona z gry.

c. Pałkarz musi mieć obie stopy ustawione całkowicie w obrębie stanowiska pałkarza przed rozpoczęciem narzutu. Może dotykać linii, ale żadna część jego stopy nie może znajdować się poza liniami przed narzutem.

d. Po tym jak pałkarz po raz pierwszy wejdzie na stanowisko pałkarza musi na nim pozostać pomiędzy narzutami poprzez utrzymanie, co najmniej jednej stopy na stanowisku podczas przyjmowania sygnałów i ćwiczenia wymachów.

WYJĄTEK od Sekcji 3d

1. ***Jeżeli piłka zostanie uderzona w sposób fair lub foul***
2. ***Przy wymachu lub próbie wymachu, łącznie z wymachem slap bądź checked o ile rozpęd wymachu lub próby wymachu przeniesie pałkarza poza jego stanowisko***
3. ***Jeżeli zostanie zmuszony do opuszczenia stanowisko przez narzut***
4. ***(TYLKO FP) Przy dzikim narzucie lub przepuszczonej piłce***
5. ***Jeżeli ma miejsce próba zagrywki***

6. ***Jeżeli został ogłoszony „Czas”***
7. ***Jeżeli miotacz opuści okrąg miotacza (TYLKO FP) lub łapacz opuści swoje stanowisko***
8. ***Jeżeli narzut przy trzech bolach jest strike, który pałkarz uważa za bol***

Efekt Sekcja 3d:
W przypadku, gdy pałkarz opuści stanowisko pałkarza, opóźni grę i żaden wyjątek nie ma zastosowania; sędzia powinien stwierdzić strike. Narzut nie musi być wykonany, a piłka jest martwa.

Sekcja 4. STWIERDZENIE STRIKE PRZEZ SĘDZIEGO.

a. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy któraś część legalnie narzuconej piłki wejdzie w strefę strike zanim dotknie ziemi, a pałkarz nie wykona wymachu.
   (TYLKO SP) Dla każdej legalnie narzuconej piłki, która wejdzie w strefę strike zanim dotknie ziemi, a pałkarz nie wykona wymachu.
   WYJĄTEK: Nie jest to strike, jeżeli narzucona piłka dotknie bazy domowej i nie zostanie wykonany względem niej wymach.
b. (TYLKO FP) Dla każdego legalnego narzutu względem, którego został wykonany niecelny wymach przez pałkarza.
   (TYLKO SP) Dla każdej narzuconej piłki, łącznie z nielegalnym narzutem względem, której został wykonany niecelny wymach przez pałkarza.
   UWAGA: Sekcja 4a & b (TYLKO SP) Pałkarz nie może wykonać legalnego wymachu względem żadnej narzuconej piłki, która uderzy o ziemię bądź bazę. Jednakże w przypadku, gdy pałkarz wykona wymach i chybi zanim piłka uderzy o ziemię bądź bazę, wówczas jest to strike.

EFEKT-Sekcja 4a & 4b:
(TYLKO FP) Piłka jest w grze, a biegacze mogą podjąć próbę zdobycia bazy z możliwością wyautowania.
(TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą awansować.

c. Za każdy foul tip.

EFEKT-Sekcja 4c:
(TYLKO FP) Piłka jest w grze, a biegacze mogą podjąć próbę zdobycia bazy z możliwością wyautowania. Pałkarz zostaje wyautowany, jeżeli jest to trzeci strike.
(TYLKO SP) Pałkarz zostaje wyautowany, jeżeli jest to trzeci strike.

d. Za każdego bola w sytuacji, gdy pałkarz ma mniej niż dwa strike.
e. (TYLKO SP) Za każdego bola, łącznie z trzecim strike.
f. Za każdą narzuconą piłkę względem, której został wykonany niecelny wymach, która dotknie pałkarza.
g. Jeżeli część pałkarza lub jego ubrania jest uderzona przez uderzoną przez siebie piłkę, podczas gdy znajduje się on na stanowisku pałkarza i ma mniej niż dwa strike.
h. W przypadku, gdy narzucona piłka uderzy pałkarza, podczas gdy znajduje się w strefie strike.
i. W przypadku, gdy pałkarz nie wejdzie na stanowisko pałkarza w ciągu 10 sekund po tym jak sędzia ogłosił „Piłka w Grze”.
j. W przypadku, gdy członek drużyny atakującej celowo zetrze linie stanowiska pałkarza.

EFEKT-Sekcja 4a-j (TYLKO SP-piłka jest martwa przy każdym strike, a pałkarze muszą powrócić na swoje bazy bez możliwości wyautowania.)

k. W przypadku, gdy pałkarz opuści stanowisko pałkarza dwiema stopami naruszając przy tym Zasadę 3, Sekcję 7d

EFEKT-Sekcja 4d-***k:***

Piłka jest martwa, a biegacze muszą powrócić na swoje bazy bez możliwości wyautowania.

Sekcja 5. STWIERDZENIE BOLA PRZEZ SĘDZIEGO.

a. (TYLKO FP) Za każdą legalnie narzuconą piłkę, która
   1. Nie wejdzie w strefę strike, lub
   2. Dotknie ziemi zanim dotrze do bazy domowej i względem, której nie zostanie wykonany wymach,
   3. Dotknie bazy domowej i względem, której pałkarz nie wykona wymachu.

EFEKT-Sekcja 5a:

Piłka jest w grze, a biegacze mogą próbować zdobyć kolejną bazę z możliwością wyautowania.

b. (TYLKO SP) Za każdą legalnie narzuconą piłkę, która
   1. Nie wejdzie w strefę strike.
   2. Dotknie ziemi zanim dotrze do bazy domowej.
   3. Dotknie bazy domowej i względem, której pałkarz nie wykona wymachu.
   4. Pałkarz wykona względem niej wymach, po tym jak piłka dotknie ziemi bądź bazy domowej.

EFEKT-Sekcja 5b:

Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą podjąć próby zdobycia kolejnej bazy.

c. (TYLKO FP) Za każdą nielegalnie narzuconą piłkę.
   1. Nieuderzonej przez pałkarza, lub
   2. W przypadku, gdy manager wybierze opcję nieprzyjęcia rezultatu zagrywki po tym jak piłka została uderzona.

EFEKT-Sekcja 5c:

Piłka jest martwa, a biegacze mają prawo awansować o jedną bazę bez możliwości wyautowania.

d. (TYLKO SP) Za każdą nielegalnie narzuconą piłkę względem, której nie został wykonany wymach.

EFEKT-Sekcja 5d:

Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą podjąć próby zdobycia kolejnej bazy.

e. (TYLKO SP) Jeżeli narzucona przez miotacza piłka uderzy pałkarza poza strefą strike.
f. Za każdy nadmierny narzut rozgrzewający.

EFEKT-Sekcja 5e-f:

Piłka jest martwa. Biegacze nie mogą podjąć próby zdobycia kolejnej bazy.

g. W sytuacji, gdy łapacz nie zwróci piłki bezpośrednio do miotacza, jak jest wymagane.
h. W sytuacji, gdy miotacz nie wykona narzutu w ciągu 20 sekund (FP lub MP) lub 10 sekund (SP).

EFEKT-Sekcja 5g-h:

(TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą podjąć próby zdobycia kolejnej bazy.

(TYLKO FP) Piłka pozostaje żywa, z wyjątkiem sytuacji, gdy piłka stała się martwa z dowolnego powodu.

Sekcja 6. PAŁKARZ ZOSTAJE WYAUTOWANY.

a. W sytuacji, gdy względem trzeciego strike:
   1. Zostanie wykonany niecelny wymach i piłka dotknie części pałkarza.
   2. Nie zostanie wykonany wymach, a narzucona piłka uderzy pałkarza, podczas gdy narzut znajduje się w strefie strike.

b. W sytuacji, gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza ze zmienioną pałką lub zostanie odkryte, że takiej używa.
   UWAGA: Pałkarz zostaje także wyrzucony z gry.

c. W sytuacji, gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza z nielegalną pałką lub zostanie odkryte, że takiej używa.
   UWAGA: Sekcja 6b-c: Pałka zostaje usunięta z gry.

d. W sytuacji, gdy jego stopa znajduje się całkowicie poza liniami stanowiska pałkarza i dotyka ziemi lub jakaś część stopy dotyka bazy domowej w momencie, gdy uderza piłkę w sposób fair lub foul.

e. W sytuacji, gdy opuścił stanowisko, aby zacząć biec, ale powrócił na nie, gdy wszedł w kontakt z piłką.
   WYJĄTEK: Jeżeli nie będzie kontaktu z piłką, nie obowiązuje kara. W przypadku, gdy pałkarz wykona niecelny wymach, piłka pozostaje żywa (TYLKO FP) lub martwa (TYLKO SP).

f. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy wykona skrót foul po drugim strike.
   WYJĄTEK: Jeżeli biegacz interferuje z
   1. Zawodnikiem drużyny broniącej, który próbuje złapać skróconą fly ball na terytorium foul, lub
   2. Foul Fly Ball, którą zawodnik drużyny broniącej próbuje złapać, biegacz zostaje wyautowany. Pałkarz-biegacz powróci wówczas na pałkę z dodatkowym strike przy foul ball, pod warunkiem, że stan przed uderzeniem piłki wynosił mniej niż dwa strike.

   UWAGA: Jeżeli ta interferencja, w ocenie sędziego, jest oczywistą próbą uniemożliwienia podwójnej gry, biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w czasie interferencji powinien zostać także wyautowany.

   UWAGA: Jeżeli skrócona Fly Ball zostanie złapana, piłka pozostaje żywa i w grze.

g. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy zostanie stwierdzony trzeci strike, łącznie z niezłapaną foul ball, uderzoną po dwóch strike.

h. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy wykona skrót bądź zetnie piłkę w dół.

i. W sytuacji, gdy uderzy pałką fair ball po raz drugi nad terytorium fair.
   WYJĄTEK-Sekcja 6i:
   1. Jeżeli pałkarz stoi na stanowisku pałkarza i kontakt nastąpi, podczas gdy pałka jest w jego rękach, zarządza się foul ball nawet, jeśli piłka zostaje uderzona po raz drugi nad terytorium fair.

2. Jeżeli pałkarz upuści pałkę, a piłka potoczy się przy pałce nad terytorium fair i w ocenie sędziego, nie było zamiaru interferencji z trasą piłki, piłka powinna zostać uznana za fair lub foul w zależności od tego gdzie się zatrzyma lub zostanie dotknięta przez zawodnika.

j. W sytuacji, gdy stanie bezpośrednio przed łapaczem przechodząc do innego stanowisko pałkarza, podczas gdy miotacz (TYLKO FP) odbiera sygnał, lub wygląda jakby odbierał sygnał z bazy miotacza bądź (TYLKO SP) jest na pozycji miotania, lub w każdym następnym czasie przed wypuszczeniem narzutu.

EFEKT-Sekcja 6a-j:
Piłka jest martwa, a każdy biegacz musi powrócić na bazę, której dotykał podczas narzutu.

k. W sytuacji, gdy
   1. Utrudnia łapaczowi złapanie lub rzucenie piłki poprzez wyjście ze stanowiska pałkarza lub
   2. Celowo przeszkadza łapaczowi podczas stania w obrębie stanowiska pałkarza, lub
   3. (TYLKO FP) Interferuje z zagrywką na bazie domowej.
   4. Celowo interferuje z rzuconą piłką, podczas gdy znajduje się w lub poza stanowiskiem pałkarza.

EFEKT-Sekcja 6k:
Piłka jest martwa, a każdy biegacz musi powrócić na ostatnią bazę, która w ocenie sędziego, była dotknięta w czasie interferencji.

l. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy stwierdzony lub względem, którego został wykonany wymach trzeci strike zostanie złapany przez łapacza.
m. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy ma trzy strike, a pierwsza baza jest zajęta, z mniej niż dwoma autami.

EFEKT-Sekcja 6 l-m:
Piłka jest żywa, a biegacze mogą podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy z możliwością wyautowania.

ZASADA 8. PAŁKARZ-BIEGACZ I BIEGACZ.

Sekcja 1. PAŁKARZ STAJE SIĘ PAŁKARZEM-BIEGACZEM.

a. W sytuacji, gdy legalnie uderzy fair ***lub foul*** ball

b. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy łapacz nie złapie trzeciego strike zanim piłka dotknie ziemi i
   1. Są mniej niż dwa auty i pierwsza baza nie jest zajęta, lub
   2. Są dwa auty.

   Jest to znane, jako zasada trzeciego strike.

EFEKT-Sekcja 1a-b:
Piłka jest w grze, a pałkarz staje się pałkarzem-biegaczem z możliwością wyautowania.

c. ***1.*** W sytuacji, gdy cztery bole zostały stwierdzone przez sędziego głównego***, lub***
   2. W sytuacji, gdy drużyna broniąca wybierze zastosowanie celowego przejścia pałkarza przez miotacza, łapacza lub trenera głównego, który poinformuje sędziego głównego.

UWAGA:
1. ***To powiadomienie sędziego głównego powinno być uznane za narzut. Może mieć miejsce w każdym momencie zanim pałkarz rozpocznie i zakończy swoją kolejkę na pałce niezależnie od stanu.***
2. ***Jeżeli względem dwóch pałkarzy ma zostać zastosowane celowe przejście, drugie celowe przejście nie może być zarządzone dopóki pierwszy pałkarz nie dotknie pierwszej bazy. W przypadku, gdy sędzia błędnie pozwoli na dwa przejścia jednocześnie, a pierwszy pałkarz nie dotknie pierwszej bazy, żadna apelacja względem pierwszego pałkarza nie zostanie uznana.***

EFEKT-Sekcja 1c:
Pałkarz otrzymuje jedną bazę bez możliwości wyautowania pod warunkiem, że dotrze do pierwszej bazy i jej dotknie.

1. (TYLKO FP) Piłka jest w grze chyba, że została zablokowana.
2. (TYLKO SP) Piłka jest martwa, a biegacze nie mogą podjąć próby dotarcia do kolejnej bazy chyba, że są zmuszeni.
3. ***W przypadku celowej bazy darmo, piłka jest martwa, a biegacze nie mogą podjąć próby dotarcia do kolejnej bazy chyba, że są zmuszeni.***
4. (TYLKO CO-ED SP) Piłka jest martwa i każde przejście pałkarza płci męskiej, celowe lub inne, będzie skutkowało przyznaniem dwóch baz. Następny pałkarz, płci żeńskiej, będzie uderzać. WYJĄTEK: Przy dwóch autach, pałkarz płci żeńskiej może wybrać przejście lub uderzanie. W chwili, gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza lub dotrze do pierwszej bazy, uważa się, że wybór został dokonany i nie może zostać zmieniony.

UWAGA: W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz płci żeńskiej minie pałkarza-biegacza płci męskiej przy wybranym przejściu, nie powinien zostać ogłoszony aut w czasie okresu martwej piłki.

d. W przypadku, gdy łapacz lub inny zawodnik drużyny broniącej przeszkodzi, utrudni lub uniemożliwi pałkarzowi wykonanie wymachu bądź uderzenie narzuconej piłki.

EFEKT-Sekcja 1d:

1. Sędzia powinien dać sygnał opóźnionej martwej piłki pozostawiając piłkę w grze do końca zagrywki.
2. Manager drużyny atakującej ma możliwość:
   (a) Przyjęcia nagrody za „obstrukcję łapacz", lub
   (b) Przyjęcia rezultatu zagrywki.
3. Jeżeli pałkarz uderzy piłkę i dotrze bezpiecznie do pierwszej bazy, a wszyscy pozostali biegacze awansowali, o co najmniej jedną bazę podczas uderzonej piłki, „obstrukcja łapacza" jest anulowana. Wszystkie zagrania wynikające z uderzonej piłki zostają. Nie ma możliwości wyboru.

UWAGA: W sytuacji, gdy biegacz minie już bazę nawet, gdy jej nie dotknie uważa się, że dotarł do tej bazy.

4. W przypadku, gdy manager nie przyjmie rezultatu zagrywki, „obstrukcja łapacza" zostaje wyegzekwowana poprzez nagrodzenie pałkarza pierwszą bazą i awansowaniem wszystkich pozostałych biegaczy tylko, jeśli jest to wymuszone.

e. W sytuacji, gdy fair ball uderzy osobę, przymocowany sprzęt lub ubranie sędziego bądź biegacza.

EFEKT-Sekcja 1e:
Jeżeli kontakt ma miejsce
1. Po dotknięciu zawodnika drużyny broniącej (łącznie z miotaczem), piłka jest w grze.
2. Po minięciu zawodnika drużyny broniącej, innego niż miotacz, a żaden inny zawodnik nie miał możliwości wyautowania, piłka jest w grze.
3. Przed minięciem zawodnika drużyny broniącej, oprócz miotacza, bez dotknięcia, piłka jest martwa.

f. (TYLKO FP) W przypadku, gdy narzucona piłka względem, której nie został wykonany wymach ani stwierdzony strike, dotknie jakiejś części ciała bądź ubrania pałkarza, podczas gdy znajduje się on na stanowisku pałkarza. Nie ma znaczenia czy piłka dotknie ziemi zanim go uderzy.
   UWAGA: Ręce pałkarza nie są uważane za część pałki.

EFEKT-Sekcja 1f:
Piłka jest martwa, a pałkarz ma prawo do jednej bazy bez możliwości wyautowania.

WYJĄTEK: W przypadku, gdy nie zostanie podjęta żadna próba uniknięcia uderzenia, sędzia powinien ogłosić bola i nie przyznać bazy.

g. W sytuacji, gdy uderzona fair fly ball
   1. Przeleci ponad ogrodzeniem, lub
   2. Odbije się bezpośrednio od rękawicy lub ciała zawodnika drużyny broniącej i przeleci nad ogrodzeniem na terytorium fair lub dotknie górnej części ogrodzenia i przeleci nad nim na terytorium fair, lub
   3. Dotknie słupka faula ponad linią ogrodzenia, lub
   4. ***Zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się na terytorium martwej piłki, a piłka według oceny sędziego przeleciałaby nad ogrodzeniem na terytorium fair.***

EFEKT-Sekcja 1g:
Pałkarz-biegacz otrzymuje home run i musi dotknąć wszystkich baz we właściwej kolejności.
WYJĄTEK: Jeżeli

1. Piłka wyleci poza obszar gry na odległość mniejszą niż ta opisana w Zasadzie 2, Sekcji 1, lub
2. Uderzona w sposób fair fly ball odbije się od rękawicy lub ciała zawodnika drużyny broniącej i przeleci nad ogrodzeniem na terytorium foul, lub
3. Uderzona w sposób fair fly ball najpierw dotknie ogrodzenia, odbije się od zawodnika drużyny broniącej, a następnie przeleci przez ogrodzenie, lub
4. ***Uderzona w sposób fair piłka zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się na terytorium martwej piłki, a piłka według oceny sędziego nie przeleciałaby nad ogrodzeniem na terytorium fair, pałkarz-biegacz powinien zostać nagrodzony dwoma bazami od momentu narzutu.***

UWAGA: Punkt, w którym ogrodzenie znajduje się w mniejszej niż opisana odległości od bazy domowej powinien być wyraźnie zaznaczony na potrzeby sędziego.

h. W przypadku, gdy osoba inna niż członek drużyny wejdzie na pole gry i interferuje z
   1. Piłką odbitą o ziemię w sposób fair, lub
   2. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar złapać rzuconą piłkę, lub
   3. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar rzucić piłkę, lub
   4. Piłką rzuconą przez zawodnika drużyny broniącej.

EFEKT-Sekcja 1h:
Piłka jest martwa, a pałkarz-biegacz powinien zostać nagrodzony bazą lub bazami, które według oceny sędziego zdobyłby gdyby nie miała miejsca interferencja.

Sekcja 2. PAŁKARZ-BIEGACZ ZOSTAJE WYAUTOWANY.

a. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy łapacz upuści trzeci strike, a pałkarz-biegacz zostaje legalnie dotknięty piłką, podczas gdy znajduje się poza bazą lub wyautowany zanim dotrze do pierwszej bazy.
b. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej złapie legalnie fly ball zanim dotknie ona ziemi lub innego przedmiotu bądź osoby innej niż zawodnik drużyny broniącej.
c. W sytuacji, gdy po uderzeniu fair ball, jest on wyautowany przez dotknięcie, podczas gdy znajduje się poza bazą lub wyautowany zanim dotrze do pierwszej bazy.
d. W sytuacji, gdy nie uda mu się dotrzeć do pierwszej bazy i zamiast tego wejdzie na terytorium swojej drużyny
   1. Po tym jak fair ball zostaje uderzona, lub
   2. Po przyznaniu bazy darmo, lub
   3. W każdym momencie, gdy może legalnie dotrzeć do pierwszej bazy.
e. W sytuacji, gdy zostaje stwierdzony Infield Fly.

EFEKT-Sekcja 2a-e:
Piłka jest w grze, a biegacze mogą podjąć próbę dotarcia do kolejnej bazy na własne ryzyko.

WYJĄTEK: W sytuacji, gdy piłka jest martwa podczas celowej bazy darmo, lub (TYLKO FP), gdy pałkarz zostanie uderzony narzuconą piłką, lub (TYLKO FP) podczas bazy darmo, pałkarz-biegacz nie zostaje wyautowany, a biegacze nie mogą podjąć próby dotarcia do kolejnej bazy chyba, że są zmuszeni.

f. W sytuacji, gdy po tym jak odbije fair ball, dotknie tylko części fair podwójnej bazy podczas pierwszej próby zdobycia tej bazy i zagrywka ma miejsce na tej bazie.

EFEKT-Sekcja 2f:
Jest to apelacja, a drużyna grająca w obronie traci przywilej wyautowania pałkarza-biegacza, jeżeli apelacja nie zostanie zgłoszona zanim powróci on na część fair pierwszej bazy po tym jak ją przebiegł.

g. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz:
   1. Pobiegnie za linię jednego metra (3 stóp) i według oceny sędziego interferuje z
      (a) Zawodnikiem drużyny broniącej rzucającym na pierwszą bazę, lub
      (b) Rzuconą piłką, uniemożliwiając zawodnikowi drużyny broniącej wykonanie zagrywki na pierwszą bazę.
      UWAGA: Rzucona piłka, która uderzy pałkarza-biegacza niekoniecznie oznacza interferencję.

   2. Interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej próbującym złapać uderzoną piłkę.
      UWAGA: Pałkarz-biegacz może pobiec poza linią jednego metra w celu uniknięcia zawodnika drużyny broniącej próbującego złapać uderzoną piłkę.
   3. Interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej próbującym rzucić piłkę.
   4. Celowo interferuje z rzuconą piłką.
   5. Interferuje z uderzoną w sposób fair piłką (poza stanowiskiem pałkarza) przed dotarciem do pierwszej bazy.
   6. (TYLKO FP) Interferuje z upuszczonym trzecim strike.
   7. Rzuci swoją pałkę po uderzeniu piłki w taki sposób, że spowoduje interferencję z możliwością zawodnika drużyny broniącej do wyautowania.

UWAGA-Sekcja 2g (1-7): Jeżeli ta interferencja jest według oceny sędziego oczywistą próbą uniemożliwienia podwójnej gry, biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w czasie interferencji powinien zostać także wyautowany.

h. W sytuacji, gdy ***celowo*** interferuje z zagrywką na bazę domową w celu uniemożliwienia oczywistego autu na tej bazie.
   UWAGA: Biegacz zostaje także wyautowany.
i. W sytuacji, gdy wykona krok do tyłu w kierunku bazy domowej w celu uniknięcia bądź opóźnienia wyautowania przez dotknięcie przez zawodnika drużyny broniącej.
j. Jeżeli w przypadku użycia podwójnej bazy w sytuacji wymuszonej zagrywki dotknie jedynie części fair bazy i zderzy się z zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar złapać rzuconą piłkę i który także używa części fair bazy.
k. W sytuacji, gdy członek drużyny na pałce, który nie jest pałkarzem, pałkarzem-biegaczem, biegaczem lub kolejnym pałkarzem interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej, który próbuje złapać uderzoną fly ball ***nad terytorium foul*** lub z uderzoną fly ball ***nad terytorium foul,*** którą zawodnik drużyny broniącej próbuje złapać.

WYJĄTEK:
Jeżeli ta interferencja ***według oceny sędziego jest celową interferencją w celu uniemożliwienia podwójnej gry, wówczas biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej powinien zostać także wyautowany.***

UWAGA: W tym przypadku pałkarz-biegacz powraca na pałkę z dodatkowym strike na bolu pod warunkiem, że stan przed uderzeniem piłki wynosił mniej niż dwa strike.

(1) (TYLKO FP) Jeżeli ta interferencja to trzeci aut, pałkarz-biegacz powróci na pałkę jako rozpoczynający pałkarz w kolejnej zmianie, z anulowanym oryginalnym stanem boli i strike.
(2) (TYLKO SP) Jeżeli jest to trzeci strike, pałkarz-biegacz zostaje także wyautowany chyba, że trzecim autem w zmianie była interferencja biegacza, w takim przypadku powinno zostać uznane, że pałkarz-biegacz ukończył swoją kolejkę na pałce.

EFEKT-Sekcja 2g-k:
Piłka jest martwa, a wszyscy biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę, które legalnie dotknęli w czasie narzutu.

WYJĄTEK: W przypadku, gdy zostanie przeprowadzona zagrywka na biegaczu przed interferencją i:
1. Zostaje przeprowadzony aut na biegaczu; rezultat zagrywki zostaje.
2. Nie zostaje przeprowadzony aut na biegaczu; rezultat zagrywki zostaje chyba, że interferencja pałkarza-biegacza jest trzecim autem. Inni biegacze, na których nie przeprowadzono zagrywki muszą powrócić na ostatnią bazę legalnie zajmowaną w czasie narzutu.

l. W sytuacji z mniej niż dwoma autami i biegaczem na pierwszej bazie, gdy zawodnik drużyny broniącej celowo upuści fair fly ball (łącznie z line drive lub skrótem), która może być złapana przez zawodnika w polu wewnętrznym bez większego wysiłku, po tym jak jest kontrolowana ręką lub rękawicą.
UWAGA: Uwięziona piłka lub fly ball, której pozwolono się odbić nie powinna zostać uznana ze upuszczoną celowo.

EFEKT-Sekcja 2l:
Piłka jest martwa, a biegacze muszą powrócić na ostatnią bazę, którą zajmowali w czasie narzutu.
UWAGA-Sekcja 1: Jeżeli zostanie stwierdzony infield fly, ma on pierwszeństwo nad celowo upuszczoną piłką.

m. W sytuacji, gdy bezpośrednio poprzedzający biegacz, który nie został jeszcze wyautowany według oceny sędziego celowo interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej, który próbuje
1. Złapać rzuconą piłkę, lub
2. Rzucić piłkę w celu zakończenia zagrywki.

EFEKT-Sekcja 2m:
Piłka jest martwa, a biegacz powinien zostać także wyautowany. Wszyscy pozostali biegacze muszą powrócić na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie interferencji.

n. W sytuacji, gdy osoba inna niż członek drużyny wejdzie na pole gry i interferuje z

1. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar złapać fly ball, lub
2. Fly ball, którą zawodnik drużyny broniącej, według oceny sędziego, ma możliwość złapać.

EFEKT-Sekcja 2n:
Piłka jest martwa, a biegacze mogą zostać nagrodzeni bazą lub bazami, które według oceny sędziego zdobyliby gdyby nie wystąpiła interferencja.

Sekcja 3. PAŁKARZ-BIEGACZ NIE ZOSTAJE WYAUTOWANY.
W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej przeprowadza zagrywkę na pałkarzu-biegaczu, gdy używa nielegalnej rękawicy.

EFEKT-Sekcja 3:
Manager poszkodowanej drużyny ma możliwość
(a) Przyjęcia rezultatu zagrywki, lub
(b) Przywrócenia zawodnika do uderzania, przyjmując stan boli i strike sprzed narzutu wraz z przywróceniem innych biegaczy na ostatnią bazę, którą zajmowali w czasie narzutu.

Sekcja 4. DOTYKANIE BAZ W LEGALNEJ KOLEJNOŚCI.
Biegacze muszą dotykać baz w legalnej kolejności (tj. pierwsza, druga, trzecia i baza domowa).
WYJĄTEK: Jeżeli na biegaczu ma miejsce obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.

a. W sytuacji, gdy biegacz powraca na
   1. Bazę, którą opuścił zanim złapana fly ball została dotknięta, lub
   2. Miniętą bazę, podczas gdy piłka jest w grze, musi dotknąć baz w odwróconej kolejności.

EFEKT-Sekcja 4a:
Piłka jest w grze, a biegacze muszą powrócić z możliwością wyautowania.

b. W sytuacji, gdy biegacz lub pałkarz-biegacz uzyska prawo do bazy poprzez dotknięcie jej zanim zostanie wyautowany, ma prawo do zajmowania bazy dopóki nie dotknie legalnie następnej bazy w kolejności lub zostanie zmuszony do zwolnienia jej dla kolejnego biegacza.
c. W sytuacji, gdy biegacz przemieści bazę z jej odpowiedniej pozycji zarówno on jak i kolejny biegacz lub kolejni biegacze w tej samej serii zagrywek nie są zmuszeni do podążania za bazą znajdującą niesłusznie na innej pozycji.

EFEKT-Sekcja 4b-c:
Piłka jest w grze, a biegacza mogą podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy, lub powrócić z możliwością wyautowania.

d. Dwaj biegacze nie mogą zajmować tej samej bazy jednocześnie.

EFEKT-Sekcja 4d:
Biegacz, który jako pierwszy legalnie zajmował bazę ma do niej prawo chyba, że został zmuszony do próby zdobycia kolejnej bazy. Drugi biegacz może zostać wyautowany przez dotknięcie piłką.

e. Jeżeli poprzedzający biegacz nie dotknie lub nie opuści legalnie bazy przy złapanej fly ball zostaje wyautowany, ale nie wpływa to na status kolejnego biegacza, który dotyka baz w odpowiedniej kolejności.
   WYJĄTEK: Jeżeli biegacz nie dotknie bazy w odpowiedniej kolejności lub nie dotknie legalnie bazy przy złapanej fly ball i jest to trzeci aut w zmianie, żaden kolejny biegacz nie może zdobyć obiegu.

f. Żaden biegacz nie może powrócić w celu dotknięcia miniętej lub opuszczonej nielegalnie bazy po tym jak następny biegacz zdobył obieg lub opuścił pole gry.
g. Bazy opuszczone za wcześnie przy złapanej fly ball muszą zostać ponownie dotknięte przed podjęciem próby dotarcia do przyznanych baz.
h. Przyznane bazy muszą zostać dotknięte w legalnej kolejności.

WYJĄTEK: Jeżeli na biegaczu zostanie zastosowana obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.

EFEKT-Sekcja 4e-h:

Biegacz powinien zostać wyautowany w przypadku, gdy obrona zgłosi legalną apelację przed kolejnym legalnym lub nielegalnym narzutem.

Sekcja 5. BIEGACZE MAJĄ PRAWO ZDOBYĆ KOLEJNĄ BAZĘ Z MOŻLIWOŚCIĄ WYAUTOWANIA.

a. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy piłka opuści rękę miotacza podczas narzutu.
b. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy narzucona piłka zostaje uderzona.
c. Przy rzuconej piłce lub piłce odbitej w sposób fair, która nie jest zablokowana.
d. Przy rzuconej piłce, która uderzy sędziego.
e. W sytuacji, gdy legalnie złapana fly ball zostaje dotknięta.
f. W sytuacji, gdy odbita w sposób fair piłka
    1. Trafi sędziego lub biegacza po tym jak minie zawodnika drużyny broniącej innego niż miotacz i pod warunkiem, że żaden inny zawodnik drużyny broniącej miał możliwość wyautowania, lub
    2. Została dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, łącznie z miotaczem.
g. W sytuacji, gdy żywa piłka utkwi w stroju lub sprzęcie zawodnika obrony.

EFEKT-Sekcja 5a-g: Piłka jest w grze.

Sekcja 6. BIEGACZ REZYGNUJE ZE ZWOLNIENIA Z MOŻLIWOŚCI WYAUTOWANIA.

a. Jeżeli w dowolnym czasie nie dotknie bazy, do której ma prawo zanim podejmie próbę zdobycia kolejnej bazy.

WYJĄTEK: W sytuacji, gdy na biegaczu zostanie wykonana obstrukcja uniemożliwiająca mu dotknięcie bazy.

b. Jeżeli po ominięciu pierwszej bazy kontynuuje próbę zdobycia drugiej bazy.
c. Jeżeli po przemieszczeniu bazy kontynuuje próbę zdobycia kolejnej bazy.
d. (TYLKO FP) Jeżeli przy nielegalnym narzucie, które nie został uderzony podejmie próbę zdobycia więcej niż jednej bazy, do której ma legalne prawo.
e. W przypadku, gdy zdobędzie dalszą bazę niż ta, do której ma prawo w związku z tym, że
    1. Zawodnik drużyny broniącej celowo dotknie rzuconej piłki odłączonym sprzętem.
    2. Zawodnik drużyny broniącej celowo dotknie piłki odbitej w sposób fair odłączonym sprzętem.
f. W przypadku, gdy zdobędzie dalszą bazę niż chroniona bądź przyznana, gdy została przeprowadzona na nim obstrukcja.
g. (TYLKO FP) W przypadku, gdy zdobędzie więcej niż jedną bazę przy nielegalnym narzucie, który jest także przepuszczoną piłką lub dzikim narzutem.
h. (TYLKO FP) W przypadku, gdy zdobędzie dalszą bazę niż ta, do której jest zmuszony z powodu przyznania bazy darmo pałkarzowi.

Sekcja 7. BIEGACZE MAJĄ PRAWO ZDOBYĆ KOLEJNĄ BAZĘ BEZ MOŻLIWOŚCI WYAUTOWANIA

a. W sytuacji, gdy zostaje zmuszony do zwolnienia bazy, ponieważ pałkarz otrzymał bazę darmo.

EFEKT-Sekcja 7a:
(TYLKO FP) Piłka pozostaje w grze chyba, że jest zablokowana. Każdy biegacz, na którego miało to wpływ ma prawo do jednej bazy i może podjąć próbę zdobycia kolejnej na własne ryzyko, jeżeli piłka jest w grze.
(TYLKO SP) Piłka jest martwa.

b. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej uniemożliwi biegaczowi zdobycie bazy lub utrudni postęp biegacza bądź pałkarza-biegacza, który legalnie zdobywa bazy; jeżeli zawodnik drużyny broniącej
   1. Nie jest w posiadaniu piłki, lub
   2. Nie jest w trakcie łapania uderzonej piłki, lub
   3. Uskutecznia markowane dotknięcie bez piłki.
   4. Jest w posiadaniu piłki i spycha biegacza z bazy próbując zdobyć aut, lub
   5. Jest w posiadaniu piłki, ale nie próbuje przeprowadzić zagrywki na biegaczu, co celowo utrudnia postęp biegacza lub pałkarza-biegacza, który legalnie zdobywa bazy.

EFEKT-Sekcja 7b:
W sytuacji, gdy ma miejsce obstrukcja (łącznie z rundown)
1. Opóźniona Martwa Piłka powinna zostać zasygnalizowana, przy czym piłka powinna pozostać żywa do końca zagrywki.
2. Biegacz względem, którego zastosowano obstrukcję i każdy inny biegacz, na którego miała ona wpływ zawsze będzie nagrodzony bazą lub bazami, które według oceny sędziego zdobyłby gdyby nie miała miejsca obstrukcja. Jeżeli sędzia uzna, że istnieje uzasadnienie, zawodnik obrony próbujący uskutecznić markowane dotknięcie powinien zostać wyrzucony z gry.
3. W przypadku, gdy biegacz względem, którego przeprowadzono obstrukcję zostaje wyautowany zanim dotrze do bazy, do której dotarłby gdyby nie miała miejsce obstrukcja, stwierdza się martwą piłkę. Biegacz względem, którego zastosowano obstrukcję i każdy inny biegacz, na którego miała ona wpływ będzie nagrodzony bazą lub bazami, które według oceny sędziego zdobyłby gdyby nie miała miejsce obstrukcja.
4. Biegacz względem, którego została przeprowadzona obstrukcja nie może nigdy zostać wyautowany pomiędzy dwoma bazami, gdzie doszło do obstrukcji:,
   WYJĄTEK:
   1: W przypadku, gdy biegacz względem, którego przeprowadzono obstrukcję popełni interferencję po tym jak zarządzono obstrukcję lub, gdy zostanie względem niego zgłoszona legalna apelacja za
      (a) Minięcie bazy chyba, że na tej bazie została przeprowadzona obstrukcja i uniemożliwiło mu to dotknięcie bazy, lub
      (b) Opuszczenie bazy zanim fly ball została dotknięta, lub
      (c) Po minięciu bazy, którą zdobyłby gdyby nie miała miejsce obstrukcja, biegacz ten może zostać wyautowany, a piłka pozostaje żywa.
   2: W przypadku, gdy biegacz względem, którego przeprowadzono obstrukcję bezpiecznie zdobędzie bazę, którą otrzymałby według oceny sędziego i ma miejsce kolejna zagrywka na innym biegaczu, biegacz, którego dotyczyła obstrukcja nie jest dłużej chroniony pomiędzy bazami, gdzie doszło do obstrukcji i może zostać wyautowany. Piłka pozostaje żywa.

5. Obstrukcja przeprowadzona przez łapacza względem pałkarza jest opisana w Zasadzie 8, Sekcji 1d.

UWAGA: Biegacze względem, których została przeprowadzona obstrukcja ciągle mają obowiązek dotknięcia wszystkich baz w odpowiedniej kolejności lub mogą zostać wyautowani na podstawie odpowiedniej apelacji zgłoszonej przez drużynę broniącą.
WYJĄTEK: Jeżeli na biegaczu zostanie przeprowadzona obstrukcja na bazie uniemożliwiająca mu dotknięcie tej bazy.

c. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy dziki narzut lub przepuszczona piłka poleci pod, nad przez bądź utknie w siatce osłaniającej boisko.

EFEKT-Sekcja 7c:
Piłka jest martwa. Wszyscy biegacze otrzymują tylko jedną bazę. Pałkarz otrzymuje jedną bazę tylko w przypadku, gdy jest to czwarty bol.

d. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy miotacz wykona nielegalny narzut.
e. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej celowo dotknie lub złapie uderzoną w sposób fair, rzuconą bądź narzuconą piłkę przy użyciu swojej czapki, kasku, maski, ochraniacza, kieszeni, zdjętej rękawicy lub innej części swojego stroju, która nie znajduje się na swoim odpowiednim miejscu.

EFEKT-Sekcja 7e:

a) ***Opóźniona martwa piłka powinna zostać zasygnalizowana, przy czym piłka powinna pozostać żywa do końca zagrywki.***

b) Wszyscy biegacze, łącznie z pałkarzem-biegaczem, powinni mieć prawo do

1. Trzech baz od czasu narzutu, jeżeli była to uderzona w sposób fair piłka, lub

WYJĄTEK-Sekcja 7e: Jeżeli uderzona w sposób fair piłka zostanie nielegalnie złapana lub dotknięta, a według oceny sędziego przeleciałaby przez ogrodzenie pola zewnętrznego, pałkarz-biegacz powinien zostać nagrodzony home run.

2. Dwóch baz od czasu rzutu, jeżeli była to rzucona piłka, lub
3. (TYLKO FP) Jednej bazy od czasu narzutu, jeżeli był to narzut,

WYJĄTEK-Sekcja 7e-3: Przy narzucie, który omija łapacza i jest odzyskany przy pomocy odczepionego sprzętu, nie stosuje się kary, jeżeli

(a) Biegacz lub biegacze nie awansowali,
(b) Nie ma żadnej widocznej możliwości zagrywki, lub
(c) Nie uzyskano korzyści.

UWAGA: Pałkarz może zdobyć jednie pierwszą bazę przy czwartym bolu lub upuszczonym trzecim strike. W każdej sytuacji może podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy na własne ryzyko, ponieważ piłka pozostaje żywa.

f. W sytuacji, gdy piłka jest w grze i zostaje przerzucona (poza linie granic) lub zablokowana.

EFEKT-Sekcja 7f:
Wszyscy biegacze, łącznie z pałkarzem-biegaczem, powinni otrzymać dwie bazy, a nagroda będzie zarządzona według pozycji biegaczy w momencie, gdy piłka opuściła rękę zawodnika drużyny broniącej. Biegacze mogą powrócić w celu dotknięcia bazy, którą opuścili za wcześnie przy złapanej

fly ball, bądź miniętej bazy. Jeżeli dwóch biegaczy znajduje się pomiędzy tymi samymi bazami, nagroda oparta jest o pozycję biegacza z przewagą.
WYJĄTEK:

1. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej traci piłkę tak, jak przy próbie wyautowania i piłka wejdzie na terytorium martwej piłki bądź zostanie zablokowana, każdy biegacz zostaje nagrodzony jedną bazą od ostatniej dotkniętej bazy w czasie, gdy piłka weszła na terytorium martwej piłki lub została zablokowana.
2. Jeżeli biegacz dotknie kolejnej bazy i powróci do swojej oryginalnej bazy, oryginalna baza, którą opuścił jest uważana za „ostatnią dotkniętą bazę" na potrzeby nagrody za przerzucenie.
3. Jeżeli piłka zostanie zablokowana przez sprzęt drużyny atakującej, zostaje uznana za martwą, a biegacze zostają przywróceni na ostatnią dotkniętą bazę w czasie, gdy piłka została zablokowana. W przypadku, gdy zablokowana piłka uniemożliwiła obronie wykonanie zagrywki biegacz, na którym została przeprowadzona zagrywka zostaje wyautowany. (Jeżeli ten zawodnik zdobył obieg zanim stwierdzono zablokowaną piłkę, biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej zostaje wyautowany).

g. W sytuacji, gdy uderzona w sposób fair fly ball
    1. Przeleci ponad ogrodzeniem, lub
    2. Odbije się bezpośrednio od rękawicy lub ciała zawodnika drużyny broniącej i przeleci nad ogrodzeniem na terytorium fair lub dotknie górnej części ogrodzenia i przeleci nad nim na terytorium fair, lub
    3. Dotknie słupka faula ponad linią ogrodzenia, lub
    4. ***Zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się na terytorium martwej piłki, a piłka według oceny sędziego przeleciałaby nad ogrodzeniem na terytorium fair.***

EFEKT-Sekcja 7g:
Piłka jest martwa, a wszyscy biegacze powinni mieć prawo podjęcia próby awansowania na bazę domową.
WYJĄTEK: Jeżeli

1. Piłka wyleci poza obszar gry na odległość mniejszą niż ta opisana w Zasadzie 2, Sekcji 1, lub
2. Uderzona w sposób fair fly ball odbije się od rękawicy lub ciała zawodnika drużyny broniącej i przeleci nad ogrodzeniem na terytorium foul, lub
3. Uderzona w sposób fair fly ball najpierw dotknie ogrodzenia, odbije się od zawodnika drużyny broniącej, a następnie przeleci przez ogrodzenie, lub
4. ***Uderzona w sposób fair piłka zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się na terytorium martwej piłki, a piłka według oceny sędziego nie przeleciałaby nad ogrodzeniem na terytorium fair,*** wówczas biegacze powinni zostać nagrodzeni dwoma bazami od czasu narzutu.

h. W sytuacji, gdy fair ball odbije się od, lub potoczy pod lub przez ogrodzenie bądź inną wyznaczoną granicę boiska. Także, jeżeli odbije się od
    1. Zawodnika grającego w obronie bądź sędziego, lub
    2. Biegacza po tym jak minie zawodnika drużyny broniącej innego niż miotacza, pod warunkiem, że żaden inny zawodnik drużyny broniącej nie miał możliwości wyautowania i wyleci na terytorium foul.

3. ***Uderzona w sposób fair piłka zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się na terytorium martwej piłki, a piłka według oceny sędziego nie przeleciałaby nad ogrodzeniem na terytorium fair.***

EFEKT-Sekcja 7h:
Piłka jest martwa, a wszyscy biegacze zostają nagrodzeni dwoma bazami od czasu narzutu.

i. W sytuacji, gdy żywa piłka jest nieumyślnie przeniesiona przez zawodnika drużyny broniącej na terytorium martwej piłki.
   UWAGA: Uważa się, że zawodnik drużyny broniącej przenoszący żywą piłkę na obszar dugout lub swojej drużyny w celu dotknięcia zawodnika przeniósł ją tam nieumyślnie.

EFEKT-Sekcja 7i:
Piłka jest martwa, a wszyscy biegacze otrzymują jedną bazę od ostatniej dotkniętej bazy w czasie, gdy zawodnik drużyny broniącej wszedł na terytorium martwej piłki.

j. W sytuacji, gdy według oceny sędziego, zawodnik drużyny broniącej celowo przeniesie, kopnie, popchnie lub rzuci żywą piłkę z terenu gry na terytorium martwej piłki.
   UWAGA: Linia martwej piłki jest obszarem gry.

EFEKT-Sekcja 7j:
Piłka jest martwa, a wszyscy biegacze otrzymują dwie bazy od ostatniej dotkniętej bazy w czasie, gdy zawodnik drużyny broniącej wszedł, lub piłka została kopnięta, popchnięta bądź rzucona na terytorium martwej piłki.

k. W przypadku, gdy osoba inna niż członek drużyny wejdzie na pole gry i interferuje z
   1. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar złapać fly ball, lub
   2. Fly ball, którą zawodnik obrony ma możliwość złapać, lub
   3. Piłką odbitą o ziemię w sposób fair, lub
   4. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar złapać rzuconą piłkę, lub
   5. Zawodnikiem drużyny broniącej, który ma zamiar rzucić piłkę, lub
   6. Piłką rzuconą przez zawodnika drużyny broniącej.

EFEKT-Sekcja 7k:
Piłka jest martwa, a biegacze mogą podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy lub baz, które według oceny sędziego zdobyliby gdyby nie miała miejsce interferencja.

l. W sytuacji, gdy piłka utknie w:
   1. Sprzęcie bądź ubraniu sędziego, lub
   2. Ubraniu zawodnika drużyny atakującej.

EFEKT-Sekcja 7l: Piłka jest martwa, a biegacze są awansowani na bazę lub bazy, które według oceny sędziego zdobyliby gdyby piłka nie utknęła.

Sekcja 8. BIEGACZ MUSI POWRÓCIĆ NA SWOJĄ BAZĘ.
Biegacz musi powrócić na swoją bazę bez konieczności dotykania pośrednich baz:
a. W sytuacji, gdy uderzona piłka zostanie uznana za foul.
b. W sytuacji, gdy sędzia stwierdzi, że piłka została uderzona w nielegalny sposób.
c. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz zostanie wyautowany za interferencję.

d. W sytuacji, gdy kolejny pałkarz bądź inny niegrający członek drużyny spowoduje interferencję.
e. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy pałkarz zostanie dotknięty przez narzuconą piłkę względem, której wykonał wymach i chybił.
f. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy narzucona piłka uderzy pałkarza.
g. W sytuacji, gdy przy mniej niż dwóch autach i biegaczem na pierwszej bazie, zawodnik drużyny broniącej celowo upuści fair fly ball (łącznie z line drive i skrótem), która mogła zostać złapana przez zawodnika w polu wewnętrznym bez większego wysiłku, po tym jak jest kontrolowana ręką lub rękawicą.

   UWAGA: Jeżeli zostanie stwierdzony infield fly, ma on pierwszeństwo nad celowo upuszczoną piłką.

EFEKT: Sekcja 8a-g:
Piłka jest martwa i musi on powrócić, bez możliwości wyautowania, na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie narzutu chyba, że zostanie zmuszony do podjęcia próby zdobycia kolejnej bazy, ponieważ pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem.

h. W sytuacji, gdy pałkarz lub biegacz zostaje wyautowany za interferencję.
EFEKT-Sekcja 8h:
Piłka jest martwa i musi on powrócić, bez możliwości wyautowania, na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie interferencji chyba, że zostanie zmuszony do podjęcia próby zdobycia kolejnej bazy, ponieważ pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem.

i. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy sędzia główny lub jego ubranie interferuje z próbą podjętą przez łapacza mającą na celu wyautowanie biegacza kradnącego lub próbującego zagrywki pickoff.
   UWAGA: Jeżeli, przy przepuszczonej piłce lub dzikim narzucie, rzucona przez łapacza piłka uderzy sędziego, nie jest to interferencja sędziego, a piłka pozostaje żywa.
EFEKT-Sekcja 8i:
Opóźniona Martwa Piłka powinna zostać zasygnalizowana, przy czym piłka pozostaje żywa do końca zagrywki. Jeżeli biegacz, na którym została przeprowadzona zagrywka
   1. Zostaje wyautowany, aut zostaje, a piłka jest żywa.
   2. Jest bezpieczny, piłka jest martwa, a wszyscy biegacze powracają do ostatniej zajmowanej bazy w czasie rzutu.

j. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy biegacz kradnie bazę. Pod żadnym pozorem nie wolno biegaczowi ukraść bazy, jeżeli narzucona piłka nie została uderzona. Biegacz musi powrócić na swoją bazę.
EFEKT-Sekcja 8j:
Kradzież baz nie jest dozwolona.

Sekcja 9. BIEGACZ ZOSTAJE WYAUTOWANY.
a. W sytuacji, gdy podczas biegu na bazę w regularnej lub odwróconej kolejności, pobiegnie dalej niż 0.91m (3 stopy) od ścieżki biegacza, aby uniknąć dotknięcia piłką znajdującą się w ręku lub rękach zawodnika drużyny broniącej.
b. W sytuacji, gdy piłka jest w grze i nie dotyka bazy, zostanie legalnie dotknięty piłką znajdującą się w ręku lub rękach zawodnika drużyny broniącej.

c. Kiedy w sytuacji wymuszonej zagrywki zawodnik drużyny broniącej
   1. Podczas trzymania piłki dotknie bazy, do której biegacz jest zmuszony dotrzeć.
   2. Dotknie piłką bazy zanim biegacz do niej dotrze.
   3. Dotknie biegacza zanim ten dotrze do bazy.

   UWAGA: Jeżeli wymuszony biegacz, po dotknięciu kolejnej bazy, cofnie się z jakiegokolwiek powodu w kierunku bazy, którą ostatnio zajmował, wymuszona zagrywka zostaje przywrócona.
d. W sytuacji, gdy piłka jest w grze i nie wróci, aby dotknąć bazy, którą ostatnio zajmował lub ominął i zostaje zgłoszona legalna apelacja.
e. W sytuacji, gdy ktoś inny niż inny biegacz udzieli mu fizycznie pomocy, podczas gdy piłka jest w grze lub, gdy piłka stała się martwa po home run lub przyznaniu baz.

UWAGA: Jeżeli fly ball zostaje złapana w czasie zagrywki, pałkarz-biegacz zostanie także wyautowany.

EFEKT-Sekcja 9 a-e: Piłka pozostaje w grze.

WYJĄTEK do Efektu Sekcji 9e: W sytuacji, gdy ktoś udzieli pomocy biegaczowi po home run lub przyznaniu baz, piłka pozostaje martwa.

f. W sytuacji, gdy fizycznie wyprzedzi poprzedzającego biegacza zanim ten biegacz zostanie wyautowany.

   EFEKT-Sekcja 9f:

   Piłka pozostaje w grze.

   WYJĄTEK: W momencie, gdy biegacz wyprzedzi poprzedzającego biegacza podczas zagrywki martwej piłki, piłka pozostanie martwa. Jeżeli piłka stanie się foul ball lub niezłapaną fly foul ball biegacz, który wyprzedził nie zostaje wyautowany.
g. W sytuacji, gdy opuści swoją bazę w celu zdobycia kolejnej bazy zanim złapana fly ball dotknęła zawodnika drużyny broniącej.
h. W sytuacji, gdy nie dotknie pośredniej bazy lub baz w regularnej bądź odwróconej kolejności.

   WYJĄTEK: Jeżeli względem biegacza zostanie przeprowadzona obstrukcja na bazie uniemożliwiająca mu dotknięcie tej bazy.
i. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz staje się biegaczem poprzez dotknięcie pierwszej bazy, minięcie jej, a następnie usiłowanie dobiegnięcia do drugiej bazy i zostanie legalnie dotknięty piłką w ręce lub rękach zawodnika drużyny broniącej, gdy znajduje się poza bazą.
j. W sytuacji, gdy wbiega lub wykonuje wślizg na bazę domową, nie dotknie jej, nie spróbuje na nią powrócić, a zawodnik drużyny broniącej trzyma piłkę w ręku lub rękach i dotyka bazy oraz zgłasza sędziemu apelację.

   EFEKT-Sekcja 9g-j:

   Są to zagrywki apelacyjne i biegacz nie zostanie wyautowany chyba, że apelacja została zgłoszona legalnie.
   1. Apelacje mogą zostać zgłoszone, podczas gdy piłka jest żywa lub martwa, ale drużyna broniąca traci przywilej do zgłoszenia apelacji, jeżeli nie jest ona zgłoszona
      (a) Przed kolejnym legalnym bądź nielegalnym narzutem.
      (b) Zanim wszyscy zawodnicy drużyny broniącej wyraźnie opuścili swoje normalne pozycje oraz opuścili terytorium fair w drodze na ławkę lub do dugout. Jeżeli, zawodnik drużyny broniącej zgłasza apelację, musi znajdować się w polu wewnętrznym w czasie jej zgłaszania.
      (c) W przypadku ostatniej zagrywki meczu, zanim sędziowie opuszczą boisko.
   2. (TYLKO FP) Biegacze mogą opuścić swoją bazę podczas apelacji żywej piłki, gdy
      (a) Piłka opuści okrąg miotacza, lub

(b) Piłka nie jest w posiadaniu miotacza, lub
(c) Miotacz wykona ruch przypominający rzut wskazujący na zagrywkę lub fałszywy rzut.

3. APELACJA MARTWEJ PIŁKI. W momencie, gdy piłka wróciła do pola wewnętrznego i zawołano „Czas" lub, gdy piłka stała się martwa, każdy członek drużyny broniącej w polu wewnętrznym będący lub niebędący w posiadaniu piłki może zgłosić słowną apelację dotyczącą biegacza, który ominął bazę bądź opuścił bazę za wcześnie przy złapanej fly ball. Sędzia sprawujący władzę powinien uznać apelację, a następnie podjąć decyzję dotyczącą zagrywki. Żaden biegacz nie może opuścić swojej bazy w tym czasie, jako że piłka pozostaje martwa do następnego narzutu.

   WYJĄTEK: Biegacz, który opuścił bazę za wcześnie przy złapanej fly ball lub ominął bazę, może spróbować na nią powrócić, podczas gdy piłka jest martwa.

   UWAGA: (a) Jeżeli piłka wyjdzie poza teren gry, apelacja martwej piłki nie może zostać zgłoszona dopóki sędzia główny nie wprowadzi do gry nowej piłki.
   (b) Jeżeli miotacz jest w posiadaniu piłki i dotyka bazy miotacza podczas zgłaszania słownej apelacji, nie orzeka się Nielegalnego Narzutu.
   (c) Jeżeli sędzia orzeka „Piłka w Grze", a następnie miotacz zgłasza apelację, sędzia ponownie ogłasza „Czas" i zezwala na apelację.

4. Dodatkowe apelacje dotyczące autu mogą zostać zgłoszone po trzecim aucie o ile są zgłaszane w odpowiedni sposób oraz są zgłaszane w celu usunięcia obiegu lub przywrócenia właściwej kolejności pałkowania.

k. W sytuacji, gdy zostaje trafiony niedotkniętą piłką uderzoną w sposób fair na terytorium fair, podczas gdy znajduje się poza bazą i według oceny sędziego, dowolny zawodnik drużyny broniącej miał możliwość wyautowania.

l. W sytuacji, gdy celowo kopnie piłkę, którą przepuścił zawodnik drużyny broniącej.

m. W sytuacji, gdy interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej próbującym złapać piłkę odbitą w sposób fair niezależnie od tego czy piłka została najpierw dotknięta przez innego zawodnika drużyny broniącej łącznie z miotaczem, bądź celowo interferuje z rzuconą piłką.
   UWAGA-Sekcja k-m: Jeżeli ta interferencja, według oceny sędziego, jest oczywistą próbą uniemożliwienia podwójnej gry, następujący bezpośrednio biegacz powinien zostać także wyautowany.

n. W sytuacji, gdy interferuje z zawodnikiem drużyny broniącej próbującym złapać uderzoną foul fly ball bądź z foul fly ball, którą zawodnik drużyny broniącej próbuje złapać z powodu, której pałkarz-biegacz powraca na pałkę z dodatkowym strike na foul ball pod warunkiem, że stan sprzed uderzenia piłki wynosił mniej niż dwa strike.
   (i) (TYLKO FP) Jeżeli ta interferencja jest trzecim autem, pałkarz-biegacz powróci na pałkę jako rozpoczynający pałkarz w kolejnej zmianie z anulowanym oryginalnym stanem boli i strike.
   (ii) (TYLKO SP) Jeżeli jest to trzeci strike, pałkarz-biegacz zostaje także wyautowany chyba, że trzecim autem w zmianie była interferencja biegacza, wówczas powinno się uznać, że pałkarz-biegacz ukończył swoją kolejkę na pałce.

o. W sytuacji, gdy po tym jak biegacz, pałkarz lub pałkarz-biegacz został wyautowany bądź po tym jak biegacz zdobył obieg, biegacz, pałkarz lub pałkarz-biegacz interferuje z możliwością

zawodnika obrony do wykonania zagrywki na innym biegaczu. Biegacz kontynuujący bieg i prowokujący rzut będzie uznany za formę interferencji.
UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w czasie interferencji zostanie wyautowany.

p. W sytuacji, gdy jeden lub więcej członków drużyny atakującej stoi na lub gromadzi się wokół bazy, na którą biegacz próbuje dotrzeć tym samym zmylając zawodników drużyny broniącej i utrudniając wykonanie zagrywki.
UWAGA: Członkowie drużyny łącznie z pomocnikiem lub każdą inną osobą, która ma prawo do siedzenia na ławce drużyny.

q. W sytuacji, gdy trener znajdujący się w pobliżu trzeciej bazy biegnie w kierunku bazy domowej na lub w pobliżu linii bazy, podczas gdy zawodnik drużyny broniącej próbuje wykonać zagrywkę na uderzonej bądź rzuconej piłce i tym samym prowokuje rzut na bazę domową.
UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej powinien zostać wyautowany.

r. W sytuacji, gdy trener lub inny członek drużyny grający w ataku, który nie jest pałkarzem, pałkarzem-biegaczem, kolejnym pałkarzem bądź biegaczem:
    1. Celowo interferuje z rzuconą piłką, podczas gdy znajduje się na stanowisku trenera, lub
    2. Interferuje z możliwością zawodnika drużyny broniącej do wykonania zagrywki na biegaczu lub pałkarzu-biegaczu.

UWAGA: Biegacz znajdujący się najbliżej bazy domowej w czasie interferencji powinien zostać wyautowany.

s. W sytuacji, gdy zawodnik obrony ma piłkę i czeka na biegacza, a biegacz pozostając na nogach celowo zderza się z zawodnikiem obrony.

UWAGA: Jeżeli to zachowanie zostanie uznane za rażące, zawodnik popełniający nie powinien zostać wyrzucony.

EFEKT-Sekcja 9k-s:
Piłka jest martwa, a inni biegacze muszą powrócić na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie interferencji chyba, że zostają zmuszeni do podjęcia próby zdobycia kolejnej bazy, ponieważ pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem.

t. W sytuacji, gdy biegnie po bazach w odwróconej kolejności lub poza linią bazy, podczas gdy nie próbuje zdobyć kolejnej bazy, ale w celu zmylenia zawodników drużyny broniącej lub zrobienia żartu z meczu.

EFEKT-Sekcja 9t:
Piłka jest martwa, a wszyscy pozostali biegacze muszą powrócić na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie, gdy biegacz został wyautowany chyba, że zostają zmuszeni do podjęcia próby zdobycia kolejnej bazy, ponieważ pałkarz stał się pałkarzem-biegaczem.

u. (TYLKO SP) Jeżeli nie ma kontaktu z bazą, do której ma prawo dopóki narzucona piłka nie dotknie ziemi, dotrze do bazy domowej lub zostanie uderzona.

v. (TYLKO FP) Jeżeli nie ma kontaktu z bazą, do której ma prawo dopóki legalnie narzucona piłka nie opuści ręki miotacza.

EFEKT-Sekcja 9u-v:
Piłka jest martwa, zostaje stwierdzony „Brak Narzutu”, a inni biegacze muszą powrócić na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie narzutu.

w. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy jest legalnie poza swoją bazą po narzucie lub w wyniku zakończenia przez pałkarza kolejki na pałce i w czasie, gdy miotacz ma piłkę w obrębie okręgu miotacza, nie powróci natychmiast na swoją bazę lub nie spróbuje zdobyć kolejnej bazy.

EFEKT-Sekcja 9w:

1. Piłka jest martwa, a wszyscy pozostali biegacze muszą powrócić na ostatnią legalnie zajmowaną bazę w czasie, gdy biegacz został wyautowany.
2. W przypadku, gdy biegacz nie podejmie natychmiastowej próby zdobycia kolejnej bazy lub powrotu na swoją bazę w momencie, gdy miotacz ma piłkę w obrębie okręgu miotacza powinien zostać on wyautowany.
3. W momencie, gdy biegacz powróci na bazę z dowolnego powodu powinien zostać wyautowany, gdy opuści tą bazę.

WYJĄTEK-Sekcja 9w 2-3: Biegacz nie powinien zostać wyautowany, gdy:

1. Zostanie względem niego lub innego biegacza przeprowadzona zagrywka (fałszywy rzut jest uznawany za zagrywkę), lub
2. Miotacz nie jest już w posiadaniu piłki w obrębie okręgu miotacza, lub
3. Miotacz wypuści piłkę wykonując narzut do pałkarza.

UWAGA: Baza darmo lub upuszczony trzeci strike, podczas którego biegacz ma prawo biec jest traktowany tak samo jak uderzona piłka. Pałkarz-biegacz może kontynuować mijanie pierwszej bazy i ma prawo biec w kierunku drugiej bazy, o ile nie zatrzyma się na pierwszej bazie. Jeżeli zatrzyma się po tym jak okrąży pierwszą bazę, musi wówczas podlegać pod EFEKT-Sekcja 9w-2.

x. W sytuacji, gdy porzuci bazę i wejdzie na obszar swojej drużyny lub opuści boisko, gdy piłka jest żywa.
y. W sytuacji, gdy zajmie pozycję za bazą i nie będzie miał z nią kontaktu, aby zacząć biec przy fly ball.

EFEKT-Sekcja 9x-y:

Piłka pozostaje żywa.

z. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz interferuje z zagrywką na bazie domowej w celu uniemożliwienia oczywistego wyautowania biegacza próbującego zdobyć tą bazę.

EFEKT-Sekcja 9z:

Piłka jest martwa, pałkarz-biegacz zostaje także wyautowany, a pozostali biegacze muszą powrócić na ostatnią zajmowaną bazę w czasie narzutu.

aa. W sytuacji, gdy biegacze zamieniają się pozycjami na bazach.

EFEKT-Sekcja 9aa.

Jest to zagrywka apelacyjna. Jeżeli zostanie zgłoszona we właściwy sposób każdy biegacz, który zamienił się pozycjami na bazach i zostanie odkryty powinien zostać wyautowany, a Trener Główny powinien zostać wyrzucony za niesportowe zachowanie. ***Kolejność autów powinna zostać ustalona na podstawie pozycji biegaczy natychmiast po zamianie. Biegacz, który zamienił się bazami i znajduje się najbliżej bazy domowej po zamianie powinien zostać wyautowany, jako pierwszy. Kolejny biegacz, który zamienił się bazami i znajduje się w drugiej najbliższej odległości od bazy domowej powinien zostać wyautowany, jako drugi i tak dalej.***

UWAGA: Apelacja może zostać zgłoszona w dowolnym momencie dopóki wszyscy biegacze, którzy zamienili się pozycjami na bazach nie znajdą się w dugout lub zmiana się nie zakończyła. Jeżeli jeden z biegaczy, którzy zamienili się bazami znajduje się na bazie, zarówno on jak i wszyscy biegacze,

którzy zamienili się bazami zostaną wyautowani nawet, jeśli zdobyli obieg, a wszystkie obiegi zdobyte przez niesłusznych biegaczy zostaną anulowane.

Sekcja 10. BIEGACZ NIE ZOSTAJE WYAUTOWANY.

a. W sytuacji, gdy biegnie za lub przed zawodnikiem drużyny broniącej i poza ścieżką biegacza w celu uniknięcia interferencji z zawodnikiem drużyny broniącej, który próbuje złapać uderzoną piłkę na ścieżce biegacza.
b. W sytuacji, gdy nie biegnie prostą linią w kierunku bazy pod warunkiem, że zawodnik drużyny broniącej znajdujący się na tej linii nie jest w posiadaniu piłki.
c. W sytuacji, gdy więcej niż jeden zawodnik drużyny broniącej próbuje złapać uderzoną piłkę, a biegacz wejdzie w kontakt z tym, który według oceny sędziego nie miał prawa łapać piłki.
d. W sytuacji, gdy zostaje uderzony niedotkniętą uderzoną fair ball, kiedy znajduje się poza bazą, a według oceny sędziego żaden zawodnik drużyny broniącej nie miał możliwości wyautowania.
e. W sytuacji, gdy zostaje uderzony niedotkniętą uderzoną fair ball nad terytorium foul i według oceny sędziego żaden zawodnik drużyny broniącej nie miał możliwości wyautowania.
f. W sytuacji, gdy zostaje uderzony uderzoną w sposób fair piłką po tym jak dotnie ona lub zostanie dotknięta zawodnika drużyny broniącej łącznie z miotaczem i nie miał on możliwości uniknięcia kontaktu z piłką.
g. W sytuacji, gdy zostanie dotknięty, podczas gdy znajduje się poza bazą
    1. Piłką, która nie jest pewnie trzymana przez zawodnika obrony, lub
    2. Ręką lub rękawicą zawodnika obrony, a piłka znajduje się w drugiej ręce.
h. W sytuacji, gdy drużyna broniąca nie prosi o decyzję sędziego przy zagrywce apelacyjnej zanim kolejny legalny lub nielegalny narzut zostanie narzucony, bądź zanim wszyscy zawodnicy drużyny broniącej wyraźnie zwolnią swoje normalne pozycje na boisku i opuszczą terytorium fair w drodze na ławkę bądź do dugout.
i. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz staje się biegaczem poprzez dotknięcie pierwszej bazy, minięcie jej, a następnie powrót bezpośrednio na nią.
j. W sytuacji, gdy nie dano mu wystarczająco czasu, aby powrócić na bazę. Nie zostanie wyautowany za znajdowanie się poza bazą zanim miotacz wypuści piłkę i może podjąć próbę zdobycia kolejnej bazy jak gdyby opuścił ją legalnie.
k. W sytuacji, gdy legalnie podjął próbę zdobycia kolejnej bazy. Nie może zostać zatrzymany przez miotacza, który otrzymuje piłkę i znajduje się na bazie miotacza ani przez miotacza, który wkracza na bazę miotacza trzymając przy tym piłkę.
l. W sytuacji, gdy trzyma swoją bazę dopóki fly ball dotknie zawodnika drużyny broniącej, a następnie podejmuje próbę zdobycia kolejnej bazy.
m. W sytuacji, gdy zostanie uderzony przez niedotkniętą uderzoną fair ball, podczas gdy dotyka bazy chyba, że celowo interferuje z piłką lub zawodnikiem drużyny broniącej przeprowadzającym zagrywkę.
    UWAGA: Piłka stanie się martwa lub pozostanie żywa w zależności od pozycji zawodnika drużyny broniącej znajdującego się najbliżej bazy.
n. W sytuacji, gdy wykona wślizg na bazę i przemieści ją z jej właściwej pozycji. Uważa się, że baza przesunęła się wraz z biegaczem.
    UWAGA: Biegacz, który dotrze bezpiecznie do bazy nie zostanie wyautowany za znajdowanie się poza tą bazą, jeżeli ta się przemieści. Może powrócić na nią bez możliwości wyautowania, gdy baza zostanie przywrócona na swoje miejsce. Biegacz rezygnuje z tego zwolnienia, jeżeli

podejmie próbę zdobycia kolejnej bazy zanim przesunięta baza ponownie znajdzie się na właściwym miejscu.

o. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej przeprowadzi zagrywkę na biegaczu używając nielegalnej rękawicy.

UWAGA: Narzuty wykonany przez miotacza nie jest uważany za zagrywkę.

EFEKT-Sekcja 10o:

Manager poszkodowanej drużyny ma możliwość

1. Przyjęcia rezultaty zagrywki, lub
2. Anulowania całej zagrywki i przywrócenia biegaczy na ostatnią zajmowaną bazę w czasie zagrywki.

WYJĄTEK do Efektu, Sekcji 10o (2): Jeżeli zagrywka była rezultatem ukończenia przez pałkarza kolejki na pałce, zawodnik ten powraca na pałkę, przyjmując stan boli i strike sprzed zakończenia swojej kolejki na pałce, a biegacza zostają przywróceni na bazy, które zajmowali w czasie narzutu.

p. W sytuacji, gdy trener nieumyślnie interferuje z rzuconą piłką lub uderzoną fair ball, gdy znajduje się na stanowisku trenera.

ZASADA 9. MARTWA PIŁKA – PIŁKA W GRZE.

Sekcja 1. PIŁKA JEST MARTWA.

Piłka jest martwa i nie jest w grze w następujących okolicznościach.

a. W sytuacji, gdy piłka jest uderzona nielegalnie.
b. W sytuacji, gdy pałkarz przechodzi z jednego stanowiska do drugiego, gdy miotacz (TYLKO FP) odbiera sygnał lub wygląda jakby odbierał sygnał z bazy miotacza lub (TYLKO SP) wchodzi na bazę miotacza.
c. W sytuacji, gdy orzeka się „brak narzutu".
d. W sytuacji, gdy narzucona piłka dotknie pałkarza lub jego ubrania bez względu na to czy został względem niej wykonany wymach czy nie.
e. W sytuacji, gdy foul fly ball nie zostanie złapana.
f. W sytuacji, gdy drużyna atakująca spowoduje interferencję.
g. W sytuacji, gdy piłka uderzona w sposób fair trafi sędziego bądź biegacza
    1. Zanim dotknie zawodnika drużyny broniącej, łącznie z miotaczem, oraz
    2. Zanim minie zawodnika drużyny broniącej, innego niż miotacza, i pozostanie niedotknięta, lub
    3. Po tym jak minie zawodnika drużyny broniącej, oprócz miotacza i według oceny sędziego inny zawodnik drużyny broniącej miał możliwość wyautowania.

    UWAGA: W sytuacji, gdy zostanie uderzony przez niedotkniętą uderzoną fair ball, podczas gdy dotyka bazy chyba, że celowo interferuje z piłką lub zawodnikiem drużyny broniącej przeprowadzającym zagrywkę. Piłka stanie się martwa lub pozostanie żywa w zależności od pozycji zawodnika drużyny broniącej znajdującego się najbliżej bazy.
h. W sytuacji, gdy piłka znajduje się poza ustalonymi granicami boiska.
i. W sytuacji, gdy wypadek, który przytrafił się pałkarzowi-biegaczowi lub biegaczowi uniemożliwia mu dotarcie do przyznanej bazy, może on zostać zmieniony. Zmiennik będzie miał możliwość dotarcia do każdej przyznanej bazy. Zmienni musi legalnie dotknąć wszystkich przyznanych lub ominiętych baz, które wcześniej nie były dotknięte.
j. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy pałkarz robi skrót lub ścina narzuconą piłkę.
k. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy dziki narzut lub przepuszczona piłka poleci pod, nad lub przez siatkę osłaniającą boisko.
l. W sytuacji, gdy sędzia orzeknie „Czas".
m. W sytuacji, gdy pałkarz zostanie trafiony uderzoną przez siebie piłką, podczas gdy znajduje się na stanowisku pałkarza.
n. W sytuacji, gdy biegacz biegnie po bazach w odwróconej kolejności lub poza linią bazy, podczas gdy nie próbuje zdobyć kolejnej bazy, ale w celu zmylenia zawodników drużyny broniącej lub zrobienia żartu z meczu.
o. W sytuacji, gdy trener znajdujący się w pobliżu trzeciej bazy biegnie w kierunku bazy domowej na lub w pobliżu linii bazy, podczas gdy zawodnik drużyny broniącej próbuje wykonać zagrywkę na uderzonej bądź rzuconej piłce i tym samym prowokuje rzut na bazę domową.
p. W sytuacji, gdy jeden lub więcej członków drużyny atakującej stoi na lub gromadzi się wokół bazy, na którą biegacz próbuje dotrzeć tym samym zmylając zawodników drużyny broniącej i utrudniając wykonanie zagrywki.
q. (TYLKO SP) Jeżeli biegacz nie ma kontaktu z bazą, do której ma prawo dopóki legalnie narzucona piłka nie zostanie wypuszczona.

r. (TYLKO FP) Jeżeli nie ma kontaktu z bazą, do której ma prawo dopóki legalnie narzucona piłka nie dotrze do bazy domowej.
s. (TYLKO SP) Po każdym strike lub bolu.
t. W sytuacji, gdy zostanie ogłoszona zablokowana piłka.
u. W sytuacji, gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza ze zmienioną pałką lub jej użyje.
v. W sytuacji, gdy pałkarz wejdzie na stanowisko pałkarza z nielegalną pałką lub jej użyje.
w. W sytuacji, gdy przy mniej niż dwóch autach i biegaczu na pierwszej bazie zawodnik drużyny broniącej celowo upuści fair fly ball (łącznie z line drive) (FP i SP) lub skrót (TYLKO FP), który mógł zostać złapany przez zawodnika w polu wewnętrznym bez większego wysiłku, po tym jak jest kontrolowana za pomocą ręki bądź rękawicy.
   UWAGA: Jeżeli zostanie stwierdzony infield fly, ma on pierwszeństwo nad celowo upuszczoną piłką.
x. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej przeniesie żywą piłkę na terytorium martwej piłki.
y. W sytuacji, gdy został zarządzony „Czas", a zawodnik obrony zgłasza apelację.
z. W sytuacji, gdy pałkarz nie wejdzie na stanowisko pałkarza w ciągu 10 sekund po tym jak sędzia orzeknie „PIŁKA W GRZE".
aa. W sytuacji, gdy osoba inna niż członek drużyny wejdzie na boisko i spowoduje interferencję.
bb. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz cofnie się w kierunku bazy domowej, aby uniknąć lub opóźnić dotknięcie przez zawodnika drużyny broniącej.
cc. W sytuacji, gdy członek drużyny atakującej celowo zetrze linie stanowiska pałkarza.
dd. W sytuacji, gdy pałkarzowi zostaje przyznana Celowa Baza Darmo.
ee. W sytuacji, gdy zostanie ogłoszony strike na pałkarzu za wyjście poza stanowisko pałkarza i opóźnienie gry.

Sekcja 2. PIŁKA W GRZE.
Piłka jest w grze w następujących okolicznościach.
a. Na początku gry i każdej połowy zmiany, gdy miotacz ma piłkę stojąc w pozycji do narzucania i sędzia główny ogłosił „PIŁKA W GRZE".
b. W sytuacji, gdy zasada Infield Fly jest egzekwowana.
c. W sytuacji, gdy rzucona piłka minie zawodnika drużyny broniącej i pozostanie na terytorium gry.
d. W sytuacji, gdy fair ball trafi sędziego lub biegacza na terytorium fair po tym jak
   1. Minie zawodnika drużyny broniącej, oprócz miotacza i żaden inny zawodnik drużyny broniącej nie miał możliwości wyautowania, lub
   2. Dotknie zawodnika drużyny broniącej łącznie z miotaczem.
e. W sytuacji, gdy fair ball trafi sędziego na terytorium foul.
f. W sytuacji, gdy biegacze dotarli do baz, do których mają prawo po tym jak zawodnik drużyny broniącej nielegalnie złapał uderzoną, rzuconą bądź narzuconą piłkę.
g. W sytuacji, gdy biegacz zostaje wyautowany za wyprzedzenie poprzedzającego biegacza.
   WYJĄTEK: W sytuacji, gdy biegacz zostaje wyautowany za wyprzedzenie poprzedzającego biegacza, podczas gdy piłka jest martwa, piłka pozostanie martwa.
h. W sytuacji, gdy nie zostaje przeprowadzona zagrywka na biegaczu względem, którego miała miejsce obstrukcja, piłka powinna pozostać żywa do końca zagrywki.
i. W sytuacji, gdy fair ball zostaje legalnie uderzona.
j. W sytuacji, gdy biegacz musi powrócić w odwróconej kolejności, podczas gdy piłka jest w grze.

k. W sytuacji, gdy biegacz nabywa prawo do bazy poprzez dotknięcie jej zanim zostanie wyautowany.
l. W sytuacji, gdy baza zostaje przemieszczona, podczas gdy biegacze kontynuują bieg po bazach.
m. W sytuacji, gdy biegacz biegnie dalej niż 0.91m (3 stopy) od swojej bazy we właściwej bądź odwróconej kolejności w celu uniknięcia bycia dotkniętym przez piłkę w ręku zawodnika drużyny broniącej.
n. W sytuacji, gdy biegacz zostaje dotknięty lub zmuszony do bycia wyautowanym.
o. W sytuacji, gdy sędzia wyautuje biegacza za to, że nie powrócił na bazę i jej nie dotknął, gdy gra została wznowiona po jej zawieszeniu.
p. W sytuacji, gdy zostaje zgłoszona legalna apelacja żywej piłki.
q. W sytuacji, gdy pałkarz uderzy piłkę.
r. W sytuacji, gdy żywa piłka trafi fotografa, dozorcę, policjanta itd. przypisanego do gry.
s. W sytuacji, gdy fly ball została legalnie złapana.
t. W sytuacji, gdy rzucona piłka trafi zawodnika ataku.
u. Jeżeli pałkarz upuści pałkę, a piłka potoczy się przy pałce nad terytorium fair i w ocenie sędziego, nie było zamiaru interferencji z trasą piłki.
v. W sytuacji, gdy rzucona piłka trafi sędziego.
w. W sytuacji, gdy piłka nie jest martwa tak jak w Sekcji 1 tej zasady.
x. W sytuacji, gdy rzucona piłka przypadkowo trafi trenera.
y. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy pałkarzowi przyznano bol i zostały już przyznane cztery bole, ale pałkarz nie może zostać wyautowany zanim nie dotrze do pierwszej bazy.
z. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy pałkarzowi został przyznany strike i zostały już mu przyznane trzy strike.
aa. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy foul tip został legalnie złapany.
bb. (TYLKO SP) Dopóki ma miejsce zagrywka, jako rezultat uderzenia pałkarza. Uwzględnia się tu następującą zagrywkę apelacyjną.
cc. (TYLKO FP) W sytuacji, gdy piłka wyślizgnie się z rękawicy miotacza podczas jego windup lub podczas back swing.
dd. W sytuacji, gdy biegacz zostaje wyautowany za rozpoczęcie biegu z bazy przy fly ball.
ee. W sytuacji, gdy biegacz porzuci bazę, nie spróbuje dotrzeć do kolejnej bazy, wejdzie na terytorium drużyny lub opuści boisko i zostanie wyautowany.
ff. W sytuacji, gdy biegacz zostaje wyautowany z powodu otrzymania fizycznej pomocy od kogoś innego niż innego biegacza.

WYJĄTEK: W sytuacji, gdy otrzyma pomoc przy niezłapanej foul ball, piłka pozostanie martwa.

gg. (TYLKO SP) Piłka pozostaje żywa dopóki sędzia nie ogłosi „Czas”; powinno to zostać uczynione, gdy piłka jest trzymana przez zawodnika w polu wewnętrznym i według oceny sędziego cała zagrywka ustała.

Sekcja 3. OPÓŹNIONA MARTWA PIŁKA.

Jest pięć sytuacji, gdy ma miejsce naruszenie tej zasady. Sędzia je rozpoznaje, a piłka pozostaje żywa do końca zagrywki. Tymi sytuacjami są

a. Nielegalny narzut.
b. Obstrukcja łapacza
c. (TYLKO FP) Interferencja sędziego głównego
d. Obstrukcja

e. Kontakt odczepionego sprzętu z rzuconą, narzuconą lub odbitą w sposób fair piłką.

ZASADA 10. SĘDZIOWIE.

Sekcja 1. WŁADZA I OBOWIĄZKI.

Sędziowie są przedstawicielami ligi bądź organizacji, przez którą zostali wyznaczeni do danego meczu i w związku z tym są uprawnieni i mają obowiązek egzekwowania każdej sekcji tych zasad. Mają moc nakazać zawodnikowi, trenerowi, kapitanowi lub menagerowi wykonanie lub pominięcie każdej czynności, która według ich oceny jest konieczna, aby nadać moc i efekt jednej lub wszystkim tym zasadom i zastosować kary zgodnie z ich opisem. Sędzia główny ma prawo do podejmowania decyzji dotyczących każdej sytuacji, która nie jest konkretnie omówiona w tych zasadach.

OGÓLNE INFORMACJE DLA SĘDZIÓW

a. Sędzia nie powinien być członkiem żadnej z drużyn. Przykłady: zawodnikiem, trenerem, managerem, urzędnikiem, prowadzącym punktację lub sponsorem.
b. Sędzia powinien mieć pewność, co do daty, czasu i miejsca meczu i powinien pojawić się na boisku 20-30 minut przed czasem, rozpocząć mecz o czasie i opuścić boisko, gdy mecz się zakończy.
c. Sędzia płci męskiej i żeńskiej musi nosić
    1. Jasnoniebieską koszulę z długimi lub krótkimi rękawami.
    2. Ciemnogranatowe skarpety.
    3. Ciemnogranatowe spodnie.
    4. Ciemnogranatową czapkę z naszytymi białymi i niebieskimi literami ISF na przodzie.
    5. Ciemnogranatową torbę na piłki (tylko sędzia główny).
    6. Ciemnogranatową kurtkę i/lub sweter.
    7. Czarne buty i pasek.
    8. Biały T-shirt pod jasnoniebieską koszulą.
d. Sędziowie nie mogą nosić odsłoniętej biżuterii, która może stanowić zagrożenie.

WYJĄTEK: Bransoletki i/lub naszyjniki medyczne.

e. Sędzia główny w fast pitch musi nosić czarną maskę na twarz, czarne bądź jasnobrązowe wyłożenie i czarny ***ochraniacz na gardło, ochraniacz na ciało oraz ochraniacze na golenie z ochroną na kolano. Wydłużony ochraniacz może być noszony zamiast ochraniacza na gardło przy masce.***
f. Sędziowie powinni się przedstawić kapitanom, menagerom i prowadzącym punktację.
g. Sędziowie powinni sprawdzić granice boiska, sprzęt i wyjaśnić wszystkie podstawowe zasady obu drużynom i ich trenerom.
h. Każdy sędzia powinien mieć moc podejmowania decyzji dotyczących naruszeń popełnionych podczas gry lub podczas zawieszenia gry dopóki ta się nie zakończyła.
i. Żaden sędzia nie ma prawa odrzucenia lub kwestionowania decyzji podjętych przez innego sędziego w granicach ich obowiązków opisanych w tych zasadach.
j. Sędzia może konsultować się ze swoim współpracownikiem w dowolnej chwili. Jednakże, ostateczna decyzja powinna należeć do sędziego, do którego wyłącznej kompetencji należało podjęcie decyzji, a który poprosił o opinię innych.
k. W celu określenia swoich obowiązków sędzia, który decyduje o bolach i strike powinien zostać mianowany „Sędzią Głównym", a sędzia decydujący o bazach „Sędzią Bazowym".

l. Sędzia główny lub sędzia bazowy powinien mieć równe prawo do
    1. Wyautowania biegacza za zbyt wczesne opuszczenie bazy.
    2. Ogłosić „CZAS” w celu zawieszenia gry.
    3. Usunąć lub wyrzucić zawodnika, trenera bądź managera z gry za naruszenie zasad.
    4. Stwierdzać nielegalne narzuty.
    5. Określać i stwierdzać infield fly.
m. Sędzia powinien wyautować pałkarza lub biegacza bez oczekiwania na apelację dotycząca tej decyzji we wszystkich przypadkach, w których taki zawodnik zostaje wyautowany zgodnie z tymi zasadami.
    UWAGA: Jeżeli nie została zgłoszona apelacja sędzia nie stwierdza o wyautowaniu zawodnika ani nie karze go za niedotknięcie bazy, opuszczenie bazy za wcześnie przy złapanej fly ball, pałkowanie poza kolejnością, bycie niezgłoszonym zmiennikiem, zawodnikiem Nielegalnie Powracającym do Gry, niezgłoszonym zawodnikiem zastępczym lub powracającym zawodnikiem wycofanym z gry bądź za sytuację, gdy biegacz zamienił się bazami z innym zawodnikiem lub podjął próbę zdobycia drugiej bazy po tym jak dotarł do pierwszej bazy jak według tego, co zostało określone w tych zasadach.
n. Sędziowie nie powinni ukarać drużyny za naruszenie zasady w sytuacji, gdy nałożenie kary byłoby na korzyść drużyny, która popełniła naruszenie.
o. Niezastosowanie się sędziów do Zasady 10 nie powinno być podstawą do protestu. Są to wytyczne dla sędziów.

Sekcja 2. SĘDZIA GŁÓWNY.

a. Powinien zajmować pozycję za łapaczem. Ma pełną odpowiedzialność za odpowiednie przeprowadzenie meczu.
b. Powinien stwierdzać bole i strike.
c. Powinien, przy porozumieniu i współpracy z sędzią bazowym decydować o zagrywkach, uderzonych piłkach, fair lub foul, legalnie lub nielegalnie złapanych piłkach. Przy zagrywkach, które wymagają od sędziego bazowego opuszczenie pola wewnętrznego, sędzia główny powinien przejąć obowiązki normalnie należące do sędziego bazowego.
d. Powinien stwierdzać i określać, czy
    1. Pałkarz wykonał skrót lub ściął piłkę.
    2. Uderzona piłka dotknęła pałkarza lub jego ubrania.
e. Powinien podejmować decyzje dotyczące baz, jeżeli jest to wymagane.
f. Powinien określać, kiedy mecz zostaje oddany walkowerem.
g. Powinien przejąć wszystkie obowiązki w sytuacji, gdy zostaje wyznaczony, jako jedyny sędzia meczu.

Sekcja 3. SĘDZIA BAZOWY.

a. Powinien zająć wymagane pozycje na boisku zgodnie z odpowiednim systemem sędziowskim.
b. Powinien pomagać sędziemu głównego w egzekwowaniu zasad gry w każdy możliwy sposób.

Sekcja 4. OBOWIĄZKI JEDYNEGO SĘDZIEGO.

Jeżeli zostaje wyznaczony tylko jeden sędzia, jego obowiązki i kompetencje powinny poszerzyć się o wszystkie punkty. Pozycja startowa sędziego przy każdym narzucie powinna znajdować się za bazą

domową. Przy każdej uderzonej piłce lub rozwijającej się zagrywce, sędzia powinien przenieść się zza bazy na pole wewnętrzne, aby uzyskać najlepszą pozycję względem rozwijającej się zagrywki.

Sekcja 5. ZMIANA SĘDZIÓW.
Sędziowie nie mogą zostać zmienieni podczas meczu poprzez zgodę przeciwstawnych drużyn chyba, że sędzia niesprawny z powodu kontuzji lub choroby.

Sekcja 6. OCENA SĘDZIEGO.
Nie powinna mieć miejsce żadna apelacja względem jakiejkolwiek decyzji sędziego z powodu tego, że nie miał racji w swoim wniosku dotyczącym tego, czy uderzona piłka była fair lub foul, biegacz bezpieczny lub nie, narzucona piłka strike lub bolem bądź każdej zagrywki uwzględniającej dokładność oceny. Żadna decyzja wydana przez sędziego nie powinna być odwrócona; z wyjątkiem sytuacji, gdy zostanie on przekonany, że narusza którąś z tych zasad. W przypadku, gdy manager, kapitan lub któraś drużyna nalega na odwrócenie decyzji bazującej wyłącznie na zasadach sędzia, którego decyzja jest kwestionowana powinien, jeżeli ma wątpliwości, skonsultować się ze swoim współpracownikiem przed podjęciem działania. Zawodnik lub osoba inna niż manager lub kapitan drużyny pod żadnym pozorem nie powinien mieć prawa protestować i domagać się odwrócenia decyzji na podstawie roszczenia, że jest ona w konflikcie z tymi zasadami.

Pod żadnym pozorem sędzia nie powinien nalegać na odwrócenie decyzji podjętej przez swojego współpracownika, ani nie powinien krytykować bądź ingerować w jego obowiązki chyba, że został o to przez niego poproszony.

Sędziowie podczas konsultacji mogą sprostować każdą sytuację, w której odwrócenie decyzji sędziego lub jego opóźniona decyzja, stawia pałkarza-biegacza lub biegacza w zagrożeniu bądź stawia drużynę broniącą w niekorzystnej sytuacji.

UWAGA: Ta poprawka nie jest możliwa po tym jak został wykonany jeden legalny bądź nielegalny narzut lub jeżeli wszyscy zawodnicy drużyny broniącej opuścili terytorium fair.

Sekcja 7. SYGNAŁY.
a. W celu wskazania, że gra powinna się zacząć lub zostać wznowiona; sędzia powinien ogłosić „PIŁKA W GRZE” i w tym samym czasie zasygnalizować miotaczowi, aby rozpoczął narzut.
b. STRIKE powinien zostać wskazany przez podniesienie prawej ręki, wskazanie liczby strike palcami i krzyknięcie w tym samym czasie „STRIKE” wyraźnym i zdecydowanym głosem.
c. W celu wskazania BOLA nie używa się sygnału ręką.
d. W celu wskazania całkowitego STANU boli i strike, bole są podawane, jako pierwsze.
e. W celu wskazania FOUL, sędzia powinien ogłosić „FOUL BALL” i wyciągnąć rękę poziomo z dala od boiska, w zależności od kierunku piłki.
f. W celu wskazania FAIR BALL, sędzia powinien wyciągnąć rękę w kierunku środka boiska, używając przy tym ruchu pulsacyjnego.
g. W celu wskazania, że pałkarz lub biegacz zostaje WYAUTOWANY, sędzia powinien podnieść prawą rękę nad prawe ramię z zaciśniętą pięścią.
h. W celu wskazania, że zawodnik jest BEZPIECZNY, sędzia powinien wyciągnąć obie ręce poziomo w bok, z dłońmi skierowanymi w kierunku ziemi.

i. W celu wskazania, że gra została zawieszona, sędzia powinien ogłosić „CZAS” i w tym samym czasie wyciągnąć obie ręce nad głowę. Pozostali sędziowie powinni natychmiastowo potwierdzić zawieszenie gry podobnym działaniem.
j. W celu wskazania OPÓŹNIONEJ MARTWEJ PIŁKI, sędzia powinien wyciągnąć lewą rękę poziomo z zaciśniętą pięścią.
k. W celu wskazania UWIĘZIONEJ PIŁKI, sędzia powinien wyciągnąć obie ręce poziomo w bok, z dłońmi skierowanymi w kierunku ziemi.
l. W celu wskazania GROUND RULE DOUBLE, sędzia powinien wyciągnąć prawą rękę ponad głowę i w tym samym czasie wskazać dwoma palcami liczbę przyznanych baz.
m. W celu wskazania HOME RUN, sędzia powinien wyciągnąć prawą rękę z zaciśniętą pięścią ponad głowę i wykonać okrąg ręką zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
n. W celu wskazania INFIELD FLY, sędzia powinien ogłosić „INFIELD FLY, JEŻELI FAIR, PAŁKARZ ZOSTAJE WYAUTOWANY”. Sędzia powinien wyciągnąć jedną rękę ponad głowę.
o. W celu wskazania NIE NARZUCAĆ, sędzia powinien unieść jedną rękę z dłonią skierowaną w kierunku miotacza. „BRAK NARZUTU” powinien zostać stwierdzony, jeżeli miotacz wykona narzut, podczas gdy sędzia trzyma rękę w wyżej wymieniony sposób.

Sekcja 8. ZAWIESZENIE GRY.

a. Sędzia może zawiesić grę, gdy według jego oceny warunki uzasadniają takie działanie.
b. Gra powinna zostać zawieszona zawsze, gdy sędzia główny opuści swoją pozycję w celu oczyszczenia bazy lub wykonania innych obowiązków niezwiązanych bezpośrednio z podejmowaniem decyzji dotyczących zagrywek.
c. Sędzia powinien zawiesić grę zawsze, gdy pałkarz lub miotacz zejdzie ze swojej pozycji z uzasadnionego powodu.
d. Sędzia nie powinien ogłosić „CZASU” po tym jak miotacz rozpoczął windup.
e. Sędzia nie powinien ogłosić „CZASU”, podczas zagrywki.
f. W przypadku kontuzji, z wyjątkiem kontuzji, która według oceny sędziego jest poważna (która może stawiać zawodnika w niebezpieczeństwie); „CZAS” nie powinien zostać ogłoszony dopóki wszystkie zagrywki się nie zakończyły lub biegacze nie znajdują się na swoich bazach.

EFEKT-Sekcja 8f:

W przypadku kontuzji, gdy został ogłoszony czas, piłka jest martwa, a biegacz lub biegacze mogą zostać nagrodzeni bazą lub bazami, które według oceny sędziego zdobyliby gdyby nie miała miejsce kontuzja.

g. Sędziowie nie powinni zawieszać gry na prośbę zawodników, trenerów lub menagerów dopóki wszystkie zagrywki którejkolwiek z drużyn nie zostaną zakończone.
h. (TYLKO SP) W sytuacji, gdy według oceny sędziego cała bezpośrednia zagrywka została widocznie zakończona, powinien zostać ogłoszony „CZAS”.

ZASADA 11. PROTESTY.

Sekcja 1. PROTESTY, KTÓRE NIE ZOSTANĄ PRZYJĘTE.

Protesty nie powinny być zostać przyjęte lub wzięte pod uwagę, jeżeli są oparte jedynie na decyzji uwzględniającej dokładność oceny ze strony sędziego bądź, jeżeli drużyna zgłaszająca protest wygrała mecz. Przykładami protestów, które nie będą wzięte pod uwagę są

a. Decyzja czy uderzona piłka była fair lub foul.
b. Decyzja czy biegacz był bezpieczny lub powinien zostać wyautowany.
c. Decyzja czy narzucona piłka była strike lub bolem.
d. Decyzja czy narzut był legalny lub nielegalny.
e. Decyzja czy biegacz dotknął lub nie dotknął bazy.
f. Decyzja czy biegacz opuścił bazę za wcześnie przy złapanej fly ball.
g. Decyzja czy fly ball została lub nie została złapana legalnie.
h. Decyzja czy miał miejsce lub nie Infield Fly.
i. Decyzja czy miała miejsce lub nie interferencja.
j. Decyzja czy miała miejsce lub nie obstrukcja.
k. Decyzja czy zawodnik lub żywa piłka weszła lub nie na terytorium martwej piłki bądź dotknęła przedmiotu lub osoby na terytorium martwej piłki.
l. Decyzja czy uderzona piłka pokonała lub nie ogrodzenie w locie.
m. Decyzja czy boisko nadaje się do kontynuowania lub wznowienia gry.
n. Decyzja czy światło jest wystarczające, aby kontynuować grę.
o. Każda inna kwestia uwzględniająca jedynie dokładność oceny sędziego.

Sekcja 2. PROTESTY, KTÓRE ZOSTANĄ PRZYJĘTE.

Protesty, które powinny zostać przyjęte i wzięte pod uwagę uwzględniają kwestie następującego typu

a. Błędnej interpretacji zasady gry.
b. Niezastosowanie przez sędziego właściwej zasady względem określonej sytuacji.
c. Niezastosowanie właściwej kary za określone naruszenie.

UWAGA: 1. Protesty dotyczące powyższego muszą zostać zgłoszone przed kolejnym narzutem lub zanim wszyscy zawodnicy w polu wewnętrznym opuszczą terytorium fair bądź, jeżeli w ostatniej zagrywce meczu zanim sędziowie opuszczą boisko.

2. Po tym jak został wykonany jeden narzut (legalny lub nielegalny), nie może zostać wprowadzona żadna zmiana decyzji sędziego.

d. Prawo do gry członka drużyny.

UWAGA: Protesty dotyczące powyższego powinny być wniesione odpowiednim władzom (nie sędziom) i mogą zostać zgłoszone w dowolnym czasie, zgodnie z postanowieniami Zasady 11, Sekcji 5.

Sekcja 3. PROTESTY UWZGLĘDNIAJĄCE OCENĘ I INTERPRETACJĘ ZASADY.

Protesty mogą uwzględniać zarówno kwestie oceny jak i interpretacji zasady.
Przykładem sytuacji tego typu jest następujący:
Przy jednym aucie i biegaczach na drugiej i trzeciej bazie, pałkarz wylatuje. Biegacz na trzeciej dotknął bazy, zawodnik na drugiej nie. Biegacz na trzeciej przebiegł bazę domową zanim piłka została zagrana na drugą bazę na trzeci aut. Sędzia nie zezwolił na zdobycie obiegu. Kwestie tego czy

biegacze opuścili swoje bazy przed złapaniem i czy zagranie na drugą bazę zostało wykonane zanim zawodnik na trzeciej przebiegł bazę domową są wyłącznie kwestiami oceny i nie mogą wobec nich zostać zgłoszone protesty. Nie zezwolenie przez sędziego na zdobycie obiegu było błędną interpretacją zasady gry i było odpowiednim powodem do protestu.

Sekcja 4. POWIADOMIENIE O ZAMIARZE ZGŁOSZENIA PROTESTU.

Powiadomienie o zamiarze protestu musi zostać zgłoszone natychmiast przed kolejnym narzutem. (WYJĄTEK): Brak prawa do gry zawodnika.

a. Manager lub pełniący obowiązki menagera protestującej drużyny powinien natychmiast powiadomić sędziego głównego, że gra będzie kontynuowana pod przymusem. Sędzia główny powinien z kolei powiadomić menagera przeciwnej drużyny oraz oficjalnego sędziego prowadzącego punktację,
b. Wszystkie zainteresowane strony powinny zwrócić uwagę na warunki, w jakich podjęto decyzję, co pomoże w prawidłowym ustaleniu problemu.

UWAGA: W przypadku apelacji, musi zostać ona zgłoszona przed kolejnym narzutem, legalny lub nielegalnym bądź zanim drużyna broniąca opuści boisko. Na potrzeby tej zasady drużyny broniąca „opuści boisko", gdy miotacz oraz wszyscy zawodnicy opuszczą terytorium fair w drodze na ławkę lub do dugout.

Sekcja 5. CZAS NA ZGŁOSZENIE OFICJALNEGO PROTESTU.

Oficjalny pisemny protest musi zostać zgłoszony w rozsądnym czasie.

a. W przypadku braku zasady ligi lub turnieju ustalającej limit czasu na zgłoszenie protestu, protest powinien zostać wzięty pod uwagę, jeżeli został zgłoszony w rozsądnym czasie w zależności od istoty sprawy oraz stopnia trudności w uzyskaniu informacji, o które należy oprzeć protest.
b. Czas w ciągu 48 godzin po zaplanowanym czasie rozgrywek jest ogólnie uważany za rozsądny.

Sekcja 6. INFORMACJE WYMAGANE DO PISEMNEGO PROTESTU.

Formalny pisemny protest powinien zawierać następujące informacje.

a. Data, czas i miejsce meczu.
b. Nazwiska sędziów i prowadzących punktację
c. Zasada i sekcja Oficjalnych Zasad lub zasad lokalnych, według których zgłasza się protest.
d. Decyzja i warunki, w jakich ją podjęto.
e. Wszystkie istotne fakty towarzyszące kwestii protestu.

Sekcja 7. REZULTAT PROTESTU.

Decyzja podjęta odnośnie meczu względem, którego zgłoszono protest musi skutkować jednym z następujących rezultatów

a. Protest został uznany za nieprawidłowy i wynik meczu pozostaje niezmieniony.
b. W sytuacji, gdy protest zostaje przyzwolony za błędną interpretację zasady gry, mecz zostaje rozegrany ponownie od momentu, w którym została podjęta niewłaściwa decyzja, z poprawioną decyzją.
c. W sytuacji, gdy protest za brak prawa członka drużyny do gry zostaje przyzwolony, mecz powinien zostać oddany walkowerem przez drużynę naruszającą zasady.

ZASADA 12. PUNKTOWANIE.

Sekcja 1. OFICJALNY SĘDZIA PROWADZĄCY PUNKTACJĘ.

a. Powinien prowadzić zapis każdego meczu w sposób przedstawiony w następujących zasadach.
b. Powinien mieć wyłączne prawo do podejmowania wszystkich decyzji uwzględniających ocenę. Na przykład, obowiązkiem prowadzącego punktację jest zdecydowanie czy dotarcie pałkarza na pierwszą bazę jest rezultatem uderzenia lub błędu. Jednakże, prowadzący punktację nie powinien podejmować decyzji, która wchodzi w konflikt z Oficjalnymi Zasadami Gry lub z decyzją sędziego.

Sekcja 2. PODSUMOWANIE WYNIKÓW.

a. Nazwisko i pozycja każdego zawodnika lub pozycja, na której będzie grał powinna zostać wymieniona w kolejności, w której uderzają lub uderzaliby chyba, że zawodnik zostanie legalnie zmieniony, wyrzucony bądź usunięty z gry lub gra skończy się przed jego kolejką na pałce.

UWAGA 1: (Zasada Krwawienia) Jakiekolwiek statystyki nagromadzone przez Zawodnika Zastępczego podczas jego pobytu w grze są przypisane do tego zawodnika nawet, jeżeli jest wymieniony, jako zmiennik, który ostatecznie nie wejdzie do gry, jako zmiennik za innego zawodnika.
UWAGA 2: Jakiekolwiek statystki nagromadzone przez Tymczasowego biegacza powinny zostać przypisane zawodnikowi, za którego biegnie.

1. (TYLKO FP) Wyznaczony Zawodnik (DP) jest opcjonalny, ale jeżeli zostanie użyty musi to zostać zgłoszone przed rozpoczęciem meczu i wymienione na karcie z wynikami w regularnej kolejności pałkowania. Dziesięć nazwisk będzie wymienionych, a dziesiąte to „RUCHOMY ZAWODNIK", za którego uderza DP.
2. (TYLKO SP) Dodatkowy Zawodnik (EP) jest opcjonalny, ale jeżeli zostanie użyty musi to zostać zgłoszone przed rozpoczęciem meczu i wymienione na karcie z wynikami w regularnej kolejności pałkowania. Jedenaście nazwisk (dwanaście w Co-ed) będzie w oficjalnej kolejności pałkowania i wszyscy będą uderzać.

UWAGA: Jeżeli EP zostanie użyty, musi być używany przez cały mecz. Zakończenie meczu bez EP skutkuje oddaniem meczu walkowerem.

b. Zapisy dotyczące pałkowania i gry w obronie każdego z zawodników muszą być przedstawione w tabeli.
    1. Pierwsza kolumna powinna przedstawiać ilość wejść na pałkę każdego zawodnika, ale wejście na pałkę nie powinno zostać naliczone przeciwko pałkarzowi, jeżeli
        a) Uderzy sacrifice fly, dzięki czemu biegacz zdobywa obieg.
        b) Otrzymuje bazę darmo.
        c) Otrzymuje pierwszą bazę z powodu obstrukcji.
        d) (TYLKO FP) Uderza sacrifice bunt.
        e) (TYLKO FP) Zostanie uderzony narzuconą piłką.
    2. Druga kolumna powinna przedstawiać ilość obiegów zdobytych przez każdego zawodnika.
    3. Trzecia kolumna powinna przedstawiać ilość zaliczonych wybić wykonanych przez każdego zawodnika. Zaliczone wybicie to uderzona piłka, która umożliwia pałkarzowi bezpieczne dotarcie do bazy.

a) W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz dotrze do pierwszej bazy lub każdej kolejnej bazy bezpiecznie przy fair ball, która zatrzymuje się na ziemi, przelatuje przez ogrodzenie bądź trafia w ogrodzenie zanim zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej.
b) W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz dotrze bezpiecznie do pierwszej bazy przy fair ball, która została uderzona z taką siłą lub tak wolno bądź odbija się nienaturalnie, przez co złapanie jej bez większego wysiłku w czasie, aby wyautować pałkarza-biegacza staje się niemożliwe.
c) W sytuacji, gdy fair ball, która nie została dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej staje się „martwa", ponieważ dotknęła osoby lub ubrania biegacza bądź sędziego.
d) W sytuacji, gdy zawodnik drużyny broniącej nieskutecznie podejmie próbę wyautowania poprzedzającego biegacza i według oceny prowadzącego punktację pałkarz-biegacz nie zostałby wyautowany na pierwszej bazie poprzez perfekcyjne zagranie.
e) W sytuacji, gdy pałkarz zakończy grę zaliczonym wybiciem, które skutkuje wystarczającą ilością obiegów, która daje jego drużynie prowadzenie, pałkarzowi przypisuje się tylko tyle baz ile zdobył biegacz, który zdobył wygrywający obieg pod warunkiem, że pałkarz przebiegnie podobną ilość baz.

WYJĄTEK: W sytuacji, gdy pałkarz zakończy grę zdobywając home run powinien mu zostać przypisany home run i wszyscy biegacze, łącznie z nim, powinni móc zdobyć obieg.

4. Czwarta kolumna powinna przedstawiać ilość wyautowanych przeciwników przez każdego zawodnika.
   a) Wyautowanie zostaje przypisane zawodnikowi drużyny broniącej za każdym razem, gdy
      1) Złapie fly ball bądź line drive.
      2) Złapie rzuconą piłkę, która powoduje wyautowanie pałkarza lub biegacza.
      3) Dotknie biegacza piłką, gdy ten znajduje się poza bazą, do której ma prawo.
      4) Znajduje się najbliżej piłki w momencie, gdy biegacz zostaje wyautowany za to, że został trafiony fair ball lub za interferencję z zawodnikiem drużyny broniącej.
      5) Znajduje się najbliżej niezgłoszonego zmiennika, który zostaje wyautowany zgodnie z Zasadą 4, Sekcją 8g ATAK (1b).
      6) Znajduje się najbliżej biegacza, który zostaje wyautowany za bieg poza ścieżką biegacza.
   b) Wyautowanie zostaje przypisane łapaczowi
      1) W sytuacji, gdy zostaje ogłoszony trzeci strike.
      2) (TYLKO SP) W sytuacji, gdy pałkarz robi skrót lub ścina piłkę do dołu.
      3) W sytuacji, gdy pałkarz nie uderza we właściwej kolejności.
      4) W sytuacji, gdy pałkarz interferuje z łapaczem.
      5) (TYLKO SP) W sytuacji, gdy pałkarz uderzy trzeci strike przy foul ball.
      6) W sytuacji, gdy pałkarz zostaje wyautowany za nielegalne uderzanie.
      7) (TYLKO FP) W sytuacji, gdy pałkarz zostaje wyautowany za próbę skrótu przy trzecim strike.
      8) W sytuacji, gdy pałkarz zostaje wyautowany za użycie nielegalnej lub zmienionej pałki.
      9) W sytuacji, gdy pałkarz zostaje wyautowany za zmianę stanowiska pałkarza.

5. Piąta kolumna powinna przedstawiać liczbę asyst w wykonaniu każdego zawodnika. Asysta zostaje przypisana
    a) Każdemu zawodnikowi, który trzyma piłkę w dowolnej serii zagrywek, co skutkuje wyautowaniem biegacza. Tylko jedna asysta i nie więcej powinna zostać przyznana zawodnikowi, który trzyma piłkę przy wyautowaniu. Zawodnikowi, który pomagał przy rundown lub innej zagrywce tego typu może zostać przypisana zarówno asysta jak i wyautowanie.
    b) Każdemu zawodnikowi, który trzyma lub rzuca piłkę w taki sposób, że spowodowałoby to wyautowanie gdyby nie błąd kolegi z drużyny.
    c) Każdemu zawodnikowi, który poprzez odbicie uderzonej piłki pomaga przy wyautowaniu.
    d) Każdemu zawodnikowi, który trzyma piłkę podczas zagrywki, której rezultatem jest wyautowanie biegacza za interferencję lub za bieg poza ścieżką biegacza.
6. Szósta kolumna powinna przedstawiać liczbę błędów popełnionych przez każdego zawodnika. Błędy zostają przypisane w następujących sytuacjach
    a) Każdemu zawodnikowi, który zagra błędnie i tym samym wydłuży kolejkę pałkarza na pałce lub obecność biegacza na boisku.
    b) Zawodnikowi drużyny broniącej, który nie dotknie bazy po tym jak otrzyma piłkę, aby wyautować biegacza przy wymuszonym aucie lub, gdy biegacz jest zmuszony do powrotu na bazę.
    c) Łapaczowi, jeżeli pałkarz otrzymał pierwszą bazę za obstrukcję.
    d) Zawodnikowi drużyny broniącej, który nie ukończy podwójnej gry z powodu upuszczenia piłki.
    e) Zawodnikowi drużyny broniącej, jeżeli biegacz zdobędzie kolejną bazę, ponieważ nie zdołał on zatrzymać lub podjąć próby zatrzymania piłki rzuconej dokładnie na bazę pod warunkiem, że była okazja na wykonanie rzutu. W sytuacji, gdy więcej niż jeden zawodnik mógł przyjąć rzut, prowadzący punktację musi zadecydować, któremu zawodnikowi zostanie przypisany błąd.

Sekcja 3. ZALICZONE WYBICIA NIE ZOSTAJĄ PRZYPISANA.

Zaliczone wybicie nie powinno zostać uznane w następujących przypadkach.

a. W sytuacji, gdy biegacz zostaje wyautowany przez wymuszony aut przy uderzonej piłce lub zostałby wyautowany przez wymuszony aut gdyby nie błąd w obronie.
b. W sytuacji, gdy zawodnik usiłujący złapać uderzoną piłkę wyautuje poprzedzającego biegacza bez większego wysiłku.
c. W sytuacji, gdy zawodnikowi drużyny broniącej nie uda się próba wyautowania poprzedzającego biegacza i według oceny prowadzącego punktację pałkarz-biegacz mógł zostać wyautowany na pierwszej bazie.
d. W sytuacji, gdy pałkarz-biegacz dotrze bezpiecznie do pierwszej bazy w wyniku wyautowania poprzedzającego biegacza za interferencję z uderzoną piłką lub zawodnikiem obrony.

    WYJĄTEK: Jeżeli, według oceny prowadzącego punktację, pałkarz dotarłby bezpiecznie do pierwszej bazy gdyby nie miała miejsca interferencja, bezpieczne wybicie powinno zostać przypisane pałkarzowi.

Sekcja 4. SACRIFICE FLY BALL.

Sacrifice fly zostaje uznane, gdy przy mniej niż dwóch autach,

a. Pałkarz umożliwi biegaczowi zdobycie obiegu przy fly ball, która zostaje złapana, lub
b. Piłka lub line drive, złapana przez zawodnika w polu zewnętrznym (lub zawodnika w polu wewnętrznym biegnącego w polu zewnętrznym) zostaje upuszczona, a biegacz zdobywa obieg i według oceny prowadzącego punktację biegacz zdobyłby obieg po złapaniu gdyby fly ball została złapana.

Sekcja 5. RUNS BATTED IN (RBI)

Run batted in to obieg zdobyty z powodu jednego z następujących powodów.

a. Bezpiecznego wybicia.
b. Sacrifice bunt lub slap hit (TYLKO FP) bądź sacrifice fly (FP I SP).
c. Złapana foul fly.
d. Wyautowanie w polu wewnętrznym lub wybór zawodnika drużyny broniącej.
e. Biegacz zmuszony do dotarcia na bazę domową z powodu obstrukcji, pałkarz zostaje uderzony narzuconą piłką lub otrzymuje bazę darmo.
f. Home run w wyniku, którego wszystkie obiegi zostają zdobyte.

Sekcja 6. MIOTACZOWI ZOSTAJE PRZYPISANE ZWYCIĘSTWO.

Miotaczowi powinno zostać przyznane zwycięstwo w następujących sytuacjach.

a. W sytuacji, gdy jest on rozpoczynającym miotaczem i narzucał, w co najmniej czterech zmianach, a jego drużyna nie była jedynie na prowadzeniu w momencie, gdy został zmieniony, ale pozostała na prowadzeniu do końca gry.
b. W sytuacji, gdy mecz kończy się po pięciu zmianach, a rozpoczynający miotacz narzucał, w co najmniej trzech zmianach i jego drużyna zdobyła więcej obiegów niż drużyna przeciwna w momencie, gdy mecz został zakończony.

Sekcja 7. MIOTACZOWI ZOSTAJE PRZYPISANA PORAŻKA.

Miotaczowi powinno się przyznać porażkę niezależnie od ilości zmian, w których narzucał, kiedy zostaje zmieniony, gdy jego drużyna przegrywa i nie uda jej się wyrównać wyniku bądź zdobyć prowadzenia.

Sekcja 8. PODSUMOWANIE MECZU.

Podsumowanie powinno zawierać następujące elementy w tej kolejności.

a. Wynik w każdej zmianie i wynik końcowy.
b. Runs batted in i kto je zdobył.
c. Wybicia za dwie bazy i kto je zdobył.
d. Wybicia za trzy bazy i kto je zdobył.
e. Home run i kto je zdobył.
f. Sacrifice fly i kto je zdobył.
g. Podwójne gry i zawodnicy biorący w nich udział.
h. Potrójne gry i zawodnicy biorący w nich udział.
i. Ilość przejść danych przez każdego miotacza.
j. Ilość pałkarzy wyautowanych przez każdego miotacza.
k. Ilość wybić i obiegów uzyskanych dzięki każdemu miotaczowi.
l. Nazwisko zwycięskiego miotacza.

m. Nazwisko przegranego miotacza.
n. Czas meczu.
o. Nazwiska sędziów i prowadzących punktację.
p. (TYLKO FP) Ukradzione bazy i przez kogo.
q. (TYLKO FP) Sacrifice bunt.
r. (TYLKO FP) Nazwiska pałkarzy trafionych narzuconą piłką i miotacza, który ich trafił.
s. (TYLKO FP) Ilość ważnych dzikich narzutów wykonanych przez każdego miotacza.
t. (TYLKO FP) Ilość przepuszczonych piłek przez każdego łapacza.

Sekcja 9. UKRADZIONE BAZY.

(TYLKO FP) Ukradzione bazy zostają przypisane biegaczowi za każdym razem, gdy zdobędzie on jedną bazę bez pomocy wybicia, wyautowania, błędu, wymuszonego autu, wyboru zawodnika drużyny broniącej, przepuszczonej piłki, dzikiego narzutu lub nielegalnego narzutu.

a. Łącznie z pałkarzem-biegaczem, który zdobył drugą bazę przy przyznanej bazie darmo.

Sekcja 10. ZAPISY MECZU ODDANEGO WALKOWEREM.

Wszystkie zapisy meczu oddanego walkowerem powinny być umieszczone w oficjalnych zapisach, z wyjątkiem zapisu o wygranym i przegranym miotaczu.

Załącznik 1 – A

OFICJALNE WYMIARY BOISKA DO GRY W SOFTBALL

Załącznik 1 – E

Siatka osłaniająca boisko

Powinna mieć niczym nieprzesłoniętą powierzchnię nie mniejszą niż 7.62m (25 stóp), ale nie większą niż 9.14m (30 stóp) w szerokości, poza liniami faula i pomiędzy bazą domową, a siatką osłaniającą boisko.

Bazy

a. Baza domowa do pierwszej/trzeciej 18.29m (60 stóp) od tylnej części bazy domowej do tylnej części bazy.
b. Baza domowa do drugiej 25.86m (84 stopy 10 ¼ cala) od tylnego punktu bazy domowej do środkowej części bazy.

Stanowiska pałkarzy

Jedno po każdej stronie bazy domowej o wymiarach 0.91m (3 stopy) na 2.13m (7 stóp). Wewnętrzne linie stanowiska pałkarza powinny mierzyć 15.2cm (6 cali) od bazy domowej. Przednia linia stanowiska powinna mierzyć 1.22m (4 stopy) przed linią narysowaną przez środek bazy domowej. Linie są uważane za znajdujące się w obrębie stanowiska pałkarza.

Stanowisko łapacza

3.05m (10 stóp) długości od tylnych zewnętrznych kątów stanowisk pałkarza i powinno mieć 2.57m (8 stóp 5 cali) długości.

Stanowiska trenerów

Za linią o długości 4.57m (15 stóp) narysowaną poza boiskiem. Linia jest równoległa do i znajduje się w odległości 3.65m (12 stóp) od pierwszej i trzeciej linii bazy, wychodzących od baz w kierunku bazy domowej.

Ogrodzenia

Odwołanie do Załącznika 2.

Baza domowa

Powinna być pięciokątną figurą o szerokości 43.2cm (17 cali), wzdłuż krawędzi zwróconej w stronę miotacza. Boki powinny być równoległe do wewnętrznych linii stanowiska pałkarza i mieć 21.6cm (8 ½ cala) długości. Boki w punkcie zwróconym w stronę łapacza powinny mieć 30.5cm (12 cali) długości.

Pole wewnętrzne-zewnętrzna część

18.29m (60 stóp) łuk od przedniego środka bazy miotacza.

Linie

50mm do 100mm (2 do 4 cali) szerokości

Okrąg zmienników
Okrąg o długości 1.52m (5 stóp) o promieniu 0.76m (2 ½ stopy) umiejscowiony w pobliżu końca ławki zawodników lub dugoutu znajdującego się najbliżej bazy domowej.

Linia jednego metra
Narysowana równolegle do i o długości 0.91m (3 stóp) od linii bazy, rozpoczynając od punktu w połowie pomiędzy bazą domową, a pierwszą bazą.

Okrąg miotacza
Okrąg o długości 4.88m (16 stóp) narysowany od środka przedniej krawędzi bazy miotacza o promieniu 2.44m (8 stóp).

Baza miotacza
Wykonany z gumy o długości 61cm (24 cale) i szerokości 15.2cm (6 cali), a górna część bazy powinna być równa z poziomem boiska (14.02m (46 stopy) dla mężczyzn i 13.11m (43 stopy) dla kobiet od tylnego punktu bazy domowej).

Linia boczna
Powinna mieć niczym nieprzesłoniętą powierzchnię nie mniejszą niż 7.62m (25 stóp), ale nie większą niż 9.14m (30 stóp) w szerokości, poza liniami faula i pomiędzy bazą domową, a siatką osłaniającą boisko.

Tor ostrzegawczy
W odległości minimalnie 3.65m (12 stóp), a maksymalnie 4.57m (15 stóp) od pola zewnętrznego i/lub bocznego ogrodzenia.

Załącznik 3

UKŁAD BOISKA

Ta sekcja służy, jako przykład projektowania układu boiska z 18.29m (60 stóp) odległością między bazami i 14.02m (46 stóp) dystansem narzucania.

1. W celu określenia pozycji bazy domowej narysuj linię w kierunku, w którym ma zostać zaprojektowane boisko. Wbij kołek na rogu bazy domowej najbliższym łapaczowi. Przywiąż sznur do tego kołka i zawiąż supły lub zaznacz sznurem w inny sposób odległość 14.02m (46 stóp), 18.29m (60 stóp), 25,86m (84 stopy 10 ¼ cala) i 36.58m (120 stóp).
2. Umieść sznurek (bez rozciągania) wzdłuż linii kierunkowej i umieść kołek na znaczniku 14.02m (46 stóp). Będzie to przednia linia w środku bazy miotacza. Wzdłuż tej samej linii, wbij kołek na znaczniku 25.86m (84 stopy 10 ¼ cala). Będzie to środek drugiej bazy. Dla odległości między bazami równej 19.81m (65 stóp), ta linia będzie w odległości 28.02m (91 stóp 11 cali).
3. Umieść znacznik 36.38m (120 stóp) w środku drugiej bazy i trzymając sznur na znaczniku 18.29m (60 stóp) przejdź w prawą stronę linii kierunkowej dopóki sznur nie będzie naprężony i wbij kołek na znaczniku 18.29m (60 stóp) – będzie to zewnętrzny róg pierwszej bazy, a sznur uformuje linie między pierwszą, a drugą bazą.
4. Ponownie trzymając sznur na znaczniku 18.29m (60 stóp) przejdź wzdłuż boiska i w podobny sposób, zaznacz zewnętrzny róg trzeciej bazy. Baza domowa, pierwsza baza i trzecia baza znajdują się całkowicie w wewnątrz boiska.
5. W celu sprawdzenia boiska umieść koniec sznura bazy domowej na kołku pierwszej bazy oraz znacznik 36.58m (120 stóp) na trzeciej bazie. Znacznik 18.29m (60 stóp) powinien teraz sprawdzać odległość bazy domowej i drugiej bazy.
6. Przy projektowaniu boiska ze ścieżką biegacza o długości 19.81m, postępuj zgodnie z tą samą procedurą z następującymi zmienionymi wymiarami: 19.81m (65 stóp), 39.62m (130 stóp) oraz 28.02m (91 stóp 11 cali).
7. Sprawdź wszystkie odległości taśmą mierniczą, kiedy tylko możliwe.

Załącznik 4

STANDARDY PIŁKI

1. Skończona 30.5cm (12 calowa) piłka powinna mieć wymiary pomiędzy 30.2cm (11 7/8 cala), a 30.8cm (12 1/8 cala) w obwodzie i powinna ważyć pomiędzy 178.0g (6 ¼ uncji), a 198.4g (7 uncji). Piłki o płaskich szwach powinny mieć nie mniej niż 88 szwów w każdej warstwie zszytych metodą dwuigłową.
2. Skończona 27.9cm (11 calowa) piłka powinna mieć wymiary pomiędzy 27.6cm (10 7/8 cala), a 28.3cm (11 1/8 cala) w obwodzie i powinna ważyć pomiędzy 166.5g (5 7/8 uncji), a 173.6g (6 1/8 uncji). Piłki o płaskich szwach powinny mieć nie mniej niż 80 szwów w każdej warstwie zszytych metodą dwuigłową.
3. Skończona piłka powinna mieć współczynnik restytucji i kompresję zgodną ze standardami wyznaczonymi przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.
4. Piłka z białą warstwa, białym lub czerwonym szwem lub żółtą warstwą optyczną, czerwonym szwem o wielkości 30.5cm (12 cali) ze współczynnikiem restytucji o wartości .47 lub mniejszym powinna być używana w następujących mistrzostwach ISF: Fast Pitch Mężczyzn i Kobiet, Fast Pitch i Slow Pitch Mężczyzn Juniorów oraz Fast Pitch Kobiet Juniorów. Piłki powinny być oznaczone logiem ISF.
5. Piłka z czerwonym szwem o wielkości 30.5cm (12 cali) ze współczynnikiem restytucji o wartości .47 lub poniżej powinna być używana we wszystkich meczach Slow Pitch i Co-ed Slow Pitch Mężczyzn i musi mieć dodatkowo oznaczenie MSP-47 oprócz logo ISF.
6. Piłka z czerwonym szwem o wielkości 27.9cm (11 cali) ze współczynnikiem restytucji o wartości .47 lub mniejszym powinna być używana we wszystkich meczach Slow Pitch Kobiet oraz Slow Pitch Dziewcząt i musi mieć dodatkowo oznaczenie GWSP-47 oprócz logo ISF.
7. Przy piłkach używanych w Mistrzostwach ISF wymaga siła nacisku do kompresji 0.64cm (0.25 cali) piłki nie może przekraczać 170.1kg (375 funtów), gdy będą one mierzone zgodnie z metodą testową ASTM do mierzenia przemieszczenia kompresji piłek do gry w softball, która jest zatwierdzona przez Komisję do Spraw Standardów Sprzętu ISF.
8. ***W Co-ed Slow Pitch, pałkarze płci męskiej będą przyjmować narzuty 12"piłką, a pałkarze płci żeńskiej 11" piłką.***
   EFEKT 8: W przypadku użycia niewłaściwej piłki, obrona będzie miała możliwość przyjęcia rezultatu zagrywki lub wniesienia prośby o ponowne wykonanie narzutu przy użyciu właściwej piłki przy zachowaniu takiego samego stanu boli i strike.
9. ***Slow Pitch Mężczyzn i zawodnicy płci męskiej w Co-ed slow pitch będą używać 30,5cm (12") piłki ze współczynnikiem restytucji o wartości .47 lub mniejszym z kompresją 375 funtów bądź współczynnikiem restytucji o wartości .52 z kompresją 300 funtów.***

Poniżej przedstawione są standardy ustanowione dla każdej piłki:

Załącznik 5

SPECYFIKACJE RĘKAWICY

SPECYFIKACJE:

(a) Szerokość dłoni (górna)
(b) Szerokość dłoni (dolna)
(c) Górny otwór siatki
(d) Dolny otwór siatki
(e) Siatka z góry na dół
(f) Szew rozwidlenia na pierwszy palec
(g) Szew rozwidlenia na kciuk
(h) Szew rozwidlenia
(i) Kciuk od górnej do dolnej krawędzi
(j) Pierwszy palec od górnej do dolnej krawędzi
(k) Drugi palec od górnej do dolnej krawędzi
(l) Trzeci palec od górnej do dolnej krawędzi
(m) Czwarty palec od górnej do dolnej krawędzi