Podręcznik sędziego technicznego

Miejska Górka 2012

Opracowanie, skład, ilustracje
Arkadiusz Łukomski

Korekta (cz. 1 – 5.7)
Sylwia Rzedzicka

Fragmenty podręcznika *IBAF Scorers' Manual* (wyd. 2 z 2008 r.) opublikowane za zgodą Międzynarodowej Federacji Baseballu.

Tłumaczenie
Arkadiusz Łukomski

Powielanie i rozpowszechnianie całości podręcznika dozwolone.

Przedruk fragmentów za zgodą autora.

Podręcznik opracowany dla potrzeb szkoleniowych Kolegium Sędziów PZBall.

©Arkadiusz Łukomski 2011-2012

PRZEDMOWA

Niniejszy podręcznik przygotowany został w celu ułatwienia przyswajania wiedzy z zakresu protokołowania meczów baseballu i softballu. O konieczności stworzenia takiego opracowania zdecydowało kilka faktów, m.in. nieaktualna wersja dostępnego w Polsce tłumaczenia (sprzed 2008 roku, w którym nastąpiło kilka zmian), jego niedostosowanie do polskich realiów, niewłaściwa terminologia, błędy w tłumaczeniu, czy też brak podręcznika dla meczów softballowych.

Nowa wersja podręcznika sędziego technicznego powstała głównie na bazie *IBAF Scorers' Manual* – wszystkie fragmenty pochodzące z tego podręcznika zostały zaznaczone szarym tłem.

Układ niniejszej publikacji został skomponowany tak, by początkująca osoba nie miała problemów z przyswojeniem sobie zasad protokołowania. Rozpoczyna się od łatwych informacji, stopniowo wprowadzając coraz trudniejsze zagadnienia. Początkowe przykłady również są proste i większość z nich nie zawiera symboli, które nie zostały jeszcze omówione, aby nie dezorientować czytelnika nowymi skrótami i skupić jego uwagę na bieżąco analizowanym zagadnieniu. Oczywiście nie zawsze można uniknąć pojawienia się nowego zagadnienia, dlatego w takich sytuacjach w przykładach pojawia się krótkie wyjaśnienie, co oznacza dany symbol i w której części podręcznika zostanie on szczegółowo omówiony. Początkowe przykłady są omawiane dosyć szczegółowo, a wraz z kolejnymi rozdziałami, przedstawiającymi coraz bardziej złożone zagadnienia, opis w częściach dotyczących rzeczy najprostszych staje się bardziej skrótowy. Dlatego też zalecane jest przeczytanie podręcznika od początku do końca w zaproponowanej kolejności – uwaga dotyczy zarówno nowicjuszy, jak i osób zaznajomionych z tematyką protokołowania meczów baseballowych i softballowych – przy czym należy skupiać się na omawianym aktualnie zagadnieniu.

Oczywiście podręcznik adresowany jest do osób, które miały już do czynienia czy to z baseballem, czy z softballem – osoba nieznająca zasad gry z pewnością będzie miała problem ze zrozumieniem treści. To samo może dotyczyć osób znających zasady, które jednak nie widziały zbyt wielu meczów baseballowych – wszystkie przykłady w podręczniku wymagają wyobrażenia sobie omawianych sytuacji na boisku i pewne zagrywki czy skróty myślowe przy ich przedstawianiu będą po prostu niezrozumiałe dla baseballowych czy softballowych nowicjuszy.

Aby zrozumieć podręcznik, trzeba zatem mieć za sobą pewną liczbę obejrzanych meczów. Jednak aby być dobrym sędzią technicznym, trzeba mieć tych obejrzanych meczów bardzo dużo. Niezwykle przydatne jest również doświadczenie z boiska – byli czy obecni zawodnicy lepiej potrafią zrozumieć, co jest trudną do złapania piłką, na czym polega specyfika i trudności związane z określoną pozycją w obronie itp. – a także dobre zrozumienie praw, jakimi rządzą się obie gry, stosowanych taktyk itp.

Niezwykle ważna jest także znajomość przepisów – zwłaszcza tych dotyczących sędziego technicznego (przepis 10.00 *Przepisów gry w baseball* oraz przepis 12 *Przepisów gry w softball*) –

choć znajomość szczegółowych zasad gry obu sportów również ułatwia pracę. Przepisów nie trzeba znać na pamięć, wystarczy wiedzieć, gdzie ich szukać – funkcja sędziego technicznego jest o tyle komfortowa, iż zawsze może on zajrzeć do odpowiednich przepisów, które leżą na biurku obok protokołu.

W chwili gdy rozpocząłem prace nad tym podręcznikiem, Europejska Federacja Softballu była w trakcie tworzenia własnego podręcznika protokołowania meczów. Publikacja ta nie pojawiła się jednak nawet w momencie zakończenia niniejszego podręcznika, dlatego też dotyczy on obu dyscyplin. Ilekroć w tym podręczniku pojawi się słowo *przepis* czy *przepisy*, będzie ono dotyczyło *Przepisów gry w baseball* (chyba że zaznaczono, iż jest inaczej). Obie dyscypliny są jednak podobne, dlatego przedstawione w tym podręczniku zasady protokołowania dotyczą zarówno meczów softballowych, jak i baseballowych, przy czym ewentualne różnice (których jest niewiele) zostaną zaznaczone.

Przed rozpoczęciem lektury warto wydrukować protokół, by łatwiej przyswajać sobie zawartą w podręczniku wiedzę. Dobrze też mieć przy sobie przepisy, choć za każdym razem, gdy było to konieczne, treść odpowiednich reguł została wpisana. Treści reguły 10.00 *Przepisów gry w baseball* pochodzą z tłumaczenia tej reguły wykonanego przeze mnie i Sylwię Rzedzicką w 2011 roku. Treści pozostałych reguł pochodzą z oficjalnych *Przepisów gry w baseball* (wyd. 2009, tłumaczenie: Szymon Marciniak i Jacek Szymański) i *Przepisów gry w softball* (wyd. 2009, tłumaczenie: Szymon Marciniak) dostępnych na stronie PZBall (treści cytowane z dwóch ostatnich źródeł mogą się nieznacznie różnić ze względu na korektę interpunkcyjną i gramatyczną).

Na końcu podręcznika znajduje się słownik, w którym wyjaśnione zostały niektóre pojawiające się w podręczniku pojęcia, które nie zostały wyjaśnione nigdzie indziej (np. *statystyki*, *tura* itp.). Warto zajrzeć tam przed rozpoczęciem lektury.

Protokołowanie meczów baseballowych jest istotnym elementem gry, nie tylko ze względów formalnych – funkcja sędziego technicznego nie ogranicza się wyłącznie do sporządzenia dokumentacji zawierającej wynik meczu, oficjalne potwierdzenie nabytych kontuzji czy też wykluczeń poszczególnych zawodników. W czasie swojej pracy sędzia techniczny ocenia osiągnięcia zawodników, zapisując odpowiednie kategorie statystyczne (statystyki meczowe), które z kolei są podstawą do obliczania statystyk rankingowych. Te ostatnie z kolei stanowią obiektywną podstawę do porównywania poszczególnych zawodników – co jest istotne zarówno dla samych graczy, jak i trenerów oraz kibiców – i właśnie dlatego ważne jest, aby podstawy tych statystyk były opracowywane przez odpowiednio przygotowanych sędziów technicznych, pracujących według tych samych zasad.

Oczywiście zdaję sobie sprawę z faktu, iż żaden podręcznik nie jest w stanie wyczerpać tematu czy odpowiedzieć na wszystkie pytania. Dlatego też do Waszej dyspozycji stworzone zostało odpowiednie forum, na łamach którego można rozwiać wszelkie wątpliwości związane czy to z daną kategorią statystyczną, czy też ze specyficzną sytuacją, jaka miała miejsce na boisku – i do czynnego tworzenia tego forum chciałbym w tym momencie zachęcić. Znajduje się ono pod adresem **www.sabermetria.fora.pl**

Oddając Wam do ręki niniejszy podręcznik mam nadzieję, iż przyczyni się on do wzrostu liczby wykwalifikowanych sędziów technicznych (przekładając się tym samym na przyspieszenie stabilnego

systemu statystyk ligowych na wysokim poziomie) oraz do upowszechnienia pojęć związanych z tym działem sabermetrii.

Arkadiusz Łukomski

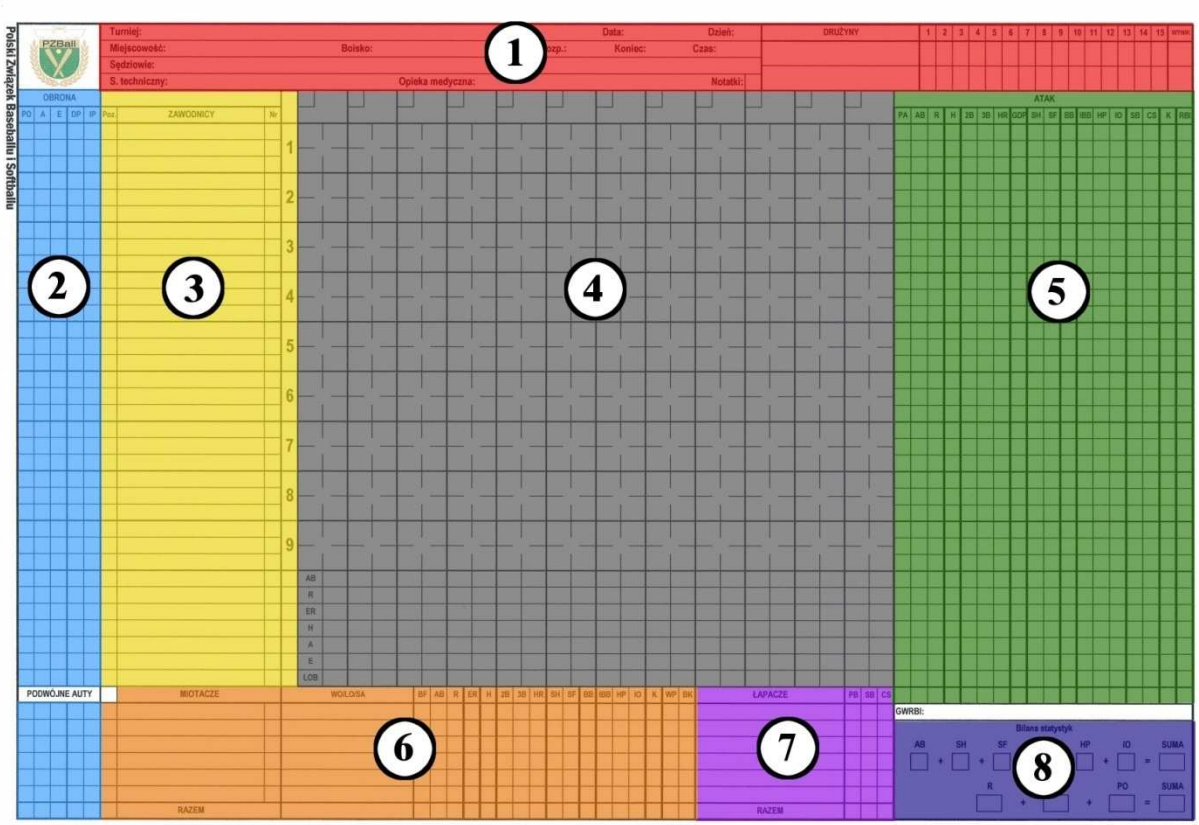
Część 1

Oficjalny protokół PZBall

Począwszy od sezonu 2012 wprowadzone zostają oficjalne protokoły PZBall. Obowiązują dwa niemal identyczne wzory – protokoły dla rozgrywek ligowych, oraz protokoły turniejowe. Każdy z nich składa się z dwóch arkuszy (jeden dla drużyny gości, jeden dla gospodarzy), które różnią się od siebie wyłącznie nagłówkami. Wzory protokołów, gotowych do wydruku w wydaniu elektronicznym, można pobrać ze strony internetowej PZBall (**www.baseballsoftball.pl**)..

Protokoły PZBall różnią się od protokołów IBAF (Międzynarodowej Federacji Baseballu) jedynie nagłówkami.

Poniżej zamieszczony jest obrazek ilustrujący wygląd pojedynczego arkusza, z zaznaczonym podziałem na części:



1. **Nagłówek.** Na podstawie tej części można określić typ arkusza (protokół ligowy/turniejowy oraz gość/gospodarz). Nagłówki poszczególnych protokołów zostaną omówione szczegółowo w części 2 podręcznika (s. 10).

2. **Statystyki defensywne.** W tej części znajdują się pola, w których zapisywane będą poszczególne statystyki defensywne. Ostatni wiersz służy do podsumowania statystyk całej drużyny (zwróć uwagę, iż nie ma odpowiadającego mu wiersza ani w **kolejności odbijania**, ani w kolumnie z nazwiskami miotacza w **statystykach miotaczy**). Wiersz znajdujący się nad polem **PODWÓJNE AUTY** przeznaczony jest na indywidualne statystyki defensywne zawodnika, którego nazwisko widnieje w odpowiednim wierszu na **kolejności odbijania** – pola w nim się znajdujące nie służą do podsumowania statystyk drużyny.

3. **Kolejność odbijania (*lineup*).** W tej części wpisuje się imiona, nazwiska, numery oraz pozycje zawodników biorących udział w meczu (nie dotyczy zawodników rezerwowych, niewprowadzonych do gry).

4. **Część centralna.** Jest to główny obszar, na którym działa sędzia techniczny.

5. **Statystyki ofensywne.** W tej części znajdują się pola, w których zapisywane będą poszczególne statystyki ofensywne. Ostatni wiersz (nad polem **GWRBI**) służy do podsumowania statystyk całej drużyny (łatwo zauważyć, iż nie ma odpowiadającego mu wiersza w **kolejności odbijania**).

6. **Statystyki miotacza.** W tej części znajdują się pola, w których zapisywane będą imiona, nazwiska oraz statystyki miotaczy.

7. **Statystyki łapacza.** W tej części znajdują się pola, w których zapisywane będą imiona, nazwiska oraz statystyki łapaczy.

8. **Bilans statystyk.** Ta część jest wypełniana po zakończeniu meczu i pomaga w sprawdzeniu, czy podczas sumowania statystyk danej drużyny sędzia techniczny nie popełnił błędu.

Pole **PODWÓJNE AUTY** wypełniane jest w trakcie meczu, natomiast pole **GWRBI** - po jego zakończeniu.

W trakcie meczu często zachodzi konieczność odnotowania specyficznych wydarzeń (np. kontuzja, upomnienie/usunięcie zawodnika itp.). Do tego celu służy druga strona arkusza gospodarzy – i właśnie w tym miejscu powinny pojawiać się wszelkie niezbędne uwagi, opatrzone (w razie potrzebyy) podpisami odpowiednich osób. Przykłady sytuacji, podczas których konieczne jest sporządzenie notatki, znajdują się w dalszej części podręcznika.

Część 2

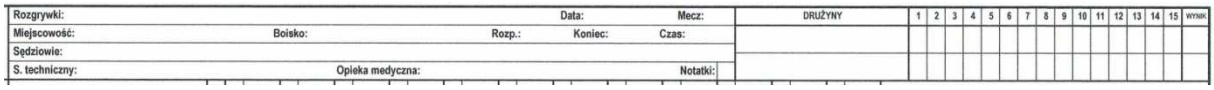
Przygotowanie do meczu

1. Nagłówki

Zgodnie z wytycznymi PZBall sędzia techniczny powinien pojawić się na stanowisku najpóźniej 30 minut przed rozpoczęciem meczu. Pierwszą czynnością, od której rozpoczyna on swoją pracę, jest uzupełnienie nagłówków, które – podobnie jak pozostałe części protokołu (nie licząc notatek) – należy wypełnić drukowanymi literami. Wszystkie pola w nagłówku wypełnia się długopisem.

Jak zostało powiedziane w poprzednim rozdziale, nagłówki różnią się w zależności od typu protokołu (ligowy/turniejowy) oraz drużyny, której dotyczą (gość/gospodarz).

Protokół ligowy – arkusz gości



Rozgrywki Pełna nazwa rozgrywek ligowych, wraz z określeniem rundy (jeśli w danej lidze obowiązuje podział na rundę zasadniczą i rundę play-off).

np. „Ekstraliga baseballu – runda zasadnicza", „1 Liga baseballu", „2 Liga baseballu", „Polska Liga Softballu Kobiet".

Data Data rozgrywania meczu. Właściwy format: DD.MM.RRRR.

Mecz Numer meczu (dotyczy wyłącznie dwumeczów; jeżeli w danej lidze rozgrywane są mecze pojedyncze, należy postawić znak „-").

Miejscowość Pełna nazwa miejscowości, w której rozgrywany jest mecz.

Boisko Nazwa własna obiektu, na którym rozgrywany jest mecz (np. „Demonowe Pola", „Stan Musial Stadium", „Stadion im. PNYBF" itp.). Informację o nazwie obiektu można uzyskać u organizatora. Jeżeli obiekt nie posiada własnej nazwy, należy wpisać ponownie nazwę miejscowości (np. „Żory", „Rybnik"). Jeżeli w danej miejscowości jest więcej niż jedno boisko baseballowe i jeżeli żadne z nich nie posiada swojej unikalnej nazwy, należy wpisać nazwę ulicy (ewentualnie wraz z numerem bądź oznaczeniem boiska), przy której znajduje się obiekt (np. „ul. Piastów 1", „ul. Długa, boisko A" itp.).

Rozp. Właściwa godzina rozpoczęcia meczu. Może różnić się od zaplanowanej w terminarzu. Należy odnotować dokładną (co do minuty) godzinę rozpoczęcia spotkania. Właściwy format: GG.MM.

Koniec Godzina zakończenia meczu. Należy odnotować dokładną (co do minuty) godzinę zakończenia spotkania. Właściwy format: GG.MM.

Czas Czas trwania meczu. Właściwy format: X h XX '.

Do czasu trwania meczu nie zaliczają się przerwy ogłaszane przez sędziów (np. z powodu złych warunków atmosferycznych, kontuzji zawodnika itp.). W razie ogłoszenia przerwy należy odnotować na drugiej stronie arkusza gospodarzy czas rozpoczęcia przerwy, czas zakończenia przerwy oraz powód. W razie kontuzji skutkującej wykluczeniem zawodnika z gry należy opisać również, jaka część ciała uległa uszkodzeniu, wpisać imię i nazwisko kontuzjowanego zawodnika, oraz dołączyć podpis osoby pełniącej funkcję opieki medycznej.

Przerwy takie jak przerwa na poprawienie bazy, rozgrzewka dla nowego miotacza itp. nie są odliczane od czasu trwania meczu i nie trzeba ich odnotowywać.

Sędziowie Imiona i nazwiska sędziów w następującej kolejności: sędzia główny, sędzia przy pierwszej bazie, sędzia przy drugiej bazie, sędzia przy trzeciej bazie, sędzia lewozapolowy, sędzia prawozapolowy. Właściwy format: Imię NAZWISKO.

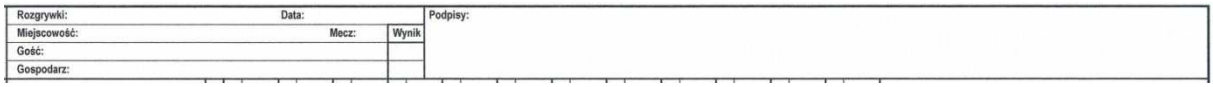
S. techniczny Imię i nazwisko sędziego technicznego. Właściwy format: Imię NAZWISKO.

Opieka med. Imię i nazwisko osoby pełniącej funkcję opieki medycznej. Informację o tym, kto pełni te obowiązki, organizator meczu ma obowiązek podać sędziemu głównemu przed rozpoczęciem spotkania.

Notatki W przypadku zapisania jakichkolwiek notatek na odwrocie arkusza gospodarzy, pole należy wypełnić znakiem „X". jeżeli nie ma notatek, pole należy wypełnić znakiem „-„.

W tabeli znajdującej się po prawej stronie nagłówka przed rozpoczęciem meczu należy wypisać skrócone nazwy drużyn (np. „STAL" zamiast „MKS Stal BiS Kutno"). W górnym polu należy wpisać nazwę drużyny gości, w dolnym – gospodarzy. Dalsze pola uzupełniane będą w trakcie meczu i po jego zakończeniu.

Protokół ligowy – arkusz gospodarzy



Rozgrywki Nazwa rozgrywek ligowych. Może być skrócona, np. „Ekstraliga – r. zas.", „1 Liga", „2 Liga", „PLSK".

Data Data rozgrywania meczu. Właściwy format: DD.MM.RRRR.

Miejcowość Nazwa miejscowości, w której rozgrywany jest mecz. Może być skrócona, np. „M. Górka", „K.-Koźle".

Mecz Numer meczu (dotyczy wyłącznie dwumeczów; jeżeli w danej lidze rozgrywane są mecze pojedyncze, należy postawić znak „-").

Gość Pełna nazwa drużyny gości, np. „MKS Stal BiS Kutno", „SBSK Grabarze Skarbimierz".

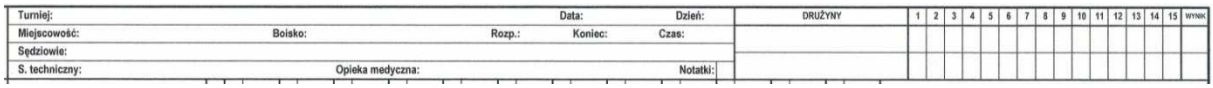
Gospodarz Pełna nazwa drużyny gospodarzy, jw.

Wynik Wynik meczu. Pola odpowiadają drużynom wypisanym po lewej stronie. Pola uzupełniane po zakończeniu meczu.

Podpisy Podpisy sędziego głównego oraz kierowników (lub trenerów) obu drużyn.

Wymienione osoby składają podpisy wyłącznie w celu poświadczenia wyniku meczu. Decyzje o zapisaniu np. błędu czy hita leżą w kompetencji sędziego technicznego i nie podlegają dyskusji, choć w razie posiadania mocnych dowodów w baseballu istnieje możliwość podważenia i zmiany decyzji sędziego technicznego (zob. regułę 10.01 oficjalnych „Przepisów gry w baseball").

Protokół turniejowy – arkusz gości

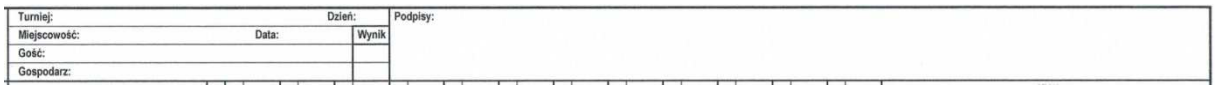


Nagłówki protokołu turniejowego różnią się od nagłówków protokołu ligowego jedynie polami **Turniej** (zamiast **Rozgrywki**) oraz **Dzień** (zamiast **Mecz**). Dotyczy to obu arkuszy.

Turniej Pełna nazwa turnieju, np. „Eliminacje Mistrzostw Polski Juniorów – grupa północna", „Finał Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży", „Puchar Polski w softballu kobiet".

Dzień Cyfra oznaczająca dzień trwania turnieju (np. dla meczu rozgrywanego podczas otwarcia – „1", dla meczu w następnym dniu – „2" itd.).

Protokół turniejowy – arkusz gospodarzy



Turniej Nazwa turnieju. Może być skrócona, np. „El. MPJ – gr. półn.", „Finał OOM", „PP w softballu kobiet".

Dzień Cyfra oznaczająca dzień trwania turnieju (np. dla meczu rozgrywanego podczas otwarcia – „1", dla meczu w następnym dniu – „2" itd.).

Resztę pól w nagłówkach protokołu turniejowego, zarówno na arkuszu gości, jak i na arkuszu gospodarzy, należy wypełnić zgodnie z instrukcjami podanymi przy odpowiednich arkuszach protokołu ligowego (powyżej).

1.3 Kolejność odbijania (*lineup*), statystyki miotacza, statystyki łapacza

Najpóźniej 15 minut przed rozpoczęciem meczu kierownicy obu drużyn są zobowiązani do dostarczenia sędziemu technicznemu list startowych swoich drużyn. W przypadku przekroczenia tego czasu sędzia techniczny, w celu przygotowania się do pełnienia swoich funkcji, ma prawo poprosić sędziego głównego o opóźnienie rozpoczęcia meczu tak, by mógł uzupełnić kolejność odbijania, pod warunkiem że:

- był na swoim stanowisku najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu,

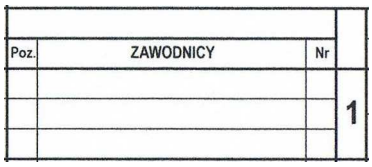
- miał uzupełnione nagłówki obu arkuszy protokołu 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu oraz

- czas pozostały do planowanego rozpoczęcia meczu jest niewystarczający, by móc w spokoju i dokładnie uzupełnić braki w kolejności odbijania.

Sędzia techniczny zobowiązany jest do uzupełnienia brakującej listy startowej bez zbędnej zwłoki.

Kolejność odbijania (*lineup*)

Pola znajdujące się w części „Kolejność odbijania" wyglądają następująco:



W polu nad komórką ZAWODNICY należy wypisać możliwie pełną nazwę drużyny (np. „UKS Caper K.-Koźle"). Pole nad komórką „1" pozostaje puste.

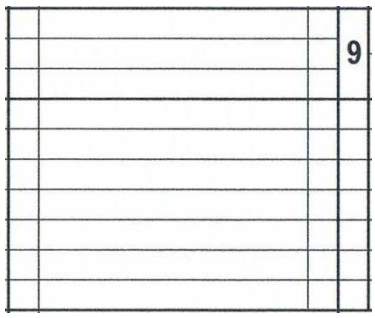
Cyfra obok trzech wierszy (po prawej) oznacza numer danego zawodnika w kolejności odbijania. Pierwszy z trzech wierszy przeznaczony jest dla zawodnika rozpoczynającego mecz na danej pozycji w kolejności odbijania, dwa pozostałe służą dla ewentualnych zmienników.

Poz. W tym polu wpisujemy pozycję, na której gra dany zawodnik. Pozycję należy oznaczać cyfrą (od 1 do 9), zgodnie z wytycznymi podanymi na początku części 4 (s.27). Nie należy wpisywać tu literowych oznaczeń pozycji defensywnych (np. 1B, SS, RF). Wyjątkiem są pozycje wyłącznie ofensywne (DH, DP, PH, PR), o których będzie mowa w dalszej części podręcznika.

ZAWODNICY W tym polu wypisujemy imię i nazwisko zawodnika z odpowiedniej pozycji w kolejności odbijania. Nieprawidłowe jest używanie inicjałów imienia czy samego nazwiska. Właściwy format: Imię NAZWISKO .

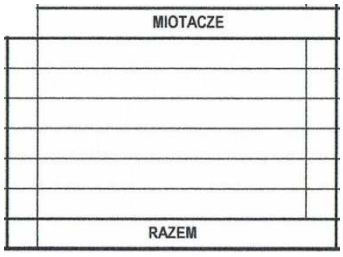
Kierownicy drużyn są zobowiązani do wypełnienia listy startowej przy użyciu pełnych imion i nazwisk. W razie niedopełnienia tego obowiązku sędzia techniczny może poprosić kierownika o poprawienie listy startowej. Uzasadnienie jest proste – sędzia techniczny nie musi wiedzieć, że w drużynie jest np. trzech Nowaków. Jeżeli kierownik na liście startowej wypisze w takim przypadku tylko nazwisko „Nowak" (bo dwóch pozostałych nie ma nawet na ławce rezerwowych), zapis podczas meczu przebiegnie bez zakłóceń, jednak problem pojawi się przy uzupełnianiu statystyk drużyny – a nie leży w kompetencjach sędziego technicznego późniejsze dzwonienie do kierownika z pytaniem, który Nowak grał w danym meczu.

Nr W tym polu wypisujemy numer stroju danego zawodnika.



Pole z wierszami znajdującymi się na dole kolejności odbijania służy do wypełniania w przypadku, gdy przy danej pozycji w kolejności odbijania zabraknie miejsca, lub dla wypisania **Flexible Player** w softballu. Zagadnienia te zostaną poruszone w dalszej części podręcznika.

Statystyki miotacza



Pola w części **statystyki miotacza** uzupełniane są podobnie jak pola w **kolejności odbijania**. Jedyną różnicą jest pole w kolumnie odpowiadającej kolumnie **Poz.** w kolejności odbijania – nie ma tutaj sensu zaznaczać, że dany zawodnik gra na pozycji miotacza, ponieważ ta część protokołu dotyczy wyłącznie miotaczy. Dlatego też w tym polu należy zaznaczyć, czy dany miotacz jest

leworęczny (wtedy w pole wpisujemy „L”), praworęczny („R”), czy może posiada zdolność miotania zarówno prawą, jak i lewą ręką („S”).

WO/LO/SA	BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK

Pozostałe pola w części **statystyki miotacza** (od kolumny **WO/LO/SA**) wypełniane będą w trakcie meczu i po jego zakończeniu.

Statystyki łapacza

ŁAPACZE	PB	SB	CS
RAZEM			

W części **statystyki łapacza** w kolumnie **ŁAPACZE** wypisujemy imię i nazwisko łapaczy biorących udział w meczu. Pola w kolumnach **PB**, **SB** oraz **CS** będą uzupełniane w trakcie meczu.

Uzupełnianie – przykłady

Sposób wypełnienia kolejności odbijania, statystyk miotacza oraz statystyk łapacza najlepiej wytłumaczyć na przykładach. Dla pełnego wyjaśnienia rozpatrzone zostaną trzy przykłady: lista startowa bez wyznaczonego pałkarza (DH – baseball) czy wyznaczonego zawodnika (DP – softball), lista startowa w meczu baseballowym z wyznaczonym pałkarzem (DH), lista startowa w meczu softballowym z wyznaczonym zawodnikiem (DP).

Do momentu, w którym zostaną wprowadzone oficjalne i ujednolicone listy startowe PZBall, sędzia techniczny powinien zwracać szczególną uwagę na kolumny odpowiadające pozycji w obronie oraz numerowi danego zawodnika – często spotykane jest umieszczanie numeru stroju po lewej stronie, a pozycji – po prawej stronie od imienia i nazwiska odpowiedniego zawodnika, a zatem odwrotnie niż na protokole w części **Kolejność odbijania**.

Przykład 1. Przed rozpoczęciem meczu Dębów z Centaurami od kierownika Centaurów otrzymujemy listę startową. Jest to pierwszy mecz z zaplanowanego na ten dzień dwumeczu pomiędzy tymi zespołami. Drużyna Centaurów jest w tym spotkaniu gospodarzem. Po lewej stronie znajduje się lista startowa dostarczona przez kierownika drużyny, po prawej natomiast przykład wypełnienia kolejności odbijania w odpowiedniej części i na odpowiednim arkuszu protokołu ligowego:

OFICJALNY
LINE-UP PZBall

WUKS CENTAURY WARSZAWA
Drużyna

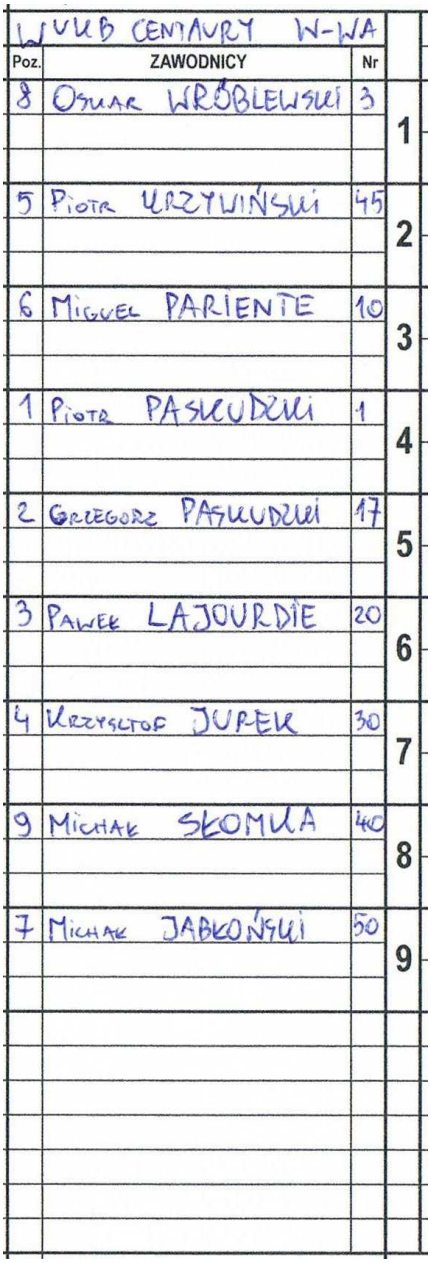
RODZAJ ZAWODÓW EKSTRALIGA
DATA 10.07.2010 GODZ. 11⁰⁰
MIEJSCOWOŚĆ PIASECZNO
GOŚĆ DĘBY OSTRÓW MAZ.
GOSPODARZ CENTAURY WARSZAWA

Lp.	Poz.	Imię i NAZWISKO	Nr
1.	8	OSKAR WRÓBLEWSKI	3
2.	5	PIOTR URZYWIŃSKI	45
3.	6	MIGUEL PARIENTE	10
4.	1	PIOTR PASKUDZKI	1
5.	2	GRZEGORZ PASKUDZKI	17
6.	3	PAWEŁ LAJOURDIE	20
7.	4	KRZYSZTOF JUREK	30
8.	9	MICHAŁ SŁOMKA	40
9.	7	MICHAŁ JABŁOŃSKI	50
10.			

GŁÓWNY TRENER PIOTR PASKUDZKI
KIEROWNIK DRUŻYNY KRZYSZTOF JUREK

REZERWOWI

Imię i NAZWISKO	Nr
PAWEŁ KOMOSA	31
ADAM VORBRODT	36



WUKS CENTAURY W-WA

Poz.	ZAWODNICY	Nr	
8	OSKAR WRÓBLEWSKI	3	1
5	PIOTR URZYWIŃSKI	45	2
6	MIGUEL PARIENTE	10	3
1	PIOTR PASKUDZKI	1	4
2	GRZEGORZ PASKUDZKI	17	5
3	PAWEŁ LAJOURDIE	20	6
4	KRZYSZTOF JUREK	30	7
9	MICHAŁ SŁOMKA	40	8
7	MICHAŁ JABŁOŃSKI	50	9

Jak widać w powyższym przykładzie, zawodnicy rezerwowi – choć uwzględnieni na liście startowej dostarczonej przez kierownika drużyny – nie zostali wypisani nigdzie w odpowiedniej części arkusza protokołu ligowego. Nazwiska tych zawodników mogą pojawić się w części **kolejność odbijania** tylko w przypadku, gdy zostaną oni wprowadzeni do gry, zmieniając innego zawodnika. Sposoby zapisywania zmian zawodników przedstawione są w części 7 (s. 202).

Poza **kolejnością odbijania** w protokole należy uzupełnić także statystyki miotacza oraz statystyki łapacza. Z listy startowej dostarczonej przez kierownika drużyny łatwo odczytać, iż rozpoczynającym mecz miotaczem jest Piotr PASKUDZKI (cyfra „1" w **kolumnie pozycji** oznacza pozycję miotacza. Oznaczenia cyfrowe pozycji znajdują się na s. 27).

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK
R	PIOTR PASKUDZKI	1																		
	RAZEM																			

Jeżeli nie ma pewności, czy dany miotacz jest prawo-, lewo- czy oburęczny (takiej informacji nie ma w liście startowej dostarczonej przez kierownika drużyny), to z uzupełnieniem odpowiedniego pola należy poczekać do momentu, w którym będzie można bez wątpliwości określić, którą ręką dany miotacz narzuca.

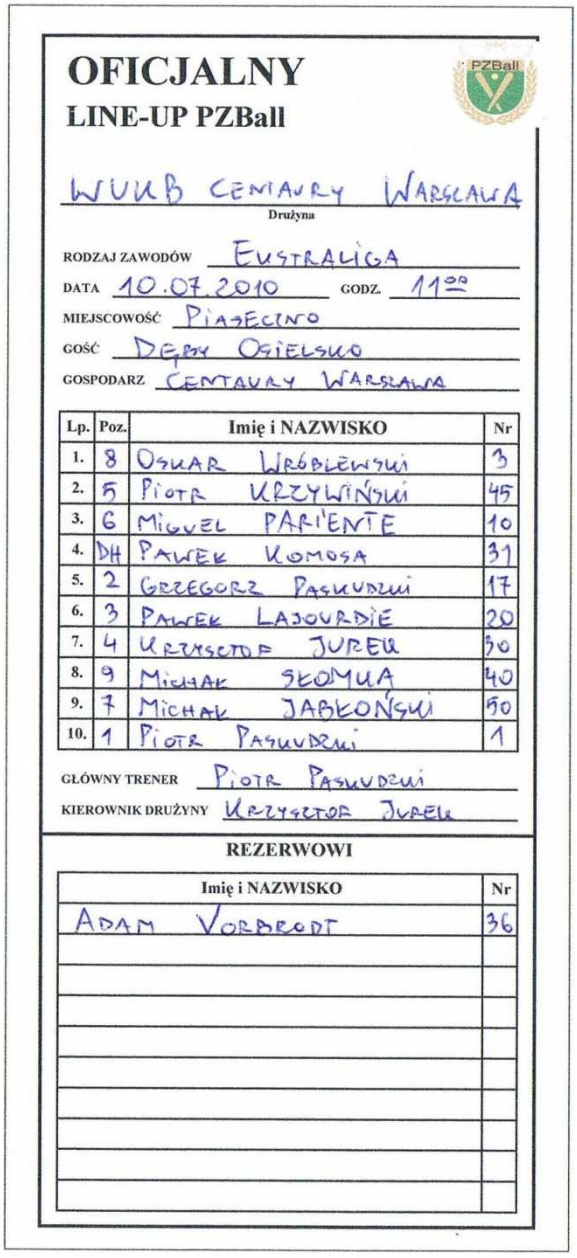
Wiersze poniżej pierwszego (poza ostatnim) służą do zapisania ewentualnych zmienników miotacza w kolejności ich pojawiania się.

W części **statystyki łapacza** należy wypisać wyłącznie imię i nazwisko rozpoczynającego mecz łapacza. W analizowanym przykładzie tym zawodnikiem jest Grzegorz PASKUDZKI (cyfra „2" w kolumnie pozycji oznacza pozycję łapacza. Oznaczenia cyfrowe pozycji znajdują się na s. 27).

ŁAPACZE	PB	SB	CS
GRZEGORZ PASKUDZKI			
RAZEM			

Przykład 2. Ten sam mecz, jednak tym razem Centaury zaczynają spotkanie z wyznaczonym pałkarzem (DH). Szczegółowe przepisy dotyczące wyznaczonego pałkarza znajdują się w regule 6.10 oficjalnych „Przepisów gry w baseball".

Lista startowa dostarczona przez kierownika drużyny (po lewej) oraz prawidłowe wypełnienie części **kolejność odbijania** odpowiedniego arkusza protokołu ligowego będą wyglądały następująco:



OFICJALNY
LINE-UP PZBall

WUKS CENTAURY WARSZAWA
Drużyna

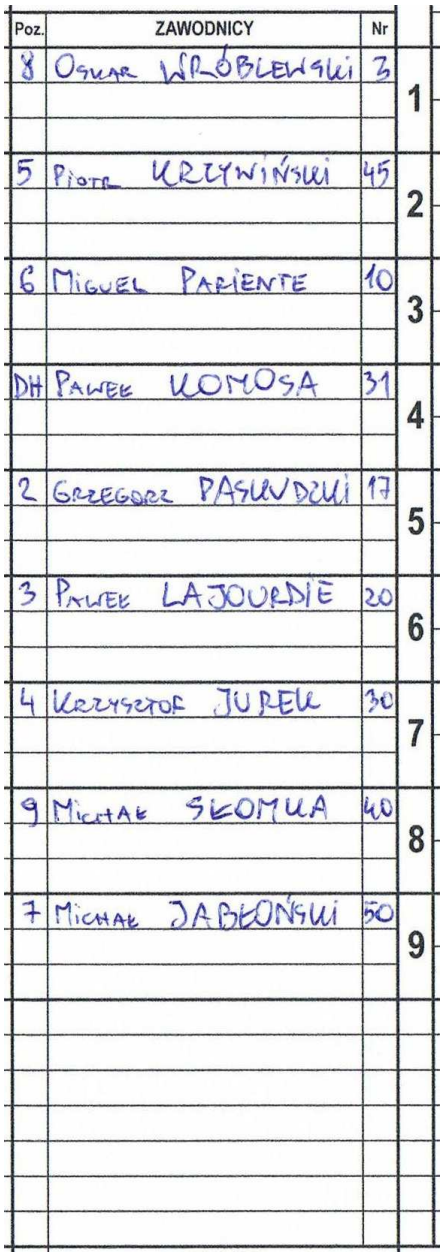
RODZAJ ZAWODÓW: EKSTRALIGA
DATA: 10.07.2010 GODZ.: 11⁰⁰
MIEJSCOWOŚĆ: PIASECZNO
GOŚĆ: DĘBY OSIELSKO
GOSPODARZ: CENTAURY WARSZAWA

Lp.	Poz.	Imię i NAZWISKO	Nr
1.	8	OSKAR WRÓBLEWSKI	3
2.	5	PIOTR URZYWIŃSKI	45
3.	6	MIGUEL PARIENTE	10
4.	DH	PAWEŁ KOMOSA	31
5.	2	GRZEGORZ PASKUDZKI	17
6.	3	PAWEŁ LAJOURDIE	20
7.	4	KRZYSZTOF JUREK	30
8.	9	MICHAŁ SKOMUA	40
9.	7	MICHAŁ JABŁOŃSKI	50
10.	1	PIOTR PASKUDZKI	1

GŁÓWNY TRENER: PIOTR PASKUDZKI
KIEROWNIK DRUŻYNY: KRZYSZTOF JUREK

REZERWOWI

Imię i NAZWISKO	Nr
ADAM VORBRODT	36



Poz.	ZAWODNICY	Nr	
8	OSKAR WRÓBLEWSKI	3	1
5	PIOTR URZYWIŃSKI	45	2
6	MIGUEL PARIENTE	10	3
DH	PAWEŁ KOMOSA	31	4
2	GRZEGORZ PASKUDZKI	17	5
3	PAWEŁ LAJOURDIE	20	6
4	KRZYSZTOF JUREK	30	7
9	MICHAŁ SKOMUA	40	8
7	MICHAŁ JABŁOŃSKI	50	9

Części protokołu: **statystyki miotacza** oraz **statystyki łapacza** będą w tym przypadku wypełnione identycznie, jak w będą w tym przypadku wypełnione identycznie jak w Przykładzie 1.

W softballu zamiast wyznaczonego pałkarza (DP) istnieją funkcje wyznaczonego zawodnika (DP) oraz ruchomego zawodnika (FP). O ile w baseballu DH może odbijać tylko zamiast miotacza, o tyle w softballu DP może odbijać za dowolnego zawodnika obrony – taki zawodnik defensywy jest własnie ruchomym zawodnikiem (FP). Szczegółowe przepisy dotyczące wyznaczonego zawodnika (DP) oraz ruchomego zawodnika (FP) znajdują się w przepisie 4, sekcji 5 oficjalnych „Przepisów gry w softball”.

Jeżeli ruchomy zawodnik jest miotaczem, kolejność odbijania należy wypełnić zgodnie z przykładem 2 , a zamiast „DH” w polu **pozycja** należy wpisać „DP”. W przypadku, gdy ruchomy zawodnik gra na dowolnej, innej niż miotacz pozycji defensywnej, **kolejność odbijania** w odpowiednim arkuszu należy wypełnić w sposób podany w poniższym przykładzie.

Przykład 3. Mecz Diamonds z Szóstką. Na liście startowej dostarczonej przez kierownika Diamonds widnieje wyznaczony zawodnik, który odbija zamiast prawozapolowej. Lista startowa dostarczona przez kierownika (po lewej) oraz prawidłowe wypełnienie **kolejności odbijania** na odpowiednim arkuszu protokołu ligowego (po prawej) będą wtedy wyglądały następująco:

OFICJALNY
LINE-UP PZBall

4TS&B DIAMONDS WARSZAWA
Drużyna

RODZAJ ZAWODÓW PLSK
DATA 3.07.2010 GODZ. 14⁰⁰
MIEJSCOWOŚĆ BRZEG
GOŚĆ 4TS&B DIAMONDS WARSZAWA
GOSPODARZ MKS SZÓSTKA BRZEG

Lp.	Poz.	Imię i NAZWISKO	Nr
1.	2	KLAUDIA CEMBOR	26
2.	8	EWA WYSZOMIERSKA	84
3.	1	SYLWIA WÓJCIK	23
4.	6	EMILIA PIASECKA	24
5.	3	MAJA JANUSZKO	6
6.	7	IWONA LIPIŃSKA	22
7.	DP	PAULINA SOBOLEWSKA	21
8.	5	MARTA SMOLARZ	3
9.	4	KAROLINA TRZEBIŃSKA	7
10.	9	KAMILA BISKUPSKA	1

GŁÓWNY TRENER CHRISTOPHER SWEENEY
KIEROWNIK DRUŻYNY MAŁGORZATA WÓJCIK

REZERWOWI

Imię i NAZWISKO	Nr
EMILY NAIL	10

4TS&B DIAMONDS W-WA

Poz.	ZAWODNICY	Nr	
2	KLAUDIA CEMBOR	26	1
8	EWA WYSZOMIERSKA	84	2
1	SYLWIA WÓJCIK	23	3
6	EMILIA PIASECKA	24	4
3	MAJA JANUSZKO	6	5
7	IWONA LIPIŃSKA	22	6
DP	PAULINA SOBOLEWSKA	21	7
5	MARTA SMOLARZ	3	8
4	KAROLINA TRZEBIŃSKA	7	9
9	KAMILA BISKUPSKA	1	FP

„FP” w kolumnie odnoszącej się do numeru zawodnika z kolejności odbijania (ostatnia po prawej) oznacza ruchomego zawodnika, który nie bierze udziału w ataku.

Statystyki miotacza oraz statystyki łapacza wypełniane są normalnie, co ilustruje poniższy obrazek:

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK	ŁAPACZE	PB	SB	CS
R	SYLWIA WÓJCIK	23																			KLAUDIA CEMBOR			
	RAZEM																				RAZEM			

Podsumowując rozdział 2 – przygotowanie sędziego technicznego do pełnienia swej funkcji powinno wyglądać następująco:

1. Pojawienie się na stanowisku najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.

2. Do momentu 15 minut przed planowanym rozpoczęciem spotkania:

   - wypełnienie nagłówka arkusza gości, z wyjątkiem godziny rozpoczęcia meczu, godziny zakończenia meczu, czasu trwania meczu oraz pola „notatki”,

   - wypełnienie nagłówka arkusza gospodarzy, z wyjątkiem pól dotyczących wyniku oraz podpisów,

   - wypełnienie pól w górnej części list startowych na obu arkuszach (nazwy drużyn).

3. Wypełnienie list startowych obu drużyn, wypełnienie statystyk miotacza oraz łapacza.

4. W momencie rozpoczęcia spotkania – wpisanie czasu rozpoczęcia meczu oraz, o ile nie zostało to zrobione wcześniej, zaznaczenie, którą ręką narzuca miotacz rozpoczynający w drużynie gospodarzy.

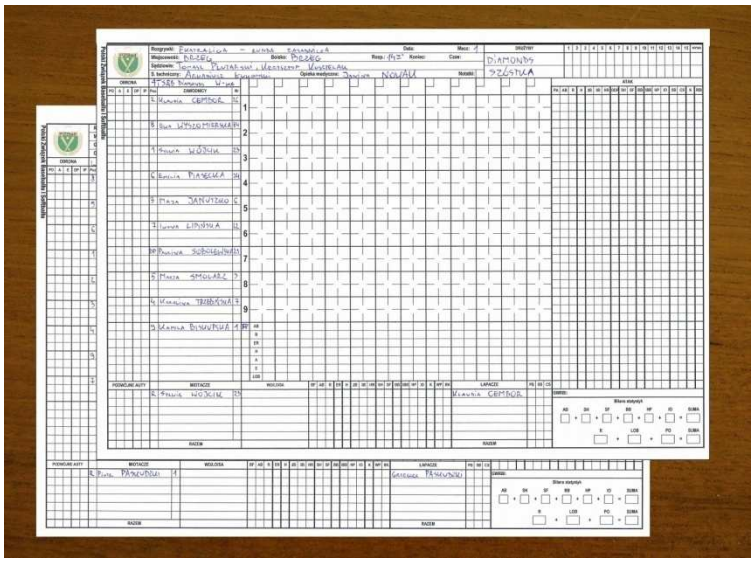
5. W momencie przejścia drużyny gości do formacji defensywnej w pierwszej rundzie - zaznaczenie, którą ręką narzuca miotacz rozpoczynający w drużynie gości, o ile nie zostało to zrobione wcześniej.

Część 3

Protokołowanie podczas meczu

Schemat protokołowania statystyk towarzyszących zagrywkom

Przed rozpoczęciem omawiania zapisywania poszczególnych zagrywek należy zwrócić uwagę na schemat protokołowania podczas meczu. Przede wszystkim arkusze należy ustawić tak, by z wierzchu znajdował się arkusz drużyny znajdującej się w ataku, a pod nim – arkusz drużyny będącej w obronie. Nie należy jednak umieszczać kartek jedna na drugiej – dolną należy wysunąć w dół i w lewo tak, by widoczne były statystyki defensywne, kolumna z pozycjami zawodników z kolejności odbijania, statystyki miotacza oraz łapacza. Ułożenie takie przedstawia poniższy obrazek:



Takie ułożenie jest optymalne, pozwala bowiem na zapisanie statystyk wszystkim zawodnikom, którym w wyniku zaistniałej na boisku zagrywki owe statystyki się należą.

Niemal każda zagrywka na boisku kończy się przyznaniem statystyk ofensywnych i/lub statystyk łapacza drużyny przeciwnej i/lub statystyk miotacza drużyny przeciwnej i/lub statystyk defensywnych drużyny przeciwnej. Aby mieć pewność, iż nic nie zostało pominięte, po każdej zagrywce należy przejrzeć podane części obu arkuszy, zastanawiając się, czy w danej części nie trzeba czegoś uzupełnić. Podawane w dalszej części podręcznika przykłady będą zawierały listę statystyk, które trzeba zapisać.

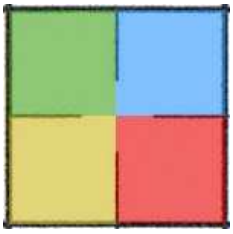
Uzupełnianie części centralnej – podstawowe informacje

Jak już zostało napisane wcześniej, część centralna arkusza jest podstawowym obszarem pracy sędziego technicznego. Pola w jej górnym rejonie służą do oznaczania numeru rundy, której dotyczy reszta odpowiedniej kolumny części centralnej, a także do zaznaczania zmian.

Pole w lewym górnym rogu służy do oznaczenia numeru rundy.

Pozostałe miejsce służy do zaznaczania zmian zawodników. Zagadnienie to zostanie szczegółowo omówione w części 7 (s. 202).

Poniżej znajduje się dziewięć identycznych pól. Służą one do protokołowania poczynań zawodnika ofensywy z odpowiedniej pozycji w kolejności odbijania. Wierzchołki skierowanych do środka odcinków symbolizują poszczególne bazy: dolna – baza domowa; prawa – pierwsza baza; górna – druga baza; lewa – trzecia baza. W przypadku awansu zawodnika na daną bazę należy połączyć wierzchołki odpowiednich odcinków linią ciągłą, zaznaczając w odpowiednim polu przyczynę awansu.



W polu w prawym dolnym rogu zapisuje się symbol zagrywki, w wyniku której zawodnik awansował na pierwszą bazę.

W polu w prawym górnym rogu zapisuje się symbol zagrywki, w wyniku której zawodnik awansował na drugą bazę (itd.).

Po wykonaniu trzeciego autu należy zaznaczyć koniec danej rundy ukośną kreską, zamieszczoną w prawym dolnym narożniku kwadratu odpowiadającego zawodnikowi, który brał udział w danej rundzie jako ostatni. Zostanie to zilustrowane odpowiednim przykładem na końcu tego rozdziału.

Na dole części centralnej znajduje się miejsce na podsumowanie wybranych statystyk, które zostały zapisane w danej rundzie. Pod pierwszą kolumną, odpowiadającą oczywiście pierwszej rundzie, znajdują się symbole tychże statystyk wraz z polami, w których uzupełnia się ich wartość. W dalszej części w kolumnie po lewej należy zapisywać sumę wybranych statystyk z danej rundy, natomiast w kolumnie po prawej – sumę tych statystyk od początku meczu do „aktualnej" rundy. Zostanie to zilustrowane odpowiednim przykładem na końcu tego rozdziału.

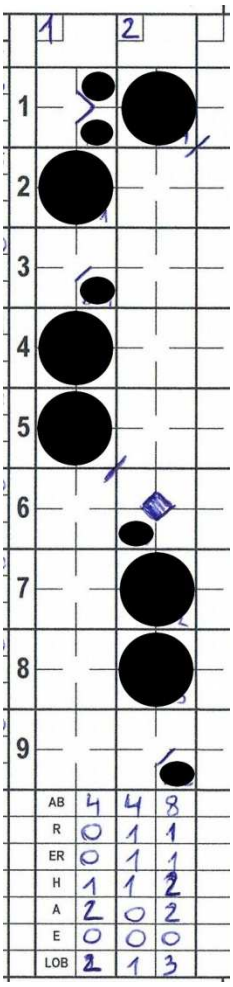
Po zakończeniu rundy i zaznaczenia tego faktu ukośną kreską oraz po podsumowaniu statystyk w odpowiednich polach na dole części centralnej należy:

1. uzupełnić kolejne górne pole części centralnej, wpisując numer następnej rundy,
2. wpisać ilość zdobytych obiegów w tabeli znajdującej się w nagłówku arkusza gości. Jeżeli dana drużyna nie zdobyła żadnego obiegu, należy wpisać cyfrę „0". Niedopuszczalne jest użycie innych symboli, takich jak „-" czy też „X".

Dopiero po wypełnieniu wskazanych powyżej pól można zamienić ze sobą arkusze w przygotowaniu na ofensywną część drużyny przeciwnej. Czynności te zajmują niewiele czasu i nie powinny sprawiać sędziemu technicznemu żadnych problemów. Nie jest dopuszczalne poproszenie sędziego głównego o opóźnienie rozpoczęcia kolejnej tury.

W celu lepszego przyswojenia najlepiej zilustrować powyższe instrukcje przykładem. Aby skupić się wyłącznie na omawianych szczegółach symbole poszczególnych zagrywek zostały zasłonięte.

Przykład 4. W pierwszej rundzie pierwszy pałkarz odbił hita, dzięki czemu dostał się na pierwszą bazę – zostało to zaznaczone odpowiednią linią oraz symbolem w prawym dolnym narożniku odpowiedniego pola. Drugi zawodnik w kolejności odbijania został wyeliminowany przez strajkaut. Trzeci dostał bazę darmo. W tym momencie pierwszy z kolejności odbijania awansował na drugą



bazę, co należy zaznaczyć linią i odpowiednim symbolem w prawym górnym narożniku pola odpowiadającego temu zawodnikowi.

Kolejnych dwóch zawodników zostało wyautowanych przed dobiegnięciem do pierwszej bazy. Po trzecim aucie ukośną kreską zaznaczamy, od którego zawodnika rozpocznie się druga tura ofensywna (w tym przykładzie ostatni jest piąty zawodnik w kolejności odbijania). Dzięki temu łatwo będzie później zlokalizować zawodnika, od którego powinna rozpocząć się kolejna tura ofensywna tej drużyny.

Po zaznaczeniu końca tury należy ją podsumować w odpowiednich kolumnach na dole. W odpowiednim polu następnej kolumny (u góry) należy także wpisać „2” (numer kolejnej rundy, której ta kolumna będzie dotyczyła). Ostatnią czynnością w zapisie tej tury jest uzupełnienie tabeli w nagłówku arkusza gości. W tym przykładzie w odpowiednim polu odpowiadającym pierwszej rundzie należy wpisać cyfrę „0”, ponieważ drużyna nie zdobyła żadnego obiegu w swojej pierwszej turze ofensywnej.

Po kolejnych trzech autach rozpatrywana w tym przykładzie drużyna wraca do ataku – będzie to jej druga tura ofensywna. Szósty zawodnik w kolejności odbijania wybija home run – w przykładzie zilustrowano zapis oraz zaznaczenie obiegu. Kolejnych dwóch zostaje wyautowanych, następny otrzymuje bazę darmo. W tym momencie kolejka odbijania ponownie rozpoczyna się od pierwszego zawodnika z kolejności odbijania. Jeżeli jest taka możliwość, należy wykorzystać puste pola w tej samej kolumnie i taki właśnie przypadek został zilustrowany w tym przykładzie.

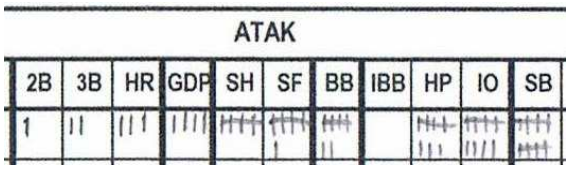
Informacje o tym, jak należałoby postąpić, gdyby omawiana tu drużyna grała dalej i gdyby ponownie kolejka odbijania doszła do szóstego zawodnika z kolejności odbijania, znajdują się części 9 podręcznika (s. 225).

W omawianym przykładzie pierwszy zawodnik z kolejności został wyautowany – jako że jest to trzeci aut, należy zaznaczyć koniec tury ukośną kreską oraz podsumować odpowiednie pola przed rozpoczęciem zapisu kolejnej tury. W przykładzie zilustrowano podsumowywanie statystyk z kolejnych tur: statystyki z danej tury należy wpisać w odpowiednich polach po lewej stronie, po prawej należy zsumować dotychczasowe ilości każdej z wyróżnionych statystyk.

Podliczanie statystyk meczowych na bieżąco

Niemal wszystkie statystyki meczowe poszczególnych zawodników należy podliczać na bieżąco, w trakcie protokołowania meczu. Nie zabiera to wiele czasu, a dzięki takiej pracy uzupełnienie protokołu po meczu trwa o wiele krócej i sprawia zdecydowanie mniej problemów. Należy zaznaczyć, iż na turniejach pod patronatem CEB (Europejskiej Konfederacji Baseballu) sędzia techniczny ma zaledwie 5-10 minut na podsumowanie wszystkich statystyk, po tym czasie musi oddać oba arkusze komisarzowi technicznemu czuwającemu nad danym meczem. W Polsce nie ma takiego wymogu, jednak warto od początku ćwiczyć tę umiejętność.

W podanych wyżej przykładach wszelkie podsumowania zapisywane były przy pomocy cyfr. Przy zapisywaniu statystyk meczowych poszczególnym zawodnikom w trakcie protokołowania takie postępowanie byłoby jednak niekorzystne, gdyż często wiązałoby się z wymazywaniem i poprawianiem. Dlatego też zdecydowaną większość statystyk meczowych zaznacza się pionowymi kreskami. Poniżej zilustrowany został prawidłowy sposób zapisywania na przykładzie statystyk ofensywnych:



Jak widać, maksymalną wartością, jaką możemy pomieścić w jednym polu, jest 10. Gdy wartość danej kategorii statystycznej danego zawodnika przekracza 10, należy postąpić tak, jak w przypadku zmiany wewnętrznej (s. 203).

Ważnym jest, aby zapis był identyczny ze wskazanym. Dla przykładu: 8 hitów należy zapisać w sposób 𝍸 𝍷. Nieprawidłowe są takie formy jak 𝍸𝍷 czy np. 𝍸𝍸.

Podanym sposobem, jak zostało wcześniej napisane, zapisuje się zdecydowaną większość statystyk meczowych. Są jednak i takie, których nie zapisuje się na bieżąco, tylko wypełnia się je po meczu (ewentualnie po zmianie danego zawodnika) - i w związku z przyjmowanymi przez nie wartościami najlepiej jest zapisywać je cyfrą. Te statystyki to IP (w części „statystyki defensywne") oraz BF i AB (statystyki miotacza). Charakterystyka poszczególnych statystyk będzie omówiona w dalszej części podręcznika.

Część 4

Obrona

Zapis wielu zagrywek wykonywanych przez zawodników defensywy opiera się głównie na cyfrach, identyfikujących danego obrońcę. W związku z tym rozdział poświęcony obronie należy zacząć od tego, jakie cyfry odpowiadają poszczególnym pozycjom.

1 miotacz
2 łapacz
3 pierwszobazowy
4 drugobazowy
5 trzeciobazowy
6 łącznik
7 lewozapolowy
8 środkowozapolowy
9 prawozapolowy

W podawanych przykładach cyfry pojawią się także przy opisywaniu awansów biegaczy. Należy jednak skupić się wyłącznie na omawianych zagrywkach – oznaczenia awansów biegaczy zostaną omówione w następnej części w rozdziale 7 (s. 108).

1. Wyautowanie (PO – *putout*)

Zgodnie z przepisem 2.00 oficjalnych „Przepisów gry w baseball" aut to *wyeliminowanie przez obronę z gry zawodnika drużyny atakującej. W każdej* turze *obrońcy dążą do wykonania trzech autów, co powoduje zamianę formacji (atak-obrona), w jakich grają drużyny.*

Wyautowanie [PO] jako cecha statystyczna jest w pełni zdefiniowane w regule 10.09 oficjalnych „Przepisów gry w baseball". W dalszej części tego podrozdziału na odpowiednich przykładach rozpatrzone będą wszelkie sytuacje, w których ogłaszany jest aut.

Wyautowanie zawsze zapisuje się, wpisując symbol zagrywki w możliwie duży okrąg. Pozwala to na łatwe odnalezienie autów w poszczególnych turach. Wewnątrz okręgu poza symbolami znajdują się też cyfry, identyfikujące przede wszystkim zawodników, którym zapisuje się wyautowanie [PO].

Autowanie pałkarza i pałkarza-biegacza

Pałkarz jest to zawodnik atakujący, który w celu odbicia piłki zajmuje pozycję na stanowisku pałkarza. Pałkarz-biegacz jest to termin identyfikujący zawodnika formacji ataku od momentu zakończenia jego akcji na pałce do momentu wyautowania go lub zakończenia zagrywki, która spowodowała, że stał się biegaczem [PGB 2.00].

Ostatnie zdanie może być niezrozumiałe. Innymi słowy pałkarz-biegacz to określenie dla zawodnika ataku, który odbił piłkę, ale który nie zdobył jeszcze pierwszej bazy. W momencie jej zdobycia staje się on biegaczem.

a) autowanie pałkarza

Pałkarz może zostać wyautowany tylko w jeden sposób – poprzez strajkaut [K]. Strajkaut ma miejsce, gdy *trzeci strajk zostaje złapany przez łapacza. „Złapany" oznacza, że piłka znajdzie się w rękawicy, zanim dotknie ziemi. Nie jest „złapany" wtedy, gdy piłka grzęźnie w ubraniu lub sprzęcie łapacza lub kiedy dotyka sędziego i zostaje przez sędziego złapana* [po tym kontakcie] [PGB 6.05 b)].

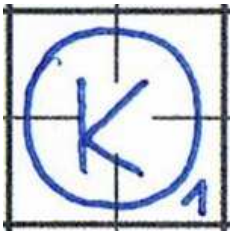
UWAGA: Zgodnie z PGB (przepis 2.00) każdy *foul tip* jest strajkiem.

Z przytoczonego fragmentu PGB jasno wynika, iż to łapacz jest odpowiedzialny za wyautowanie [PO] w przypadku strajkautu [K] – i to właśnie jemu należy owo wyautowanie [PO] zapisać.

Strajkaut [K] zapisujemy w części centralnej protokołu przy użyciu symbolu „K", który – o ile strajkaut kończy się ogłoszeniem autu – otaczamy okręgiem. Nie należy jednak utożsamiać strajkautu [K] z wyautowaniem [PO] – zdarzają się sytuacje, w których pałkarz pomimo ogłoszenia trzeciego strajku może awansować na pierwszą bazę. W takich sytuacjach (omówione zostaną później) mimo braku wyautowania [PO], które jest statystyką defensywną, nadal przyznajemy strajkaut [K], który

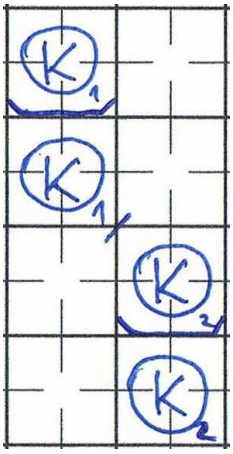
jest statystyką ofensywną oraz statystyką miotacza. Odpowiednie przykłady będą omawiane w dalszej części podręcznika.

Każdy strajkaut [K] zapisujemy wraz z liczbą, oznaczającą numer kolejnego strajkautu [K] danego miotacza (np. 1 – jeśli jest to pierwszy strajkaut danego miotacza w protokołowanym meczu, 2 – gdy jest to drugi strajkaut tego miotacza itd.; po każdej zmianie miotacza rozpoczynamy liczenie strajkautów od początku, chyba, że na pozycję miotacza wraca zawodnik, który już miotał – wówczas kontynuujemy numerację).



Przykład 5. Pałkarz zostaje wyautowany przez strajkaut. Łapacz łapie narzut ogłoszony jako trzeci strajk. Jest to pierwszy strajkaut wykonany przez danego miotacza. Numer strajkautu prawidłowo zapisuje się w prawym dolnym rogu.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA], konfrontację ofensywną [AB] oraz strajkaut [K] w statystykach ofensywnych. Na arkuszu drużyny będącej w obronie miotaczowi zapisuje się strajkaut [K] w statystykach miotacza, a łapaczowi wyautowanie [PO] w statystykach defensywnych.



Przykład 6. Po pierwszym strajkaucie miotacz gospodarzy zostaje zmieniony. Nowy miotacz zakłada strajkaut następnemu pałkarzowi gości – jest to trzeci aut, następuje zmiana formacji.

Po powrocie gości do ataku kolejny pałkarz zostaje wyeliminowany przez strajkaut (jest to drugi strajkaut „nowego" miotacza gospodarzy). W tym momencie następuje zmiana – na pozycję miotacza powraca zmieniony wcześniej zawodnik. Zakłada on „kaczkę" kolejnemu pałkarzowi – jest to drugi strajkaut „powracającego" miotacza w tym meczu.

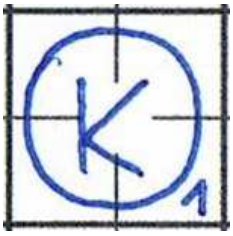
Za każdym razem odpowiedniemu pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA], konfrontację ofensywną [AB] oraz strajkaut [K] w jego statystykach ofensywnych, odpowiedniemu miotaczowi drużyny będącej w obronie zapisuje strajkaut [K] w jego statystykach miotacza, a łapaczowi wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

Strajkaut ma także miejsce, gdy *trzeci strajk nie zostaje złapany przez łapacza w sytuacji, gdy pierwsza baza jest zajęta i jest mniej niż dwa auty* [PGB 2.00]. W takiej sytuacji wyautowanie również przypisuje się łapaczowi, mimo iż nie złapał on piłki. Zapis w części centralnej oraz przyznawanie statystyk pałkarzowi i zawodnikom obrony są w takim przypadku identyczne, jak w przykładzie 5.

b) autowanie pałkarza-biegacza

Jeżeli trzeci strajk nie zostaje złapany przez łapacza w sytuacji, gdy pierwsza baza jest pusta lub gdy są dwa auty, pałkarz ma prawo do próby zdobycia pierwszej bazy – staje się pałkarzem-biegaczem. W przypadku, gdy próba ta kończy się niepowodzeniem z powodu dotknięcia piłką przez łapacza, zapis w części centralnej oraz przyznawanie statystyk pałkarzowi i zawodnikom obrony są identyczne, jak w przykładzie 5. Zazwyczaj jednak w takiej sytuacji łapacz decyduje się na podanie

piłki na pierwszą bazę – wówczas mamy do czynienia z asystą [A], a wyautowanie [PO] zapisuje się innemu niż łapacz zawodnikowi.



Przykład 7. Są dwa auty. Pałkarz mimo zamachu nie trafia w piłkę. Mając świadomość, iż był to jego trzeci strajk, zdenerwowany kieruje się do boksu, nie zauważając, iż łapacz nie złapał ostatniego narzutu. Łapacz podnosi piłkę i dotyka nią zdezorientowanego pałkarza – sędzia ogłasza aut.

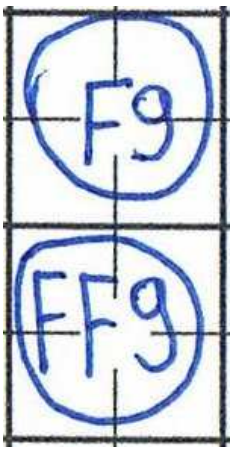
Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA], konfrontację ofensywną [AB] oraz strajkaut [K] w statystykach ofensywnych. Na arkuszu drużyny będącej w obronie miotaczowi zapisuje się strajkaut [K] w statystykach miotacza, a łapaczowi wyautowanie [PO] w statystykach defensywnych.

Przykład 8. Nie ma autów, pierwsza baza nie jest zajęta. Pałkarz, uznając piłkę za bol nie podejmuje próby zamachu, sędzia ogłasza jednak trzeci strajk. Łapacz upuszcza piłkę, co próbuje wykorzystać pałkarz. Łapacz podnosi piłkę i zaczyna gonić pałkarza-biegacza, widząc jednak, iż nie ma szans, podaje piłkę do pierwszobazowego, który dotyka pierwszej bazy przed jej zdobyciem przez pałkarza-biegacza.

W tej sytuacji pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA], konfrontację ofensywną [AB] oraz strajkaut [K] w jego statystykach ofensywnych, miotaczowi drużyny przeciwnej zapisuje się strajkaut [K] w jego statystykach miotacza, a w statystykach defensywnych drużyny będącej w obronie zapisuje się asystę [A] łapaczowi oraz wyautowanie [PO] pierwszobazowemu.

Sytuacje, w których po strajkaucie pałkarzowi-biegaczowi udaje się zdobyć pierwszą bazę, zostanie omówiona w następnej części podręcznika. Asysty ofensywne natomiast zostaną szczegółowo omówione na następnych stronach.

Pałkarz-biegacz zostaje wyautowany także, jeżeli *piłka z powietrza, fair lub foul (z wyjątkiem foul tip), zgodnie z przepisami zostaje złapana przez obrońcę* [PGB 6.05 a]. Jest to odnotowywane przy pomocy symbolu „F#". Znak „#" oznacza miejsce, w które należy wpisać numer identyfikujący obrońcę, który złapał piłkę z powietrza. Jeżeli piłka została złapana z powietrza na terytorium foul, zapisuje się to symbolem „FF#".



Przykład 9. Pałkarz odbija piłkę w powietrze w kierunku prawego zapola. Prawozapolowy łapie piłkę z powietrza, sędzia ogłasza aut.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA] i konfrontację ofensywną [AB] w jego statystykach ofensywnych, natomiast prawozapolowemu drużyny przeciwnej zapisuje się wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

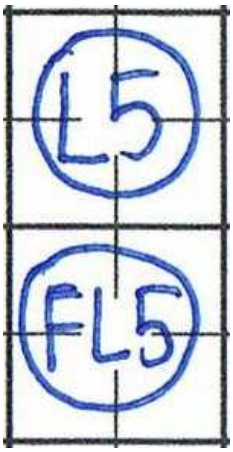
Kolejny pałkarz również odbija piłkę w powietrze w kierunku prawego zapola. Prawozapolowy ponownie łapie piłkę z powietrza, tym razem jednak na terytorium foul. Sędzia ogłasza aut.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA] i konfrontację ofensywną [AB]

w jego statystykach ofensywnych, natomiast prawozapolowemu drużyny przeciwnej zapisuje się wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

Może się np. zdarzyć, iż w protokole pojawi się zapis „FF8". Jest to bardzo nietypowa sytuacja i taki zapis każe przypuszczać, że sędzia techniczny popełnił błąd. Jeżeli jednak faktycznie środkowozapolowy łapie z powietrza piłkę na terytorium foul, to zapis „FF8" należy uzupełnić notatką, iż nie jest to błąd, a taka wyjątkowa sytuacja faktycznie miała miejsce (podobnie należy postępować przy każdej nietypowej sytuacji).

Szczególnym przypadkiem jest tzw. *line drive*, czyli piłka odbita płasko. Często zdarza się, iż złapanie takiej piłki z powietrza przez któregoś z wewnątrzpolowych kończy się podwójnym, a czasem nawet i potrójnym autem. Z tego też powodu *line drive* złapany z powietrza doczekał się swojego własnego oznaczenia: „L#" (lub „FL#" w przypadku, gdy piłka zostaje złapana z powietrza na terytorium foul).



Przykład 10. Pałkarz odbija płasko piłkę wprost do trzeciobazowego, który bez problemu łapie ją z powietrza. Sędzia ogłasza aut.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA] i konfrontację ofensywną [AB] w jego statystykach ofensywnych, natomiast trzeciobazowemu drużyny przeciwnej zapisuje się wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

Kolejny pałkarz również odbija piłkę płasko. Trzeciobazowy rzuca się (*diving play*), łapiąc piłkę z powietrza, ale już poza terytorium fair.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA], konfrontację ofensywną [AB] w jego statystykach ofensywnych, natomiast trzeciobazowemu drużyny przeciwnej zapisuje się wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

Ostatnim sposobem na wyautowanie pałkarza-biegacza jest autowanie na pierwszej bazie po odbiciu piłki po ziemi. Zgodnie z regułą 6.05 j) PGB zostaje on wyautowany, gdy *(…) po odbiciu piłki fair pałkarz-biegacz lub pierwsza baza zostaną dotknięci, zanim pałkarz-biegacz dotknie pierwszej bazy.*

Przykład 11. Pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku pierwszobazowego. Ten łapie piłkę i dotyka bazy. Sędzia ogłasza aut.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA] i konfrontację ofensywną [AB] w jego statystykach ofensywnych, natomiast pierwszobazowemu drużyny przeciwnej zapisuje się wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

UWAGA: Zapis wyglądałby identycznie w przypadku, gdyby pierwszobazowy wyautował pałkarza-biegacza, dotykając jego zamiast bazy. W obu przypadkach dla statystyk istotne jest jedynie to, iż pierwszobazowy wykonał aut, dlatego też zbędnym jest używanie dodatkowych symboli, co było praktykowane przed kilkoma laty.

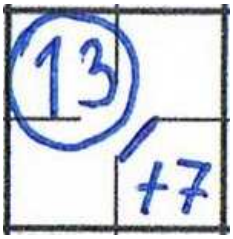
Przykład 12. Pałkarz odbija piłkę po ziemi do miotacza, który bez problemu ją łapie i podaje do pierwszobazowego, stojącego na pierwszej bazie. Pierwszobazowy łapie piłkę, sędzia ogłasza aut.

Pałkarzowi zapisuje się podejście ofensywne [PA] i konfrontację ofensywną [AB] w jego statystykach ofensywnych, natomiast w statystykach defensywnych drużyny przeciwnej miotaczowi zapisuje się asystę defensywną [A], a pierwszobazowemu zapisuje się wyautowanie [PO].

Autowanie biegacza

Każdy zawodnik drużyny znajdującej się w ataku, który zdobędzie pierwszą bazę, staje się biegaczem. Możliwości wyautowania biegacza omówione zostały w regule 7.08 PGB. Poniżej omówione zostaną najczęściej występujące sytuacje.

Każdy biegacz jest aut, kiedy (…) biegacz nie mając kontaktu z bazą zostaje dotknięty w czasie, gdy piłka jest żywa [PGB 7.08 c)]



Przykład 13. Pałkarz odbił hita. W boksie pałkarza pojawia się kolejny zawodnik. Miotacz, zamiast wykonać narzut, podejmuje próbę zdjęcia biegacza (*pick-off*), która kończy się powodzeniem – biegacz nie wrócił na bazę na czas i zostaje wyautowany przez pierwszobazowego. Sędzia ogłasza aut.

Nie licząc wcześniejszego hita (ta kategoria statystyczna zostanie omówiona później), w opisanej sytuacji należy zapisać asystę [A] miotaczowi oraz wyautowanie [PO] pierwszobazowemu w ich statystykach defensywnych.

Przykład 14. Biegacz na pierwszej bazie (którą zdobył, odbijając wcześniej hita). Korzystając z czasu dla nowego pałkarza, pierwszobazowy podchodzi do miotacza, aby porozmawiać. Jednocześnie bierze on od miotacza piłkę, czego nie zauważa biegacz z pierwszej bazy.

Sędzia wznawia grę, biegacz opuszcza pierwszą bazę, po czym pierwszobazowy dotyka go piłką. Sędzia ogłasza aut.

Pierwszobazowemu należy zapisać wyautowanie [PO] w jego statystykach defensywnych.

Apelacje

Zgodnie z przepisem 2.00 PGB *apelacja jest to czynność obrońcy polegająca na reklamacji wykroczenia przeciw regułom popełnionego przez znajdujący się w ataku zespół.* Wykroczenia przeciw PGB podlegające apelacji obejmują:

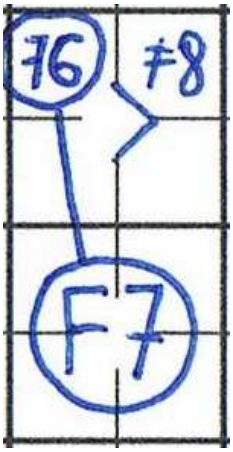
- biegacza, który nie dotknął powtórnie bazy po tym, gdy zawodnik obrony złapał piłkę z powietrza [PGB 7.10 a)]
- biegacza, który nie dotknął co najmniej jednej bazy w trakcie awansowania [PGB 7.10 b)]
- zawodnika, który odbijał niezgodnie z kolejnością odbijania [PGB 6.07 a)]

UWAGA: Jeżeli sędzia techniczny zauważy wykroczenie przeciw regułom, które będzie mogło służyć jako podstawa do złożenia apelacji, zaleca się wstrzymanie z zapisem zaistniałych na boisku akcji aż do następnego narzutu, celem uniknięcia wymazywania zapisu anulowanych akcji. Ani sędzia techniczny, ani sędzia boiskowy nie mogą w żaden sposób zwrócić uwagi drużyny będącej w obronie na zauważone wykroczenie popełnione przez zawodników drużyny będącej w ataku. Apelacja **musi** być inicjatywą zespołu grającego w defensywie. Jeżeli apelacja nie zostaje złożona i zostaje oddany narzut do kolejnego pałkarza, wykroczenie przeciw regułom zostaje zignorowane i nie ma już możliwości złożenia apelacji.

Apelacje – biegacz nie dotknął bazy po załapaniu piłki z powietrza

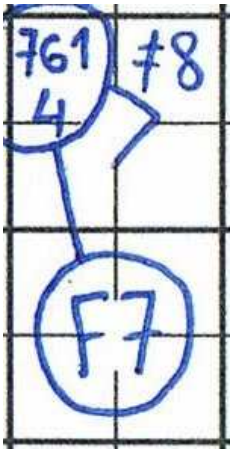
W przypadku odbicia piłki w powietrze biegacz powinien pozostawać na bazie. Jeżeli opuści bazę, a piłka zostanie złapana, biegacz powinien wrócić na zajmowaną wcześniej bazę i będzie mógł awansować dopiero po powrocie. Jeżeli biegacz opuścił bazę zbyt wcześnie lub nawet do niej nie wrócił, a piłka została złapana z powietrza, to drużyna będąca w obronie może złożyć apelację na dwa sposoby:

a) **Podczas danej zagrywki.** W tym wypadku wystarczy, jeżeli obrońca, który posiada piłkę, dotyka bazy, odnośnie do której składana jest apelacja. Sędzia techniczny powinien zapisać zagrywkę, dokładnie odwzorowując jej przebieg. W tym przypadku należy zwrócić uwagę na komentarz do przepisu 10.10 (a) (1): *Zapisowy nie może uznać zwykłego, nieskutecznego kontaktu z piłką za asystę. „Wpływanie na lot piłki" oznacza spowolnienie lotu piłki lub zmianę kierunku jej lotu, które faktycznie przyczyniają się do wyautowania pałkarza-biegacza lub biegacza. Jeżeli wyautowanie jest rezultatem apelacji w trakcie naturalnego przebiegu gry, zapisowy powinien przyznać asystę każdemu obrońcy, którego działanie przyczyniało się do wyautowania, z wyjątkiem obrońcy wykonującego aut.*



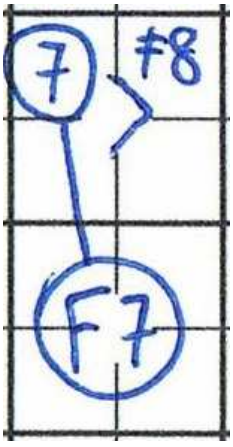
Przykład 15. Jest to najpopularniejsza forma apelacji. Pierwszy z omawianych zawodników po odbiciu hita znajduje się na drugiej bazie. Kolejny odbija piłkę w powietrze. Biegacz z drugiej bazy ocenia, iż piłka nie zostanie złapana, podejmuje więc próbę awansu na trzecią bazę. Lewozapolowy łapie jednak piłkę z powietrza (sędzia ogłasza aut), po czym podaje ją do łącznika, który po złapaniu piłki dotyka bazy przedwcześnie opuszczonej przez biegacza. Sędzia ogłasza kolejny aut.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Lewozapolowemu należy zapisać wyautowanie [PO] oraz asystę [A], łącznikowi należy zapisać wyautowanie [PO]. Ponadto obaj polowi uczestniczyli w podwójnym aucie (co zaznacza się poprzez połączenie zapisów obu autów kreską). Odpowiednie statystyki defensywne, jakie w tym wypadku należałoby zapisać, omówione zostaną w dalszej części rozdziału 4.



Przykład 16. Sytuacja początkowo taka sama, jak w poprzednim przykładzie. Tym razem jednak biegacz wrócił na bazę przed złapaniem piłki z powietrza, opuścił ją jednak chwilę przed chwytem. Lewozapolowy po złapaniu piłki z powietrza, widząc, iż nie ma sensu próbować autować zmierzającego na trzecią bazę biegacza, podaje piłkę do łącznika, a ten do miotacza. W tym czasie drugobazowy krzyczy, iż biegacz zbyt wcześnie opuścił bazę. Miotacz przed zajęciem pozycji na górce podaje piłkę drugobazowemu, który po jej złapaniu dotyka bazy. Sędzia ogłasza aut biegacza.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Lewozapolowemu należy zapisać wyautowanie [PO] oraz asystę [A], łącznikowi oraz miotaczowi należy zapisać asystę [A], a drugobazowemu – wyautowanie. Ponadto wymienieni obrońcy uczestniczyli w podwójnym aucie (co zaznacza się poprzez połączenie zapisów obu autów kreską). Odpowiednie statystyki defensywne, jakie i w tym wypadku należałoby zapisać, omówione zostaną w dalszej części rozdziału 4.



Przykład 17. Biegacz na drugiej bazie. Kolejny pałkarz odbija piłkę w powietrze pomiędzy lewym zapolem a drugą bazą. Biegacz, uznając, iż jest ona nie do złapania, opuszcza bazę i próbuje awansować.

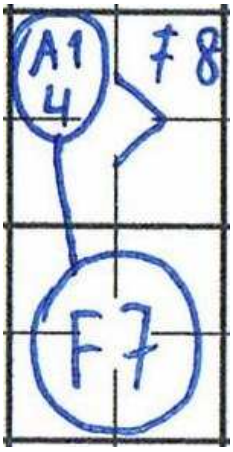
Lewozapolowy rzuca się na piłkę, łapiąc ją. Jako że jest w pobliżu drugiej bazy i widzi, iż biegacz jest zbyt daleko, by wrócić, lewozapolowy spokojnie biegnie w kierunku drugiej bazy i dotyka jej. Biegacz zostaje wyautowany.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Lewozapolowemu należy zapisać dwa wyautowania [PO]. Ponadto ten zawodnik obrony wykonał tzw. nieasystowany podwójny aut (co zaznacza się poprzez połączenie zapisów obu autów kreską). Odpowiednie statystyki defensywne, jakie i w tym wypadku należałoby zapisać, omówione zostaną w dalszej części rozdziału 4.

b) Po zakończeniu danej zagrywki, ale przed kolejnym narzutem. W tym wypadku miotacz po wejściu w posiadanie piłki **i po zajęciu pozycji na górce miotacza** musi opuścić swoją pozycję i podać piłkę obrońcy znajdującemu się na bazie, która jest obiektem składanej apelacji. Obrońca, po złapaniu piłki, powinien dotknąć bazy i zgłosić sędziemu złożenie apelacji. W przypadku, gdy więcej niż jeden biegacz przebiegał przez tę bazę, obrońca musi wskazać, odnośnie do którego z nich jest składana apelacja oraz z jakiego powodu (w przeciwnym razie apelacja nie zostanie uznana). W tym momencie sędzia powinien podać swoją decyzję.

Jeżeli (…) wyautowanie następuje w wyniku apelacji rozpoczętej przez miotacza, który po zakończeniu poprzedniej zagrywki podaje piłkę do odpowiedniego obrońcy, zapisowy powinien przyznać asystę wyłącznie miotaczowi [komentarz do przepisu 10.10 a) 1)].

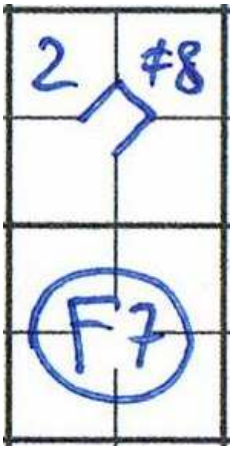
Zapis takiej zagrywki wymaga odpowiedniego symbolu – jest to „A#", gdzie „#" odpowiada oznaczeniu zagrywki, oczywiście pod warunkiem, że apelacja została przez sędziego uznana.



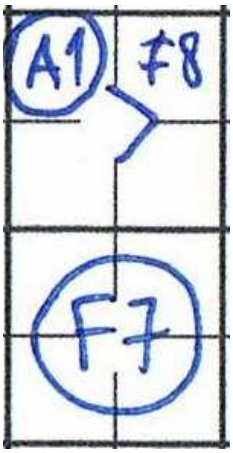
Przykład 18. Biegacz na drugiej bazie. Pałkarz odbija piłkę w powietrze, którą chwyta lewozapolowy. Sędzia ogłasza aut z powietrza, w tym samym czasie biegacz awansował na trzecią bazę.

Piłka wraca do miotacza, który staje na górce. Drugobazowy woła jednak do miotacza, aby podał mu piłkę, ponieważ jego zdaniem biegacz zbyt szybko opuścił bazę. Miotacz rzuca piłkę drugobazowemu, który po jej złapaniu dotyka bazy i mówi sędziemu, że zgłasza apelację odnośnie do zbyt wczesnego opuszczenia bazy przez biegacza znajdującego się obecnie na bazie trzeciej. Sędzia uznaje apelację, biegacz zostaje wyautowany.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Lewozapolowemu oraz drugobazowemu należy zapisać po jednym wyautowaniu [PO], a miotaczowi asystę [A]. Ponadto miał miejsce podwójny aut.



Przykład 19. Identyczna sytuacja, jak poprzednio, tym razem jednak drugobazowy nie zawołał do do miotacza. Ten oddał narzut do kolejnego pałkarza. Po tym fakcie, zorientowawszy się, iż biegacz na trzeciej bazie zbyt wcześnie opuścił poprzednią, podaje piłkę do drugobazowego, który po jej złapaniu dotyka bazy i mówi sędziemu, że zgłasza apelację odnośnie do zbyt wczesnego opuszczenia bazy przez biegacza znajdującego się obecnie na bazie trzeciej. Sędzia nie uznaje apelacji, gdyż została złożona już po narzucie następującym po zagrywce, odnośnie doktórej składana jest apelacja.



Przykład 20. Sytuacja identyczna jak w przykładzie 20. Tym razem jednak miotacz nie rzuca piłki do drugobazowego, tylko sam podbiega do drugiej bazy i jej dotyka, składając wyjaśnienia sędziemu, który uznaje apelację i ogłasza aut.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Lewozapolowemu oraz miotaczowi należy zapisać po jednym wyautowaniu [PO].

Apelacje – biegacz nie dotyka co najmniej jednej bazy w trakcie awansowania

W przypadku, jeśli którykolwiek z biegaczy nie dotknie jednej z baz i awansuje na kolejną, mamy do czynienia z wykroczeniem przeciw regułom gry i drużyna będąca w obronie może złożyć apelację – podobnie jak w poprzednim przypadku – na dwa sposoby.

Przykład 21. Pałkarz odbija home run. Podczas biegu nie dotyka jednak pierwszej bazy, co zauważa miotacz. Po otrzymaniu od sędziego nowej piłki miotacz zajmuje pozycję, po czym podaje piłkę do pierwszobazowego, składając apelację. Sędzia uznaje apelację i zostaje ogłoszony aut.

Pałkarzowi należy zapisać podejście ofensywne [PA] oraz konfrontację ofensywną [AB]. Miotaczowi należy zapisać asystę [A], a pierwszobazowemu – wyautowanie [PO].

Powyższy przykład przedstawia bardzo prosty przypadek. Kwestia apelacji staje się bardziej skomplikowana, gdy na bazach są inni biegacze, a także gdy wykroczenie przeciw regułom następuje na dalszych bazach. Omówienie takich przypadków wymaga zapoznania się z protokołowaniem kilku innych sytuacji, w związku z czym zostanie omówione w części 5. podręcznika, rozdział 4. („Hit"), we fragmencie dotyczącym oceny wartości hita (s. 86).

UWAGA: Jeżeli ma miejsce więcej niż jedno wykroczenie przeciw regułom (np. kilku biegaczy nie dotknęło bazy, kilku nie wróciło na bazę podczas łapania/po złapaniu piłki z powietrza itp.), zespół znajdujący się w obronie może złożyć więcej niż jedną apelację. Jednocześnie apelacja ta powinna być złożona ze wskazaniem właściwej bazy (na której popełniono wykroczenie) i właściwego biegacza (który to wykroczenie popełnił). Jeżeli apelacja nie zostanie przez sędziego uznana, zespół będący w obronie nie ma już prawa składać apelacji wobec zawodnika i bazy uwzględnionych w niewłaściwej apelacji.

Odbijanie poza kolejnością

Przed omówieniem tego zagadnienia należy wyjaśnić dwa terminy:

a) właściwy pałkarz – zawodnik ataku, który pojawia się w boksie pałkarza zgodnie z aktualną kolejnością odbijania;

b) niewłaściwy pałkarz – każdy inny zawodnik ataku, tj. taki, który pojawia się w boksie pałkarza niezgodnie z aktualną kolejnością odbijania.

W przeciwieństwie do dwóch poprzednich przypadków odbijanie poza kolejnością podlega innego rodzaju apelacjom – wystarczy, iż trener, kierownik bądź którykolwiek z zawodników zgłosi fakt ominięcia kolejki w odpowiednim momencie (nie jest wymagane podanie na którąkolwiek z baz). Apelacja nie może być jednak złożona po oddaniu narzutu do kolejnego zawodnika ataku.

Rozmaite sytuacje, w których dochodzi do odbijania poza kolejnością i sposoby ich rozstrzygania zostały szczegółowo omówione w oficjalnych „Przepisach gry w baseball" (Przepis

6.07). Przed rozważaniami na temat protokołowania takich sytuacji zalecane jest zapoznanie się z przytoczonym przepisem.

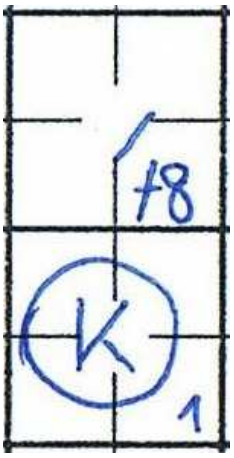
Do protokołowania sytuacji, w których dochodzi do ominięcia kolejności odbijania, służą dwa symbole: „OBR” (w przypadku, gdy zostaje złożona apelacja i apelacja ta zostaje uznana) lub „LT” (od *lost turn* – w przypadku, gdy nie została złożona apelacja).

Najłatwiej rozpatrzyć odbijanie poza kolejnością na przykładach. Przyjmijmy, iż kolejność odbijania jest następująca:

1. Adam
2. Bogdan
3. Czarek
4. Damian
5. Edward
6. Franek
7. Gerard
8. Henryk
9. Jacek

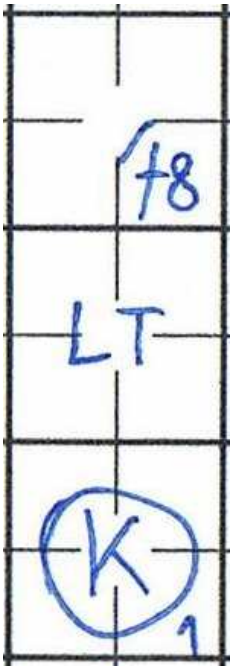
Z odbijaniem poza kolejnością wiążą się cztery możliwe scenariusze:

1. **Niewłaściwy pałkarz, znajdujący się na stanowisku pałkarza, nie został jeszcze wyautowany lub jeszcze nie odbił**. Jeżeli na stanowisku pałkarza znajduje się niewłaściwy pałkarz i – zanim będzie miało miejsce jego wyautowanie lub odbicie – drużyna będąca w obronie składa apelację (lub drużyna będąca w ataku zdaje sobie sprawę z błędu), to stanowisko pałkarza powinien zająć właściwy pałkarz, który przejmuje stan boli i strajków po niewłaściwym pałkarzu.



Przykład 22. Adam odbił hita. Po nim na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek. Otrzymuje dwa strajki, po czym drużyna będąca w ataku zdaje sobie sprawę z pomyłki. W miejscu Czarka na stanowisku pałkarza pojawia się Bogdan, który nie trafia w piłkę. Jest to trzeci strajk. Bogdanowi zapisuje się PA, AB oraz K, miotaczowi drużyny przeciwnej K w statystykach miotacza, a łapaczowi drużyny przeciwnej PO w statystykach defensywnych.

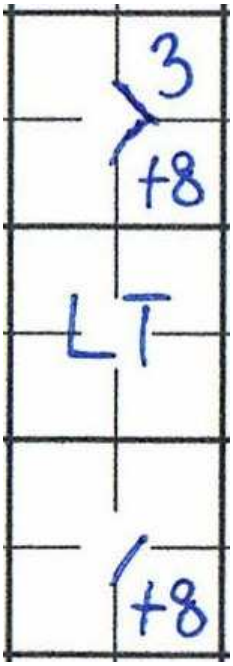
2. **Niewłaściwy pałkarz zostaje biegaczem lub zostaje wyautowany, a apelacja zostaje złożona po pierwszym narzucie do kolejnego pałkarza.** W takiej sytuacji apelacja zostaje odrzucona, niewłaściwy pałkarz staje się właściwym pałkarzem, a rezultat jego gry staje się legalnym.



Przykład 23. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który zostaje wyautowany przez strajkaut. Kolejny na stanowisko wchodzi Damian. Miotacz oddaje narzut.

W tym momencie pomylona kolejność staje się legalna i nie można już złożyć apelacji. Damian staje się tym samym właściwym pałkarzem, a Bogdanowi nie zapisuje się żadnej statystyki, w odpowiednim kwadracie wpisując „LT", co oznacza ominięcie kolejki.

Czarkowi zapisuje się PA, AB oraz K, miotaczowi drużyny przeciwnej K w statystykach miotacza, a łapaczowi drużyny przeciwnej PO w statystykach defensywnych.

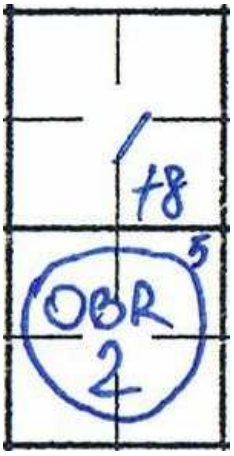


Przykład 24. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który także odbija hita. Kolejny na stanowisko wchodzi Damian. Miotacz oddaje narzut.

W tym momencie pomylona kolejność staje się legalna i nie można już złożyć apelacji. Damian staje się tym samym właściwym pałkarzem, a Bogdanowi nie zapisuje się żadnej statystyki, w odpowiednim kwadracie wpisując „LT", co oznacza ominięcie kolejki.

Czarkowi zapisuje się PA, AB oraz hita [H], a miotaczowi drużyny przeciwnej hita [H] w statystykach miotacza.

3. **Niewłaściwy pałkarz staje się biegaczem i zostaje złożona apelacja.** W tym wypadku PA oraz AB zapisuje się właściwemu pałkarzowi, tj. temu, który **powinien** być na stanowisku pałkarza zgodnie z kolejnością odbijania. PO zapisuje się łapaczowi, a wszelkie inne akcje, które miały miejsce po tym, gdy niewłaściwy pałkarz dostał się na bazę, zostają anulowane.



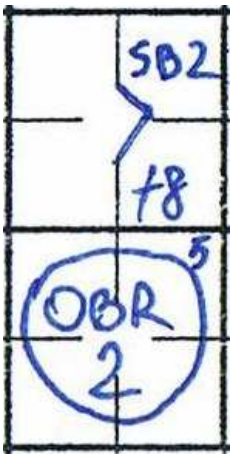
Przykład 25. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który dostaje bazę darmo (Adam awansuje na drugą bazę). Kolejny na stanowisko pałkarza wchodzi Damian. Przed oddaniem narzutu miotacz składa apelację w związku z niewłaściwą kolejnością odbijania. Sędzia uznaje apelację, ogłasza aut i cofa Adama na pierwszą bazę.

Bogdanowi zapisuje się PA oraz AB, a łapaczowi drużyny będącej w obronie – PO. Anulowane są wszelkie awanse, które nastąpiły w wyniku akcji niewłaściwego pałkarza, odnośnie do którego została złożona apelacja.

Następnym właściwym pałkarzem jest Czarek.

Cyfra „5" w prawym górnym narożniku identyfikuje przepis, na podstawie którego zawodnik został wyautowany. Symbol „OBR" używany jest do oznaczania tzw. „wyautowań automatycznych", w skład których wchodzi m.in. analizowana sytuacja. Wszelkie sytuacje, w których używa się tego symbolu, wraz z odpowiednią numeracją, zostaną omówione w kolejnym podrozdziale.

UWAGA: Jeżeli biegacz w czasie, gdy niewłaściwy pałkarz jest na stanowisku pałkarza, awansuje w wyniku kradzieży bazy [SB], balku [BK], niekontrolowanego narzutu [WP] lub błędu obrońcy [E, e], to jego awans jest zgodny z przepisami niezależnie od tego, czy zostanie złożona apelacja.



Przykład 26. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek. W czasie, gdy miotacz narzuca Czarkowi, Adam kradnie drugą bazę. Następnie Czarek odbija home run. Obaj zawodnicy awansują na bazę domową, zdobywając obiegi.

Następny na stanowisko pałkarza wchodzi Damian. Przed oddaniem narzutu miotacz składa apelację w związku z niewłaściwą kolejnością odbijania. Sędzia uznaje apelację, ogłasza aut i cofa Adama na drugą bazę.

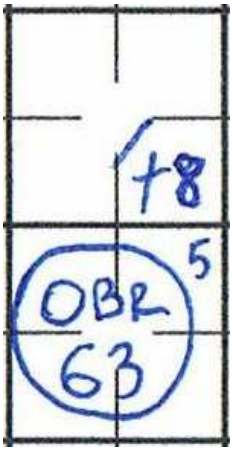
Bogdanowi zapisuje się PA oraz AB, a łapaczowi drużyny będącej w obronie – PO. Anulowane są wszelkie awanse, które nastąpiły w wyniku akcji niewłaściwego pałkarza, odnośnie do którego została złożona apelacja. Adam pozostaje na drugiej bazie, gdyż jego awans na tę bazę nie wynikał z akcji niewłaściwego pałkarza.

Następnym właściwym pałkarzem jest Czarek.

4. **Niewłaściwy pałkarz zostaje wyautowany i zostaje złożona apelacja.** W tym przypadku PA oraz AB ponownie zapisuje się właściwemu pałkarzowi, tj. temu, który **powinien** być na stanowisku pałkarza zgodnie z kolejnością odbijania. Tym razem jednak należy uwzględnić asysty [A] oraz wyautowania [PO], odwzorowując zagrywki, które miały miejsce.

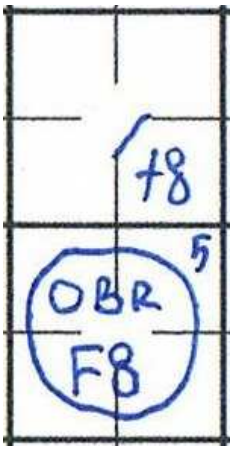
Przykład 27. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który odbija piłkę po ziemi do łącznika, który z kolei podaje piłkę na pierwszą bazę, autując tym samym pałkarza-biegacza (Adam awansuje na drugą bazę).

Następny na stanowisko pałkarza wchodzi Damian. Przed oddaniem narzutu miotacz składa apelację w związku z niewłaściwą kolejnością odbijania. Sędzia uznaje apelację, ogłasza aut i cofa Adama na pierwszą bazę.



Bogdanowi zapisuje się PA oraz AB, łącznikowi drużyny przeciwnej A, a pierwszobazowemu PO. Anulowane są wszelkie awanse, które nastąpiły w wyniku akcji niewłaściwego pałkarza, odnośnie do którego została złożona apelacja.

Następnym właściwym pałkarzem jest Czarek.

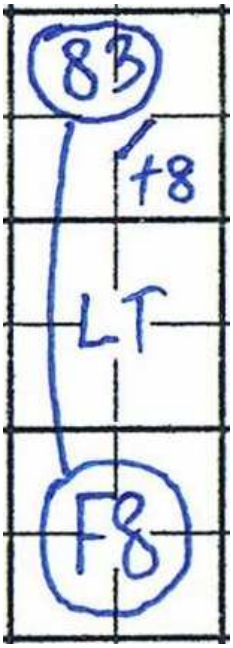


Przykład 28. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który odbija piłkę w powietrze. Środkowozapolowy łapie ją z powietrza, po czym podaje piłkę do pierwszobazowego na czas, by wyautować Adama, który zbyt wcześnie opuścił pierwszą bazę. Zostały wykonane dwa auty.

Następny na stanowisko pałkarza wchodzi Damian. Przed oddaniem narzutu miotacz składa apelację w związku z niewłaściwą kolejnością odbijania. Sędzia uznaje apelację, ogłasza aut i przywraca Adama na pierwszą bazę.

Bogdanowi zapisuje się PA oraz AB, a środkowozapolowemu drużyny przeciwnej PO. Następnym właściwym pałkarzem jest Czarek.

Powyższy przykład obrazuje sytuację, w której drużyna przeciwna odniosłaby większą korzyść, gdyby apelacja nie została złożona.



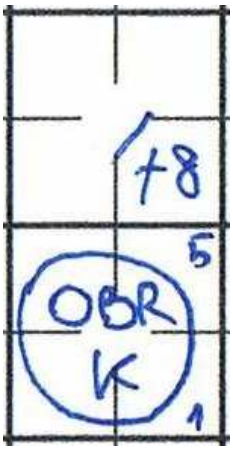
Przykład 29. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, który odbija piłkę w powietrze. Środkowozapolowy łapie ją z powietrza, po czym podaje piłkę do pierwszobazowego na czas, by wyautować Adama, który zbyt wcześnie opuścił pierwszą bazę. Zostały wykonane dwa auty.

Następny na stanowisko pałkarza wchodzi Damian. Mimo świadomości, iż Czarek nie był właściwym pałkarzem, trener drużyny będącej w obronie nie zgłasza apelacji i zostaje wykonany pierwszy narzut do Damiana.

W tym momencie nie można już zgłosić apelacji – Damian staje się właściwym pałkarzem. W odpowiednim polu odpowiadającym Bogdanowi wpisuje się symbol „LT”. Czarkowi zapisuje się PA oraz AB, środkowozapolowemu drużyny przeciwnej PO i A, a pierwszobazowemu PO. Ponadto wymienieni obrońcy uczestniczyli w podwójnym aucie (co zaznacza się poprzez połączenie zapisów obu autów kreską). Odpowiednie statystyki defensywne, jakie w tym wypadku należałoby zapisać, omówione zostaną w dalszej części rozdziału 4.

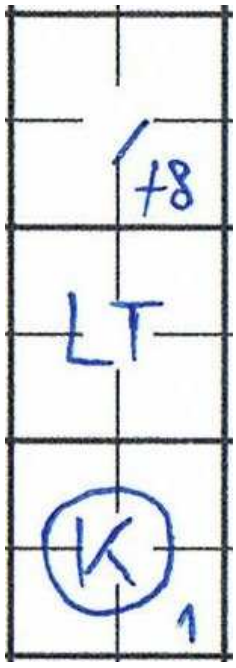
Niezależnie od tego, czy niewłaściwy pałkarz staje się biegaczem, czy zostaje wyautowany, sędzia techniczny powinien wstrzymać się z protokołowaniem zagrywki do czasu, w którym apelacja nie będzie mogła już być złożona, ponieważ niemożliwym jest określenie, który zawodnik jest właściwym pałkarzem – i tym samym niemożliwym jest określenie, któremu pałkarzowi należy zapisać daną zagrywkę.

Przykład 30. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Czarek, któremu miotacz zakłada strajkaut [K]. W tym momencie sędzia techniczny nie wie, czy PA, AB oraz K zostaną zapisane Czarkowi czy Bogdanowi – wszystko zależy od tego, czy zostanie złożona apelacja. W związku z tym powinien wstrzymać się z zapisywaniem statystyk ofensywnych, może jednak zapisać strajkaut [K] miotaczowi w statystykach miotacza oraz wyautowanie [PO] łapaczowi w jego statystykach defensywnych. Na stanowisku pałkarza pojawia się Damian.



Jeżeli przed pierwszym narzutem do Damiana została złożona apelacja, to PA, AB oraz K należy zapisać Bogdanowi, Czarek będzie następnym właściwym pałkarzem, a prawidłowy zapis w części centralnej protokołu będzie wyglądał tak, jak nailustracji po lewej.

Jeżeli natomiast apelacja nie zostanie złożona i miotacz wykona narzut podczas obecności Damiana na stanowisku pałkarza, to PA, AB oraz K zostaną zapisane Czarkowi, Bogdan nie otrzyma żadnych statystyk ofensywnych, a następnym właściwym pałkarzem będzie znajdujący się na stanowisku pałkarza Damian.



Wstrzymanie się z przyznawaniem statystyk ofensywnych zatem jak najbardziej ma sens.

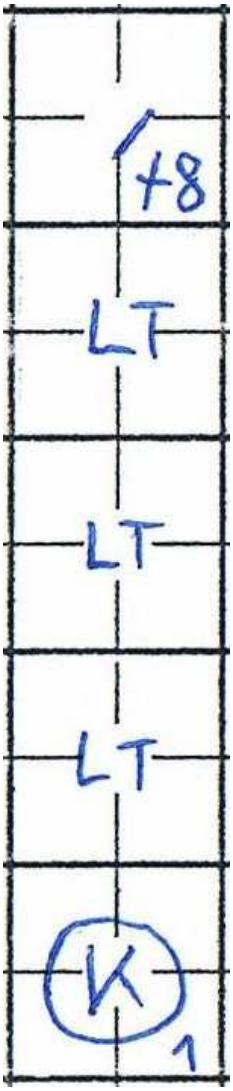
UWAGA: Ani sędzia boiskowy, ani sędzia techniczny w przypadku, gdy zdadzą sobie sprawę, iż na stanowisku pałkarza znajduje się niewłaściwy pałkarz, nie mogą w żadnym wypadku dawać po sobie poznać, iż taka sytuacja ma miejsce, a tym bardziej nie mogą w żaden sposób informować o tym żadnej z drużyn. Wykrycie błędu, a także ewentualne podjęcie odpowiednich działań (lub ich zaniechanie) jest wyłącznie w interesie drużyny będącej w obronie.

O tym, który zawodnik jest następnym pałkarzem w sytuacji, gdy miało miejsce pomylenie kolejności odbijania, decyduje się na podstawie następujących kryteriów:

a) jeżeli została złożona apelacja i zostaje ona uznana, zawodnik, który powinien był zajmować stanowisko pałkarza zostaje wyautowany i to jemu zapisuje się odpowiednie statystyki ofensywne, a następnym właściwym pałkarzem jest następny zawodnik z kolejności odbijania.

b) jeżeli apelacja nie została złożona lub została złożona za późno, następnym właściwym pałkarzem jest zawodnik, który jest w kolejności odbijania następny po tym, który w wyniku braku apelacji stał się właściwym pałkarzem i którego zagrywki zostały uznane za zgodne z przepisami. Innymi słowy, jeżeli w wyniku braku apelacji akcje niewłaściwego pałkarza stają się zgodne z przepisami, kolejność

odbijania jest kontynuowana z pominięciem wszystkich pałkarzy, którzy występują w kolejce pomiędzy pałkarzem, który zgodnie z kolejnością odbijania miał zająć pozycję na stanowisku pałkarza a tym, który faktycznie zajął tę pozycję.



Przykład 31. Adam odbija hita. Na stanowisko pałkarza wchodzi Edward, który zostaje wyautowany przez strajkaut [K]. Następny na stanowisko pałkarza wchodzi Franek.

Jeżeli drużyna w obronie złożyła apelację przed pierwszym narzutem do Franka, to prawidłowy zapis w części centralnej powinien wyglądać tak jak na ilustracji po lewej. Następnym właściwym pałkarzem jest Franek (kolejka od Edwarda jest kontynuowana z pominięciem Bogdana, Czarka i Damiana). Edwardowi zapisuje się PA, AB oraz K, miotaczowi drużyny przeciwnej K w statystykach miotacza, a łapaczowi PO w statystykach defensywnych.

Gdyby jednak zespół będący w obronie złożył apelację przed pierwszym narzutem do Franka, to PA, AB oraz K należałoby zapisać Bogdanowi, K miotaczowi oraz PO łapaczowi, a następnym właściwym pałkarzem byłby Czarek. Odpowiedni zapis w części centralnej ilustruje przykład po prawej stronie.

Automatyczne wyautowania lub auty wynikające z przepisów (OBR)

Poza dotychczas wymienionymi zarówno w baseballu, jak i w softballu istnieje wiele innych możliwości na wyautowanie zawodnika. Sytuacje te jednak występują stosunkowo rzadko, dlatego też zostały połączone w jedną grupę – używanie osobnego symbolu dla każdej z nich byłoby uciążliwe i zbędne.

Sytuacje te, zgodnie z podręcznikiem dla sędziów technicznych Międzynarodowej Federacji Baseballu (IBAF), uznawane są za tzw. „wyautowania automatyczne" (*automatic putouts*) bądź auty wynikające z przepisów (*out by rule*).

Skrót od drugiego określenia (OBR) jest używany jako symbol całej grupy 14 autów. Poza symbolem „OBR" w omawianych sytuacjach należy zapisywać także sposób, w jaki doszło do wyautowania (bądź cyfrę odpowiadającą obrońcy, któremu zgodnie z przepisami należy zapisać

wyautowanie [PO]), a także – w prawym górnym narożniku – numer, dzięki któremu można łatwo określić, na podstawie jakiego przepisu został ogłoszony aut.

Jeżeli pojawiają się wątpliwości co do tego, na podstawie jakiego przepisu zawodnik został wyautowany, należy zwrócić się do sędziego ogłaszającego aut z prośbą o rozwianie tych wątpliwości (tj. o sprecyzowanie, na który przepis sędzia się powołuje) tak szybko, jak tylko to jest możliwe, ale i tak, aby nie zakłócać przebiegu meczu.

UWAGA: W trakcie meczu mogą przytrafiać się sytuacje, które nie pokrywają się dokładnie z przepisami. W takich przypadkach poza symbolem „OBR" należy umieścić numer automatycznego wyautowania najbardziej zbliżonego do zaistniałej sytuacji. Dobrym zwyczajem jest również odnotowanie opisu takiej sytuacji w notatkach – na odwrotnej stronie arkusza gospodarzy.

1. Pałkarz zostaje wyautowany na skutek nielegalnie odbitej piłki [PGB 10.09 b) 2)].

Piłka zostaje uznana za nielegalnie odbitą, gdy:

- *po odbiciu piłki lub zrobieniu skrótu fair pałka uderza piłkę drugi raz na terytorium fair* [PGB 6.05 h)],

- *pałkarz (…) odbija piłkę z jedną lub obiema stopami znajdującymi się na ziemi całkowicie poza stanowiskiem pałkarza* [PGB 6.06 a)],

- *pałkarz (…) przechodzi z jednego stanowiska pałkarza do drugiego w czasie, gdy miotacz zajął już pozycję gotowości do miotania* [PGB 6.06 b)],

- *pałkarz (…) używa lub próbuje używać pałki, która według opinii sędziego została zmodyfikowana w taki sposób, by poprawić długość odbicia lub zmienić tor lotu piłki* [PGB 6.06 d)].

We wszystkich wymienionych przypadkach pałkarzowi zapisuje się PA oraz AB, a łapaczowi w jego statystykach defensywnych – PO.

2. Pałkarz zostaje wyautowany na skutek zrobienia skrótu w terytorium FOUL przy dwóch strajkach [PGB 6.05 d), 10.09 b) 3)].

W tym przypadku należy użyć symbolu „OBR K", gdyż zgodnie z przepisami przyznaje się pałkarzowi (w statystykach ofensywnych) oraz miotaczowi (w statystykach miotacza) strajkaut [K]. Wyautowanie [PO] należy przypisać łapaczowi w jego statystykach defensywnych. Takiego samego zapisu używa się, kiedy pałkarz zostaje wyautowany, gdy próbując *„odbić trzeci strajk, zostaje trafiony narzutem"* [PGB 6.05 f)].

Znak „#" w prawym dolnym rogu oznacza numer kolejnego strajkautu [K] danego miotacza (jeśli jest to pierwszy strajkaut tego miotacza należy wpisać „1", jeśli drugi – „2" itd.)

3. Pałkarz zostaje wyautowany na skutek bycia dotkniętym przez piłkę, którą sam odbił [PGB 6.05 g), 10.09 b) 4)].

W tym przypadku pałkarz zostaje wyautowany tylko, jeżeli dotknie piłkę poza boksem pałkarza i w terytorium fair. W innym przypadku sędzia orzeknie „foulball".

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, a łapaczowi PO.

4. Pałkarz zostaje wyautowany, ponieważ przeszkadzał łapaczowi [PGB 6.06 c), 10.09 b) 5)].

Sędzia orzeknie interferencję, jeżeli pałkarz *„przez wychodzenie ze stanowiska pałkarza lub wykonywanie jakichkolwiek innych ruchów mających na celu przeszkodzenie grze łapacza na bazie domowej, interferuje z łapiącym lub rzucającym łapaczem"* .

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, a łapaczowi PO.

5. Pałkarz odbija poza swoją kolejnością [PGB 6.07, 10.09 b) 6)].

W tym przypadku pałkarz, który odbijał poza swoją kolejnością, zostaje wyautowany po apelacji drużyny przeciwnej, zanim zostanie wykonany kolejny narzut.

Wyjątek: jeżeli pałkarz, który odbijał poza swoją kolejnością, zostaje wyautowany w wyniku zagrywki i drużyna przeciwna składa apelację, w wyniku której prawidłowy pałkarz zostaje wyautowany, wyautowanie należy zapisać tak, jakby wynikało ono z przeprowadzonej zagrywki. Tym samym należy przypisać każdemu z odpowiednich obrońców asysty [A]oraz wyautowania [PO].

6. Pałkarz zostaje wyautowany, gdyż odmawia dotknięcia pierwszej bazy po otrzymaniu bazy darmo [PGB 10.09 b) 7)].

Ten przepis stosuje się w przypadkach, gdy pałkarz-biegacz odmawia dotknięcia pierwszej bazy po otrzymaniu bazy darmo w wyniku narzucenia czterech boli [BB], trafienia narzutem [HP] lub interferencji obrońcy [IO].

7. Biegacz zostaje wyautowany, gdyż odmawia awansowania z bazy trzeciej (w przypadku, gdy ma miejsce bieg wymuszony) na bazę domową i zdobycia zwycięskiego obiegu [PGB 10.09 b) 8)].

Przy punktach 6. i 7. zgodnie z przepisem 4.09 b) stosuje się karę: *„Jeżeli biegacz na trzeciej bazie odmawia awansu i w rozsądnym czasie dotknięcia bazy domowej, sędzia unieważni obieg, uzna biegacza naruszającego tę regułę za wyautowanego i nakaże wznowienie gry. Jeżeli przy dwóch autach pałkarz-biegacz odmawia awansu i dotknięcia pierwszej bazy, sędzia unieważni obieg, gracza naruszającego tę regułę uzna za wyautowanego i rozkaże wznowienie gry”.*

Wyautowanie [PO] zalicza się łapaczowi.

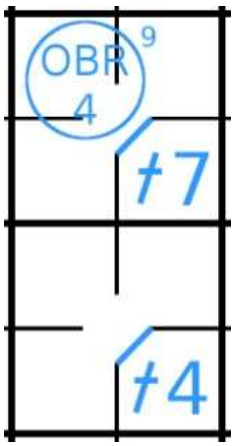
8. Pałkarz wyautowany przez niezłapany infield fly [PGB 6.05 e), 10.09 c) 1)].

Wyautowanie [PO] zostaje zaliczone na konto zawodnika obrony, który w opinii sędziego technicznego mógł złapać piłkę.

Przykład po lewej obrazuje sytuację, gdy trzeciobazowy nie złapał piłki z powietrza, ogłoszonej jako infield fly, a w opinii sędziego technicznego to właśnie on mógł bez problemu złapać tę piłkę.

UWAGA: Jeżeli piłka ogłoszona przez sędziego jako infield fly zostaje złapana przez obrońcę, należy to zapisać jako „IF#” (zakreślone w okrąg), gdzie znak „#” oznacza obrońcę, który złapał piłkę. Gdyby trzeciobazowy z powyższego przykładu złapał piłkę ogłoszoną jako infield fly, wówczas należałoby to zapisać jako „IF5”.

9. Biegacz zostaje wyautowany, ponieważ został uderzony przez odbitą piłkę (włącznie z infield fly, jeżeli znajdował się poza bazą) [PGB 7.09 k), 10.09 c) 2)].

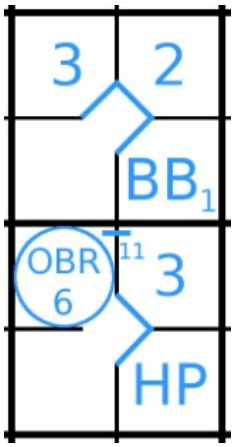


Wyautowanie [PO] zostaje zaliczone na konto zawodnika obrony, który znajdował się najbliżej miejsca, w którym biegacz został uderzony. Pałkarzowi należy zaliczyć hit [H] (nawet jeżeli miało to miejsce przy dwóch autach), pod warunkiem, że nie był to infield fly. Należy pamiętać, że jeżeli odbita piłka minęła zawodnika obrony (innego niż miotacz) i uderzyła biegacza, ten biegacz nie jest wyautowany.

10. Biegacz zostaje wyautowany, ponieważ nie biegł w ścieżce, próbując uniknąć bycia dotkniętym [PGB 7.08 a) 1), 10.09 c) 3)].

Wyautowanie [PO] zostaje zaliczone na konto obrońcy, którego unikał biegacz; asysty [A] powinny zostać zaliczone, o ile miały miejsce. W przykładzie biegacz jest na pierwszej bazie. Miotacz przepuszcza piłkę odrzuconą przez łapacza po narzucie. Biegacz próbuje zdobyć kolejną bazę. Zostaje złapany w gonitwę (*rundown*) między bazami i unika bycia dotkniętym – wybiega ze ścieżki, przez co zostaje wyautowany.

11. Biegacz zostaje wyautowany, ponieważ wyprzedził innego biegacza [PGB 7.08 h), 10.09 c) 4)].

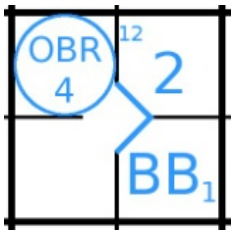


Wyautowanie [PO] zalicza się na konto obrońcy stojącego najbliżej miejsca, gdzie nastąpiło wyprzedzanie.

Przykład: Pierwsza i druga baza zajęta, pałkarz odbija piłkę na krawędź zapola. Biegacz na drugiej bazie nie wychodzi daleko od bazy, obawiając się, że piłka zostanie złapana z powietrza.

Biegacz z pierwszej bazy szybko z niej wybiegł i wyprzedził swojego kolegę z drużyny zaraz za drugą bazą.

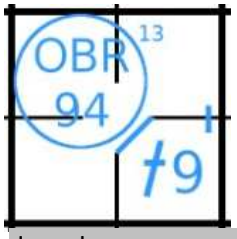
12. Biegacz zostaje wyautowany na skutek biegu po bazach w odwrotnej kolejności [PGB 7.08 i), 10.09 c) 5)].



Wyautowanie [PO] zalicza się obrońcy, który stał przy bazie, od której biegacz zaczął odwrotny bieg.

Przykład: Gdy miotacz jest gotów do oddania narzutu, biegacz z drugiej bazy zaczyna bieg w stronę pierwszej, aby zdezorientować obronę.

13. Biegacz zostaje wyautowany na skutek interferencji z obrońcą [PGB 7.09 f), 10.09 c) 6)].

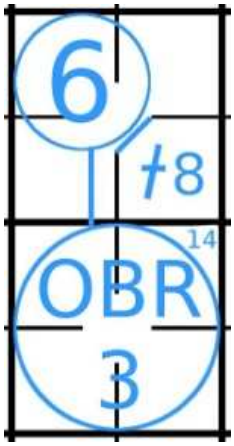


Wyautowanie zalicza się obrońcy, z którym biegacz interferował, chyba że obrońca był w trakcie rzutu podczas interferencji. W tym przypadku wyautowanie [PO] zalicza się temu obrońcy, do którego rzut był kierowany, oraz zalicza się asystę [A] polowemu, któremu przeszkodzono w rzucie.

Przykład: pałkarz-biegacz próbuje zdobyć drugą bazę i przewraca drugobazowego w momencie, gdy ten próbuje złapać rzut od zapolowego.

Przepis ten stosuje się również w przypadku, gdy pałkarz-biegacz, biegnąc drugą połowę dystansu od bazy domowej do pierwszej, zbacza z linii prostej, podczas gdy piłka jest podawana na pierwszą bazę i tym samym interferuje z obrońcą.

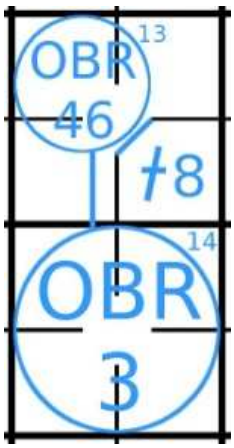
14. Pałkarz-biegacz zostaje wyautowany przez interferencję biegacza znajdującego się przed nim [PGB 6.05 m), 10.09 c) 7)].



Wyautowanie zalicza się pierwszobazowemu. Jeżeli obrońca podczas interferencji był w trakcie rzutu, zalicza mu się asystę.

Przykład: Biegacz po jego wyautowaniu przeszkadza łącznikowi. Sędzia orzeka aut pałkarza-biegacza z powodu interferencji kolegi z drużyny. Jeżeli łącznik byłby w trakcie rzutu, należałoby mu dodatkowo przyznać asystę („OBR 63").

Istnieje możliwość jednoczesnego występowania wyautowań automatycznych nr 13 i 14, co pokazano na poniższym przykładzie:



Biegacz na pierwszej bazie, mniej niż dwa auty. Pałkarz odbija w stronę drugobazowego, który chwyta piłkę szybko, co daje mu szansę na wykonanie podwójnego autu.

Obrońca czekający na piłkę (aby podać ją do łącznika wchodzącego na drugą bazę) zostaje przewrócony przez biegacza.

UWAGA: W przypadku softballu wyautowania automatyczne należy klasyfikować, porównując sytuację na boisku z opisanymi powyżej zagrywkami (przytoczone paragrafy pochodzą z „Przepisów gry w baseball", choć wiele z opisywanych sytuacji prowadzi – na podstawie odpowiednich reguł - do automatycznych wyautowań także w softballu). Jeżeli podczas protokołowania meczu softballowego sędzia techniczny będzie miał problem z porównaniem sytuacji, po której dochodzi do wyautowania, z jakąkolwiek z powyższych, to należy opisać to jako „OBR" bez żadnego numeru, zapisać PO obrońcy, który był najbliżej wyautowanego zawodnika, a zaistniałą sytuację należy opisać w notatkach.

2. Asysta (A – *assist*)

Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na fakt, iż w polskim żargonie baseballowym mamy do czynienia z dwoma rodzajami asyst – asystami defensywnymi (*A – assist*) oraz asystami ofensywnymi (*RBI – runs batted in*).

Niniejszy rozdział dotyczył będzie asyst defensywnych. Należy zwrócić uwagę, że za każdym razem, gdy w podręczniku pojawia się samo słowo „asysta", dotyczy to asysty defensywnej. Pojęcie asysty utrwaliło się już w polskim żargonie baseballowym jako odpowiednik anglojęzycznej *assist*. *Run batted in* natomiast było pojęciem, które od początku nie miało polskiego odpowiednika, dlatego też, ilekroć treść będzie dotyczyła tego pojęcia, zawsze będzie używany polski odpowiednik *asysta ofensywna.*

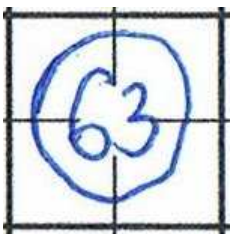
Asystę należy zapisać każdemu obrońcy, który *rzuca piłkę lub wpływa na lot odbitej lub rzuconej piłki tak, że skutkuje to wyautowaniem lub skutkowałoby, gdyby nie błąd obrony. Zapisowy może przyznać tylko jedną asystę każdemu obrońcy rzucającemu piłkę bądź zmieniającemu jej lot podczas gonitwy (*run-down*), która kończy się wyautowaniem lub zakończyłaby się wyautowaniem, gdyby nie błąd obrony* [PGB 10.10 a) 1)].

Najprostszym przykładem asysty jest sytuacja opisana w przykładzie 12, w którym miotacz asystuje pierwszobazowemu po złapaniu łatwej piłki odbitej w jego stronę. Jest to przykład asysty, o której mówią pierwsze dwa słowa przytoczonego przepisu. Sprawa komplikuje się nieco przy jego dalszej części – najlepiej zobrazują to przykłady.

Przykład 32. Pałkarz odbija piłkę płasko pomiędzy trzeciobazowego a łącznika. Trzeciobazowy, rzucając się na piłkę (*diving play*), nie łapie jej, jednak dzięki muśnięciu piłki rękawicą osłabia jej prędkość i zmienia jej tor lotu tak, iż zmierza ona w kierunku nadbiegającego łącznika (który bez tego muśnięcia – i tym samym bez zmiany toru lotu - nie byłby w stanie jej złapać). Łącznik chwyta piłkę i podaje na pierwszą bazę na czas, by wyautować pałkarza-biegacza. Obu obrońcom należy się asysta.

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, natomiast obrońcom – trzeciobazowemu i łącznikowi A, a pierwszobazowemu – PO.

Zapisowy nie może uznać zwykłego, nieskutecznego kontaktu z piłką za asystę [komentarz do PGB 10.10 a) 1)].



Przykład 33. Pałkarz odbija niezbyt mocno piłkę po ziemi w kierunku łącznika. Po drodze miotacz próbuje ją złapać, jednak popełnia błąd – piłka trąca jego rękawicę i przetacza się między nogami, zmierzając dalej w kierunku łącznika. Łącznik chwyta piłkę i podaje do pierwszobazowego na czas, by wyautować pałkarza-biegacza.

W tym przykładzie miotacz mógł wpłynąć na tor lotu piłki, jednak to nie temu wpływowi łącznik zawdzięcza to, iż zdołał złapać piłkę, zatem miotaczowi nie należy się asysta.

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, łącznikowi A, natomiast pierwszobazowemu – PO.

Przykład 34. Biegacz na drugiej bazie wychodzi podczas narzutu daleko, prowokując łapacza do podania piłki na „dwójkę". Biegacz zbyt późno wraca na bazę i zorientowawszy się, iż drugobazowy ma piłkę, zaczyna uciekać w kierunku trzeciej bazy, wpadając w gonitwę (*rundown*). Drugobazowy biegnie za biegaczem, podając w końcu piłkę do trzeciobazowego. Ten zaczyna gonić wracającego na „dwójkę" biegacza, ostatecznie jednak okazuje się wolniejszy, więc podaje piłkę do drugobazowego, który zdążył wrócić na „dwójkę". Ten znowu goni biegacza, w końcu podaje do łącznika, który dotyka przeciwnika. Zostaje ogłoszony aut.

W powyższym przykładzie drugobazowy faktycznie dwa razy uczestniczył w gonitwie, jednak zgodnie z przytoczonym przepisem 10.10 a) 1) należy mu się tylko jedna asysta (nawet gdyby opisana sytuacja powtórzyła się jeszcze 10 razy).

Łapaczowi, drugobazowemu oraz trzeciobazowemu należy zapisać A, natomiast łącznikowi – PO.

PORADA: Odnotowanie gonitwy (*rundown*), a właściwie zawodników biorących w niej udział, staje się tym trudniejsze, im dłużej ona trwa, a zatem im więcej jest podań pomiędzy obrońcami i im więcej zawodników angażuje się w gonitwę (sprawa staje się trochę łatwiejsza, jeżeli sędzia techniczny zna obrońców). Dlatego warto w trakcie gonitwy odnotowywać, kto bierze w niej udział, zapisując na boku cyfry identyfikujące obrońców bądź numery ich strojów. I tak, przy założeniu, że każdy obrońca ma numer stroju odpowiadający oznaczeniu jego pozycji powiększonemu o 10 (miotacz – 1+10 = 11; łapacz – 2+10 = 12; pierwszobazowy – 3+10 = 13 itd.), w powyższym przykładzie taki zapis wyglądałby następująco „24546" lub „12-14-15-14-16".

Przykład 35. Pałkarz odbija mocno i płasko w kierunku miotacza, który próbując odruchowo złapać piłkę, trąca ją tylko rękawicą. Odbita piłka traci na prędkości i leci wysoko, dzięki czemu pierwszobazowy łapie ją z powietrza, autując pałkarza-biegacza.

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, miotaczowi A, natomiast pierwszobazowemu PO.

Asystę należy przyznać także każdemu obrońcy, który *rzuca piłkę bądź wpływa na jej lot podczas zagrywki, której rezultatem jest wyautowanie biegacza z powodu interferencji lub opuszczenia ścieżki między bazami* [PGB 10.10 a) 2)].

Przykłady ilustrujące sytuacje, które obejmuje powyższy przepis, zostały przedstawione przy ilustrowaniu wyautowań automatycznych nr 10 i nr 13 (s. 46).

Asystę należy przyznać także w trakcie apelacji związanych ze zbyt wczesnym opuszczeniem bazy podczas łapania piłki z powietrza (przykłady 15, 16 i 18) czy z niedotknięciem bazy przez biegacza (przykład 21).

UWAGA: Narzut nigdy nie może być traktowany jako podanie, dlatego też sam narzut nigdy nie może być traktowany jako asysta.

Sędzia techniczny nie powinien przyznawać asysty *miotaczowi ani po wykonaniu strajkautu [K], chyba że złapie on piłkę po przepuszczonym trzecim strajku i poda ją tak, że następuje wyautowanie* [PGB 10.10 b) 1)], ani, *gdy po przepisowym narzucie łapacz autuje dowolnego biegacza (zdejmując z bazy (pick-off), łapiąc podczas kradzieży lub dotykając (tag) podczas zdobywania bazy domowej)* [PGB 10.10 b) 2)].

W poprzednim podrozdziale była mowa o tym, iż po strajkaucie przyznaje się wyautowanie [PO] łapaczowi, o ile złapie on trzeci strajk, lub po jego niezłapaniu wyautuje pałkarza przez dotknięcie. W takich sytuacjach nie można jednak przyznać miotaczowi asysty – zgodnie z przytoczonym wyżej przepisem 10.10 b) 1).

Przykład 36. Pierwsza baza nie jest zajęta. Pałkarz nie trafia w narzut, jest to jego trzeci strajk. Łapacz nie chwyta jednak piłki, która odbija się od jego maski i toczy się w kierunku miotacza, który chwyta piłkę i podaje ją na pierwszą bazę, autując pałkarza-biegacza. Był to drugi strajkaut [K] założony przez aktualnego miotacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, miotaczowi K (w statystykach miotacza) oraz A (w statystykach defensywnych), a pierwszobazowemu PO.

Analogiczna sytuacja, w której to jednak łapacz chwyta i podaje piłkę na pierwszą bazę, została przedstawiona w przykładzie 8. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż miotacz nie otrzymuje asysty.

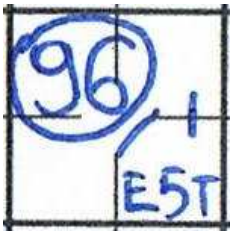
Przykład 37. Biegacz na „jedynce” wychodzi daleko od bazy. Sprowokowany łapacz po złapaniu przepisowego narzutu podaje piłkę na pierwszą bazę, podejmując próbę zdejmowania (*pick-off*). Próba ta kończy się sukcesem.

Łapaczowi zapisuje się A, natomiast pierwszobazowemu PO.

Wyautowania podczas prób kradzieży wraz z przykładami odpowiedniego zapisu zostaną omówione w podrozdziale dotyczącym udaremnionych prób kradzieży [CS] (s. 142).

Sędzia techniczny nie powinien także przyznawać asysty *obrońcy, którego niecelny rzut pozwolił biegaczowi awansować, nawet jeżeli w trakcie następującej po tym zagrywki biegacz ten zostaje wyautowany. Zagrywka, która następuje po złym zagraniu (niezależnie, czy złe zagranie jest błędem [E], czy nie), jest zawsze nową zagrywką, w związku z tym obrońcy, który źle zagrał, nie*

powinno się przyznawać asysty, chyba że obrońca ten weźmie udział w nowej zagrywce [PGB 10.10 b) 3)].



Przykład 38. Pałkarz odbija piłkę w kierunku trzeciobazowego, który podaje niecelnie piłkę na „jedynkę", przerzucając nad pierwszobazowym. Biegacz próbuje wykorzystać błąd i rusza w kierunku drugiej bazy, jednak prawozapolowy, który asekurował pierwszobazowego przy zagrywce, łapie przerzuconą piłkę i podaje ją do łącznika, który dotyka biegacza znajdującego się jeszcze przed drugą bazą.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, prawozapolowemu A, natomiast łącznikowi PO. Trzeciobazowemu należy ponadto zapisać błąd [E] (błędy zostaną omówione w następnym podrozdziale).

Jak widać, niecelnego podania trzeciobazowego nie można traktować jako asysty, nawet mimo faktu, iż było ono niewątpliwie przyczyną, dzięki której biegacz podjął próbę awansu na drugą bazę, i tym samym dzięki której ów biegacz został wyautowany. Jest to protokołowanie zgodne z przytoczonym przepisem 10.10 b) 3).

UWAGA: Cyfr oznaczających obrońców biorących udział w zagrywce nie należy oddzielać żadnymi separatorami. Przykładowo w sytuacji opisanej w przykładzie 32 prawidłowy zapis to „563", a nie np. „5-6-3". Obrońców oznacza się cyframi (0-9), w związku z czym oczywiste jest, że za każdym razem ostatnia (lub jedyna) cyfra oznacza obrońcę, któremu należy zapisać wyautowanie [PO], a wszystkie pozostałe – obrońców, którym należą się asysty [A]. W przywołanym przykładzie asysty należą się obrońcom oznaczanym cyframi „5" (trzeciobazowy) oraz „6" (łącznik), a nie obrońcy oznaczanemu przez liczbę „56", gdyż takiego oznaczenia po prostu nie ma i być nie może. Dlatego też zapis z separatorami jest niewłaściwy – jest zbędną stratą miejsca, niepotrzebnie zagęszczającą zapis zagrywek.

W tym momencie należy zwrócić uwagę na wyautowania nieasystowane. Sytuacja obrazująca taką zagrywkę została opisana w przykładzie 11. Nieprawidłowym byłby w tej sytuacji zapis „3-3" lub „33", gdyż sugerowałby, iż pierwszobazowemu należy – poza wyautowaniem [PO] – zapisać asystę [A]. Byłoby to niezgodne z regułą 10.10 a) nawet w sytuacji, gdyby pierwszobazowy w tym przykładzie podrzucił piłkę, nie będąc na pierwszej bazie, i złapał ją, mając już z tą bazą kontakt.

3. Błąd (E, e – *error*)

Uznanie zagrywki za błąd [E, e] leży wyłącznie w ocenie sędziego technicznego (podobnie jak w przypadku hita [H]), choć obszerne wytyczne do sklasyfikowania gry obrońcy jako błędu zostały omówione w regule 10.12 oficjalnych „Przepisów gry w baseball". W tym podrozdziale na podstawie przykładów zostanie omówiona cała ta reguła.

Przed przejściem do szczegółowej analizy przepisu 10.12 należy zdać sobie sprawę z faktu, iż błąd można zapisać wyłącznie wtedy, gdy na nieudanej zagrywce korzysta drużyna przeciwna. Oznacza to tyle, iż jeżeli dojdzie do nieudanej zagrywki, ale drużyna będąca w ataku nie odniesie w związku z tym żadnej korzyści, nie można zapisać żadnemu obrońcy błędu [E, e] jako statystyki meczowej. Najlepiej zobrazować to przykładem: niezłapanie piłki z powietrza jest błędem, ponieważ zawodnik ataku odnosi korzyść w postaci niebycia wyautowanym; przerzucenie bazy nie jest błędem, jeżeli nie prowadzi do awansu jakiegokolwiek z biegaczy na dalsze bazy itp.

Wszystkie rodzaje błędów odnotowywanych w protokole (i równocześnie w statystykach defensywnych) można podzielić na:

- błędy decydujące (*decisive errors*) [E]
- błędy umożliwiające zdobycie dodatkowych baz (*extra-base errors*) [e]

Błędy decydujące [E]

Błędy decydujące obejmują wszystkie nieudane zagrywki, które przedłużają obecność pałkarza na stanowisku pałkarza czy biegacza na bazach. Inaczej mówiąc, błąd decydujący można przyznać wyłącznie wtedy, gdy jest pewne, iż gdyby nie doszło do nieudanej zagrywki, zawodnik ataku zostałby wyautowany. Ten rodzaj błędów zapisuje się przy użyciu dużej litery „E", wraz z symbolem obrońcy, który popełnił błąd. W zależności od rodzaju, błąd decydujący zapisuje się przy użyciu symbolu:

E# błąd podczas łapania piłki (rzuconej lub odbitej po ziemi)

E#T błąd podczas rzucania piłki

E#F błąd podczas łapania piłki z powietrza

Symbol „#" identyfikuje obrońcę, który popełnił błąd.

Jako iż błędy decydujące oznaczają sytuacje, które mogły zakończyć się autem, należy zaznaczać wszelkie asysty. Jeżeli np. łącznik podał celnie, a pierwszobazowy nie złapał piłki, dzięki czemu pałkarz-biegacz zdobył pierwszą bazę, to łącznikowi należy zapisać asystę [A]. Odpowiednie przykłady w dalszej części tekstu będą najlepszą ilustracją takiego protokołowania.

Błędy umożliwiające zdobycie dodatkowych baz [e]

Są to błędy, których efektem jest awans co najmniej jednego biegacza o co najmniej jedną bazę. Innymi słowy, są to nieudane zagrywki, dzięki którym co najmniej jeden biegacz awansuje, przy czym, gdyby zagrywka nie była nieudana, i tak nie byłoby autu, a żaden z biegaczy nie awansowałby. Ten rodzaj błędów zapisuje się przy użyciu małej litery „e", wraz z symbolem obrońcy, który popełnił błąd. W zależności od rodzaju, błąd umożliwiający zdobycie dodatkowych baz zapisuje się przy użyciu symbolu:

e# błąd podczas łapania piłki (rzuconej lub odbitej po ziemi)

e#T błąd podczas rzucania piłki

Jako iż błędy umożliwiające zdobycie dodatkowych baz oznaczają sytuacje, które i tak nie zakończyłyby się autem, nie można nikomu przyznawać asysty, jeżeli nieudana zagrywka zostaje uznana za taki właśnie błąd.

UWAGA: Wielkość litery „e" służy wyłącznie do odróżnienia rodzaju błędu w zapisie w części centralnej protokołu. Oba rodzaje błędów – zarówno te oznaczane wielką, jak i małą literą - zapisuje się danemu obrońcy w jego statystykach defensywnych w kolumnie „E".

Błędy - przykłady

Różnice pomiędzy typami błędów najlepiej zobrazują przykłady ilustrujące poszczególne reguły 10.12 „Przepisów gry w baseball".

Sędzia techniczny powinien przyznać błąd każdemu obrońcy:

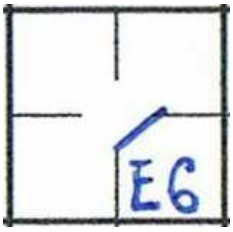
- *którego złe zagranie (niezdarność przy zatrzymywaniu piłki, niezłapanie lecącej piłki lub niekontrolowany rzut) przedłuża podejście ofensywne pałkarza, przedłuża obecność biegacza na bazach bądź pozwala biegaczowi awansować o jedną lub więcej baz (chyba że w opinii zapisowego obrońca, przy mniej niż dwóch autach i biegaczu na trzeciej bazie, celowo nie złapał piłki odbitej w powietrze w terytorium foul, chcąc uniemożliwić drużynie przeciwnej zdobycie obiegu po złapaniu takiej piłki);*

- *któremu nie udaje się złapać piłki z powietrza odbitej w terytorium foul, przez co przedłuża obecność pałkarza w jego boksie (nie jest istotne, czy pałkarz ten zdobywa następnie pierwszą bazę, czy zostaje wyautowany);*

- *który łapie odbitą po ziemi lub rzuconą piłkę i ma wystarczająco dużo czasu, by wyautować pałkarza-biegacza, ale nie wywiązuje się z tego;*

- *który łapie odbitą po ziemi lub rzuconą piłkę i ma wystarczająco dużo czasu, by wykonać aut z wymuszeniem, ale nie wywiązuje się z tego* [PGB 10.12 a) 1), 2), 3), 4)].

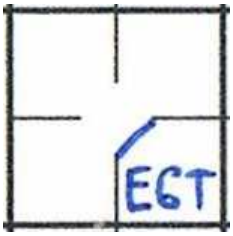
UWAGA: Należy zapoznać się również z obszernym komentarzem do przepisu 10.12 a) 1).



Przykład 39. Pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku łącznika. Łącznik nieprawidłowo chwyta łatwą – w ocenie sędziego technicznego – piłkę, dzięki czemu pałkarz-biegacz bez problemu zdobywa pierwszą bazę.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a łącznikowi E.

Jest to błąd decydujący, o ile jest pewne, że gdyby łącznik złapał piłkę prawidłowo, miałby wystarczającą ilość czasu, by podać piłkę na pierwszą bazę i tym samym wyautować pałkarza-biegacza. Jeżeli nie ma takiej pewności, w takiej sytuacji należałoby zapisać hit, a nie błąd umożliwiający zdobycie dodatkowych baz (to zagadnienie zostanie szerzej omówione w rozdziale 4 w części 5).



Przykład 40. Pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku łącznika. Ten łapie piłkę bez problemu, jednak rzuca piłkę tak niecelnie, że pierwszobazowy nie ma szans jej złapać – dzięki temu pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera na „jedynkę".

Jest to błąd przy rzucaniu, co należy zaznaczyć przy zapisie zagrywki. Jest to błąd decydujący, ponieważ gdyby podanie było celne, pałkarz-biegacz zostałby wyautowany.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a łącznikowi E.

Przykład 41. Pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku łącznika. Ten łapie piłkę bez problemu i podaje ją celnie do pierwszobazowego, który z kolei jej nie łapie, dzięki czemu pałkarz-biegacz zdobywa „jedynkę".

Jest to błąd decydujący, ponieważ gdyby celne podanie zostało złapane, pałkarz-biegacz zostałby wyautowany. Łącznikowi należy się asysta, ponieważ - gdyby pierwszobazowy (a zatem inny obrońca) prawidłowo złapał piłkę – sytuacja ta mogłaby zakończyć się wyautowaniem.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, natomiast pierwszobazowemu E.

Przykład 42. Pałkarz odbija w powietrze w kierunku łącznika, który popełnia błąd i nie łapie łatwej – w ocenie sędziego technicznego – piłki. Dzięki temu pałkarz-biegacz zdobywa pierwszą bazę.

Jest to błąd przy łapaniu piłki z powietrza, co należy zaznaczyć przy zapisie zagrywki. Jest to błąd decydujący, ponieważ gdyby łącznik złapał piłkę z powietrza, pałkarz-biegacz zostałby wyautowany.

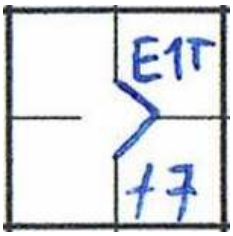
Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a łącznikowi E.

Przykład 43. Pałkarz odbija w powietrze w kierunku trzeciobazowego, ale na terytorium foul. Obrońca popełnia błąd i nie łapie łatwej – w ocenie sędziego technicznego – piłki. Dzięki temu pałkarz pozostaje na stanowisku pałkarza.

Jest to błąd przy łapaniu piłki z powietrza, co należy zaznaczyć przy zapisie zagrywki. Jest to błąd decydujący, ponieważ gdyby trzeciobazowy złapał piłkę z powietrza, pałkarz zostałby wyautowany.

Błąd należy zapisać, ponieważ gdyby nie ta nieprawidłowa zagrywka, zawodnik ataku zostałby wyautowany. Taki pałkarz może zostać później wyautowany w inny sposób, ale może też odbić hita, dostać bazę darmo itp. W związku z tym zapis w części centralnej należy umieścić tak, by pozostawić miejsce na ewentualny zapis akcji, w wyniku której ten zawodnik dostał się potem na bazę. W tym przypadku warunek ten został spełniony przez zapisanie przebiegu akcji mniejszymi znakami w prawym dolnym narożniku pola, w którym zaznacza się sposób, w jaki zawodnik zdobył pierwszą bazę.

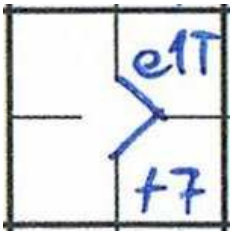
Trzeciobazowemu należy zapisać E.



Przykład 44. Po odbiciu hita zawodnik ataku zajmuje pierwszą bazę. Przed narzutem do następnego pałkarza miotacz próbuje zdjąć biegacza (*pick-off*), jednak rzuca wysoko ponad pierwszobazowym. Biegacz wykorzystuje nieudaną zagrywkę i awansuje na drugą bazę.

Jeżeli sędzia techniczny jest pewny, że celne podanie zakończyłoby się wyautowaniem biegacza (np. gdy biegacz wychodził bardzo daleko), to taką nieprawidłową zagrywkę należy uznać za błąd decydujący.

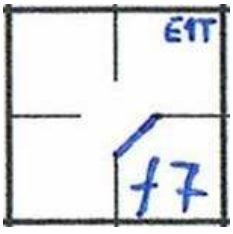
Miotaczowi należy zapisać E.



Przykład 45. Identyczna sytuacja jak w poprzednim przykładzie. Tym razem jednak sędzia techniczny nie ma pewności, czy prawidłowa zagrywka zakończyłaby się autem.

Jest to typowy przykład błędu umożliwiającego zdobycie dodatkowych baz – prawidłowo wykonana zagrywka nie skutkowałaby autem, jednak zawodnik ataku odniósł korzyść dzięki popełnionemu błędowi.

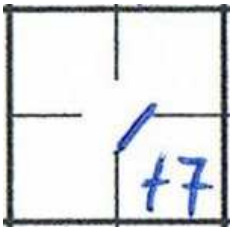
Miotaczowi należy zapisać E.



Przykład 46. Sytuacja identyczna jak w przykładzie 44. Tym razem jednak biegacz nie awansuje na drugą bazę.

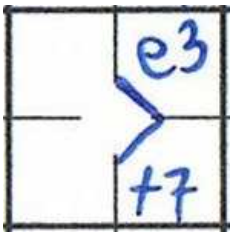
O ile sędzia techniczny jest pewien, że przy celnym podaniu doszłoby do wyautowania biegacza, należy taką zagrywkę uznać za błąd decydujący – biegacz odniósł korzyść w postaci uniknięcia wyautowania.

Miotaczowi należy zapisać E. W takiej sytuacji biegacz może w dalszej części meczu awansować, dlatego – analogicznie jak w przykładzie 43 – należy pozostawić miejsce na ewentualny zapis w przypadku takiego awansu.



Przykład 47. Sytuacja taka, jaką opisano w przykładzie 46. Tym razem jednak sędzia techniczny ma wątpliwości co do faktu, czy w razie poprawnego wykonania zagrywki doszłoby do wykonania autu.

Żaden biegacz nie odniósł dzięki takiej nieudanej zagrywce żadnej korzyści, w związku z czym nie przyznaje się żadnego błędu.



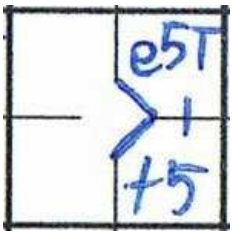
Przykład 48. Wracamy do sytuacji opisanej w przykładzie 44. Tym razem miotacz podaje celnie, ale pierwszobazowy nie łapie piłki. Nieudaną zagrywkę wykorzystuje biegacz, który awansuje na drugą bazę.

Jeżeli w ocenie sędziego technicznego nie było szansy na wyautowanie w przypadku prawidłowo wykonanej próby zdjęcia biegacza (*pick-off*), mamy do czynienia z błędem umożliwiającym zdobycie dodatkowych baz. W opisanej sytuacji nie ma mowy o żadnej asyście miotacza (skoro przy bezbłędnej zagrywce nie byłoby wyautowania, nie można przyznać asysty; w tej sytuacji autorem nieudanej zagrywki jest pierwszobazowy, dlatego to jemu należy zaliczyć błąd [E]).

Sędzia techniczny powinien przyznać błąd każdemu obrońcy, *którego niecelny rzut pozwala biegaczowi zdobyć bazę, jeżeli w opinii zapisowego biegacz zostałby wyautowany, gdyby podanie było celne — chyba że taki niecelny rzut jest wykonany, aby zapobiec kradzieży bazy* [PGB 10.12 a) 5)].

Pierwszą część powyższego przepisu wyczerpuje wiele z powyższych przykładów. W przypadku kradnięcia bazy odpowiednie przykłady zostaną przytoczone w podrozdziałach dotyczących kradzieży bazy [SB] oraz zapobieganiu kradzieży [CS] w dalszej części podręcznika.

Sędzia techniczny powinien przyznać błąd każdemu obrońcy, *którego niecelny rzut, mający zapobiec awansowi biegacza, pozwala temu bądź innemu biegaczowi na zdobycie dalszej bazy niż ta, do której dotarłby biegacz, gdyby podanie było celne;* [PGB 10.12 a) 6)]

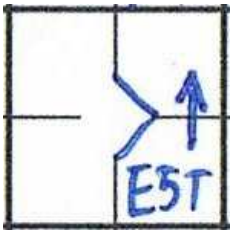


Przykład 49. Pałkarz odbił wolną piłkę po ziemi w kierunku trzeciobazowego. Obrońca po jej złapaniu nie ma już praktycznie szansy na wyautowanie pałkarza-biegacza, mimo to rzuca piłkę do pierwszobazowego, zdecydowanie niecelnie – dzięki temu biegacz awansuje na drugą bazę.

Jako iż nawet celne podanie nie zakończyłoby się autem, awans na pierwszą bazę należy ocenić jako hit [H]. Oczywiście, gdyby podanie było celne (i złapane), biegacz nie awansowałby na drugą bazę, dlatego też ten awans należy zapisać jako skutek błędu (umożliwiającego zdobycie dodatkowych baz).

Przyczyny awansu na pierwszą oraz na drugą bazę zostały w tym przykładzie połączone kreską, ponieważ obie są różne, jednak pomiędzy obiema zagrywkami, będącymi przyczynami tych awansów (hitem i błędem), istnieje ciągłość.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB oraz hit [H], miotaczowi hit [H] w statystykach miotacza, a trzeciobazowemu E.



Przykład 50. Pałkarz odbił w kierunku trzeciobazowego, który ma problemy ze złapaniem piłki, jednak podnosi ją na czas, by jeszcze wyautować pałkarza-biegacza. Rzuca jednak niecelnie, dzięki czemu biegacz nie tylko zdobywa pierwszą bazę, ale i awansuje na drugą.

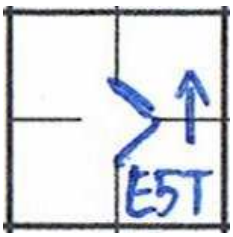
Jest to oczywiście błąd decydujący, ponieważ gdyby podanie było celne, to w opinii sędziego technicznego zostałby wykonany aut. Należy to zaklasyfikować również jako błąd rzutowy, ponieważ pomimo problemów z łapaniem trzeciobazowy (ponownie w opinii sędziego technicznego) i tak miał jeszcze wystarczająco dużo czasu, by podać piłkę na „jedynkę" i tym samym wyautować pałkarza-biegacza.

Awanse na pierwszą oraz na drugą bazę mają tę samą przyczynę (błąd), ale gdyby nie owa przyczyna, zawodnik ataku nie awansowałby nawet na pierwszą bazę. Dlatego też tę przyczynę należy zapisać w polu odpowiadającym awansowi na pierwszą bazę (bo pałkarz-biegacz nie zdobyłby jej, gdyby nie błąd), a awans na następną bazę należy zaznaczyć strzałką (co oznacza, iż awans ten wynika z tego samego powodu, co awans na wcześniejszą bazę).

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a trzeciobazowemu E.

Sędzia techniczny powinien przyznać błąd każdemu obrońcy, *podczas podania którego piłka nienaturalnie się odbija, trafia w bazę lub w deskę miotacza lub trafia biegacza, obrońcę lub sędziego, w efekcie czego biegacze awansują* [PGB 10.12 a) 7)].

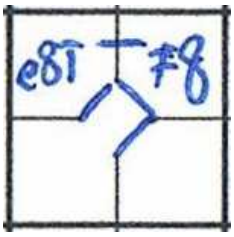
UWAGA: *Zapisowy powinien stosować się do tego przepisu nawet wówczas, gdy wydaje się to niesprawiedliwe wobec obrońcy, który podał prawidłowo (np. zapisowy powinien przyznać błąd zapolowemu, którego dobre podanie odbija się od bazy, w wyniku czego piłka wraca na zapole, a biegacz lub biegacze awansują — ponieważ każdy awans biegacza musi być wyjaśniony)* [komentarz do przepisu 10.12 a) 7)].



Przykład 51. Pałkarz odbija w kierunku trzeciobazowego, który łapie piłkę i ma wystarczająco dużo czasu, by go wyautować. Rzucona przez niego piłka trafia jednak miotacza i wylatuje na terytorium foul, dzięki czemu pałkarz-biegacz nie tylko bezpiecznie zdobywa pierwszą bazę, ale i awansuje na drugą.

Jest to oczywiście błąd decydujący. Mimo iż może wydawać się, iż to miotacz zawinił (np. bo miał jako ostatni kontakt z piłką), błąd należy zapisać trzeciobazowemu, uznając zaistniałą sytuację za niecelne podanie. Oczywiście, gdyby miotacz wyraźnie, po rzuceniu piłki przez trzeciobazowego, wszedł w jej trajektorię, to błąd należałoby przyznać właśnie miotaczowi.

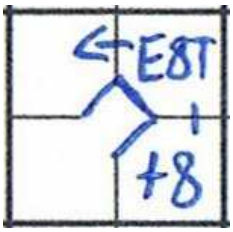
Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, natomiast trzeciobazowemu E. Awans na drugą bazę ma tę samą przyczynę co awans na pierwszą bazę, dlatego też należy użyć zapisu w prawym dolnym polu i „przedłużyć" go strzałką.



Przykład 52. Pałkarz odbija mocną piłkę w pobliże środkowozapolowego. Po zdobyciu pierwszej bazy kontynuuje bieg na drugą. Po chwyceniu piłki środkowozapolowy podaje ją drugobazowemu, jednak zbyt późno, by wykonać aut. Dodatkowo piłka odbija się od bazy, wracając na zapole, co wykorzystuje biegacz, który awansuje na trzecią bazę.

Jest to błąd umożliwiający zdobycie dodatkowych baz, ponieważ nawet przy celnym podaniu nie byłoby autu. Oba awanse należy połączyć kreską (mają inne przyczyny).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i hit za dwie bazy [H, 2B], miotaczowi hit za dwie bazy [H, 2B] w statystykach miotacza, a środkowozapolowemu E w statystykach defensywnych.



Przykład 53. Sytuacja podobna jak w przykładzie 52. Tym razem jednak środkowozapolowy po złapaniu piłki ma realną szansę na asystowanie przy wyautowaniu biegacza, zmierzającego na drugą bazę. Rzuca jednak niecelnie, piłka odbija się od bazy i wraca na zapole, dzięki czemu biegacz nie tylko zdobywa drugą bazę, ale i awansuje na trzecią.

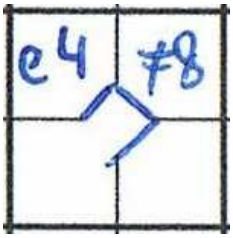
Jest to błąd decydujący, ponieważ gdyby podanie było celne, akcja mogła zakończyć się wykonaniem autu.

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i H, miotaczowi H (statystyki miotacza), a środkowozapolowemu E (statystyki defensywne).

Sędzia techniczny powinien przyznać błąd każdemu obrońcy, *który nie zatrzymał celnie podanej piłki (niezależnie, czy próbował to zrobić, czy nie), co pozwoliło biegaczowi awansować — o ile podanie było uzasadnione. Jeżeli takie podanie zostało wykonane w kierunku drugiej bazy, zapisowy powinien ocenić, czy złapanie tej piłki było obowiązkiem łącznika czy drugobazowego, i powinien przyznać błąd temu obrońcy, który zaniedbał swój obowiązek* [PGB 10.12 a) 8)].

Jeżeli w opinii zapisowego podanie było nieuzasadnione, błąd powinien zostać przyznany obrońcy, który podał piłkę [komentarz do przepisu 10.12 a) 8)].

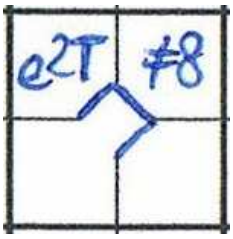
UWAGA: Jeżeli sędzia techniczny nie może określić, na którym z obrońców (łącznik/drugobazowy) ciążył obowiązek złapania piłki, sugerowane jest skonsultowanie się w wolnej chwili z trenerem, który z obrońców powinien był to zrobić zgodnie z taktyką drużyny w zaistniałej sytuacji.



Przykład 54. Po odbiciu hita biegacz znajduje się na drugiej bazie. Po narzucie do kolejnego pałkarza łapacz szybko rzuca nad drugą bazę, jednak ani drugobazowy, ani łącznik nie ruszają w jej stronę. W konsekwencji piłka toczy się na środkowe zapole, co wykorzystuje biegacz, awansujący na trzecią bazę.

Sędzia techniczny, nie mogąc stwierdzić, który z obrońców powinien był złapać piłkę podczas „pilnowania" biegacza, pyta trenera drużyny będącej w obronie, do którego z nich ów obowiązek należał, i uzyskuje informację, iż był to drugobazowy.

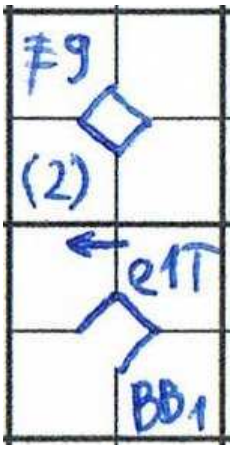
Drugobazowemu należy zapisać E.



Przykład 55. Po odbiciu hita na drugiej bazie znajduje się biegacz. Po narzucie do kolejnego pałkarza łapacz podaje piłkę do pierwszobazowego, który – zaskoczony sytuacją – nie łapie piłki. Biegacz wykorzystuje błąd i awansuje na trzecią bazę.

W tym przypadku podanie na pierwszą bazę, na której nie było biegacza, jest zupełnie nieuzasadnione – błąd [E] należy przyznać łapaczowi.

Sędzia techniczny *powinien przyznawać tylko jeden błąd za niecelne podanie, niezależnie od liczby baz zdobytych przez biegacza lub biegaczy z powodu tego niecelnego podania* [PGB 10.12 b)].



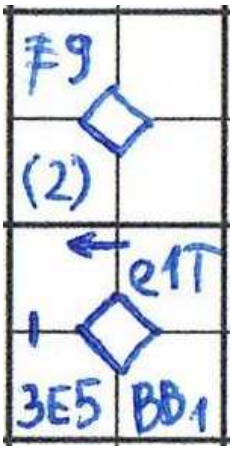
Przykład 56. Pierwszy pałkarz odbił hita za trzy bazy. Kolejny dostał bazę darmo z powodu 4 boli. Mając biegaczy na pierwszej i trzeciej, bazie miotacz podejmuje próbę zdjęcia (*pick-off*) tego pierwszego, jednak rzuca piłkę bardzo niecelnie. W efekcie biegacz, który miał być zdjęty, awansuje na trzecią bazę, a drugi zdobywa obieg.

W ocenie sędziego technicznego nie było szans na wyautowanie biegacza z pierwszej bazy.

Mimo iż dwóch biegaczy awansowało, z czego jeden z nich o dwie bazy, sędzia techniczny może przyznać wyłącznie jeden błąd (błąd miotacza).

Symbol „(2)” oznacza awans, którego przyczyną jest błąd (stąd nawias) wykonany na zawodniku, który jest drugi (stąd „2”) w kolejności odbijania. Zapisywanie awansów biegaczy zostanie szerzej omówione w następnej części podręcznika.

Biegaczowi, który dobiegł do bazy domowej, należy przyznać obieg [R], a miotaczowi – obieg [R] w statystykach miotacza oraz błąd [E] w statystykach defensywnych.



Przykład 57. Sytuacja jak w przykładzie 56. Tym razem biegacz z „jedynki” przebiega trzecią bazę i wychodzi daleko w kierunku domowej. W międzyczasie pierwszobazowy odzyskał piłkę i widząc szansę na wyautowanie, podaje do trzeciobazowego. Biegacz wraca na „trójkę”, jednak zbyt późno. Trzeciobazowy nie łapie piłki, w efekcie biegacz wykorzystuje błąd i zdobywa obieg.

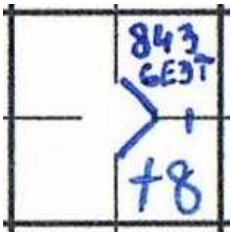
W ocenie sędziego technicznego nie było szans na wyautowanie biegacza z pierwszej bazy, natomiast aut na trzeciej bazie był jak najbardziej możliwy, gdyby nie doszło do błędu.

W tym momencie należy przyznać kolejny błąd [E], ponieważ awans drugiego biegacza na bazę domową jest skutkiem innej nieprawidłowej zagrywki.

Obu biegaczom należy przyznać po obiegu [R], miotaczowi dwa obiegi [R] w statystykach miotacza oraz błąd [E] w statystykach defensywnych. Ponadto należy zapisać błąd [E] trzeciobazowemu oraz asystę [A] pierwszobazowemu.

Poniżej znajduje się kilka innych ciekawych przykładów błędów obrońców odnotowywanych w protokole (wiele z nich pochodzi z podręcznika IBAF).

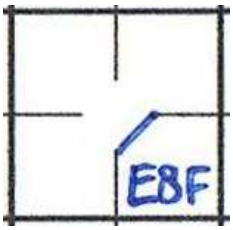
UWAGA: Gonitwa (*rundown*) jest zagrywką, która przy prawidłowym wykonaniu musi zakończyć się wyautowaniem – dlatego też, jeżeli biegacz po gonitwie w wyniku błędu bezpiecznie wraca na zajmowaną wcześniej bazę lub awansuje, zawsze należy zapisać błąd decydujący.



Przykład 58. Pałkarz odbija hit na środkowe zapole. Po zdobyciu pierwszej bazy próbuje awansować dalej, jednak środkowozapolowy szybko podaje piłkę drugobazowemu. Biegacz jest w połowie drogi – wpada w gonitwę (*rundown*). Drugobazowy goni biegacza i w odpowiednim momencie podaje do pierwszobazowego. Ten również goni biegacza, podając w końcu do łącznika. Sytuacja się powtarza, łącznik ściga biegacza, podając ponownie do pierwszobazowego. Po raz kolejny następuje gonienie, tym razem jednak pierwszobazowy podaje niecelnie, w efekcie biegacz zdobywa bezpiecznie drugą bazę.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB oraz H, miotaczowi H (statystyki miotacza), środkowozapolowemu, drugo-, pierwszobazowemu i łącznikowi A, ponadto pierwszobazowemu należy zapisać E.

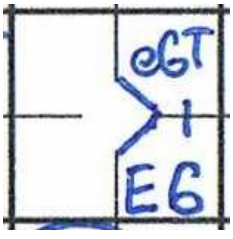
UWAGA: Gdy obrońca interferuje z grą innego obrońcy, co prowadzi do nieudanej zagrywki, na której zespoł w ataku odnosi korzyść, wówczas błąd należy przyznać temu obrońcy, który przeszkodził w prawidłowym wykonaniu zagrywki.



Przykład 59. Pałkarz odbija piłkę w powietrze pomiędzy lewo- a środkowozapolowego. Lewozapolowy łapie piłkę, jednak od razu dochodzi do zderzenia ze środkowozapolowym, przez co ten pierwszy upuszcza piłkę – nie ma autu z powietrza.

Należy przyznać błąd [E] środkowozapolowemu.

UWAGA: Przy tego typu zagrywkach sędzia techniczny musi zwrócić uwagę na komunikację pomiędzy zawodnikami. Jeżeli w powyższym przykładzie sędzia techniczny ze swojego stanowiska wyraźnie słyszałby kilkukrotnie wykrzyczane przez środkowozapolowego np. słowo „moja!”, wówczas błędem należałoby obarczyć lewozapolowego.



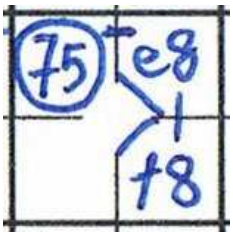
Przykład 60. Pałkarz odbija piłkę w kierunku łącznika, który ma problemy z jej złapaniem. Kiedy w końcu obrońca opanowuje piłkę, nie ma już szans na wykonanie autu. Mimo to łącznik rzuca do pierwszobazowego, robi to jednak niezdarnie, podając zbyt wysoko, dzięki czemu biegacz awansuje na drugą bazę.

W tym przykładzie należy zapisać łącznikowi dwa błędy. Zdobycie pierwszej bazy w oczywisty sposób pałkarz-biegacz może zawdzięczać błędowi podczas łapania, jednak dalszy awans jest skutkiem innej błędnej zagrywki.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi 2x E.

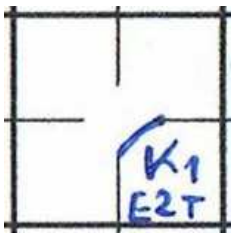
Przykład 61. Pałkarz odbija piłkę w powietrze w kierunku lewozapolowego. Obrońca upuszcza jednak piłkę, dzięki czemu pałkarz-biegacz próbuje awansować dalej. Lewozapolowy podnosi jednak piłkę na czas, podaje do drugobazowego, który poprawnie autuje biegacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, lewozapolowemu E i A, a drugobazowemu PO.



Przykład 62. Pałkarz odbija mocno po ziemi w kierunku środkowego zapola, co pozwala mu bezpiecznie dotrzeć do pierwszej bazy. Środkowozapolowy popełnia błąd i nie łapie piłki. Biegacz, chcąc wykorzystać niezdarność obrońcy, rusza w kierunku drugiej bazy, a po jej zdobyciu podejmuje próbę awansu na kolejną. W międzyczasie lewozapolowy dobiega do niezłapanej piłki, podnosi ją i podaje do trzeciobazowego, który autuje biegacza.

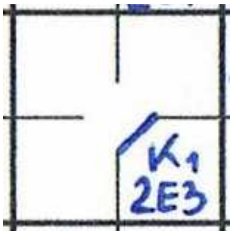
Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, miotaczowi H (statystyki miotacza), środkowozapolowemu E, lewozapolowemu A, a trzeciobazowemu PO.



Przykład 63. Łapacz nie łapie narzutu, który jest trzecim strajkiem. Pałkarz rusza w kierunku „jedynki”, jednak łapacz szybko odzyskuje piłkę i podaje ją – niecelnie – do pierwszobazowego. Pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera na pierwszą bazę.

Mimo iż pałkarz awansował na pierwszą bazę, nadal jest to strajkaut [K], który trzeba zapisać zarówno pałkarzowi, jak i miotaczowi. Takie strajkauty również się numeruje, stąd cyfra „1” w odpowiednim miejscu. Oczywiście w tym przypadku nie wpisuje się zapisu zagrywki w okrąg, ponieważ zagrywka ta nie zakończyła się wyautowaniem [PO].

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, miotaczowi K, a łapaczowi E.



Przykład 64. Łapacz nie łapie narzutu, który jest trzecim strajkiem. Pałkarz rusza w kierunku „jedynki”, jednak łapacz szybko odzyskuje piłkę i podaje ją pierwszobazowemu, który popełnia błąd i upuszcza piłkę. Pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera na pierwszą bazę.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, miotaczowi K, łapaczowi A, a pierwszobazowemu E.

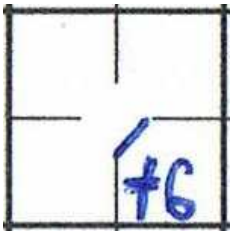
Unieważnione błędy

Istnieją błędy, których skutki (korzyść dla drużyny przeciwnej) są „unieważniane” przez zawodnika obrony – tego samego, który popełnił błąd, bądź innego. W takich sytuacjach sędzia techniczny nie zapisuje błędu, mimo iż taki miał miejsce. Nie ma potrzeby zaznaczania takich błędów żadnym symbolem.

Sytuacje, w których nie zapisuje się błędu, mimo iż zaistniał, opisane są w przepisie 10.12 d), e) i f). Wiele z tych sytuacji dotyczy zagadnień, które są poruszane w dalszej części podręcznika, dlatego zostaną one omówione w odpowiednim miejscu.

Przykładowo podczas próby zdjęcia (*pick-off*) biegacza z pierwszej bazy miotacz podaje celnie, ale pierwszobazowy nie łapie piłki. Jeżeli nie było szansy na wykonanie autu (biegacz wystarczająco wcześnie wrócił na bazę) i jeżeli drużyna będąca w ataku nie odnosi w związku z takim błędem żadnej innej korzyści (żaden biegacz nie awansuje), to nie zapisuje się błędu pierwszobazowemu.

Przykład 65. Pałkarz odbija po ziemi do łącznika. Ten podaje piłkę do pierwszobazowego, podanie jest jednak niecelne.



Jeżeli w opinii sędziego technicznego nawet celne podanie nie skutkowałoby autem, to nie ma mowy o zapisaniu błędu.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, a miotaczowi H (statystyki miotacza).

Przykład 66. Pałkarz odbija płasko, choć lekko w kierunku łącznika, który nie zatrzymuje łatwej piłki w rękawicy. Po jej podniesieniu podaje ją do pierwszobazowego na czas, by wyautować pałkarza-biegacza.

Mimo iż łącznik nie złapał piłki z powietrza, zdołał w porę podać piłkę pierwszobazowemu – tym samym unieważnił swój błąd, gdyż w efekcie drużyna będąca w ataku nie odniosła żadnej korzyści z niezłapania piłki z powietrza.

Przykład 67. Pałkarz odbija niezbyt mocno po ziemi w kierunku miotacza. Ten nie łapie piłki, która przelatuje mu między nogami (nie zmienia jednak kierunku lotu piłki). Drugobazowy, zabiegający miotacza, chwyta toczącą się dalej piłkę i podaje ją pierwszobazowemu na czas, by wyautować pałkarza-biegacza.

Mimo iż miotacz popełnił błąd, drugobazowy zdołał podać piłkę na czas – tym samym drugobazowy unieważnił błąd miotacza, gdyż w efekcie drużyna będąca w ataku nie odniosła żadnej korzyści z niezłapania piłki z powietrza.

Takie unieważnione błędy decydują również o ciągłości akcji podczas autów podwójnych i potrójnych, o czym będzie mowa w następnym podrozdziale.

Interferencja i obstrukcja

Defensywna interferencja – jest to działanie któregokolwiek obrońcy, który przeszkadza lub uniemożliwia pałkarzowi odbicie piłki [PGB 2.00].

UWAGA: Samo pojęcie „interferencji" jest w PGB niejednoznaczne – wyróżnia się interferencję ofensywną, defensywną, interferencję sędziego i interferencję widza. W niniejszym podrozdziale, ilekroć będzie mowa o „interferencji", będzie to dotyczyło interferencji defensywnej, zdefiniowanej powyżej.

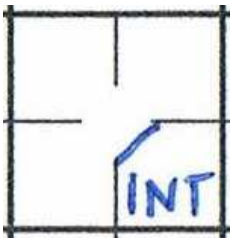
Obstrukcja - jest to działanie obrońcy, który w czasie, gdy nie posiada piłki lub nie wykonuje próby jej złapania, utrudnia awans biegaczowi [PGB 2.00].

Zarówno interferencja na pałkarzu, jak i obstrukcja na pałkarzu-biegaczu bądź obstrukcja na biegaczu traktowane są jako błąd obrońcy.

Interferencja na pałkarzu **zawsze** traktowana jest jako błąd decydujący. W związku z tym odpowiedni symbol zapisuje się dużymi literami. Awans na pierwszą bazę po interferencji obrońcy zapisuje się przy użyciu symbolu „INT" (jeżeli winnym interferencji jest łapacz) lub „INT#" (jeżeli winnym interferencji jest inny obrońca – w miejscu znaku „#" należy wpisać cyfrę identyfikującą danego obrońcę). Odpowiedniemu zawodnikowi obrony sędzia techniczny powinien przyznać błąd [E].

Obstrukcja na pałkarzu-biegaczu **zawsze** traktowana jest jako błąd decydujący (w związku z tym odpowiedni symbol zapisuje się dużymi literami). Awans pałkarza-biegacza na pierwszą bazę zapisuje się przy pomocy symbolu „OB#", gdzie w miejscu znaku „#"należy wpisać cyfrę identyfikującą obrońcę, który dopuścił się obstrukcji. Odpowiedniemu zawodnikowi obrony sędzia techniczny powinien zapisać błąd [E].

Obstrukcja na biegaczu **zawsze** traktowana jest jako błąd umożliwiający zdobycie dodatkowych baz (w związku z tym odpowiedni symbol zapisuje się małymi literami). Awans biegacza zapisuje się przy pomocy symbolu „ob#", gdzie w miejscu znaku „#"należy wpisać cyfrę identyfikującą obrońcę, który dopuścił się obstrukcji. Odpowiedniemu zawodnikowi obrony sędzia techniczny powinien zapisać błąd [E].



Przykład 68. Łapacz trzyma rękawicę na tyle blisko bazy domowej, że podczas zamachu pałkarz ociera pałką o tę rękawicę. Sędzia ogłasza interferencję łapacza i przyznaje pałkarzowi bazę darmo.

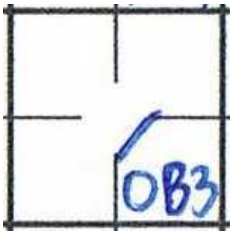
Interferencja defensywna to niemal zawsze sytuacja opisana w tym przykładzie – w związku z tym do opisania takiej sytuacji wystarczy symbol „INT" zamiast „INT2" (podobnie jak strajkaut zapisuje się symbolem „K", a nie „K2"). Taki symbol zawsze będzie równoznaczny z przyznaniem łapaczowi błędu.

Pałkarzowi należy zapisać PA oraz IO, miotaczowi IO, a łapaczowi E.

Przykład 69. Bezpośrednio po narzucie miotacz wydaje głośny okrzyk i zaczyna wykonywać gwałtowne, nietypowe ruchy, co – w opinii sędziego głównego – miało przeszkodzić pałkarzowi w próbie odbicia piłki. Sędzia główny przyznaje pałkarzowi bazę darmo z powodu interferencji miotacza.

Tym razem to nie łapacz dopuścił się interferencji, w związku z tym poza symbolem INT należy także podać obrońcę, który dopuścił się interferencji – i tym samym któremu należy zapisać błąd.

Pałkarzowi należy zapisać PA oraz IO, miotaczowi IO (statystyki miotacza) oraz E (statystyki defensywne).

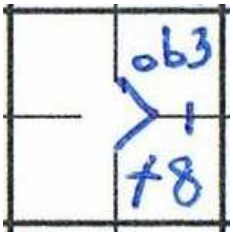


Przykład 70. Pałkarz odbija po ziemi pomiędzy miotacza i pierwszobazowego. Miotacz łapie piłkę i próbuje dotknąć pałkarza-biegacza. Równocześnie pierwszobazowy utrudnia przeciwnikowi bieg, stając mu na drodze do „jedynki".

Sędzia główny ogłasza obstrukcję pierwszobazowego i przyznaje pałkarzowi-biegaczowi bazę darmo.

Pałkarzowi należy zapisać PA oraz IO, miotaczowi IO, a pierwszobazowemu E.

UWAGA: Jeżeli sędzia deklaruje obstrukcję, a w opinii sędziego technicznego biegacz awansowałby, nawet gdyby do takiej obstrukcji nie doszło, należy zapisać zagrywkę i wszelkie awanse tak, jakby obstrukcja nie miała miejsca (w takim wypadku nie zapisuje się błędu obrońcy).

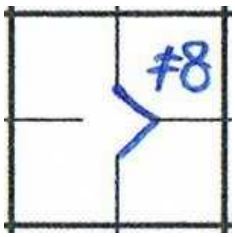


Przykład 71. Pałkarz odbija po ziemi na środkowe zapole. Po minięciu pierwszej bazy kontynuuje bieg na drugą bazę, jednak pierwszobazowy staje mu na drodze – dochodzi do zderzenia. Sędzia ogłasza czas i przyznaje biegaczowi darmowy awans na drugą bazę.

Jeżeli w opinii sędziego technicznego środkowozapolowy miał realną szansę, by w razie niezakłóconego biegu przeciwnika podać na drugą bazę w porę, by wyautować biegacza (lub chociaż go powstrzymać przed awansem), awans należy zapisać tak jak na ilustracji po lewej.

Pałkarzowi należy wówczas zapisać PA, AB i H, miotaczowi H, a pierwszobazowemu E.

Jeżeli jednak – w opinii sędziego technicznego – przy braku zakłócenia biegu przez pierwszobazowego biegacz i tak bezpiecznie dobiegłby do drugiej bazy, to należy tę sytuację zapisać tak jak na rysunku po prawej.



W takim wypadku pałkarzowi należy zapisać PA, AB i hit za dwie bazy [H, 2B], a miotaczowi – hit za dwie bazy [H, 2B].

4. Aut podwójny i potrójny (DP – *double play, triple play*)

Aut podwójny to *zagrywka w obronie, w wyniku której dwóch zawodników ataku jest wyautowanych, pod warunkiem, że pomiędzy wyautowaniami nie popełniono błędu* [PGB 2.00].

Aut potrójny to *zagrywka obrony, podczas której – w wyniku ciągłej akcji – trzech zawodników ataku zostaje wyautowanych, pod warunkiem że pomiędzy poszczególnymi wyautowaniami nie popełniono błędu* [PGB 2.00].

Fakt zaistnienia autu podwójnego lub potrójnego zaznacza się poprzez połączenie okręgów (oznaczających odpowiednie wyautowania) liniami, co dobrze obrazują przykłady 15-17 i przykład 29, do których należy teraz zajrzeć.

Zapisowy powinien przyznać podwójny lub potrójny aut również wtedy, gdy w wyniku apelacji złożonej po powrocie piłki w posiadanie miotacza zostaje ogłoszony dodatkowy aut [komentarz do przepisu 10.11]. Tę sytuację dobrze obrazuje przykład 18. Jest to **jedyny** wyjątek, który dopuszcza zaliczenie zagrywki jako podwójny/potrójny aut po tym, gdy piłka wraca do miotacza.

Zapisowy powinien przyznać udział w podwójnym lub potrójnym aucie każdemu obrońcy, który wykonał aut lub asystował przy jego wykonaniu, gdy dwóch lub trzech zawodników zostało wyautowanych w czasie pomiędzy narzutem a chwilą, w której piłka stała się martwa bądź ponownie znalazła się w posiadaniu miotacza ustawionego w pozycji miotania, chyba że pomiędzy wykonywanymi autami miał miejsce błąd lub złe zagranie (niebędące błędem) [PGB 10.11].

Powyższy przepis wyjaśnia, do czego służy kolumna „DP" w statystykach defensywnych. Każdemu obrońcy, który uczestniczy w danym podwójnym (lub potrójnym) aucie należy przyznać jedno DP. I tak odpowiednio:

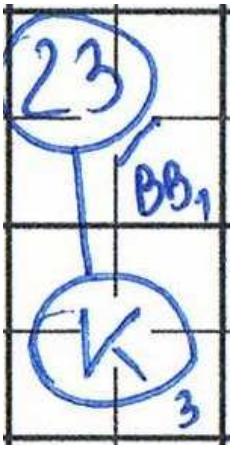
- w przykładzie 15 należy przyznać DP lewozapolowemu i łącznikowi;
- w przykładzie 16 należy przyznać DP lewozapolowemu, łącznikowi, miotaczowi oraz drugo-bazowemu;
- w przykładzie 17 należy przyznać **tylko jedno DP** lewozapolowemu;
- w przykładzie 18 należy przyznać DP lewozapolowemu, miotaczowi i drugobazowemu;
- w przykładzie 29 należy przyznać DP środkowozapolowemu oraz pierwszobazowemu.

Jak widać w powyższych przykładach, DP przyznaje się za udział w podwójnym/potrójnym aucie. Jeżeli zawodnik obrony autuje jednego lub dwóch zawodników i dodatkowo asystuje przy wyautowaniu kolejnego, nadal *de facto* bierze udział w jednym podwójnym aucie i należy mu się tylko jedno DP.

Za każdym razem, gdy wykonywany jest podwójny aut, sędzia techniczny – poza przyznaniem wyautowań [PO], udziałów w podwójnym/potrójnym aucie [DP] i ewentualnych asyst - powinien także zapisać jeden podwójny/potrójny aut drużynie. Odpowiednie pole znajduje się w

lewej dolnej części protokołu, pomiędzy polami PODWÓJNE AUTY oraz MIOTACZE. Zagrywki takie zapisuje się podobnie, jak każdą inną statystykę – przy użyciu kresek. Każdy podwójny/potrójny aut to jedna kreska.

UWAGA: Auty potrójne są niezwykle rzadkie, dlatego też nie ma osobnych pól dla tego rodzaju zagrywki. Jeżeli drużyna wykona potrójny aut, należy zwrócić na taki fakt uwagę notatkach.



Przykład 72. Biegacz na pierwszej bazie. Kolejny zawodnik ataku dostaje strajkaut [K] (jest to trzeci strajkaut aktualnego miotacza). Łapacz po złapaniu trzeciego strajka, widząc, że biegacz wychodzi daleko, podaje piłkę do pierwszobazowego. Biegacz nie zdąża wrócić na bazę i zostaje wyautowany. Jest to aut podwójny.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, miotaczowi K, łapaczowi PO, A i DP, pierwszobazowemu PO i DP, dodatkowo drużynie będącej w obronie należy zaznaczyć wykonanie jednego podwójnego autu w odpowiednim polu w lewej dolnej części protokołu.

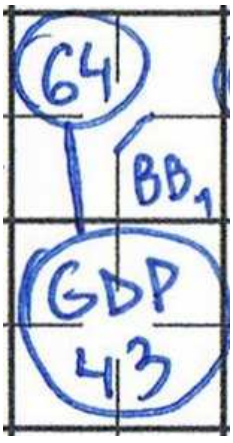
Dotychczasowe przykłady obrazują różne podwójne wyautowania poza tymi najpopularniejszymi. Przy ich omawianiu zostanie przedstawiona również statystyka ofensywna, jaką jest odbicie po ziemi w podwójny aut [GDP].

Odbicie po ziemi w podwójny aut – GDP (*ground into double play)*

Aby zaliczyć pałkarzowi GDP, muszą być spełnione wszystkie następujące kryteria:

1. Przed zagrywką był tylko jeden aut bądź nie było żadnego autu.
2. Co najmniej jeden biegacz ma wymuszony bieg.
3. Piłka jest odbita po ziemi w pole wewnętrzne (*infield*) i zostają wykonane dwa lub trzy auty albo stałoby się tak, gdyby nie błąd/błędy.

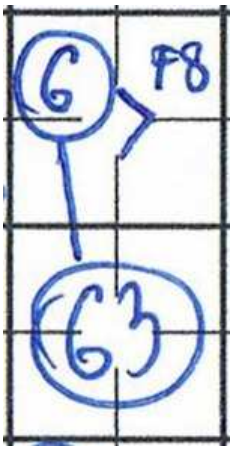
Poza zapisaniem GDP pałkarzowi w jego statystykach ofensywnych, należy zapisać symbol GDP poprzedzając nim symbol zagrywki danego pałkarza.



Przykład 73. **Pierwsza baza zajęta** (2), **jeden aut** (1). Pałkarz **odbija po ziemi w kierunku łącznika** (3), który łapie i podaje do drugobazowego, a ten po dotknięciu bazy – do pierwszobazowego. Sędziowie ogłaszają dwa auty.

Wszystkie kryteria są spełnione, mamy zatem do czynienia z odbiciem po ziemi w podwójny aut.

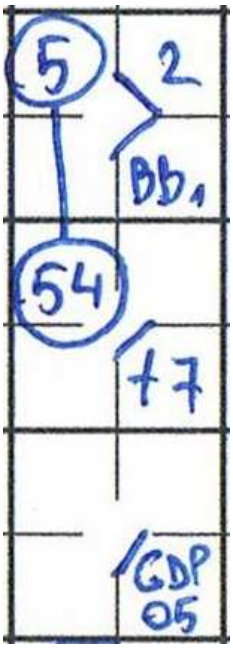
Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, łącznikowi A oraz DP, drugobazowemu PO, A i DP, a pierwszobazowemu PO i DP. Drużynie będącej w obronie należy zaznaczyć wykonanie jednego podwójnego autu w odpowiednim polu w lewej dolnej części protokołu.



Przykład 74. Druga baza zajęta, **zero autów** (1). Pałkarz **odbija po ziemi w kierunku łącznika** (3), który łapie i dotyka biegacza z drugiej bazy, a następnie podaje do pierwszobazowego. Sędziowie ogłaszają dwa auty.

W tym przykładzie nie zostało spełnione drugie kryterium – żaden biegacz nie miał wymuszonego biegu. W związku z tym ta zagrywka nie może być oznaczona jako odbicie po ziemi w podwójny aut.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi PO, A i DP, a pierwszobazowemu – PO i DP. Dodatkowo drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu.

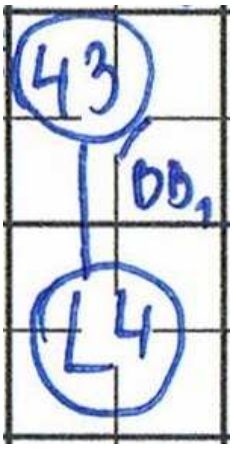


Przykład 75. **Pierwsza i druga baza zajęta** (2), **jeden aut** (1). Pałkarz **odbija po ziemi w kierunku trzeciobazowego** (3), który łapie piłkę, dotyka swojej bazy i podaje do drugobazowego. Sędziowie ogłaszają dwa auty.

Wszystkie kryteria są spełnione, mamy zatem do czynienia z odbiciem po ziemi w podwójny aut.

Awans pałkarza-biegacza należy uznać za wybór obrońcy (to zagadnienie zostanie omówione w następnej części na s. 126).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, trzeciobazowemu PO, A i DP, drugobazowemu PO i DP. Dodatkowo drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu.



Przykład 76. **Pierwsza baza zajęta** (2), **jeden aut** (1). Pałkarz odbija płasko w kierunku drugobazowego, który łapie piłkę z powietrza, a następnie podaje na „jedynkę", zanim biegacz zdąża na nią wrócić. Sędziowie ogłaszają dwa auty.

W tym przykładzie nie zostało spełnione trzecie kryterium, tzn. nie było piłki odbitej po ziemi. W związku z tym ta zagrywka nie może być oznaczona jako odbicie po ziemi w podwójny aut.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, drugobazowemu PO, A i DP, pierwszobazowemu PO i DP, a drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu.

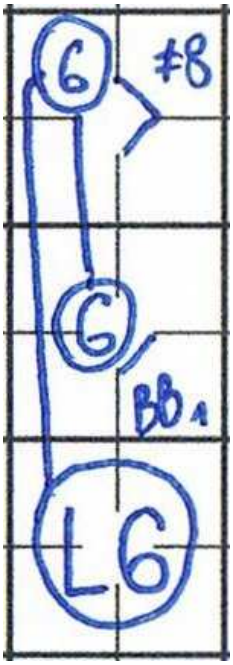
Powyższe przykłady obrazują podwójne auty. GDP obejmuje jednak także sytuacje, które kończą się potrójnym autem – mimo iż nazwa może być myląca.

Poniżej przedstawione zostaną dwa przykłady sytuacji, w których doszło do wykonania potrójnego autu.

Przykład 77. **Pierwsza i druga baza zajęta** (2), **zero autów** (1). **Pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku trzeciobazowego** (3). Trzeciobazowy łapie piłkę, dotyka swojej bazy i podaje do drugobazowego, który dotyka swojej bazy i podaje do pierwszobazowego. Sędziowie ogłaszają trzy auty.

Spełnione zostały wszystkie trzy kryteria. Nawet gdyby na pierwszej bazie nie został wykonany aut, byłoby to GDP (taką sytuację obrazuje przykład 75).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP. Trzeciobazowemu należy zapisać PO, A i DP, drugobazowemu PO, A i DP, pierwszobazowemu PO i DP, a drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu. W notatkach na odwrocie arkusza gospodarzy należy zapisać, iż wykonany został potrójny aut – należy podać drużynę, która go wykonała, oraz numer rundy, w której doszło do tej zagrywki.



Przykład 78. **Pierwsza i druga baza zajęta** (2), **zero autów** (1). Biegacze wykonują podwójne kradnięcie, w tym czasie pałkarz odbija płasko do łącznika, który łapie piłkę z powietrza kilka kroków od drugiej bazy, następnie dotyka „dwójki". Zrezygnowany biegacz z pierwszej bazy, który już dobiegł na „dwójkę", nie próbuje wracać i daje się dotknąć łącznikowi. Sędziowie ogłaszają trzy auty.

Jest to bardzo rzadka zagrywka, tzw. nieasystowany potrójny aut.

Piłka nie została odbita po ziemi, nie ma zatem mowy o przyznaniu pałkarzowi GDP.

Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, łącznikowi trzy wyautowania [3x PO] i **jedno** DP, a drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu. W notatkach na odwrocie arkusza gospodarzy należy zapisać, iż wykonany został potrójny aut – należy podać drużynę, która go wykonała, oraz numer rundy, w której doszło do tej zagrywki.

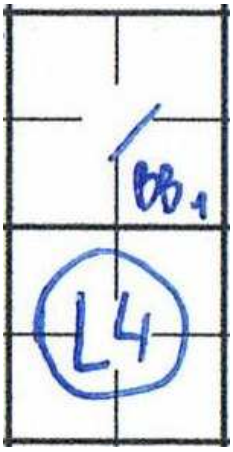
Błędy przerywające podwójny aut

Zgodnie z definicjami przytoczonymi na początku tego rozdziału aut podwójny bądź potrójny ma miejsce, gdy pomiędzy wyautowaniami nie dochodzi do błędu.

Sędzia techniczny nie powinien przyznawać błędu (…) obrońcy, który podaje piłkę niecelnie, próbując dokończyć podwójny lub potrójny aut — chyba że w wyniku tego niecelnego rzutu dowolny biegacz awansował na bazę, której nie zdobyłby, gdyby podanie było celne [PGB 10.12 d) 3)].

Jeżeli obrońca podał celnie i złapanie piłki byłoby równoznaczne z dokończeniem podwójnego lub potrójnego autu, jednak odbierający podanie obrońca nie złapał piłki, zapisowy powinien przyznać błąd [E] obrońcy, który nie złapał piłki, a obrońcy, który rzucił piłkę, powinien przyznać asystę [A] [komentarz do przepisu 10.12 d) 3)].

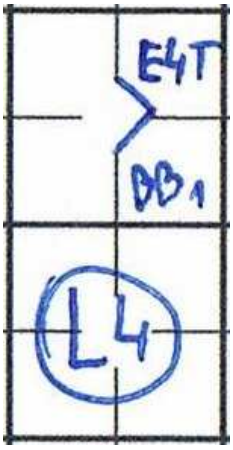
Zastosowanie wymienionych przepisów w praktyce ukazują poniższe przykłady. Każdy z nich rozpoczyna się w ten sam sposób: zero autów, biegacz na pierwszej bazie. Pałkarz odbija płasko w kierunku drugobazowego, który łapie piłkę z powietrza i – widząc, iż biegacz jest daleko od bazy – podaje na „jedynkę".



Przykład 79. Drugobazowy podaje piłkę niecelnie, ale biegacz nie awansuje na drugą bazę.

Zgodnie z pierwszą częścią przepisu 10.12 d) 3) nie należy zapisywać błędu.

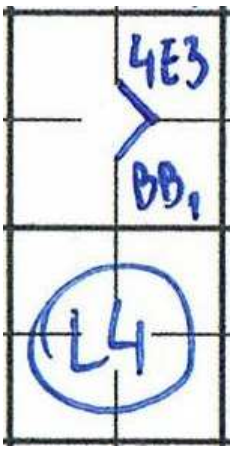
Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, a drugobazowemu PO.



Przykład 80. Drugobazowy podaje piłkę niecelnie, dzięki czemu biegacz, będący daleko od bazy, unika bycia wyautowanym. Po powrocie na pierwszą bazę biegacz awansuje na drugą w wyniku tego błędu.

Zgodnie z dalszą częścią przepisu 10.12 d) 3) należy zapisać błąd.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a drugobazowemu – PO i E.



Przykład 81. Drugobazowy prawidłowo podaje piłkę do pierwszobazowego, któremu jednak nie udaje się jej złapać, a w opinii sędziego technicznego brak tego błędu skutkowałby wyautowaniem biegacza, który wyszedł zbyt daleko. Biegacz wykorzystuje błąd i awansuje na drugą bazę.

Zgodnie z komentarzem do przepisu 10.12 d) 3) tym razem należy przyznać błąd i asystę.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, drugobazowemu PO i A, a pierwszobazowemu E.

UWAGA: Należy mieć na uwadze, iż każdy błąd przerywa podwójny lub potrójny aut, nawet jeżeli nie jest odnotowywany jako błąd w statystykach obrońcy.

Przykład 82. Drugobazowy prawidłowo podaje piłkę do pierwszobazowego, któremu jednak nie udaje się jej złapać, a w opinii sędziego technicznego brak tego błędu skutkowałby wyautowaniem biegacza, który wyszedł zbyt daleko. Biegacz próbuje wykorzystać błąd i awansować na drugą bazę, jednak pierwszobazowy szybko odzyskuje piłkę i podaje ją drugobazowemu, który wykonuje aut.

Pierwszobazowy unieważnił swój błąd, podając na czas na drugą bazę.

Jako że pomiędzy zagrywkami miał miejsce błąd, nie można obu wyautowań uznać za podwójny aut (zgodnie z definicją podwójnego autu).

Zapis taki wygląda jednak dziwnie i należy opisać tę sytuację w notatkach (w przypadku biegacza z pierwszej bazy nie wiadomo, skąd wziął piłkę pierwszobazowy, który asystował przy jego wyautowaniu).

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, drugobazowemu dwa wyautowania [2x PO], a pierwszobazowemu asystę.

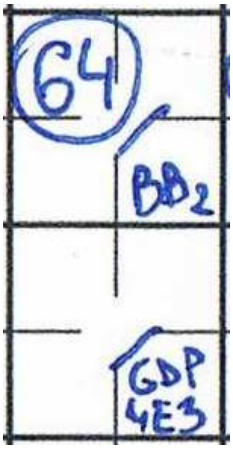
Sytuacja komplikuje się, gdy mamy do czynienia z odbiciem po ziemi – w wybranych sytuacjach pałkarzowi należy przyznać GDP, nawet jeżeli nie ma podwójnego autu lub wręcz gdy zostaje wykonany tylko jeden aut.

Zgodnie z podręcznikiem IBAF w takich sytuacjach pałkarzowi można przyznać GDP tylko, jeśli miał miejsce jeden z następujących typów błędów:

a) błąd decydujący podczas łapania piłki przy drugim wyautowaniu, które zakończyłoby podwójny aut [komentarz do przepisu 10.12 d) 3)];

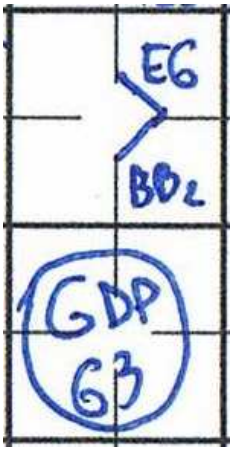
b) nieudana próba dotknięcia bazy lub biegacza przy pierwszym wyautowaniu [PGB 10.12 a) 4)].

Przyznawanie GDP w sytuacji, gdy dochodzi do wyżej opisanych błędów, obrazują poniższe przykłady. Każdy z nich rozpoczyna się w ten sam sposób: jeden aut, biegacz na pierwszej bazie, pałkarz odbija zgodnie z opisem danego przykładu.



Przykład 83. Pałkarz odbija piłkę do łącznika, który podaje do drugobazowego, który z kolei autuje biegacza. Drugobazowy rzuca na pierwszą bazę, ale pierwszobazowemu nie udaje się złapać piłki, dzięki czemu pałkarz-biegacz nie zostaje wyautowany.

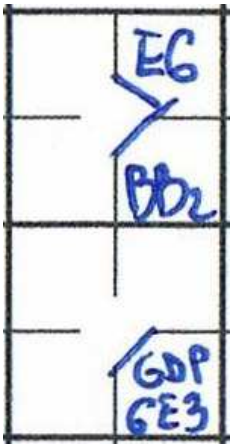
Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i GDP, łącznikowi A, drugobazowemu A i PO, a pierwszobazowemu błąd.



Przykład 84. Pałkarz odbija do łącznika, który przebiega **nad** drugą bazą i podaje pierwszobazowemu, który z kolei autuje pałkarza-biegacza.

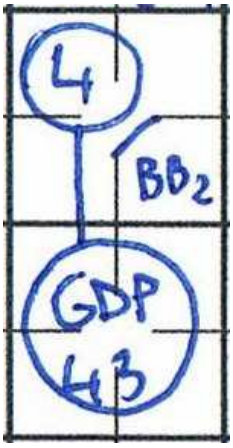
Łącznik nie dotknął drugiej bazy, w związku z czym biegacz nie zostaje wyautowany.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, łącznikowi A i E, a pierwszobazowemu PO.



Przykład 85. Sytuacja taka sama jak w przykładzie 84, tym razem jednak pierwszobazowy popełnia błąd podczas łapania podanej piłki, w wyniku czego nie udaje się wyautować również pałkarza-biegacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, łącznikowi A i E, a pierwszobazowemu E.



Przykład 86. Pałkarz odbija piłkę do łącznika, który podaje ją drugobazowemu. Ten jednak upuszcza piłkę zaraz po dotknięciu bazy.

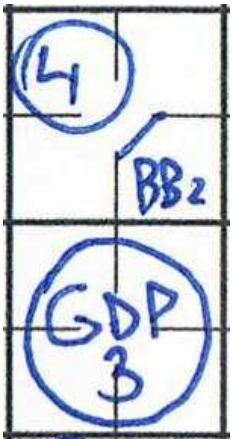
Drugobazowy szybko jednak podnosi piłkę, ponownie dotyka drugą bazę, po czym podaje do pierwszobazowego.

Jest to aut podwójny, ponieważ błąd został popełniony przed obydwoma wyautowaniami, a nie pomiędzy nimi.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, drugobazowemu PO, A i DP, pierwszobazowemu PO i DP, a drużynie w obronie należy zapisać wykonanie jednego podwójnego autu.

Błąd drugobazowego nie jest błędem decydującym (ostatecznie wykonany został aut), dlatego łącznikowi nie zapisuje się asysty. Może to się wydawać dziwne, jednak zgodnie z przytoczonym wcześniej przepisem 10.10 b) 3) *zagrywka, która następuje po złym zagraniu (niezależnie, czy złe zagranie jest klasyfikowane jako błąd [E], czy też nie), jest zawsze **nową** zagrywką, w związku z tym obrońcy, który źle zagrał, nie powinno się przyznawać asysty, chyba że obrońca ten weźmie udział w nowej zagrywce.*

Przykład 87. Pałkarz odbija piłkę do łącznika, który podaje ją drugobazowemu. Ten jednak upuszcza piłkę zaraz po dotknięciu bazy.



Drugobazowy szybko jednak podnosi piłkę, ponownie dotyka drugą bazę, po czym podaje do pierwszobazowego.

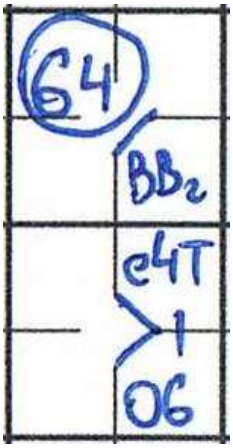
Pierwszobazowy także nie łapie piłki, jednak również i jemu udaje się ją podnieść na czas, dzięki czemu autuje pałkarza-biegacza.

W tym przykładzie w obu przypadkach asysty zostały anulowane, co jest zgodne z przytoczonym powyżej fragmentem przepisu 10.10 b) 3).

Tym razem mamy również do czynienia z błędem pomiędzy wyautowaniami, w związku z czym nie można tej akcji zapisać jako autu podwójnego.

Powyższy zapis wygląda nietypowo – zaistniała sytuacja powinna zostać opisana w notatkach.

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i GDP, a drugobazowemu i pierwszobazowemu po wyautowaniu [PO].

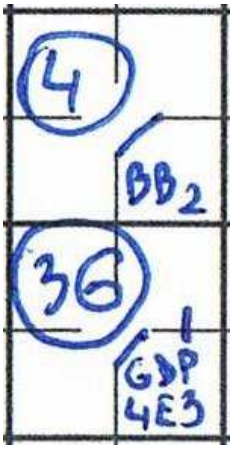


Przykład 88. Pałkarz odbija piłkę do łącznika, który rzuca do drugobazowego, który dotknięciem bazy autuje biegacza.

Drugobazowy niecelnie rzuca na pierwszą bazę, dzięki czemu pałkarz-biegacz nie tylko bezpiecznie zdobywa „jedynkę”, ale i awansuje na kolejną bazę.

Zgodnie z przepisem 10.12 d) 3) drugobazowemu należy zapisać błąd, ale tylko za dodatkowy awans pałkarza-biegacza. Symbol „O6” oznacza wybór obrony – to zagadnienie zostanie pomówione w następnej części, w rozdziale 8 (s.126).

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a drugobazowemu A i E.



Przykład 89. Pałkarz odbija piłkę do łącznika, który rzuca do drugobazowego, Ten jednak upuszcza piłkę zaraz po dotknięciu bazy, jednak od razu ją podnosi.

Drugobazowy niecelnie rzuca na pierwszą bazę, dzięki czemu pałkarz-biegacz podejmuje próbę awansu na drugą bazę. Pierwszobazowy odzyskuje jednak piłkę i podaje ją drugobazowemu, który autuje biegacza przez dotknięcie.

Jako że pomiędzy wyautowaniami doszło do błędu, opisana sytuacja nie jest autem podwójnym.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i GDP, drugobazowemu PO i A, pierwszobazowemu E i A, natomiast łącznikowi – PO.

5. Ilość rozegranych rund (IP – *innings played)*

Ostatnia z omawianych statystyk defensywnych – IP – jest statystyką uzupełnianą po zakończeniu meczu, ewentualnie po zmianie zawodnika (w baseballu) lub po drugiej zmianie zawodnika (w softballu).

Ilość rozegranych rund jest statystyką wyłącznie defensywną, dlatego zawodnikom grającym na pozycjach ofensywnych (DP/DH, PH, PR) nie przyznaje się tej statystyki (podobnie, jak nie przyznaje im się asyst, błędów czy wyautowań).

Ustalając liczbę rozegranych rund, każdy aut należy traktować jako 1/3 IP (0,33 IP).

Przykład 90. Miotacz gospodarzy zostaje zmieniony już w pierwszej rundzie, po oddaniu jednego narzutu.

Drużyna nie wykonała żadnego autu, zatem temu zawodnikowi należy przyznać 0 IP. W baseballu można tę wartość odnotować od razu po zmianie, natomiast w softballu należy się wstrzymać, ponieważ zawodnik ten może jeszcze wrócić do grającego składu.

UWAGA: W softballu istnieje możliwość jednorazowego powrotu wcześniej zdjętego zawodnika.

Przykład 91. Podczas meczu softballowego łapacz gospodarzy zostaje zmieniony po kiepskim występie w ataku – podczas tury ofensywnej swojego zespołu w pierwszej rundzie.

W siódmej rundzie, po wykonaniu przez jego drużynę jednego autu z powietrza, ten sam zawodnik wraca – tym razem na pozycję łącznika, na której gra do końca meczu (który zakończył się po pełnych siedmiu rundach).

IP tego zawodnika wynosi 1,67 (1 IP w pierwszej rundzie + 0,67 IP w rundzie drugiej).

Przykład 92. Pierwszobazowy drużyny gości, grający od początku meczu, zostaje zmieniony w szóstej rundzie, w czasie, gdy jego zespół gra w obronie. Przed zmianą jego drużyna wykonała 1 aut.

W tym momencie należy stwierdzić, iż dany zawodnik ma 5,33 IP.

UWAGA: Ze względu na ograniczoną ilość miejsca w kolumnie IP w protokole wartość IP niebędącą liczbą całkowitą należy zapisywać wg następującego schematu:

- jeżeli wartość IP wynosi X + 1/3 („X,33”), należy zapisać IP jako „X.1”;

- jeżeli wartość IP wynosi X + 2/3 („X,67”), należy zapisać IP jako „X.2”.

I tak odpowiednio: w przykładzie 90 w odpowiednim polu należy zapisać zawodnikowi „0”, w przykładzie 91 – „1.2”, a w przykładzie 92 – „5.1”.

UWAGA: Powyższych symboli należy używać wyłącznie w protokole. W raporcie z meczu, jak również do obliczeń statystyk rankingowych oraz do sumowania statystyk meczowych z całego sezonu, należy posługiwać się matematycznym zapisem (a zatem „X,33” zamiast „X.1” itd.).

Na koniec należy zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt – o ile pozostałe statystyki defensywne (PO, A, E, DP) sumuje się w ostatnim wersie odpowiednich kolumn, o tyle wartość IP musi być równa ilości rund rozegranych przez drużynę w całym meczu. I tak w meczu, który trwał pełne 9 rund, suma np. PO będzie wynosiła 27, natomiast w podsumowaniu kolumny IP należy umieścić 9, ponieważ tyle rund w obronie rozegrała drużyna (suma IP wszystkich zawodników wynosiłaby 81!).

Część 5

Atak

1. Podejście ofensywne (PA – *plate appearance*)

Podejście ofensywne [PA] jest przyznawane pałkarzowi za każdym razem, gdy dochodzi do jego pojedynku z miotaczem i gdy pojedynek ten jest zakończony jakąkolwiek zagrywką. Jeżeli podczas obecności danego pałkarza w boksie dowolny biegacz zostaje wyautowany i jest to trzeci aut (w wyniku czego następuje zmiana formacji), nie przyznaje się takiemu pałkarzowi PA.

Odpowiednikiem PA w statystykach miotacza są **podejścia pałkarzy** [BF].

UWAGA: Jeżeli dochodzi do pomylenia kolejności odbijania, może się zdarzyć, iż zawodnikowi, który w rzeczywistości w ogóle nie podchodził do pojedynku z miotaczem, zostaje przyznane zarówno PA, jak i AB (które zostanie krótko omówione na kolejnej stronie). Zostało to omówione w poprzedniej części podręcznika, w rozdziale „Wyautowania”.

2. Konfrontacja ofensywna (AB – *at bat*)

Konfrontacja ofensywna to **podejście ofensywne** [PA], które nie zakończyło się bazą darmo (z powodu czterech boli, uderzenia narzutem, interferencji lub obstrukcji) ani odbiciem z poświęceniem (skrót z poświęceniem, odbicie w powietrze z poświęceniem).

Wykluczenie baz darmo i odbić z poświęceniem jest istotne z punktu widzenia statystyk rankingowych (np. Ave, SLAve), do obliczania których w mianowniku używa się właśnie konfrontacji ofensywnych.

UWAGA: Jeżeli dochodzi do pomylenia kolejności odbijania, może się zdarzyć, iż zawodnikowi, który w rzeczywistości w ogóle nie podchodził do pojedynku z miotaczem, zostaje przyznane zarówno PA, jak i AB. Zostało to omówione w poprzedniej części podręcznika, w rozdziale „Wyautowania".

3. Obieg (R – *run*)

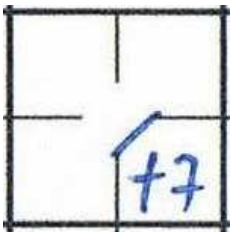
Jest to bardzo prosta statystyka. Obieg przyznaje się zawodnikowi ataku, kiedy bezpiecznie dobiega on do bazy domowej.

Obieg należy przyznać temu zawodnikowi, który zdobył bazę domową. Jeżeli zawodnik, który dostał się w dowolny sposób na trzecią bazę, zostaje zmieniony i nowy zawodnik zdobywa obieg, to R należy przyznać temu nowemu zawodnikowi (zmiennikowi), mim, iż w rzeczywistości zdobył on tylko jedną bazę.

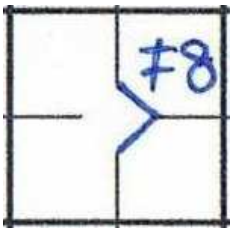
Obieg [R] nie posiada żadnego specyficznego symbolu w części centralnej.

4. Hit (H – *hit*)

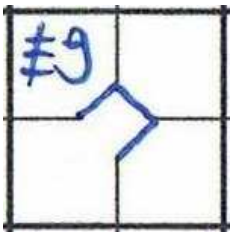
Omawianie hitów należy rozpocząć od przedstawienia symboli, jakimi oznacza się poszczególne ich rodzaje:



Hit za jedną bazę (symbol zapisuje się w kwadracie odpowiadającym awansowi na pierwszą bazę).



Hit za dwie bazy (symbol zapisuje się w kwadracie odpowiadającym awansowi na drugą bazę).



Hit za trzy bazy (symbol zapisuje się w kwadracie odpowiadającym awansowi na trzecią bazę).

Hit za cztery bazy (home run; symbol zapisuje się w kwadracie odpowiadającym awansowi na bazę domową.

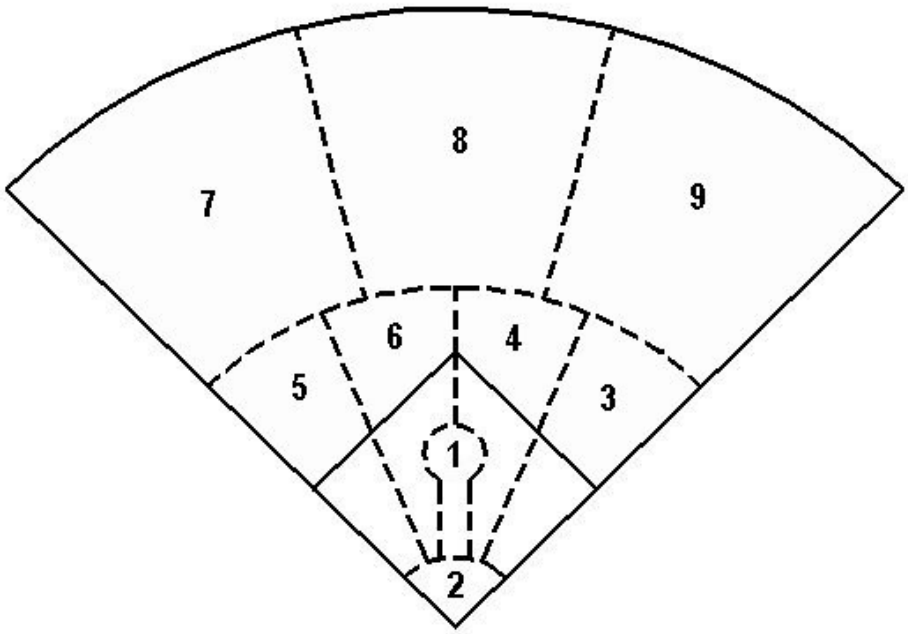
Symbolem oznaczającym hit jest ukośna kreska, przekreślona ilością poziomych kresek odpowiadającym wartości hita. Wyjątkiem jest hit za cztery bazy.

Home run obejmuje nie tylko odbicia, po których piłka opuściła boisko, ale i hity za cztery bazy, tj. tzw. *czeskie home runy*, *home runy biegane* (*inside the park home run*), czyli odbicia, które pozwoliły pałkarzowi na bezpieczne dobiegnięcie do bazy domowej przy braku błędów obrony. Jeżeli został odbity *inside the park home run*, należy zaznaczyć to w notatkach.

Przy każdym z powyższych symboli jest także cyfra. Oznacza ona obrońcę, w którego kierunku poleciało odbicie zaklasyfikowane jako hit.

Jeżeli mamy do czynienia z odbiciem, które zmierza pomiędzy dwóch obrońców, najlepiej zapisać obu, przy czym druga cyfra powinna oznaczać tego obrońcę, który złapał piłkę. I tak, jeżeli zawodnik odbija hita pomiędzy lewo- i środkowozapolowego, przy czym ten pierwszy łapie piłkę, to po odpowiednim symbolu należy zapisać „87". Jeżeli to środkowozapolowy złapałby piłkę, po symbolu hita należałoby natomiast zapisać „78".

Dla ułatwienia w podręczniku zapisowych IBAF zamieszczony został następujący rysunek:



Zgodnie z przepisem 10.05 a) hit może być przyznany, gdy:

(1) pałkarz zdobywa pierwszą (lub którąś następną) bazę, kiedy odbita przez niego piłka, pozostając w terytorium fair, spada na ziemię lub zanim zostanie dotknięta przez obrońcę, odbija się od ogrodzenia bądź wylatuje poza ogrodzenie;

UWAGA: Zgodnie z komentarzem do przepisu 10.12 a) 1) obrońca nie musi dotknąć piłki, by został mu przyznany błąd. Sędzia techniczny musi uważnie obserwować każdą zagrywkę, ponieważ niedotknięcie piłki może skutkować zarówno uznaniem zagrywki za błąd, jak i za hit.

(2) pałkarz zdobywa pierwszą bazę po odbiciu piłki w terytorium fair tak mocno lub tak słabo, że obrońca próbujący wyautować tego biegacza nie ma możliwości przeprowadzenia zagrania;

Komentarz do przepisu 10.05 (a) (2): Zapisowy powinien przyznać pałkarzowi hit, gdy obrońca próbujący złapać piłkę nie był w stanie tego zrobić, nawet jeżeli ten obrońca swoim działaniem utrudnił lub uniemożliwił (np. przez zmianę toru lotu) złapanie piłki innemu obrońcy, który miał duże szanse na wykonanie autu.

(3) pałkarz zdobywa pierwszą bazę po odbiciu w terytorium fair, gdy piłka odbija się od ziemi tak nienaturalnie, że obrońca nie ma szans jej złapać bez zdobycia się na duży wysiłek, lub gdy piłka odbija się od deski miotacza bądź którejkolwiek z baz (wliczając bazę domową), zanim zostaje dotknięta przez obrońcę, i w wyniku tego odbicia jej złapanie również wymaga dużego wysiłku.

(4) pałkarz zdobywa pierwszą bazę, kiedy odbita przez niego piłka, pozostając w terytorium fair, dociera do zapola niedotknięta przez żadnego obrońcę — chyba że w ocenie zapisowego piłka mogła być bez dużego wysiłku złapana przez obrońcę;

(5) piłka odbita w terytorium fair dotyka biegacza lub sędziego, zanim zostanie dotknięta przez obrońcę. Zapisowy nie powinien jednak przyznawać pałkarzowi hita, gdy w biegacza trafia piłka ogłoszona jako infield fly (w wyniku czego biegacz zostaje wyautowany);

UWAGA: W tym przypadku piłka staje się martwa, a jeżeli osobą trafioną przez piłkę był biegacz, pałkarzowi przyznaje się hita, nawet jeżeli ogłoszony w wyniku takiej sytuacji aut jest trzecim autem w danej turze.

(6) pałkarz zdobywa pierwszą bazę, gdy obrońca podejmuje nieudaną próbę wyautowania wcześniejszego biegacza — jeżeli w opinii zapisowego wyautowanie pałkarza-biegacza wymagałoby zdobycia się na duży wysiłek.

Komentarz do przepisu 10.05 (a): Stosując przepis 10.05 (a), w razie wątpliwości zapisowy powinien rozstrzygać na korzyść pałkarza. Jeżeli mimo dobrej, bezbłędnej gry obrony pałkarz-biegacz nie został wyautowany, należy przyznać temu pałkarzowi hit.

UWAGA: Jeżeli – w opinii sędziego technicznego – pałkarz-biegacz mógł zostać wyautowany bez dużego wysiłki, należy przyznać wybór obrońcy (zagadnienie to omówione zostanie w rozdziale 8 na s. 126). Aby prawidłowo ocenić taką sytuację, sędzia techniczny powinien uważnie obserwować sytuację na boisku przed odbiciem i zaraz po nim. Należy wziąć pod uwagę odległość, jaka dzieliła pałkarza-biegacza od pierwszej bazy w momencie, gdy obrońca rzucał w kierunku innej bazy.

Wśród wymienionych przepisów pojawia się koncepcja „zbyt dużego wysiłku". Pojęcie to jest przeciwnością „zwyczajnego wysiłku", który przepis 2.00 definiuje jako ***wysiłek, który jest w stanie wykonać obrońca o przeciętnych umiejętnościach na danej pozycji w danej lidze, biorąc pod uwagę również warunki pogodowe oraz stan boiska.*** *Do tego pojęcia odwołują się oficjalne zasady protokołowania [np. przepisy 10.05 a) 3), 10.05 a) 6), 10.05 b) 3) (hity), 10.08 b) (odbicia poświęcające), komentarz do przepisu 10.12 a) 1), 10.12 d) 2) (błędy), 10.13 a) i 10.13 b) (niekontrolowane narzuty i przepuszczone narzuty)], a także inne przepisy gry w baseball (np. infield fly), gdzie odnosi się ono do każdego zawodnika obrony. Innymi słowy: nawet jeżeli obrońca postara się tak bardzo, jak tylko potrafi, a pomimo tego jego wysiłek będzie mniejszy niż wysiłek przeciętnego obrońcy grającego na tej samej pozycji w tej samej lidze, sędzia techniczny powinien zapisać temu obrońcy błąd.*

Należy od razu zaznaczyć, iż jest to pojęcie bardzo plastyczne: ocena jednego sędziego technicznego może się różnić od oceny innego. Dlatego też poniżej przedstawione zostaną ramy oparte na zasadach i doświadczeniu:

- przede wszystkim nie należy wymagać perfekcji od drużyny grającej w obronie – w przypadku niezbyt łatwej piłki **lepiej nagrodzić pałkarza hitem niż obarczyć obrońcę błędem**;

- sędzia techniczny powinien ignorować błędy wiążące się z techniką, a jedynie uważnie i skrupulatnie zapisać przebieg danej akcji tak, jak faktycznie przebiegała;

- należy także pamiętać, iż odbita piłka nieraz ma ogromną prędkość, co dodatkowo może utrudniać jej opanowanie;

- bardzo ważnym czynnikiem, na który trzeba zwrócić uwagę przy ocenie i przyznawaniu hita, jest ustawienie obrońców na boisku przed zagrywką. Wpływa to na poziom trudności ewentualnej zagrywki. Oczywiste jest, że jeżeli obrońcy będą ustawieni bliżej bazy domowej, to mocne odbicie będzie znacznie trudniejsze do złapania, niż gdyby obrońcy byli ustawieni na „normalnych" pozycjach. Dlatego też sędzia techniczny powinien zawsze zwracać uwagę na ustawienie obrońców przed każdym narzutem;

- ponadto błąd nie powinien być przyznawany obrońcy, który traci czas na zwód, czy też na rzut na inną bazę (nawet jeżeli rzut na pierwszą bazę i wyautowanie pałkarza-biegacza byłoby w opinii sędziego technicznego łatwiejsze i pewniejsze);

- żaden przepis PGB nie pozwala na przyznanie błędu zapolowemu, gdy piłka odbiła się przed nim od ziemi i przeleciała nad nim.

Na koniec należy zwrócić uwagę na fakt, iż niemal każda pozycja wiąże się z pewnymi trudnościami/ograniczeniami, które mogą wpływać na jakość gry i które dotyczą wyłącznie zawodników grających na tej pozycji.

Miotacz – w momencie, gdy pałkarz odbija piłkę, miotacz kończy *wind-up* i jest pochylony do przodu, co równa się temu, iż piłka lecąca w jego kierunku jest trudna do opanowania – zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z mocnym odbiciem. Złapanie takiej piłki często wiąże się zatem z dużym wysiłkiem. Oczywiście nie dotyczy to sytuacji, gdy piłka jest odbita na tyle lekko, że miotacz zdąży już złapać równowagę i wróci do „normalnej" pozycji. Należy zatem uważnie obserwować, w jakiej pozycji jest miotacz, gdy dociera do niego odbita piłka, aby ocenić, czy złapanie takiej piłki wiąże się z dużym wysiłkiem, czy nie.

Łapacz – pozycja łapacza różni się od pozostałych m.in. pod względem postawy, jaką przyjmuje obrońca, co daje mu przewagę w pewnych sytuacjach. Niecelne podanie na bazę w sytuacji, gdy biegacz podejmuje próbę kradzieży nie skutkuje przyznaniem łapaczowi błędu (chyba, że w wyniku błędu zawodnicy ataku uzyskują dodatkową – poza skradzioną bazą – korzyść). Czasem mogą wystąpić także problemy z decyzją, czy przyznać niekontrolowany narzut [WP], czy przepuszczony narzut [PB]. Przywilej wątpliwości jest w takim wypadku po stronie łapacza – w razie ich wystąpienia należy przyznać WP, trzeba mieć bowiem na uwadze fakt, iż dla łapacza trudne jest wykonanie niektórych ruchów.

Łącznik – ze wszystkich obrońców wewnątrzpolowych to właśnie łącznik ma największą powierzchnię boiska do pokrycia. Równa się to temu, iż dosyć często ma on do czynienia z trudnymi do złapania piłkami – i niepowodzenie przy tych właśnie piłkach nie powinno być traktowane jako błąd (np. rzucanie się [*diving play*] na mocno odbite piłki, łapanie na krawędzi pola wewnętrznego i zapola, przy odwróceniu plecami do bazy domowej, łapanie przed trzecią bazą itp.).

Trzeciobazowy – w jego kierunku odbijanych jest najwięcej piłek, i to piłek odbitych najmocniej. Takie piłki mogą być trudne do opanowania, ze względu na ich prędkość oraz odbijanie

się po ziemi (po każdym odbiciu piłka może zmienić swój tor lotu, co zwiększa poziom trudności). W przypadku tej pozycji ważna jest uważna obserwacja prędkości piłki i jej toru lotu, aby poprawnie ocenić trudność zagrywki.

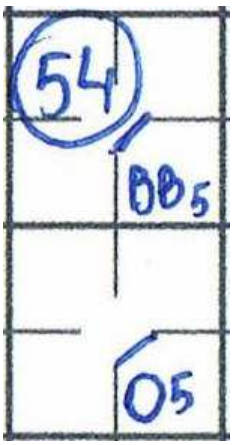
UWAGA: Powyższe wskazówki dotyczą **pierwszobazowego**, gdy odbija pałkarz zajmujący swoją pozycję w prawym stanowisku pałkarza (*batter box*). Najczęściej dotyczy to pałkarzy leworęcznych.

Zapolowi – jeżeli piłka odbita na zapole odbija się od boiska tuż przed zapolowym (który biegł do niej, by złapać ją z powietrza) i przeleci nad nim, dzięki czemu pałkarz-biegacz awansuje dalej niż do pierwszej bazy, należy przyznać hit za dwie bazy (lub za więcej baz) zamiast hita za jedną bazę plus awans na błędzie umożliwiającym zdobycie dodatkowej bazy.

Powyżej pojawiło się kolejne pojęcie – **przywilej wątpliwości** – które wiąże się z przyznawaniem hitów. Pojęcie to oznacza, już w razie wątpliwości należy przyznać pałkarzowi hit, zwłaszcza gdy mimo widocznej dobrej gry obrony nie doszło do wyautowania zawodnika.

Dalsza część przepisu 10.05 opisuje sytuacje, w których nie należy przyznawać hita pałkarzowi:

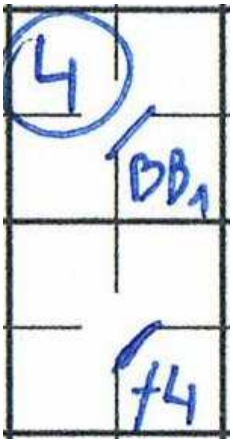
a) sędzia techniczny nie powinien przyznawać pałkarzowi hita, gdy *po jego odbiciu inny biegacz zostaje wyautowany przy wymuszonym awansie lub byłby tak wyautowany, gdyby nie błąd obrońcy* [PGB 10.05 b) 1)].



Przykład 93. Biegacz na pierwszej bazie. Pałkarz odbija w kierunku trzeciobazowego, który podaje do drugobazowego. Jest to typowy wybór obrońcy (zostanie to omówione w rozdz. 8 na s. 126) – pałkarzowi nie należy przyznawać hita.

Pałkarzowi przyznaje się PA i AB, trzeciobazowemu A, a drugobazowemu PO.

UWAGA: Jako iż w baseballu biegacze zawsze są poza bazą, należy mieć na uwadze, iż obrońcom zawsze najłatwiej jest wyautować pałkarza-biegacza na pierwszej bazie – dlatego też w większości przypadków, gdy autowany jest biegacz, który poprzedza pałkarza-biegacza i który miał bieg wymuszony, nie przyznaje się hitów. Wyjątkiem są sytuacje, w których sędzia techniczny ma absolutną pewność, iż nie było szansy na aut na pierwszej bazie, o ile nie było błędu, a obrońca nie zwlekał z podaniem piłki (nie rozglądał się, nie wykonywał zwodu itp.). W takich sytuacjach zdecydowanie należy przyznać hit pałkarzowi.



Przykład 94. Pałkarz odbija niezbyt mocną piłkę pomiędzy drugobazowego i łącznika. Drugobazowy rzuca się na piłkę, wstaje i dotyka drugiej bazy.

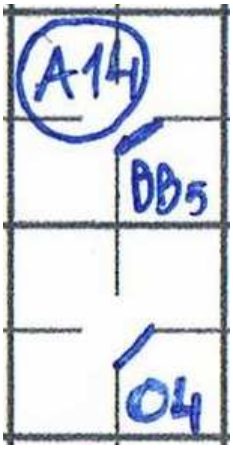
Jeżeli w ocenie sędziego technicznego drugobazowy nie miał szans na to, by odwrócić się i podać na pierwszą bazę, by wykonać aut, należy pałkarzowi-biegaczowi przyznać hit.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, miotaczowi H, a drugobazowemu PO.

Sytuacja ta ukazuje, jak istotna jest uważna obserwacja tego, co się dzieje na boisku – aby móc prawidłowo ocenić sytuację, zapisowy musi widzieć, gdzie znajduje się pałkarz-biegacz w chwili, gdy piłka zostaje złapana przez obrońcę.

UWAGA: Jedynym wyjątkiem od nieprzyznawania hita pałkarzowi-biegaczowi, gdy dochodzi do błędu przy autowaniu innego biegacza, jest obstrukcja na tym biegaczu (pałkarz-biegacz ma wówczas darmowy awans na pierwszą bazę, zapisany jako hit).

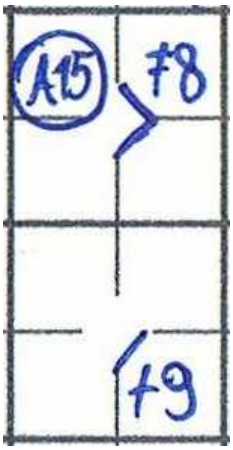
b) sędzia techniczny nie powinien przyznawać pałkarzowi hita, gdy *odbicie pałkarza jest wyraźnym hitem, jednak biegacz, którego awans został wymuszony, nie dotyka bazy, na którą musiał awansować (czyli jeżeli awansuje o kilka baz — pierwszej z nich), i zostaje wyautowany w wyniku apelacji złożonej przez drużynę przeciwną. Zapisowy powinien w takim wypadku przyznać pałkarzowi konfrontację ofensywną [AB], ale bez przyznawania mu hita* [PGB 10.05 b) 2)].



Przykład 95. Biegacz na pierwszej bazie. Pałkarz odbija hit na zapole, dzięki czemu biegacz awansuje na trzecią bazę, jednak po drodze nie dotyka on drugiej bazy. Po odzyskaniu piłki miotacz podaje do drugobazowego, który dotyka bazy i składa apelację. Biegacz zostaje wyautowany.

Zgodnie z przepisem 10.05 b) 2) pałkarzowi nie można przyznać hita – zamiast tego jego awans na pierwszą bazę należy oznaczyć jako wybór obrońcy.

Pałkarzowi należy przyznać PA i AB, miotaczowi A, a drugobazowemu PO. Wybór obrońcy należy zapisać temu bazowemu, którego bazy dotyczy apelacja.

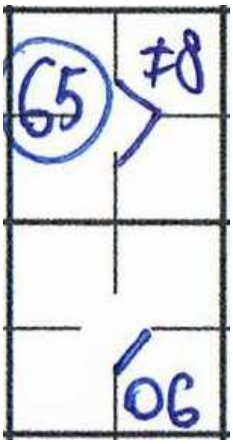


Przykład 96. Biegacz na drugiej bazie. Pałkarz odbija hit na prawe zapole, dzięki czemu biegacz awansuje na bazę domową, nie dotykając jednak po drodze trzeciej bazy. Po odzyskaniu piłki miotacz podaje do trzeciobazowego, który dotyka bazy i składa apelację. Biegacz zostaje wyautowany.

Tym razem można zapisać hit, ponieważ biegacz, który nie dotknął bazy i został wyautowany dzięki apelacji, nie miał biegu wymuszonego.

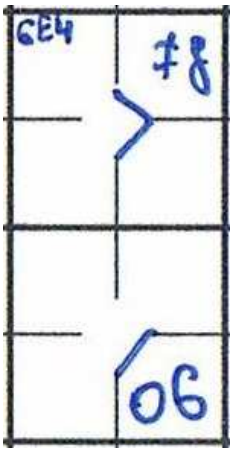
Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i H, miotaczowi A i H, a trzeciobazowemu PO.

c) sędzia techniczny nie powinien przyznawać pałkarzowi hita, gdy *miotacz, łapacz lub inny wewnątrzpolowy łapie odbitą piłkę i wyautowuje biegacza, który próbuje awansować o jedną bazę lub wraca na bazę zajmowaną w momencie odbicia, bądź bez zdobycia się na duży wysiłek wykonałby taki aut, gdyby nie błąd obrony. Zapisowy powinien w takim wypadku przyznać pałkarzowi konfrontację ofensywną [AB], ale bez przyznawania mu hita* [PGB 10.05 b) 3)].



Przykład 97. Biegacz na drugiej bazie. Pałkarz odbija do łącznika, który podaje na trzecią bazę (gdzie zmierza biegacz z „dwójki"). Trzeciobazowy autuje biegacza, jednocześnie pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera do pierwszej bazy.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a trzeciobazowemu PO.



Przykład 98. Biegacz na drugiej bazie. Pałkarz odbija do łącznika, który próbuje autować biegacza z „dwójki", będącego daleko od bazy. Drugobazowy nie łapie jednak celnego podania.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a drugobazowemu E.

d) sędzia techniczny nie powinien przyznawać pałkarzowi hita, gdy *obrońca podejmuje nieudaną próbę wyautowania innego biegacza, a w opinii zapisowego pałkarz-biegacz mógł być wyautowany na pierwszej bazie* [PGB 10.05 b) 4)].

UWAGA: *Przepis 10.05 b) 4) nie powinien być stosowany, jeżeli obrońca przed przystąpieniem do autowania na pierwszej bazie tylko spogląda w kierunku innej bazy lub tylko markuje rzut na nią* [komentarz do przepisu 10.05 b) 4)].

W rzeczy samej, spoglądanie w kierunku bazy czy markowanie rzutu jest integralną częścią naturalnej gry obrońcy (ma na celu zatrzymanie biegacza na bazie). Taka sytuacja nie jest opóźnieniem rzutu wynikającym z błędu.

e) sędzia techniczny nie powinien przyznawać pałkarzowi hita, gdy *biegacz zostaje wyautowany z powodu przeszkadzania obrońcy próbującemu złapać odbitą piłkę (interferencja) — chyba że w opinii zapisowego pałkarz-biegacz zdobyłby pierwszą bazę, nawet gdyby zakłócanie gry nie miało miejsca.* [PGB 10.05 b) 5)].

W takiej sytuacji sędzia techniczny powinien zwrócić szczególną uwagę na pozycję pałkarza biegacza (jego odległość od pierwszej bazy) w momencie, gdy doszło do interferencji, by wiedzieć czy przyznać hit, czy wybór obrońcy pałkarzowi, a także któremu obrońcy przyznać PO.

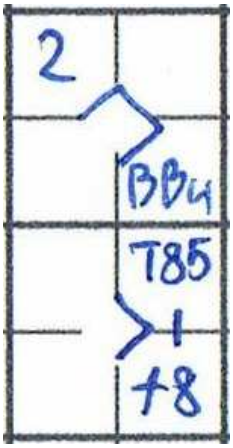
Ocena wartości hita

Zgodnie z przepisem 10.06 sędzia techniczny powinien przyznać hit za jedną, dwie, trzy lub cztery bazy (home run), jeśli biegacz dotrze na daną bazę po swoim odbiciu, o ile w czasie tego awansu nie było błędu, wyautowania czy też wyboru obrońcy.

Jeżeli pałkarz-biegacz awansuje o więcej niż jedną bazę, a obrońcy próbują wyautować wcześniejszego biegacza, zapisowy powinien ocenić, czy pałkarz-biegacz awansował na kolejne bazy w wyniku swojego hita, czy też w wyniku zagrywki wykonywanej na biegaczu — tj. w wyniku wyboru obrońcy [PGB 10.06 b)].

Należy zapoznać się z komentarzem do przepisu 10.06 b), który zwraca uwagę na fakt, iż pałkarzowi nie można zapisać hita za trzy bazy, jeśli poprzedzający go biegacz zostaje wyautowany na bazie domowej (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd w obronie). Podobnie nie można zapisać pałkarzowi hita za dwie bazy, gdy poprzedzający go biegacz został wyautowany na trzeciej bazie (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd w obronie). W obu przypadkach awans na ostatnią zdobytą bazę musi być opisany jako awans dzięki wyborowi obrony.

W ocenie wartości hita nie należy jednak sugerować się tylko tym, o ile baz awansował biegacz poprzedzający pałkarza-biegacza. Pałkarz-biegacz przecież może zdobyć dwie bazy przy jednoczesnym awansie biegacza o jedną bazę lub przy braku awansu. Może mieć miejsce również odwrotna sytuacja (tzn. biegacz awansuje o trzy bazy, a pałkarzowi zapisywany jest hit za dwie bazy).



Przykład 99. Biegacz na pierwszej bazie. Pałkarz odbija po ziemi na środkowe zapole, co pozwala mu bezpiecznie dobiec do pierwszej bazy.

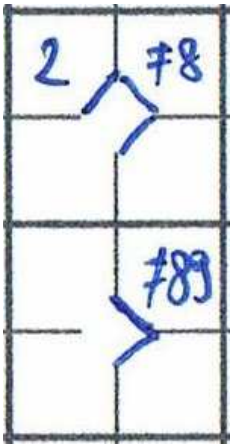
Środkowozapolowy łapie piłkę i podaje do trzeciobazowego, w którego stronę zmierza biegacz. Pałkarz-biegacz, widząc to, wykorzystuje sytuację i zdobywa drugą bazę, jednocześnie poprzedzający go zawodnik ataku bezpiecznie dociera do trzeciej.

Awans pałkarza-biegacza na drugą bazę jest zatem awansem, do którego doszło wyłącznie dzięki wyborowi obrońcy – ten typ wyboru obrony („T#") zostanie omówiony w rozdziale 8, na s. 134.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, a miotaczowi drużyny przeciwnej – H.

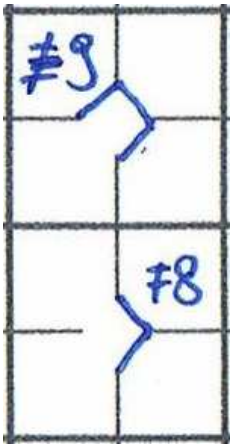
Wybór obrońcy oraz awans biegacza po hicie innego zawodnika zostaną omówione w dalszej części podręcznika.

Przykład 100. Biegacz na drugiej bazie. Pałkarz odbija w powietrze daleko pomiędzy środkowo- i prawozapolowego. Biegacz z drugiej bazy wychodzi niezbyt daleko obserwując obrońców, jednocześnie pałkarz-biegacz dobiega w pobliże drugiej bazy.



Piłka okazuje się zbyt trudna i spada na ziemię (nie ma błędu zapolowych), co wykorzystuje biegacz z „dwójki". Prawozapolowy szybko chwyta piłkę i rzuca ją do drugobazowego, zapobiegając tym samym dalszym awansom.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i hit za dwie bazy [H, 2B], a miotaczowi drużyny przeciwnej – hit za dwie bazy [H, 2B].



Przykład 101. Biegacz na trzeciej bazie. Pałkarz odbija wysoko na środkowe zapole, co pozwala mu dobiec do drugiej bazy. Jednocześnie biegacz na „trójce" czeka na bazie na moment, w którym zapolowy złapie piłkę.

Piłka spada na ziemię (nie zostaje popełniony żaden błąd), jednak środkowozapolowy, który był już bardzo blisko, chwyta ją i rzuca do miotacza, zapobiegając utracie obiegu.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i hit za dwie bazy [H, 2B], a miotaczowi drużyny przeciwnej – hit za dwie bazy [H, 2B].

Jeżeli pałkarz-biegacz, próbując zdobyć drugą lub trzecią bazę, wykonuje wślizg, musi zatrzymać się na tej bazie. Jeżeli w wyniku zbyt długiego wślizgu traci kontakt z bazą i zostaje wyautowany przez dotknięcie, należy przyznać mu hit jedynie za tyle baz, na ile bezpiecznie dotarł. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany przez dotknięcie po wślizgu na drugą bazę, zapisowy powinien przyznać mu hit za jedną bazę. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany przez dotknięcie po wślizgu na trzecią bazę, zapisowy powinien przyznać mu hit za dwie bazy [PGB 10.06 c)].

UWAGA: Jeżeli zawodnik ataku wykonując wślizg traci kontakt z bazą, którą próbował zdobyć tym wślizgiem, i zostaje wyautowany, zanim na nią wróci, takiej bazy nie uznaje się za zdobytą przez biegacza, tj. tak wykonany aut uznaje się za równoznaczny z wykonanym tuż przed dotknięciem bazy przez biegacza. Jest to istotne z punktu widzenia oceny wartości hita, choć powrócimy do tego aspektu awansów biegacza także w trakcie omawiania kradzieży baz.

Jeżeli pałkarz-biegacz przebiega przez drugą lub trzecią bazę i zostaje wyautowany przez dotknięcie, gdy próbuje wrócić na przebiegniętą bazę, zapisowy powinien przyznać pałkarzowi-biegaczowi hit za tyle baz, ilu dotknął. Jeżeli pałkarz-biegacz przebiegł przez drugą bazę i zostaje wyautowany podczas próby powrotu, zapisowy powinien przyznać pałkarzowi hit za dwie bazy. Jeżeli pałkarz-biegacz przebiegł przez trzecią bazę i zostaje wyautowany podczas próby powrotu, zapisowy powinien przyznać pałkarzowi hit za trzy bazy [komentarz do przepisu 10.06 c)].

Kiedy pałkarz-biegacz awansuje zgodnie z przepisem 7.05 lub 7.06 (a), zapisowy powinien przyznać pałkarzowi-biegaczowi hit za tyle baz, ile przyznał sędzia [PGB 10.06 e)].

UWAGA: Jeżeli pałkarz, który odbił hita, wpada w gonitwę (*rundown*) pomiędzy bazami i bezpiecznie dociera do dalszej z nich, to – o ile nie było błędu – należy przyznać mu hit za tyle baz, ile faktycznie zdobył.

Apelacje przeciwko pałkarzom, którzy wybili hita za dwie lub trzy bazy lub którzy wybili home run

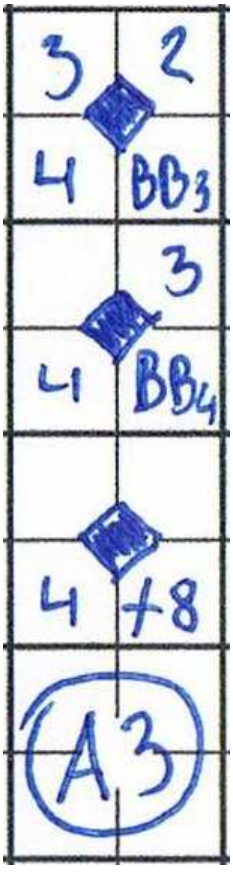
Jeżeli pałkarz-biegacz po wybiciu hita zostaje wyautowany z powodu niedotknięcia bazy, wartość hita wyznacza poprzednia prawidłowo zdobyta baza. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany za niedotknięcie bazy domowej, zapisowy powinien przyznać mu hit za trzy bazy. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany za niedotknięcie trzeciej bazy, zapisowy powinien przyznać mu hit za dwie bazy. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany za niedotknięcie drugiej bazy, zapisowy powinien przyznać mu hit za jedną bazę. Jeżeli pałkarz-biegacz zostaje wyautowany za niedotknięcie pierwszej bazy, zapisowy powinien przyznać mu konfrontację ofensywną [AB], ale bez przyznawania hita [PGB 10.06 d)].

Obieg nie jest zdobyty, jeżeli biegacz awansuje na bazę domową podczas zagrywki, w której wykonany jest trzeci aut:

1) na pałkarzu-biegaczu, zanim dotknie on pierwszej bazy;

2) na którymkolwiek biegaczu z wymuszonym awansem;

3) na poprzedzającym biegaczu, który jest wyautowany, ponieważ nie dotknął on jednej z baz (apelacja) [PGB 4.09, **WYJĄTEK**].



Przykład 102. Jeden aut, wszystkie bazy zajęte. Czwarty pałkarz odbija home run.

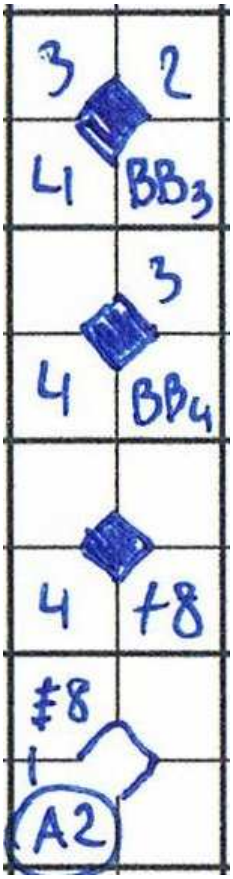
Przed kolejnym narzutem pierwszobazowy prosi sędziego o piłkę i – dotykając swojej bazy – składa apelację odnośnie do niedotknięcia tej bazy przez zawodnika, który odbił home run. Apelacja zostaje uznana.

W wyniku apelacji obieg zdobyty przez pałkarza-biegacza zostaje unieważniony, ale pozostałe obiegi nie są anulowane.

Mimo autu pałkarz otrzymuje również asysty ofensywne (RBI – zagadnienie to zostanie omówione pod koniec aktualnej części podręcznika).

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i 3 asysty ofensywne [3x RBI], biegaczom po jednym obiegu [R], miotaczowi 3x R, 3x ER, a pierwszobazowemu PO.

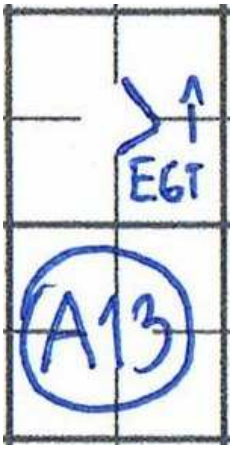
W tym przykładzie pojawiła się kategoria **ER –** oznacza ona zasłużony obieg i zostanie omówiona w części dotyczącej miotacza na s. 163.



Przykład 103. Sytuacja identyczna jak w przykładzie 102, jednak tym razem pałkarz-biegacz nie dotyka bazy domowej. Łapacz, po otrzymaniu piłki od sędziego głównego, dotyka bazy domowej i składa apelację, która zostaje uznana.

W tym przypadku pałkarza należy uznać za wyautowanego na bazie domowej. W związku z tym jego obieg jest anulowany, a zgodnie z przepisem 10.06 d) należy przyznać mu hit za trzy bazy.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB, hit za trzy bazy [H, 3B] i 3x RBI, biegaczom po R, miotaczowi - 3x R, 3x ER i hit za trzy bazy [H, 3B], a łapaczowi PO.



Przykład 104. Biegacz na drugiej bazie, dwa auty.

Kolejny pałkarz odbija home run. Przed kolejnym narzutem miotacz, po otrzymaniu nowej piłki, rzuca piłkę do pierwszobazowego, który następnie składa apelację odnośnie do niedotknięcia bazy przez zawodnika, który odbił home run. Apelacja zostaje uznana.

W wyniku apelacji pałkarz-biegacz zostaje wyautowany – należy uznać go za wyautowanego na pierwszej bazie. Jest to trzeci aut, zatem żaden z obiegów nie może zostać zaliczony.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, miotaczowi A, a pierwszobazowemu PO.

Gdy przy dwóch autach po odbiciu home runa pałkarz, który go odbił, nie dotyka którejś z baz – innej niż pierwsza – sędzia zalicza wszystkie obiegi zdobyte, zanim pałkarz-biegacz dobiegł do bazy, odnośnie do której składana jest apelacja. Sędzia techniczny nie może przyznać innych obiegów niż te, które wskaże sędzia główny.

UWAGA: Jeżeli pałkarz, który odbił home run, zostaje wyautowany wskutek apelacji odnośnie do niedotknięcia drugiej lub trzeciej bazy, należy mu zapisać odpowiednio hit za jedną lub dwie bazy.

Jeżeli pałkarz po odbiciu hita zostaje wyautowany w efekcie apelacji odnośnie niedotknięcia przez niego którejś z baz, ostatnia baza, której dotknął, określa wartość danego hita. Jeżeli nie dotknął on pierwszej bazy, pałkarzowi nie przyznaje się hita.

Przykład 105. Zero autów, wszystkie bazy zajęte. Czwarty pałkarz w kolejności odbijania odbija home run.

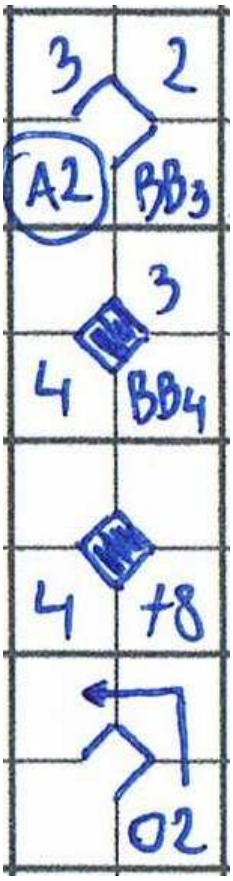
Biegacz, który był na trzeciej bazie, nie dotyka bazy domowej.

Po otrzymaniu nowej piłki łapacz składa apelację, wskazując, że biegacz, który przed home runem zajmował trzecią bazę, nie dotknął bazy domowej po odbiciu. Apelacja zostaje uznana.

Obieg wyautowanego biegacza zostaje anulowany, pozostałe jednak są zaliczone.

Zgodnie z przepisem 10.06 b) nie można pałkarzowi przyznać hita.

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i 3x RBI, biegaczom po R, miotaczowi 3x R i 3x ER, a łapaczowi PO.



Przykład 106. Jeden aut, wszystkie bazy zajęte. Czwarty pałkarz odbija hit za trzy bazy.

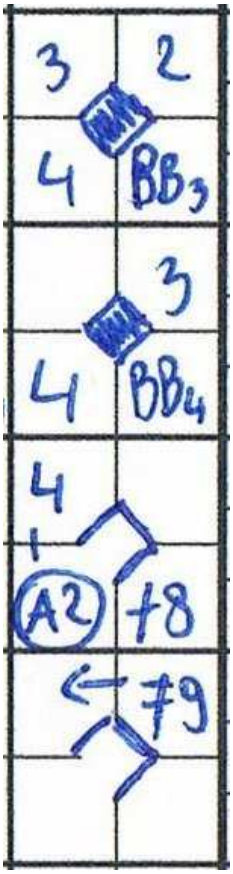
Biegacz, który był na trzeciej bazie, nie dotyka bazy domowej.

Po otrzymaniu piłki łapacz składa apelację, wskazując, że biegacz, który przed odbiciem zajmował trzecią bazę, nie dotknął bazy domowej po odbiciu. Apelacja zostaje uznana.

Obieg wyautowanego biegacza zostaje anulowany, pozostałe jednak są zaliczone.

Zgodnie z przepisem 10.06 b) nie można pałkarzowi przyznać hita.

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i 2x RBI, biegaczom po R, miotaczowi 2x R i 2x ER, a łapaczowi PO.



Przykład 107. Jeden aut, wszystkie bazy zajęte. Czwarty pałkarz odbija hit za trzy bazy.

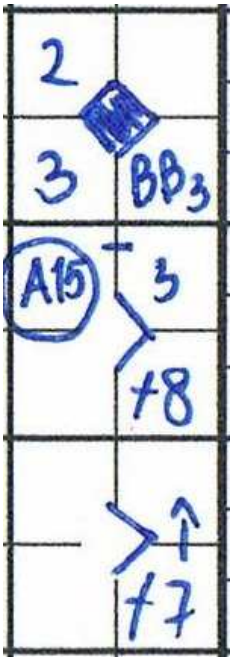
Biegacz, który był na pierwszej bazie, nie dotyka bazy domowej.

Po otrzymaniu piłki łapacz składa apelację, wskazując, że biegacz, który przed odbiciem zajmował pierwszą bazę, nie dotknął bazy domowej po odbiciu. Apelacja zostaje uznana.

Obieg wyautowanego biegacza zostaje anulowany, pozostałe jednak są zaliczone.

Pałkarzowi należy przyznać hita za dwie bazy, ponieważ tyle baz zdobył wyautowany w wyniku apelacji biegacz (awansował o dwie bazy – z pierwszej na trzecią), zanim zaistniała podstawa do złożenia apelacji (biegacza należy traktować jak wyautowanego na bazie domowej).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB, H, 2B i 2x RBI, biegaczom po R, miotaczowi 2x R i 2x ER oraz H i 2B,, a łapaczowi PO.



Przykład 108. Pierwsza i druga baza zajęte, dwa auty. Trzeci pałkarz odbija hit za dwie bazy.

Po odzyskaniu piłki miotacz podaje do trzeciobazowego, który dotyka bazy i składa apelację odnośnie do drugiego biegacza z kolejności odbijania. Biegacz zostaje wyautowany.

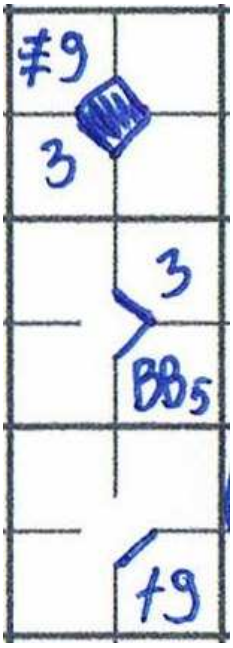
Pałkarzowi należy przyznać hita za jedną bazę, ponieważ tyle baz zdobył wyautowany w wyniku apelacji biegacz. Dalszy awans należy zaznaczyć przy użyciu strzałki.

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB, H i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i H w statystykach miotacza oraz A w statystykach defensywnych, a trzeciobazowemu PO.

Hity kończące mecz

Pałkarzowi, po którego hicie zostaje zdobyty zwycięski obieg (kończący mecz), zapisowy powinien przyznać hit za tyle baz, o ile awansował biegacz zdobywający zwycięski obieg, pod warunkiem jednak, że pałkarz-biegacz zdobył co najmniej tyle samo baz [PGB 10.06 f)].

Kiedy biegacz, który zdobywa obieg, po którym sędzia ogłasza koniec meczu, pałkarzowi powinien zostać przyznany hit za jedną bazę, nawet jeżeli pałkarz mógł dzięki temu odbiciu zdobyć (i zdobył) np. trzecią bazę. Analogicznie, jeżeli biegacz znajdował się na drugiej bazie, będzie to hit za dwie bazy, a jeżeli na pierwszej – hit za trzy bazy (zakładając, że odpowiednio co najmniej dwie/trzy bazy zostały dotknięte). Jeżeli jednak pałkarz-biegacz po odbiciu zatrzyma się na pierwszej bazie, a biegacz z drugiej bazy zdobędzie zwycięski obieg, pałkarzowi należy przyznać hit za jedną bazę (pomimo tego, że biegacz awansował o dwie bazy).



Przykład 109. Dolna część dziewiątej rundy (gospodarze w ataku), dwa auty, wynik meczu 1:1. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie.

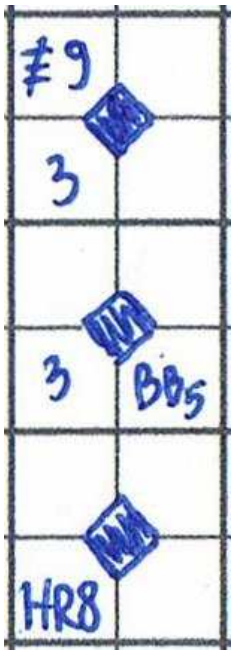
Trzeci pałkarz z kolejności odbijania odbija hit na prawe zapole. Pierwszy biegacz, widząc dobre odbicie, powoli biegnie do bazy domowej, ciesząc się z nadchodzącej wygranej. W chwili, gdy dotyka bazę domową, a pałkarz-biegacz jest już za drugą bazą, sędzia ogłasza koniec meczu.

Pałkarzowi należy przyznać hit tylko za jedną bazę, mimo, iż zanim został ogłoszony koniec meczu, dobiegł on do drugiej bazy.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB, H i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER oraz H.

Jedynym wyjątkiem jest home run:

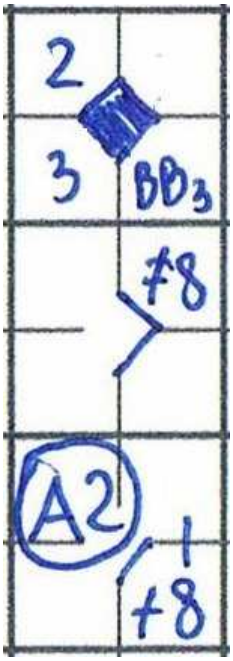
Jeżeli pałkarz kończy mecz, wybijając home run poza boisko, pałkarz i wszyscy pozostali biegacze są uprawnieni do zdobycia obiegu (pałkarzowi przyznaje się home run) [PGB 10.06 g)].



Przykład 110. Dolna część dziewiątej rundy (gospodarze w ataku), dwa auty, wynik meczu 1:1. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie.

Trzeci pałkarz z kolejności odbijania odbija home run – wszyscy zawodnicy zdobywają po obiegu (mecz kończy się wynikiem 4:1 dla gospodarzy).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB, R, H, HR i 3x RBI, biegaczom po R, natomiast miotaczowi 3x R, 3x ER, H i HR.



Przykład 111. Dolna część dziewiątej rundy (gospodarze w ataku), dwa auty, wynik meczu 1:1. Biegacze na drugiej i trzeciej bazie.

Trzeci pałkarz z kolejności odbijania odbija home run. Wszyscy biegacze zbiegają do bazy domowej, ale autor odbicia na miarę zwycięstwa nie dotyka już „domu". Widząc to, łapacz gości prosi sędziego o piłkę i dotyka bazy, zgłaszając apelację – pałkarz zostaje wyautowany.

Jako iż pałkarz-biegacz nie dotknął bazy domowej, należałoby przyznać mu hit za trzy bazy i aut na bazie domowej, jednak w tym momencie należy zastosować się do przepisu 10.06 f) (przy założeniu, że pałkarz odbił hit, ale nie home run, należy tę sytuację – zgodnie ze wspomnianym przepisem – potraktować tak, jak sytuację opisaną w przykładzie 109).

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB, H i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i H, a łapaczowi PO.

Końcowe wnioski dotyczące hitów

Na koniec fragmentu dotyczącego hitów należy omówić błędy i hity oraz kryteria, wedle których powinno się je przyznawać.

Kwintesencją baseballu i softballu są hity, dlatego też przed każdym zapisaniem błędu sędzia techniczny powinien się zastanowić – i jeżeli pojawiają się wątpliwości – powinien przyznać hit. Przepisy umacniają w tym przekonaniu – trudne do złapania odbicia nigdy nie powinny być podstawą do przyznania obrońcy błędu, a o trudności decyduje sędzia techniczny, oceniające każde odbicie, przy czym powinien mieć na uwadze, że niektóre pozycje są bardziej narażone na często pojawiające się, trudne do złapania piłki niż inne pozycje – dlatego też każde odbicie, każda zagrywka powinna być uważnie obserwowana.

Błąd powinien być przyznawany tylko wtedy, gdy sędzia techniczny jest przekonany, że obrońca mógł – przy zwyczajnym wysiłku – wykonać aut.

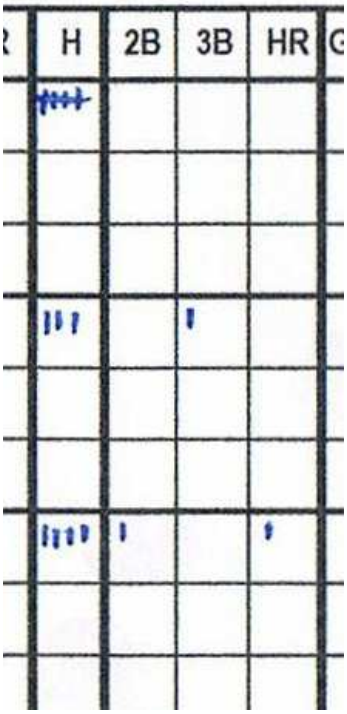
Zdarza się, iż sędziowie techniczni mają problem w sytuacji, gdy dwóch zapolowych próbuje złapać piłkę odbitą w powietrze, i w efekcie nie udaje im się to. W takich sytuacjach należy ustalić, który z obrońców miał lepsze warunki, by złapać piłkę, i przyznać błąd drugiemu z nich. O ile obrońcom wewnątrzpolowym nie można „odpuścić" błędu popełnionego podczas łapania łatwej piłki z powietrza (tzw. *pop-up fly*), o tyle jeżeli dwóch zapolowych znajdzie się w podobnej sytuacji i żaden z nich nie będzie miał kontaktu z piłką czy też nie będzie miał możliwości wykonania zagrywki, sędzia techniczny nie powinien przyznawać błędu żadnemu z nich, ponieważ zazwyczaj bardzo trudno ustalić, czyja to była piłka. Z tego też powodu w takich sytuacjach należy przyznać pałkarzowi hit. Warto również zapamiętać, że jeżeli dwóch obrońców biegnie do piłki odbitej w powietrze na terytorium foul, to o ile żadnemu z nich nie uda się jej złapać, najlepszym rozwiązaniem jest nieprzyznawanie nikomu błędu.

Należy także zwrócić uwagę na pewien wyjątek dotyczący błędów mentalnych, których zgodnie z przepisami nie należy traktować jako błędy zapisywane obrońcom. Sędzia techniczny powinien zawsze przyznać błąd obrońcy, który upuszcza łatwą piłkę z powietrza, ponieważ zostaje oślepiony przez słońce/oświetlenie boiska.

Błąd powinien być przyznany także obrońcy, który opanowuje piłkę na czas, by wykonać aut, ale rzuca na inną bazę, na której wykonanie zagrywki jest niemożliwe (tj. np. na bazę, na której nie ma biegacza i na którą żaden biegacz nie próbuje awansować).

Sędzia techniczny powinien mieć także zawsze na uwadze fakt, iż jest on zobowiązany do zapisywania przebiegu meczu zgodnie z decyzjami podejmowanymi przez sędziów boiskowych.

UWAGA: Każdy hit, niezależnie od jego wartości, należy zaznaczać w kolumnie H (zarówno w statystykach ofensywnych odpowiedniego zawodnika, jak i w statystykach miotacza drużyny przeciwnej). **Dodatkowo**, jeśli jest to hit za więcej niż jedną bazę, należy to zaznaczyć w odpowiedniej kolumnie.



Przykład 112. Pierwszy pałkarz w kolejności odbijania odbił w trakcie meczu 5 hitów, wszystkie za jedną bazę.

Drugi pałkarz w kolejności odbijania odbił w trakcie meczu 3 hity: 2 za jedną bazę i 1 za trzy bazy.

Trzeci pałkarz w kolejności odbijania odbił w trakcie meczu 4 hity: 2 za jedną bazę, 1 za dwie bazy i 1 home run.

5. Poświęcenia (SH – *sacrifice hit;* SF – *sacrifice fly*)

Skrót z poświęceniem – SH

Zgodnie z przepisem 2.00 skrót *jest to piłka odbita bez zamachu, taka, która spotyka pałkę w sposób zamierzony i zostaje uderzona tak, by toczyła się powoli w polu wewnętrznym.*

Skrót z poświęceniem natomiast zgodnie z przepisem 10.08 należy przyznać, gdy:

a) *przy mniej niż dwóch autach w efekcie skrótu (*bunt*) pałkarza jeden lub więcej biegaczy awansuje na kolejne bazy, natomiast sam pałkarz zostaje wyautowany na pierwszej bazie (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd obrony). Jeżeli jednak w opinii zapisowego pałkarz wykonał skrót, aby zdobyć pierwszą bazę, a nie po to, by awansować biegacza lub biegaczy z poświęceniem własnej szansy na zdobycie bazy — zapisowy powinien przyznać pałkarzowi konfrontację ofensywną [AB];*

Komentarz do przepisu 10.08 (a): W razie wątpliwości przy ocenianiu, czy pałkarz poświęcał swoją szansę na zdobycie pierwszej bazy, aby pomóc biegaczom awansować, zapisowy powinien rozstrzygać na korzyść pałkarza. Przy wydawaniu osądu zapisowy powinien uwzględnić wszystkie okoliczności wykonania skrótu, włączając w to rundę, wynik i liczbę autów.

b) przy mniej niż dwóch autach po skrócie pałkarza-biegacza obrońcy próbują wyautować innego biegacza awansującego o jedną bazę i próba ta, mimo bezbłędnej gry, kończy się niepowodzeniem. Jeżeli jednak w opinii zapisowego obrońcy i tak nie mieli szansy na wyautowanie pałkarza-biegacza bez nadzwyczajnego wysiłku — zapisowy powinien przyznać pałkarzowi hit za jedną bazę, a nie skrót z poświęceniem.

Jeżeli po skrócie pałkarza-biegacza inny biegacz awansujący o jedną bazę zostaje wyautowany (…) zapisowy powinien przyznać pałkarzowi konfrontację ofensywną [AB] [PGB 10.08 c)].

Podsumowując, skrót z poświęceniem [SH] należy przyznać pałkarzowi, gdy:

- nie ma autów lub gdy jest co najwyżej jeden aut,

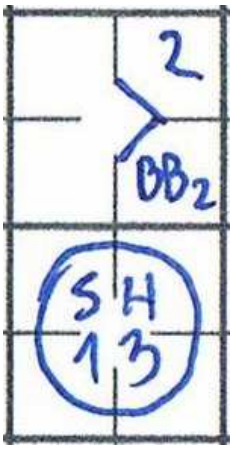
- wykonany jest skrót, o którym mowa w przepisie 2.00,

- na bazach jest co najmniej jeden biegacz i co najmniej jeden biegacz awansuje o co najmniej jedną bazę,

- pałkarz-biegacz zostaje wyautowany (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd obrony), lub

- próba wyautowania biegacza kończy się niepowodzeniem mimo bezbłędnej gry obrony, podczas gdy pałkarz-biegacz mógł zostać wyautowany.

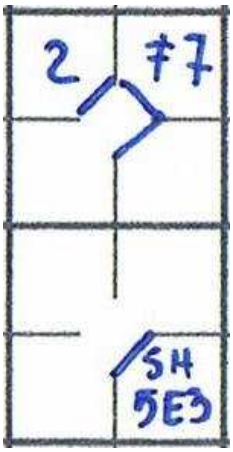
UWAGA: Przyznając pałkarzowi SH, nie zalicza mu się konfrontacji ofensywnej [AB].



Przykład 113. Biegacz na pierwszej bazie, zero autów.

Pałkarz odbija skrót w kierunku miotacza. Miotacz autuje pałkarza-biegacza, jednocześnie biegacz z pierwszej bazy awansuje na kolejną.

Pałkarzowi należy zapisać PA i SH, miotaczowi SH (statystyki miotacza) i A (statystyki defensywne), a pierwszobazowemu PO.

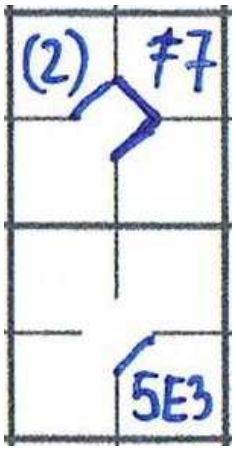


Przykład 114. Biegacz na drugiej bazie, jeden aut.

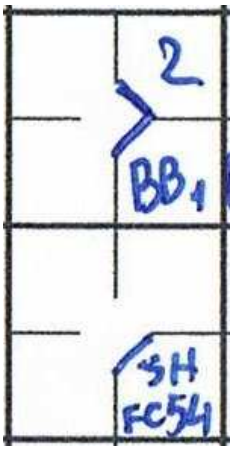
Pałkarz odbija skrót w kierunku trzeciobazowego, który podaje celnie na pierwszą bazę, ale pierwszobazowy popełnia błąd podczas łapania. Jednocześnie biegacz z drugiej bazy awansuje na kolejną.

Pałkarzowi należy zapisać PA i SH, miotaczowi SH, trzeciobazowemu A, a pierwszobazowemu E.

Gdyby sytuacja wyglądała identycznie, jednak zamiast celowego skrótu pałkarz odbiłby do miotacza po nieprawidłowym trafieniu w piłkę (przy pełnym zamachu, a nie przy próbie skrótu), to zapis wyglądałby tak jak na ilustracji po prawej.



Podobnie, gdyby były dwa auty, to nawet jeżeli pałkarz wykonałby celowy skrót (zgodny z definicją z przepisu 2.00), zapis wyglądałby tak jak po prawej stronie.



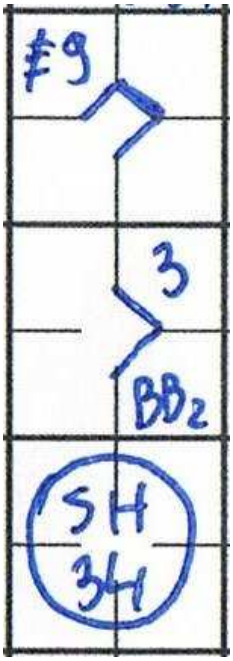
Przykład 115. Biegacz na pierwszej bazie, zero autów.

Pałkarz odbija skrót w kierunku trzeciobazowego, który ma wystarczająco dużo czasu i dobrą pozycję, aby wyautować pałkarza-biegacza, jednak decyduje się na próbę wyautowania najbardziej wysuniętego biegacza, zmierzającego na drugą bazę.

Podanie jest prawidłowe, obrońca łapiący piłkę również nie popełnia błędu, jednak biegacz bezpiecznie zdobywa bazę.

Jest to awans na wyborze obrońcy (zostanie to omówione w rozdziale 8 na s. 132). Jako iż spełnione są wszystkie warunki, taką zagrywkę należy traktować jako skrót z poświęceniem.

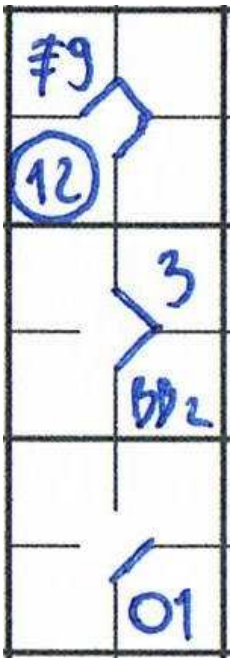
Pałkarzowi należy zapisać PA i SH, a miotaczowi SH.



Przykład 116. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Trzeci pałkarz odbija skrót w kierunku pierwszobazowego. Drugobazowy wchodzi na pierwszą bazę i łapie piłkę podaną przez pierwszobazowego – pałkarz-biegacz zostaje wyautowany. Jednocześnie biegacz z pierwszej bazy awansuje, a biegacz z trzeciej pozostaje na swojej bazie.

Pałkarzowi należy zapisać PA i SH, miotaczowi SH, pierwszobazowemu A, a drugobazowemu PO.



Przykład 117. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, zero autów.

Trzeci pałkarz odbija skrót do miotacza, który decyduje się zapobiec utracie obiegu – na bazie domowej zostaje wykonany aut. Jednocześnie pałkarz-biegacz dociera do pierwszej, a drugi biegacz do drugiej bazy.

Jako iż jeden z biegaczy został wyautowany, nie można przyznać pałkarzowi skrótu z poświęceniem.

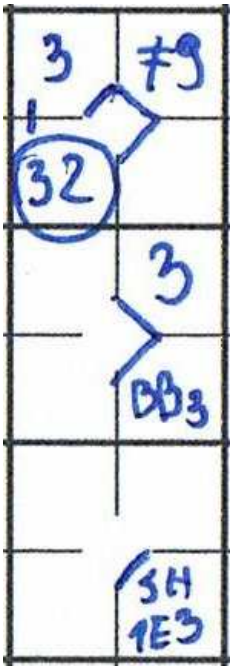
Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, miotaczowi A, a łapaczowi PO.

Gdyby podczas próby autu na bazie domowej doszło do błędu decydującego, awans pałkarza-biegacza również byłby uznany za awans na wyborze obrońcy i nieprawidłowym byłoby przyznanie skrótu z poświęceniem.

UWAGA: Jeżeli biegacz zdobywa co najmniej jedną bazę po tym, gdy pałkarz odbił skrót (zgodny z definicją z przepisu 2.00), i próbuje zdobyć kolejną, ale zostaje przy tej próbie wyautowany (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd obrońcy), pałkarzowi należy przyznać skrót z poświęceniem.

Jest to uzasadnione, ponieważ zanim biegacz podjął decyzję, która doprowadziła do wyautowania, spełnione zostały wszystkie warunki pozwalające na przyznanie skrótu z poświęceniem.

Najlepiej zilustruje to odpowiedni przykład:



Przykład 118. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie, jeden aut.

Pałkarz odbija skrót w kierunku miotacza, który łapie piłkę, podaje ją do pierwszobazowego, który z kolei popełnia błąd i nie łapie celnego podania. Jednocześnie biegacze awansują o jedną bazę.

Już w tym momencie można mówić o przyznaniu skrótu z poświęceniem.

Biegacz, który zdobył trzecią bazę, próbuje wykorzystać błąd i rusza w kierunku bazy domowej. Pierwszobazowy podnosi jednak piłkę na czas i podaje do łapacza, dzięki czemu biegacz próbujący zdobyć obieg zostaje wyautowany.

Pałkarzowi należy zapisać PA i SH, miotaczowi SH i A, pierwszobazowemu A i E, a łapaczowi PO.

Odbicie w powietrze z poświęceniem - SF

Zgodnie z przepisem 10.08 d) sędzia techniczny *powinien przyznać odbicie w powietrze z poświęceniem [SF], gdy przy mniej niż dwóch autach pałkarz odbija piłkę w powietrze (wysoko lub płasko), w terytorium fair lub foul, i piłka:*

(1) zostaje złapana z powietrza przez zapolowego bądź wewnątrzpolowego wbiegającego na zapole, a po jej złapaniu biegacz zdobywa obieg;

(2) zostaje upuszczona przez zapolowego bądź wewnątrzpolowego wbiegającego na zapole i biegacz zdobywa obieg, o ile w opinii zapisowego biegacz zdobyłby obieg, nawet gdyby piłka została złapana z powietrza.

Komentarz do przepisu 10.08 (d): Zapisowy powinien przyznać pałkarzowi odbicie w powietrze z poświęceniem [SF] zgodnie z przepisem 10.08 (d) (2) nawet wówczas, gdy pałkarz staje się biegaczem i wymusza awans innego biegacza, który następnie zostaje wyautowany (z wymuszeniem) przez obronę.

Podsumowując, odbicie w powietrze z poświęceniem [SF] należy przyznać pałkarzowi, gdy:

- nie ma autów lub gdy jest co najwyżej jeden aut,

- **na zapole** została odbita piłka w powietrze,

- co najmniej jeden biegacz zdobywa obieg.

Zgodnie z przepisami piłka musi być złapana (lub musi nastąpić próba łapania, zakończona błędem decydującym) na zapolu, dlatego SF można zaliczyć, nawet gdy piłka zostaje złapana przez któregokolwiek z obrońców wewnątrzpolowych – dotyczy to w szczególności łącznika, który ze względu na naturę swojej pozycji często gra dużo dalej (głębiej) niż pozostali wewnątrzpolowi.

Podobnie jak SH, SF nie zalicza się do konfrontacji ofensywnych [AB].

Przykład 119. Biegacz na trzeciej bazie, zero autów.

Piąty pałkarz w kolejności odbijania odbija piłkę w powietrze na środkowe zapole, którą łapie zapolowy. Biegacz z „trójki" po chwycie z powietrza rusza w kierunku bazy domowej i zdobywa obieg, zanim piłka dotrze do łapacza.

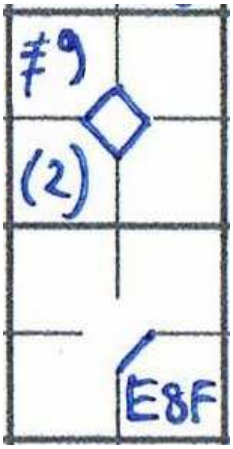
Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i SF, a środkowozapolowemu PO.

Przykład 120. Ta sama sytuacja co w przykładzie 119, tym razem jednak środkowozapolowy nie łapie łatwej piłki z powietrza.

Jeżeli sędzia techniczny ma pewność, że nawet przy złapaniu piłki z powietrza obieg zostałby zdobyty, lub jeżeli ma wątpliwości, czy w razie podania po chwycie z powietrza zostałby wykonany aut na bazie domowej, należy przyznać pałkarzowi SF. W celu prawidłowej oceny sędzia techniczny powinien zwrócić szczególną uwagę na miejsce, w którym mogło dojść do złapania piłki, oraz na pozycję obrońcy, który łapał piłkę (może być np. zwrócony bokiem do bazy domowej, co daje dodatkowy czas biegaczowi). Przywilej wątpliwości leży po stronie pałkarza, zatem w razie jakichkolwiek wątpliwości, czy doszłoby do wykonania autu, sędzia techniczny zawsze powinien przyznać SF.

Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i SF, a środkowozapolowemu E.

UWAGA: zapis „SFE8F" jest niewłaściwy, ponieważ z samej istoty SF wynika, iż jeżeli wystąpił błąd, był to błąd przy łapaniu piłki z powietrza – dlatego w powyższym przykładzie jak najbardziej prawidłowym jest zapis „SFE8".

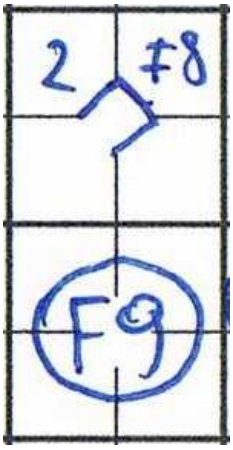


Przykład 121. Taka sama sytuacja jak w przykładzie 120, tym razem jednak sędzia techniczny uznaje, że gdyby nie doszło do błędu, biegacz nie zdobyłby obiegu.

W takiej sytuacji należy uznać taką zagrywkę tylko za błąd zapolowego.

W sytuacji zilustrowanej natomiast przykładem po lewej należy przyznać pałkarzowi PA i AB, biegaczowi R, miotaczowi R, a prawozapolowemu E.

Obieg celowo nie został zamalowany – wrócimy do tego w trakcie omawiania zasłużonych obiegów (s. 163).



Przykład 122. Biegacz na drugiej bazie, zero autów.

Pałkarz odbija na prawe zapole, piłka zostaje złapana z powietrza. Po chwycie biegacz z drugiej bazy bezpiecznie awansuje na trzecią, zanim dotrze tam piłka podana przez zapolowego.

Nie jest to SF, ponieważ nie został zdobyty obieg.

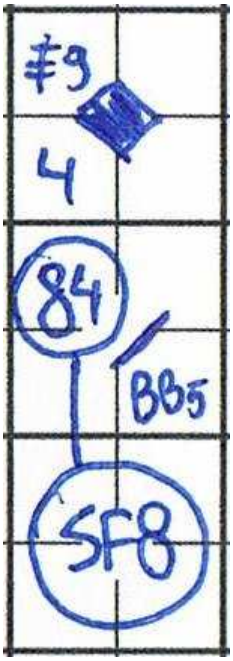
Pałkarzowi zapisuje się PA i AB, a prawozapolowemu PO.

Przykład 123. Biegacze na drugiej i trzeciej bazie, jeden aut.

Pałkarz odbija trudną piłkę w powietrze na prawe zapole. Zapolowy rzuca się (*diving play*) i łapie piłkę z powietrza, jednak zanim zdołał wstać i podać na bazę domową, obaj biegacze zdobywają po obiegu (piłka została odbita daleko, w pobliżu terytorium foul).

Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i 2x RBI, biegaczom po R, miotaczowi 2x R, 2x ER i SF, a prawozapolowemu PO.

Gdyby piłka nie została złapana, byłby to oczywiście hit, jako iż zostało zaznaczone na początku, iż odbita piłka była trudna do złapania.

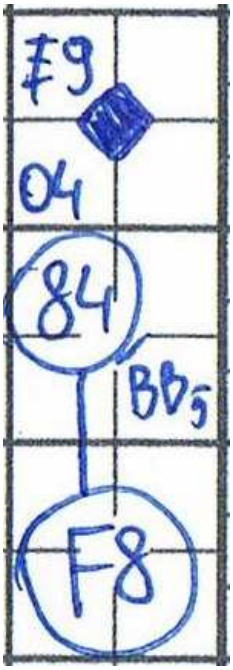


Przykład 124. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Pałkarz odbija w powietrze na środkowe zapole. Środkowozapolowy łapie piłkę z powietrza i podaje na „dom", skracając podanie przez drugobazowego. Ten widząc, iż zapobiegnięcie obiegowi może być trudne, decyduje się autować próbującego awansować biegacza z pierwszej bazy, co kończy się powodzeniem, jednak przed wyautowaniem biegacz z trójki zdobywa obieg.

Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i RBI, biegaczowi z trzeciej bazy R, miotaczowi R, ER i SF, środkowozapolowemu PO, A i DP, drugobazowemu PO i DP oraz drużynie będącej w obronie wykonanie podwójnego autu.

Jeżeli zanim zostałby zdobyty obieg, drugobazowy wyautowałby biegacza z „jedynki”, to nastąpiłaby zmiana formacji, a obieg nie zostałby zaliczony – co oznacza, iż takiego odbicia nie można by było potraktować jako „SF8”, a jedynie jako „F8”. Zapis wyglądałby wówczas podobnie jak w następnym przykładzie, jednak bez przyznawania obiegu.



Przykład 125. Sytuacja podobna jak w przykładzie 124. Tym razem jednak sędzia techniczny ma pewność, że gdyby drugobazowy podał na bazę domową, zamiast autować biegacza z jedynki, zagrywka zakończyłaby się wyautowaniem. Zdobycie obiegu możliwe było tylko dzięki wyborowi obrońcy, dlatego odbicia nie należy uznać za SF.

Pałkarzowi należy przyznać PA i AB, środkowozapolowemu PO, A i DP, drugobazowemu PO i DP oraz drużynie będącej w obronie wykonanie podwójnego autu.

Przykład 126. Po raz kolejny sytuacja podobna jak w przykładzie 124. Tym razem jednak środkowozapolowy popełnia błąd i nie łapie piłki z powietrza.

Biegacz z trzeciej bazy próbuje zdobyć obieg i w opinii sędziego technicznego udałoby mu się to, nawet gdyby nie doszło do błędu.

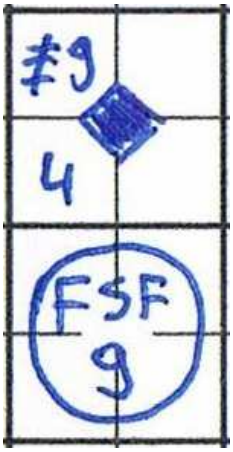
Jednocześnie, jako że pałkarz-biegacz nie został wyautowany, biegacz z pierwszej bazy jest zmuszony do biegu na drugą bazę. Środkowozapolowy podnosi piłkę i podaje na drugą bazę, wykonując tzw. aut wymuszony na tym biegaczu.

Zgodnie z przepisami nie można za taką zagrywkę przyznać zapolowemu błędu, ponieważ obrońca, który jest autorem nieudanej zagrywki, zdążył jeszcze asystować przy aucie wymuszonym. Awans pałkarza-biegacza należy zatem traktować jako wybór obrońcy, ponadto spełnione są wszystkie kryteria, by przyznać SF.

Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i SF, środkowozapolowemu A, a drugobazowemu PO.

UWAGA: Zgodnie z przepisami biegacz, jeżeli przed odbiciem były mniej niż dwa auty, ma prawo do próby awansu na kolejne bazy, jeżeli piłka zostanie złapana z powietrza na terytorium foul.

W opisanej sytuacji biegacz nie może oczywiście opuścić bazy przed złapaniem piłki, ponieważ w razie poprawnego chwytu i autu z powietrza przedwczesne opuszczenie bazy przez biegacza – także, jeśli złapanie z powietrza następuje na terytorium foul – może być okazją do złożenia przez drużynę będącą w obronie apelacji.



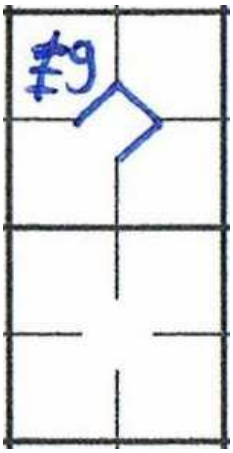
Przykład 127. Biegacz na trzeciej bazie, zero autów.

Pałkarz odbija piłkę w powietrze na terytorium foul w pobliżu prawozapolowego. Ten łapie piłkę z powietrza, jednak zanim zdołał dostarczyć piłkę do łapacza, biegacz z „trójki" zdobywa obieg.

W takiej sytuacji, aby zaznaczyć, że złapanie nastąpiło na terytorium foul, należy umieścić „F" przed symbolem odbicia w powietrze z poświęceniem.

Pałkarzowi należy zapisać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i SF, a środkowozapolowemu PO.

Oczywiście, jeżeli piłka nie zostaje złapana (nieważne, czy jest to skutkiem błędu, czy nie), pałkarz nie ma prawa awansować na pierwszą bazę, ponieważ zostaje ogłoszony *foulball*.

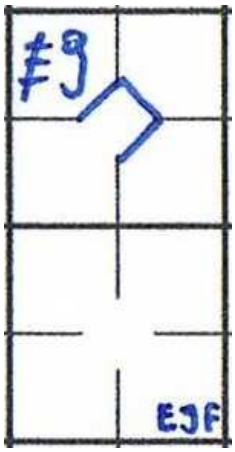


Przykład 128. Jeden aut, biegacz na trzeciej bazie.

Pałkarz odbija piłkę w powietrze na terytorium foul, w pobliżu prawozapolowego.

Prawozapolowy nie łapie piłki.

Sędzia techniczny nie powinien przyznawać błędu, jeśli do niego nie doszło, ale również w takiej sytuacji nie powinien zapisać błędu, jeżeli ma pewność, iż upuszczenie piłki było celowe i miało zapobiec możliwości zdobycia obiegu przez biegacza z trzeciej bazy. Wówczas pałkarzowi nie zaznacza się błędu, co obrazuje ilustracja po lewej.

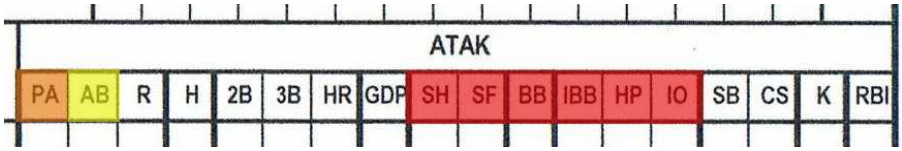


Jeżeli natomiast jest dla sędziego technicznego jasne, iż niepowodzenie przy łapaniu łatwej piłki nie było celowe, to należy zapolowemu przyznać błąd, co obrazuje ilustracja po prawej.

6. Uzyskiwanie pierwszej bazy za darmo

Istnieją pewne sytuacje, które pozwalają pałkarzowi na darmowy awans na pierwszą bazę (lub dalej), czyli na awans bez ryzyka bycia wyautowanym (oczywiście pod warunkiem, że pałkarz nie odmawia takiego awansu i dobiega do bazy). Podobnie jak omówionych przed chwilą poświęceń, tych darmowych awansów nie zalicza się do konfrontacji ofensywnych [AB].

UWAGA: W statystykach defensywnych (przykład poniżej) oraz w statystykach miotacza wszystkie kategorie statystyczne, których nie wlicza się do AB, znajdują się obok siebie:



PA = AB + (SH + SF + BB + HP + IO)

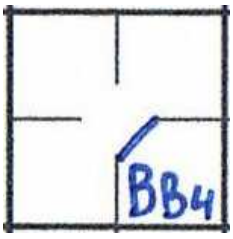
Baza darmo z powodu boli – BB (*base on balls*)

Baza darmo z powodu boli *to przyznana pałkarzowi nagroda w postaci awansu na pierwszą bazę,* którą pałkarz otrzymuje *na skutek czterech niecelnych narzutów* miotacza [PGB 2.00].

Pałkarz staje się biegaczem i jest uprawniony do awansu na pierwszą bazę bez zagrożenia, że zostanie wyautowany (pod warunkiem, że dotknie bazy), (…) kiedy sędzia oznajmia czwarty bol [PGB 6.08 a)].

Sędzia techniczny *powinien przyznać bazę darmo z powodu boli [BB] zawsze, gdy pałkarz zostaje nagrodzony awansem na pierwszą bazę z powodu czterech narzutów poza strefą strajków* [PGB 10.14 a)].

Symbol używany do zapisania awansu po bazie darmo z powodu boli to „BB". Obok symbolu w dolnym indeksie należy również zapisać liczbę, która – podobnie jak w przypadku strajkautów – informuje o tym, która to baza darmo z powodu boli oddana przez tego samego miotacza. Jeżeli następuje zmiana miotacza, liczenie rozpoczyna się od nowa. Jeżeli następuje kolejna zmiana, podczas której zmieniony wcześniej miotacz wraca na tę pozycję, to należy kontynuować wcześniejsze obliczenia.



Przykład 129. Pałkarz otrzymał bazę darmo z powodu boli. Jest to czwarta taka baza oddana przez aktualnego miotacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA i BB, a miotaczowi BB.

UWAGA: Jeżeli pałkarz zostaje uderzony narzutem, który jest jednocześnie czwartym bolem, wówczas nie należy mu przyznawać bazy darmo z powodu boli.

Zagadnienie to zostanie omówione we fragmencie dotyczącym bazy darmo uzyskanej w wyniku uderzenia narzutem [HP].

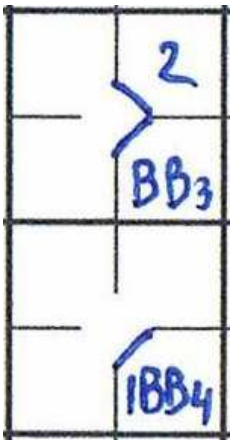
Baza celowo oddana darmo – IBB (*intentional base on balls*)

Sędzia techniczny *powinien przyznać bazę celowo oddaną darmo (intentional base on balls) [IBB], gdy miotacz nie próbuje oddać ostatniego narzutu w strefę strajków, ale celowo rzuca piłkę wyraźnie obok, do łapacza, który jest poza swoim stanowiskiem* [PGB 10.14 b)]

Sędzia techniczny powinien uważnie obserwować poczynania miotacza, aby jednoznacznie móc stwierdzić, czy celowo narzuca on bole. Zdarza się to w sytuacjach, gdy miotacz nie chce dać szansy na odbicie dobremu pałkarzowi lub chce „zapełnić" bazy, aby biegacze mieli wymuszony bieg (co zwiększa szanse na wyautowanie).

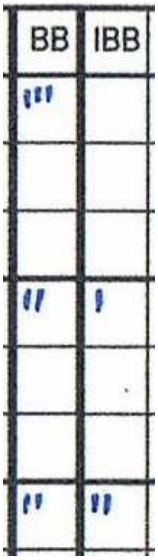
W baseballu miotacz musi oddać cztery narzuty. Celowość widać po łapaczu, który w takiej sytuacji zazwyczaj stoi zamiast kucać i zaraz po narzucie opuszcza swoje stanowisko, by złapać piłkę narzuconą daleko poza strefą strajków. Dużo łatwiej jest w softballu, gdzie miotacz bądź trener drużyny będącej w obronie może zgłosić chęć oddania bazy darmo i nie trzeba narzucać.

Bazy celowo oddane darmo wliczają się do baz darmo z powodu boli.



Przykład 130. Po oddaniu bazy darmo z powodu boli (jest to trzecia baza darmo danego miotacza) kolejny pałkarz nie dostaje szansy na odbicie – miotacz rzuca daleko poza strefą strajków, wskutek czego następny pałkarz również dostaje bazę darmo. Jest to już czwarta baza darmo danego miotacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA, BB i IBB, miotaczowi BB i IBB.



Przykład 131. Pierwszy pałkarz w kolejności odbijania otrzymał w meczu 3 bazy darmo z powodu boli, w tym żadna z nich nie została oddana celowo.

Drugi pałkarz w kolejności odbijania otrzymał w meczu dwie bazy darmo z powodu boli, w tym jedna została oddana celowo.

Trzeci pałkarz w kolejności odbijania otrzymał w meczu dwie bazy darmo z powodu boli, przy czym obie zostały oddane celowo.

Uderzenie narzutem – HP (*hit by pitch*)

Pałkarz (…) jest uprawniony do pierwszej bazy (…) kiedy (…) jest dotknięty przez narzuconą piłkę, której nie usiłuje odbić, poza przypadkami, gdy:

(1) piłka, dotykając pałkarza, znajduje się w strefie strajków;

(2) pałkarz nie próbuje uniknąć uderzenia piłką.

Jeżeli piłka dotyka pałkarza w strefie strajków, będzie uznana za strajk bez względu na to, czy pałkarz stara się jej uniknąć, czy też nie. Jeżeli piłka jest poza strefą strajków, kiedy dotyka pałkarza, a on nie próbuje jej uniknąć, będzie uznana za bol. Kiedy pałkarz zostaje dotknięty przez narzuconą piłkę, która nie upoważnia go do pierwszej bazy, piłka staje się martwa i żaden biegacz nie może awansować [PGB 6.08 b)].

Symbol używany do zapisywania bazy darmo przyznanej z powodu uderzenia narzutem to HP. Tak oddanych baz darmo nie numeruje się. W momencie uderzenia pałkarza piłka automatycznie staje się martwa (biegacze nie mogą awansować, chyba że jest to awans wymuszony).

Jeżeli czwarty bol trafia pałkarza, powinno zostać przyznane uderzenie narzutem [HP] [PGB 10.14 a)].

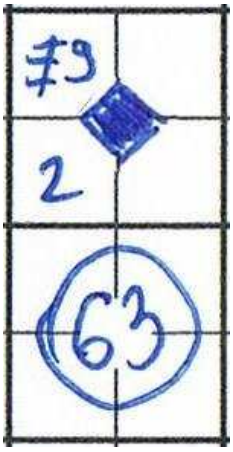
Przykład 132. Przy trzech bolach pałkarz zostaje uderzony kolejnym narzutem, który jest poza strefą strajków. Jako iż pałkarz próbował uniknąć piłki, zostaje mu przyznana baza darmo z powodu uderzenia narzutem.

Interferencja i obstrukcja – IO (*interference/obstruction*)

Pałkarz (…) jest uprawniony do pierwszej bazy (…), kiedy (…) łapacz lub którykolwiek z obrońców interferuje z pałkarzem. Jeżeli po interferencji następuje jakakolwiek akcja, kierownik poszkodowanej drużyny (ataku) może zaproponować sędziemu (…), aby w tym przypadku zrezygnować z kary za interferencję i przyjąć wynik akcji. Taki wybór musi zostać wykonany natychmiast po zakończeniu wyżej wymienionej akcji. Jednakże jeżeli pałkarz dociera do pierwszej bazy w wyniku hita, błędu, bazy darmo, pałkarza uderzonego narzutem lub w inny sposób i wszyscy inni biegacze awansują co najmniej o jedną bazę, gra toczy się dalej bez nawiązywania do interferencji [PGB 6.08 c)].

Interferencja defensywna została już omówiona przy okazji błędów w części dotyczącej obrony (zobacz przykłady 68 i 69). Nie było tam jednak mowy o tym, iż trener ma prawo przyjąć rezultat zagrywki.

Należy pamiętać, że interferencja defensywna zawsze jest błędem decydującym zapisywanym obrońcy, który jest tej interferencji winien.

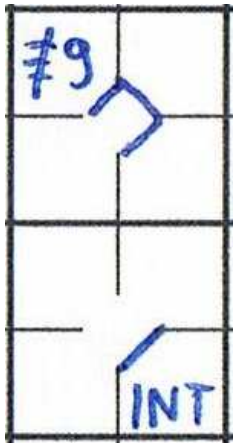


Przykład 133. Biegacz na trzeciej bazie, jeden aut.

Pałkarz odbija do łącznika, który autuje pałkarza-biegacza na pierwszej bazie, jednocześnie biegacz z „trójki" zdobywa obieg. Podczas odbicia doszło do interferencji łapacza. Po zakończeniu akcji sędzia ogłasza interferencję i pyta trenera lub kierownika drużyny będącej w ataku, czy przyjmuje rezultat odbicia, czy woli interferencję.

Jeżeli trener decyduje się przyjąć rezultat zagrywki, należy zapisać akcję tak jak na ilustracji po lewej, pałkarzowi należy przyznać PA, AB i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R i ER, łącznikowi A, a pierwszobazowemu PO.

Jeżeli jednak trener stwierdzi, że zamiast autu i obiegu woli dwóch biegaczy na bazach i uzna interferencję, to należy zapisać akcję tak jak na ilustracji po prawej.



W takim wypadku pałkarzowi należy zapisać PA i IO, miotaczowi IO, a łapaczowi E.

Obstrukcja, podobnie jak defensywna interferencja, została już pokrótce omówiona przy okazji błędów (zobacz przykład 70).

Jeżeli (…) [zostanie dokonana obstrukcja] *na pałkarzu-biegaczu, zanim dotknie on pierwszej bazy, piłka staje się martwa i wszyscy biegacze awansują bez zagrożenia wyautowaniem – do baz, które według opinii sędziego osiągnęliby, gdyby obstrukcja nie zaistniała. (…) Każdy poprzedzający biegacz zmuszony do awansu z powodu przyznania bazy w ramach rekompensaty za obstrukcję również awansuje bez zagrożenia wyautowaniem* [PGB 7.06 a)].

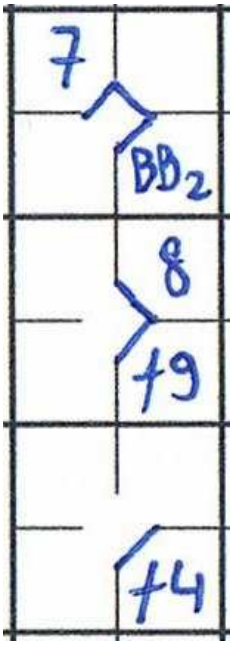
UWAGA: Kolumny IO w statystykach defensywnych jak i w statystykach miotacza dotyczą wyłącznie darmowych awansów pałkarza-biegacza na pierwszą bazę. Awans na obstrukcji, który przedstawiony został w przykładzie 71, **nie powinien** być zaznaczany w kolumnie IO.

Sytuacje, w których odbita piłka trafia biegacza lub sędziego

Pałkarz (…) jest uprawniony do pierwszej bazy (…), kiedy (…) piłka fair dotyka sędziego lub biegacza na terytorium fair przed dotknięciem wewnątrzpolowego.

W takiej sytuacji piłka jest martwa, pałkarz-biegacz nagrodzony jest hitem (nawet jeżeli był trzeci aut). Jeżeli biegacz zostaje trafiony odbitą piłką, jest on wyautowany. Jako iż piłka jest martwa, awansować mogą wyłącznie biegacze mający wymuszony bieg.

UWAGA: Jeżeli piłka po minięciu obrońcy innego niż miotacz lub po dotknięciu obrońcy, włącznie z miotaczem, dotyka sędziego – piłka jest w grze [PGB 6.08 d)].



Przykład 134. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, dwa auty.

Ósmy pałkarz w kolejności odbijania odbija w kierunku drugobazowego, piłka trafia sędziego, zanim obrońca zdążył ją złapać. Piłka jest martwa, a pałkarzowi przyznaje się hita.

Biegacz z trzeciej bazy pozostaje na „trójce", jako że piłka została ogłoszona jako martwa, a zawodnik ten nie miał biegu wymuszonego (jeżeli podczas odbicia dobiegł do bazy domowej, sędzia cofa go na trzecią bazę, co równa się oczywiście z brakiem obiegu).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, a miotaczowi H.

Przykład 135. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Po odbiciu trzeciego pałkarza w kolejności odbijania biegacz z pierwszej bazy zostaje trafiony piłką – jest zgodnie z przepisami wyautowany, piłka staje się martwa, a pałkarz-biegacz awansuje na pierwszą bazę (należy zapisać mu hita).

Biegacz z trzeciej bazy pozostaje bez awansu – piłka stała się martwa, a biegacz ten nie ma biegu wymuszonego.

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i H, miotaczowi H, a drugobazowemu PO.

UWAGA: Jeżeli biegacz będący poza bazą zostaje trafiony przez odbitą piłkę ogłoszoną jako *infield fly*, zostaje on wyautowany (podobnie jak pałkarz, co jest oczywiste). Taka sytuacja to również podwójny aut.

Jeżeli natomiast biegacz zostaje trafiony przez i*nfield fly*, ale ma kontakt z bazą, jedynie pałkarz zostaje wyautowany.

Należy pamiętać, że podczas *infield fly* piłka pozostaje żywa – biegacze mogą awansować na własne ryzyko.

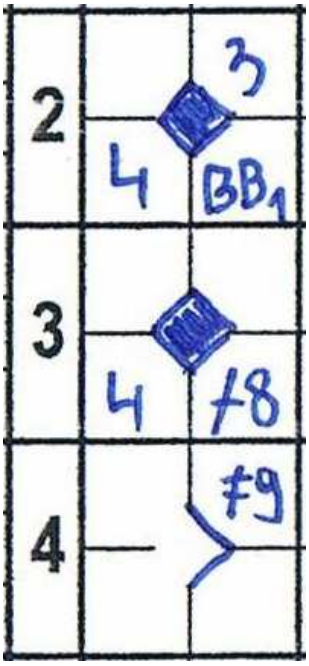
7. Awanse biegaczy

W przedstawionych do tej pory przykładach omijane było wyjaśnienie opisu awansów biegaczy, z którymi nieraz związane były przytaczane sytuacje. W tym rozdziale zagadnienie to zostanie w pełni omówione.

Każdy awans biegacza musi zostać opisany, czyli nie można nie wyjaśnić w protokole, w jaki sposób dowolny biegacz awansował na daną bazę. W pewnych sytuacjach można jednak pozostawić puste pola (jak np. w przypadku hitów za dwie, trzy i za cztery bazy). Aby skupić się wyłącznie na zapisywaniu awansów, w przykładach w tym (i w następnym) rozdziale nie będą omawiane statystyki, jakie należy przyznać przy okazji opisywanych zagrywek.

Awans spowodowany hitem innego zawodnika

Kiedy biegacz awansuje z powodu hita odbitego przez innego zawodnika, zapisuje się to przy pomocy cyfry odpowiadającej numerowi z kolejności odbijania zawodnika, który odbił hit. Jeżeli dany biegacz awansuje dzięki temu hitowi (i tylko dzięki niemu) o więcej niż jedną bazę, należy tę cyfrę zapisać w kwadracie odpowiadającym ostatniej zdobytej bazie.



Przykład 136. Drugi pałkarz w kolejności odbijania dostał bazę darmo z powodu boli.

Trzeci pałkarz w kolejności odbijania odbił hit na środkowe zapole, co pozwoliło mu bezpiecznie zdobyć pierwszą bazę, natomiast biegaczowi – drugą bazę.

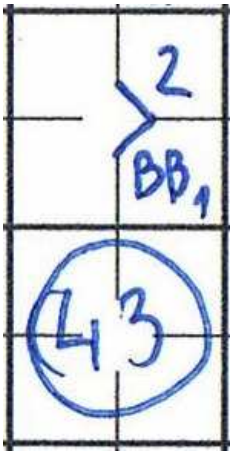
Czwarty pałkarz w kolejności odbijania odbił hit na prawe zapole, który umożliwił mu bezpieczne dotarcie do drugiej bazy, natomiast pozostałym biegaczom – zdobycie obiegów.

Awans spowodowany wyautowaniem innego zawodnika

W tej części rozpatrzone zostaną dwie sytuacje, w których podczas awansu jednego biegacza inny biegacz (w tym pałkarz-biegacz) zostaje wyautowany.

Awanse spowodowane odbiciem, po którym doszło do wyautowania, zapisuje się tak samo jak awanse spowodowane hitem, o ile oczywiście nie było możliwości powstrzymania awansu lub wyautowania biegacza (w takich sytuacjach mamy do czynienia z wyborem obrońcy – zagadnienie to zostanie szczegółowo omówione w kolejnym rozdziale).

Pałkarz-biegacz zostaje wyautowany



Przykład 137. Biegacz na pierwszej bazie.

Drugi zawodnik z kolejności odbijania odbija do drugobazowego, który po złapaniu trudnej piłki nie ma czasu, by wyautować biegacza awansującego na drugą bazę, w związku z czym autuje pałkarza-biegacza.

Przykład 138. Biegacz na drugiej bazie.

Drugi zawodnik z kolejności odbijania odbija hit na środkowe zapole, który umożliwia mu bezpieczne dobiegnięcie do pierwszej bazy, podczas gdy biegacz z „dwójki" zdobywa obieg.

Pałkarz-biegacz nie zatrzymuje się jednak na pierwszej bazie, a próbuje zdobyć następną – środkowozapolowy zapobiega temu, podając piłkę łącznikowi na czas.

Biegacz po odbiciu innego zawodnika zostaje wyautowany

Przykład 139. Piąty pałkarz odbija hit za dwie bazy. Kolejny dostaje bazę darmo z powodu boli.

Siódmy pałkarz odbija w kierunku łącznika, który w ocenie sędziego technicznego ma wystarczająco dużo czasu na auty na drugiej i pierwszej bazie, natomiast biegacz z „dwójki" jest już zbyt blisko trzeciej bazy w momencie, w którym piłka została złapana.

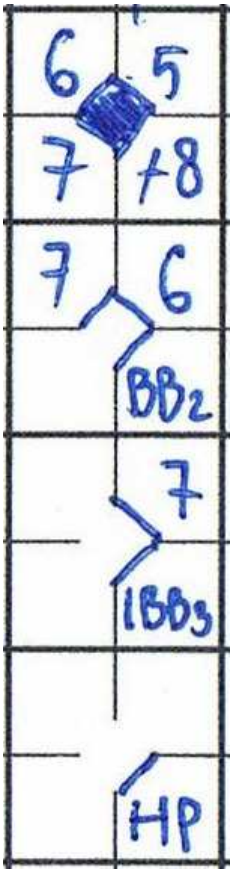
Łącznik autuje biegacza zmierzającego na drugą bazę.

Awans pałkarza-biegacza jest awansem spowodowanym wyborem obrońcy, jednak awans biegacza na trzecią bazę należy uznać wyłącznie za awans spowodowany odbiciem siódmego pałkarza.

Awans spowodowany bazą darmo [BB, HP], którą otrzymał inny zawodnik

Awanse spowodowane bazą darmo uzyskaną z powodu czterech boli czy z powodu trafienia narzutem zapisuje się tak, jak awanse spowodowane hitem lub innym odbiciem.

Interferencja i obstrukcja natomiast są uznawane za błędy obrońców, w związku z tym zostaną omówione dopiero po zaznajomieniu się z zapisywaniem awansów, które są następstwem błędów popełnionych przy innym zawodniku. Wróćmy zatem do wspomnianych baz darmo:



Przykład 140. Czwarty pałkarz odbija hit za jedną bazę.

Piąty pałkarz dostaje bazę darmo.

Szóstemu pałkarzowi baza darmo zostaje oddana celowo.

Siódmy pałkarz zostaje uderzony narzutem.

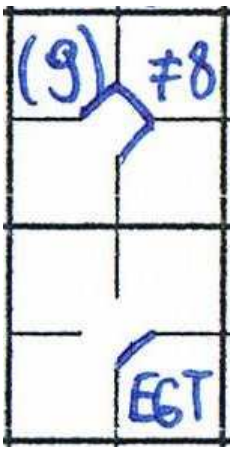
Awanse spowodowane błędem innego zawodnika

Kiedy biegacz awansuje z powodu błędu popełnionego podczas zagrywki **na innym** zawodniku ataku, wówczas awans należy odnotować, zapisując cyfrę odpowiadającą numerowi z kolejności odbijania tego zawodnika umieszczoną w nawiasie. Nawias oznacza, iż dana baza została zdobyta tylko w następstwie błędu, tj. nie zostałaby zdobyta (biegacz pozostałby na poprzedniej), gdyby nie błąd.

Opisanie awansu jednego zawodnika numerem z kolejności odbijania innego zawodnika **umieszczonym w nawiasie** jest równoznaczne z tym, iż w polu odpowiadającym akcjom zawodnika, którego numer z kolejności odbijania został umieszczony w nawiasie, został zapisany błąd decydujący („E”) lub błąd umożliwiający zdobycie dodatkowej bazy („e”).

W obecnym rozdziale zajmujemy się awansami biegaczy. Awans pałkarza-biegacza, po odbiciu którego zostaje popełniony błąd podczas zagrywki na innym zawodniku ataku, jest awansem w wyniku wyboru obrońcy – to zagadnienie zostanie omówione w następnym rozdziale.

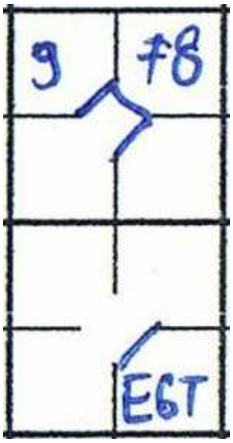
Oczywiście, jeżeli biegacz awansuje w wyniku błędu popełnionego podczas zagrywki, której celem była próba wyautowania właśnie tego biegacza, to jego awans zaznacza się odpowiednim symbolem błędu, a ewentualne dalsze awanse – strzałką (zobacz przykłady 50, 53 i 56).



Przykład 141. Zero autów. Ósmy pałkarz odbił hit za dwie bazy.

Kolejny w *lineupie* odbił w kierunku łącznika. Biegacz z drugiej bazy, nie ryzykując autu przez dotknięcie, nie wychodzi daleko z bazy. Łącznik podaje na pierwszą bazę, jednak przerzuca obrońcę. Widząc to, biegacz z „dwójki" awansuje na następną bazę.

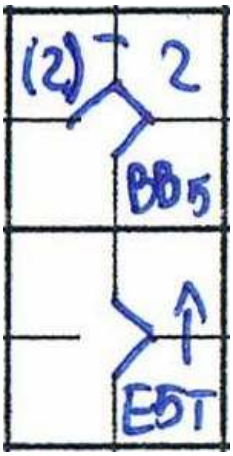
Jest oczywiste, iż przyczyną tego awansu jest tylko i wyłącznie błąd (biegacz ruszył, dopiero gdy zorientował się, iż doszło do błędu umożliwiającego mu bezpieczny awans).



Przykład 142. Ta sama sytuacja co poprzednio. Tym razem jednak biegacz z dwójki rusza na trzecią bazę w momencie, w którym łącznik rzuca do pierwszobazowego, a zatem jeszcze zanim doszło do błędu.

Jeżeli w opinii sędziego technicznego biegacz zdobyłby bazę, nawet gdyby nie było błędu, to należy taki awans potraktować tak, jakby nastąpił on właśnie w takiej sytuacji – po odbiciu.

Zapisanie cyfry w nawiasie – a zatem uznanie, iż przyczyną awansu jest tylko błąd (tj. gdyby nie błąd, nie doszłoby do awansu) wymaga absolutnej pewności sędziego technicznego, iż biegacz zostałby wyautowany lub po prostu pozostałby na poprzedniej bazie.

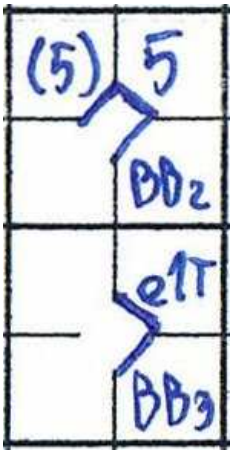


Przykład 143. Biegacz na pierwszej bazie, jeden aut.

Następny pałkarz (drugi w kolejności odbijania) wybija piłkę po ziemi do trzeciobazowego. Biegacz z „jedynki" biegnie na drugą bazę – ma bieg wymuszony.

Po prawidłowym złapaniu trzeciobazowy od razu podaje na pierwszą bazę, jednak rzuca zbyt wysoko. Błąd rzutowy umożliwia obu zawodnikom ataku dodatkowy awans.

Awans pierwszego biegacza na drugą bazę opisany został bez nawiasów, ponieważ w opisanej sytuacji i tak zdobyłby tę bazę, nawet gdyby nie doszło do błędu i pałkarz-biegacz zostałby wyautowany. Awans na trzecią bazę natomiast jest efektem błędu i byłby niemożliwy, gdyby celnie podana piłka została zatrzymana przez pierwszobazowego – dlatego też awans na trzecią bazę jest awansem wynikającym wyłącznie z błędu obrońcy.

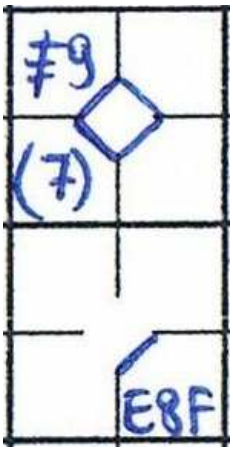


Przykład 144. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie, dwa auty. W stanowisku pałkarza znajduje się szósty zawodnik z kolejności odbijania.

Miotacz podejmuje próbę zdjęcia (*pick-off*) biegacza z „jedynki", jednak rzuca za bardzo w bok, umożliwiając tym samym awans obu biegaczom. W ocenie sędziego technicznego nie było możliwości wykonania autu.

Awans biegacza z „jedynki" należy zapisać, używając symbolu błędu (ponieważ to na nim skupiona była zagrywka, która zakończyła się błędem), natomiast awans biegacza z drugiej bazy – cyfrą „5" w nawiasie, ponieważ nie byłoby tego awansu, gdyby nie błąd popełniony podczas zagrywki na zawodniku, który jest piąty w kolejności odbijania.

UWAGA: Kiedy przy **dwóch autach** zostaje popełniony błąd decydujący, to wszystkie awanse pozostałych biegaczy (czyli wszystkich poza tym, na którym skupiona była prowadząca do błędu zagrywka) zapisuje się, używając cyfry w nawiasie, ponieważ gdyby zagrywka została wykonana prawidłowo, to z definicji błędu decydującego wynika, iż zakończyłaby się autem – byłby to trzeci aut, czyli dane awanse nie miałyby miejsca.

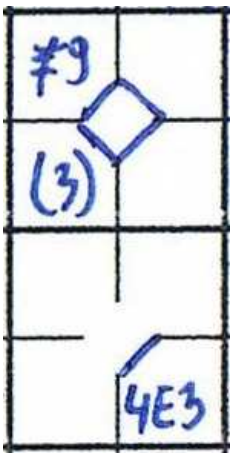


Przykład 145. Biegacz na trzeciej bazie, dwa auty.

Siódmy pałkarz z kolejności odbijania wybija piłkę w powietrze w kierunku środkowozapolowego. Ten popełnia błąd przy łapaniu piłki z powietrza.

Jako iż były dwa auty, biegacz z „trójki" nie pozostawał na bazie podczas odbicia w powietrze, tylko biegł na bazę domową - jego awans jest wyłącznie efektem błędu – gdyby piłka została złapana, byłby to trzeci aut.

Jako że były 2 auty, nie można takiej zagrywki uznać za odbicie w powietrze z poświęceniem („SFE8").



Przykład 146. Biegacz na trzeciej bazie, dwa auty.

Trzeci pałkarz z kolejności odbijania wybija piłkę po ziemi do drugobazowego, który ją łapie i podaje do pierwszobazowego, który z kolei upuszcza piłkę – pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera do bazy. Jednocześnie po odbiciu biegacz z trzeciej bazy podjął próbę zdobycia obiegu – jego awans należy zapisać w nawiasie, ponieważ gdyby nie błąd pierwszobazowego, zostałby wykonany trzeci aut i nie byłoby obiegu.

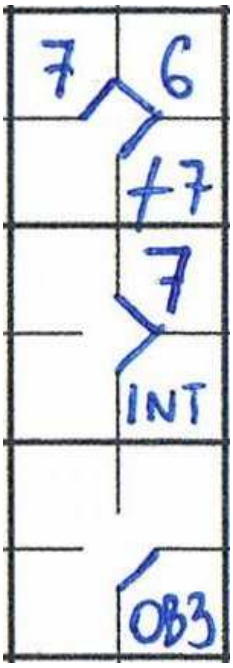
Specyficznym rodzajem błędów są interferencje defensywne i obstrukcje.

Awanse spowodowane defensywną interferencją i obstrukcją na innym zawodniku

Jak zostało już powiedziane wcześniej, interferencja defensywna oraz obstrukcja na pałkarzu-biegaczu traktowane są jako błędy decydujące. Jest to istotne przy ocenie, czy dany obieg jest obiegiem zasłużonym (ER – to zagadnienie zostanie omówione w następnej części podręcznika).

W przypadku, gdy jeden lub więcej biegaczy ma bieg wymuszony i awansują ze względu na interferencję defensywną lub obstrukcję przeciw pałkarzowi-biegaczowi, to w protokole taki awans należy traktować jak awans biegacza po bazie darmo przy biegu wymuszonym (tzn. zapisując odpowiednią cyfrę bez nawiasu, nawet jeżeli są już dwa auty).

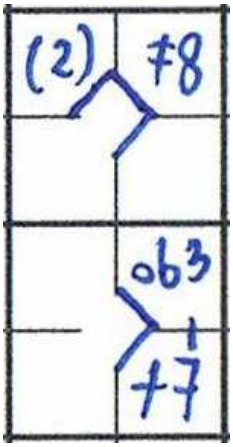
Awanse biegaczy spowodowane obstrukcją na innym biegaczu zapisuje się natomiast przy użyciu odpowiedniej cyfry w nawiasie.



Przykład 147. Piąty pałkarz w kolejności odbijania wybił hit za jedną bazę.

Następny pałkarz awansował na pierwszą bazę dzięki interferencji łapacza.

Siódmy pałkarz w kolejności odbijania uzyskał bazę darmo z powodu obstrukcji pierwszobazowego.



Przykład 148. Biegacz na drugiej bazie.

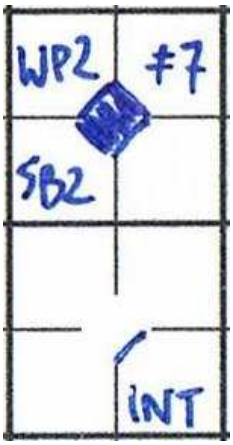
Drugi pałkarz z kolejności odbijania wybija piłkę w powietrze na lewe zapole. Lewozapolowy nie ma szans na złapanie piłki z powietrza , zatrzymuje się i po jej odbiciu się od boiska łapie piłkę – biegacz z „dwójki” pozostaje na swojej bazie.

Równocześnie pierwszobazowy popycha pałkarza biegacza w momencie, gdy ten przebiega pierwszą bazę, przez co sędzia ogłasza obstrukcję i przyznaje pałkarzowi-biegaczowi drugą bazę.

W związku z awansem pałkarza-biegacza na „dwójkę”, biegacz z drugiej bazy awansuje na trzecią (awans wymuszony).

Przepis 6.08 c) mówi o tym, że jeśli obrońca interferuje z pałkarzem, a równocześnie biegacz, obecny wcześniej na trzeciej bazie, podejmuje próbę zdobycia obiegu poprzez kradzież bazy lub *squeeze play*, to obieg zostaje zaliczony, a pałkarz-biegacz otrzymuje pierwszą bazę darmo (zobacz też przepis 7.07).

Przepis 7.04 d) mówi natomiast o tym, że jedyne sytuacje, w których biegacze mogą awansować, gdy dochodzi do interferencji defensywnej, to takie, gdy biegacze ci mają bieg wymuszony lub gdy podczas interferencji byli w trakcie kradzieży bazy.



Przykład 149. W czasie, gdy miotacz rozpoczyna narzut, biegacz z trzeciej bazy (który jest pierwszym zawodnikiem w kolejności odbijania) rusza w kierunku bazy domowej, aby wykonać *squeeze play*.

Łapacz przeszkadza pałkarzowi, który próbuje wykonać skrót – zostaje ogłoszona interferencja.

Piłka staje się martwa, a obieg zostaje zaliczony. Taki awans (awans biegacza z trzeciej bazy) należy uznać za udaną próbę kradzieży bazy.

Awanse automatyczne

Istnieją pewne sytuacje, w wyniku których sędzia przerywa grę (piłka staje się martwa) i awansuje wszystkich biegaczy o jedną bazę. Sytuacje te wynikają z odpowiednich przepisów, które zostaną przedstawione poniżej.

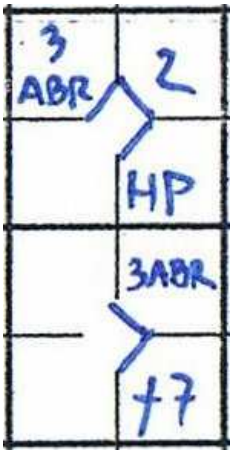
Takie awanse automatyczne zapisuje się przy użyciu symbolu „#ABR", gdzie znak „#" oznacza numer z kolejności odbijania tego pałkarza, który był na stanowisku pałkarza w trakcie, gdy doszło do danej sytuacji, lub po odbiciu którego doszło do takiej sytuacji.

UWAGA: Jeżeli w wyniku sytuacji, które zostaną opisane poniżej, zdobywany jest obieg, nie można za tak zdobyty obieg przyznać asysty ofensywnej [RBI].

Piłka grzęźnie w masce lub w sprzęcie łapacza lub sędziego

Piłka staje się martwa i biegacze awansują o jedną bazę (…), kiedy (…) narzucona przez miotacza piłka grzęźnie w ekwipunku łapacza lub sędziego [PGB 5.09 g)].

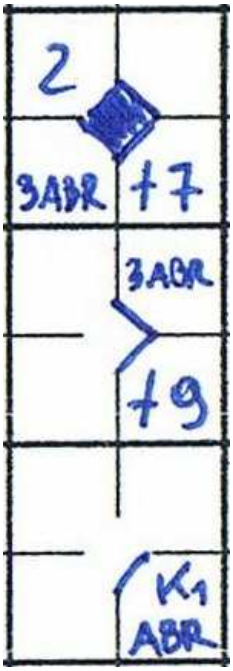
Reguła ta dotyczy również sytuacji, gdy narzucona piłka, która grzęźnie w sprzęcie, jest trzecim strajkiem lub czwartym bolem – pałkarz jest wówczas nagradzany darmowym awansem na pierwszą bazę i należy mu przyznać odpowiednio strajkaut [K] lub bazę darmo z powodu boli [BB]. Jeżeli taki narzut, który ugrzęźnie w sprzęcie, następuje przy pełnym stanie, sędzia techniczny powinien zwrócić się do sędziego głównego z prośbą o sprecyzowanie, czy narzut ten był strajkiem, czy bolem.



Przykład 150. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie. Jeden aut.

Jeden z narzutów dla trzeciego pałkarza w kolejności odbijania grzęźnie w masce łapacza. Piłka staje się martwa, a biegacze awansują o jedną bazę.

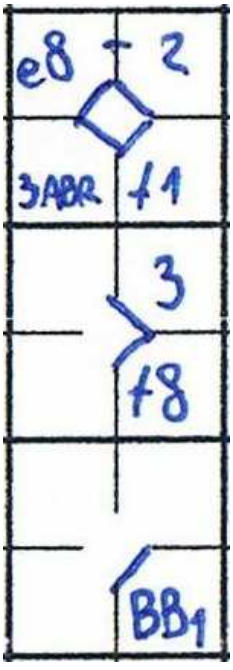
Pałkarzowi zostaje przyznany bol lub strajk, w zależności od tego, jaki był narzut, po którym piłka utknęła.



Przykład 151. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, dwa auty.

Trzeci pałkarz w kolejności odbijania ma dwa strajki i dwa bole. Pałkarz wykonuje zamach (nietrafiony) przy trzecim narzucie, po którym piłka grzęźnie w sprzęcie sędziego głównego. Piłka staje się martwa, biegacze awansują o jedną bazę, a pałkarz ma darmowy awans na pierwszą bazę.

Mimo wszystko pałkarzowi i miotaczowi należy zaliczyć po strajkaucie z odpowiednim numerem kolejnej „kaczki" założonej przez danego miotacza (w tym przykładzie jest to pierwszy strajkaut tego miotacza).



Przykład 152. Pierwszy pałkarz z kolejności odbijania wykonuje skrót w kierunku miotacza, umożliwiający mu bezpieczne dotarcie na pierwszą bazę.

Następny pałkarz odbija hit (po ziemi) na środkowe zapole. Obrońca ma problem ze złapaniem piłki, co pozwala najdalej wysuniętemu biegaczowi zdobyć trzecią bazę.

Kolejny pałkarz ma pełen stan. Następny narzut, przy którym pałkarz nie podjął próby zamachu, grzęźnie w sprzęcie łapacza. Piłka staje się martwa, biegacze awansują o jedną bazę, a pałkarz ma darmowy awans na pierwszą bazę.

Sędzia techniczny pyta głównego, czy ostatni narzut, po którym piłka ugrzęzła, był bolem, czy strajkiem. Po uzyskaniu odpowiedzi, iż był to bol, zapisuje pałkarzowi awans na pierwszą bazę jako bazę darmo z powodu czterech boli.

W takiej sytuacji awans pałkarza-biegacza oraz awanse wszystkich biegaczy, którzy mieli bieg wymuszony, należy opisać tak jak awanse po bazie darmo z powodu czterech boli. W powyższym przykładzie dotyczy to biegacza z

pierwszej bazy oraz pałkarza-biegacza. Biegacz z trzeciej bazy natomiast nie miał biegu wymuszonego, dlatego jego awans należy zapisać jako „3ABR".

Narzut trafia biegacza starającego się zdobyć obieg

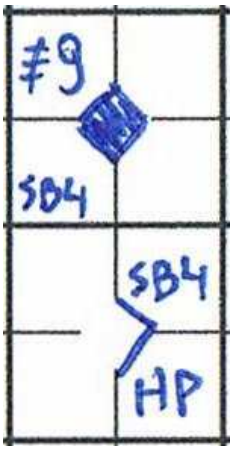
Piłka staje się martwa i biegacze awansują o jedną bazę (…), kiedy (…) jakikolwiek legalny narzut dotyka biegacza próbującego zdobyć obieg [PGB 5.09 h)].

Sytuacje opisywane w przykładach w tym (a także w następnym) fragmencie dotyczą wyłącznie sytuacji, gdy biegacz zostaje trafiony **legalnym** narzutem. Jeżeli miotacz, widząc próbę kradzieży, zejdzie z deski i poda piłkę łapaczowi – nie jest to narzut. Jeżeli natomiast miotacz rozpocznie narzut i widząc próbę kradzieży bazy domowej przerwie *wind-up*, jest to balk (czyli nielegalny narzut - i to zagadnienie zostanie omówione w jednym z kolejnych fragmentów tego rozdziału).

Biegacz może zostać trafiony narzutem w momencie, gdy przebiega przez strefę strajków, bądź w momencie, gdy jest poza tą strefą. W obu przypadkach piłka staje się martwa, a sędzia przyznaje pałkarzowi odpowiednio strajk lub bol.

Sytuację, w której biegacz kradnący bazę domową zostaje trafiony przez legalny narzut w momencie, gdy przebiega on przez strefę strajków, opisuje przepis 6.05 n) – ten przypadek będzie omówiony jako następny.

W tym fragmencie zajmiemy się natomiast sytuacjami, gdy biegacz zostaje trafiony przez legalny narzut w momencie, gdy znajduje się poza strefą strajków. W takich sytuacjach obieg jest zawsze zaliczony, pałkarzowi przyznany zostaje bol, a wszyscy biegacze awansują o jedną bazę. Jeżeli ci biegacze byli w trakcie kradzieży, należy przyznać im skradzioną bazę [SB], chyba że mieli bieg wymuszony, a narzut, który trafił biegacza kradnącego bazę domową, jest czwartym bolem.

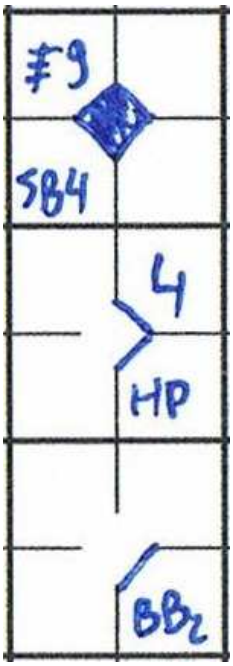


Przykład 153. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie. Czwarty pałkarz z kolejności odbijania na stanowisku pałkarza.

Pałkarz ma mniej niż trzy bole. Biegacze podejmują próbę podwójnej kradzieży, przy czym ten z trzeciej bazy zostaje trafiony narzutem, gdy jest poza strefą strajków.

Piłka staje się martwa, sędzia przyznaje bol pałkarzowi, a obaj biegacze mają darmowy awans o jedną bazę. Jako iż obaj próbowali skraść bazę, należy im przyznać po SB – zapis powinien wyglądać tak jak na przykładzie po lewej.

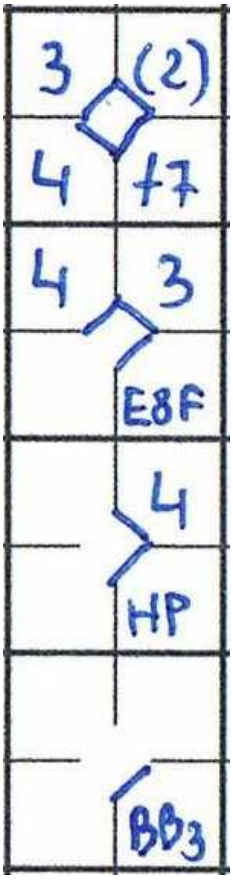
Jeżeli w identycznej sytuacji biegacz z „jedynki" nie próbował skraść drugiej bazy, jego awans należy zapisać jako awans automatyczny – tak jak w przykładzie po prawej stronie.



Przykład 154. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie. Czwarty pałkarz z kolejności odbijania jest na stanowisku pałkarza i ma pełen stan.

Podczas kolejnego narzutu biegacz z trzeciej bazy (i tylko on) podejmuje próbę kradzieży i zostaje trafiony narzutem w momencie, gdy jest poza strefą strajków. Piłka staje się martwa, sędzia awansuje biegaczy o jedną bazę i przyznaje bol pałkarzowi.

Awans biegacza z trzeciej bazy należy uznać za skradzioną bazę, ponieważ był on w trakcie kradzieży. Natomiast awanse pałkarza-biegacza oraz biegacza z pierwszej bazy należy potraktować jak normalne awanse po bazie darmo z powodu czterech boli.



Przykład 155. Pierwszy pałkarz z kolejności odbijania wybija hit za jedną bazę. Następny odbija w powietrze na środkowe zapole, przy czym obrońca popełnia błąd podczas łapania piłki z powietrza. Kolejny zawodnik ataku zostaje uderzony narzutem.

Następny pałkarz ma 3 bole i zero strajków. Biegacz z trzeciej bazy podejmuje przy następnym narzucie próbę kradzieży i zostaje trafiony narzutem w momencie, gdy jest poza strefą strajków.

Piłka staje się martwa, wszyscy biegacze awansują o jedną bazę. Narzut zostaje ogłoszony jako bol – a ponieważ jest to czwarty bol pałkarza, dostaje on bazę darmo z powodu boli.

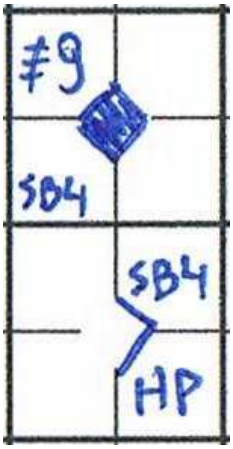
Wszyscy biegacze mieli wymuszony bieg, zatem wszelkie awanse należy traktować tak, jakby były następstwem bazy darmo – wliczając w to również biegacza, który był w trakcie kradzieży bazy.

Narzut trafia biegacza starającego się zdobyć obieg w momencie, gdy znajduje się w strefie strajków

Jeżeli biegacz próbujący skraść bazę domową zostaje trafiony legalnym narzutem w momencie, gdy ów biegacz znajduje się w strefie strajków, wówczas piłka staje się martwa, a

pałkarzowi należy przyznać strajk. Jeżeli jest to trzeci strajk, pałkarz zostaje wyautowany, a jeżeli aut ten jest trzecim autem, obieg nie jest zaliczony i żaden biegacz nie awansuje, ponieważ następuje zmiana formacji.

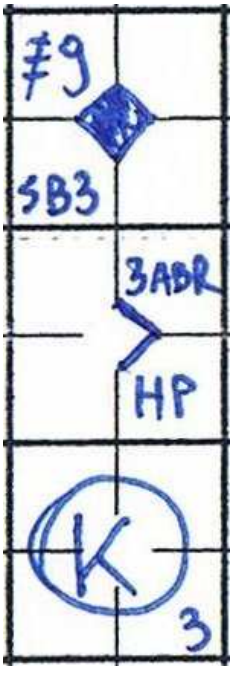
Jak zostało napisane wcześniej, sytuację tę reguluje przepis 6.05 n).



Przykład 156. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie. Czwarty pałkarz z kolejności odbijania na stanowisku pałkarza.

Pałkarz ma mniej niż dwa strajki. Biegacze podejmują próbę podwójnej kradzieży, przy czym ten z trzeciej bazy zostaje trafiony narzutem, gdy jest w strefie strajków.

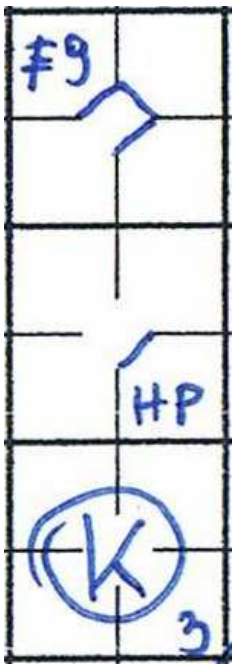
Piłka staje się martwa, sędzia przyznaje strajk pałkarzowi, a obaj biegacze mają darmowy awans o jedną bazę. Jako iż obaj próbowali skraść bazę, należy im przyznać po SB – zapis powinien wyglądać tak jak na przykładzie po lewej. Jeżeli w identycznej sytuacji biegacz z „jedynki" nie próbował skraść drugiej bazy, jego awans należy zapisać jako awans automatyczny – tak jak w przykładzie po prawej stronie.



Przykład 157. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie. Jeden aut. Trzeci pałkarz z kolejności odbijania, który jest na stanowisku pałkarza, ma dwa strajki i jeden bol.

W trakcie kolejnego narzutu biegacz z trzeciej bazy podejmuje próbę kradzieży. W momencie, gdy wbiega on w strefę strajków, zostaje trafiony narzutem.

Piłka staje się martwa, sędzia awansuje obu biegaczy o jedną bazę. Awans biegacza z trzeciej bazy należy uznać za skradzioną bazę (ponieważ był on w trakcie kradzieży, gdy doszło do opisywanej sytuacji), natomiast awans biegacza z pierwszej bazy należy zapisać jako awans automatyczny, przyznany podczas obecności trzeciego zawodnika z kolejności odbijania na stanowisku pałkarza. Dodatkowo jest to trzeci strajk pałkarza, zatem jemu oraz miotaczowi drużyny przeciwnej należy zapisać po strajkaucie [K]. Prawidłowy zapis ilustruje przykład po lewej.



Gdyby jednak przed opisywaną sytuacją na koncie drużyny atakującej były już dwa auty, to strajkaut byłby trzecim autem, w wyniku czego żaden awans nie zostałby przyznany. Prawidłowy zapis takiej sytuacji ilustruje przykład po prawej stronie

Obrońca po złapaniu piłki z powietrza wpada na ławkę rezerwowych, w trybuny lub w tłum kibiców

Każdy biegacz, inny niż pałkarz, może bez zagrożenia autem awansować o jedną bazę, kiedy (…) rozpęd obrońcy po złapaniu piłki z powietrza powoduje, że wpada on/ona w/na obszar, gdzie piłka jest martwa [PGB 7.04 c)].

Przykład 158. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Siódmy pałkarz odbija niewysoko piłkę w powietrze, na terytorium foul w pobliżu trzeciej bazy. Trzeciobazowy łapie piłkę z powietrza, ale zaraz po tym wpada do boksu.

Zostaje ogłoszony aut, piłka staje się martwa, a wszyscy biegacze awansują o jedną bazę.

UWAGA: Kiedy obrońca po złapaniu piłki z powietrza wpada do boksu, ale nie przewraca się, wówczas pałkarz zostaje wyautowany, ale piłka pozostaje żywa (biegacze mogą awansować, ale na własne ryzyko).

Jeżeli w ocenie sędziego technicznego w omawianej w tym fragmencie sytuacji biegacz z trzeciej bazy zdobyłby obieg, nawet gdyby obrońca po złapaniu piłki z powietrza nie wpadł na ławkę/w trybuny/w tłum kibiców, to odbicie pałkarza oraz awans biegacza należy potraktować jako odbicie w powietrze z poświęceniem.

Przykład 159. Biegacz na trzeciej bazie, jeden aut.

Kolejny pałkarz, drugi w k.o. (kolejności odbijania), odbija na lewe zapole, poza terytorium fair. Lewozapolowy, rzucając się na piłkę (*diving play*), łapie ją, ale jednocześnie wypada poza ogrodzenie boiska.

W tym momencie ogłoszony jest aut, a wszyscy biegacze awansują o jedną bazę.

Jeżeli w opinii sędziego technicznego biegacz z trzeciej bazy nie zdobyłby bazy domowej, nawet gdyby lewozapolowy nie wypadł poza boisko, to należy tę sytuację zapisać tak, jak na ilustracji po lewej stronie.

Jeżeli natomiast w ocenie sędziego technicznego biegacz z „trójki” i tak zdobyłby obieg, odbicie to należy potraktować jako odbicie w powietrze z poświęceniem, co ilustruje przykład po prawej.

UWAGA: Istnieje wiele podstaw do zapisania biegaczom awansu automatycznego. W związku z tym w momencie, gdy przyznaje się awans na podstawie przepisów (ABR), należy w notatkach zapisać, który przepis stanowi podstawę danego awansu (np. „awans na drugą bazę 6 zawodnika z k.o. gości w 5 rundzie przyznany na podstawie przepisu 7.05 j)").

Awanse biegaczy po niezłapanym *infield fly*

Zgodnie z przepisem 2.00 piłka pozostaje żywa, gdy sędzia ogłasza *infield fly*. Oznacza to, iż biegacze mogą awansować na własne ryzyko. Możliwa jest sytuacja, w której jeden lub więcej biegaczy awansuje po niezłapanym *infield fly*. Taki awans należy traktować jako awans, którego przyczyną jest błąd umożliwiający zdobycie dodatkowej bazy (lub – jeżeli była szansa na wyautowanie biegacza – błąd decydujący).

Jeżeli awansuje więcej niż jeden biegacz, błąd należy wpisać w odpowiednim polu najdalej wysuniętego biegacza (tj. tego, który jest najbliżej bazy domowej), a w odpowiednich polach pozostałych biegaczy, którzy awansowali, należy wpisać w nawiasie cyfrę odpowiadającą numerowi z k.o. tego zawodnika, u którego został zapisany błąd (tj. tego najdalej wysuniętego).

Oczywiście, jeżeli żaden biegacz nie awansuje, obrońcy, który nie złapał piłki ogłoszonej jako *infield fly,* nie należy zapisywać błędu.

Przykład 160. Wszystkie bazy zajęte, jeden aut.

Szósty pałkarz z k.o. odbija piłkę w powietrze w kierunku drugobazowego, sędzia ogłasza *infield fly*. Pałkarz zostaje automatycznie wyautowany.

Jednocześnie biegacze opuszczają bazy, wychodząc na tyle daleko, by w razie złapania piłki z powietrza mieć czas, by wrócić na bazę.

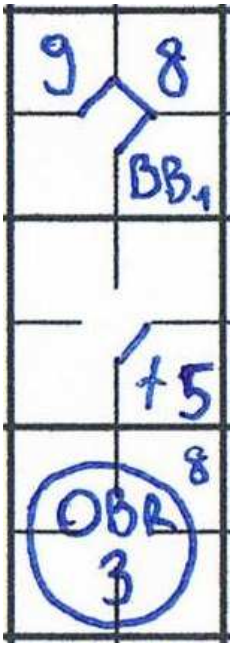
Drugobazowy nie łapie piłki z powietrza – ta, odbijając się od jego rękawicy, spada za obrońcę i toczy się powoli w kierunku zapola.

Zauważywszy błąd, biegacze z drugiej i trzeciej bazy ruszają w kierunku następnych baz i bezpiecznie je zdobywają.

Awans najbardziej wysuniętego biegacza, czyli w tym przykładzie biegacza z trzeciej bazy, należy zapisać jako awans na błędzie umożliwiającym zdobycie dodatkowej bazy.

Awans biegacza z drugiej bazy wynika z tego samego błędu. Błąd ten został jednak już odnotowany w polu odpowiadającym trzeciemu zawodnikowi z k.o., dlatego też awans ten opisuje się jako „(3)". Oznacza to, iż zawodnik ten awansował tylko i wyłącznie ze względu na błąd, który został odnotowany u trzeciego zawodnika z kolejności odbijania – i tam też odnaleźć można, jaki był to błąd.

UWAGA: Pod koniec rozdziału 4 („Hit”) zostało zaznaczone, iż jeżeli piłka odbita w powietrze nie zostaje złapana z powodu oślepiającego słońca/oświetlenia, to nie można przyznać hita, zamiast którego należy zapisać błąd. Jeżeli jednak z takich samych przyczyn nie zostaje złapana piłka ogłoszona jako *infield fly*, a co najmniej jeden z biegaczy awansuje, to takiego awansu nie należy traktować jako awans na błędzie obrońcy, tylko jako awans wynikający z odbicia.



Przykład 161. Zajęte pierwsza i druga baza, zero autów.

Pałkarz odbija piłkę w powietrze w kierunku pierwszobazowego, na terytorium fair. Sędzia ogłasza *infield fly*. Pałkarz zostaje automatycznie wyautowany, a biegacz z drugiej bazy wychodzi niezbyt daleko, licząc na błąd obrońcy.

Pierwszobazowy, wyraźnie oślepiony słońcem, nie jest w stanie złapać piłki z powietrza, co wykorzystuje biegacz z drugiej bazy, który bezpiecznie awansuje na „trójkę”.

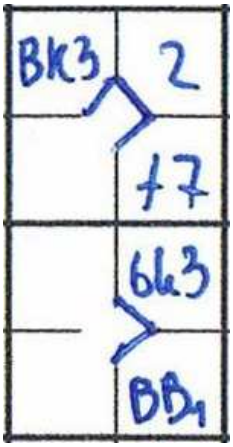
Zgodnie z powyższą uwagą w takiej sytuacji nie należy przyznawać błędu pierwszobazowemu.

Awanse biegaczy spowodowane balkiem (BK – *balk*)

Balk jest to nielegalne zagranie miotacza, gdy biegacz bądź biegacze są na bazach, dające prawo do awansowania o jedną bazę [PGB 2.00].

Symbolami opisującymi awans biegacza, którego przyczyną jest balk, są „BK#” oraz „Bk#”. Znak „#” oznacza numer z k.o. pałkarza, który był na stanowisku pałkarza w czasie, gdy doszło do balku. Dużymi literami oznacza się awans najbardziej wysuniętego (lub jedynego) biegacza, który awansował, a awanse pozostałych biegaczy – małymi literami.

Za każdym razem, gdy jest ogłoszony balk, należy przyznać BK miotaczowi w statystykach miotacza (jeden za jeden balk, niezależnie od tego, ilu biegaczy awansowało).



Przykład 162. Mecz baseballowy. Biegacze na drugiej i pierwszej bazie.

Podczas narzutu do trzeciego pałkarza w k.o. miotacz wykonuje nieprawidłowy ruch, sędzia ogłasza balk. Biegacze awansują o jedną bazę.

Awans biegacza z drugiej bazy zapisuje się dużymi literami (ponieważ jest to najdalej wysunięty biegacz = jest on najbliżej bazy domowej).

Awans pozostałych biegaczy – czyli w tym przypadku awans biegacza z pierwszej bazy – zapisuje się małymi literami.

Zapis przedstawiony na rysunku obok oznacza, iż doszło do **jednego** balku.

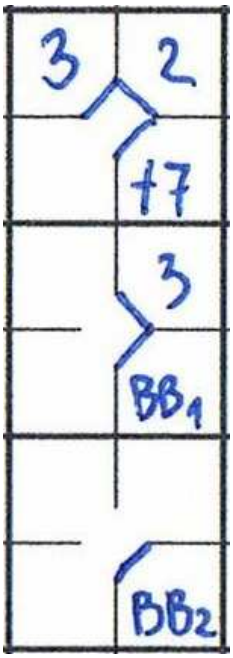
Należy przyznać balk miotaczowi drużyny będącej w obronie (odpowiednia kolumna znajduje się w statystykach miotacza).

UWAGA: Balk jest koncepcją występującą w baseballu. W softballu natomiast pojęciem analogicznym jest nielegalny narzut (*illegal pitch*). Różni się on od balka tym, że poza awansem biegaczy zawodnikowi będącemu na stanowisku pałkarza przyznaje się bol, a jeżeli taki narzut został odbity, trener drużyny będącej w ataku ma prawo wybrać, czy chce cofnąć wszystkie akcje następujące po odbiciu (wówczas biegacze awansują, a pałkarz otrzymuje bazę darmo), czy też przyjmuje rezultat zagrywki zaistniałej po takim odbiciu.

Jeżeli nie ma biegaczy, a pałkarz nie trafia w piłkę, nie próbuje jej odbijać bądź po odbiciu trener nie przyjmuje rezultatu zaistniałej zagrywki, to nielegalny narzut należy traktować jako zwykły bol (nie odnotowuje się tego ani w części centralnej, ani w statystykach miotacza).

Jeżeli trener przyjmuje rezultat zagrywki, należy ją zapisać dokładnie tak, jak przebiegała.

Jeżeli nielegalny narzut jest czwartym bolem, należy go potraktować jak zwykły niecelny narzut, a awans pałkarza-biegacza (i ewentualnie awanse wymuszone biegaczy) zapisać tak, jakby miała miejsce zwykła baza darmo z powodu boli.



Przykład 163. Mecz softballowy. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie. Dwa auty.

Trzeci pałkarz w k.o. ma 3 bole i 1 strajk.

Podczas kolejnego narzutu miotacz wykonuje niedozwolony ruch – sędzia ogłasza nielegalny narzut.

Pałkarz odbija ten narzut na zapole, piłka zostaje jednak złapana z powietrza.

Przyjęcie zagrywki oznaczałoby trzeci aut, w związku z czym trener drużyny będącej w ataku odrzuca rezultat odbicia.

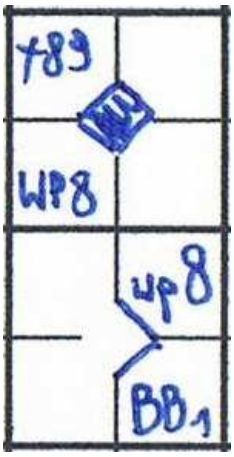
W związku z tym pałkarz dostaje bol i biegacze awansują. Jest to czwarty bol, zatem wszystkie awanse są zapisywane tak, jakby miała miejsce zwykła baza darmo z powodu boli.

Awanse biegaczy spowodowane niekontrolowanym narzutem (WP – *wild pitch*)

Sędzia techniczny *powinien przyznać miotaczowi niekontrolowany narzut [WP], gdy przepisowo narzucona piłka jest tak wysoka, tak niska lub rzucona tak daleko w bok, że łapacz nie może jej zatrzymać i opanować bez zdobywania się na duży wysiłek, a w konsekwencji biegacz lub biegacze awansują o co najmniej jedną bazę. Zapisowy powinien przyznać miotaczowi niekontrolowany narzut [WP] także wtedy, gdy przepisowo narzucona piłka, zanim dotrze do łapacza, odbija się od ziemi lub od bazy domowej i nie zostaje złapana, a w konsekwencji biegacz lub biegacze awansują o co najmniej jedną bazę. Gdy trzeci strajk jest niekontrolowanym narzutem i dzięki temu*

pałkarz zdobywa pierwszą bazę, zapisowy powinien przyznać strajkaut [K] oraz niekontrolowany narzut [WP] [PGB 10.13 a)].

Symbolami używanymi do zapisania awansu biegacza w wyniku niekontrolowanego narzutu są „WP#" oraz „wp#". Znak „#" oznacza numer z k.o. pałkarza, który był na stanowisku pałkarza w czasie, gdy doszło do niekontrolowanego narzutu. Dużymi literami oznacza się awans najbardziej wysuniętego (lub jedynego) biegacza, który awansował, a awanse pozostałych biegaczy – małymi literami.



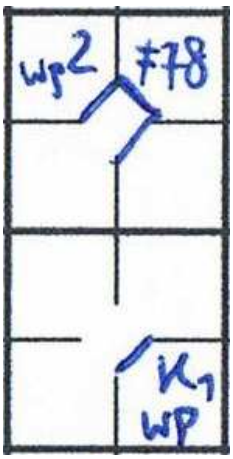
Przykład 164. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie.

W czasie, gdy na stanowisku pałkarza jest ósmy zawodnik z k.o., miotacz oddaje narzut tak wysoko, że łapacz nie jest w stanie złapać piłki. Biegacze, widząc błąd, wykorzystują sytuację i awansują.

Biegaczowi należy przyznać R, a miotaczowi R, ER i WP w statystykach miotacza.

Wyjątkiem jest sytuacja, gdy niekontrolowany narzut jest trzecim strajkiem, o ile pałkarz-biegacz ma prawo awansować do pierwszej bazy i o ile ją zdobywa. W takim wypadku dużych liter należy użyć, zapisując awans pałkarza-biegacza, a ewentualne pozostałe awanse zapisuje się małymi literami.

Za każdym razem, gdy w wyniku niekontrolowanego narzutu co najmniej jeden biegacz awansuje, należy przyznać WP miotaczowi w statystykach miotacza (jeden za jeden WP, niezależnie od tego, ilu biegaczy awansowało). Jeżeli ma miejsce niekontrolowany narzut, ale drużyna będąca w ataku nie odnosi w związku z tym żadnej korzyści (tj. żaden biegacz nie awansuje), to niekontrolowanego narzutu nie odnotowuje się.

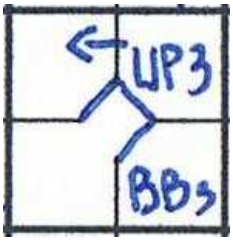


Przykład 165. Biegacz na drugiej bazie. Jeden aut.

Pierwszy narzut do drugiego pałkarza z kolejności odbijania wyślizguje się z ręki miotacza i łapacz nie jest w stanie go złapać. Biegacz nie wykorzystuje jednak tej sytuacji i pozostaje na drugiej bazie.

Po nieudanym narzucie miotacz poprawia się – pałkarz ma już dwa strajki. Podczas następnego narzutu piłka po raz kolejny wyślizguje się miotaczowi. Pałkarz wykonuje zamach (nie trafia) i rusza na pierwszą bazę, a biegacz z „dwójki" próbuje awansować na trzecią. Zanim łapacz odzyskuje piłkę, obaj bezpiecznie dobiegają do baz.

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, a miotaczowi K i WP.



Przykład 166. Biegacz na pierwszej bazie. Miotacz oddaje narzut tak bardzo w bok, że łapacz nie ma szans na jego złapanie. Piłka ląduje na tyle daleko, że biegacz z pierwszej bazy dobiega aż do trzeciej.

Miotaczowi należy przyznać WP.

Przykład 167. Sytuacja podobna jak w poprzednim przykładzie. Tym razem jednak biegacz awansuje tylko na drugą bazę.

Miotaczowi należy przyznać WP.

Kolejny narzut również okazuje się niekontrolowanym narzutem – biegacz awansuje na trzecią bazę.

Miotaczowi należy przyznać kolejny WP.

UWAGA: Niekontrolowany narzut jest błędem (dlatego aby go przyznać, drużyna atakująca musi odnieść korzyść). Błędu tego nie odnotowuje się jednak miotaczowi w jego statystykach defensywnych [E], a **jedynie** w statystykach miotacza, w odpowiedniej kolumnie [WP].

Sędzia techniczny *nie powinien przyznawać niekontrolowanego narzutu ani przepuszczonego narzutu, jeżeli obrona wykona aut, zanim któryś biegacz awansuje na kolejną bazę. Np. jeżeli narzut odbija się od ziemi i omija łapacza, a obecny na pierwszej bazie biegacz próbuje wykorzystać sytuację i awansować na drugą bazę, zapisowy nie powinien przyznawać miotaczowi niekontrolowanego narzutu, jeżeli łapacz zdoła odzyskać piłkę i podać na drugą bazę na czas, by wyautować tego biegacza. Awans innego biegacza lub biegaczy w trakcie tej zagrywki powinien zostać opisany jako wybór obrońcy* [komentarz do przepisu 10.13].

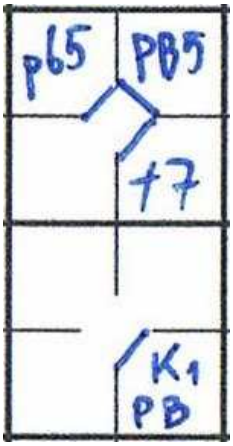
Awanse biegaczy spowodowane przepuszczonym narzutem (PB – *passed ball*)

Sędzia techniczny *powinien przyznać łapaczowi przepuszczony narzut [PB], gdy łapacz nie łapie lub nie opanowuje przepisowo narzuconej piłki, która mogła być bez dużego wysiłku złapana lub opanowana, a w konsekwencji biegacz lub biegacze awansują o co najmniej jedną bazę. Kiedy trzeci strajk jest przepuszczonym narzutem i dzięki temu pałkarz zdobywa pierwszą bazę, zapisowy powinien przyznać strajkaut [K] oraz przepuszczony narzut [PB]* [PGB 10.13 b)].

Przepuszczony narzut [PB] podlega identycznym zasadom jak niekontrolowany narzut [WP]. Zgodnie z przytoczonym powyżej przepisem należy uznać narzut za WP, jeżeli jego złapanie wymagałoby od łapacza dużego wysiłku. W przeciwnym razie winny będzie łapacz i należy przyznać mu PB.

UWAGA: Podobnie jak niekontrolowany narzut w przypadku miotacza, przepuszczony narzut jest błędem (dlatego aby go przyznać, drużyna atakująca musi odnieść korzyść). Błędu tego nie odnotowuje się jednak łapaczowi w jego statystykach defensywnych [E], a **jedynie** w statystykach

łapacza, w odpowiedniej kolumnie [PB], ponieważ jest to błąd specyficzny wyłącznie dla obrońców grających na tej pozycji.

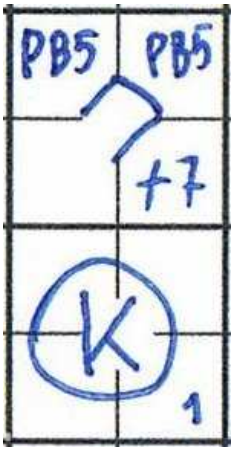


Przykład 168. Po odbiciu hita na lewe zapole czwarty zawodnik z k.o. zajmuje pierwszą bazę. Jeden z narzutów do kolejnego pałkarza nie zostaje złapany przez łapacza, w wyniku czego biegacz awansuje na drugą bazę. Narzut ten jest jednocześnie drugim strajkiem.

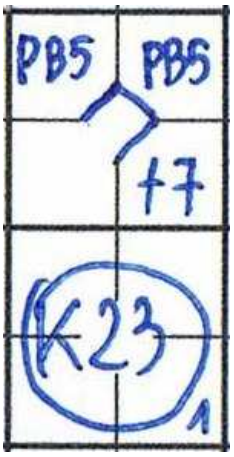
Należy przyznać PB łapaczowi.

Piąty pałkarz ma już dwa strajki. Macha podczas kolejnego narzutu, jednak nie trafia, a łapacz nie łapie piłki. W efekcie pałkarz-biegacz awansuje na pierwszą bazę, a biegacz na trzecią, zanim łapacz odzyskuje piłkę.

Należy przyznać PA, AB i K pałkarzowi, K miotaczowi i PB łapaczowi.



Przykład 169. Sytuacja identyczna jak poprzednio. Tym razem jednak po trzecim strajku piąty pałkarz zrezygnowany idzie do boksu zamiast biec na pierwszą bazę. Łapacz odzyskuje piłkę w momencie, gdy jest za późno, aby zapobiec awansowi biegacza, jednak ma wystarczająco czasu, by dotknąć pałkarza, co też wykonuje – pałkarz zostaje wyautowany.



Przykład 170. Ta sama sytuacja co poprzednio, tym razem jednak pałkarz-biegacz próbuje awansować, ale celne podanie łapacza uniemożliwia mu ten awans.

8. Wybór obrony

Wybór obrońcy jest to zagranie obrońcy, który łapie piłkę fair po ziemi i, zamiast rzucać ją na pierwszą bazę, aby wyautować pałkarza-biegacza, rzuca do innej bazy, by wyautować poprzedzającego biegacza.

Pojęcie to jest używane przez protokolantów:

(a) aby zaprotokołować awans pałkarza-biegacza, który zdobywa jedną lub więcej baz, kiedy obrońca stara się wyautować innego biegacza;

(b) aby zaprotokołować awans biegacza (inny niż przez kradzież lub błąd), kiedy obrońca stara się wyautować innego biegacza;

(c) aby zaprotokołować awans biegacza dokonany wyłącznie z powodu obojętności drużyny w obronie [PGB 2.00].

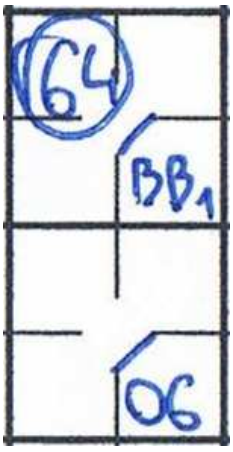
W protokołowaniu wyróżnia się cztery różne sytuacje, w których dochodzi do wyboru obrońcy, które opisuje się przy użyciu następujących symboli:

O# zajęta piłka (*occupied ball*);
O/# obojętność obrony (*defensive indifference*);
FC# wybór obrońcy (*fielder's choice*);
T# rzut (*throw*).

Zajęta piłka (*occupied ball*)

Symbol "O#" jest używany do opisu awansu **pałkarza-biegacza** na pierwszą bazę w sytuacjach, gdy obrońca, który **miał wystarczająco dużo czasu, by wykonać aut na pierwszej bazie**, podaje na inną bazę, w celu wyautowania **innego biegacza**, o ile ta alternatywna zagrywka **kończy się wyautowaniem tego biegacza (lub zakończyłaby się wyautowaniem, gdyby nie błąd).**

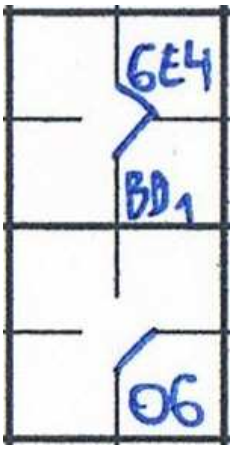
W miejscu znaku „#" należy wpisać cyfrę oznaczającą pozycję tego obrońcy, który rozpoczął alternatywną zagrywkę.



Przykład 171. Biegacz na pierwszej bazie, dwa auty.

Następny pałkarz odbija do łącznika, który decyduje się na wyautowanie biegacza zmierzającego do drugiej bazy, chociaż miał też wystarczająco dużo czasu, by wyautować pałkarza-biegacza.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a drugobazowemu PO.



Przykład 172. Ta sama sytuacja, co w przykładzie 171. Tym razem jednak drugobazowy popełnia błąd przy łapaniu podania – i jest to błąd decydujący (tzn. gdyby nie błąd, zostałby wykonany aut).

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a drugobazowemu E.

Przykład 173. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

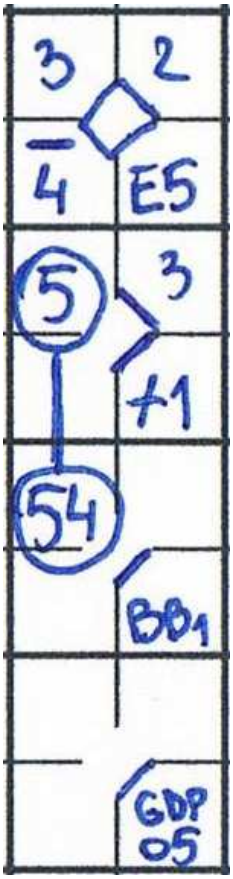
Trzeci pałkarz w k.o. odbija w powietrze na środkowe zapole. Środkowozapolowy upuszcza piłkę, ale podnosi ją na tyle szybko, by wyautować biegacza z pierwszej bazy, który ma bieg wymuszony.

Jednocześnie w ocenie sędziego technicznego środkowozapolowy nie miałby szans na aut na bazie domowej nawet, gdyby piłka została prawidłowo złapana z powietrza.

Pałkarzowi należy przyznać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R,ER i SF, środkowozapolowemu A, a łącznikowi PO.

Jeżeli w opinii sędziego technicznego biegacz z trzeciej bazy nie zdobyłby obiegu przy braku błędu, wówczas ni można przyznać odbicia w powietrze z poświęceniem, a prawidłowy zapis będzie wyglądał tak, jak na przykładzie po lewej.

W takiej sytuacji należy przyznać PA i AB pałkarzowi, R biegaczowi, R miotaczowi, A oraz E środkowozapolowemu oraz PO łącznikowi



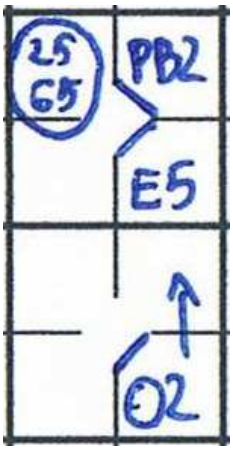
Przykład 174. Wszystkie bazy zajęte, zero autów.

Czwarty pałkarz z k.o. odbija piłkę po ziemi w kierunku trzeciobazowego. Ten łapie piłkę bez problemu, dotyka swojej bazy, a następnie podaje do drugobazowego.

Jest to podwójny aut, a także GDP (spełnione są wszystkie kryteria).

Pałkarzowi zapisuje się PA, AB i GDP, biegaczowi R, miotaczowi R, trzeciobazowemu PO, A i DP, drugobazowemu PO i DP, dodatkowo należy zapisać wykonanie podwójnego autu drużynie będącej w obronie.

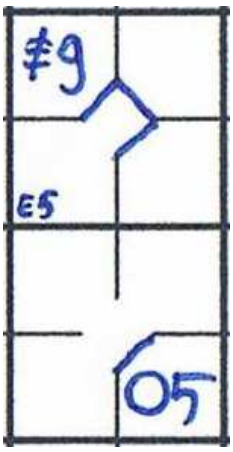
Charakterystyczny w tym przykładzie jest awans pierwszego zawodnika na bazę domową. Pozioma kreska nad numerem z k.o. zawodnika, po odbiciu którego ów awans nastąpił oznacza, iż nie jest to asysta ofensywna (RBI). Zagadnienie to zostanie omówione w rozdziale 11 obecnej części podręcznika.



Przykład 175. Druga baza zajęta, zero autów.

Pałkarz odbija skrót, który zatrzymuje się tuż za bazą domową. Łapacz łapie piłkę, ale zamiast autować pałkarza-biegacza, podaje na trzecią bazę. Biegacz, który próbował na nią awansować, wpada w gonitwę (*rundown*), zakończoną wyautowaniem. Jednocześnie w trakcie gonitwy pałkarz-biegacz wykorzystuje zamieszanie i awansuje na drugą bazę.

Pałkarzowi należy przyznać PA i AB, łapaczowi i łącznikowi po A, a trzeciobazowemu A i PO.

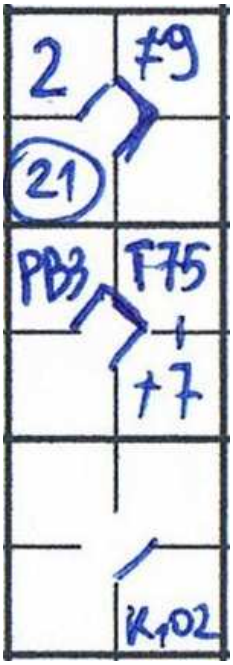


Przykład 176. Biegacz na trzeciej bazie, jeden aut.

Biegacz z trzeciej bazy wychodzi daleko. Pałkarz odbija po ziemi do trzeciobazowego, który łapie piłkę i próbuje autować biegacza. Dotyka go, ale piłka wylatuje mu z rękawicy.

Jest to błąd decydujący.

Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, a trzeciobazowemu E.



Przykład 177. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie, jeden aut.

Łapacz nie łapie narzutu, który był trzecim strajkiem. Pałkarz próbuje to wykorzystać i biegnie na pierwszą bazę. Jednocześnie obaj biegacze również próbują awansować na błędzie łapacza.

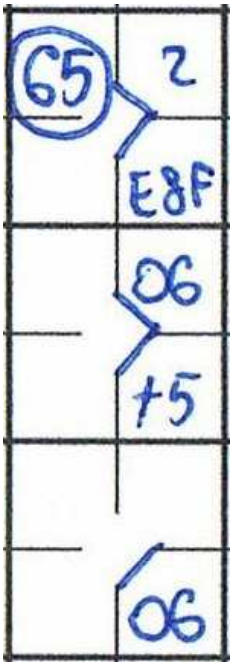
Łapacz, odzyskawszy piłkę, decyduje się podać piłkę wbiegającemu na bazę domową miotaczowi (ma czas na wyautowanie pałkarza-biegacza, ale decyduje się na autowanie innego zawodnika ataku).

Miotacz po otrzymaniu piłki od łapacza autuje biegacza. Prawidłowy zapis wygląda tak, jak na ilustracji (awans biegacza z drugiej bazy należy uznać za awans dzięki przepuszczonemu narzutowi).

Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i K, łapaczowi PB w statystykach łapacza i A w statystykach defensywnych, a miotaczowi K w statystykach miotacza i PO w statystykach defensywnych.

Warto przeanalizować także przykład 139.

UWAGA: Symbolu „O#” można użyć również dla awansu biegacza, o ile w zagrywce zapoczątkowanej odbiciem pałkarza wyautowany zostaje **inny biegacz**, a w ocenie sędziego technicznego obrońca miał wystarczająco dużo czasu, by wyautować tego biegacza lub pałkarza-biegacza.



Przykład 178. Z biegaczami na pierwszej i drugiej bazie pałkarz odbija szybką piłkę po ziemi do łącznika. Obrońca po złapaniu piłki ma okazję, aby wyautować każdego z biegaczy, podaje więc piłkę do trzeciobazowego – biegacz zostaje wyautowany.

Jako iż biegacz z pierwszej bazy również mógł zostać wyautowany w trakcie zagrywki **zapoczątkowanej przez odbicie pałkarza**, jego awans należy opisać jako „O6”.

Awanse biegaczy, które nie wynikają z akcji zapoczątkowanej przez pałkarza-biegacza, zostaną omówione w następnym fragmencie aktualnego rozdziału.

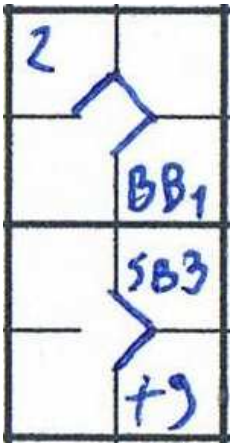
Pałkarzowi należy zapisać PA i AB, łącznikowi A, a trzeciobazowemu PO.

Obojętność obrony (*defensive indifference*)

Obojętność obrony dotyczy sytuacji, w których **biegacz** awansuje ze względu na zagrywkę wykonywaną na innym biegaczu, bądź ze względu na zupełną obojętność zawodników obrony.

Symbolem używanym do oznaczania tego typu awansów jest „O/#", gdzie w miejsce znaku „#" należy wpisać numer odpowiadający pozycji tego zawodnika obrony, który zdecydował się na zagrywkę na innym biegaczu, lub który, mając piłkę, nie próbował w żaden sposób powstrzymać biegacza przed awansem.

Oceniając, czy obrona była obojętna wobec awansu biegacza, zapisowy powinien wziąć pod uwagę wszelkie towarzyszące temu awansowi okoliczności, takie jak to, która to runda i jaki jest wynik, czy obrona próbowała powstrzymać biegacza od opuszczenia bazy, czy miotacz podejmował próby zdejmowania (pick-off) tego biegacza przed jego awansem, czy obrońca w pobliżu bazy, na którą awansował dany biegacz, przemieszczał się na pozycję do jej obrony, czy drużyna występująca w obronie miała uzasadniony taktycznie powód, aby nie próbować udaremnić kradzieży, czy też to, czy obojętność drużyny defensywnej miała na celu zanegowanie osiągnięcia biegacza [komentarz do przepisu 10.07 g)].

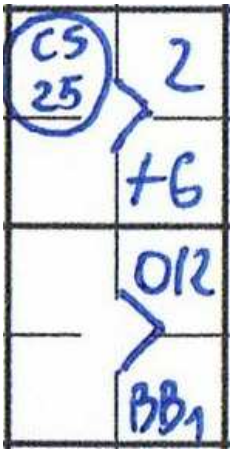


Przykład 179. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży. Łapacz po narzucie nie próbuje w żaden sposób zapobiec tej kradzieży.

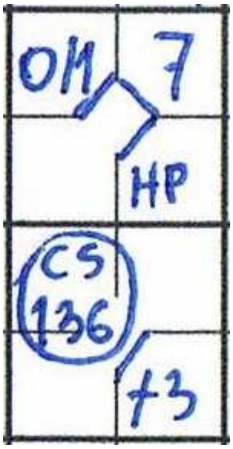
Jest to typowa sytuacja, w której łapacz nie podejmuje próby udaremnienia kradzieży, ponieważ ma do tego taktycznie uzasadniony powód – powstrzymanie biegacza z trzeciej bazy przed zdobyciem obiegu w czasie, gdy obrona próbuje wykonać aut na drugiej bazie.

Obojętność obrony obejmuje także sytuacje, gdy w czasie wielokrotnej próby kradzieży (tzn. gdy dwóch lub trzech biegaczy jednocześnie próbuje ukraść bazę) jeden z biegaczy zostaje wyautowany (lub byłby wyautowany, gdyby nie błąd obrońcy) – w takim przypadku awanse pozostałych biegaczy należy zapisać jako awanse dzięki obojętności obrony (O/#).



Przykład 180. Biegacze z pierwszej i drugiej bazy podejmują jednocześnie próbę kradzieży. Po przechwyceniu narzutu łapacz podaje na trzecią bazę, gdzie autuje najbardziej wysuniętego biegacza. W tym czasie drugi biegacz awansuje na drugą bazę.

Awans drugiego biegacza należy uznać za awans podczas obojętności obrony (O/#). Jako że zagrywkę na alternatywnym biegaczu zapoczątkował łapacz, należy użyć zapisu „O/2".



Przykład 181. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie.

Miotacz podejmuje próbę zdjęcia (*pick-off*) biegacza z „jedynki”, który widząc, iż nie zdąży wrócić na bazę, od razu po podaniu miotacza rusza w kierunku drugiej.

Widząc to biegacz z drugiej bazy próbuje awansować na trzecią – próba ta kończy się powodzeniem, podczas gdy drugi biegacz zostaje wyautowany.

Awans biegacza na trzecią bazę należy opisać jako „O/1” – ponieważ to miotacz zainicjował zagrywkę na innym biegaczu.

UWAGA: Najczęściej zapis „O/#” używany jest do opisu awansu, którego nie można uznać za kradzież bazy, ponieważ wyautowany został inny biegacz (lub zostałby wyautowany, gdyby nie błąd obrony). Istnieje jednak mnóstwo innych sytuacji, w których może nastąpić taki awans (nie spełniający kryteriów kradzieży bazy, jednocześnie nie wynikający z błędu czy też akcji zapoczątkowanej przez pałkarza). Jeżeli mamy do czynienia z takimi właśnie nietypowymi sytuacjami, wówczas należy opisać sytuację w notatkach (na odwrocie arkusza gospodarzy).

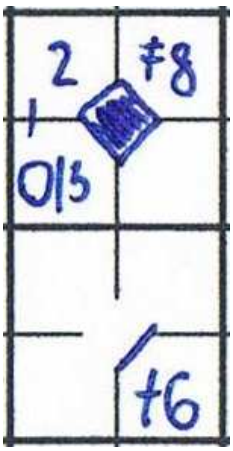
Przykład 182. Biegacz na drugiej bazie, jeden aut.

Trzeci pałkarz z k.o. odbija do miotacza, który z kolei rzuca piłkę do pierwszobazowego, który jest poza bazą i – po złapaniu podania od miotacza – widząc, że ma niewiele czasu, szybko rusza w kierunku bazy.

Udaje mu się zdążyć przed pałkarzem biegaczem, jednak uderza stopą o bazę, odnosząc poważną kontuzję.

Widząc zamieszanie na bazę domową awansuje biegacz z „trójki”.

Sytuację należy opisać w notatkach zaznaczając, że sędzia po wyautowaniu pałkarza-biegacza nie uznał za niezbędne tego, by przerwać grę (przy urazie nie zawinił żaden z zawodników ataku).

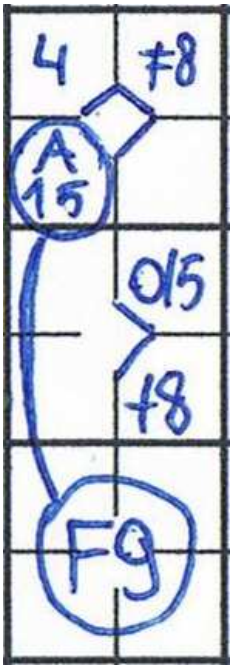


Przykład 183. Biegacz na drugiej bazie, zero autów.

Drugi pałkarz z k.o. odbija mocno w kierunku miotacza. Piłka trafia obrońcę i zmienia tor lotu, przez co łapie ją łącznik, który podaje na pierwszą bazę, jednak zbyt późno, by wyautować pałkarza-biegacza.

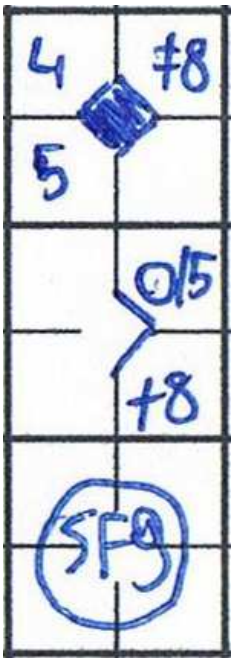
Pierwszobazowy kwestionuje decyzję sędziego i wdaje się z nim w dyskusję, nie zwracając uwagi na biegacza z trzeciej bazy, który wykorzystując zamieszanie zdobywa obieg.

Sytuację należy opisać w notatkach.



Przykład 184. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, zero autów.

Piąty pałkarz z k.o. odbija piłkę w powietrze na prawe zapole. Po aucie z powietrza biegacz z trzeciej bazy ma wystarczająco dużo czasu, by zdobyć obieg.



Przed wykonaniem narzutu do kolejnego pałkarza miotacz schodzi z deski i podaje do trzeciobazowego. Ten dotyka bazy i składa apelację odnośnie zbyt wczesnego opuszczenia bazy przez biegacza, gdy piłka była łapana z powietrza.

W trakcie rozpatrywania apelacji biegacz z pierwszej bazy awansuje na drugą (w czasie składania apelacji piłka pozostaje żywa i biegacze mogą próbować awansować – ryzykując oczywiście bycie wyautowanym).

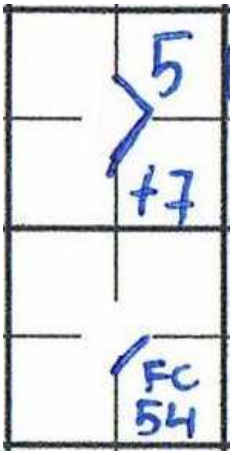
Jeżeli apelacja zostaje uznana, jest to podwójny aut, a prawidłowy zapis powinien wyglądać tak, jak na ilustracji po lewej stronie. Jeżeli jednak ta apelacja zostaje odrzucona, prawidłowy zapis w części centralnej będzie wyglądał tak, jak po prawej stronie.

Sytuację należy oczywiście opisać w notatkach.

Wybór obrońcy (*fielder's choice*)

Symbol "FC#" jest używany do opisu awansu **pałkarza-biegacza** na pierwszą bazę w sytuacjach, gdy obrońca, który **miał wystarczająco dużo czasu, by wykonać aut na pierwszej bazie**, podaje na inną bazę, w celu wyautowania **innego biegacza**, przy czym ta alternatywna zagrywka **nie kończy się wyautowaniem tego biegacza mimo bezbłędnej gry obrońców.**

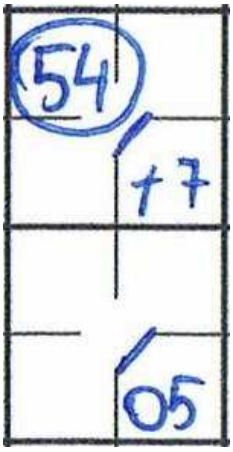
W miejscu znaku „#" należy wpisać przebieg alternatywnej zagrywki, tj. numery odpowiadające pozycjom obrońcy, który zainicjował alternatywną zagrywkę oraz obrońcy, do którego nastąpiło podanie. Jeżeli obrońca, który zainicjował zagrywkę na innym biegaczu, sam próbował go wyautować (tj. do nikogo nie podawał w czasie, gdy pałkarz-biegacz zdobył pierwszą bazę), wówczas należy zapisać tylko jedną cyfrę, oznaczającą pozycję tego obrońcy.



Przykład 185. Czwarty zawodnik z k.o. po odbiciu hita znajduje się na pierwszej bazie.

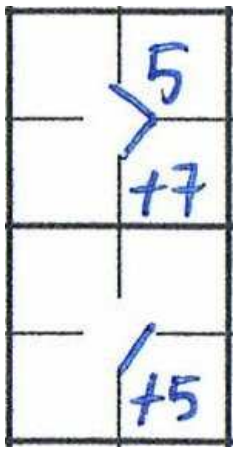
Następny pałkarz odbija piłkę w kierunku trzeciobazowego. Ten, po złapaniu piłki, próbuje autować biegacza zmierzającego na drugą bazę. Mimo braku błędów biegacz dociera na bazę szybciej.

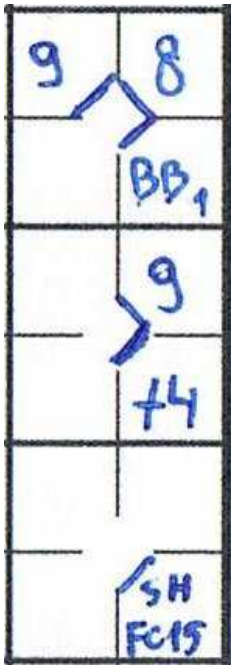
O ile w ocenie sędziego technicznego trzeciobazowy miał szansę na wyautowanie pałkarza-biegacza, należy awans na pierwszą bazę uznać jako awans na wyborze obrońcy (FC).

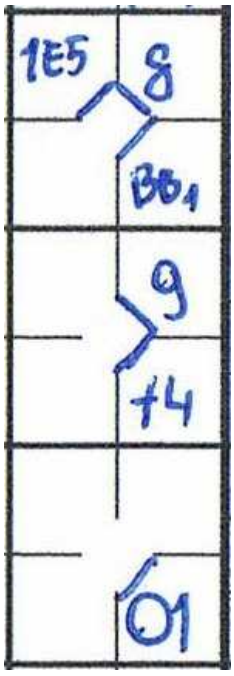


Gdyby alternatywna zagrywka zakończyłaby się wyautowaniem, wówczas awans pałkarza biegacza byłby awansem na wyborze obrony-zajętej piłce (O), co obrazuje ilustracja po lewej.

Jeżeli natomiast w ocenie sędziego technicznego trzeciobazowy i tak nie miał szansy na aut na pierwszej bazie, wówczas odbicie pałkarza należy uznać za hit, a prawidłowy zapis w części centralnej będzie wyglądał tak, jak na przykładzie po prawej.



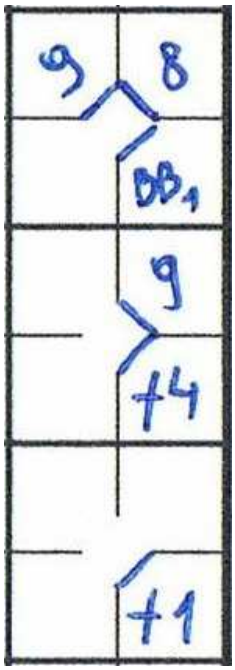




Przykład 186. Jeden aut, biegacze na pierwszej i drugiej bazie.

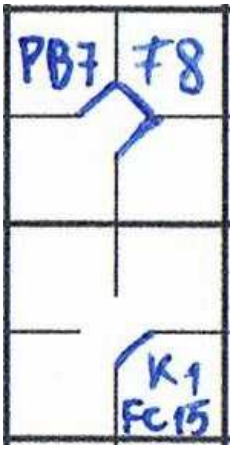
Dziewiąty pałkarz w k.o. odbija skrót w kierunku miotacza, który łapie piłkę i próbuje wyautować najbardziej wysuniętego biegacza. Mimo bezbłędnie wykonanej zagrywki nie dochodzi jednak do wyautowania tego biegacza.

Jeżeli miotacz w momencie złapania piłki miał szanse na wyautowanie pałkarza biegacza, gdyby zamiast na trzecią podałby na pierwszą bazę, awans pałkarza-biegacza jest awansem na wyborze obrońcy (FC), a prawidłowy zapis powinien wyglądać tak, jak na ilustracji po lewej u góry.



Jeżeli natomiast w ocenie sędziego technicznego podanie na pierwszą bazę nie zakończyłoby się autem, wówczas należy pałkarzowi przyznać hit. Prawidłowy zapis przedstawia ilustracja po prawej.

Oczywiście, gdyby alternatywna zagrywka zakończyłaby się wyautowaniem (lub zakończyłaby się wyautowaniem, gdyby nie błąd obrony), wówczas awans pałkarza-biegacza będzie awansem na wyborze obrony – zajętej piłce (O), co ilustruje przykład po lewej u dołu.

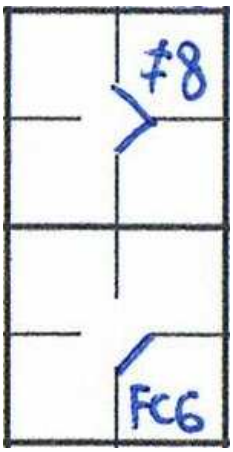


Przykład 187. Biegacz na drugiej bazie, zero autów.

Kolejny pałkarz nie trafia w piłkę, która jest trzecim strajkiem. Jednocześnie łapacz nie łapie tej piłki, dzięki czemu pałkarz-biegacz może próbować awansować na pierwszą bazę. Po odbiciu się od rękawicy łapacza piłka toczy się w kierunku miotacza.

Biegacz z „dwójki", widząc błąd łapacza, rusza na trzecią bazę.

Po odzyskaniu piłki miotacz ma wystarczająco dużo czasu (i dobrą pozycję), by wyautować pałkarza-biegacza, ale zamiast tego podaje (celnie) na trzecią bazę. Trzeciobazowy upuszcza piłkę, choć i tak zanim ta do niego doleciała, biegacz był już na „trójce" (tj. nawet przy braku błędu nie zostałby wyautowany).



Przykład 188. Biegacz na drugiej bazie, jeden aut.

Pałkarz odbija do łącznika, który widząc, iż biegacz wybiegł daleko od bazy, nie podaje na „jedynkę", tylko próbuje wyautować właśnie tego biegacza i biegnie w jego kierunku (drugobazowy jest zbyt daleko od bazy, by mu podać).

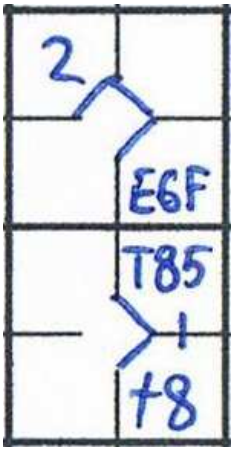
Zawodnikowi ataku udaje się jednak bezpiecznie wrócić na bazę, a pałkarz-biegacz bezpiecznie dobiega do „jedynki".

Jako że łącznik do nikogo nie podawał, awans pałkarza-biegacza wystarczy opisać jako „FC6".

Rzut (*throw*)

Rzut jest oznaczeniem awansu biegacza (w tym pałkarza biegacza), który następuje po podaniu (rzucie) **z zapola** w celu wyautowania innego biegacza, bądź w celu powstrzymania dalszego awansu innego biegacza.

Symbolem rzutu jest „T#", gdzie w miejscu znaku „#" należy wpisać dwie cyfry: pierwsza identyfikuje **zapolowego**, który rzucił piłkę, a druga **bazę**, w kierunku której piłka została podana.



Przykład 189. Biegacz na pierwszej bazie, dwa auty.

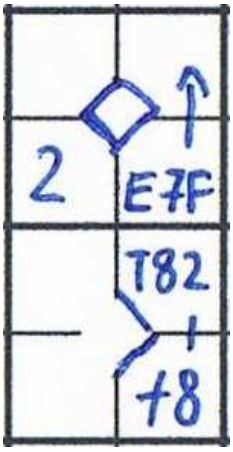
Drugi pałkarz w k.o. odbija hit na środkowe zapole. Środkowozapolowy po złapaniu piłki podaje na trzecią bazę, do której zmierza biegacz, który przed odbiciem zajmował pierwszą bazę.

Widząc podanie na trzecią bazę, pałkarz-biegacz rusza w kierunku „dwójki", którą oczywiście zdobywa.

Najdalej wysunięty biegacz zdobywa trzecią bazę.

Gdyby środkowozapolowy widząc, iż nie ma szans na aut na „trójce" podał piłkę

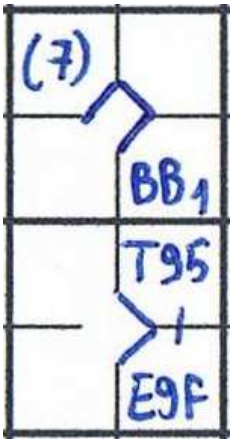
miotaczowi, pałkarz-biegacz nie zdołałby awansować na drugą bazę – dlatego ten awans należy traktować jako awans dzięki wyborowi obrony – dzięki rzutowi.



Przykład 190. Biegacz na drugiej bazie, dwa auty.

Drugi pałkarz w k.o. odbija hit na środkowe zapole. Po złapaniu piłki środkowozapolowy podaje na bazę domową. Pałkarz-biegacz widząc, iż podanie jest bezpośrednie (tzn. nie złapie go żaden z obrońców w pobliżu „dwójki") rusza na drugą bazę – i zdobywa ją.

Awans pałkarza biegacza należy zapisać jako awans na wyborze obrony – rzucie.

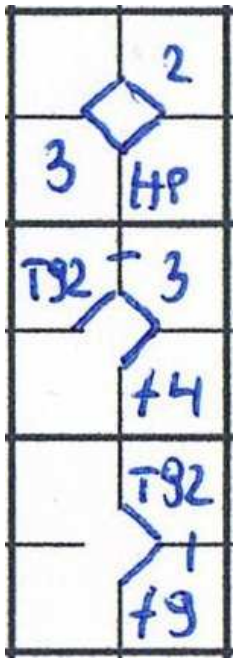


Przykład 191. Biegacz na pierwszej bazie. Dwa auty.

Szósty pałkarz w k.o. odbija w powietrze na prawe zapole. Prawozapolowy popełnia błąd – upuszcza piłkę. Po jej podniesieniu podaje piłkę na trzecią bazę, „skracając" podanie przez miotacza. Widząc to pałkarz-biegacz rusza na drugą bazę.

Miotacz po złapaniu piłki chce podać na trzecią bazę. Zauważa jednak, że jest za późno, więc odwraca się w kierunku drugiej bazy, jednak pałkarz-biegacz również jest już na tyle blisko, iż miotacz rezygnuje z podania.

Mimo, iż piłka „zatrzymała się" u miotacza, awans pałkarza-biegacza na drugą bazę należy opisać jako „T95", ponieważ piłka została podana właśnie na trzecią bazę, z zamiarem wyautowania zmierzającego na nią biegacza.



Przykład 192. Biegacze na drugiej i trzeciej bazie, dwa auty.

Trzeci pałkarz w k.o. odbija hit na prawe zapole. Łapacz oddala się od bazy domowej widząc szansę na aut na pierwszej bazie – z zamiarem asekuracji ewentualnego podania do pierwszobazowego. Jednocześnie miotacz wbiega na bazę domową widząc, iż najdalej wysunięty biegacz będzie próbował zdobyć obieg.

Pałkarz-biegacz okazuje się na tyle szybki, że w momencie, gdy Prawozapolowy chwyta piłkę, nie ma już szans na aut na pierwszej bazie. Prawozapolowy podaje zatem bezpośrednio do miotacza (stojącego już na bazie domowej). Pozostali biegacze, widząc podanie na „dom", awansują.

Najdalej wysunięty biegacz wykonuje wślizg i zdobywa obieg.

Mimo, iż piłka została podana do miotacza, awanse obu biegaczy należy opisać jako „T92", ponieważ piłka została podana na bazę domową (którą „normalnie" pokrywa łapacz, czyli obrońca oznaczany cyfrą „2").

UWAGA: Sędzia techniczny musi obserwować „postęp” biegaczy, aby mógł zdecydować, czy zdobywają oni dodatkowe bazy w wyniku odbicia, czy też wyłącznie w wyniku wyboru obrony. W tym celu należy zwrócić uwagę na to, czy dany biegacz próbuje awansować na kolejną bazę nie przerywając biegu i nie bacząc na zapolowego, czy też obserwuje go i rusza dopiero zauważywszy, iż piłka została rzucona daleko od następnej bazy, do której biegacz ten może awansować. Ważnym jest także to, gdzie znajduje się biegacz w momencie, gdy zapolowy podaje na inną bazę niż ta, na którą ów biegacz próbuje awansować.

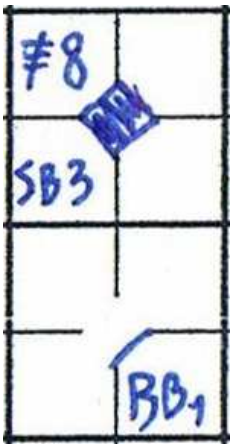
9. Skradziona baza (SB – *stolen base*)

Sędzia techniczny *powinien przyznać biegaczowi kradzież bazy [SB] za każdym razem, gdy biegacz ten awansuje o jedną bazę nie ze względu na hit, wyautowanie, błąd, wyautowanie przy wymuszeniu, wybór obrońcy, przepuszczony narzut, niekontrolowany narzut lub balk* [PGB 10.07].

Symbolem identyfikującym awans biegacza jako skradzioną bazę jest „SB#", gdzie w miejsce znaku „#" należy wpisać numer z kolejności odbijania tego zawodnika, który był na stanowisku pałkarza w momencie kradzieży.

Kiedy podczas próby kradzieży pałkarz odbija piłkę, a biegacz zdobywa kradzioną bazę, to niezależnie od tego, czy był to hit, czy też pałkarz-biegacz został wyautowany, awans biegacza należy opisać jak awans po odbiciu, nigdy jako skradzioną bazę. To samo dotyczy biegaczy, którzy mieli bieg wymuszony, podjęli próbę kradzieży, ale narzut, przy którym tę próbę kradzieży podjęli zakończył się bazą darmo (z powodu boli, z powodu uderzenia pałkarza przez narzuconą piłkę, czy też z powodu interferencji lub obstrukcji).

Aby przyznać SB, próba kradzieży musi nastąpić pomiędzy momentem, gdy miotacz jest na górce/w kole i stoi na desce, a momentem, gdy piłka jest martwa lub ponownie jest w posiadaniu miotacza, który jest w kontakcie z deską.

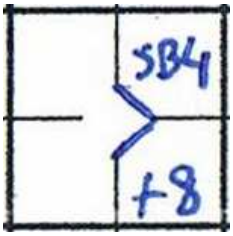


Przykład 193. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie.

Podczas obecności trzeciego zawodnika z kolejności odbijania na stanowisku pałkarza, łapacz po otrzymaniu narzutu podaje na pierwszą bazę, podejmując próbę zdjęcia (*pick-off*) biegacza. Widząc podanie biegacz z trzeciej bazy rusza na bazę domową, którą udaje mu się zdobyć.

Biegaczowi oraz łapaczowi należy przyznać po SB.

UWAGA: Przyznając skradzioną bazę [SB] zawodnikowi ataku zawsze trzeba również „obciążyć" skradzioną bazą [SB] łapacza drużyny przeciwnej. Łapacz ma dobrą pozycję, aby obserwować biegaczy na bazach, ponadto ma kontakt z miotaczem, któremu może zakomunikować, iż dany biegacz wychodzi zbyt daleko lub wręcz kradnie bazę jeszcze przed rozpoczęciem *wind-up*-u.

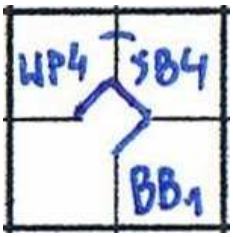


Przykład 194. Biegacz na pierwszej bazie wychodzi daleko w czasie, gdy miotacz odbiera znaki od łapacza. Nagle, jeszcze zanim miotacz rozpoczął *wind-up*, biegacz rusza na drugą bazę. Miotacz nie reagując rozpoczyna narzut do czwartego pałkarza z kolejności odbijania drużyny przeciwnej. Po złapaniu narzutu łapacz nawet nie próbuje podawać na drugą bazę.

Biegaczowi oraz łapaczowi należy przyznać po SB.

Zgodnie z przepisem 10.07 sędzia techniczny powinien przyznać skradzioną bazę:

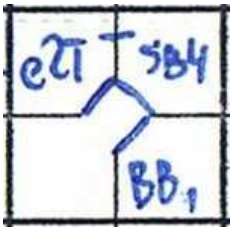
a) *jeżeli biegacz rozpoczyna bieg na kolejną bazę, zanim miotacz wykona narzut, który normalnie zostałby sklasyfikowany jako niekontrolowany narzut lub przepuszczony narzut, zapisowy powinien przyznać temu biegaczowi kradzież bazy, nie uwzględniając błędnej zagrywki, chyba że w jej wyniku kradnący bazę biegacz awansuje o dodatkową bazę lub awansuje inny biegacz — w takiej sytuacji zapisowy powinien, poza skradzioną bazą [SB], uwzględnić także niekontrolowany narzut [WP] lub przepuszczony narzut [PB]* [PGB 10.07 a)].



Przykład 195. W czasie obecności czwartego zawodnika z k.o. na stanowisku pałkarza biegacz z pierwszej bazy rusza w kierunku drugiej, gdy miotacz rozpoczyna narzut, który okazuje się być niekontrolowanym narzutem (*wild pitch*). Dotarłszy do drugiej bazy biegacz, widząc błąd, awansuje na trzecią bazę.

Biegaczowi oraz łapaczowi należy przyznać po SB, a miotaczowi – WP.

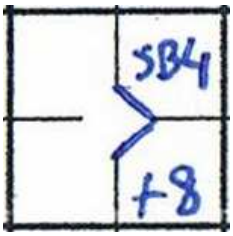
b) *jeżeli biegacz podejmuje próbę kradzieży i łapacz po złapaniu narzutu rzuca piłkę niecelnie, zapisowy powinien przyznać biegaczowi kradzież bazy. Nie należy uwzględniać błędu, chyba że niecelne podanie pozwala kradnącemu biegaczowi awansować o kolejną bazę lub bazy albo pozwala awansować innemu biegaczowi — w takiej sytuacji zapisowy powinien przyznać kradnącemu biegaczowi kradzież bazy [SB] oraz powinien zapisać jeden błąd [E] łapacza* [PGB 10.07 b)].



Przykład 196. Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży podczas obecności czwartego zawodnika z k.o. na stanowisku pałkarza. Po złapaniu narzutu łapacz rzuca na drugą bazę, jednak podanie okazuje się niecelne. Biegacz wykorzystuje błąd i awansuje na trzecią bazę.

Biegaczowi należy przyznać SB, a łapaczowi – SB w statystykach łapacza oraz E w statystykach defensywnych.

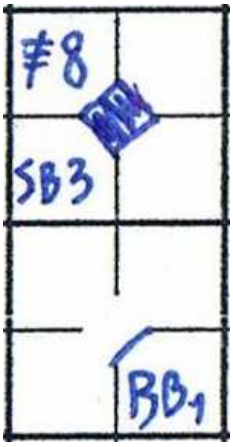
c) *jeżeli biegacz podejmujący próbę kradzieży lub pozbawiony możliwości powrotu do bazy w wyniku zdejmowania z bazy (pick-off) zostaje złapany w gonitwę (run-down), w której mimo bezbłędnej gry obrony unika wyautowania, awansując na kolejną bazę* [PGB 10.07 c)].



Przykład 197. Biegacz z pierwszej bazy wychodzi daleko. Miotacz, zamiast oddać narzut do czwartego pałkarza z k.o. drużyny przeciwnej, podejmuje próbę zdjęcia biegacza (*pick-off*) – zawodnik ataku wpada w gonitwę. Udaje mu się jednak bezpiecznie dobiec na drugą bazę, przy czym obrona nie popełnia żadnego błędu (wszystkie podania były celne, biegacz okazał się szybszy/sprytniejszy).

Biegaczowi oraz łapaczowi należy przyznać po SB.

d) *W sytuacji, gdy biegacz awansuje na kolejną bazę w czasie, gdy inny biegacz, próbujący skraść bazę, zostaje złapany w gonitwę, unika bycia wyautowanym i wraca na poprzednio zajmowaną bazę (przy bezbłędnej grze obrony), zapisowy powinien przyznać kradzież bazy [SB] biegaczowi, który awansował* [PGB 10.07 c)].



Przykład 198. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, dwa auty. Trzeci pałkarz z k.o. stoi na stanowisku pałkarza.

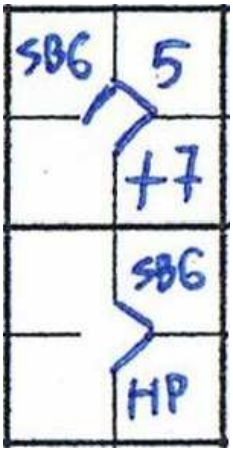
Po złapaniu narzutu łapacz próbuje zdjąć (*pick-off*) biegacza z pierwszej bazy, który wyszedł na tyle daleko, że wpada w gonitwę.

W czasie gonitwy biegacz z trzeciej bazy wykorzystuje zamieszanie i zdobywa obieg.

Ostatecznie gonitwa nie kończy się autem – biegacz bezpiecznie wraca na pierwszą bazę, przy czym obrońcy nie popełnili żadnego błędu.

Biegaczowi z trzeciej bazy należy przyznać SB i R, miotaczowi R i ER, a łapaczowi SB.

e) *Jeżeli w trakcie tej gonitwy inny biegacz również awansuje na kolejną bazę, zapisowy powinien przyznać kradzież baz [SB] obu biegaczom* [PGB 10.07 c)].

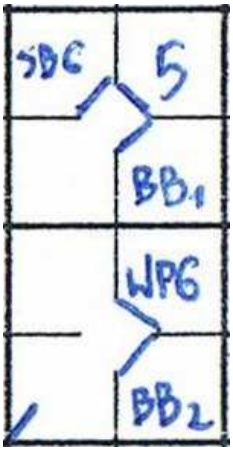


Przykład 199. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie. Szósty pałkarz z k.o. stoi na stanowisku pałkarza.

Obaj biegacze podejmują próbę kradzieży. Łapacz po złapaniu narzutu podaje do trzeciobazowego, jednak biegacz zdobywa „trójkę" zanim obrońca zdążył go dotknąć.

Obu biegaczom należy zapisać po SB, a łapaczowi należy przyznać dwie skradzione bazy (2x SB).

Przed przejściem do udaremnionych prób kradzieży [CS], należy podsumować skradzione bazy kilkoma przykładami:



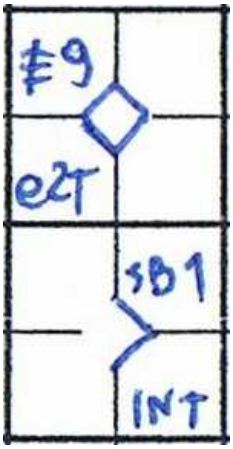
Przykład 200. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie, zero autów. Szósty pałkarz z k.o. stoi na stanowisku pałkarza.

Biegacz z trzeciej bazy w trakcie narzutu podejmuje próbę kradzieży. Drugi biegacz pozostaje jednak w pobliżu pierwszej bazy, obserwując sytuację na boisku.

Narzut okazuje się być niekontrolowanym narzutem. Biegacz z „jedynki" dopiero po zauważeniu błędu rusza na następną bazę.

Obydwaj biegacze bezpiecznie zdobywają drugą i trzecią bazę.

Biegaczowi z drugiej bazy oraz łapaczowi należy przyznać po SB, a miotaczowi należy zapisać WP.

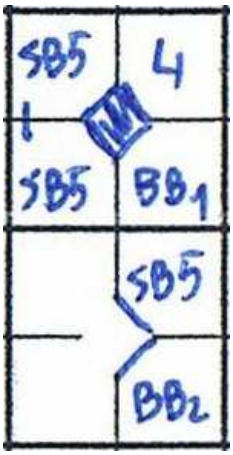


Przykład 201. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie. Pierwszy pałkarz z k.o. stoi na stanowisku pałkarza.

Podczas narzutu biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży. Łapacz podaje do drugobazowego, jednak rzuca wysoko nad nim.

Dopiero po zauważeniu tego błędu biegacz z trzeciej bazy próbuje awansować – i udaje mu się zdobyć obieg.

Biegaczowi z pierwszej bazy należy przyznać SB, biegaczowi z trzeciej R, miotaczowi R, a łapaczowi SB.

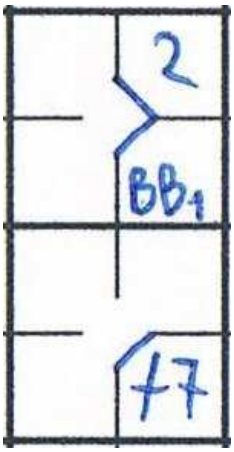


Przykład 202. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie. Piąty pałkarz z k.o. stoi na stanowisku pałkarza.

Obaj biegacze podejmują próbę kradzieży podczas wolnego narzutu (kręcona piłka). W czasie, gdy łapacz przechwytuje narzut, najbardziej wysunięty biegacz jest już tuż przed trzecią bazą – łapacz podaje na drugą.

Widząc podanie biegacz z „trójki" rusza w kierunku bazy domowej i zdobywa obieg. Jednocześnie na drugiej bazie nie dochodzi do wyautowania, przy czym obrona nie popełnia żadnego błędu – biegacz po prostu był szybszy.

Biegaczowi, który przed narzutem zajmował drugą bazę, należy zapisać dwie skradzione bazy (2x SB) oraz R, drugiemu biegaczowi – SB, miotaczowi R i ER, a łapaczowi – 3x SB.

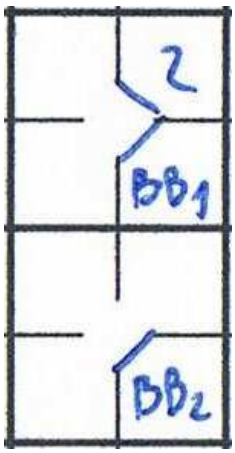


Przykład 203. Pierwszy pałkarz z kolejności odbijania dostał bazę darmo z powodu boli.

W czasie pierwszego narzutu do następnego pałkarza biegacz podejmuje próbę kradzieży. Zawodnik obecny na stanowisku pałkarza odbija jednak narzuconą piłkę na lewe zapole – jest to hit.

Mimo, iż biegacz z pierwszej bazy był w trakcie próby kradzieży, należy zapisać awans po odbiciu.

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i H, a miotaczowi H.



Jeżeli w tej samej sytuacji narzut, podczas którego doszło do próby kradzieży, okazałby się czwartym bolem, wówczas awans biegacza z pierwszej bazy należałoby zapisać jako awans wymuszony po bazie darmo – zgodnie z przykładem po prawej stronie.

Pałkarzowi należałoby wówczas przyznać PA i BB, a miotaczowi BB.

UWAGA: Jeżeli w trakcie kradzieży bazy łapacz przeszkadza pałkarzowi i sędzia ogłasza interferencję, a biegacz, który kradł bazę nie miał biegu wymuszonego, wówczas piłka staje się martwa i zgodnie z przepisem 7.04 d) każdy biegacz, który był w trakcie kradzieży bazy awansuje bez ryzyka bycia wyautowanym na tę bazę. W takiej sytuacji sędzia techniczny powinien przyznać skradzioną bazę [SB] (zobacz przykład 149).

Skradzioną bazę należy przyznać także biegaczowi, który podczas kradzieży bazy domowej zostaje trafiony narzutem, o ile narzut ten nie skutkuje trzecim autem (zobacz przykłady 153-157).

10. Udaremniona próba kradzieży (CS – *caught stealing*)

Zapisowy powinien przyznać biegaczowi udaremnioną próbę kradzieży [CS], jeżeli biegacz zostaje wyautowany lub zostałby wyautowany przy bezbłędnej grze obrony, podczas gdy:

(1) próbuje ukraść bazę;

(2) traci prawo do bazy w wyniku wyrwania (pick-off) i próbuje awansować (każdy ruch w kierunku kolejnej bazy powinien być uznany za próbę awansu);

UWAGA: Jeżeli biegacz nie próbuje awansować, tylko zostaje wyautowany podczas powrotu na bazę, nie jest to udaremniona próba kradzieży.

(3) w wyniku zbyt dalekiego wślizgu traci kontakt z kradzioną bazą [PGB 10.07 h)].

UWAGA: Jeżeli biegacz przebiegnie bazę i po straceniu z nią kontaktu zostaje wyautowany przez dotknięcie, należy zapisać mu skradzioną bazę oraz wyautowanie.

W wypadku gdy narzucona piłka wymyka się łapaczowi i biegacz, próbujący wykorzystać tę okazję, zostaje wyautowany, zapisowy nie powinien przyznawać złapania podczas kradzieży. Nie powinien on także przyznawać złapania podczas kradzieży w sytuacjach, gdy sędzia przyznaje biegaczowi prawo do awansu na kolejną bazę w wyniku obstrukcji lub gdy biegacz zostaje wyautowany z powodu zakłócenia gry przez pałkarza (interferencja). Zapisowy nie powinien przyznawać udaremnionej próby kradzieży [CS], jeżeli danemu biegaczowi, gdyby nie został wyautowany, nie należałoby się przyznanie kradzieży bazy [SB] (np. w sytuacji, gdy narzucona piłka wymyka się łapaczowi i biegacz próbuje wykorzystać tę okazję do awansu na kolejną bazę, jednak zostaje wyautowany po podaniu piłki przez łapacza) [komentarz do przepisu 10.07 h)].

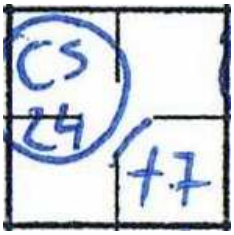
Jeżeli następuje podwójna lub potrójna kradzież i jeden z biegaczy zostaje wyautowany, zanim zdobędzie bazę, zapisowy nie powinien przyznawać żadnemu z pozostałych biegaczy kradzieży bazy [PGB 10.07 d)].

Jeżeli w opinii zapisowego biegacz zdobywa kradzioną bazę w wyniku błędu podczas łapania celnie podanej piłki, zapisowy nie powinien temu biegaczowi przyznawać kradzieży bazy. Powinien natomiast zapisać asystę [A] obrońcy, który podał piłkę, błąd [E] obrońcy, który nie zdołał złapać dobrego podania, a biegaczowi — udaremnioną próbę kradzieży [CS] [PGB 10.07 f)].

Symbolem udaremnionej próby kradzieży jest „CS#", gdzie w miejscu znaku „#" należy wpisać cyfry oznaczające wszystkich obrońców, który brali udział w zagrywce tj. wszystkich obrońców, którzy asystowali oraz obrońcę, który wykonał aut/popełnił błąd decydujący.

UWAGA: Udaremnione próby kradzieży [CS], podobnie jak skradzione bazy [SB], przyznaje się zawodnikom ataku (statystyki ofensywne) oraz łapaczom (statystyki łapacza). O ile jednak za każdym razem, gdy biegaczowi przyznaje się skradzioną bazę [SB], należy przyznać ją także łapaczowi drużyny

przeciwnej, o tyle są sytuacje, gdy przyznaje się biegaczowi udaremnioną próbę kradzieży [CS], ale nie przyznaje się jej już łapaczowi. Zasada jest prosta: jeżeli to łapacz udaremnił próbę kradzieży, należy zapisać mu CS. Łapacz udaremnia próbę kradzieży, jeżeli to on wykonuje pierwszą asystę, ewentualnie gdy wykonuje nieasystowany aut podczas próby kradzieży. CS poza łapaczem nie może być przyznana żadnemu innemu obrońcy. Należy zwrócić uwagę na przyznawanie CS przy każdym z przykładów.

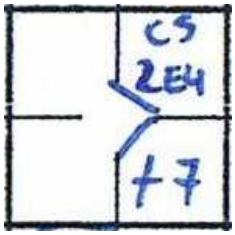


Przykład 204. Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży. Po przechwyceniu narzutu łapacz podaje do drugobazowego, który autuje biegacza, zanim ten zdołał dobiec do bazy.

Biegaczowi należy przyznać CS, łapaczowi CS (statystyki łapacza) oraz A (statystyki defensywne), a drugobazowemu PO.

Gdyby łapacz podał niecelnie, wówczas należałoby oczywiście przyznać skradzioną bazę.

Natomiast gdyby łapacz podał celnie, a drugobazowy popełniłby błąd przy łapaniu takiego podania, to – o ile w ocenie sędziego technicznego brak błędu doprowadziłby do wyautowania kradnącego bazę biegacza – należy przyznać udaremnioną próbę kradzieży oraz błąd obrońcy



W takiej sytuacji należy przyznać biegaczowi CS, łapaczowi CS i A, a drugobazowemu E.

Przykład 205. Biegacz z pierwszej bazy wychodzi daleko. Miotacz próbuje go zdjąć (*pick-off*) i podaje do pierwszobazowego zamiast narzucać. Biegacz zamiast próbować wrócić na „jedynkę" rusza w kierunku drugiej bazy – mamy zatem do czynienia z próbą kradzieży.

Pierwszobazowy goni biegacza, w końcu podaje do drugobazowego, który autuje zawodnika ataku.

Biegaczowi należy przyznać CS, miotaczowi i pierwszobazowemu po A, a drugobazowemu PO.

Należy zwrócić uwagę, iż w tym przypadku nie przyznaje się CS łapaczowi.

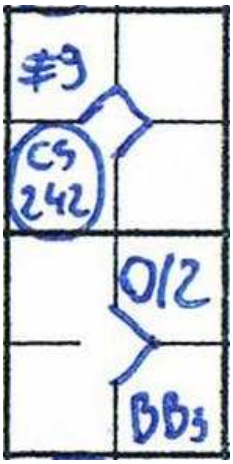
Przykład 206. Biegacz z trzeciej bazy podejmuje próbę kradzieży bazy domowej, jednak narzut jest szybki i łapacz bez problemu autuje biegacza po złapaniu tego narzutu.

Biegaczowi i łapaczowi należy przyznać po CS, dodatkowo należy przyznać PO łapaczowi.

Należy pamiętać, że prawidłowy narzut nigdy nie może być traktowany jako asysta!

Jeżeli jednak miotacz zauważył próbę kradzieży i zanim rozpoczął *wind-up* schodzi z deski i podaje piłkę łapaczowi, wówczas nie jest to narzut i należy miotaczowi przyznać asystę.

W takim przypadku biegaczowi należy przyznać CS, miotaczowi A, a łapaczowi PO. Taka udaremniona próba kradzieży nie może być oczywiście przyznana łapaczowi, ponieważ to nie łapacz zainicjował to udaremnienie.



Przykład 207. Biegacze na pierwszej i trzeciej bazie, jeden aut.

Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży. Łapacz po przechwyceniu narzutu podaje do drugobazowego. Widząc to biegacz z „trójki" próbuje ukraść bazę domową. Zapobiega temu jednak reakcja drugobazowego, który po złapaniu podania od łapacza podaje z powrotem na bazę domową, ignorując tego biegacza, który próbuje skraść drugą bazę.

Biegacz próbujący zdobyć obieg zostaje wyautowany.

Jako iż została przyznana udaremniona próba kradzieży (CS), pozostałym biegaczom (w tym przypadku – pozostałemu biegaczowi), którzy awansowali należy zapisać awans na obojętności obrony.

Biegaczowi z trzeciej bazy należy przyznać CS, łapaczowi CS, A i PO, a drugobazowemu A.

Przykład 209. Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży, jednocześnie pałkarz próbuje wykonać skrót.

Pałkarz nie trafia w piłkę, w związku z czym biegacz rezygnuje z próby kradzieży i wraca na pierwszą bazę. Łapacz jest jednak szybszy i biegacz zostaje wyautowany po celnym podaniu do pierwszobazowego.

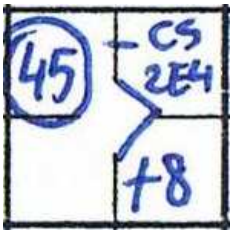
Biegaczowi należy przyznać CS, łapaczowi CS i A, a pierwszobazowemu PO. Ponadto należy opisać sytuację w notatkach, ponieważ jest to sytuacja nietypowa (zobacz przykład 37, w którym nie było próby kradzieży).

UWAGA: W przytoczonym na początku tego rozdziału przepisie 10.07 h) 2) jest mowa o tym, że *każdy ruch w kierunku kolejnej bazy powinien być uznany za próbę awansu.* Zdanie to dotyczy jednak wyłącznie sytuacji, gdy dochodzi do próby zdjęcia (*pick-off*) i gdy ruch taki następuje w momencie, w którym łapacz lub miotacz podaje na daną bazę próbując zdjąć biegacza.

Normalnym jest, iż biegacz nie próbujący kraść bazy wykonuje po narzucie kilka kroków w kierunku następnej bazy – skraca sobie w ten sposób dystans w przypadku ewentualnego odbicia – cały czas obserwując sytuację. Takiego wychodzenia nie należy traktować jako próbę kradzieży bazy.

Jeżeli w przytoczonym wcześniej przykładzie 37 biegacz po narzucie wykonuje kilka kroków w kierunku drugiej bazy, ale zatrzymuje się i obserwuje łapacza, a po jego podaniu wraca na bazę, jest to wówczas zwykła próba zdejmowania i nie ma w takim przypadku mowy o próbie kradzieży (a prawidłowy zapis jest właśnie taki, jak w przywołanym przykładzie). Jeżeli jednak biegacz po podaniu ruszyłby na następną bazę, lub chociażby zwrócił się w jej kierunku i zaraz po tym zdecydował się

jednak na powrót, wówczas mamy jak najbardziej do czynienia z próbą kradzieży bazy (i w razie wyautowania zapis powinien wyglądać wówczas tak, jak w przykładzie 209).



Przykład 210. Biegacz z pierwszej bazy podejmuje próbę kradzieży. Łapacz podaje celnie, ale drugobazowy upuszcza piłkę, która wytacza się niedaleko w kierunku zapola. W ocenie sędziego technicznego brak błądu skutkowałby autem.

Biegacz widząc błąd próbuje awansować na kolejną bazę, jednak drugobazowy szybko dobiega do piłki i podaje ją na „trójkę", gdzie biegacz zostaje wyautowany.

Mimo iż drugobazowy „naprawił" swój błąd, należy mu ów błąd zapisać, ponieważ dzięki temu właśnie błędowi drużyna będąca w ataku odniosła korzyść w postaci awansu na drugą bazę.

Biegaczowi należy przyznać CS, łapaczowi CS i A, drugobazowemu E i A, a trzeciobazowemu PO.

11. Asysta ofensywna (RBI – *runs batted In*)

Asystę ofensywną przyznaje się za każdy obieg zdobyty w wyniku akcji pałkarza-biegacza. Oznacza to iż za *grand slam* (home run przy wszystkich bazach zajętych) pałkarzowi, który go odbił, należy przyznać cztery asysty ofensywne (4x RBI).

Zgodnie z przepisem 10.04 a) asystę ofensywną należy przyznać za każdy obieg, który zostaje zdobyty w wyniku:

- hita (H);

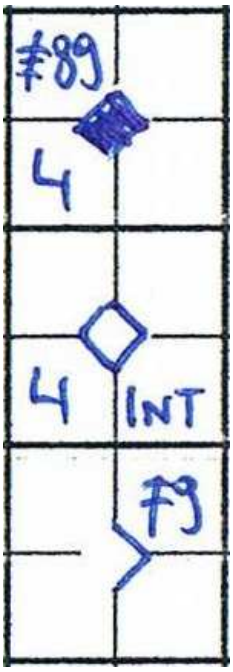
- odbicia, przy którym inny biegacz (w tym pałkarz-biegacz) został wyautowany, o ile zdobycie obiegu nie nastąpiło wyłącznie w wyniku wyboru obrony;

- poświęcenia (SH, SF);

- dowolnej bazy darmo przyznanej przy wszystkich bazach zajętych (BB, HP, IO);

- błędu popełnionego przez zawodników obrony, o ile w ocenie sędziego technicznego biegacz i tak zdobyłby obieg nawet przy bezbłędnej grze.

UWAGA: Jeżeli przy dwóch autach zostaje popełniony błąd decydujący, w następstwie którego zostaje zdobyty obieg (w tym interferencja lub obstrukcja przy pełnych bazach), to za tak zdobyty obieg nigdy nie można przyznać asysty ofensywnej – ponieważ gdyby nie błąd, wykonany zostałby trzeci aut, czyli obieg nie zostałby zaliczony.



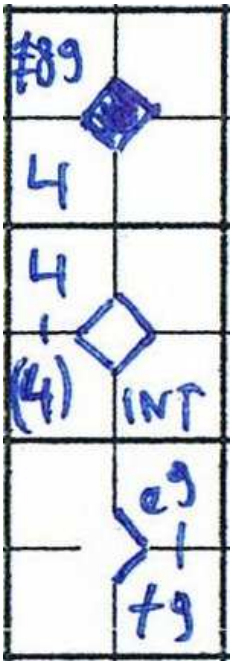
Przykład 211. Biegacze na trzeciej i pierwszej bazie, jeden aut.

Czwarty pałkarz z k.o. odbija hit na prawe zapole, który pozwala jemu bezpiecznie dotrzeć do drugiej bazy, a pozostałym biegaczom – do bazy domowej.

Zgodnie z ustaleniami z rozdziału „awanse", przy awansach obu biegaczy na bazę domową należy wpisać „4", co oznacza, iż obiegi zostały zdobyte po akcji zapoczątkowanej przez czwartego zawodnika z kolejności odbijania.

Takie oznaczenie można uznać za symbol asysty ofensywnej [RBI] – jak widać cyfra w polu odpowiadającym awansowi biegacza na bazę domową (tj. zdobyciu przez niego obiegu) oznacza numer z k.o. tego zawodnika, który przyczynił się do zdobycia tych obiegów – czyli tego, któremu za taki obieg należy przyznać asystę ofensywną [RBI].

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB, H, 2B i 2x RBI, obu biegaczom po R, a miotaczowi 2x R, 2x ER, H i 2B.



Przykład 212. Biegacze na trzeciej i pierwszej bazie, zero autów.

Czwarty pałkarz z k.o. wybija piłkę na prawe zapole. Dzięki temu odbiciu dociera on do pierwszej bazy, biegacz z drugiej zdobywa obieg, a biegacz z pierwszej – trzecią bazę.

Prawozapolowy popełnia błąd – piłka wyślizguje mu się z rękawicy podczas próby łapania, dzięki czemu pałkarz-biegacz awansuje na drugą bazę, a biegacz z trzeciej zdobywa obieg.

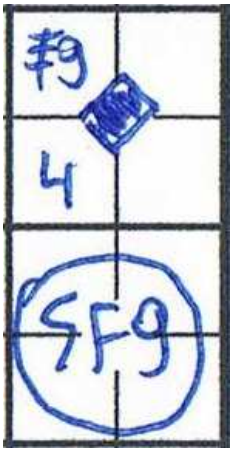
W tym momencie za drugi obieg nie można przyznać RBI. Jednocześnie tak zdobytą bazę należy opisać przez umieszczenie odpowiedniej cyfry w nawiasie, co oznacza awans dzięki błędowi. W tym przypadku nawias oznacza również, iż za tak zdobyty obieg nie przyznaje się asysty ofensywnej [RBI].

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB, H i RBI, biegaczom po R, miotaczowi 2x R, 1x ER i H, a prawozapolowemu E.

Przykład 213. Biegacze na trzeciej i pierwszej bazie, jeden aut.

Trzeci pałkarz z k.o. odbija do łącznika, który decyduje się na wyautowanie biegacza zmierzającego na drugą bazę. Jednocześnie biegacz z trzeciej bazy zaraz po odbiciu ruszył na bazę domową.

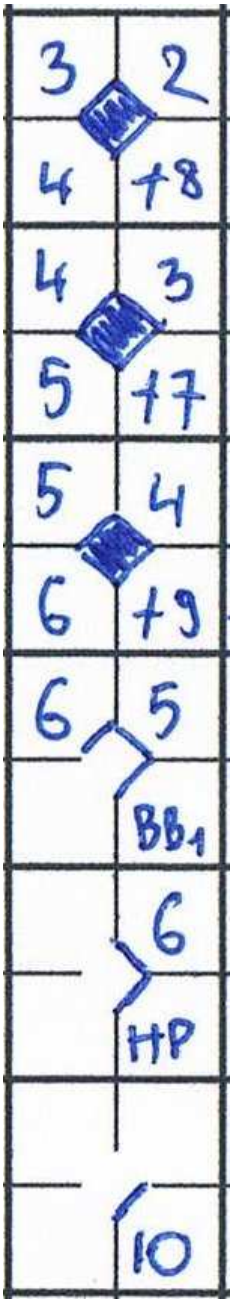
Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i RBI, biegaczowi z trzeciej bazy R, miotaczowi R i ER, łącznikowi A, a drugobazowemu PO.



Przykład 214. Biegacz na trzeciej bazie, jeden aut.

Czwarty pałkarz odbija piłkę w powietrze na prawe zapole. Prawozapolowy łapie tę piłkę i rzuca na bazę domową, jednak biegacz z trzeciej bazy, który zaczął bieg w momencie złapania piłki, dociera na „dom” szybciej.

Pałkarzowi należy przyznać PA, SF i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i SF, a prawozapolowemu PO.



Przykład 215. Początek meczu.

Pierwszych trzech pałkarzy odbija po hicie – wszystkie bazy są zajęte.

Czwarty pałkarz z k.o. dostaje bazę darmo z powodu boli. Należy przyznać mu PA, BB i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i BB.

Piąty pałkarz zostaje uderzony narzutem – kolejny obieg zostaje zdobyty, ponieważ ponownie wszystkie bazy były zajęte. Pałkarzowi należy przyznać PA, HP i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i BB.

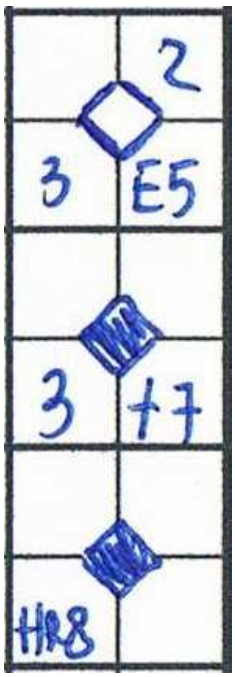
Kolejny pałkarz próbuje odbić narzut, jednak nie trafia w piłkę, za to uderza pałką o rękawicę łapacza. Piłka staje się martwa i pałkarz dostaje bazę darmo. Ponownie zostaje zdobyty obieg (wszystkie bazy były zajęte). Pałkarzowi należy przyznać PA, IO i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i IO, a łapaczowi E.

Przykład 216. Biegacze na pierwszej i drugiej bazie, jeden aut.

Trzeci pałkarz z k.o. odbija home run. Dzięki temu odbiciu zostają zdobyte trzy obiegi.

Pałkarz powinien w tym przypadku zostać nagrodzony RBI także za obieg, który sam zdobył.

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB, R, H, HR i 3x RBI, pozostałym biegaczom po R, miotaczowi 3x R, 2x ER, H, i HR.



UWAGA: Asysty ofensywne należy przyznać również za wszystkie obiegi zdobyte po odbiciu pałkarza, jeżeli następnie zostaje uznana apelacja dotycząca niedotknięcia którejś z baz przez biegacza (zobacz przykłady 102-111).

Żaden obieg zdobyty po:

- błędzie obrony,

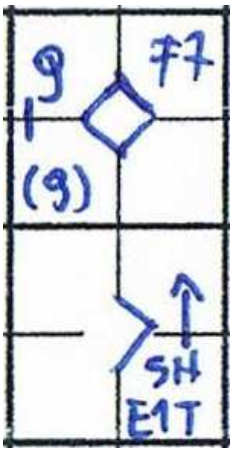
- SB,

- WP, PB, BK,

- wyborze obrony – zajętej piłce (O),

- awansowi automatycznemu

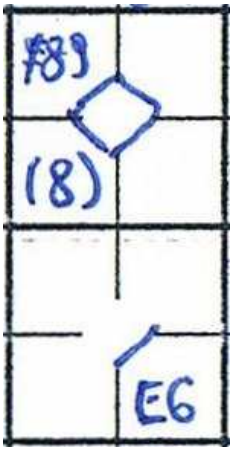
nie może zostać uznany jako zdobyty dzięki asyście ofensywnej. Jest to oczywiste, ponieważ jeżeli obieg zostaje zdobyty w wyżej wymienionych okolicznościach, wówczas to nie akcja zapoczątkowana przez pałkarza przyczynia się do zdobycia obiegu.



Przykład 217. Biegacz na drugiej bazie, jeden aut.

Dziewiąty pałkarz odbija skrót do miotacza, który łapie piłkę i podaje ją pierwszobazowemu. Podanie jest jednak niecelne – miotacz przerzuca wysoko nad pierwszobazowym. Obaj zawodnicy ataku wykorzystują błąd i zdobywają po jeszcze jednej bazie.

Pałkarzowi należy przyznać PA i SH, biegaczowi R, a miotaczowi R i SH (statystyki miotacza) oraz E (statystyki defensywne).



Przykład 218. Biegacz na trzeciej bazie, dwa auty.

Po tym, jak pałkarz odbija piłkę do łącznika, biegacz z trzeciej bazy biegnie w kierunku domowej. Łącznik popełnia błąd przy łapaniu, a gdyby złapał poprawnie, miałby czas na wyautowanie pałkarza-biegacza.

Gdyby nie błąd, awans nie miałby miejsca, dlatego należy go uznać jako awans na błędzie. W związku z tym nie można za tak zdobyty obieg przyznać asysty ofensywnej [RBI].

Pałkarzowi należy przyznać PA i AB, biegaczowi R, miotaczowi R, natomiast łącznikowi E.

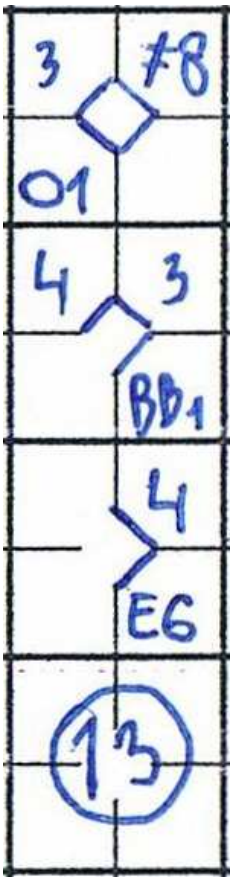
Zobacz również przykłady 145 i 146 wraz z poprzedzającą je uwagą.

Oczywiście kradzież bazy domowej nie jest poprzedzona akcją pałkarza, dlatego też nigdy nie należy przyznawać asysty ofensywnej [RBI], jeżeli zostaje skradziona właśnie baza domowa (zobacz przykłady 193, 198 i 202).

Przykład 219. Biegacz na trzeciej bazie, dwa auty.

Miotacz oddaje niekontrolowany narzut [WP], co wykorzystuje biegacz, zdobywając obieg.

Biegaczowi należy przyznać R, miotaczowi R, ER i WP.



Przykład 220. Wszystkie bazy zajęte, jeden aut.

Czwarty pałkarz w k.o. odbija piłkę do miotacza. Ten ma wystarczająco dużo czasu, by podać piłkę do łapacza, jednak decyduje się na autowanie pałkarza-biegacza.

W ocenie sędziego technicznego ciężko stwierdzić, czy była szansa na aut na trzeciej i drugiej bazie, jednak z pewnością miotacz miał wystarczająco dużo czasu, by wyautować biegacza starającego się zdobyć obieg.

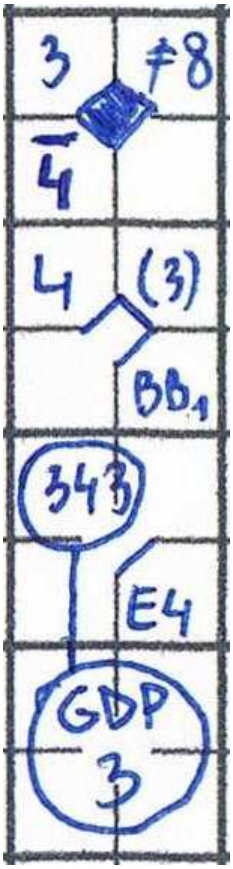
Awans na bazę domową jest zatem awansem wyłącznie dzięki wyborowi obrony, a nie dzięki odbiciu.

Pałkarzowi należy przyznać PA i AB, biegaczowi R, miotaczowi R (statystyki miotacza) i A (statystyki defensywne), a pierwszobazowemu PO.

UWAGA: Awanse na bazę domową oznaczane jako awanse automatyczne (ABR) nie skutkują przyznaniem asysty ofensywnej. Zobacz zwłaszcza przykład 159.

Sędzia techniczny nie powinien przyznawać asysty ofensywnej [RBI], *gdy pałkarz odbija piłkę po ziemi, doprowadzając do podwójnego autu z wymuszeniem lub cofniętym wymuszeniem [GDP]* [PGB 10.04 b) 1)].

Podwójny aut z cofniętym wymuszeniem to sytuacja, gdy najpierw zostaje wyautowany pałkarz-biegacz, przez co biegacz, który przed odbiciem zajmował pierwszą bazę (lub inny biegacz, który przed odbiciem miał bieg wymuszony) może zostać wyautowany wyłącznie przez dotknięcie jego, a nie bazy. Taka sytuacja spełnia oczywiście wszystkie kryteria odbicia po ziemi skutkującego podwójnym autem [GDP].



Przykład 221. Wszystkie bazy zajęte, zero autów.

Czwarty pałkarz odbija piłkę do pierwszobazowego, który będąc blisko bazy autuje pałkarza biegacza, a następnie podaje do drugobazowego. Od chwili, gdy pałkarz-biegacz został wyautowany, biegacze nie mają już jednak biegu wymuszonego, więc biegacz odwraca się i wraca na pierwszą bazę – wpada w gonitwę. Drugobazowy goni go, podaje do pierwszobazowego który następnie autuje biegacza przez dotknięcie.

Pozostali biegacze awansowali po odbiciu (a nie w trakcie gonitwy), zatem ich awanse należy uznać właśnie jako awanse po odbiciu.

Jest to przykład autu podwójnego z tzw. *cofniętym wymuszeniem*, zatem obieg zdobyty przy okazji takiego odbicia nie może zostać uznany jako obieg zdobyty dzięki asyście ofensywnej.

Awans biegacza z trzeciej bazy pozostaje jednak awansem po odbiciu, jednak **w celu zaznaczenia**, iż za jego obieg czwartemu pałkarzowi nie przyznaje się RBI, należy nad odpowiednim numerem narysować poziomą kreskę.

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i GDP, biegaczowi R, miotaczowi R i ER, pierwszobazowemu 2x PO, A i DP, drugobazowemu A i DP, a drużynie będącej w obronie należy dodatkowo zaznaczyć wykonanie jednego podwójnego autu.

UWAGA: W tym miejscu dobrze cofnąć się do przykładów 124 i 174.

Sędzia techniczny nie powinien też przyznać RBI, *gdy obrońca popełnia błąd przy odbieraniu na pierwszej bazie podania, które kończyłoby podwójny aut z wymuszeniem* [PGB 10.04 b) 2)].

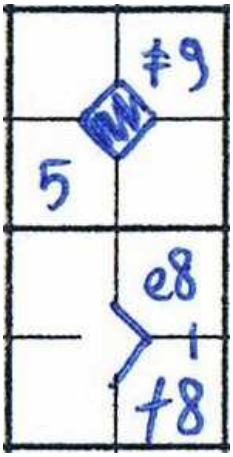
Przykład 222. Biegacze na trzeciej i pierwszej bazie. Zero autów.

Trzeci pałkarz odbija po ziemi pomiędzy pierwszo- i drugobazowego. Pierwszobazowy łapie piłkę i podaje do drugobazowego. W tym czasie miotacz wbiega na pierwszą bazę. Drugobazowy podaje do miotacza, ten jednak popełnia błąd przy łapaniu piłki.

Biegacz z trzeciej bazy ruszył na „dom” zaraz po odbiciu i zdobyłby obieg nawet, gdyby pierwszobazowy podał na bazę domową.

Pałkarzowi należy przyznać PA, AB i GDP, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i E, pierwszobazowemu A, a drugobazowemu PO i A.

Ocena, czy za dany obieg można pałkarzowi przyznać asystę ofensywną, często wymaga skrupulatnej obserwacji obrońcy łapiącego piłkę i biegacza jednocześnie.



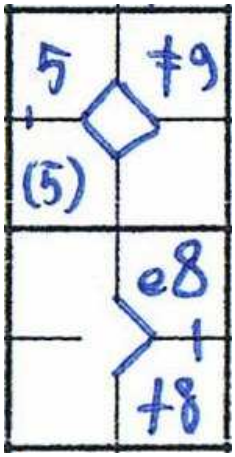
Przykład 223. Biegacz na drugiej bazie, jeden aut.

Piąty pałkarz w k.o. odbija hit na środkowe zapole. Środkowozapolowy popełnia błąd – piłka przemyka mu między nogami, jednak odbicie było na tyle słabe, iż zatrzymuje się ona kilka metrów za obrońcą.

W tym momencie sędzia techniczny powinien był obserwować biegacza z drugiej bazy w momencie, gdy odbita piłka zbliżała się do środkowozapolowego a także zwrócić uwagę, jak blisko bazy domowej jest ów zapolowy.

Jeżeli środkowozapolowy łapie piłkę daleko od drugiej bazy, a jednocześnie biegacz, nie zwracając uwagi na tego obrońcę po zdobyciu trzeciej bazy kontynuuje swój bieg, wówczas można mówić o asyście ofensywnej, a zapis będzie wyglądał tak, jak na przykładzie po lewej.

Pałkarzowi należy wówczas przyznać PA, AB, H i RBI, biegaczowi R, miotaczowi R, ER i H, a środkowozapolowemu E.



Jeżeli jednak zapolowy nie był zbyt głęboko (Dalek o od pola wewnętrznego) i/lub jeżeli biegacz zatrzymał się w pobliżu trzeciej bazy i ruszył na „dom" dopiero zauważywszy, iż doszło do błędu, wówczas nie można jego obiegu traktować jako zdobytego dzięki asyście ofensywnej, a prawidłowy zapis powinien wyglądać tak, jak na ilustracji po prawej.

Pałkarzowi należy wówczas przyznać PA, AB i H, biegaczowi R, miotaczowi R i H, a środkowozapolowemu E.

12. Asysta ofensywna dająca zwycięski obieg (GWRBI – *game winning run batted in*)

GWRBI przyznaje się temu zawodnikowi, dzięki którego asyście ofensywnej (RBI) jego drużyna zdobyła **zwycięski obieg**.

GWRBI przyznaje się dopiero po zakończeniu meczu, a więc gdy jest wiadome, która drużyna zwyciężyła. Oczywiście przyznać je można wyłącznie zawodnikowi drużyny, która wygrała mecz – zatem w odpowiednim polu na arkuszu przegranych należy wpisać słowo „BRAK". W analogicznym miejscu na arkuszu drużyny, która zwyciężyła, należy natomiast wpisać imię i nazwisko zawodnika, którego asysta ofensywna przyczyniła się do zdobycia **zwycięskiego obiegu**. Oczywiście nie każdy obieg zdobywany jest dzięki asyście ofensywnej, co zostało już omówione w poprzednim rozdziale. W przypadku, gdy **zwycięski obieg** nie został zdobyty dzięki RBI, wówczas nikomu nie przyznaje się GWRBI.

Zwycięski obieg jest to obieg, dzięki któremu drużyna obejmuje prowadzenie w meczu pod warunkiem, że nie utraci już tego prowadzenia.

UWAGA: Doprowadzenie do remisu należy traktować jako utratę prowadzenia.

Pojęcie zwycięskiego obiegu najlepiej przedstawić na kilku przykładach.

Przykład 224.

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DĘBY	0	1	0	0	0	0	0	0	0							1
CENTAURY	0	0	0	0	0	0	0	0	0							0

Najprostszy z możliwych przykładów. W powyższej tabelce wyraźnie zwycięskim obiegiem jest obieg zdobyty przez Dęby w drugiej rundzie.

Jeżeli obieg ten został zdobyty dzięki asyście ofensywnej (jak np. w przykładzie 214), w Polu GWRBI na arkuszu Dębów należy wpisać imię i nazwisko zawodnika, któremu została przyznana asysta ofensywna [RBI] za zdobycie właśnie tego obiegu.

Przykład 225.

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DĘBY	0	1	0	0	0	0	0	0	0							1
CENTAURY	0	2	0	0	0	0	0	0	X							2

W tym przykładzie w dolnej części drugiej rundy Dęby najpierw straciły prowadzenie (gdy został zdobyty pierwszy obieg), a następnie prowadzenie to objęły Centaury. Pierwszy obieg w drugiej rundzie dał drużynie gospodarzy (tj. Centaurom) tylko remis, dopiero drugi dał im prowadzenie, utrzymane do końca meczu – i to właśnie ten drugi obieg jest zwycięskim obiegiem.

Jeżeli oba obiegi Centaurów zostałyby w tym meczu zdobyte tak, jak ilustruje to przykład 211, wówczas w polu GWRBI Centaurów należałoby wpisać imię i nazwisko czwartego pałkarza. Oczywiście w drużynie Dębów w polu tym należałoby wpisać słowo „BRAK".

Przykład 226.

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DĘBY	0	1	0	1	3	0	0	0	0							5
CENTAURY	0	2	0	0	0	0	0	0	0							2

W tym przykładzie po drugiej rundzie prowadzą Centaury (2:1). W czwartej rundzie Dęby jednak remisują, a w piątej obejmują prowadzenie, ostatecznie wygrywając mecz.

Zwycięskim obiegiem jest tu pierwszy obieg w piątej rundzie – ponieważ to po jego zdobyciu zespół Dębów objął prowadzenie, którego nie utracił już do końca meczu.

Zakładając, iż w piątej rundzie obiegi zostały zdobyte tak, jak ilustruje to przykład 215, w polu GWRBI na arkuszu Dębów należy wpisać imię i nazwisko czwartego pałkarza z kolejności odbijania, a w polu GWRBI Centaurów należy wpisać słowo „BRAK".

Przykład 227.

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DĘBY	0	1	0	1	3	0	0	1	4							10
CENTAURY	0	2	0	0	0	1	3	2	1							9

W tym przykładzie przeanalizujemy przebieg całego meczu by przekonać się, jak znaleźć zwycięski obieg.

Na początku warto wpisać „BRAK" w polu GWRBI na arkuszu Centaurów – jako że ta drużyna przegrała, zwycięski obieg musi być jednym z obiegów zdobytych przez Dęby.

Po drugiej rundzie prowadziły Centaury. W tym momencie zwycięskim obiegiem był drugi obieg gospodarzy zdobyty w drugiej rundzie. W kolejnej odsłonie nic się nie zmieniło.

W czwartej rundzie Centaury straciły prowadzenie, gdy przeciwnicy zremisowali. W tym momencie nie było zwycięskiego obiegu (nikt nie uzyskał prowadzenia).

W kolejnej rundzie prowadzenie objęły Dęby. Zwycięskim obiegiem był pierwszy obieg zdobyty w piątej części spotkania. Po szóstej rundzie wynik to 5:3. Nadal zwycięskim obiegiem pozostaje

pierwszy obieg Dębów z piątej rundy, ponieważ to od tego obiegu rozpoczęło się prowadzenie gości, które nadal jest utrzymane.

W siódmej rundzie po raz kolejny losy meczu odwracają się. W jej dolnej części Centaury najpierw zmniejszają przewagę rywali (5:4), kolejny obieg daje im remis (Dęby tracą prowadzenie), a następny właśnie Centaurom daje prowadzenie – i od tego momentu jest to zwycięski obieg.

W ósmej rundzie ponownie dochodzi do remisu (Centaury tracą prowadzenie = nie ma zwycięskiego obiegu). W jej dograniu Centaury zdobywają jednak dwa obiegi (wynik to już 8:6), pierwszy z nich staje się zwycięskim obiegiem.

W dziewiątej rundzie to Dęby najpierw zmniejszają przewagę (8:7), potem ją niwelują (8:8), a następnie **zdobywają prowadzenie** (9:8), wreszcie zwiększają je, zdobywając jeszcze jeden obieg (10:8).

W dograniu ostatniej rundy Centaury zmniejszają przewagę (10:9), jednak nie doprowadzają do remisu.

Zwycięskim obiegiem jest zatem trzeci obieg zdobyty przez Dęby w dziewiątej rundzie. To właśnie od tego momentu **rozpoczęło się prowadzenie Dębów**, którego **nie straciły** już **do końca meczu** – nieistotne jest więc to, że w sumie był to dziewiąty obieg (a Centaury zdobyły łącznie także 9 obiegów).

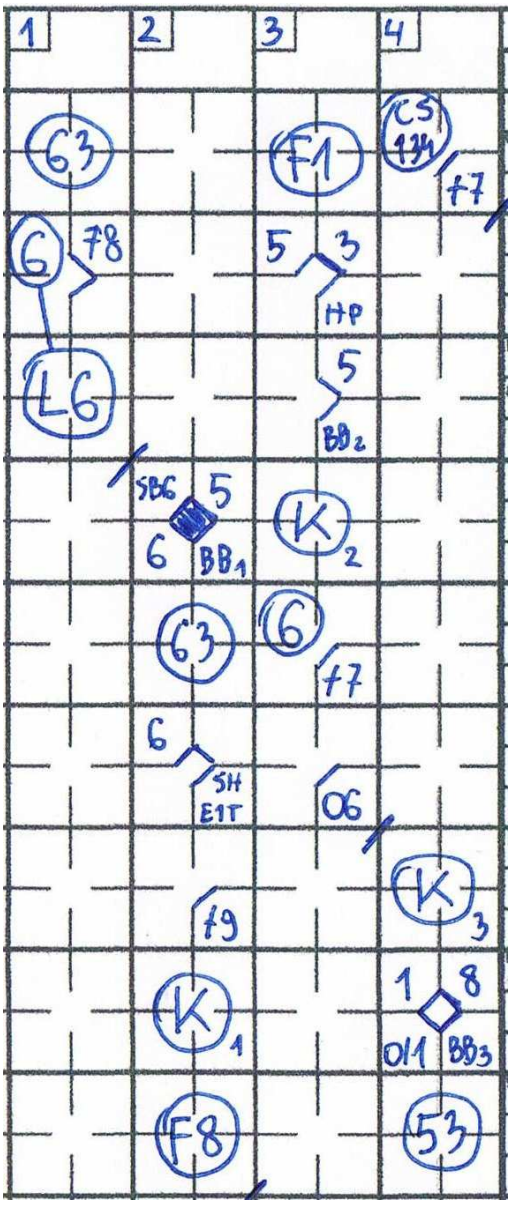
Jeżeli przy tym obiegu była przyznana asysta ofensywna [RBI], należy wpisać imię i nazwisko autora tej asysty w polu GWRBI na arkuszu Dębów. Jeżeli natomiast obieg ten został zdobyty bez asysty ofensywnej [RBI], w polu tym należy wpisać „BRAK”.

13. Biegacze pozostali na bazach (LOB – *left on bases)*

LOB jest koncepcją przydatną w teście sprawdzającym poprawność podsumowań statystyk drużynowych po zakończeniu meczu.

Oznacza ona ilość biegaczy, którzy pozostali na bazach w czasie, gdy wykonany został trzeci aut i podlicza się ją po każdej rundzie w podsumowaniach u dołu części centralnej.

Aby dobrze zrozumieć pojęcie LOB, przyjrzyjmy się wycinkowi meczu:



Przykład 228. W pierwszej rundzie trzeci aut jest częścią autu podwójnego. Po jego wykonaniu nie ma innych biegaczy – LOB wynosi 0.

W drugiej rundzie w momencie, gdy został wykonany trzeci aut, na bazach pozostaje dwóch biegaczy (szósty i siódmy zawodnik z k.o.). LOB wynosi 2.

W trzeciej rundzie przed wykonaniem trzeciego autu mamy trzech biegaczy na bazach (drugi, trzeci i piąty zawodnik z k.o.). Kolejny zawodnik odbija do łącznika, który autuje biegacza zmierzającego na drugą bazę. Na bazach pozostali dwaj biegacze, do których należy dodać jeszcze pałkarza-biegacza, który nie został wyautowany, ale po akcji którego został wykonany trzeci aut. LOB wynosi 3.

W czwartej rundzie Podczas obecności drugiego zawodnika z k.o. przy dwóch autach mamy biegaczy na pierwszej i trzeciej bazie.

Miotacz zamiast narzucać do pałkarza próbuje zdjąć (*pick-off*) biegacza z pierwszej bazy. Ten widząc, iż nie zdąży wrócić, rusza w kierunku drugiej bazy i wpada w gonitwę, jednak zanim zostaje wyautowany, biegacz z trzeciej bazy zdobywa obieg.

LOB wynosi 0 – biegacz z trzeciej zdobył obieg, biegacz z pierwszej został wyautowany, a pałkarz (drugi zawodnik z kolejności odbijania) nie jest przecież biegaczem.

Część 6

Miotacz

1. Statystyki miotacza a statystyki ofensywne drużyny przeciwnej

Statystyki miotacza niemal całkowicie pokrywają się ze statystykami ofensywnymi – większość z nich to to samo, w związku z czym w tej części omówione zostaną tylko te, które nie zostały do tej pory omówione oraz te, które tego wymagają.

WO/LO/SA

Pola w tej kolumnie służą do opisu miotaczy. Zagadnienie to zostanie szerzej omówione w ostatnim rozdziale obecnej części podręcznika.

BF - podejścia pałkarzy (*batters faced*)

Jest to odpowiednik konfrontacji ofensywnych [PA] w statystykach ofensywnych. Po zakończeniu meczu liczba PA jednej drużyny musi być równa sumie BF wszystkich miotaczy drużyny przeciwnej.

R – obiegi (*runs*)

Obiegi przyznawane miotaczom będą wymagały omówienia w następnym rozdziale, ponieważ jeżeli podczas rundy następuje zmiana miotacza pojawia się problem, komu należy przypisać dany obieg.

ER – zasłużone obiegi (*earned runs*)

Jest to najtrudniejsze pojęcie w tym podręczniku. Zostanie mu poświęcony trzeci rozdział aktualnej części.

Poza opisami miotaczy (kolumna WO/LO/SA) oraz poza BF i AB, pola we wszystkich pozostałych kolumnach należy uzupełniać na bieżąco, tzn. jeżeli pałkarz np. odbija hit za jedną bazę, jemu zapisuje się PA, AB i H w statystykach ofensywnych, ale w statystykach odpowiedniego miotacza drużyny przeciwnej w trakcie meczu zapisuje się już tylko H.

2. Obieg (R – *run*)

W kolumnie „R” w statystykach miotacza przyznaje się wszystkie obiegi, za które ów miotacz jest odpowiedzialny. Odpowiedzialność wiąże się z tym, że to podczas obecności danego miotacza na stanowisku pałkarza byli zawodnicy, którzy potem zdobyli obiegi.

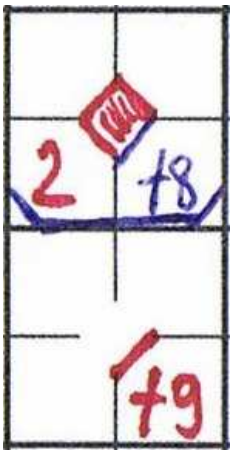
Przyznawanie obiegów jest proste, jeżeli podczas całego meczu na pozycji miotacza grał tylko jeden zawodnik. Wówczas oczywiste jest, że każdy obieg zdobyty przez drużynę przeciwną będzie przypisany właśnie jemu.

Nie ma także problemu, jeżeli zmiana miotacza następuje w czasie, gdy drużyna, w której do takiej zmiany dochodzi, nie jest w obronie, tzn. po wykonaniu przez nią trzeciego autu, podczas gry w ataku lub przed rozpoczęciem kolejnej tury w obronie. W takim przypadku obiegi zdobyte w turach, w których narzucał poprzedni miotacz będą przypisane temu miotaczowi, natomiast punkty zdobyte w turach, w których narzucał nowy miotacz będą przypisane oczywiście następnemu.

Sprawa komplikuje się, gdy miotacz zostaje zmieniony w czasie, gdy jego drużyna gra w obronie.

Gdy w trakcie tury górkę przejmuje nowy miotacz, sędzia techniczny nie powinien obciążać go odpowiedzialnością za żaden obieg (…) zdobyty przez biegacza, który był już na bazie, gdy nowy miotacz wszedł do gry, lub przez [zawodnika], *który* [jako pałkarz-biegacz] *zdobył bazę dzięki temu, że obrońca był zajęty autowaniem innego biegacza, obecnego na bazie przed wejściem do gry nowego miotacza* [PGB 10.16 g)].

Dla ułatwienia w przykładach w tym rozdziale będą użyte różne kolory, by zaznaczyć, które zagrywki miały miejsce podczas obecności danego miotacza na górce. W każdym z przykładów pierwszym miotaczem będzie **Kowalski**, następnie będzie go zmieniał **Nowak**, w niektórych po Nowaku tę pozycję zajmie **Wiśniewski**.



Przykład 229. Kowalski jest miotaczem. Pałkarz odbija hit na środkowe zapole.

Następuje zmiana miotacza. Jeżeli w obronie wykonywane są zmiany, zaznacza się to m.in. na arkuszu drużyny znajdującej się w ataku – pozioma kreska wraz z ukośnymi zakończeniami, którą widać na ilustracji po lewej służy właśnie do zaznaczenia tego, iż następny zawodnik z kolejności odbijania m.in. staje naprzeciwko nowego miotacza. Szczegóły dotyczące odnotowywania zmian zawodników zostaną omówione w części siódmej (s. 202).

Wróćmy do przykładu. Przed podejściem następnego zawodnika na stanowisko pałkarza na pozycji miotacza jest już Nowak. Pierwszą bazę natomiast zajmuje biegacz, który znalazł się tam z winy Kowalskiego.

Drugi pałkarz odbija hit na prawe zapole, dzięki czemu biegacz z „jedynki” zdobywa obieg.

Mimo iż obieg zdobyty został **podczas obecności Nowaka** na pozycji miotacza i **po odbiciu piłki narzuconej przez Nowaka**, obiegiem [R] należy obciążyć Kowalskiego, zgodnie z przytoczonym wcześniej przepisem 10.16 g).

W statystykach miotaczy drużyny Kowalskiego i Nowaka będzie to wyglądało następująco:

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				1
L	PIOTR NOWAK	16				

Powyższy przykład ilustruje pierwszą część przytoczonego przepisu. Dalszy jego fragment mówi natomiast o tym, że miotacza nie można obciążyć odpowiedzialnością za obieg zdobyty przez zawodnika, który stał się biegaczem dzięki temu, że wyautowany został inny biegacz, który był już na bazie w momencie, w którym nastąpiła zmiana miotacza.

Intencją przepisu 10.16 (g) jest obciążanie każdego miotacza liczbą obiegów odpowiadającą liczbie pałkarzy, których umieścił on na bazach. Jeżeli miotacz wpuszcza biegaczy na bazy i zostaje zmieniony, to właśnie on powinien być obciążany obiegami zdobytymi w dalszym przebiegu meczu, dopóki ich liczba nie przekroczy liczby biegaczy obecnych na bazach w momencie zmiany miotacza — chyba że któryś z tych biegaczy zostanie wyautowany bez udziału pałkarza (tzn. złapany podczas kradzieży, zdjęty z bazy pickoffem bądź odwołany z powodu interferencji podczas zagrywki, w której pałkarz-biegacz nie zdobywa pierwszej bazy) [komentarz do przepisu 10.16 g)]

Jak zwykle najłatwiej będzie to wytłumaczyć przykładami z odpowiednim komentarzem.

Przykład 230. Kowalski rzuca czwartego bola – pałkarz dostaje bazę darmo.

Następuje zmiana miotacza.

Pierwszy pałkarz, któremu narzuca Nowak (tj. drugi zawodnik z k.o.) odbija piłkę po ziemi do łącznika, który autuje biegacza zmierzającego na drugą bazę.

Następny zawodnik ataku odbija hit za dwie bazy, dzięki któremu biegacz z „jedynki" zdobywa obieg.

Obiegiem tym należy obciążyć również Kowalskiego – mimo, iż został zdobyty przez zawodnika, który dostał się na bazę odbijając narzut Nowaka.

Drugi pałkarz *zdobył bazę dzięki temu, że obrońca był zajęty autowaniem innego biegacza, obecnego na bazie przed wejściem do gry nowego miotacza.*

Statystyki miotacza będą wyglądały podobnie, jak w poprzednim przykładzie:

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				1
L	PIOTR NOWAK	16				

Przykład 231. Ta sama sytuacja, co w przykładzie 230, tym razem jednak drugobazowy nie złapał piłki – pozostawiony przez Kowalskiego biegacz nie został wyautowany.

Kowalski pozostawił tylko jednego biegacza na bazach, więc nie powinien być obciążony więcej niż jednym obiegiem (zgodnie z komentarzem do przepisu 10.16 g)).

W tej sytuacji pierwszym obiegiem jest obciążony Kowalski, a drugim Nowak.

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				!
L	PIOTR NOWAK	16				!

Przykład 232. Kowalski „pozostawia po sobie” jednego biegacza na drugiej bazie.

Nowak po oddaniu kilku narzutów decyduje się na próbę zdjęcia (*pick-off*) biegacza z drugiej bazy, która kończy się sukcesem.

Następnie miotacz oddaje bazę darmo, a kolejny „jego” pałkarz odbija hit za dwie bazy, asystując przy zdobyciu obiegu.

Zgodnie z komentarzem do przepisu 10.16 g) obiegiem należy obciążyć Nowaka (aut biegacza pozostawionego przez poprzedniego miotacza nie był rezultatem odbicia pałkarza odbijającego od nowego miotacza).

Apostrof przy zapisie wyautowania („1’5”) jest celowy i oznacza, iż asystę trzeba zapisać Nowakowi, czyli innemu miotaczowi. Zostanie to omówione szerzej w rozdziale dotyczącym zapisywania zmian zawodników.

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				
L	PIOTR NOWAK	16				!

Przykład 233. Tym razem Kowalski zostawia biegacza na pierwszej bazie.

Następny pałkarz odbija narzuconą już przez Nowaka piłkę na środkowe zapole. Podczas odbicia pozostawiony przez Kowalskiego biegacz zdobywa drugą bazę i, nie zatrzymując się, próbuje zdobyć trzecią. Środkowozapolowy zapobiega jednak dalszemu awansowi.

Po hicie następnego pałkarza zostaje zdobyty obieg.

Obiegiem tym należy obciążyć Nowaka, ponieważ pozostawiony przez Kowalskiego biegacz nie został wyautowany w rezultacie odbicia pałkarza (bo przecież mógł pozostać na drugiej bazie).

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				
L	PIOTR NOWAK	16				1

Przykład 234. Kowalski po bazie darmo z powodu czterech boli zostaje zmieniony. Pozostawił jednego biegacza, więc musi on zostać obciążony jednym obiegiem, chyba, że „jego" biegacz zostanie wyautowany na skutek „własnego" działania (nie w rezultacie odbicia pałkarza; patrz komentarz do przepisu 10.16 g)), lub jeżeli zostanie wykonany trzeci aut, zanim zostanie zdobyty jakikolwiek obieg.

Następny pałkarz odbija Nowakowi hit na środkowe zapole, w wyniku czego następuje kolejna zmiana miotacza.

Pierwszy pałkarz Wiśniewskiego odbija po ziemi do łącznika, który decyduje się wyautować najdalej wysuniętego biegacza.

Kolejny pałkarz odbija prosto do Wiśniewskiego, który również podaje na trzecią bazę.

Następny pałkarz odbija home run – zdobyte zostają trzy obiegi.

Pierwszym obiegiem należy obciążyć Kowalskiego, drugim Nowaka, a dopiero trzecim Wiśniewskiego (pierwsi dwaj umieścili po jednym biegaczu na bazach).

Podwójny apostrof oznacza, iż przy drugim aucie asystował Wiśniewski (trzeci miotacz/drugi zmiennik miotacza). Wrócimy do tego przy okazji omawiania zapisywania zmian zawodników.

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R
R	JAN KOWALSKI	49				1
L	PIOTR NOWAK	16				1
R	MAREK WIŚNIEWSKI	7				1

3. Zasłużony obieg (ER – *earned run*)

Obecnie zasłużone obiegi są wśród statystyk miotacza, choć początkowo pojęcie to odnosiło się do zawodników ataku i oznaczało obiegi, które zostałyby zdobyte przy bezbłędnej grze obrony. Jak wiadomo, w baseballu i softballu zdarzają się błędy. Czasem są to błędy, dzięki którym zawodnik ataku nie zostaje wyautowany, czasem takie, dzięki którym zdobywa bazy. Bardzo często brak tych błędów skutkowałby niższym wynikiem, ponieważ część punktów nie zostałaby zdobyta – na resztę obiegów drużyna w ataku sobie **zasłużyła**.

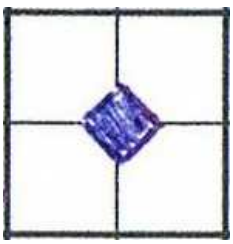
Prosty przykład: zawodnik, który odbił dwa home runy jest w ataku bardziej wartościowy niż taki, który zdobył 6 obiegów, za każdym razem zdobywając jednak pierwszą bazę wyłącznie dzięki błędom decydującym drużyny przeciwnej. Można powiedzieć, iż ten pierwszy zawodnik całkowicie **zasłużył** na zdobyte przez siebie obiegi, podczas gdy temu drugiemu w pewnym stopniu zostały one „podarowane" dzięki błędom drużyny przeciwnej (gdyby nie błędy, za każdym razem byłby on wyautowany przed dotarciem na pierwszą bazę = nie zdobyłby żadnego obiegu).

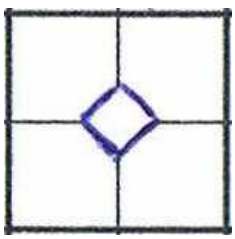
Obecnie pojęcie zasłużonych obiegów odnosi się do miotacza. Oznacza obiegi, jakimi obciążono danego miotacza, które zostałyby zdobyte przy bezbłędnej grze obrony, przy czym nie są brane pod uwagę błędy specyficzne tylko dla pozycji miotacza (niekontrolowany narzut – WP – oraz balk – BK).

Przykład 235. Pałkarz odbił piłkę w powietrze na terytorium foul, jednak trzeciobazowy upuszcza łatwą piłkę (błąd decydujący). Następnie pałkarz ten odbija home run.

Ten obieg nie może zostać uznany za zasłużony obieg [ER] ponieważ gdyby trzeciobazowy złapał piłkę z powietrza, pałkarz zostałby wyautowany (zobacz ilustrację po prawej).

Obiegi, które są obiegami zasłużonymi [ER] zaznacza się przez zakolorowanie obiegu w części centralnej (przykład po lewej), natomiast te, które nie są uznane za zasłużone, należy pozostawić niewypełnione (przykład po prawej).





Szanse na wyautowanie (*fielding opportunities*)

Obieg nie może zostać sklasyfikowany jako zasłużony obieg [ER], jeżeli zostaje zdobyty po tym, gdy drużyna będąca w obronie miała już **trzy szanse na wyautowanie**.

Szansa na wyautowanie jest zdefiniowana jako moment, w którym obrona ma okazję na wykonanie autu. Nie jest ważne, czy okazja ta została wykorzystana – i następuje wyautowanie – czy też nie została wykorzystana (błąd decydujący).

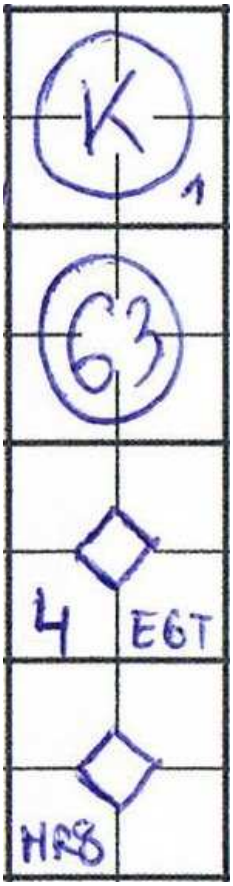
Szanse na wyautowanie to:

- wyautowania [PO],
- błędy decydujące [E],
- awanse na pierwszą bazę opisane jako „K#PB", „INT" i „OB",
- **niektóre** awanse na pierwszą bazę opisane jako „K#WP".

To, które awanse opisane jako „K#WP" można traktować jako szansę na wyautowanie, a które nie, zostanie omówione później.

UWAGA: Jeżeli pałkarz staje się biegaczem (zdobywa pierwszą bazę) dzięki jednej z wymienionych wyżej zagrywek, będącej szansą na wyautowanie, to jeżeli zdobędzie on obieg, nie będzie można uznać tego obiegu za ER.

WAŻNE: Żaden awans na pierwszą bazę opisany jako „K#O2" nie może zostać uznany jako szansa na wyautowanie!



Przykład 236. Pierwszemu pałkarzowi założono strajkaut (PO – pierwsza szansa na wyautowanie), drugi został wyautowany na pierwszej bazie (PO – druga szansa na wyautowanie).

Kolejny pałkarz awansuje dzięki błędowi decydującemu (E – trzecia szansa na wyautowanie).

Czwarty pałkarz odbija home run – zostają zdobyte dwa obiegi.

Zgodnie z tym, co zostało napisane wyżej, żaden obieg nie może być uznany za ER, jeśli zostaje zdobyty po tym, gdy drużyna będąca w obronie miała już trzy szanse na wyautowanie. Zatem żaden z obiegów zdobytych dzięki home runowi nie może zostać uznany za ER – błąd decydujący był bowiem trzecią szansą na wyautowanie.

Gdyby drużyna będąca w obronie grała bezbłędnie, wówczas łącznik zamiast błędu wykonałby aut (należy pamiętać, iż błąd decydujący oznacza **zawsze**, że gdyby nie został popełniony błąd, doszłoby do wykonania autu). Byłby to trzeci aut, zatem obieg nie zostałby zdobyty, ponieważ po prostu pałkarz, który odbił home run, nie

wszedłby już na stanowisko pałkarza w tej rundzie(zobacz ilustrację po prawej).

Dalsze przykłady w tym rozdziale będą zawierały po dwie ilustracje: po prawej zamieszczany będzie przykład zapisu ilustrujący opisywaną sytuację, natomiast po prawej zostanie zobrazowane to, co miałoby miejsce, gdyby nie było błędów. Takie przedstawienie sytuacji powinno ułatwić analizę przykładów i tym samym ułatwić przyswojenie tego, w jaki sposób określić, czy dany obieg jest zasłużonym obiegiem.

UWAGA: Nie zawsze **każda** z wymienionych wyżej zagrywek może być liczona jako szansa na wyautowanie!

Przykład 237. Pałkarz odbija piłkę w powietrze na terytorium foul. Jest to łatwa piłka dla łapacza, ten jednak popełnia błąd. Ten sam pałkarz odbija następny narzut również w powietrze, tym razem piłkę łapie Prawozapolowy.

Mimo iż w tej sytuacji wystąpiły dwie zagrywki (błąd i wyautowanie), należy uznać to za jedną szansę na wyautowanie, ponieważ przy bezbłędnej grze w obronie pałkarz ten zostałby wyautowany już przez łapacza (nie zostałby wyautowany dwa razy!).

Przykład 238. Pałkarz odbija do łącznika, który łapie piłkę i podaje ją do pierwszobazowego. Ten jednak nie łapie celnego podania, dzięki czemu pałkarz-biegacz nie zostaje wyautowany.

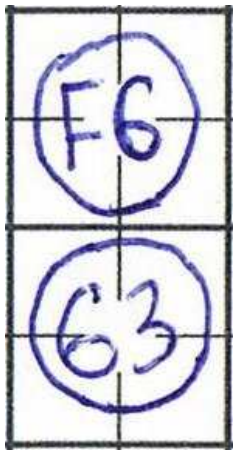
Podczas obecności kolejnego zawodnika na stanowisku pałkarza miotacz próbuje zdjąć (*pick-off*) biegacza z pierwszej bazy – i udaje mu się to.

W tej sytuacji również nastąpiły dwie zagrywki (błąd i wyautowanie). Podobnie, jak w poprzednim przykładzie, należy to jednak uznać tylko za jedną szansę na wyautowanie – przy bezbłędnej grze obrony tego biegacza w ogóle by nie było (zostałby wyautowany przed dotarciem na pierwszą bazę), zatem nie byłoby także próby zdejmowania (*pick-off*).

UWAGA: Nie można uznawać za regułę, iż jeżeli dwie zagrywki spełniające definicję szansy na wyautowanie występują u jednego zawodnika ataku, to mamy do czynienia z jedną szansą na wyautowanie.

Przykład 239. Pierwszy pałkarz odbija piłkę w powietrze, jednak łącznik popełnia błąd przy jej łapaniu, co pozwala pałkarzowi-biegaczowi na zdobycie bazy.

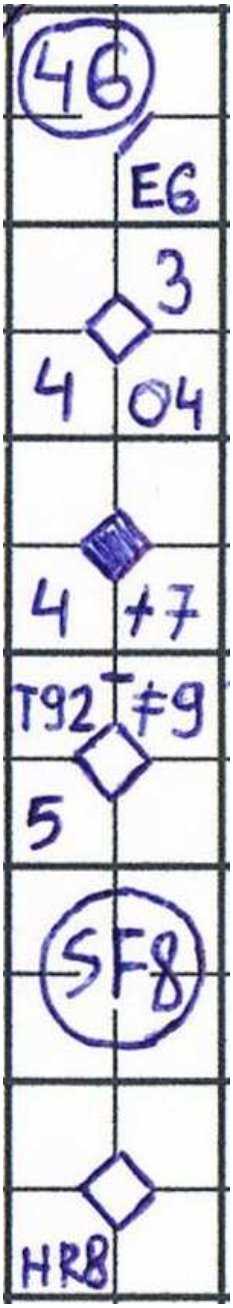
Następny pałkarz odbija po ziemi do łącznika, który po złapaniu piłki podaje do drugobazowego.



Tę sytuację należy potraktować jako **dwie** szanse na wyautowanie mimo, iż obie zagrywki spełniające kryteria definicji szansy na wyautowanie wystąpiły u jednego zawodnika. Przy bezbłędnej grze obrony łącznik nie musiałby dokonywać wyboru – a wręcz nie mógłby, ponieważ nie byłoby biegacza na pierwszej bazie.

Innymi słowy – przy bezbłędnej grze zawodnicy obrony wykonaliby dwa auty.

WAŻNE: Od momentu, gdy wystąpiła trzecia szansa na wyautowanie żaden obieg zdobyty w tej samej rundzie nie może być zaliczony jako ER. Powód jest oczywisty: przy bezbłędnej grze trzy szanse na wyautowanie równałyby się trzem autom, co z kolei doprowadziłoby do zmiany formacji = drużyna będąca w obronie po trzecim aucie nie zdobyłaby już żadnego obiegu w danej rundzie.



Przykład 240. Pierwszy pałkarz odbija do łącznika, który popełnia błąd decydujący przy łapaniu piłki (**pierwsza szansa na wyautowanie**).

Następny zawodnik ataku odbija po ziemi do drugobazowego, który decyduje się na aut na „dwójce" (**druga szansa na wyautowanie** – zobacz przykład 239).

Kolejny odbija hit za jedną bazę.

Po odbiciu czwartego pałkarza obaj biegacze dobiegają do bazy domowej, a sam biegacz dobiega do trzeciej dzięki rzutowi zapolowego na „dom".

Kolejny pałkarz odbija w powietrze – środkowozapolowy łapie piłkę (**trzecia szansa na wyautowanie**), ale nie zdąża już podać na czas, by wyautować biegacza zmierzającego na bazę domową.

Następny pałkarz odbija home run.

Wszystkie obiegi zdobyte po trzeciej szansie na wyautowanie nie mogą być zaliczone jako ER. W tym przykładzie jest to obieg zdobyty po odbiciu w powietrze z poświęceniem oraz obieg zdobyty po home runie.

Zasłużonym obiegiem nie jest także obieg zdobyty przez drugiego zawodnika z kolejności odbijania, ponieważ przy bezbłędnej grze obrony zostałby wyautowany = nie zdobyłby obiegu.

Przy bezbłędnej grze obrony w tej rundzie faktycznie zdobyty zostałby tylko jeden obieg – warto porównać ilustracje po lewej (faktyczny przebieg rundy) i po prawej (hipotetyczny przebieg rundy przy bezbłędnej grze obrony).

Podsumowując pierwszy fragment aktualnego rozdziału: obieg należy uznać za zasłużony obieg, gdy - zanim nastąpi trzecia szansa na wyautowanie – zawodnik zdobywa obieg, o ile:

a) stał się biegaczem (dostał się na pierwszą bazę) z jednego z następujących powodów:

- odbił hit;
- dostał się na bazę dzięki wyborowi obrońcy (O, FC);
- dostał bazę darmo (BB, IBB, HP);
- dostał się na bazę dzięki „$K_{\#}$WP", o ile nie była to szansa na wyautowanie (zostanie to omówione w następnym fragmencie tej części podręcznika);
- dostał się na bazę dzięki „$K_{\#}$O2".

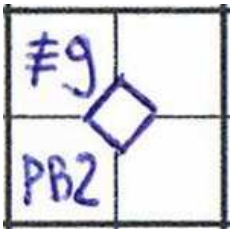
b) jako biegacz awansuje dzięki takim powodom, jak:

- hity innych zawodników;
- skradzione bazy (SB);
- odbicia poświęcające innych zawodników (SH, SF);
- odbicia innych zawodników skutkujące autem innego zawodnika (lub błędem decydującym przy próbie wyautowania innego zawodnika, o ile w takim razie awans biegacza nie następuje tylko i wyłącznie z powodu popełnionego błędu);
- wybór obrony (O, O/, FC, T);
- balk (BK);
- niekontrolowany narzut (WP);
- awanse automatyczne (ABR);
- awanse wymuszone bazami darmo, które dostał pałkarz, za wyjątkiem awansu dzięki obstrukcji (BB, IBB, HP, INT).

Opóźnione przyznawanie zasłużonych obiegów

Na początku rozdziału zostało zaznaczone, iż zasłużone obiegi to takie obiegi, które zostałyby zdobyte przy bezbłędnej grze obrony. Aby określić, czy dany obieg to ER, należy spojrzeć na akcje, które miały miejsce tak, jakby nie dochodziło do błędów.

Do tej pory skupiliśmy się wyłącznie na błędach decydujących (E). Odtwarzając jednak przebieg meczu tak, jak gdyby nie było błędów (co jest istotne w procesie ustalania, czy dany obieg to ER) należy „unieważnić" także błędy umożliwiające zdobycie dodatkowej bazy („e" **oraz „ob"**) i przepuszczone narzuty (PB).

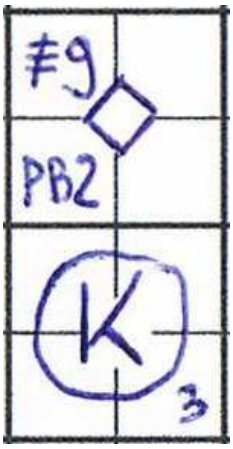


Przykład 241. Pałkarz odbija hit za trzy bazy. Nie było jeszcze trzech szans na wyautowanie.

Podczas obecności kolejnego zawodnika na stanowisku pałkarza łapacz nie łapie narzutu, co pozwala biegaczowi z trzeciej bazy zdobyć obieg.

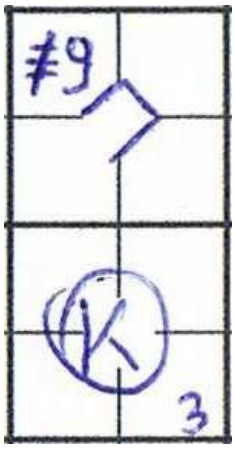
Przy bezbłędnej grze obrony biegacz pozostawałby na „trójce", więc nie można tego obiegu uznać za ER. Pamiętając, że nie było jeszcze trzech szans na wyautowanie, należy dodać: **w tym momencie** nie można tego obiegu uznać za ER.

Załóżmy, że w momencie opisywanej wyżej sytuacji były już **dwie szanse na wyautowanie** (jeden błąd i jeden aut).



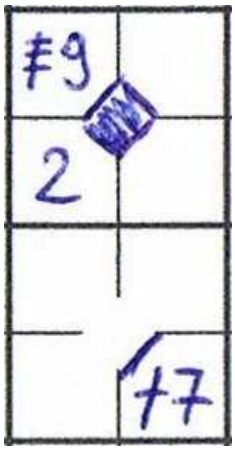
Kolejnemu pałkarzowi zostaje założony strajkaut. Jest to trzecia szansa na wyautowanie, zatem obiegu zdobytego przez poprzedniego zawodnika z k.o. nie będzie już można uznać za ER.

Przy bezbłędnej grze obrony przed hitem za trzy bazy byłyby już **dwa auty**. Przy bezbłędnej grze obrony nie doszłoby także do przepuszczonego narzutu – zatem biegacz pozostawałby na trzeciej bazie. Strajkaut kolejnego pałkarza byłby przy bezbłędnej grze trzecim autem, zatem biegacz nie mógłby zdobyć w omawianej sytuacji obiegu.



Jeżeli jednak drugi pałkarz z k.o. odbiłby hit, wcześniej zdobyty obieg należy uznać za ER.

Przy bezbłędnej grze w obronie w momencie, gdy pałkarz odbił hita byłyby dwa auty, a biegacz zajmowałby trzecią bazę. Jako że odbicie zostało uznane jako **hit za jedną bazę**, należy założyć, że biegacz również awansowałby **o jedną bazę**.



W poprzednim fragmencie wspomniano, iż awans na pierwszą bazę opisany jako „K$_{\#}$WP" może być szansą na wyautowanie, jak również może być awansem pałkarza-biegacza na pierwszą bazę, który nie blokuje możliwości przyznania temu biegaczowi ER, o ile zdobędzie on obieg.

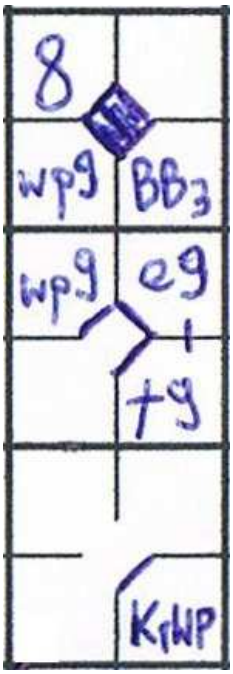
Jeżeli nie ma dwóch autów i pierwsza baza jest zajęta, pałkarz zostaje wyautowany (nie ma prawa do tego, by próbować zdobyć pierwszą bazę) po trzecim strajku nawet, jeżeli łapacz nie złapie piłki. Jeżeli pierwsza baza jest wolna (lub jeśli jest zajęta ale są dwa auty), to po nie złapanym trzecim strajku pałkarz nie zostaje wyautowany, tylko ma prawo do próby zdobycia bazy tak, jak po odbiciu.

Jak zostało napisane wcześniej, awanse dzięki błędom specyficznym dla pozycji miotacza, tj. WP i BK, nie są dla potrzeb ustalania ER traktowane tak, jak awanse na innych błędach (zobacz przykład 164. Obieg zdobyty po WP od razu można uznać za ER, oczywiście zakładając, że nie było jeszcze trzech szans na wyautowanie).

I tak, jeżeli pierwsza baza jest zajęta i nie ma jeszcze dwóch autów, a trzeci strajk pałkarza okazuje się niekontrolowanym narzutem, pałkarz zostaje od razu wyautowany – i wtedy jest to oczywiście liczone jako szansa na wyautowanie. Jeżeli jednak pierwsza baza jest wolna a pałkarz po takim trzecim strajku bezpiecznie dobiega do „jedynki" i staje się biegaczem, wówczas nie można tego traktować jako szansę na wyautowanie, ponieważ do wyautowania nie doszło ze względu na błąd specyficzny dla pozycji miotacza (WP). Taki awans dla potrzeb ustalania ER należy potraktować

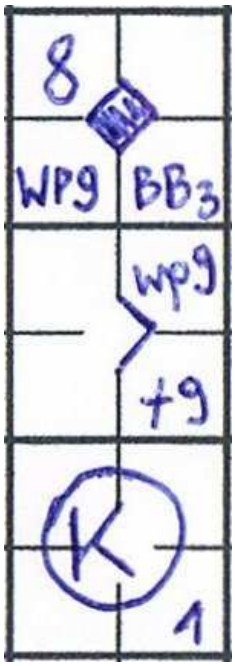
tak, jak np. hit – nie jest to szansa na wyautowanie, a ewentualny obieg zdobyty przez zawodnika, który w ten sposób zdobył pierwszą bazę, może się również okazać zasłużonym obiegiem.

Zdarza się również, że pierwsza baza była zajęta, następnie „zwalnia się" w wyniku błędu obrony (PB, ob, e, E) i po chwili zostaje oddany niekontrolowany narzut, który był trzecim strajkiem. Gdyby nie błąd, baza byłaby zajęta i jeżeli nie było jeszcze dwóch autów pałkarz zostałby wyautowany bez szansy na awansowanie. W takim momencie „$K_{\#}WP$" jest również szansą na wyautowanie.

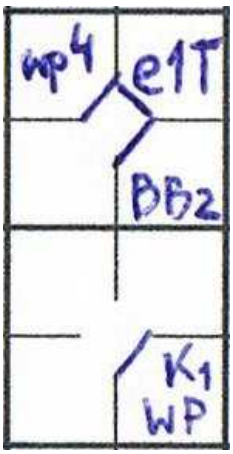


Przykład 242. Przy jednej szansie na wyautowanie (został wcześniej wykonany jeden aut) mamy biegaczy na trzeciej i drugiej bazie. Biegacz na drugiej awansował z „jedynki" dzięki błędowi prawozapolowego podczas łapania odbitej przez niego piłki.

Przy dwóch strajkach podczas kolejnego narzutu miotaczowi wyślizguje się piłka, w związku z czym leci wysoko nad łapaczem. Pałkarz wykonuje zamach, jednak nie trafia – jest to trzeci strajk. Mając prawo do awansu pałkarz-biegacz zdobywa pierwszą bazę.



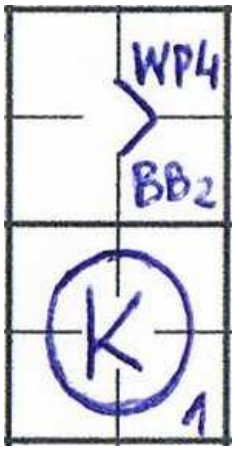
Przy bezbłędnej grze obrony po odbiciu drugiego zawodnika trzecia i **pierwsza** baza byłyby zajęte. Jeżeli pałkarz przy dwóch strajkach nie trafiłby w piłkę, która okazuje się niekontrolowanym narzutem, zostałby wyautowany (nie miałby możliwości, by próbować awansować na pierwszą bazę). W takim przypadku „$K_{\#}WP$" to szansa na wyautowanie. Oczywiście awansów, które nastąpiły po niekontrolowanym narzucie, nie należy traktować jako błędów – czyli należy założyć, że są to awanse, które przy bezbłędnej grze **obrony** i tak nastąpiłyby.



Przykład 243. Pierwsza baza zajęta, do tej pory była **jedna szansa na wyautowanie**.

Miotacz próbuje zdjąć (*pick-off*) biegacza z pierwszej bazy, jednak przerzuca (i tak nie byłoby autu), w wyniku czego biegacz awansuje.

Trzeci strajk następnego pałkarza jest niekontrolowanym narzutem – pałkarzowi udaje się zdobyć pierwszą bazę.



Przy bezbłędnej grze obrony biegacz pozostawałby na pierwszej bazie, przez co pałkarz zostałby od razu wyautowany po niezłapanym trzecim strajku.

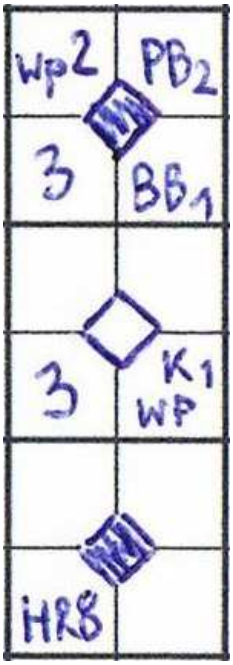
Jak zostało napisane wcześniej, jeżeli awans pałkarza-biegacza opisany jako „$K_{\#}WP$" nie jest szansą na wyautowanie, to istnieje możliwość, że obieg zdobyty przez tego zawodnika będzie zasłużonym obiegiem .

Przykład 244. Przy dwóch szansach na wyautowanie (dwa auty) pierwszy pałkarz z k.o. odbija hit za dwie bazy.

Następny pałkarz zdobywa pierwszą bazę po tym, gdy trzeci strajk nie został złapany przez łapacza (był to niekontrolowany narzut).

Następny pałkarz odbija home run.

Wszystkie obiegi to ER, ponieważ przy bezbłędnej grze obrony sytuacja byłaby identyczna (strajkaut nie jest w tym przypadku szansą na wyautowanie, ponieważ nie doszło do wyautowania ze względu na błąd specyficzny dla pozycji miotacza – KWP).

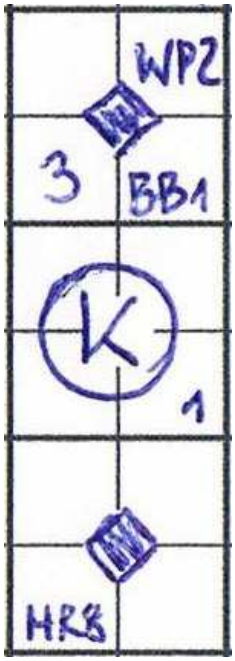


Przykład 245. Przy jednej szansie na wyautowanie pierwszy pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli. Następnie awansuje na drugą bazę, gdy łapacz przepuszcza jeden z narzutów do następnego zawodnika.

Kolejny pałkarz dostaje strajkaut, przy czym trzeci strajk jest niekontrolowanym narzutem – zawodnikowi udaje się zdobyć pierwszą bazę.

Następny pałkarz odbija home run.

W tym przykładzie KWP jest szansą na wyautowanie, zatem obieg zdobyty przez drugiego zawodnika nie może być zasłużonym obiegiem.

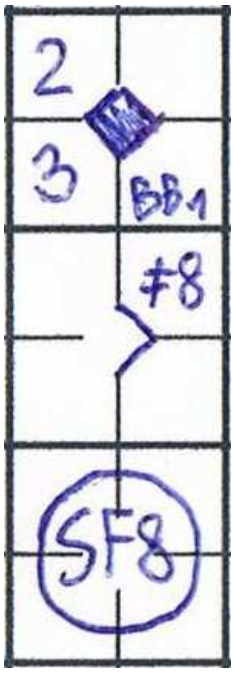


Aby utrwalić dotychczasowe ustalenia dotyczące przyznawania zasłużonych obiegów przyjrzymy się kilku przykładom. Każda z omawianych sytuacji będzie rozpoczynała się od pierwszego pałkarza odbijającego w danej rundzie.

Przykład 246. Pierwsza i trzecia baza zajęte.

Biegacz z pierwszej bazy kradnie drugą. Łapacz rzuca do łącznika, w tym momencie biegacz z trzeciej bazy rusza na „dom". Łącznik po złapaniu od razu podaje do łapacza, jednak biegaczowi udaje się zdobyć obieg.

Ten obieg to ER.



Przykład 247. Pierwszy pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Drugi odbija hit za dwie bazy.

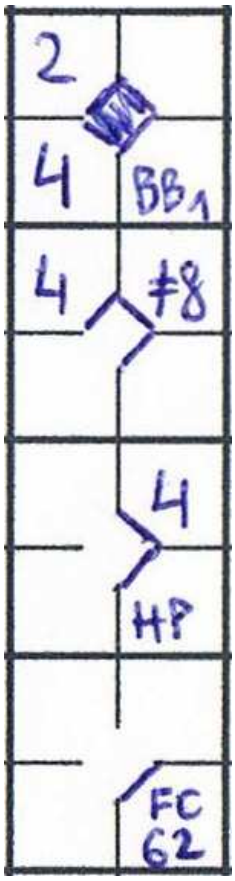
Trzeci odbija piłkę w powietrze na środkowe zapole na tyle daleko, że po złapaniu piłki przez środkowozapolowego biegacz z trzeciej bazy zdobywa obieg.

Ten obieg to ER.

Przykład 248. Pierwszy pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Drugi odbija hit za dwie bazy.

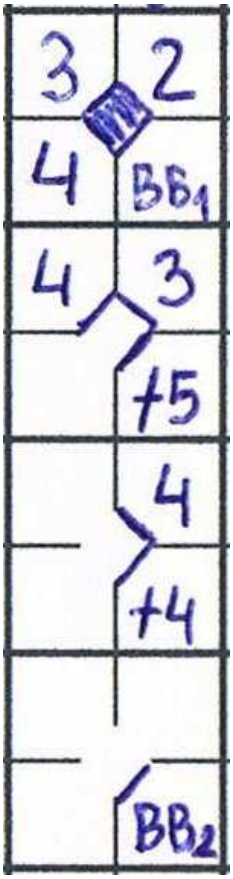
Trzeci zostaje uderzony narzutem – wszystkie bazy zostają zajęte przez biegaczy.



Kolejny pałkarz odbija piłkę po ziemi w kierunku łącznika. Ten łapie piłkę i od razu podaje na bazę domową, jednak jest już za późno, by wyautować biegacza.

Wszyscy pozostali biegacze awansują o jedną bazę.

Ten obieg to ER.



Przykład 249. Pierwszy pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Dwaj następni odbijają po hicie za jedną bazę – wszystkie bazy zostają zajęte.

Czwarty pałkarz dostaje bazę darmo – wszyscy biegacze awansują.

Ten obieg to ER.

Przykład 250. Pierwszy pałkarz odbija hit, drugi dostaje bazę darmo z powodu boli.

Następny pałkarz odbija skrót i zostaje wyautowane, ale pozostali biegacze awansują.

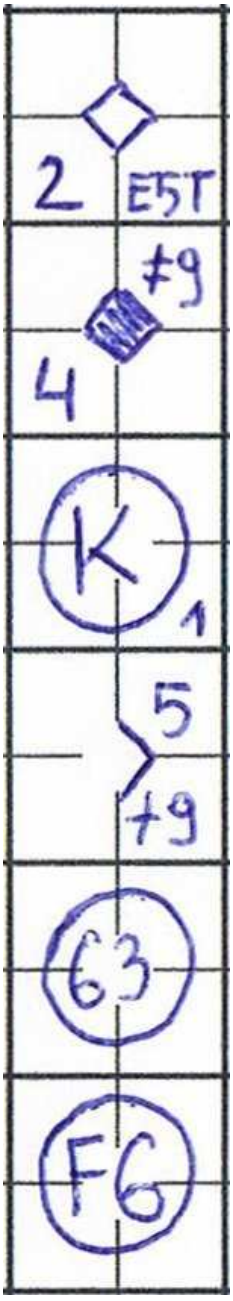
Podczas obecności czwartego zawodnika z k.o. na stanowisku pałkarza miotacz, stojąc na desce, wykonuje niedozwolony ruch i sędzia ogłasza balk (lub nielegalny narzut – w softballu).

Czwarty pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Następny narzut jest niekontrolowanym narzutem – biegacze awansują o jedną bazę.

Awanse spowodowane balkiem (lub nielegalnym narzutem) należy traktować tak samo, jak awanse spowodowane niekontrolowanym narzutem (są to błędy specyficzne dla pozycji miotacza).

Oba obiegi są zatem zasłużonymi obiegami.



Przykład 251. Pierwszy pałkarz odbija do trzeciobazowego, który podaje niecelnie na pierwszą bazę.

Drugi pałkarz odbija hit za dwie bazy, asystując przy zdobyciu obiegu przez poprzedzającego go zawodnika.

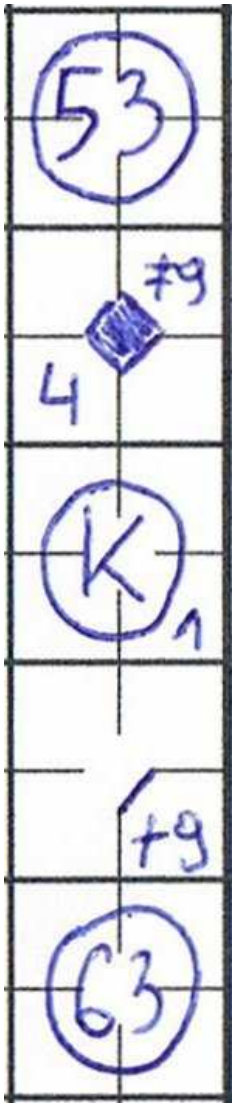
Kolejny pałkarz dostaje strajkaut, a następny odbija hit, dzięki któremu zostaje zdobyty drugi obieg.

Kolejny pałkarz odbija do łącznika, który autuje pałkarza-biegacza (jest to trzecia szansa na wyautowanie).

Następny pałkarz odbija piłkę w powietrze do łącznika. Aut z powietrza kończy tę turę.

Przy bezbłędnej grze obrony pierwszy zawodnik ataku nie zdobyłby obiegu, ponieważ zostałby wyautowany przed zdobyciem pierwszej bazy.

Drugi obieg, w przeciwieństwie do pierwszego, to ER.



Przykład 252. Pierwszy pałkarz odbija piłkę w powietrze w terytorium foul, która wypada z rękawicy łapaczowi. Następny narzut zostaje wybity poza boisko (home run).

Kolejny pałkarz dostaje strajkaut, a następny wybija hit za dwie bazy.

Podczas obecności czwartego zawodnika z k.o. na stanowisku pałkarza miotacz rzuca za daleko w bok – łapacz nie jest w stanie złapać narzuconej piłki (biegacz z trzeciej bazy zdobywa obieg).

Następnie pałkarzowi zostaje założony strajkaut (jest to już trzecia szansa na wyautowanie).

Kolejny pałkarz odbija hit za trzy bazy, a następnie awansuje w wyniku balku (lub nielegalnego narzutu).

Przy bezbłędnej grze obrony pierwszy pałkarz zostałby wyautowany z powietrza. Ponadto tura zakończyłaby się po drugim strajkaucie. W związku z tym tylko drugi obieg może zostać zaliczony jako ER.

Przykład 253. Pierwszy pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Następny pałkarz odbija do łącznika, który podaje - niecelnie - do drugobazowego.

Kolejny narzut zostaje przepuszczony przez łapacza (biegacze awansują), a następnie pałkarz odbija piłkę w powietrze na tyle daleko, że po jej złapaniu przez środkowozapolowego biegacz z trzeciej bazy zdobywa obieg.

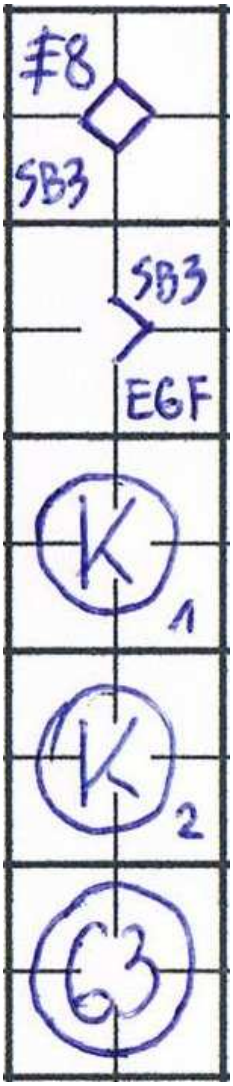
Następny pałkarz odbija hit, dzięki któremu biegacz z „dwójki” **awansuje o dwie bazy** – zdobywa obieg.

Następnemu pałkarzowi zostaje założony strajkaut (trzecia szansa na wyautowanie), a kolejny odbija home run.

Żaden z obiegów nie może zostać zaliczony jako ER.

Przy bezbłędnej grze obrony pierwszy pałkarz zostałby wyautowany po odbiciu następnego. Brak przepuszczonego narzutu skutkowałby tym, że drugi zawodnik pozostawałby na pierwszej bazie. Awansowałby dopiero po odbiciu czwartego pałkarza, jednak nie dobiegłby do bazy domowej (w „oryginalnej” sytuacji po odbiciu czwartego pałkarza biegacz przebiegł dwie bazy, w związku z czym tyle też należy mu „przyznać” przy odtwarzaniu sytuacji tak, jakby nie było błędów).

Strajkaut następnego pałkarza byłby przy bezbłędnej grze obrony trzecim autem – tura zakończyłaby się.



Przykład 254. Pierwszy pałkarz odbija hit za trzy bazy.

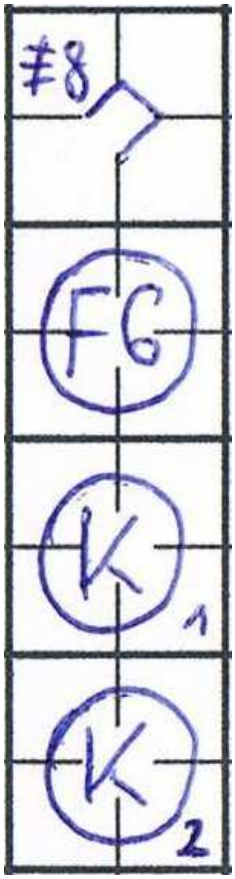
Drugi odbija piłkę w powietrze do łącznika, który popełnia błąd.

W czasie obecności trzeciego pałkarza przy bazie domowej biegacz z „jedynki” podejmuje próbę kradzieży.

Łapacz po złapaniu narzutu podaje do łącznika, w tym czasie biegacz z trzeciej bazy również podejmuje próbę kradzieży.

Łącznikowi nie udaje się podać piłki na czas – obaj biegacze awansują.

Następnym dwóm pałkarzom miotacz zakłada po strajkaucie, a kolejny odbija do łącznika, który podaje celnie do pierwszobazowego.

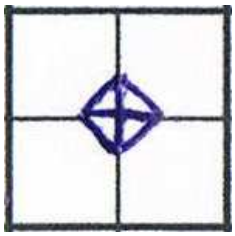


W przypadku bezbłędnej gry obrony drugi pałkarz zostałby wyautowany przez złapanie piłki z powietrza, dlatego należy uznać, że pierwszy zawodnik z k.o. pozostałby na „trójce” – baza domowa została skradziona tylko dlatego, że łapacz został sprowokowany próbą kradzieży drugiej bazy, której przy bezbłędnej grze obrony nikt nie mógł skraść – bo nie było biegacza na „jedynce”.

Przyznawanie ER w sytuacji, gdy w trakcie tury dochodzi do zmiany miotacza.

Jeżeli zmiana miotacza następuje w trakcie tury, przy ustalaniu zasłużonych obiegów obciążających zmieniającego miotacza nie należy brać pod uwagę wcześniejszych niewykorzystanych okazji do wyautowania zawodników ataku [PGB 10.16 i)].

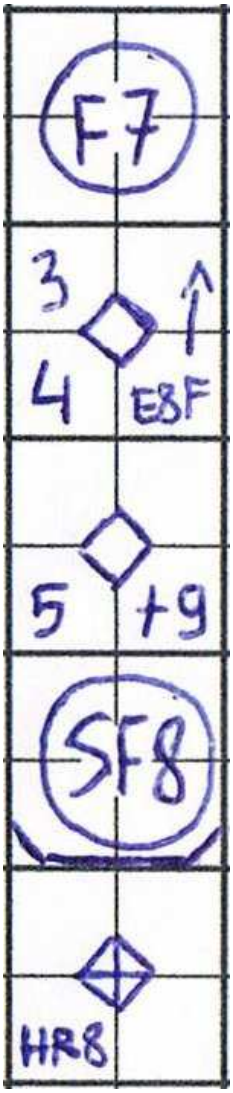
*Intencją przepisu 10.16 (i) jest obciążenie zmieniającego miotacz tymi zasłużonymi obiegami, za które jest on w pełni odpowiedzialny. W niektórych przypadkach zasłużone obiegi obciążające zmieniającego miotacza mogą nie liczyć się przeciwko jego drużynie (**runs unearned against the team**)* [komentarz do przepisu 10.16 i)].



Takie zasłużone obiegi, które nie są zaliczane przeciwko drużynie, a które obciążają jedynie zmieniającego miotacza zaznacza się poprzez narysowanie „wewnątrz obiegu” krzyża, łączącego wierzchołki linii oznaczających przeciwległe bazy.

Obciążenie zmieniającego miotacza zasłużonym obiegiem gdy miały już miejsce trzy szanse na wyautowanie jest możliwe i zgodne z przepisami, ponieważ w momencie

zmiany nowy miotacz „przejmuje” tylko wykorzystane szanse na wyautowanie. Jak zawsze najlepiej wyjaśnić to na odpowiednich przykładach. Podobnie, jak we wcześniejszych przykładach, pierwszym miotaczem będzie Kowalski, a drugim Nowak.



Przykład 255. Początek tury, narzuca Kowalski.

Pierwszy pałkarz odbija piłkę w powietrze na lewe zapole i zostaje wyautowany (jest to pierwsza szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego).

Kolejny pałkarz także wybija w powietrze, tym razem środkowozapolowy popełnia jednak błąd przy łapaniu piłki, dzięki czemu zawodnik ataku nie tylko nie zostaje wyautowany, ale i awansuje na drugą bazę (druga szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego).

Następny zawodnik ataku odbija hit, biegacz z drugiej bazy awansuje na trzecią.

Czwarty pałkarz odbija piłkę w powietrze, którą łapie środkowozapolowy (jest to drugi aut i jednocześnie trzecia szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego).

W tym momencie należy zaznaczyć, iż w tej turze żaden z obiegów, za które odpowiedzialny (patrz rozdział 2 aktualnej części) będzie Kowalski, nie będzie zasłużonym obiegiem.

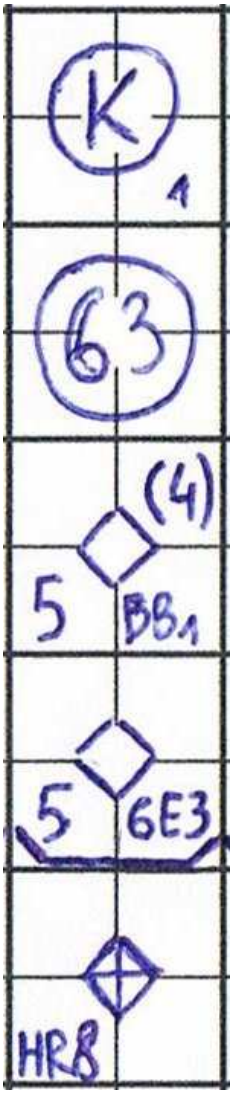
Po aucie z powietrza biegacz z trzeciej bazy ma wystarczająco dużo czasu, by zdobyć obieg. Jest to obieg zasłużony, którym należy oczywiście obciążyć Kowalskiego.

Następuje zmiana miotacza. Nowak nie „przejmuje” tych szans na wyautowanie, które nie zakończyły się autem – czyli w aktualnym przykładzie nie przejmuje on drugiej szansy na wyautowanie („E8F” przy drugim pałkarzu). Nowak rozpoczyna zatem, mając dwie szanse na wyautowanie.

Pierwszy pałkarz odbijający od Nowaka wybija home run – zostają zdobyte dwa obiegi. Pierwszym z nich należy obciążyć jeszcze Kowalskiego (patrz rozdział 2 aktualnej części), zatem nie może być to zasłużony obieg (Kowalski ma na koncie trzy szanse na wyautowanie). Drugim obiegiem obciąża się już Nowaka – a jako że Nowak miał, w momencie zdobycia obiegu, tylko dwie szanse na wyautowanie na swoim koncie, będzie to obieg zasłużony.

Nie patrząc na zmiany miotacza, gdy został zdobyty ostatni obieg, w danej turze miały już miejsce trzy szanse na wyautowanie. W związku z tym jest to obieg zasłużony (obciążający Nowaka) nie zaliczony przeciwko drużynie będącej w obronie.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				11	
PIOTR NOWAK	16				1	1



Przykład 256. Przy dwóch autach („K” i „63”) trzeci pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Następny pałkarz odbija do łącznika, który nie ma już szansy na wymuszony aut na drugiej bazie, w związku z czym podaje na „jedynkę”. Pierwszobazowy upuszcza jednak piłkę, dzięki czemu pałkarz-biegacz bezpiecznie dociera do bazy. Jest to trzecia szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego – czyli w tej turze żaden obieg, którym obciąży się Kowalskiego, nie będzie mógł już być zasłużonym obiegiem.

Następuje zmiana miotacza. Nowak „przejmuje” tylko dwie z trzech zaistniałych do tej pory szans na wyautowanie – tj. te, które zakończyły się powodzeniem („K” i „63”). Do błędu doszło jeszcze zanim Nowak stał się miotaczem, zatem tej szansy na wyautowanie nie można zaliczyć na jego konto.

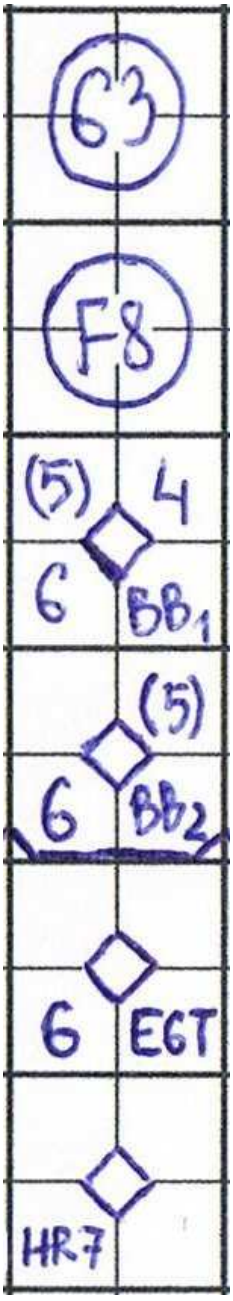
Pierwszy przeciwnik Nowaka odbija home run – zdobyte zostają trzy obiegi.

Pierwsze dwa z nich nie mogą być zasłużonymi obiegami – za obiegi te odpowiedzialny jest Kowalski, który miał już trzy szanse na wyautowanie.

Trzeci obieg jest obiegiem zasłużonym (Nowak miał na swoim koncie tylko dwie szanse na wyautowanie), jednak nie może być zaliczony przeciwko drużynie (nie zwracając uwagi na zmiany miotacza w tej turze miały już miejsce trzy szanse na wyautowanie.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				11	
PIOTR NOWAK	16				1	1

UWAGA: O ile szanse na wyautowanie, które nie zakończyły się powodzeniem, nie mogą nigdy przechodzić z miotacza zmienianego na nowego miotacza, o tyle „przejście” takich szans w odwrotnym kierunku jest jak najbardziej uprawnione, co zostanie wykazane w następnym przykładzie.



Przykład 257. Przy dwóch autach dwaj kolejni zawodnicy ataku dostają po bazie darmo z powodu boli.

Pozostawiając tych dwóch biegaczy na bazach Kowalski (który miał do tej pory tylko dwie szanse na wyautowanie) zostaje zmieniony. Nowak przejmuje obie szanse na wyautowanie (obie to auty).

Pierwszy pałkarz odbijający od Nowaka wybija piłkę do łącznika, który podaje niecelnie. Błąd jest trzecią szansą na wyautowanie na koncie Nowaka.

Należy mieć na uwadze, iż gdyby nie błąd, zostałby wykonany trzeci aut – czyli żaden z obiegów nie zostałby zdobyty. Dlatego też błąd ten należy – jako szansę na wyautowanie – zaliczyć na konto Kowalskiemu.

W tym momencie jasne jest zatem, iż w tej turze żaden z ewentualnych obiegów, jakimi mogliby zostać obciążeni i Kowalski, i Nowak, nie będzie obiegiem zasłużonym.

Kolejny pałkarz Nowaka odbija home run – zostają zdobyte cztery obiegi. Oczywiście zgodnie z tym, co zostało ustalone we wcześniejszym akapicie, żaden z tych obiegów nie jest zasłużonym obiegiem.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				11	
PIOTR NOWAK	16				11	

Przykład 258. Przy jednym aucie („K”) drugi pałkarz odbija piłkę do drugobazowego, który popełnia błąd przy łapaniu (i zostaje to uznane za błąd decydujący = jest to druga szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego).

Następny pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli.

Kolejny odbija wolną piłkę do miotacza, który po jej złapaniu stara się wyautować biegacza zmierzającego na drugą bazę (aut na trzeciej – w ocenie sędziego technicznego – i tak nie byłby możliwy). Biegacz zdobywa bazę jeszcze zanim piłka dociera do drugobazowego – przy braku błędów zdobywa bazę. Jednocześnie pałkarz-biegacz dociera na pierwszą bazę.

W tym momencie następuje zmiana miotacza. Kowalski ma do tej pory na swoim koncie dwie szanse na wyautowanie, natomiast Nowak tylko jedną (ponieważ tylko jedna z szans zakończyła się wykonaniem autu).

Piąty zawodnik z k.o. odbija home run – zostają zdobyte cztery obiegi.

Pierwszymi trzema obiegami należy obciążyć Kowalskiego, a ostatnim – Nowaka.

Pierwszy z obiegów nie może być obiegiem zasłużonym, ponieważ przy bezbłędnej grze obrony drugi pałkarz zostałby wyautowany = nie zdobyłby obiegu.

Wszystkie pozostałe obiegi są zasłużonymi obiegami – i wszystkie są zaliczone przeciwko drużynie, ponieważ w całej turze nie było jeszcze trzech szans na wyautowanie.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				III	II
PIOTR NOWAK	16				I	I

Przykład 259. Pierwszy pałkarz dostaje cztery bole. Drugi odbija łatwą piłkę w powietrze na środkowe zapole, której obrońca nie łapie. Biegacz z pierwszej bazy, zmuszony do awansu przez brak autu z powietrza, bezpiecznie dociera do bazy drugiej. Jest to pierwsza szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego.

Następuje zmiana miotacza. Nowak nie przejmuje żadnej szansy na wyautowanie – bo nie było jeszcze żadnego autu.

Trzeci pałkarz odbija home run, który daje atakującym trzy obiegi.

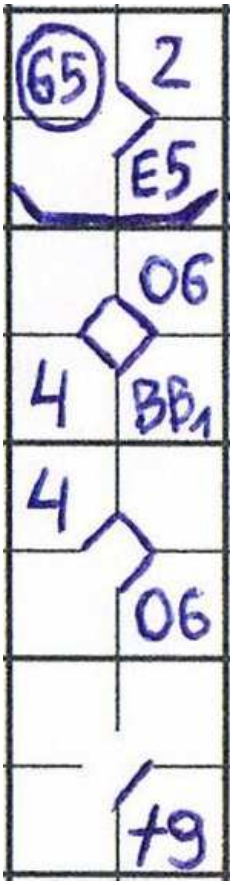
Pierwszymi dwoma obiegami należy obciążyć Kowalskiego, a trzecim – Nowaka.

Drugi obieg nie jest obiegiem zasłużonym, ponieważ gdyby nie aut, tego zawodnika nie byłoby w ogóle na bazie. Pozostałe dwa obiegi są obiegami zasłużonymi – i oba są zaliczone przeciwko drużynie, ponieważ w całej turze nie było jeszcze trzech szans na wyautowanie.

Kolejni dwaj pałkarze dostają po strajkaucie. W tym momencie Nowak ma na swoim koncie dwie szanse na wyautowanie. Dodatkowo jest to trzecia szansa na wyautowanie w tej turze, dlatego też gdyby przed trzecią szansą na wyautowanie na koncie Nowaka zostałby zdobyty jakiś obieg, może on być obiegiem zasłużonym.

Następny pałkarz dostaje się na bazę dzięki błędowi łącznika, w kierunku którego odbił piłkę. Jako, że łącznik mógłby przy bezbłędnym chwycie wyautować pałkarza-biegacza, jest to błąd decydujący, czyli jest to także trzecia szansa na wyautowanie na koncie Nowaka. W związku z tym żaden obieg w tej turze, którym obciążony byłby Nowak, nie będzie już obiegiem zasłużonym.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				11	1
PIOTR NOWAK	16				1	1



Przykład 260. Pierwszy pałkarz dostaje się na bazę dzięki błędowi trzeciobazowego. Jest to pierwsza szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego.

Następuje zmiana miotacza. Nowak nie przejmuje żadnej szansy na wyautowanie.

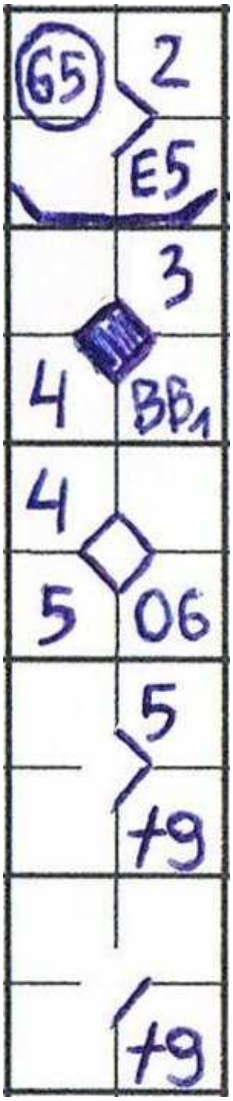
Kolejny pałkarz dostaje cztery bole. Następny odbija do łącznika na tyle szybko, że ten po złapaniu ma czas, by wyautować każdego z biegaczy. Decyduje się na wykonanie autu **na najbardziej wysuniętym biegaczu**.

Przy bezbłędnej grze obrony pierwszy pałkarz zostałby wyautowany = nie byłby biegaczem w momencie odbicia do łącznika, zatem ten obrońca miałby wybór tylko pomiędzy autami na pierwszej i drugiej bazie. Dlatego też ten aut należy traktować jako drugą szansę na wyautowanie na koncie Kowalskiego. Jest to również pierwsza szansa na wyautowanie na koncie Nowaka.

Następny zawodnik ataku odbija hit, dzięki któremu biegacz z drugiej bazy zdobywa obieg.

Obiegiem tym zostaje obciążony Kowalski (patrz przykład 230). Nie jest to jednak obieg zasłużony: przy bezbłędnej grze obrony pierwszy pałkarz zostałby wyautowany. Łącznik w opisywanej sytuacji autował najbardziej wysuniętego biegacza – przy bezbłędnej grze obrony autowałby zatem drugiego zawodnika z k.o., który przy takiej bezbłędnej grze byłby właśnie najbardziej wysuniętym biegaczem. Dlatego też obieg zdobyty przez tego zawodnika nie może zostać uznany za zasłużony obieg.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				1	
PIOTR NOWAK	16					



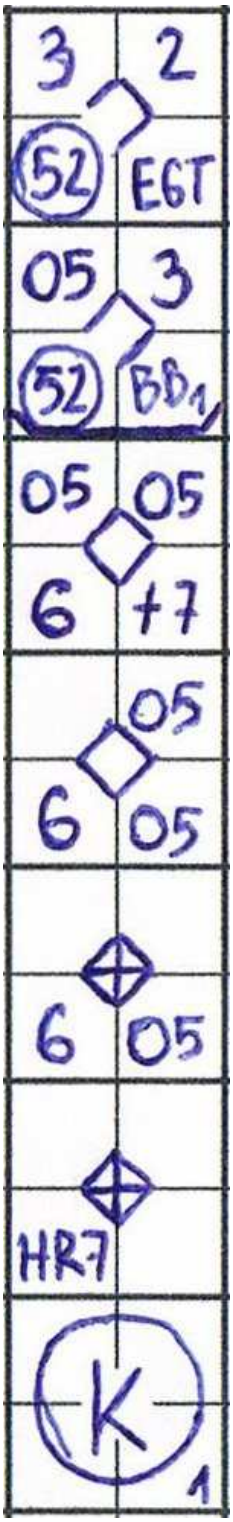
Przykład 261. Sytuacja zbliżona do tej przedstawionej w przykładzie 260. Tym razem jednak łącznik po złapaniu piłki odbitej przez trzeciego pałkarza – w ocenie sędziego technicznego – nie miał szans na aut na drugiej bazie.

W związku z tym należy uznać, że przy bezbłędnej grze obrony łącznik mógłby wyautować tylko pałkarza-biegacza.

Obieg drugiego zawodnika obciąża Kowalskiego (zgodnie z ustaleniami z poprzedniego przykładu), jednak tym razem jest to obieg zasłużony, ponieważ przy bezbłędnej grze obrony ten zawodnik nie zostałby wyautowany.

W tym przykładzie dodano odbicie piątego pałkarza, po którym został zdobyty kolejny obieg. Tym obiegiem należy oczywiście obciążyć Nowaka. Nie jest to jednak obieg zasłużony, ponieważ – zgodnie z ustaleniami z jednego z powyższych akapitów – ten obieg nie zostałby zdobyty przy bezbłędnej grze obrony (ponieważ zawodnik ten zostałby wyautowany na pierwszej bazie).

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				1	1
PIOTR NOWAK	16				1	



Przykład 262. Pierwszy pałkarz dostaje się na bazę dzięki błędnemu podaniu łącznika na drugą bazę (jest to pierwsza szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego). Kolejny dostaje cztery bole.

Następuje zmiana miotacza.

Trzeci pałkarz odbija hit na lewe zapole (biegacze awansują o jedną bazę).

Kolejny pałkarz odbija szybką piłkę do trzeciobazowego, który ma wystarczająco dużo czasu, by wyautować każdego z biegaczy. Decyduje się na aut **na najbardziej wysuniętym biegaczu**. Jest to druga szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego i pierwsza na koncie Nowaka.

Następny pałkarz również odbija szybką piłkę po ziemi do trzeciobazowego. Ten, ponownie mając okazję na wyautowanie każdego z biegaczy, decyduje się na wyautowanie **najbardziej wysuniętego** z nich. Jest to trzecia szansa na wyautowanie na koncie Kowalskiego i druga na koncie Nowaka.

Szósty pałkarz odbija home run – zostają zdobyte cztery obiegi.

Pierwszymi dwoma obiegami należy obciążyć Kowalskiego (patrz przykład 230). Żaden z nich nie jest jednak obiegiem zasłużonym: przy bezbłędnej grze obrony podczas odbicia czwartego pałkarza nie byłoby biegacza na trzeciej bazie, a trzeciobazowy, autując **najbardziej wysuniętego pałkarza** i żaden obieg nie byłby jeszcze w tym momencie zdobyty.

Odbicie następnego pałkarza było natomiast trzecią szansą na wyautowanie, zatem przy bezbłędnej grze żaden obieg nie zostałby zdobyty.

Pozostałe dwa obiegi obciążają Nowaka i są to zasłużone obiegi (Nowak w momencie ich zdobycia miał na swoim koncie tylko dwie szanse na wyautowanie). Nie są to jednak zasłużone obiegi zaliczone przeciwko drużynie, ponieważ w trakcie tury miały już miejsce trzy szanse na wyautowanie.

Kowalski zakłada strajkaut następnemu pałkarzowi – jest to trzeci aut.

MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
JAN KOWALSKI	49				"	
PIOTR NOWAK	16				"	"

UWAGA: Jeżeli w meczu pojawiły się zasłużone obiegi, które nie były zaliczone przeciwko drużynie, Należy wyszczególnić liczbę ER zaliczonych przeciwko drużynie.

Przykład 263. Zakładamy, że tura przedstawiona w przykładzie 262 była ostatnią w meczu. Od początku meczu w drużynie, która we wspomnianym przykładzie znajduje się w obronie, piłkę narzucał Kowalski, który we wcześniejszych rundach został już obciążony jednym zasłużonym obiegiem, który był zaliczony przeciwko drużynie.

Statystyki miotaczy drużyny, w której grają Kowalski i Nowak będą wyglądały następująco:

	MIOTACZE		WO/LO/SA	BF	AB	R	ER
R	JAN KOWALSKI	49	WO	31	26	III	I
L	PIOTR NOWAK	16	SA	5	5	II	II
							(1)
	RAZEM			36	31	5	3

Jak widać na powyższej ilustracji, suma **wszystkich** ER przyznanych w trakcie meczu miotaczom znajduje się na dole, tj. w wierszu, w którym sumuje się wszystkie hity obiegi itd.

Nad tą sumą jest suma wyłącznie tych zasłużonych obiegów, które są zaliczone przeciwko drużynie, czyli tych, które zostały zdobyte przy mniej niż trzech szansach na wyautowanie. Aby zaznaczyć, iż nie jest to żadna pomyłka, sumę tę należy zawsze zakreślić w kółko.

Jeżeli w meczu nie ma zasłużonych obiegów, które nie są zaliczone przeciwko drużynie (tj. zdobytych w turze po czasie, gdy nastąpiła w tej turze trzecia szansa na wyautowanie), wówczas wartość w kółku byłaby identyczna – dlatego w takich przypadkach nie trzeba wypisywać liczby ER w kółku nad sumą ER.

4. Opis miotaczy

Do opisu miotaczy służą pola w kolumnie **WO/LO/SA** w statystykach miotaczy. Opisy, podobnie jak **GWRBI**, przyznaje się po zakończeniu meczu.

Miotaczowi, który wziął udział w meczu, po zakończeniu spotkania **musi** zostać przyznany jeden z następujących opisów:

- **WINNER (W)** – miotacz zwyciężający;
- **LOSER (L)** – miotacz przegrywający;
- **SAVE (SA)** – miotacz zmieniający, utrzymujący zwycięstwo;
- **STARTER (ST)** – miotacz rozpoczynający mecz;
- **RELIEF (R)** – miotacz zmieniający;
- **FINAL RELIEF (FR)** – miotacz zmieniający, narzucający do końca meczu.

W polach odpowiadających opisom można wpisywać albo pełen opis (np. **WINNER**), albo skrót (odpowiednio: **W**), zasada ta dotyczy wszystkich miotaczy, tzn. nie można opisać jednego miotacza jako **WINNER**, a drugiego jako **FR** (zobacz też przykład 263).

Z wymienionych powyżej opisów **zawsze** trzeba przyznać opisy **WINNER (W)** i **LOSER (L).** Pozostałe opisy przyznaje się tylko, jeżeli w danej drużynie wystąpił więcej niż jeden miotacz – wówczas opis zależy od tego, jakie kryteria ów miotacz spełnia.

Jednemu miotaczowi można przyznać **tylko jeden** opis, nawet, jeżeli zawodnik grający na tej pozycji został zmieniony i w dalszej części meczu powrócił na pozycję miotacza.

WINNER (W) – miotacz zwyciężający

Miotacz zwyciężający jest opisem, który należy przyznać miotaczowi tej drużyny, która zwyciężyła mecz.

Jeżeli w drużynie, która zwyciężyła, był tylko jeden miotacz (nie został zmieniony przez innego zawodnika), wówczas nie ma problemu – miotaczem zwyciężającym jest ten jedyny miotacz. Jeżeli jednak na tej pozycji grało co najmniej dwóch zawodników, należy zastosować się do postanowień przepisu 10.17 PGB:

(a) Zapisowy powinien oznaczyć jako wygrywającego (winner) [W] tego miotacza, którego drużyna uzyskuje prowadzenie w czasie, gdy jest on w grze, lub podczas tury w ataku, w której zostaje on zmieniony, i nie traci tego prowadzenia do końca meczu, chyba że:

(1) jest to miotacz rozpoczynający i stosuje się do niego przepis 10.17 (b);

(2) spełnione są warunki zastosowania przepisu 10.17 (c).

Komentarz do przepisu 10.17 (a): Za każdym razem, gdy wynik zostaje wyrównany, wygrywającego miotacza zaczyna się ustalać od nowa. Jeżeli drużyna przeciwna przejmuje prowadzenie, wszyscy wcześniej zmienieni miotacze tracą możliwość przyznania im statusu miotacza wygrywającego. Jeżeli natomiast miotacz, przy którym drużyna przeciwna przejęła prowadzenie, nie zostaje zmieniony i miota, dopóki jego drużyna nie odzyska prowadzenia, które pozostaje utrzymane do końca meczu, to miotacza tego należy oznaczyć jako wygrywającego.

(b) Jeżeli miotacz, którego drużyna uzyskuje prowadzenie w czasie, gdy jest on w grze, lub podczas tury w ataku, w której zostaje on zmieniony, i nie traci tego prowadzenia do końca meczu, jest miotaczem rozpoczynającym, który nie miotał:

(1) pięciu rund w meczu, w którym jego drużyna rozegrała w obronie co najmniej sześć rund, lub

(2) czterech rund w meczu, w którym jego drużyna rozegrała pięć (i nie więcej) rund w obronie,

zapisowy powinien oznaczyć jako wygrywającego miotacza zmieniającego, o ile jest tylko jeden miotacz zmieniający, lub — jeżeli jest kilku miotaczy zmieniających — tego miotacza zmieniającego, który w opinii zapisowego był najbardziej skuteczny.

Komentarz do przepisu 10.17 (b): W myśl przepisu 10.17 (b) miotacz zmieniający powinien miotać co najmniej jedną rundę lub miotać w czasie, gdy wykonywany jest decydujący aut (należy uwzględnić kontekst meczu, w tym wynik), aby móc oznaczyć go jako wygrywającego. Gdy pierwszy zmieniający miotacz miota skutecznie, zapisowy nie powinien z góry przypisywać mu wygranej, ponieważ przepis wymaga, by status wygrywającego przyznać najbardziej skutecznemu zmieniającemu miotaczowi, a może się zdarzyć, iż któryś z kolejnych miotaczy zmieniających będzie miotał skuteczniej. Określając, który ze zmieniających miotaczy był najbardziej skuteczny, zapisowy powinien wziąć pod uwagę liczbę obiegów, obiegów z winy miotacza i wpuszczonych na bazę biegaczy w czasie występu każdego z miotaczy, uwzględniając zarazem sytuację danego etapu meczu. Jeżeli kilku zmieniających miotaczy było równie skutecznych, zapisowy powinien oznaczyć jako wygrywającego tego z nich, który miotał wcześniej.

(c) Zapisowy nie powinien oznaczać jako wygrywającego miotacza zmieniającego, którego występ był krótki i nieskuteczny, jeżeli co najmniej jeden z kolejnych miotaczy zmieniających skutecznie pomagał swojej drużynie w utrzymaniu prowadzenia. W takim przypadku zapisowy powinien jako wygranego oznaczyć tego z kolejnych miotaczy zmieniających, który w jego opinii był najbardziej skuteczny.

Komentarz do przepisu 10.17 (c): Zapisowy na ogół powinien (choć nie musi) uznać występ zmieniającego miotacza za krótki i nieskuteczny, gdy miotacz ten miota krócej niż jedną rundę i pozwala drużynie przeciwnej na zdobycie dwóch lub więcej obiegów liczonych przeciwko miotaczowi (również jeżeli obciążają one poprzedniego miotacza). Komentarz do przepisu 10.17 (b) dostarcza wskazówek co do wybierania wygrywającego miotacza spośród kilku zmieniających miotaczy.

UWAGA: W softballu miotacza wygrywającego określa się w ten sam sposób, różnią się jedynie minimalne wartości rozegranych rund dla miotacza rozpoczynającego. Zgodnie z przepisem 12, sek. 6 oficjalnych przepisów gry w softball *miotaczowi przyznaje się zwycięstwo w następujących sytuacjach:*

a. Gdy jest on miotaczem rozpoczynającym mecz, i miotał w przynajmniej czterech zmianach, i jego drużyna nie tylko była na prowadzeniu gdy został on zmieniony, ale pozostaje na prowadzeniu przez pozostałą część meczu.

b. Gdy mecz się zakończy po pięciu zmianach gry, i miotacz rozpoczynający miotał w przynajmniej trzech zmianach, i jego drużyna zdobyła więcej obiegów niż druga drużyna w momencie zakończenia meczu.

LOSER (L) – miotacz przegrywający

Miotacz przegrywający musi być oczywiście zawodnikiem drużyny przegranej.

Opis ten przyznawany jest miotaczowi, który jest *odpowiedzialny za obieg, który dał drużynie przeciwnej utrzymane do końca meczu prowadzenie* [PGB 10.17 d)].

Innymi słowy miotaczem przegrywającym jest ten miotacz, który **jest odpowiedzialny** (zobacz rozdział 2. aktualnej części podręcznika) za **zwycięski obieg** (zobacz rozdział 12 w poprzedniej części podręcznika).

W softballu opis miotacza przegrywającego przyznaje się dokładnie na tej samej zasadzie:

Miotaczowi przyznaje się przegraną, niezależnie od ilości miotanych rund, jeżeli jest zmieniony, gdy jego drużyna przegrywa i nie udaje jej się wyrównać wyniku, ani wyjść na prowadzenie w pozostałej części meczu [Przepisy gry w softball, przepis 12, sek.7].

SAVE (S) – miotacz zmieniający, utrzymujący zwycięstwo

Sędzia techniczny *powinien przyznać miotaczowi save, jeżeli ów miotacz spełnia następujące cztery kryteria:*

(a) jest ostatnim miotaczem w meczu wygranym przez jego drużynę;

(b) nie jest wygranym miotaczem;

(c) zostaje mu przyznana co najmniej 1/3 rozegranej rundy [IP];

(d) spełnia jeden z poniższych warunków:

(1) rozpoczyna miotanie, gdy przewaga jego drużyny nad drużyną przeciwną nie przekracza trzech obiegów, i miota co najmniej jedną rundę;

(2) rozpoczyna miotanie (niezależnie od stanu boli i strajków), gdy zawodnik reprezentujący potencjalny remisujący obieg jest na bazie, w boksie pałkarza lub na stanowisku dla rozgrzewającego się pałkarza (tzn. zawodnik ten jest na bazie lub jest jednym z dwóch kolejnych pałkarzy, z którymi dany miotacz się skonfrontuje);

(3) miota co najmniej trzy rundy [PGB 10.19].

UWAGA: W softballu opisu **SAVE (S)** nie przyznaje się.

STARTER (ST) – miotacz rozpoczynający mecz

Opis ten przyznaje się miotaczowi, który rozpoczyna mecz (jest miotaczem narzucającym od jego początku) i nie jest ani miotaczem wygrywającym, ani miotaczem przegrywającym.

FINAL RELIEF (FR) – miotacz zmieniający, kończący mecz

Opis ten przyznaje się miotaczowi, który kończy mecz (jest miotaczem narzucającym aż do jego zakończenia) i nie jest ani miotaczem wygrywającym, ani miotaczem przegrywającym, ani miotaczem utrzymującym zwycięstwo.

RELIEF (R) – miotacz zmieniający

Opis ten należy przyznać wszystkim miotaczom, którym nie można przyznać żadnego z poprzednich opisów.

UWAGA: Opisy **ST**, **R** i **FR** przyznaje się zarówno w baseballu, jak i w softballu.

Przydzielanie opisów miotaczom po zakończeniu meczu

Jeżeli w danej drużynie było co najmniej dwóch miotaczy w meczu, najłatwiej przydzielać opisy zgodnie z poniższym schematem:

- **Drużyna, która zwyciężyła:**

  1. WINNER,
  2. SAVE (jeżeli przydzielenie opisu jest możliwe),
  3. STARTER (jeżeli możliwe),
  4. FINAL RELIEF (jeżeli możliwe).
  Wszyscy pozostali miotacze (jeżeli są) powinni być opisani jako **RELIEF.**

- **Drużyna, która przegrała:**

  1. LOSER
  2. STARTER (jeżeli możliwe),
  3. FINAL RELIEF (jeżeli możliwe).
  Wszyscy pozostali miotacze (jeżeli są) powinni być opisani jako **RELIEF.**

Aby lepiej przyswoić sobie zasady przyznawania opisów rozpatrzmy przykłady kilkunastu meczów baseballowych. Każdy przykład będzie wariantem wyjazdowego meczu Demonów u Silesii (Silesia jest gospodarzem).

Wszystkie przykłady pochodzą z podręcznika IBAF. Dla ułatwienia każdy przykład rozpocznie się od wypisania nazwisk wszystkich miotaczów, którzy wzięli udział w meczu, w kolejności ich pojawiania się. Nazwiska będą oznaczone kolorami odpowiadającymi zaznaczeniom na tabelce – zaznaczenia będą symbolizowały rundy, podczas których dany miotacz narzucał piłkę zawodnikom drużyny przeciwnej.

Przykład 264. Silesia wygrała 3:1. Miotali:

DEMONY: NOWAK (8 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (9 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	0	0	0	0	0	1	0	0							1
SILESIA	1	0	0	0	0	0	2	0	X							3

Jest to najprostszy z możliwych przykładów. Nie było żadnych zmian miotaczy. Strzałkę należy opisać jako **WINNER**, a Nowaka jako **LOSER**.

Przykład 265. Demony wygrały 8:7. Miotali:

DEMONY: NOWAK (6 IP), HRYNIOWSKI (3 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (9 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	3	1	0	4	0	0	0	0							8
SILESIA	1	0	0	6	0	0	0	0	0							7

Zwycięski obieg to ostatni obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- NOWAK – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; jest miotaczem rozpoczynającym, który miotał przez 6 rund).

- HRYNIOWSKI – **SAVE** (miotał do końca meczu, utrzymał prowadzenie swojej drużyny, miotał podczas 3 rund).

Jedyny miotacz Silesii – STRZAŁKA – zostaje opisany jako **LOSER**.

Przykład 266. Silesia wygrała 16:7. Miotali:

DEMONY: NOWAK (8 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (5 IP), MULARCZYK (4 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	0	0	5	0	2	0	0	0							7
SILESIA	2	0	6	1	4	0	3	0	X							16

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Silesię.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; jest miotaczem rozpoczynającym, który miotał przez 5 rund).

- MULARCZYK – **SAVE** (miotał do końca meczu, utrzymał prowadzenie swojej drużyny, miotał podczas 4 rund).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **LOSER**.

Przykład 267. Silesia wygrała 6:5. Miotali:

DEMONY: NOWAK (8 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (5 IP), MULARCZYK (4 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	0	2	2	1	0	0	0	0							5
SILESIA	1	0	2	1	1	0	1	0	X							6

Zwycięski obieg to ostatni obieg zdobyty przez Silesię.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- MULARCZYK – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; ilość rund, podczas których narzucał, jest nieistotna, ponieważ nie jest on miotaczem, który rzucał od początku meczu).

- STRZAŁKA – **STARTER** (miotał od początku meczu i nie jest miotaczem wygrywającym).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **LOSER**.

Przykład 268. Demony wygrały 5:4. Miotali:

DEMONY: NOWAK (9 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (3 IP), MULARCZYK (6 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	2	1	0	0	0	2	0	0							5
SILESIA	0	2	0	1	1	0	0	0	0							4

Zwycięski obieg to ostatni obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- MULARCZYK – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- STRZAŁKA – **STARTER** (miotał od początku meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **WINNER**.

Przykład 269. Demony wygrywają 15:5. Miotali:

DEMONY: NOWAK (7 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (4 IP), MULARCZYK (3 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	2	6	2	0	0	0	5									15
SILESIA	0	0	0	2	0	3	0									5

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- MULARCZYK – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **WINNER**.

Przykład 270. Silesia wygrywa 14:1. Miotali:

DEMONY: NOWAK (6 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (5 IP), MULARCZYK (2 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	0	0	0	0	0	1									1
SILESIA	2	4	0	0	6	2	X									14

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Silesię.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; jest miotaczem rozpoczynającym, który miotał przez 5 rund).

- MULARCZYK – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem wygrywającym).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **LOSER**.

Przykład 271. Demony wygrały 12:2. Miotali:

DEMONY: NOWAK (3 IP), HRYNIOWSKI (6 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (2 IP), MULARCZYK (7 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	0	5	0	1	0	1	3	2	0							12
SILESIA	0	0	0	0	2	0	0	0	0							2

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- NOWAK – **STARTER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg, jednak nie rzucał w czasie wymaganej minimalnej ilości rund).

- HRYNIOWSKI – **WINNER** (jest to jedyny miotacz zmieniający, a miotaczowi rozpoczynającemu nie można przypisać zwycięstwa).

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- MULARCZYK – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Przykład 272. Demony wygrywają 16:7. Miotali:

DEMONY: NOWAK (2 IP), HRYNIOWSKI (7 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (2 IP), MULARCZYK (7 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	4	5	0	0	0	1	3	3	0							16
SILESIA	3	3	0	0	1	0	0	0	0							7

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- NOWAK – **STARTER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg, jednak nie rzucał w czasie wymaganej minimalnej ilości rund).

- HRYNIOWSKI – **WINNER** (jest to jedyny miotacz zmieniający, a miotaczowi rozpoczynającemu nie można przypisać zwycięstwa).

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- MULARCZYK – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Przykład 273. Silesia wygrywa 9:1. Miotali:

DEMONY: NOWAK (2 IP), HRYNIOWSKI (6 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (5 IP), MULARCZYK (4 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	1	0	0	0	0	0	0	0	0							1
SILESIA	2	1	3	0	0	3	0	0	X							9

Zwycięski obieg to drugi obieg zdobyty przez Silesię.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; jest miotaczem rozpoczynającym, który miotał przez 5 rund).

- MULARCZYK – **SAVE** (miotał do końca meczu, utrzymał prowadzenie swojej drużyny, miotał podczas 4 rund).

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- NOWAK – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- HRYNIOWSKI – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Przykład 274. Demony wygrywają 5:4. Miotali:

DEMONY: NOWAK (6 IP), HRYNIOWSKI (3 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (6 IP), MULARCZYK (3 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	1	1	3	0	0	0	0	0	0							5
SILESIA	1	0	1	0	0	0	2	0	0							4

Zwycięski obieg to obieg zdobyty przez Demony w drugiej rundzie.

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- NOWAK – **WINNER** (w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; jest miotaczem rozpoczynającym, który miotał przez 6 rund).

- HRYNIOWSKI – **SAVE** (miotał do końca meczu, utrzymał prowadzenie swojej drużyny, miotał podczas 3 rund).

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- MULARCZYK – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

Przykład 274. Demony wygrywają 13:9. Miotali:

DEMONY: NOWAK (9 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (3 IP), MULARCZYK (1 IP), PRADELA (5 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	1	0	5	4	2	1	0	0	0							13
SILESIA	0	0	3	0	4	0	2	0	0							9

Zwycięski obieg to pierwszy obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- PRADELA – **FINAL RELIEF** (miotał do końca meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

- MULARCZYK –**RELIEF** (nie można mu przyznać ani opisu **LOSER**, ani **STARTER**, ani **FINAL RELIEF**).

Jedyny miotacz Demonów - NOWAK – zostaje opisany jako **WINNER**.

Przykład 275. Demony wygrywają 10:9. Miotali:

DEMONY: NOWAK (5 IP), HRYNIOWSKI (4 IP)

SILESIA: STRZAŁKA (2 IP), MULARCZYK (3 IP), PRADELA (4 IP)

DRUŻYNY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	WYNIK
DEMONY	1	0	4	0	4	0	0	1	0							10
SILESIA	0	2	1	3	0	3	0	0	0							9

Zwycięski obieg to ostatni obieg zdobyty przez Demony.

Miotaczy Demonów opisuje się jako:

- HRYNIOWSKI – **WINNER** (j w czasie, gdy to on był miotaczem jego drużyna zdobyła zwycięski obieg; ilość rund, podczas których narzucał, jest nieistotna, ponieważ nie jest on miotaczem, który rzucał od początku meczu).

- NOWAK – **STARTER** (miotał od początku meczu i nie jest miotaczem wygrywającym).

Miotaczy Silesii opisuje się jako:

- STRZAŁKA – **STARTER** (miotał od początku meczu i nie jest miotaczem przegrywającym).

- PRADELA – **LOSER** (jest on obciążony zwycięskim obiegiem, tj. jest odpowiedzialny za zdobycie tego obiegu).

- MULARCZYK –**RELIEF** (nie można mu przyznać ani opisu **LOSER**, ani **STARTER**, ani **FINAL RELIEF**).

5. Zmiana miotacza przy określonym stanie boli i strajków

Jeżeli następuje zmiana miotacza, to wszelkie efekty podejścia ofensywnego pałkarza (takie jak hity, bazy darmo, odbicia poświęcające i strajkauty, ale również i BF i AB), któremu narzuca nowy zawodnik, powinny być oczywiście przypisane zmieniającemu miotaczowi.

Powyższa zasada obowiązuje zawsze, gdy zmiana miotacza następuje pomiędzy jednym a drugim pałkarzem.

Sytuacja komplikuje się, jeżeli miotacz jest zmieniany, gdy pałkarz ma już pewną ilość boli i/lub strajków.

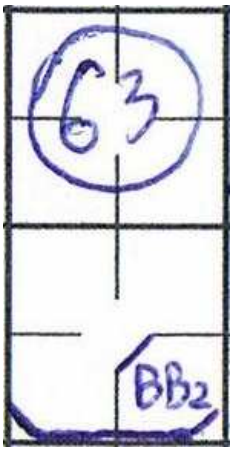
Jeżeli zmiana miotacza następuje w trakcie podejścia ofensywnego i stan boli i strajków jest korzystniejszy dla pałkarza niż dla miotacza, nowego miotacza nie należy obciążać odpowiedzialnością, gdy pałkarz otrzyma bazę darmo z powodu boli [BB].

(1) Jeżeli w momencie zmiany miotaczy stan pałkarza to

2 bole, 0 strajków,
2 bole, 1 strajk,
3 bole, 0 strajków,
3 bole, 1 strajk,
3 bole, 2 strajki,

i pałkarz dostaje bazę darmo z powodu boli, sędzia techniczny powinien przyznać pałkarza oraz bazę darmo z powodu boli zmienionemu miotaczowi.

(2) Każdy inny rezultat podejścia ofensywnego opisanego powyżej pałkarza, taki jak zdobycie bazy w wyniku hita, błędu, wyboru obrońcy, autu z wymuszeniem czy uderzenia narzutem, powinien skutkować przyznaniem pałkarza i jego zagrywki zmieniającemu miotaczowi [PGB 10.16 h)].



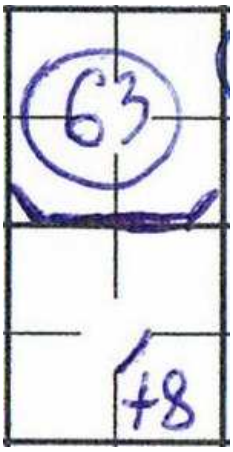
Przykład 276. Po aucie na pierwszej bazie na stanowisko pałkarza wchodzi następny zawodnik ataku. Dostaje on **2 bole i 1 strajk**, po czym następuje zmiana miotacza (trzymając się poprzednich przykładów – powiedzmy, że Kowalskiego zmienia Nowak).

Nowak rzuca dwie niecelne piłki, których pałkarz nie próbuje odbijać – sędzia ogłasza bazę darmo z powodu boli.

Pałkarzowi należy zapisać PA i BB, a **Kowalskiemu** BB.

Zmianę miotacza zaznacza się dopiero po pałkarzu, który dostał bazę darmo,

ponieważ baza ta, razem z BF będą zaliczone jeszcze na konto Kowalskiego.



Przykład 277. Ta sama sytuacja co poprzednio, jednak tym razem pałkarz odbija jeden z narzutów Nowaka na środkowe zapole (hit).

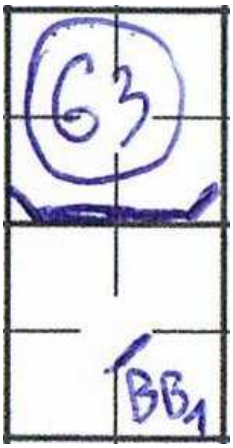
Pałkarzowi należy zapisać PA, AB i H, a **Nowakowi** H.

Zmianę miotacza zaznacza się jeszcze przed pałkarzem, który odbił hit, co oznacza, iż zawodnik ten (wraz z jego akcjami) będzie obciążał nowego miotacza.

Jeżeli w momencie zmiany miotaczy stan pałkarza to

2 bole, 2 strajki,
1 bol, 2 strajki,
1 bol, 1 strajk,
1 bol, 0 strajków,
0 boli, 2 strajki,
0 boli, 1 strajk,

sędzia techniczny powinien przyznać pałkarza i każdy rezultat jego podejścia ofensywnego zmieniającemu miotaczowi [PGB 10.16 h) 3)].



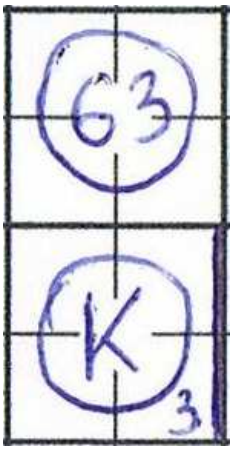
Przykład 278. Po aucie na pierwszej bazie na stanowisko pałkarza wchodzi następny zawodnik ataku. Dostaje on **2 bole i 2 strajki**, po czym następuje zmiana miotacza (Kowalskiego zmienia Nowak).

Nowak rzuca dwie niecelne piłki, których pałkarz nie próbuje odbijać – sędzia ogłasza bazę darmo z powodu boli.

Pałkarzowi należy zapisać PA i BB, a **Nowakowi** BB.

Jeżeli to pałkarz zostaje zmieniony w czasie, gdy zmieniany zawodnik ma już pewną ilość boli i strajków, należy wziąć pod uwagę przepis 10.15 b):

Jeżeli pałkarz mający na koncie dwa strajki zostaje zmieniony i zmieniający go zawodnik dostaje trzeci strajk, zapisowy powinien przyznać strajkaut [K] i konfrontację ofensywną [AB] pierwszemu pałkarzowi. Jeżeli natomiast zawodnik zmieniający tego pałkarza kończy podejście ofensywne w jakikolwiek inny sposób, wliczając w to bazę darmo z powodu boli [BB], zapisowy powinien przyznać wynik podejścia zmiennikowi.

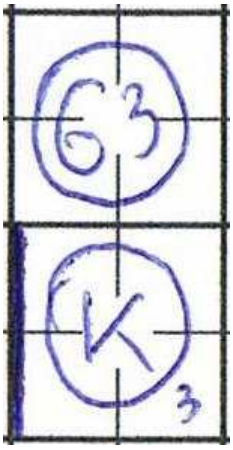


Przykład 279. Po aucie na pierwszej bazie na stanowisko pałkarza wchodzi następny zawodnik ataku. Dostaje on **2 bole i 2 strajki**, po czym zostaje zmieniony przez innego zawodnika.

Nowy zawodnik nie trafia w pierwszy narzut – sędzia ogłasza strajkaut.

PA, AB oraz K należy przyznać zmienionemu zawodnikowi mimo, iż to nowy zawodnik dostał w rzeczywistości trzeci strajk.

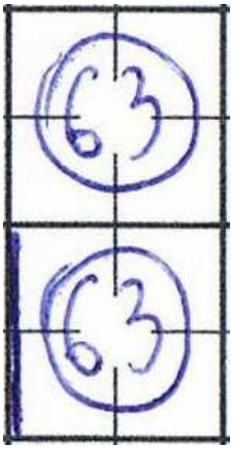
W części centralnej fakt, iż dane zagrywki są przypisane nowemu zawodnikowi odnotowuje się poprzez narysowanie pionowej kreski. Akcje po lewej od tej kreski dotyczą poprzedniego (zmienionego) zawodnika, natomiast zapis po prawej od niej dotyczy nowego (zmieniającego) zawodnika. Zagadnienie to zostanie omówione szerzej w następnej części podręcznika, dotyczącej odnotowywania zmian zawodników (s. 202).



Przykład 280. Po aucie na pierwszej bazie na stanowisko pałkarza wchodzi następny zawodnik ataku. Dostaje on **1 strajk**, po czym zostaje zmieniony przez innego zawodnika.

Nowy zawodnik dwukrotnie nie trafia w narzuty – sędzia ogłasza strajkaut.

PA, AB oraz K należy przyznać zmieniającemu zawodnikowi, ponieważ zawodnik, którego on zmienił, miał w momencie zmiany mniej niż dwa strajki na koncie.



Przykład 281. Po aucie na pierwszej bazie na stanowisko pałkarza wchodzi następny zawodnik ataku. Dostaje on **2 strajki**, po czym zostaje zmieniony przez innego zawodnika.

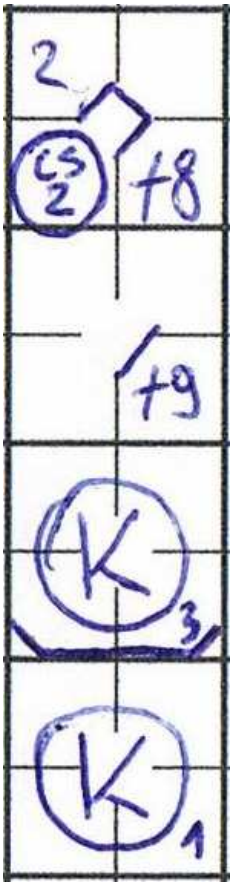
Nowy zawodnik odbija po ziemi do łącznika i zostaje wyautowany na pierwszej bazie.

PA oraz AB należy przyznać zmieniającemu zawodnikowi.

WAŻNE: Jeżeli ma miejsce któraś z wymienionych w tym rozdziale sytuacji, zawsze należy zapisywać stan zmienionego pałkarza. Jeżeli natomiast zawodnik zostanie zmieniony zanim zostanie oddany narzut, tzn. w sytuacji, gdy pałkarz ten miał 0 boli i 0 strajków, odnotowywanie tego stanu jest oczywiście zbędne.

UWAGA: W razie potrzeby na odwrocie arkusza gospodarzy należy odnotowywać również to, czy w momencie zmiany byli na bazach jacyś biegacze. Z reguły nie jest to jednak konieczne.

Przyjrzyjmy się zatem przykładowej sytuacji, w której trzeba odnotować to, czy w trakcie zmiany miotacza na bazie był obecny biegacz.



Przykład 281. Analizując ilustrację po lewej nie sposób stwierdzić, czy udaremniona próba kradzieży nastąpiła przed, czy po zmianie miotacza.

Dlatego ważne jest by w takiej sytuacji w notatkach zaznaczyć to, iż podczas danej zmiany miotacza w danej rundzie na pierwszej i trzeciej bazie znajdowali się biegacze, lub to, że podczas tej zmiany miotacza obecny był tylko biegacz na pierwszej bazie.

Sędzia techniczny musi być uczulony na takie sytuacje, ponieważ jeżeli nie będzie w stanie przypomnieć sobie tej sytuacji, nie będzie określić, któremu z miotaczy przypisać 2/3 IP, a któremu 1/3 IP z tej tury.

Część 7

Zmiany zawodników

Wyróżnia się dwa rodzaje zmian:

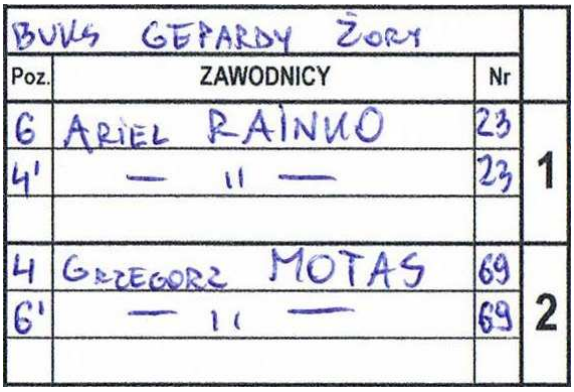
1) Zmiany wewnętrzne;

2) Zmiany zawodników.

Zmiany wewnętrzne

Są to zmiany pomiędzy grającymi zawodnikami, tj. takie, w których zawodnicy zamieniają się pozycjami.

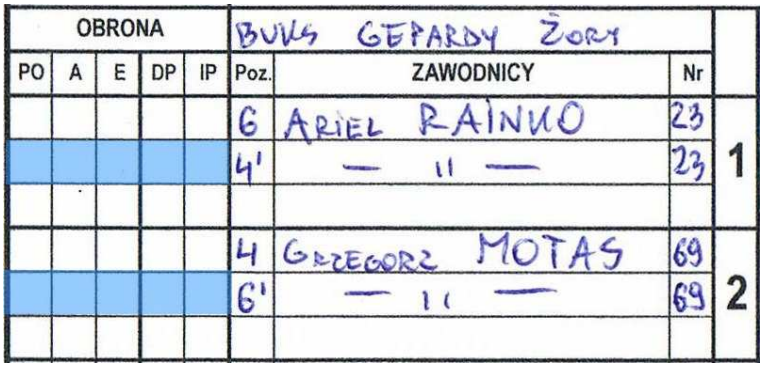
Przykład 282. Łącznik i drugobazowy zamieniają się pozycjami.



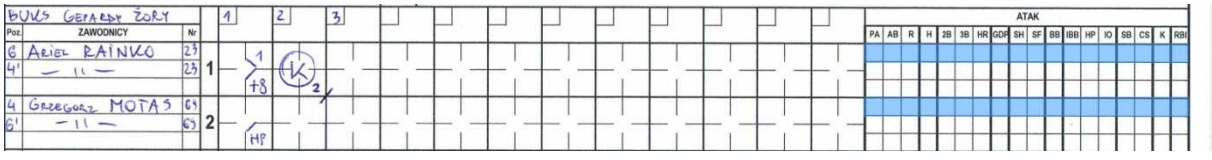
Nie trzeba przepisywać nazwiska – można zastosować znak powtórzenia. Zawsze natomiast należy przepisać numer zawodnika.

W kolumnie odpowiadającej pozycjom należy wpisać nowe pozycje zawodników. W tym celu poza odpowiednią cyfrą należy dodać apostrof, dopuszczalne jest także zapisywanie odpowiedniej cyfry w indeksie górnym (tak, jak potęgę).

Od tej chwili wszystkie statystyki defensywne „nowych” obrońców powinny być zapisywane w odpowiednich wierszach (zaznaczone na poniższej ilustracji).

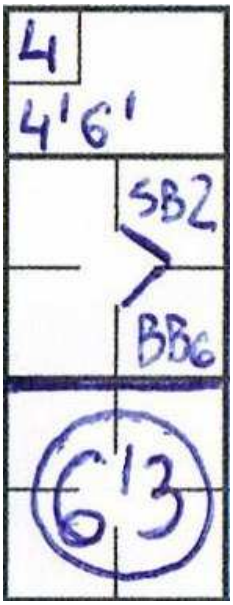


Statystyki ofensywne natomiast powinny być zapisywane nadal w tym samym wierszu (jest to zrozumiałe, ponieważ w ataku nie nastąpiła praktycznie żadna zmiana).



Przy każdej zmianie (i wewnętrznej, i zawodnika) warto również od razu wpisać wartość IP rozegraną na danej pozycji (ułatwi to późniejsze podsumowywanie statystyk defensywnych).

Poza wpisaniem zmiany w kolejności odbijania należy także zaznaczyć **na arkuszu drużyny przeciwnej** fakt, że mamy do czynienia z nowymi obrońcami.



W tym celu należy wpisać numery nowych obrońców w polu obok numeru rundy, w której nastąpiła zmiana.

Moment, w którym nastąpiła zmiana należy także zaznaczyć w części centralnej, rysując poziomą kreskę nad kwadratem tego zawodnika, który odbijał będzie już w sytuacji, gdy mamy „nowych" obrońców.

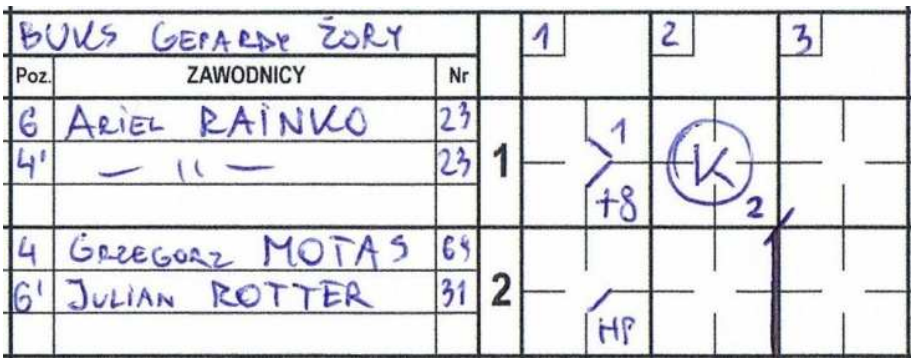
Od tego momentu wszelkie asysty, wyautowania i błędy „nowego" obrońcy należy zaznaczać tak, jak jego pozycję wpisaną w kolejności odbijania. Dzięki temu na przykładzie obok jest oczywiste, że autorem asysty jest MOTAS (6'), a nie RAINKO (6).

Każdy następny zawodnik grający na pozycji łącznika będzie oznaczany jako 6'', kolejny – 6''' itd. Jak zostało już napisane, można identyfikować nowych obrońców także cyframi w indeksie górnym – w tym przykładzie MOTAS byłby oznaczony jako 6^1, ewentualny kolejny łącznik jako 6^2 itd.

Zmiany zawodników

Są to zmiany, gdy do gry zostaje wprowadzony nowy zawodnik z ławki rezerwowych.

Przykład 283. Sytuacja jak w przykładzie 282, jednak tym razem MOTAS zostaje zmieniony przez ROTTERA, który do tej pory siedział na ławce rezerwowych (nie grał).

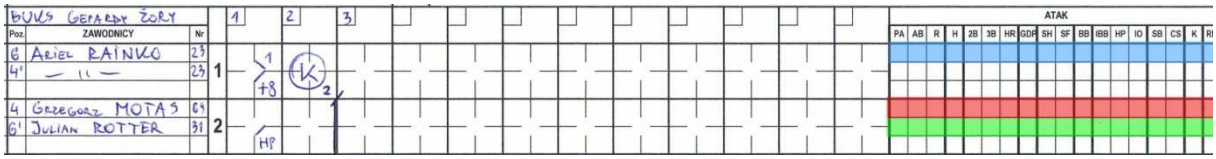


Poza zmianami w kolejności odbijania (nazwisko, numer i pozycja) należy zaznaczyć również pionową kreską miejsce, od którego odpowiednie pola części centralnej będą służyły do opisu akcji nowego zawodnika. Zaznacza się to poprzez narysowanie pionowej kreski, dzięki której wiadomo, że kwadraty po lewej od niej dotyczą MOTASA, a te po prawej – ROTTERA.

Oczywiście zmiany należy zaznaczyć także na arkuszu drużyny przeciwnej (na tej samej zasadzie, jak w poprzednim przykładzie.

Statystyki defensywne będą wpisywane w nowych wierszach (podobnie, jak to miało miejsce w poprzednim przykładzie).

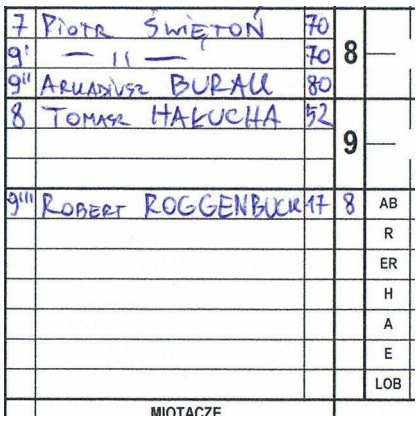
Zmiana RAINKO to zmiana wewnętrzna, zatem w jego przypadku także statystyki ofensywne będą zapisywane w tym samym wierszu (tak, jak w poprzednim przykładzie). Wszelkie statystyki ROTTERA powinny jednak być odnotowywane w odpowiednim wierszu.



UWAGA: Jeżeli następuje zmiana wewnętrzna zawodnika grającego np. na pozycji łącznika (przechodzi on na drugą bazę) i w dalszej części meczu zawodnik ten wraca na poprzednio zajmowaną pozycję, wówczas otrzymuje on swój „pierwotny" numer.

Jeżeli w meczu z przykładu 282 w którejś z kolejnych rund RAINKO i MOTAS powróciliby na swoje pozycje, wówczas w odpowiednich polach w kolumnie **Poz.** należy wpisać 6, a nie 6'' (RAINKO) oraz 4, a nie 4'' (MOTAS).

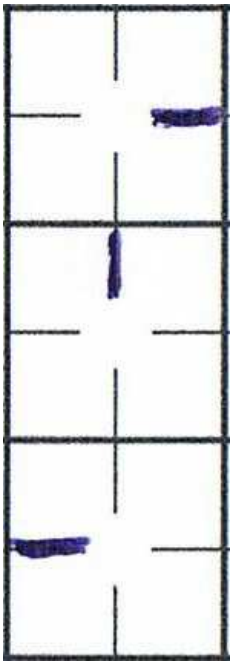
Jeżeli na jednym miejscu w kolejności odbijania nastąpiły trzy zmiany, wówczas należy skorzystać z pierwszego z dodatkowych pól pod „właściwą" kolejnością odbijania (czyli pod polami odpowiadającymi dziewiątemu pałkarzowi). W takim przypadku poza pozycją, nazwiskiem i numerem stroju należy również zaznaczyć numer z kolejności odbijania w polu po prawej stronie.



Przykład 284. Na **ósmej** pozycji w kolejności odbijania były już dwie zmiany. Następuje kolejna zmiana ósmego pałkarza – w miejsce BURAKA wchodzi ROGGENBUCK.

WAŻNE: Jeżeli następuje zmiana na pozycji miotacza lub łapacza, należy wypisać nowego zawodnika także w statystykach miotacza lub w statystykach łapacza.

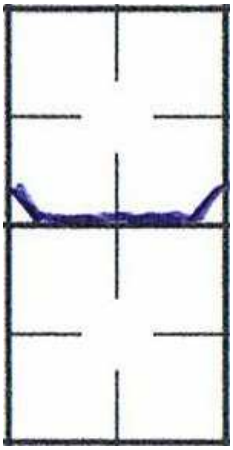
Zmiana biegacza



Gdy zostaje zmieniony biegacz zmianę odnotowuje się poprzez pogrubienie linii symbolizującej tę bazę, którą zajmował dany biegacz w momencie, gdy owa zmiana nastąpiła.

Na ilustracji pokazano przykłady zaznaczania zmiany biegacza na pierwszej, drugiej i trzeciej bazie.

Zmiana miotacza



Jeżeli następuje zmiana miotacza to na arkuszu drużyny przeciwnej zamiast samej poziomej kreski należy odnotować to, rysując poziomą kreskę wraz z ukośnymi zakończeniami – zgodnie z przykładem po lewej.

Dzięki temu będzie wiadomo, iż zaczynamy od nowa liczenie baz darmo z powodu boli [BB] oraz strajk autów [K]. Ponadto łatwo będzie odnaleźć moment zmiany miotacza, co przyda się przy podsumowywaniu statystyk miotaczy.

Część 8

Zakończenie meczu

W momencie gdy sędzia główny ogłasza koniec meczu, praca sędziów boiskowych dobiega końca. Sędzia techniczny natomiast ma obowiązek uzupełnić i podsumować protokół, a czasem – w zależności od ustaleń ciała zarzucającego daną ligą czy turniejem – musi również spisać raport z meczu.

W tej części zostaną przedstawione krok po kroku czynności, jakie musi dokonać sędzia techniczny, by protokół był kompletny (kwestie raportów uzgadnia wspomniane wcześniej odpowiednie ciało, w związku z czym nie będzie to omawiane w tym podręczniku).

Przejdźmy zatem do omówienia, co należy uzupełnić – krok po kroku.

1. Uzupełnienie nagłówków

W ramach uzupełnienia nagłówków należy:

a) na arkuszu gości:

1) wpisać godzinę zakończenia meczu;

2) wpisać czas meczu, uwzględniając przerwy;

3) jeżeli nie ma notatek – wykreślić (znak „-„) pole **Notatki**; jeżeli są jakiekolwiek notatki, należy to pole zaznaczyć (znak „x")

4) uzupełnić tabelę – należy zsumować obiegi dla każdej z drużyn w kolumnie **WYNIK**; rundy, które nie zostały rozegrane, należy pozostawić puste.

UWAGA: Jeżeli z powodu wygranej gospodarzy któraś runda nie jest dogrywana, tj. gospodarze, mając w ostatniej rundzie prowadzenie, nie wchodzą już do ataku, wówczas odpowiedniego pola nie należy pozostawiać pustego – zamiast tego należy wpisać znak „X".

Jeżeli mecz zostaje zakończony przed regulaminową liczbą rund (np. po piątej rundzie w softballu czy po siódmej rundzie w baseballu, o ile rozgrywane są mecze dziewięciorundowe), pozostałe pola odnoszące się do nierozegranych „regulaminowych" rund także muszą pozostać puste (patrz przykłady 269 i 270).

b) na arkuszu gospodarzy:

1) wpisać wynik końcowy;

2) zebrać podpisy sędziego głównego oraz trenerów/kierowników obu drużyn.

UWAGA: Wyłącznie w kompetencji sędziego technicznego są decyzje związane z oceną (takie, jak np. to, czy dana zagrywka to hit, czy błąd) i żaden trener, zawodnik czy kierownik nie może takiej decyzji podważać (podobnie, jak to jest z decyzjami bol/strajk w przypadku sędziego głównego).

Z drugiej strony obowiązkiem sędziego technicznego jest protokołowanie zgodnie z regułami PGB i nie może on podejmować decyzji z nimi sprzecznych. Przepis 10.01 konstytuuje funkcję

sędziego technicznego – jest w nim również mowa o tym, iż trener/kierownik/zawodnik może się zwrócić do PZBall z prośbą o anulowanie określonej decyzji sędziego technicznego, o ile posiada dowody mogące prowadzić do takiego anulowania. Takie zachowanie należy oczywiście traktować tak samo, jak protest odnośnie decyzji sędziego boiskowego.

2. Przyznanie GWRBI

Następnym krokiem jest wypełnienie pól **GWRBI** na obu arkuszach. Na arkuszu drużyny, która przegrała, należy oczywiście wpisać „BRAK". Natomiast na arkuszu drużyny, która zwyciężyła, należy wpisać imię i nazwisko (wg schematu „Imię NAZWISKO") zawodnika, któremu zostaje przyznane GWRBI, lub należy wpisać słowo „BRAK", jeżeli zwycięski obieg nie został zdobyty dzięki niczyjej asyście ofensywnej. Szczegóły dotyczące przyznawania GWRBI zostały już omówione w części 5, rozdz. 12).

3. Opisy miotaczy

Po przyznaniu GWRBI należy przyznać opisy wszystkim miotaczom, którzy wzięli udział w meczu. Szczegóły dotyczące przyznawania tych opisów zostały omówione w części 6. rozdz. 4.

4. Podsumowanie statystyk meczowych i uzupełnienie bilansu statystyk

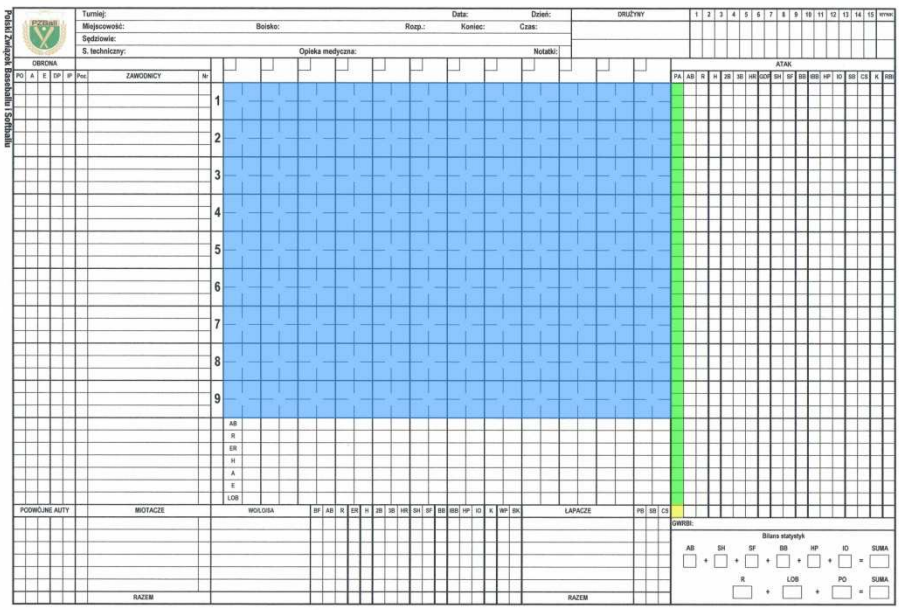
Najbardziej czasochłonną i jednocześnie ostatnią czynnością, jaką musi wykonać sędzia techniczny po zakończeniu meczu, jest podsumowanie statystyk meczowych. Podliczając wszystkie poszczególne kategorie statystyczne warto sprawdzić, czy żadna z nich nie została pominięta, tj. czy np. przy skomplikowanych zagrywkach nie zapomnieliśmy komuś zapisać hita, błędu, asysty itp.

Począwszy od następnej strony podsumowywanie statystyk przedstawione zostanie krok po kroku. Oczywiście nie jest istotne, od którego arkuszu rozpoczniemy podsumowywanie.

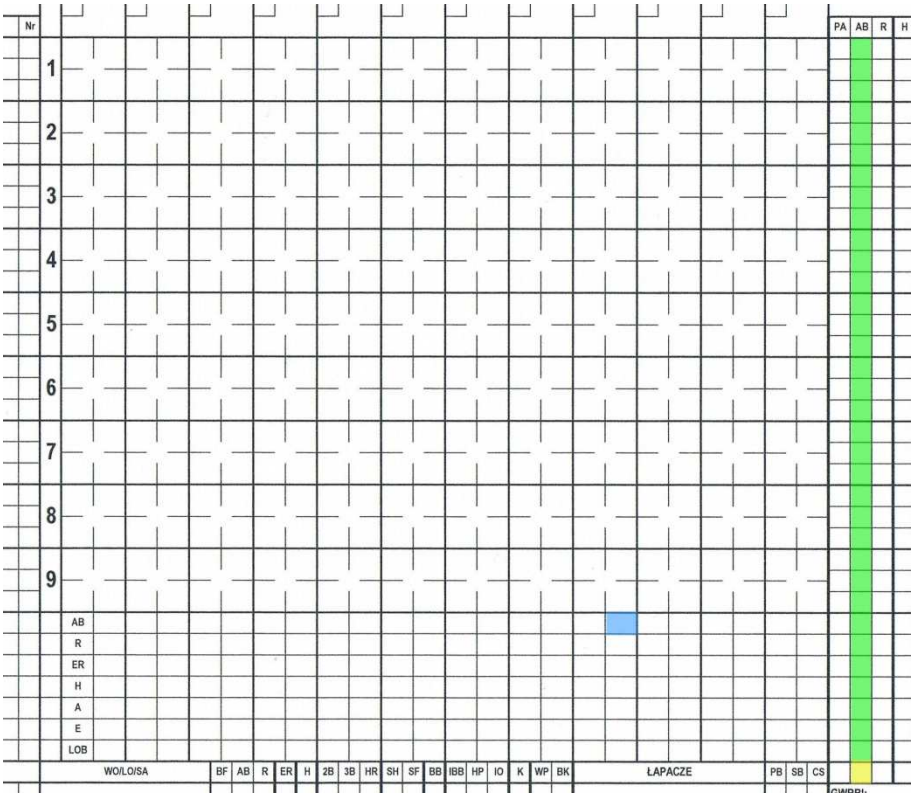
1. <u>Podsumowanie statystyk ofensywnych.</u>

Wszystkie **indywidualne statystyki ofensywne** podsumowuje się w **ostatnim wierszu**:

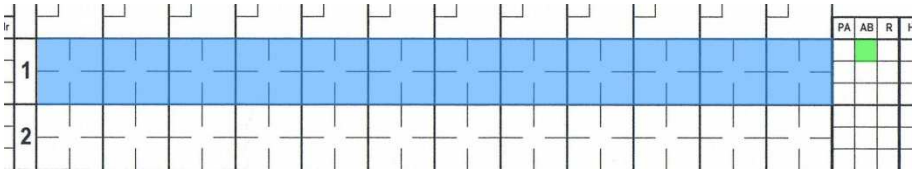
Najlepiej oczywiście podliczać po kolei, od lewej do prawe. Pierwszą kategorią statystyczną, jaką należy podsumować, są podejścia ofensywne – **PA**. Należy policzyć **wszystkie podejścia ofensywne poszczególnych zawodników** i ich sumę wpisać w **polu w ostatnim wierszu**. Po policzeniu wszystkich podejść ofensywnych przyznanych poszczególnym zawodnikom warto sprawdzić, czy jakieś PA nie umknęło naszej uwadze, gdy protokołowaliśmy podczas meczu. W tym celu wystarczy policzyć **wszystkie kwadraty w części centralnej, w których zostało cokolwiek zapisane** (pamiętając, aby pomijać te kwadraty, w których zapisano **LT** – oznaczają one pominięty udział danego zawodnika w ataku – i nie przyznaje się za nie **PA**).



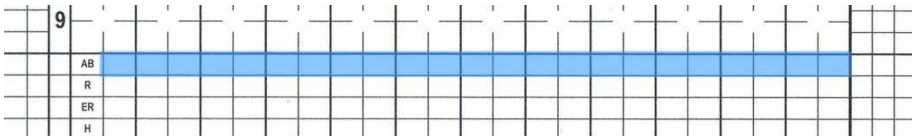
Następnie należy podliczyć wszystkie konfrontacje ofensywne – **AB**. Po podliczeniu wszystkich **AB przyznanych poszczególnym zawodnikom** sumę należy wpisać w **ostatnim polu**. Aby sprawdzić, czy nie doszło do pomyłki (i czy jakieś **AB** nie zostało pominięte) należy porównać **obliczoną sumę** z sumą, która została zapisana w **podsumowaniu ostatniej rundy** (w poniższym przykładzie zakładamy, że ostatnią rundą, którą podsumowywana drużyna rozegrała w ataku, była runda dziewiąta).



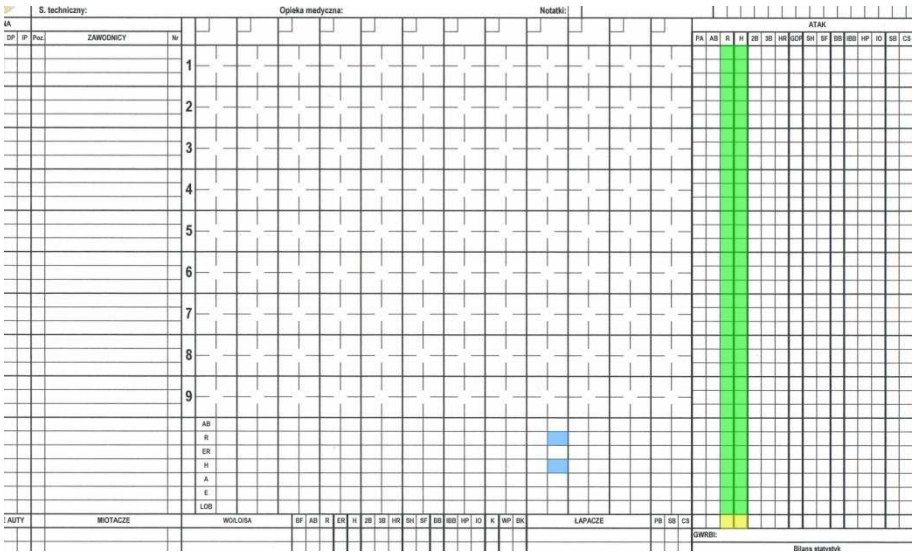
Jeżeli wszystko się zgadza, można przejść dalej. Jeżeli nie, należy sprawdzić **AB** dla każdego zawodnika z osobna. W tym celu należy przyjrzeć się **wszystkim jego zagrywkom** i sprawdzić, czy **suma jego AB** jest prawidłowa.



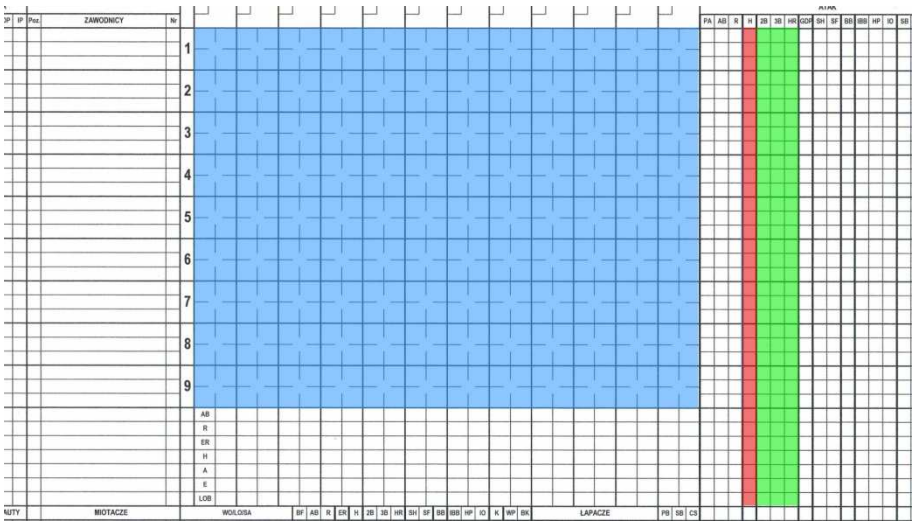
Jeżeli tutaj nie było błędu, należy sprawdzić **podsumowania każdej rundy** – w takim wypadku błąd **musi** znajdować się gdzieś tutaj.



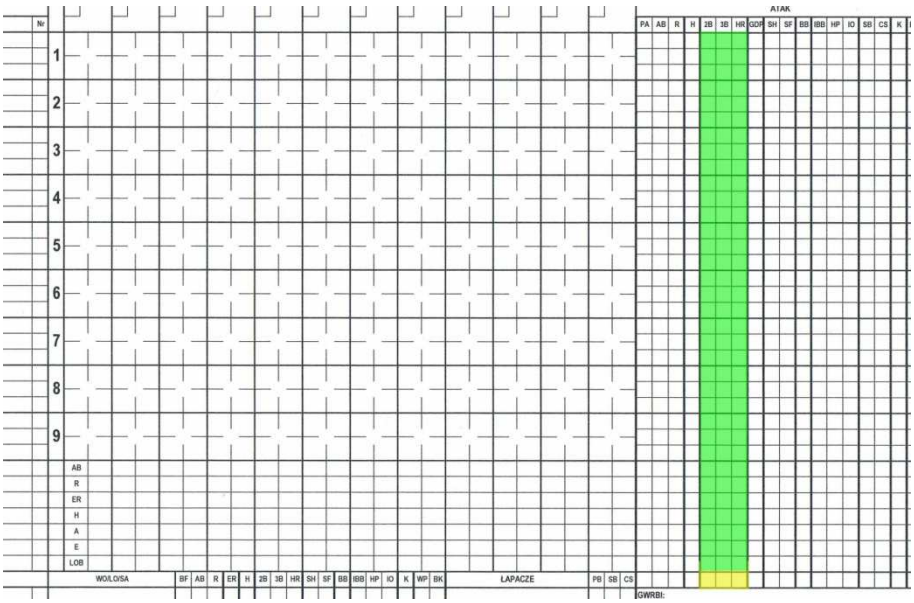
Podsumowywanie, sprawdzanie oraz ewentualne poszukiwanie pomyłki w przypadku hitów - **H** – oraz obiegów – **R** – wygląda identycznie, jak w przypadku **AB**.



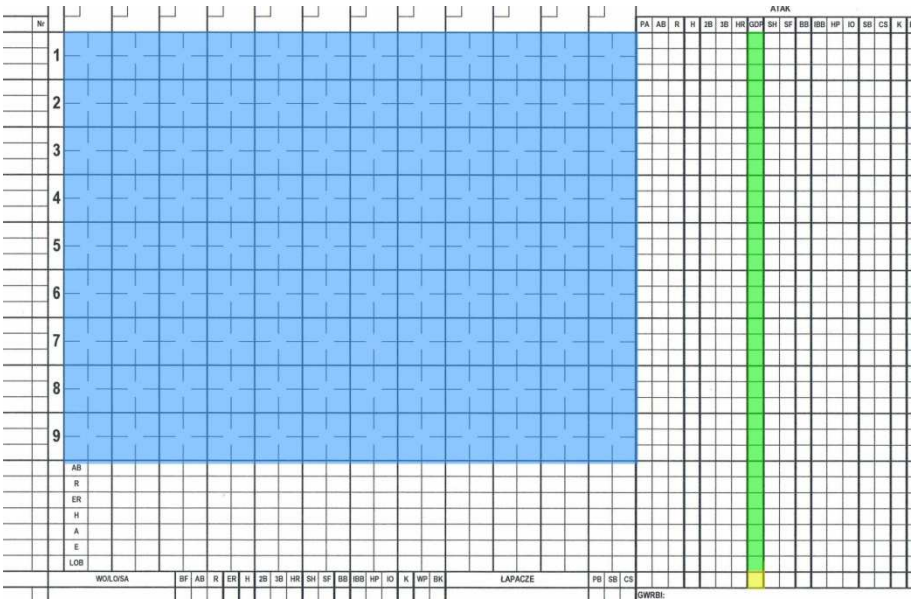
Przed podsumowaniem hitów za więcej niż jedną bazę – **2B**, **3B**. **HR** – trzeba sprawdzić, czy żaden nam nie umknął. W tym celu w **części centralnej odpowiadającej każdemu zawodnikowi**, któremu w **odpowiedniej kolumnie** został przyznany co najmniej jeden hit, należy sprawdzić, czy nie było tam hitów za dwie, trzy lub cztery bazy (home run), a następnie sprawdzić, czy w **odpowiednich polach** liczba takich przyznanych hitów zgadza się z tym, co jest w **części centralnej**.



Jeżeli została popełniona pomyłka, to wyjdzie ona na jaw podczas powyższego sprawdzania. Po jego zakończeniu należy **podsumować wszystkie hity za dwie, trzy i cztery (home run) bazy**.



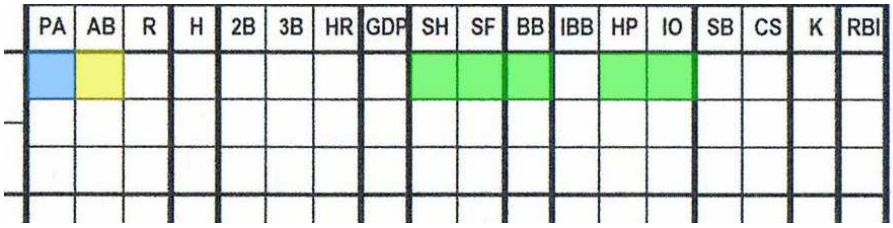
W przypadku kolumny **GDP** należy **podsumować wszystkie GDP przyznane pałkarzom**. Aby mieć pewność, że wszystkie zapisane w części centralnej **GDP** zostały zapisane w **indywidualnych statystykach ofensywnych**, należy przejrzeć **część centralną**.



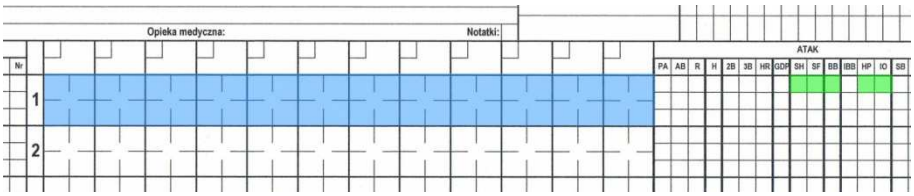
Następnym krokiem jest podsumowanie i sprawdzenie kolumn **SH, SF, BB, IBB, HP** oraz **IO.** Przede wszystkim u każdego zawodnika należy wykonać test oparty na równaniu:

PA = AB + (SH + SF + BB + HP + IO)

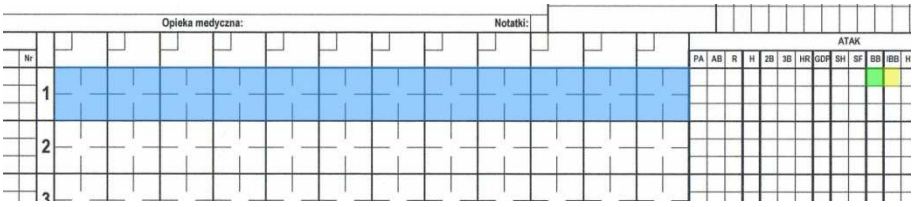
Innymi słowy, w statystykach ofensywnych **każdego zawodnika po kolei** należy sprawdzić, czy suma **AB** oraz **sprawdzanych obecnie kategorii (SH, SF, BB, HP oraz IO)** równa się **liczbie podejść ofensywnych (PA) tego zawodnika**.



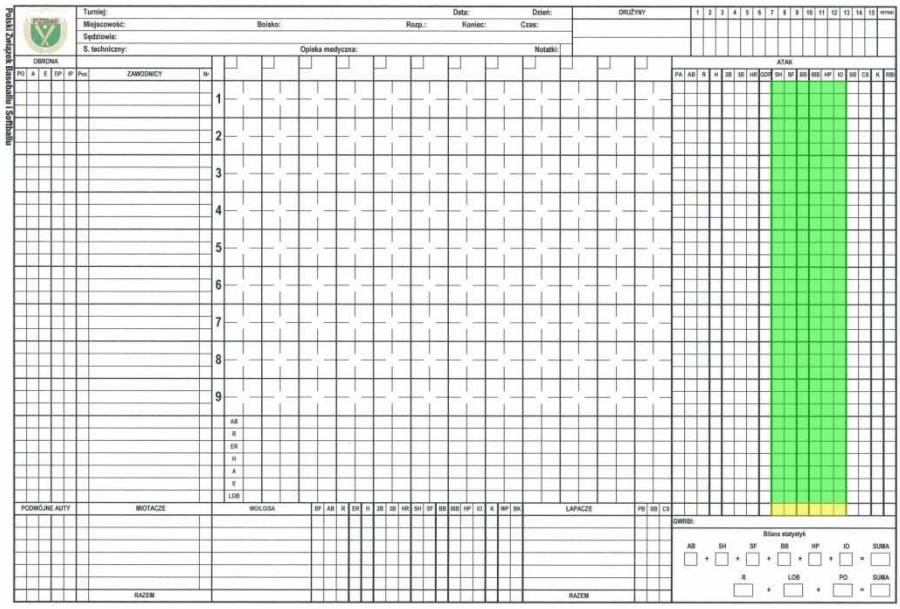
Jeżeli sumy nie zgadzają się, oznacza to, iż któraś ze **sprawdzanych obecnie kategorii (SH, SF, BB, HP oraz IO)** została wpisana błędnie (pominięta bądź wpisana zbyt wiele razy). Aby znaleźć błąd należy przejrzeć **wszystkie zagrywki danego pałkarza w części centralnej**.



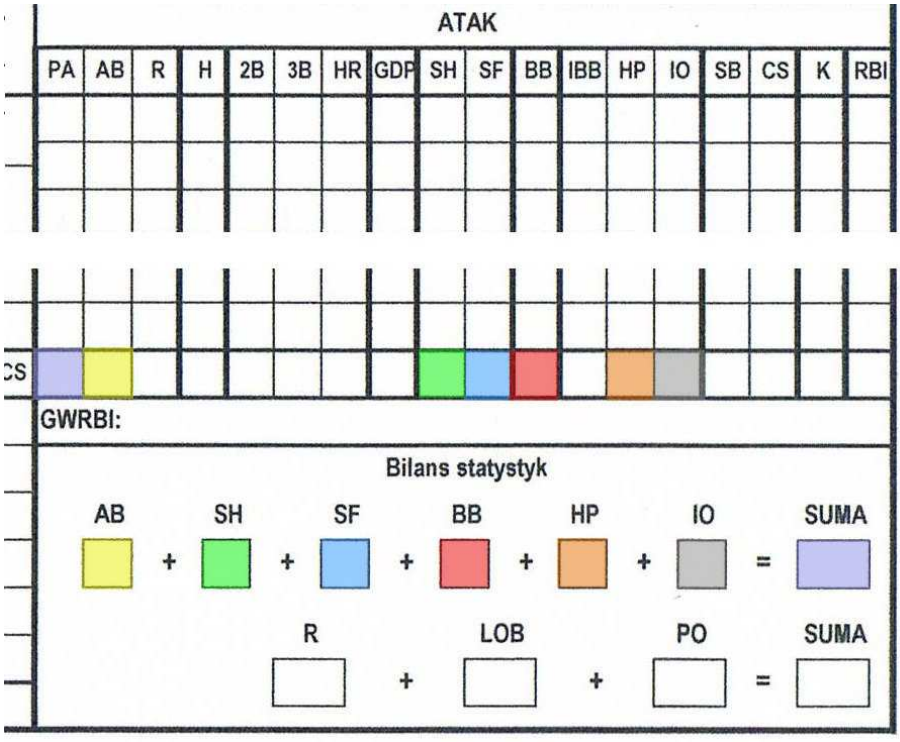
Gdy mamy już pewność, że wszystkie **SH, SF, BB, HP** oraz **IO** wpisane w statystykach indywidualnych są podliczone prawidłowo, należy sprawdzić, poprawność w kolumnie **IBB**. W tym celu należy po kolei sprawdzić w **części centralnej każdego zawodnika**, który **ma co najmniej jedną bazę darmo**, czy któraś z jego baz nie została oddana celowo, a następnie porównać to z **odpowiednim polem w kolumnie IBB**.



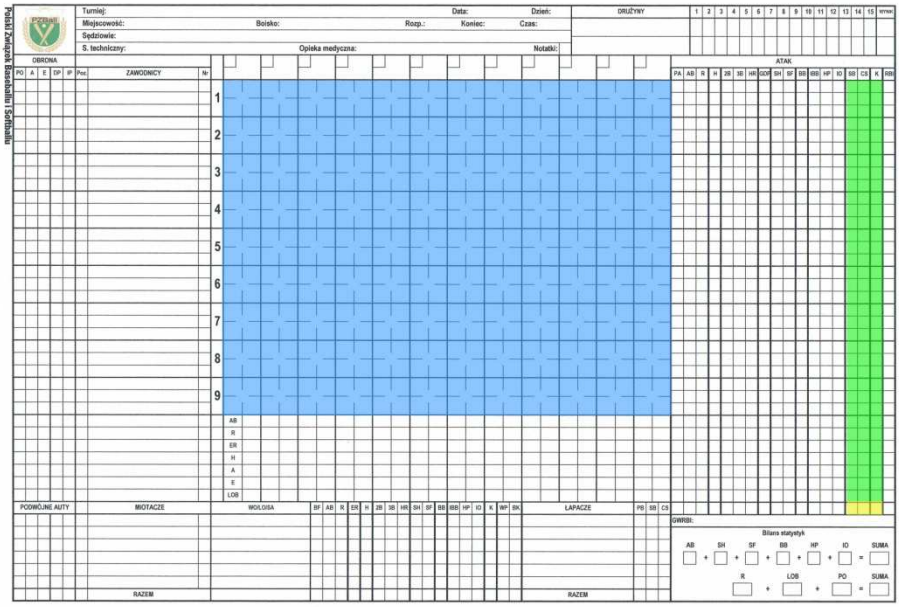
W tym momencie można już **podsumować wszystkie SH, SF, BB, IBB, HP oraz IO.**



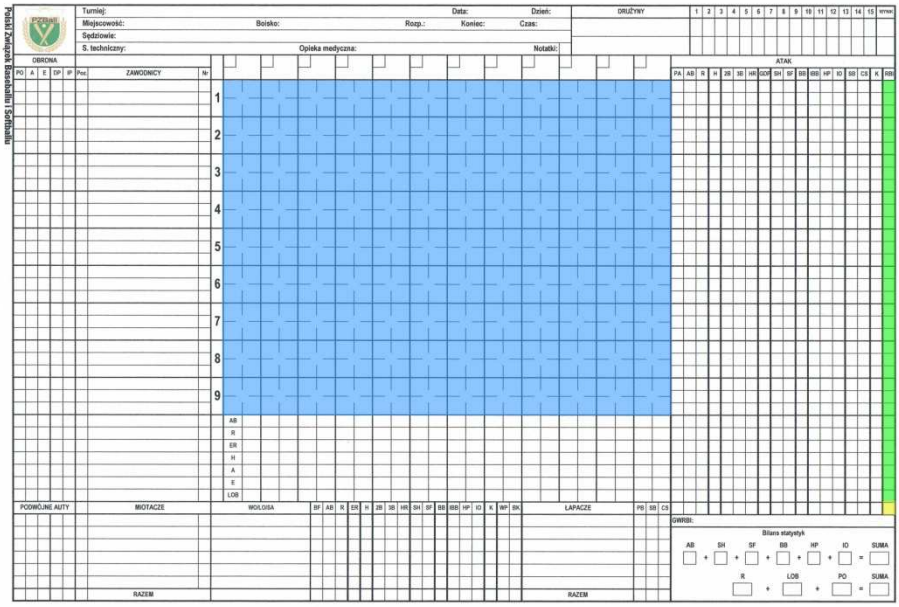
W tym momencie można już wykonać pierwszą część **BILANSU STATYSTYK** (znajduje się on poniżej statystyk ofensywnych). Jako iż wszystko zostało już sprawdzone, wypełnienie górnej części bilansu statystyk będzie tylko formalnością, polegającą na przepisaniu odpowiednich sum:



Następny krok to podsumowanie oraz sprawdzenie kolumn **SB**, **CS**, oraz **K**. Schemat działania jest tu identyczny, jak w przypadku **GDP**: należy **podsumować wszystkie SB, CS oraz K przyznane pałkarzom**. Aby mieć pewność, że wszystkie zapisane w części centralnej **SB**, **CS**, oraz **K** zostały zapisane w **indywidualnych statystykach ofensywnych**, należy przejrzeć **część centralną**.



Ostatnią kategorią w statystykach ofensywnych jest **RBI**. Aby sprawdzić, czy żadne RBI nie zostało pominięte (ani że żadne nie zostało wpisane u niewłaściwego zawodnika) w **części centralnej** należy odnaleźć wszystkie pola, w których odnotowano obiegi pod kątem tego, czy zostały zdobyte dzięki asyście ofensywnej (i jeśli tak – to czyjej). Po sprawdzeniu poprawności podliczeń w **statystykach indywidualnych** należy **podsumować** wszystkie **RBI**.

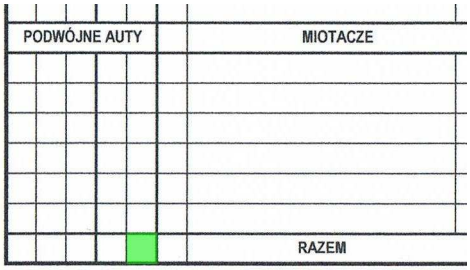


UWAGA: Oczywiście suma **RBI** nie może być wyższa niż suma **R** tej samej drużyny.

2. Podsumowanie statystyk defensywnych.

W przeciwieństwie do statystyk ofensywnych, statystyki defensywne mają swoje odzwierciedlenie w części centralnej na arkuszu drużyny przeciwnej. Oznacza to, że jeżeli przy podsumowywaniu zostanie wykryty błąd, to w celu jego odnalezienia musimy zajrzeć właśnie do części centralnej drużyny przeciwnej.

Podsumowanie statystyk defensywnych należy zacząć od kolumny **IP**. W tym celu przede wszystkim należy określić, ile rund rozegrała sprawdzana drużyna w obronie – W tym celu wystarczy zajrzeć do części centralnej drużyny przeciwnej. Gdy zostanie to określone, odpowiednią wartość wpisuje się w **ostatnim polu w kolumnie IP**.



Następnie tę samą wartość należy wpisać wszystkim zawodnikom, którzy nie zostali zmienieni. Tym natomiast, którzy zmieniali swoją pozycję lub byli zmieniani przez innych zawodników należy przyznać tyle IP, ile rozegrali na danej pozycji, przy czym suma IP zawodników z jednego miejsca w kolejności odbijania zawsze musi być równa liczbie rund rozegranych przez drużynę (wartość w ostatnim polu w kolumnie IP).

Przykład 285.

IP	Poz.	ZAWODNICY	Nr	
9	6	MARCIN MUSIAŁEK	11	1
4	1	KONRAD KUBISZEWSKI	74	2
5	8'	— 11 —	74	
9	3	ŁUKASZ TUR	8	3
9	2	JAKUB GARBACZ	77	4
—	DH	JACEK LAUKO	69	5
3	9	MATEUSZ BIERNACKI	37	6
2	9'	MAREK MALINOWSKI	33	
2	9''	MAREK BIERNACKI	30	
9	5	PIOTR DUSZEŃKO	23	7
4	8	TOMASZ PIWOŃSKI	71	8
5	7'	— 11 —	71	
9	4	MAREK KOZIOŁ	64	9
—	PH	BARTOSZ PIĘTA	16	
2	GW	PIOTR ZABIEGLIK	28	6
TY		MIOTACZE		
6	R	ŁUKASZ NOLBRZAK		
3	R	BOGUMIŁ NIEGOSZ		
9		RAZEM		

Zespół z Wrocławia rozegrał pełne 9 rund w obronie. W związku z tym należy wpisać to w **ostatnim polu w kolumnie IP**.

Następnie **każdemu zawodnikowi, który nie został zmieniony**, można również wpisać 9 IP.

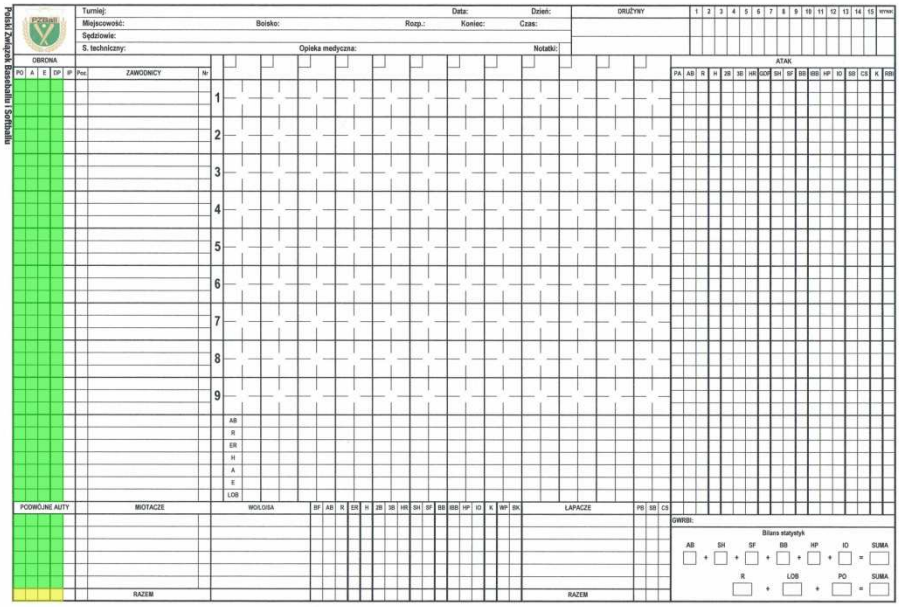
W kolejności odbijania mamy także zawodników, którzy nie rozegrali żadnej rundy w obronie, ponieważ grali na pozycjach ofensywnych. **Odpowiednie pola znajdujące się w kolumnie IP** należy pozostawić puste lub wpisać w nie „0” lub „-„.

Pozostali już tylko zawodnicy, którzy byli zmieniani. Najłatwiej na części centralnej znaleźć zmianę miotacza, w związku z czym zaczynamy od miotaczy. Zmiana na tej pozycji nastąpiła na początku 7 rundy, zatem wpisujemy odpowiednie wartości w **odpowiednich polach w kolumnie IP**.

Teraz pozostało uzupełnienie pustych pól od góry. Odnajdujemy na części centralnej moment, w którym KUBISZEWSKI przeszedł na inną pozycję – było to po zakończeniu 4 rundy, wpisujemy więc wartości w **odpowiednie pola**. Podobnie należy zrobić w przypadku **PIWOŃSKIEGO** oraz **zawodników z 6. miejsca w kolejności odbijania**.

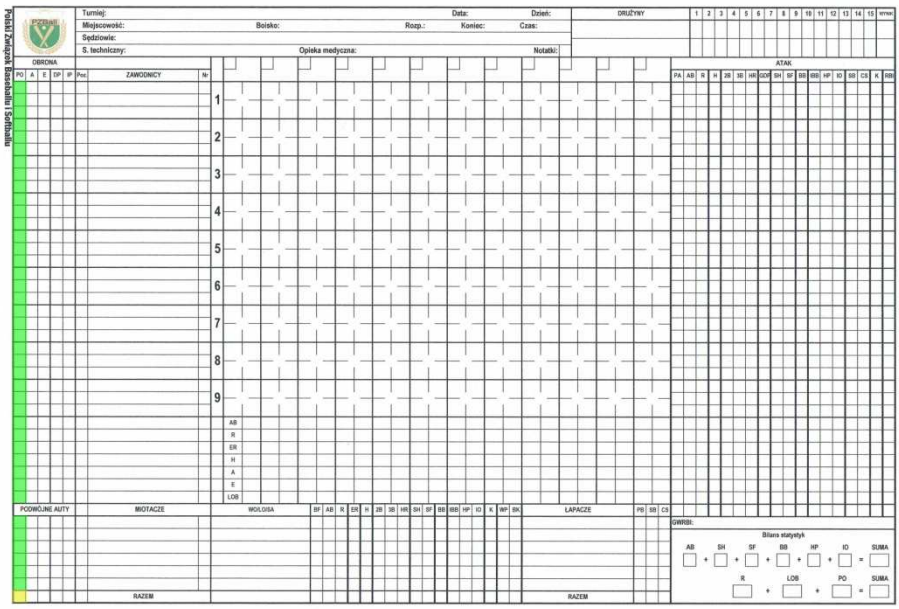
Należy ponadto zwrócić uwagę, iż suma IP dla każdego miejsca z kolejności odbijania równa się **IP drużyny** (czyli – w tym przykładzie – 9).

Wszystkie pozostałe **indywidualne statystyki defensywne** podsumowuje się w **ostatnim wierszu**:

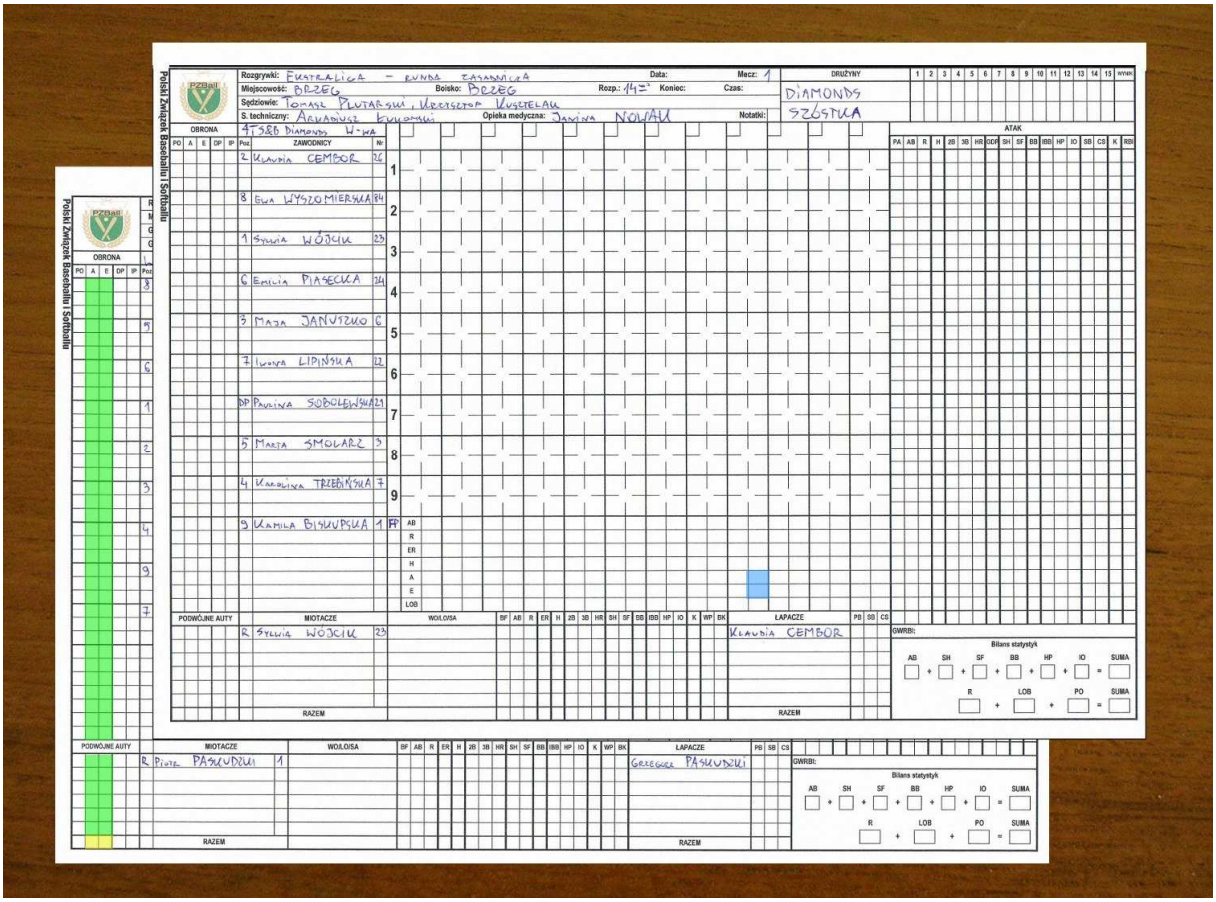


Suma kolumny **PO** musi być równa **IP** drużyny pomnożonej przez 3 (jeżeli drużyna grała 1 rundę w obronie, to musiała wykonać 3 auty). I tak suma kolumny **PO** dla drużyny, która rozegrała 7 rund w obronie **musi** być równa 21 (7 x 3) itd. I to od ustalenia ile **PO** muszą mieć w sumie zawodnicy podsumowywanej przez nas drużyny zaczynamy dalszą część podsumowania meczu.

Wiedząc, ile **PO** musi mieć w sumie drużyna, wpisujemy tę wartość w **odpowiednim polu**, a następnie liczymy, czy w **indywidualnych wyautowaniach** suma ta się zgadza. Jeżeli nie, to w celu znalezienia błędu trzeba zajrzeć do części centralnej arkusza drużyny przeciwnej.



Po podsumowaniu **kolumn A i E** warto sprawdzić, czy **wynik** zgadza się z **podsumowaniem pod ostatnią rundą na arkuszu przeciwników** – jeżeli nie, należy odnaleźć i skorygować błąd.



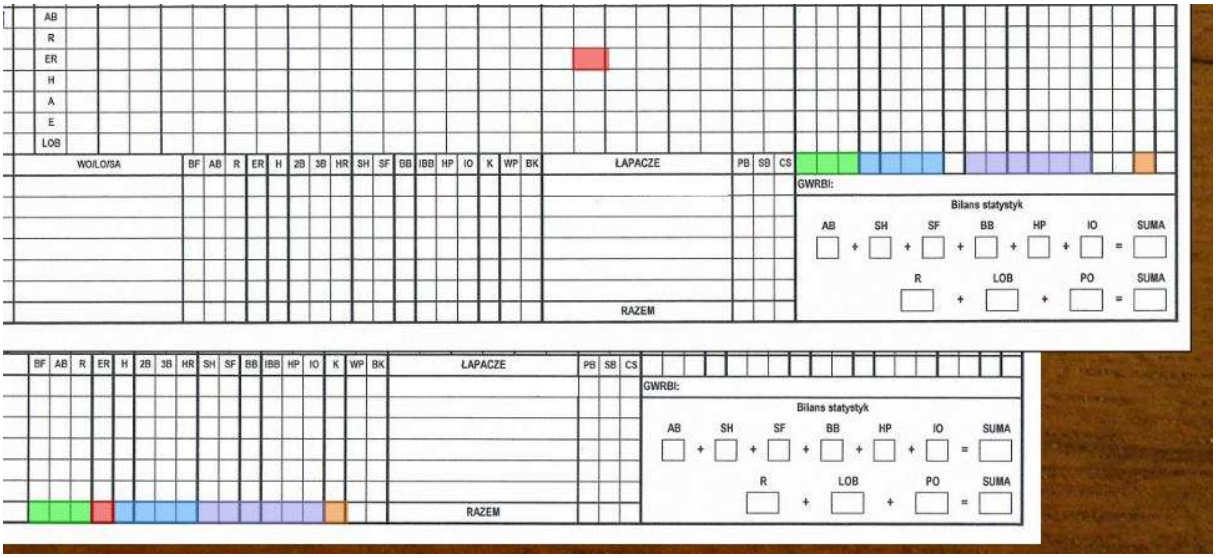
UWAGA: Należy pamiętać, iż interferencje i obstrukcje liczone są jako zwykły błąd obrońcy!

Ostatnią statystyką defensywną jest **DP**. Po podsumowaniu bardzo łatwo sprawdzić, czy nie został popełniony błąd – auty podwójne oraz potrójne są dobrze widoczne.

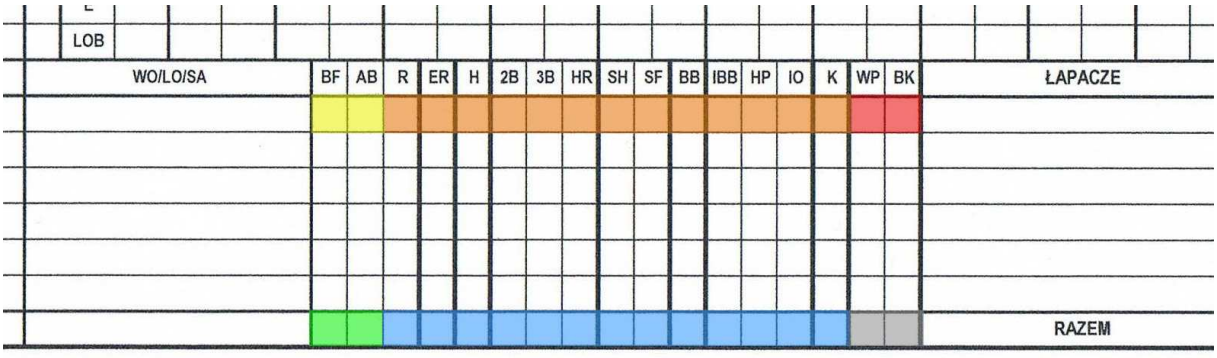
3. Podsumowanie statystyk miotaczy drużyny przeciwnej.

Mając podliczone (i sprawdzone) statystyki ofensywne możemy łatwo podliczyć statystyki miotacza przeciwnej drużyny. Przede wszystkim należy **przepisać** wszystkie kategorie statystyczne, które się powtarzają (pamiętając, że odpowiednikiem **PA** jest u miotacza **BF**).

Ponadto należy sprawdzić, czy liczba ER w **podsumowaniu pod ostatnią rundą na arkuszu przeciwników** zgadza się ze stanem faktycznym i – o ile faktycznie się zgadza – liczbę tę należy wpisać w odpowiednim polu w statystykach miotacza.



Jeżeli w uzupełnianych statystykach jest tylko jeden miotacz, należy w tym momencie **przepisać** BF i AB**,** sprawdzić zgodność **pozostałych kategorii statystycznych** (i ewentualnie poprawić), a następnie sprawdzić, czy **wartości K i BK** są zgodne ze stanem faktycznym i jeżeli tak – to należy przepisać je do **podsumowania**.

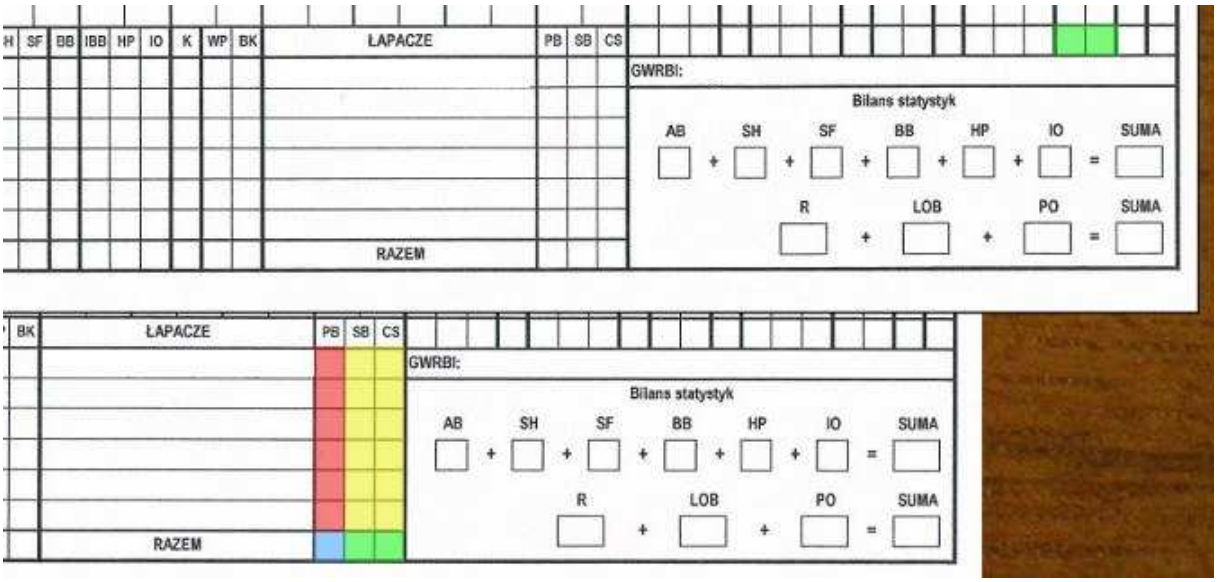


Jeżeli było więcej, niż jeden miotacz, to trzeba sprawdzić, czy wszystkie kategorie statystyczne zgadzają się z **przepisaną sumą** (i w razie potrzeby znaleźć i poprawić błędy), następnie sprawdzić, czy nie pominięto żadnej **K** i **BK** (i **podsumować**), wreszcie trzeba każdemu miotaczowi wpisać odpowiednie wartości w kolumnach **BF** i **AB**.

4. Podsumowanie statystyk miotaczy drużyny przeciwnej.

Następnym krokiem jest podsumowanie statystyk łapaczy. Postępuje się tu identycznie, jak ze statystykami miotaczy – **podsumowanie SB i CS** można przepisać z podliczonych już statystyk ofensywnych drużyny przeciwnej, przy czym należy pamiętać, iż nie każde CS jest przypisywane łapaczowi – w związku z tym w części centralnej odpowiedniego arkuszu należy skontrolować, czy nie było udaremnionych prób kradzieży rozpoczętych przez miotacza („CS1#") i ewentualnie odliczyć ich ilość od przepisywanej sumy **CS**. Następnie należy porównać **sumę** z **indywidualnymi statystykami łapacza** i ewentualnie wprowadzić poprawki.

Jeżeli chodzi o **PB** trzeba tylko się upewnić, że żadne nie zostało pominięte (dodane) w **statystykach indywidualnych**, sprawdzając ilość przepuszczonych narzutów w części centralnej drużyny przeciwnej, a następnie wartość tę wystarczy **przepisać** (jeżeli był jeden łapacz) lub **podsumować** (jeżeli było więcej łapaczy).

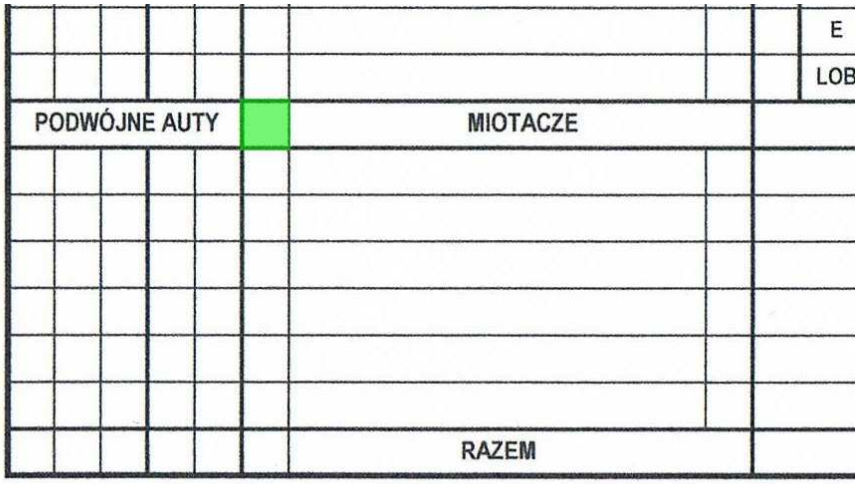


5. Podsumowanie pozostałych statystyk.

W tym momencie należy powtórzyć czynności z kroków 1.-4. przy czym na tym arkuszu, na którym podsumowaliśmy statystyki miotaczy i łapaczy, należy uzupełnić (i sprawdzić) statystyki ofensywne i defensywne (kroki 1-2). Natomiast na tym arkuszu, na którym już podsumowaliśmy statystyki ofensywne i defensywne – należy podsumować (i sprawdzić) statystyki miotaczy oraz łapaczy (kroki 3-4).

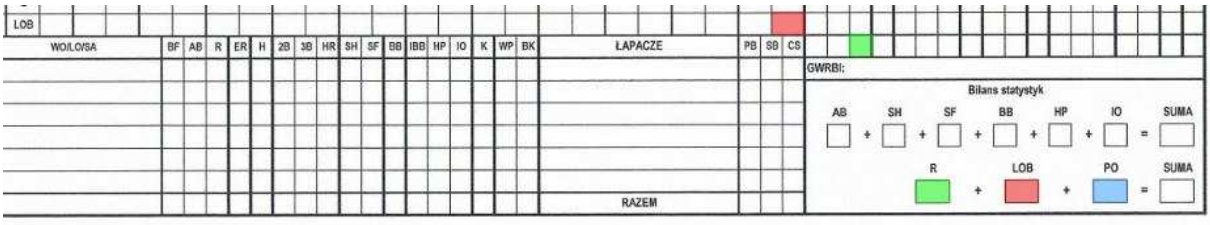
6. Podsumowanie podwójnych autów.

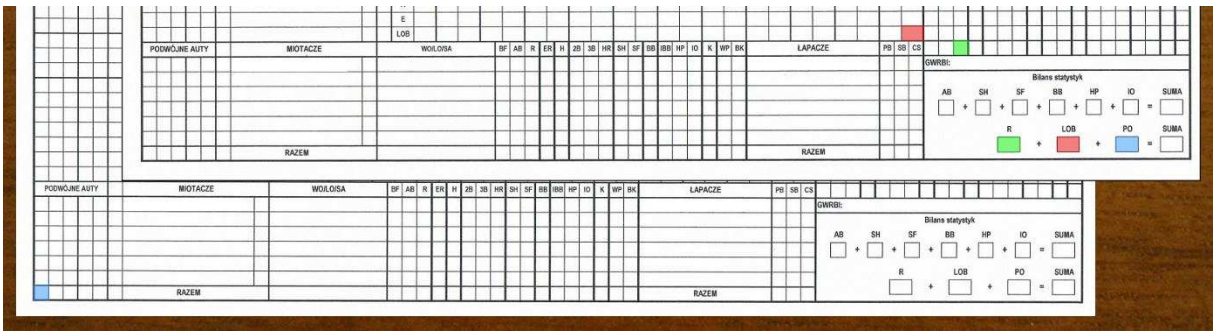
Kolejnym krokiem jest sprawdzenie, czy prawidłowo zostały podliczone podwójne (i potrójne) auty wykonane przez obie drużyny. Należy pamiętać, że jeżeli były jakieś auty potrójne, podlicza się je **w tym samym polu**, jednak wówczas należy podkreślić ten fakt w notatkach.



7. Uzupełnienie bilansu statystyk

Ostatnią czynnością jest uzupełnienie bilansu statystyk. W tym celu należy przepisać wartości **R** i **LOB** ze wskazanych na ilustracji miejsc na tym samym arkuszu, natomiast wartość **PO** należy przepisać ze statystyk defensywnych drużyny przeciwnej.





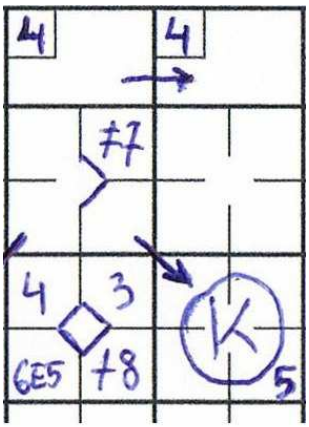
UWAGA: Sumy w obu równaniach w bilansie statystyk **muszą** się zgadzać. Jeżeli są różne, oznacza to, że któryś ze składników równania jest błędny (jeżeli w trakcie kroków 1.-6. dokładnie sprawdziliśmy wszystkie podsumowywane statystyki, najprawdopodobniej będzie to **LOB** i to tę wartość trzeba sprawdzić w pierwszej kolejności).

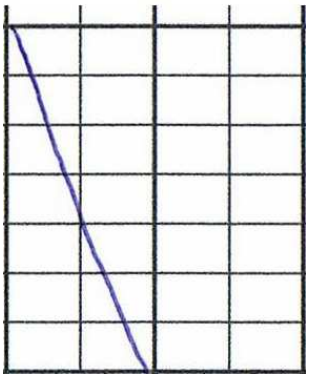
Część 9

Pozostałe kwestie dotyczące protokołowania

W tej części omówionych zostanie kilka pozostałych kwestii, które nie zostały poruszone do tej pory. W razie wątpliwości, których nie wyjaśnia ta (ani żadna inna) część podręcznika można skorzystać z forum (www.sabermetria.fora.pl).

Sytuacja, gdy więcej niż 9 pałkarzy bierze udział w grze w czasie jednej tury





W takim wypadku należy skorzystać z kolejnej kolumny. W kolumnie tej należy zapisać numer rundy, zaznaczyć strzałką ciągłość danej rundy w następnej kolumnie, oraz za pomocą drugiej strzałki wskazać, od którego zawodnika ataku (=od którego kwadratu) rozpoczął się zapis w nowej kolumnie. Ponadto należy wykreślić podsumowania w „starej" kolumnie – dla podsumowania tej rundy zostaną użyte pola pod „nową"

„Pozycje" ofensywne

Zarówno w baseballu, jak i w softballu zdarza się, iż zawodnik gra tylko w formacji ofensywnej. Wówczas zawodnikowi takiemu w kolumnie odpowiadającej pozycji należy wpisać odpowiedni skrót (**DH, DP, PH** lub **PR**), a ponadto takiemu zawodnikowi nie przyznaje się IP (ponieważ ta kategoria statystyczna dotyczy rund rozegranych w **obronie**). Przyjrzyjmy się teraz dokładniej każdej z tych „pozycji":

DH – Wyznaczony pałkarz (*Designated Hitter*)

Jest to dodatkowy – dziesiąty – zawodnik, który może wziąć udział w meczu **baseballowym**. Zawodnik ten odbija zamiast miotacza – ma to na celu oszczędzanie najważniejszego z obrońców. Szczegóły dotyczące wyznaczonego pałkarza opisane są w przepisie 6.10 PGB.

DP – Wyznaczony zawodnik (*Designated player*)

Jest to **softballowy** odpowiednik wyznaczonego pałkarza. W przeciwieństwie do tego drugiego może on odbijać zamiast dowolnego zawodnika (nie tylko zamiast miotacza). Szczegóły dotyczące wyznaczonego zawodnika opisane są w przepisie 4., sek. 5 *Przepisów gry w softball*.

PH – Zmiennik pałkarza (*Pinch Hitter*)

Opisu **PH** w kolumnie identyfikującej pozycje używa się, gdy zawodnik zostaje zmieniony w momencie, kiedy jego drużyna nie jest w obronie i następnie nie bierze udziału jako zawodnik obrony (zostaje zmieniony przed zmianą formacji lub po prostu mecz kończy się zanim dojdzie do takiej zmiany formacji).

PR – Zmiennik biegacza (*Pinch Runner*)

Opisu **PR** używa się natomiast, gdy dany zawodnik zmienia innego zawodnika w momencie, gdy ten jest na bazie i w dalszej części meczu nie ma już okazji być pałkarzem, ani nie gra w obronie (ponieważ zostaje przedtem zmieniony przez innego zawodnika lub gdy mecz kończy się zanim dojdzie do takiej zmiany formacji).

Brak miejsca na arkuszu

Gdy z jakiegokolwiek powodu zabraknie w protokole miejsca (np. gdy mecz nie kończy się po 12 rundach, czy też gdy następuje kolejna, szósta zmiana miotacza/łapacza) wystarczy wziąć kolejny arkusz (odpowiedni: gości lub gospodarzy, turniejowy bądź ligowy) i kontynuować zapis na nim. W takiej sytuacji należy uzupełnić nagłówek dodatkowego arkusza (aby nie było wątpliwości z jego zidentyfikowaniem). Nie trzeba wypisywać ponownie nazwisk zawodników w kolejności odbijania, miotaczy, łapaczy itd.

Wszystkie statystyki zaznacza się na starym arkuszu, chyba, że to właśnie na nie zabrakło miejsca.

Najczęściej po dodatkowy arkusz sięga się w sytuacji, gdy brakuje miejsca w części centralnej. W takim przypadku warto złożyć ten arkusz wzdłuż linii pomiędzy częścią centralną a kolejnością odbijania – wtedy nowy arkusz możemy nałożyć na stary tak, że nadal widoczne będą imiona i nazwiska zawodników w kolejności odbijania na pierwotnym arkuszu.

Protesty

Trenerzy i kierownicy drużyn mają prawo złożyć protest, jeżeli uznają, że decyzja sędziego jest niezgodna z przepisami.

Aby protest został rozpatrzony trener/kierownik musi poinformować sędziego o chęci jego złożenia bezpośrednio po zagrywce, odnośnie której jest składany. W takim momencie sędzia techniczny powinien opisać w notatkach sytuację, którą podważa protestujący.

Statystyki rankingowe

Statystyki rankingowe są to funkcje statystyk meczowych – są tworzone poprzez wykonanie odpowiednich działań na sumie określonych kategorii statystycznych danego zawodnika lub drużyny. Pozwalają one na porównywanie zawodników lub drużyn.

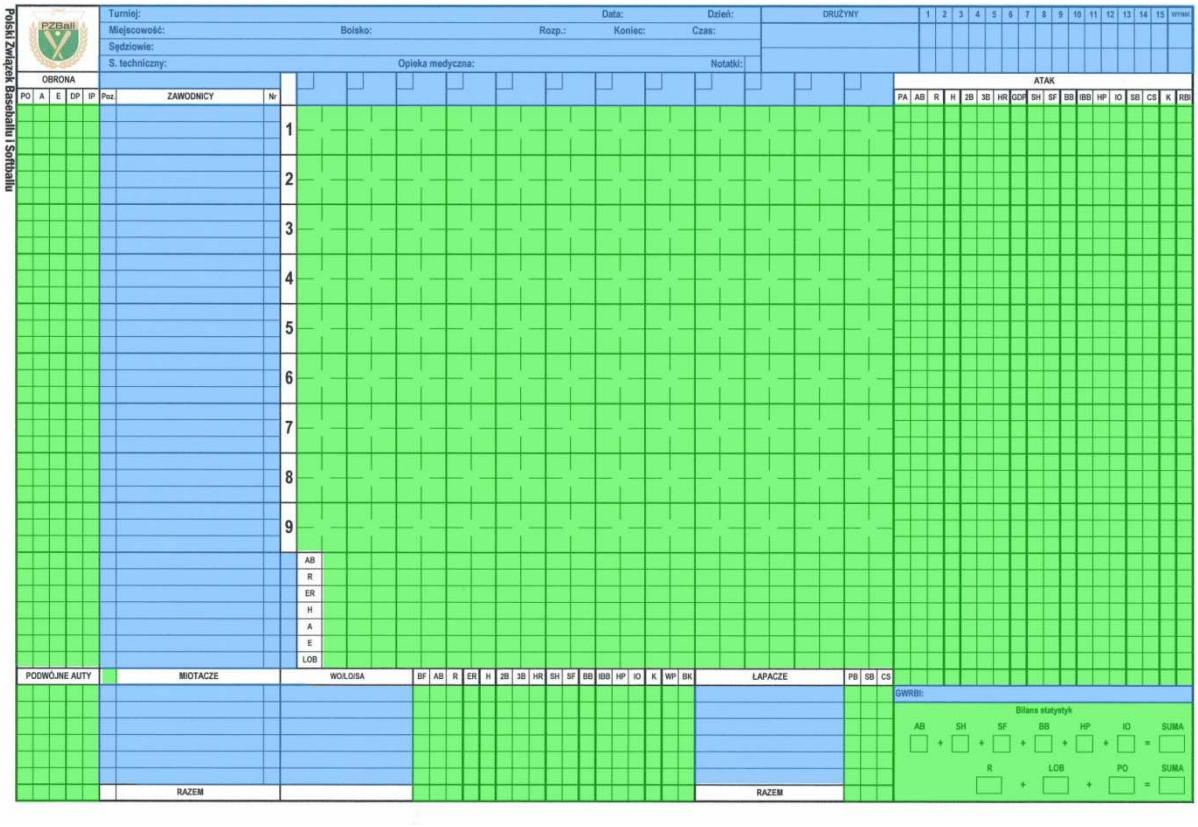
Nie można jednak na podstawie tych statystyk porównywać ze sobą zawodników z różnych klas rozgrywkowych. prosty przykład –nie można powiedzieć, iż zawodnik, który w polskiej Ekstralidze osiągnął średnią skuteczność odbijania równą **.333** jest równie dobrym pałkarzem, co zawodnik dowolnej drużyny z *Major League Baseball* (MLB), który ma taką samą średnią skuteczność odbijania (**.333**).

Wzory do obliczania statystyk rankingowych zdefiniowane są w przepisie 10.21:

- BAve — średnia skuteczność odbijania (*batting average*):
  H / AB
- SLAve — średnia moc odbijania (*slugging average*):
  [H + (2 x 2B) + (3 x 3B) + (4 x HR)] / AB
- FAve — średnia skuteczność w obronie (*fielding average*):
  (PO + A) 0 (PO + A + E)
- ERAve — średnia zasłużonych obiegów (*earned run average*):
  (ER / IP) x 9
- WO/LO — procent meczów wygranych i przegranych:
  W / W+L
- OBP — średnia skuteczność awansowania na pierwszą bazę (*on-base percentage*):
  (H + BB + HP) / (AB + BB + HP + SF)

Wypełnianie protokołu – ołówek/długopis.

Na poniższej ilustracji zaznaczono fragmenty protokołu, które należy wypełniać **długopisem** oraz te, które lepiej wypełniać **ołówkiem**. Przedstawiona ilustracja dotyczy obu arkuszy protokołu.



Symbole używane podczas protokołowania.

/	Hit za jedną bazę
//	Hit za dwie bazy
///	Hit za trzy bazy
HR	Hit za cztery bazy (homerun)
SH	Skrót z poświęceniem
SF	Odbicie w powietrze z poświęceniem
FSF	Odbicie w powietrze z poświęceniem w terytorium FOUL
K	Strajkaut
BB	Baza darmo z powodu boli
IBB	Baza celowo oddana darmo z powodu boli
BK, bk	Balk
HP	Uderzenie narzutem
PB, pb	Przepuszczony narzut
WP, wp	Niekontrolowany narzut narzut
F	Aut z powietrza
FF	Aut z powietrza w terytorium FOUL
L	Aut z powietrza (płaskie odbicie)
FL	Aut z powietrza (płaskie odbicie) w terytorium FOUL
E	Błąd przy łapaniu
ET	Błąd przy rzucaniu
EF	Błąd przy łapaniu piłki z powietrza
e	Błąd przy łapaniu, umożliwiający zdobycie dodatkowej bazy
et	Błąd przy rzucaniu, umożliwiający zdobycie dodatkowej bazy
GDP	Odbicie po ziemi skutkujące podwójnym autem
SB	Skradziona baza
CS	Udaremniona próba kradzieży
OB, ob	Obstrukcja
INT	Interferencja
OBR	Aut "automatyczny", wynikający z zasad
ABR	Awans "automatyczny"
FC	Wybór obrońcy
O	"Zajęta piłka" (wybór obrońcy)
T	Awans podczas rzutu (wybór obrońcy)
O/	Awans podczas obojętności obrony (wybór obrońcy)
IF	Infield Fly

Skorowidz statystyk meczowych

Litery w nawiasach oznaczają, czy dana kategoria statystyczna wchodzi w skład statystyk defensywnych (D), ofensywnych (O), łapacza (Ł) czy też miotacza (M).

2B	Hit za dwie bazy (M, O)
3B	Hit za trzy bazy (M, O)
A	Asysta, asysta defensywna (D)
AB	Konfrontacja ofensywna (M, O)
BB	Baza darmo z powodu czterech boli (M, O)
BF	Podejścia pałkarzy (M)
BK	Balk (M)
CS	Udaremniona próba kradzieży bazy (Ł, O)
DP	Udział w podwójnym aucie (D)
E	Błąd (D)
ER	Zasłużony obieg (M)
GDP	Odbicie po ziemi skutkujące podwójnym autem (O)
GWRBI	Asysta ofensywna dająca zwycięski obieg (O)
H	Hit (M, O)
HP	Baza darmo z powodu uderzenia narzutem (M, O)
HR	Home run, hit za cztery bazy (M, O)
IBB	Baza darmo z powodu czterech boli, oddana celowo (M, O)
IO	Baza darmo z powodu interferencji lub obstrukcji (M, O)
IP	Liczba rund rozegranych w obronie (D)
K	Strajkaut (M, O)
L	Miotacz przegrywający (M)
PA	Podejście ofensywne (O)
PB	Przepuszczony narzut (Ł)
PO	Wyautowanie (D)
R	Obieg (M, O)
RBI	Asysta ofensywna (O)
SA	Miotacz utrzymujący zwycięstwo (M)
SB	Skradziona baza (Ł, O)
SF	Odbicie w powietrze z poświęceniem (M, O)
SH	Skrót z poświęceniem (M, O)
W	Miotacz zwyciężający (M)
WP	Niekontrolowany narzut (M)

Słowniczek

Awans – przejście biegacza na kolejną bazę.

Baza pusta – Baza, na której nie ma biegacza.

Baza zajęta – Baza, na której jest biegacz (nie musi mieć fizycznego kontaktu z bazą – w baseballu biegacze mają prawo wychodzić z bazy, gdy miotacz jest na desce).

Kaczka – potoczna nazwa strajkautu.

Kategoria statystyczna – jakiekolwiek osiągnięcie biegacza odnotowywane w statystykach ofensywnych/defensywnych/miotacza/łapacza. Kategorie statystyczne są podstawą do obliczania statystyk rankingowych.

Pełne bazy – sytuacja, w której każda baza jest zajęta.

PGB – Przepisy gry w baseball.

Runda (inning) – część meczu, w czasie której każda z drużyn grała raz w ataku i raz w obronie. Składa się z dwóch tur.

Statystyka – pojęcie to jest w podręczniku używane zastępczo do określenia kategorii statystycznej.

Tura – część rundy, w której jedna drużyna jest w ataku, a druga w obronie.

Przedmowa **3**

Część 1 Oficjalny protokół PZBall **6**

Część 2 Przygotowanie do meczu **9**

1. Nagłówki **10**

Protokół ligowy – arkusz gości 10

Protokół ligowy – arkusz gospodarzy 11

Protokół turniejowy – arkusz gości 12

Protokół turniejowy – arkusz gospodarzy 12

2. Kolejność odbijania (*lineup*), statystyki miotacza, statystyki łapacza **13**

Kolejność odbijania (*lineup*) 13

Statystyki miotacza 14

Statystyki łapacza 15

Uzupełnianie – przykłady 15

Część 3 Protokołowanie podczas meczu **21**

Schemat protokołowania statystyk towarzyszących zagrywkom 22

Uzupełnianie części centralnej – podstawowe informacje 22

Podliczanie statystyk meczowych na bieżąco 24

Część 4 Obrona **26**

1. Wyautowanie (PO - *putout*) **28**

Autowanie pałkarza i pałkarza-biegacza 28

Autowanie biegacza 32

Apelacje 33

Apelacje – biegacz nie dotknął bazy po załapaniu piłki z powietrza 33

Apelacje – biegacz nie dotyka co najmniej jednej bazy w trakcie awansowania 36

Odbijanie poza kolejnością 36

Automatyczne wyautowania lub auty wynikające z przepisów (OBR) 42

2. Asysta (A - *assist*) **48**

3. Błąd (E - *error*) **52**

Błędy decydujące [E] 52

Błędy umożliwiające zdobycie dodatkowych baz [e] 53

Błędy - przykłady 53
Unieważnione błędy 61
Interferencja i obstrukcja 62
4. Aut podwójny i potrójny (DP - *double play, triple play*) 65

Odbicie po ziemi w podwójny aut – GDP (*ground into double play)* 66
Błędy przerywające podwójny aut 68
5. Ilość rozegranych rund (IP - *innings played*) 73

Część 5 Atak 75
1. Podejście ofensywne (PA - *plate appearance*) 76
2. Konfrontacja ofensywna (AB - *at bat*) 77
3. Obieg (R - *run*) 78
4. Hit (H - *hit*) 79
Ocena wartości hita 86
Apelacje przeciwko pałkarzom, którzy wybili hita za dwie lub trzy bazy lub którzy wybili home run 88
Hity kończące mecz 91
Końcowe wnioski dotyczące hitów 93
5. Poświęcenia (SH - *sacrifice hit;* SF - *sacrifice fly*) 95
Skrót z poświęceniem – SH 95
Odbicie w powietrze z poświęceniem - SF 98
6. Uzyskiwanie pierwszej bazy za darmo 103
Baza darmo z powodu boli – BB (*base on balls*) 103
Baza celowo oddana darmo – IBB (*intentional base on balls*) 104
Uderzenie narzutem – HP (*hit by pitch*) 105
Interferencja i obstrukcja – IO (*interference/obstruction*) 105
Sytuacje, w których odbita piłka trafia biegacza lub sędziego 106
7. Awanse biegaczy 108
Awans spowodowany hitem innego zawodnika 108
Awans spowodowany wyautowaniem innego zawodnika 108
Awans spowodowany bazą darmo [BB, HP], którą otrzymał inny zawodnik 110
Awanse spowodowane błędem innego zawodnika 110
Awanse spowodowane defensywną interferencją i obstrukcją na innym zawodniku 113

Awanse automatyczne 114
Awanse biegaczy po niezłapanym *infield fly* 120
Awanse biegaczy spowodowane balkiem (BK – *balk*) 121
Awanse biegaczy spowodowane niekontrolowanym narzutem (WP – *wild pitch*) 122
Awanse biegaczy spowodowane przepuszczonym narzutem (PB – *passed ball*) 124
8. Wybór obrony 126
Zajęta piłka (*occupied ball*) 126
Obojętność obrony (*defensive indifference*) 130
Wybór obrońcy (*fielder's choice*) 132
Rzut (*throw*) 134
9. Skradziona baza (SB - stolen *base)* 137
10. Udaremniona próba kradzieży (CS - *caught stealing*) 142
11. Asysta ofensywna (RBI - *run batted in*) 146
12. Asysta ofensywna dająca zwycięski obieg (GWRBI - *game winning run batted in*) 153
13. Biegacze pozostali na bazach (LOB - *left on bases*) 156

Część 6 Miotacz 157
1. Statystyki miotacza a statystyki ofensywne drużyny przeciwnej 158
2. Obieg (R - *run*) 159
3. Zasłużony obieg (ER - *earned run*) 163
Szanse na wyautowanie (*fielding opportunities*) 164
Opóźnione przyznawanie zasłużonych obiegów 167
Przyznawanie ER w sytuacji, gdy w trakcie tury dochodzi do zmiany miotacza. 176
4. Opis miotaczy 186
WINNER (W) – miotacz zwyciężający 186
LOSER (L) – miotacz przegrywający 188
SAVE (S) – miotacz zmieniający, utrzymujący zwycięstwo 188
STARTER (ST) – miotacz rozpoczynający mecz 189
FINAL RELIEF (FR) – miotacz zmieniający, kończący mecz 189
RELIEF (R) – miotacz zmieniający 189
Przydzielanie opisów miotaczom po zakończeniu meczu 189
5. Zmiana miotacza przy określonym stanie boli i strajków 198

Część 7 Zmiany zawodników 202

Zmiany wewnętrzne 203

Zmiany zawodników 204

Zmiana biegacza 206

Zmiana miotacza..... 206

Część 8 Zakończenie meczu 207

Część 9 Pozostałe kwestie dotyczące protokołowania 224

Sytuacja, gdy więcej niż 9 pałkarzy bierze udział w grze w czasie jednej tury 225

„Pozycje" ofensywne..... 225

Brak miejsca na arkuszu 226

Protesty 226

Statystyki rankingowe 227

Wypełnianie protokołu – ołówek/długopis..... 228

Symbole używane podczas protokołowania. 229

Skorowidz statystyk meczowych 230

Słowniczek 232