

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ Олексій НІКІТЕНКО
_____ № _____

ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ГРИ З СОФТБОЛУ



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№36/3.5/25 від 13.11.2025
КЕП: Нікітенко О. В. 13.11.2025 14:32
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

Офіційні правила софтболу ФАСТ ПІТЧ (FAST PITCH) 2022–2025

Видані: березень 2022 року

2022–2025 роки

ПРАВИЛА ГРИ В СОФТБОЛ ФАСТ ПІТЧ (FAST PITCH)

(ВКЛЮЧАЮЧИ МОДИФІКОВАНИЙ ФАСТ ПІТЧ (FAST PITCH))

© 2022 Всесвітня конфедерація бейсболу та софтболу. Всі права захищено.

Ці правила містять офіційні правила софтболу швидкої подачі (Фаст пітч/Fast Pitch) («Офіційні правила») Всесвітньої конфедерації бейсболу та софтболу (WBSC), що раніше діяла як Міжнародна федерація софтболу («ISF»). Будь-яке неправильне використання, зловживання або передрук цих Офіційних правил без отримання попередньої письмової згоди WBSC заборонено.

Офіційні правила включають правила, наслідки та додатки. Правила регулюють ігри в софтбол швидкої подачі (Fast Pitch) та в софтбол модифікованої швидкої подачі (Modified Fast Pitch).

Додатки та наслідки є частиною Правил(-а), у яких(-ому) вони згадуються та мають таку ж силу та дію, як і саме правило. Зміст, доданий до Правил, носить довідковий характер і не є частиною Правил.

WBSC відмовляється від відповідальності та не бере на себе відповідальність за дефекти або невідповідність обладнання або за невиконання чи неправильне використання цих Офіційних правил особами, які беруть участь у грі, і не несе відповідальність за будь-які наслідки, спричинені грою в софтбол або неправильним використанням Офіційних правил.

Нові правила та/або зміни виділено жирним шрифтом і підкреслено.

ЗМІСТ

1.		Гра	5
	1.1.	Термінологія	5
	1.2.	Вимоги до уставної гри	6
2.		Ігрове поле та обладнання	12
	2.1.	Термінологія	12
	2.2.	Ігрове поле	15
	2.3.	Ігрове спорядження	16
	2.4.	Спорядження гравця	16
	2.5.	Форма	18
	2.6.	Уніформа тренерів	19
	2.7.	Екіпірування	19
3.		Учасники	20
	3.1.	Термінологія	20
	3.2.	Картки лайн-апу та ростеру	23
	3.3.	Апеляції	27
	3.4.	Тренери	29
	3.5.	Склад команди	30
	3.6.	Судді	31
	3.7.	Суддя-секретар (скорер)	34
4.		Подача пітчера	34
	4.1.	Термінологія	34
	4.2.	Конференція захисту	35
	4.3.	Вимоги до легальної подачі	37
	4.4.	Розминкові подачі	42
	4.5.	Нема подачі	42
	4.6.	Впущений м'яч	43
	4.7.	Повернення пітчера	43
	4.8.	Нелегальний пітчер	43
5.		Відбиття та переміщення по базах	44
	5.1.	Термінологія	44
	5.2.	Конференція нападу за вимогою	52
	5.3.	Наступний беттер	52
	5.4.	Відбивання	53
	5.5.	Беттер-раннер	57
	5.6.	Подвійна база	62
	5.7.	Використання недозволеної перчатки або рукавиці	63
	5.8.	Зняття шолома	63
	5.9.	Торкання баз у легальному порядку	63
	5.10.	Раннери	64
	5.11.	Наслідки просування по базах (крім втручання)	71
	5.12.	Антидопінгові заходи під час спортивних змагань	74
Додаток 1		Ігрове поле та схема ромба (алмаза)	76

	A.	Офіційні розміри ігрового поля	76
	B.	Офіційні розміри схеми ромба (алмаза)	76
	C.	Офіційні розміри баз	77
	D.	Офіційні розміри боксів беттера та кетчера	77
	E.	Офіційні розміри пластини дому та пластини пітчера	78
	F.	Швидка довідкова таблиця	78
	G.	Розмітка схеми ромба (алмаза)	80
Додаток 2		Специфікації бити	81
	A.	Офіційна бита	81
	B.	Бита для розминки	82
Додаток 3		Вимоги до м'яча	83
	A.	Офіційний м'яч	83
	B.	Розміри та специфікації	83
Додаток 4		Специфікації рукавиці	85
Додаток 5		Судді	86
	A.	Загальна інформація для суддів	86
	B.	Знаки	87
Додаток 6		Зміни правил 2022-2025	89

1. ГРА

1.1. ТЕРМІНОЛОГІЯ

1.1.1. Апеляція – живий чи мертвий м'яч

Апеляція живого або мертвого м'яча – це гра або ситуація, коли суддя не приймає рішення, якщо цього не вимагає менеджер, тренер або гравець команди, що не порушувала Правил.

1.1.2. Команда захисту

Команда, що знаходиться на ігровому полі.

1.1.3. Форфет

Коли суддя вирішує, що гру закінчено, оголошуючи переможцем ту команду, що не порушила Правила.

1.1.4. Команда господарів та команда гостей:

а) команда господарів може бути визначена різними способами, включаючи підкидання монети, взаємну угоду, призначення на турнір або призначення ліги;

б) команда господарів починає гру в захисті, виходить на відбивання битами в нижній половині іннінгу і займає дагаут за третьою базою;

в) команда гостей починає гру з нападу, виходить на відбивання у верхній половині кожного іннінгу і займає дагаут за першою базою.

1.1.5. Іннінг

Частина гри, протягом якої команди по черзі грають в захисті і в нападі. Нова половина іннінгу розпочинається відразу після того, як був зроблений останній аут у попередній половині іннінгу.

1.1.6. Команда нападу

Команда, що виходить на відбивання поданого м'яча.

1.1.7. «PLAY BALL» (м'яч у грі)

Ситуація, коли суддя подає сигнал та оголошує м'яч живим на початку гри або при відновленні гри за умови, що:

- а) пітчер тримає м'яч у руках і знаходиться у колі подачі (у колі пітчера);
- б) кетчер знаходиться у кетчер-боксі;
- с) всі інші гравці знаходяться на фейр-території, щоб ввести м'яч у гру.

1.1.8. Зустріч перед грою

Зустріч біля домашньої бази у заздалегідь визначений час за участю суддів, головних тренерів, менеджерів або представників обох команд. На цій

зустрічі команди підтверджують та обмінюються картками зі списком гравців, а суддя на базі переглядає будь-які спеціальні правила.

1.1.9. Протест

Дія команди захисту чи нападу, що відрізняється від апеляції, та спрямована проти:

- a) неправильного трактування або застосування правил суддею;
- b) порушення права на участь гравців чи складу команди.

1.1.10. «ТАЙМ»

Термін, що використовує суддя для призупинення гри. Під час тайму м'яч вважається «мертвим».

1.2. ВИМОГИ ДО УСТАВНОЇ ГРИ

1.2.1. Уставна гра

Уставна гра складається з семи завершених іннінгів, за виключенням наступних випадків:

a) немає потреби грати сім повних іннінгів, якщо команда господарів набрала більше очок у шести з половиною іннінгах або до третього ауту у нижній половині сьомого іннінгу;

b) у разі закінчення семи повних іннінгів з нічийним рахунком гра продовжується додатковими іннінгами доти, доки одна з команд не набере більше очок за іншу в кінці повного іннінгу або доки команда господарів набере більше очок до третього ауту у нижній половині іннінгу;

c) суддя може оголосити гру уставною, якщо було зіграно п'ять або більше повних іннінгів або команда, що виходила на відбивання другою, набрала більше очок у п'яти або більше іннінгах, або якщо викликане Правило випередження RUN AHEAD. Суддя має право зупинити гру у будь-який час через темряву, дощ, пожежу, паніку або з будь-яких обставин, що наражають на небезпеку вболівальників чи членів команди;

d) гра вважається уставною з нічийним рахунком, якщо рахунок є рівним і гру закінчено після п'яти чи більше повних іннінгів або якщо команда господарів зрівняла рахунок з командою гостей у неповному іннінгу;

e) ці положення не застосовуються до будь-яких дій з боку гравців чи глядачів, що можуть призвести до присудження поразки в грі. Суддя може присудити поразку у грі у випадку нападу на суддів з боку будь-якого члена команди чи вболівальників;

f) гра, яку не було визнано уставною грою, або уставна гра з нічийним рахунком буде переграватися від самого початку. При повторному проведенні гри первинний лайн-ап може бути змінено.

1.2.2. FORFEITED GAME – присуджена гра (присудження поразки у грі)

У присудженій грі переможцем вважається команда-непорушник у тому випадку, коли:

- a) команда не з'являється на полі;
- b) команда на полі відмовляється розпочинати гру, на яку вона записана, або розпочинати гру у визначений час, на яку команда призначена, або відмовляється розпочати гру у період часу, що визначений організаторами гри як період часу для призначення поразки;
- c) команда відмовляється продовжувати гру після її початку, окрім випадків коли гру було призупинено або зупинено суддею;
- d) після призупинення гри суддею команда не відновлює гру упродовж двох хвилин після того, як суддя подає сигнал: «Початок гри» («PLAY BALL»);
- e) команда вдається до тактики прискорення або уповільнення гри;
- f) якщо після попередження судді одне з цих правил продовжують навмисно порушувати, окрім випадку коли пітчер продовжує неодноразово порушувати правило подачі, тоді пітчера буде видалено з позиції пітчера до кінця гри **й буде названо нелегальним пітчером**;
- g) якщо упродовж однієї хвилини не виконується наказ про видалення гравця або іншої особи на лаву команди;
- h) якщо через видалення чи вилучення з гри гравця суддею або з якоїсь іншої причини в одній з команд залишилось менше, ніж дев'ятеро (9) для DP **чи десятеро (10) гравців для FLEX**;
- i) визнаний нелегальним гравець повернувся у гру й було виконано щонайменше одну подачу;
- j) виявлено, що видалений гравець, тренер або менеджер знову бере участь у грі.

1.2.3. Правило випередження (RUN AHEAD RULE)

a) Це правило застосовується до будь-якої гри у всіх турнірах та чемпіонатах, коли одна команда випереджує іншу:

- на п'ятнадцять (15) очок після трьох (3) іннінгів;
- на десять (10) очок після чотирьох (4) іннінгів;
- або на сім (7) очок після п'яти (5) іннінгів.

b) Повні іннінги граються, якщо команда господарів не набирає необхідної кількості ранів, перебуваючи на відбиванні. Коли команда гостей досягає необхідної кількості ранів у верхній половині іннінга, а команда господарів перебуває на відбиванні в нижній половині іннінга. Всі ігрові моменти повинні бути завершеними до того, як в змаганні оголошена перемога за правилом випередження. Або якщо команда господарів у нижній половині іннінгу набрала необхідну кількість очок для правила випередження.

У такому випадку очки, отримані понад очки, необхідні для правила випередження не зараховуються, виняток становить ситуація «хоум-ран», за якої всі очки зараховуються.

1.2.4. Тайбрейкер (TIEBREAKER; TIEBREAKER INNING)

а) Починаючи з восьмого іннінгу і для кожної наступної половини іннінгу, доки в грі не буде визначено переможця, команда нападу повинна починати відбивання з 9 гравця в списку відбивання, відповідно він стає раннером половини іннінгу, розміщеним на другій базі.

б) Раннера на другій базі можна замінити згідно правил Заміни.

с) У випадку, коли на другу базу поставлено некоректного раннера, його можна відкликати, якщо було зроблено належну апеляцію командою захисту після того, як була зроблена подача (легальна чи нелегальна) чи гра. Належну апеляцію можна подати у будь-який час, коли некоректний раннер знаходиться на базі. Якщо команда нападу ставить коректного бігуна до подання належної апеляції, штрафні санкції не накладаються.

1.2.5. Зарахування ранів (зарахування ігрових очок)

а) Одне очко зараховується кожного разу, коли раннер послідовно торкається всіх трьох баз та «дому» до третього ауту цієї половини іннінга.

б) Коли використовується тайбрейкер (TIEBREAKER), раннер починає свій рух з другої бази і не повинен торкатися першої бази для зарахування легального рана (очка).

с) Ран не зараховується, якщо третій та/або останній аут іннінга є результатом наступних дій:

- i) беттер-раннер виводиться в аут до того, як торкнувся першої бази;
- ii) раннера виводять в аут по форсу, під час апеляційної гри включно;
- iii) раннер залишає базу до того, як пітчер зробив кидок м'яча;
- iv) попередній раннер виводиться в аут.

д) Додаткові апеляційні ауту можна зробити після третього аута для видалення зарахованих очок.

1.2.6. Апеляційна гра

а) Апеляцію можна подати, коли м'яч «живий» або «мертвий», але команда захисту втрачає право подати апеляцію у разі, якщо:

- i) була зроблена наступна подача пітчера, легальна чи нелегальна, за винятком нелегальної заміни, незаявленого гравця, нелегальної зворотної заміни (повернення до гри), заміни або зняття гравця та зміни бази у раннерів;
- ii) всі гравці команди захисту покинули фейр-територію на шляху до лави або до зони дагауту. Якщо філдер подає апеляцію, він повинен знаходитися на ігровій території поля в інфілді;
- iii) в останній ігровий момент, до того як судді залишать поле;

iv) у будь-який момент іннінгу тайбрейкера (tiebreaker inning), коли некоректний раннер знаходиться на базі або ж як тимчасовий раннер (temporary runner) за кетчера або пітчера.

b) Раннер може залишити свою базу під час апеляційних ігор з «живим» м'ячем у випадках коли:

- i) м'яч залишає коло пітчера;
- ii) м'яч злітає з руки пітчера при кидку;
- iii) пітчер робить рух для подачі чи обманний кидок.

c) АПЕЛЯЦІЯ МЕРТВОГО М'ЯЧА. Як тільки м'яч було повернено в інфілд і було подано команду «ТАЙМ» або якщо м'яч стає мертвим, будь-який гравець захисту в інфілді з м'ячем або без м'яча може подати апеляцію на раннера, який не торкнувся бази або залишив базу раніше, ніж був спійманий флай-бол. Тренер або менеджер може подати апеляцію мертвого м'яча лише після виходу із дагаута на ігрове поле. Суддя повинен прийняти апеляцію до розгляду та прийняти рішення стосовно ситуації. Жоден раннер не може залишити свою базу упродовж цього періоду, оскільки м'яч залишається «мертвим» до наступної подачі.

ВИНЯТОК: раннер, який залишив базу раніше, ніж був спійманий флай-бол, або не торкнувся бази, може спробувати повернутися на свою базу доки м'яч залишається мертвим.

i) Якщо м'яч виходить з гри, то не можна подати апеляцію мертвого м'яча доти, доки суддя не дасть нового м'яча у гру.

ii) Якщо пітчер тримає м'яча і торкається пластини (стоїть на пластині) під час апеляції, то нелегальна подача не оголошується.

iii) Якщо суддя оголосив «Плей-бол», а пітчер подав апеляцію, то суддя повинен знову оголосити «ТАЙМ» та прийняти апеляцію.

d) Додаткові апеляції на аут можна подавати після третього ауту, якщо вони подаються правильно, для скасування ігрового очка (рана) або для відновлення коректного порядку відбивання.

e) Типи апеляції:

- i) відсутність торкання бази (раннер не торкнувся бази);
- ii) схід з бази на флай-бол до того, як м'яч був спійманий;
- iii) порушення порядку (черги) відбивання;
- iv) спроба просунутися на другу базу після торкання першої бази;
- v) нелегальні заміни;
- vi) використання неоголошеного гравця заміни за правилом заміни гравця;
- vii) нелегальна зворотна заміна;
- viii) гра незаявленим гравцем за правилом призначеного гравця;
- ix) зміна позицій раннерів на зайнятих ними базах;

х) використання некоректного раннера на другій базі під час іннінга тайбрейкера або використання пітчера чи кетчера як тимчасового раннера.

1.2.7. Переможець гри

Переможцем гри стає команда, яка набирає більше очок (ранів) у присудженій грі.

а) Рахунком присудженої гри є рахунок, що був зафіксований на кінець останнього повністю зіграного іннінгу, крім випадку, коли команда господарів здобула більше очок, ніж команда гостей у нижній половині незакінченого іннінгу. У цьому випадку рахунок береться за результатом незакінченого іннінгу.

б) Рахунок присудженої нічійної гри фіксується на той момент, коли гру було припинено.

с) Рахунок у втраченій грі (forfeited game) зараховується 7:0 на користь команди, що не порушила Правила.

1.2.8. Підстави для протесту

а) Протест, що може бути отриманий та розглянутий, може включати такі питання:

- i) неправильне трактування правил;
- ii) неспроможність судді застосувати вірне правило до конкретної ситуації;
- iii) нездатність призначення правильного штрафу за конкретне порушення.

б) Після того, як було зроблено подачу (легальну чи нелегальну), рішення судді змінити неможливо.

с) У будь-який час протест може бути подано до відповідного органу, крім судді, щодо відповідності вимогам члена команди.

1.2.9. Протести

Протест може стосуватися як рішення судді, так і тлумачення ним Правил. Приклад такої ситуації:

Ситуація з одним аутом і раннерами на другій та третій базах, беттер відбиває флай-бол, який ловлять. Раннер на третій базі торкається своєї бази, після того як спіймали м'яч, а раннер та другій базі – ні. Раннер з третьої бази перетнув домашню пластину перед тим як м'яча було передано на другу базу, щоб зробити третій аут. Суддя не зараховує очко (ран). Питання чи залишили раннери свої бази до того, як був спійманий м'яч і чи була гра на другій базі до того, як раннер з третьої бази перетнув пластину «дому», є виключно рішенням судді і не можуть бути опротестовані. Нездатність судді дозволити

зарахувати очко (ран) є неправильним тлумаченням Правил і має бути опротестоване належним чином.

1.2.10. Недійсні протести

Протести не будуть прийняті й розглянуті, якщо вони базуються лише на точності прийнятого суддею рішення або якщо команда, що подає протест, виграла гру.

Приклади протестів, що не розглядаються:

- a) чи було відбито м'яч на фейр- чи на фаул-територію;
- b) чи був раннер у сейфі чи ауті;
- c) чи був у результаті подачі страйк чи бол;
- d) чи була подача легальною чи нелегальною;
- e) торкнувся чи не торкнувся раннер бази;
- f) чи залишив раннер базу раніше, ніж був спійманий флай-бол;
- g) був чи не був спійманий флай-бол;
- h) був чи не був флай-бол інфілд-флаєм;
- i) була інтерференція чи ні;
- j) була обструкція чи ні;
- k) чи зайшов гравець при «живому» м'ячі на територію «мертвого» м'яча і чи торкнувся м'яч предмета чи людини на території «мертвого» м'яча;
- l) чи відбитий м'яч подолав або не подолав огорожу під час польоту;
- m) чи придатне поле для продовження або відновлення гри;
- n) чи достатньо світла для продовження гри;
- o) або будь-яке питання, що стосується лише точності прийнятого суддею рішення.

1.2.11. Повідомлення про подачу протесту

a) Будь-який протест, окрім протесту проти нелегального гравця, повинен бути чітко сформульованим і поданим судді: (i) негайно до наступної подачі – легальної чи нелегальної; (ii) якщо наприкінці іннінгу, то подається до моменту, коли всі філдери підуть з фейр-території на лаву або у дагаут; або (iii) якщо протест подається на ігровий момент в останньому гральному розіграші, треба подати протест до того, як всі судді залишать гральне поле.

b) Будь-яке повідомлення про протест, зроблене згідно правил, означає, що решта гри проводиться під протестом.

c) Менеджер чи виконуючий обов'язки менеджера команди може подавати повідомлення про протест. Суддя повинен повідомити менеджерів суперників та офіційному бомбардиру.

d) Усі зацікавлені сторони мають взяти до уваги умови, у яких приймається рішення, що допоможе у правильному визначенні ситуації.

1.2.12. Дедлайн для подачі офіційного протесту

Офіційний письмовий протест має бути поданий у розумний строк.

а) За відсутності у правилах ліги чи турніру правила, що встановлює часові обмеження для подання протесту, протест слід розглядати, коли його подано протягом розумного часу, залежно від характеру справи та труднощів в отриманні інформації, на якій можна базувати протест.

б) Як правило, 48-годинний період після запланованого часу змагання вважається розумним строком.

1.2.13. Вимоги до офіційного письмового протесту

Щоб бути дійсним, офіційний письмовий протест повинен містити наступну інформацію:

- а) дату, час та місце проведення гри;
- б) імена суддів та секретарів;
- с) правило(-а) або місцеві правила, відповідно до якого(-их) подається протест;
- д) рішення та умови, пов'язані з прийняттям рішення;
- е) всі суттєві факти, що пов'язані зі справою протесту.

1.2.14. Результати протесту

Рішення, прийняте щодо опротестованої гри, має призвести до наступних результатів:

- а) протест визнано недійсним, рахунок гри залишається без змін;
- б) коли протест задоволено через неправильне тлумачення правила, гра грається знову з моменту, коли було прийнято неправильне рішення, з урахуванням виправленого рішення;
- с) коли протест щодо дискваліфікації члена складу команди задовольняється, команді, яка порушила правила, зараховується поразка у грі.

2. ІГРОВЕ ПОЛЕ ТА ОБЛАДНАННЯ

2.1. ТЕРМІНОЛОГІЯ

2.1.1. Нестандартна бита

Бита вважається нестандартною, якщо фізичну структуру легальної бити було змінено. Наступні приклади таких змін: заміна ручки металевої бити на дерев'яну або на ручку іншого типу; вставки з різних матеріалів всередині бити; накладання зайвої стрічки (більше двох шарів) на хват бити; фарбування бити зверху чи знизу для будь-яких інших цілей, ніж ідентифікація, гравіювання мітки «ідентифікатора» на ударній частині металевої бити; прикріплення до бити рукоятки конічної форми (чи такої, що розширюється або що має звуження). Заміна хвата на інший легальний хват не вважається

зміною бити. Вигравірувана мітка «ідентифікатор» тільки на кінці ручки металевої бити або лазерна мітка «ідентифікатор» у будь-якому місці бити не є зміною і така бита не вважається нестандартною.

2.1.2. Базова лінія

Пряма лінія між будь-якими двома послідовними базами.

2.1.3. Беттер-бокс (бокс беттера)

Місце, накреслене на полі, в межах якого має знаходитися беттер, виконуючи удари по м'ячу чи допомагаючи команді нападу заробляти рани. Лінії розмітки вважаються такими, що входять до боксу беттера.

2.1.4. Кетчер-бокс

Зона, в якій кетчер повинен залишатися до моменту виконання подачі. Лінії розмітки вважаються такими, що входять до зони кетчера. Кетчер вважається таким, що знаходиться в кетчер-боксі, за винятком випадків коли він торкається ґрунту за межами кетчер-бокса.

2.1.5. Коуч-бокс (бокс тренерів)

Зона у фаул-території на сторонах першої та третьої баз ігрового поля, в якій повинні розташуватися тренери нападників. Зона тренерів повинна бути розташована та відповідати розмірам, що визначені у Додатку 1 В (Офіційні розміри схеми ромба (алмаза) та F (Швидка довідкова таблиця)).

2.1.6. Дагаут

Зона на території мертвого м'яча, призначена лише для членів команди. У цій зоні заборонені паління, вживання алкоголю та вживання жувального тютюну. Під палінням розуміється вдихання тютюнових виробів, електронних сигарет та вейпів.

2.1.7. Фейр-територія (FAIR TERRITORY)

Частина ігрового поля, обмежена фал-лініями першої і третьої баз, починаючи від дому і до нижньої частини огорожі ігрового поля та перпендікулярно вгору.

2.1.8. Фаул-територія

Будь-яка частина поля, що не є фейр-територією.

2.1.9. Шолом

Тріснутий, зламаний, пом'яттий або модифікований шолом буде оголошено нелегальним і має бути видалений з гри.

а) Для всіх беттерів, беттерів-раннерів, раннерів, тренерів молодіжних команд шолом повинен мати два амбушюри (по одному з кожного боку)

такого типу, який має такі ж або кращі характеристики безпеки, як ті, що забезпечуються пластиковими навушниками з набивкою всередині. Якщо вуха закриваються лише підкладкою, то такий шолом не визнається легальним.

b) Шолом для кетчера чи гравця захисту може не мати навушників.

2.1.10. Нелегальна бита

Бита, що не відповідає вимогам правила 2.3.1.

2.1.11. Нелегальна рукавиця чи спеціалізована рукавичка

Рукавиця, яка не відповідає технічним вимогам, що пред'являються до легальної рукавиці, або спеціалізована рукавичка, що використовується будь-яким польовим гравцем, окрім кетчера чи захисника першої бази, вважається нелегальною.

2.1.12. Інфілд

Площа поля на фейр-території, на якій зазвичай знаходяться гравці захисту – інфілдери.

2.1.13. Спеціалізована рукавичка

Спеціалізована рукавичка складається з цілісної деталі для розміщення пальця, без прорізів для пальця та має глибшу кишеню. Рукавиця має відокремлені прорізи для пальців ззовні та ззаду. (Див. Додаток 4. Специфікації рукавиці).

2.1.14. Офіційне спорядження

Будь-яке спорядження (бита, рукавиця, шолом тощо), що використовується командою нападу чи захисту під час гри.

Захисне спорядження (наприклад, спеціалізовані рукавички), залишене на полі командою, що грає в нападі, не буде вважатися офіційним обладнанням.

2.1.15. Коло наступного беттера

Зона, якою обмежений наступний беттер, під час очікування своєї черги на відбивання. (Коло наступного беттера має бути розташоване та мати розміри, встановлені у додатку 1.В (Офіційні розміри схеми ромба (алмаза)).

2.1.16. Аутфілд

Частина ігрового поля на фейр-території, що знаходиться за межами інфілду.

2.1.17. Ігрове поле

Зона, в межах якої можна грати м'ячем і вводити його у гру, і яка включає лінію мертвого м'яча.

2.2. ІГРОВЕ ПОЛЕ

2.2.1. Вимоги до ігрового поля

а) Ігрове поле повинно мати чисту та вільну зону в межах мінімальних розмірів, викладених у Додатку 1 (Ігрове поле та схема ромба (алмаза), і повинно містити всі зазначені елементи.

б) Ігрове поле повинно мати попереджувальну смугу. Якщо використовується попереджувальна смуга, це має бути зона в межах ігрового поля та має прилягати до будь-якої постійної огорожі вздовж аутфілда та зовнішніх бічних ліній.

с) Не існує жорстких вимог щодо обладнання попереджувальної смуги на постійній поверхні поля (на траві чи іншому покритті), тобто можна використовувати тимчасову огорожу (коли на полі, головним чином призначеному для повільної подачі, проводиться гра зі швидкою подачею).

д) М'яч є поза ігровим полем, якщо він торкається ґрунту, людини на ґрунті або предмета поза межами ігрового поля.

2.2.2. Алмаз/ромб

а) Офіційне розташування «алмазу» має відповідати розмірам і характеристикам, наведеним у Додатку 1В (Офіційні розміри макету алмаза) та мати всі елементи (фаул-лінії, однометрову лінію, бічні лінії, беттер- та кетчер-бокси, кола чергового беттера та пітчера, а також бази та домашню пластину коуч-боксу і т.д.).

б) Якщо під час гри буде встановлено, що відстань між базами або відстань для подачі пітчера є неправильними, помилка повинна бути усунена на початку наступного іннінга.

2.2.3. Ґрунт або спеціальні правила

Правила ґрунту або спеціальні правила поля, що встановлюють межі ігрового поля, повинні бути узгоджені до початку гри й застосовуватися кожного разу, коли захисні огороження, бар'єри, трибуни, транспортні засоби, глядачі чи інші перешкоди знаходяться у межах зазначеної зони.

а) Будь-яка перешкода на фейр-території, що є меншою за мінімальні відстані до огорожень, зазначених у Додатку 1F (Таблиця відстаней), повинна бути чітко вказана у інформації для суддів.

б) Якщо використовується бейсбольне поле, пітчерську гірку потрібно прибрати, захисну огорожу бек-стоп встановити на вказаній відстані від домашньої пластини.

2.3. ІГРОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ

2.3.1. Бита

На змаганнях має використовуватись лише офіційно затверджена бита, яка відповідає вимогам «Комісії зі стандартів екіпірування WBSC» та має печатку з логотипом WBSC або діявшим раніше ISF2005, прийнята Комісією зі стандартів екіпірування та зі схваленим маркуванням. Перелік бит, схвалених WBSC та затверджений логотип можна знайти на веб-сайті WBSC: www.wbsc.org.

Див. Додаток 2 «Характеристики бит» для отримання інформації про затверджені стандарти бит.

2.3.2. Бита для розминки

Для розминки може використовуватися лише бита, що відповідає вимогам Додатку 2 «Характеристики бит».

2.3.3. Софтбольний м'яч

На всіх змаганнях повинен використовуватися лише затверджений офіційно м'яч для гри у софтбол, що відповідає стандартам «Комісії зі стандартів екіпірування WBSC » і має затверджене маркування. Див Додаток 3 (Стандарти для м'яча).

2.4. СПОРЯДЖЕННЯ ГРАВЦЯ

2.4.1. Рукавиці та спеціалізована рукавичка (glove and mitt)

а) Будь-який гравець може одягати рукавицю, але тільки кетчер та захисник першої бази можуть надягати спеціалізовану рукавичку (mitt).

б) Кінці шнурівки, тасьми або інший пристрій, в конструкції пастки між великим пальцем та основною частиною, яку використовує гравець першої бази або кетчер, або філдер, не повинні мати довжину більше 12,7 см (5 дюймів).

с) Рукавиця пітчера може бути будь-якого кольору або поєднанням кольорів, але жоден із кольорів не повинен збігатися з кольором м'яча. Рукавиці, які використовують інші гравці, можуть бути будь-якого кольору чи поєднання кольорів.

д) Не допускається використання рукавиць з білими, сірими або жовтими колами на зовнішній стороні, які візуально схожі з м'ячем, вони не є офіційно затвердженим екіпіруванням (Див Додаток 4: Специфікації рукавиці).

2.4.2. Взуття

а) Всі члени команди мають носити взуття. Верх взуття має бути виготовлений зі шкіри чи текстильних матеріалів, чи їхніх аналогів. Верх має бути повністю закритий.

б) Підшва може бути гладкою або мати м'які, або тверді резинові шипи.

с) Можуть використовуватися звичайні металеві шипи на пластинах, якщо вони не є круглими і не виступають більше, ніж на 1,9 см (3/4 дюйми) від підшви або п'ятки взуття.

д) У жодному підрозділі, на жодному рівні гри не дозволяються тверді пластмасові, нейлонові або поліуретанові шипи, подібні до металевої підшви, або взуття зі зйомними шипами, що пригвинчуються до взуття.

е) Взуття зі зйомними шипами, що пригвинчуються зсередини взуття, дозволено.

ф) Для молодіжних змагань та для ігор модифікованої швидкої подачі (modified fast pitch) металеві шипи заборонені на всіх рівнях гри.

2.4.3. Захисне спорядження

а) МАСКИ. Усі кетчери повинні носити маску, захист для горла та шолом. Кетчер (або інші члени команди захисту) під час розігрівальних подач з пластини пітчера або в зоні для розминки мають носити маску, захист для горла та шолом. Якщо особа, яка приймає подачу, не надіває маску, захист горла та шолом, її необхідно замінити на гравця, який це зробить. Подовжений металевий захист, що прикріплений до маски, може використовуватися замість захисту горла. Дозволено до використання кетчером маску для обличчя хокейного воротаря. Якщо маска не містить вбудованого захисту для горла, то такий захист треба кріпити до маски до того, як надівається маска.

б) МАСКА ДЛЯ ОБЛИЧЧЯ. Будь-який гравець оборони або нападу може носити схвалену пластикову маску для обличчя/захист. Маска для обличчя/захист, що має тріщини чи деформована, або якщо набивка зіпсувалася чи відсутня, заборонена до використання та має бути видалена з гри.

Кетчер не може носити пластикову маску/захист замість звичайної маски з захистом для горла.

с) ЗАХИСТ ДЛЯ ТІЛА. Кетчер (молодіжної чи дорослої команди) має носити захист для тіла.

д) НАКОЛІННИКИ. Кетчер (молодіжної чи дорослої команди), перебуваючи в обороні, має носити наколінники, щоб захистити колінні чашечки.

е) ЗАХИСТ ДЛЯ РУК ТА НІГ. Такий захист можуть надівати беттери або беттери-раннери.

2.5. ФОРМА

2.5.1. Уніформа гравців

Усі гравці в команді повинні мати форму однакового кольору, оздоблення та стилю. Із релігійних міркувань член команди може носити спеціальний головний убір та одяг, який не відповідає цим правилам (покарання за це не призначається).

а) ГОЛОВНІ УБОРИ:

i) кепки повинні бути однаковими, обов'язкові для всіх гравців чоловічої статі і їх потрібно правильно носити;

ii) кепки, козирки, або пов'язки на голову не є обов'язковими ні для гравців-жінок, ні для гравців-чоловіків, вони використовуються за бажанням самих гравців, але повинні бути того ж кольору та стилю, що уніформа команди. Пластикові козирки або козирки з твердих матеріалів не дозволяються;

iii) у випадку коли у гравця захисту шолом того ж кольору, що і кепки команди, носити кепку йому необов'язково.

б) СПІДНІ СОРОЧКИ:

i) гравець може одягнути спідню сорочку кольору уніформи (або білу). Наявність спідньої сорочки не є обов'язковою для всіх гравців, але у всіх гравців, що носять їх, спідні сорочки повинні бути однакового кольору. Заборонено носити розірвані, потерті спідні сорочки, рукави мають бути без розрізів;

ii) можна носити зігріваючі рукави (компресійні), але до них застосовуються ті ж вимоги, що і до спідніх сорочок з довгим рукавом: обидві руки повинні бути закриті і обидва рукава повинні бути того ж кольору, що й спідні сорочки з довгими рукавами, які носять інші гравці команди.

с) ШТАНИ, ШОРТИ, СЛАЙДІНГИ (БРИДЖІ). Усі ігрові штани гравців мають бути або однаково довгими, або однаково короткими за стилем. Гравець може вдягнути бриджі одного кольору зі своєю уніформою. Наявність бриджів не є обов'язковою вимогою, але якщо їх носить більше, ніж один гравець, то бриджі мають бути однакового кольору та стилю. Ця вимога не стосується тимчасових накладок для ковзання, що кріпляться на застібках або на текстильній застібці «липучці». Бриджі гравців не можуть бути порваними, потертими або мати розрізи.

d) НОМЕРИ. Арабська цифра контрастного кольору розміром не менше 15,2 см (6 дюймів) заввишки має міститися на спині сорочок уніформи. Використовуються лише цілі числа від 01 до 99, в одній команді номери не повинні повторюватись (ні серед гравців, ні серед менеджерів або тренерів). Номер 1 та 01 є прикладами однакових номерів. Гравці без номерів не будуть допущені до гри.

е) ІМ'Я. Імена гравців можна наносити на сорочки над номером на спині.

ф) ПРЕДМЕТИ З ЛИТОГО МАТЕРІАЛУ. Предмети з литого матеріалу (гіпсу, металу чи інших твердих речовин в остаточному вигляді) не можна носити під час гри. Будь-які відкриті металеві частини повинні бути вкриті м'якими матеріалами або обмоткою, а також повинні отримати дозвіл від судді на застосування у гри.

г) ВІДВОЛІКАЮЧІ АКСЕСУАРИ. Не дозволяється носити на тілі будь-які предмети, аксесуари, у тому числі ювелірні вироби, які, на думку судді, можуть відволікати увагу суперника гравців. Суддя повинен вимагати видалити або закрити чи прикрити такий елемент. Медичні браслети та/або намиста, якщо вони відволікають, потрібно приклеїти до тіла таким чином, щоб інформація про медичне попередження залишалася видимою.

2.6. УНІФОРМА ТРЕНЕРІВ

Тренер повинен бути охайно одягнений і взутий у відповідне взуття; або має бути одягненим в уніформу команди відповідних кольорів. Якщо тренер вирішив носити кепку, то вона має відповідати вимогам Правила 2.5.1 а).

2.7. ЕКІПРУВАННЯ

Комісія зі стандартів екіпування WBSC залишає за собою право не затверджувати або відкликати затвердження будь-якого елемента екіпування, яке, за рішенням комісії, суттєво змінює характер гри, впливає на безпеку учасників чи глядачів, або коли ефективність гравця є більш результатом екіпування, ніж його індивідуальних навичок.

Застосування правила	
Правило 2.4.2.	Носіння невідповідного взуття.
Правило 2.4.3 а	Кетчер не вдягнув шолом, маску або захист горла.
Правила 2.4.3. с, d	Відсутність обов'язкового екіпування.
Правило 2.5.1.	Неналежна уніформа гравця, або невідповідне носіння форми гравцем.
Правила 2.4.3. с, d	Відсутність обов'язкового екіпування.
Правило 2.6	Невідповідний одяг у тренера.
Наслідки	Після отриманого попередження від судді невиконання вимог правила, або повторне його порушення призводить до вилучення порушника з гри.

3. УЧАСНИКИ

3.1. ТЕРМІНОЛОГІЯ

3.1.1. Тренер на базі (BASE COACH)

Член команди нападу, яка займає свою позицію на полі у зоні тренера (у коуч-боксі), коли його команда виходить на відбивання.

3.1.2. Тренер

Людина, яка відповідає за дії своєї команди на полі та за офіційне спілкування з суддею та представниками команди-супротивника. Гравець може виступати в ролі тренера, у якості заміни відсутнього тренера або бути граючим тренером.

3.1.3. Призначений гравець (DESIGNATED PLAYER (DP))

Гравець нападу стартового складу, що відбиває за FLEX гравця.

3.1.4. Видалення

Наказ від будь-якого судді будь-якому гравцеві, офіційній особі чи будь-якому учаснику гри залишити гру на підставі порушення Правил.

3.1.5. Філдер

Будь-який гравець команди захисту, що знаходиться на полі.

3.1.6. Флекс-гравець (FLEX, FP)

Гравець стартового складу, якого вказано на 10-му місці у лайн-апі, за якого відбиває призначений гравець DP. Флекс-гравець (FP) може грати на будь-якій позиції у захисті та може вступати в гру в нападі лише на позиції призначеного гравця DP.

3.1.7. Головний тренер

Керівник команди або тренер, який бере на себе основні обов'язки тренера, вважається головним тренером.

3.1.8. Нелегальне повернення до гри

Повернення є нелегальним якщо:

- а) гравець стартового складу повертається в гру, але не на свою позицію;
- б) замінений гравець, не зі стартового складу, повертається у гру;
- с) гравець стартового складу вдруге входить у гру, але не як гравець заміни;

- d) гравець нелегальної заміни входить у гру;
- e) флекс-гравець входить у гру в нападі у ролі будь-якого гравця, який не є призначеним гравцем DP.

3.1.9. Неповідомлена заміна

Неповідомлена заміна відбувається, коли без повідомлення відповідальному судді гравець входить у гру в якості:

- a) заміни;
- b) гравця, що на підставі положень Правил про заміну гравця має право продовжити гру, повернутися до гри або залишитися у грі;
- c) оголошеного нелегального гравця;
- d) нелегального повернення.

3.1.10. Нелегальний гравець

Гравець, який більше не має права брати участь у грі, оскільки був видалений суддею. Нелегальний гравець може продовжувати гру як тренер.

3.1.11. Нелегальний гравець заміни

Нелегальний гравець заміни – це гравець, який не може увійти у гру для заміни вилученого гравця. У разі якщо нелегальний гравець заміни входить у гру – це вважається нелегальним поверненням. Нелегальним гравцем заміни вважається той, хто:

- a) був видалений суддею з гри через порушення Правил;
- b) знаходиться у поточному лайн-апі;
- c) не знаходиться у поточному лайн-апі, але має право повторно вступити у гру.

3.1.12. Інфілдер

Гравець команди захисту, пітчер та кетчер включно, який зазвичай знаходиться між доріжками бази у внутрішній частині поля, що є фейр-територією. Гравець, що зазвичай грає у аутфілді, може вважатися інфілдером, якщо він переходить у зону, яку зазвичай перекривають інфілдери.

3.1.13. Картка лайн-апу

Список гравців стартового складу, запасних гравців та тренерів, який надається головному судді та/або офіційному секретарю перед початком гри. Суддя зберігає картку лайн-апу на весь час гри.

3.1.14. Лайн-ап

Складається з усіх гравців поточної гри, що грають у нападі та захисті, та гравців DP та FLEX гравців включно.

3.1.15. Гравець, що виходить тільки у напад (ОРО)

Включений у лайн-ап гравець, що не є гравцем FLEX, за якого у захисті грає призначений гравець DP.

3.1.16. Повернення у гру

Коли гравець стартового складу повертається у гру після заміни.

3.1.17. Видалення з гри

Коли суддя оголошує гравця непридатним для подальшої участі в грі внаслідок порушення Правил. Будь-яка особа, видалена таким чином, може продовжувати сидіти на лаві запасних, але не може далі брати участь у грі, окрім як у ролі тренера.

3.1.18. Гравець заміни

Гравець, що має дозвіл увійти у гру на заміну видаленого гравця.

3.1.19. Реєстр

Список усіх гравців, які мають право бути внесеними до картки лайн-апу команди.

3.1.20. Гравець початкового складу (Starting player)

Гравець, зазначений у лайн-апі, який починає гру в інфілді або на відбиванні.

3.1.21. Заміна

а) Гравець не початкового складу, який не брав участь у грі, окрім як гравець на заміну.

б) Гравець початкового складу, який вийшов із гри, але має право повернутися до лайн-апу.

3.1.22. Член команди

Особа, уповноважена сидіти на лаві команди.

3.1.23. Тимчасовий раннер

Гравець, що може бігти за кетчера чи за пітчера, який знаходиться на базі з двома аутами.

3.1.24. Знятий гравець

Гравець, який має залишити гру через травму з кровотечею, яку не можна зупинити у розумний час або якщо форма гравця закривавлюється.

3.2. КАРТКИ ЛАЙН-АПУ ТА РОСТЕРУ

3.2.1. Картка лайн-апу

- а) Картка лайн-апу містить:
 - I) прізвища, імена, позиції, номери гравців початкового складу;
 - II) прізвища, імена та номери запасних гравців;
 - III) прізвище та ім'я головного тренера.
- б) Прізвище гравця не може бути у лайн-апі, якщо він не одягнений у форму та не знаходиться в зоні команди.
- в) Гравець може бути доданий до ростеру як гравець заміни у будь-який час впродовж гри.
- г) Картка ростера чоловіків може містити тільки імена чоловіків, а жіноча картка може містити тільки імена гравців-жінок.
- д) Якщо в лайн-апі неправильно вказано номер гравця, зміну можна внести без штрафу. Якщо гравець з помилковим номером порушує якесь правило, порушене правило має пріоритет та має бути виконано. Якщо після порушення гравець з помилковим номером залишається у грі, тренер зобов'язаний звернутися до головного судді гри та виправити номер гравця у лайн-апі. Номер має бути виправлений до поновлення гри.

3.2.2. Гравці

- а) Кожна команда повинна постійно мати щонайменше дев'ять (9) гравців у складі.
Використовуючи DP, команда повинна мати десять (10) гравців, зазначених у складі. DP має бути заявлено у стартовому складі.
 - i) Позиції гравців захисту: пітчер (F1), кетчер (F2), гравець першої бази (F3), гравець другої бази (F4), гравець третьої бази (F5), шортстоп (F6), лівий філдер (F7), центральний філдер (F8), правий філдер (F9).
 - ii) Позиції у команди захисту з 10 гравцями такі ж самі, як у команди з дев'ятьма (9) гравцями плюс призначений гравець DP.
- б) На початку кожної подачі гравці команди на полі можуть розміщуватися будь-де на фейр-території, за винятком кетчера, який повинен перебувати в кетчер-боксі, та пітчера, який повинен займати допустиму позицію для подач або знаходитися в колі пітчера в момент, коли суддя вводить м'яч у гру.
- в) Команда повинна постійно мати необхідну кількість гравців у лайн-апі, щоб мати змогу продовжувати гру.

3.2.3. Гравці початкового складу

- а) Гравець офіційно стає гравцем початкового складу після того, як картку лайн-апа було затверджено представником команди та головним суддею на зустрічі біля домашньої пластини безпосередньо перед грою.

б) Імена, номери на формі та позиції можуть бути внесені до картки лайн-апу до зустрічі біля домашньої пластини.

с) У разі травми або хвороби представник команди може внести зміни до картки лайн-апу під час зустрічі перед грою, але до того, як склад команд було оголошено офіційним. Зазначений у списку гравець заміни може зайняти місце хворого або травмованого гравця початкового складу, чиє ім'я є в стартовому лайн-апі його команди, та він вважатиметься гравцем початкового складу, а інший гравець може бути заміною.

д) Замінений у такий спосіб на зустрічі безпосередньо перед грою гравець початкового складу може увійти в гру пізніше як гравець заміни в будь-який час.

е) Всіх гравців початкового складу, у тому числі призначеного гравця DP та флекс-гравця (FLEX), у будь-який час можна замінити та повернути до лайн-апу, але лише на ту саму позицію у списку на відбивання. Порухення цього правила вважається незаконним повторним входом (illegal re-entry).

3.2.4. Призначений гравець (DP)

а) Призначений гравець DP може бити за будь-якого захисника, який призначений як флекс-гравець.

б) DP може грати в захисті за будь-якого гравця, включаючи флекс-гравця.

і) Якщо DP грає в захисті за гравця, відмінного від флекс-гравця, цей гравець продовжує бити та ідентифікується як ОРО. ОРО не вважається таким, що вийшов з гри, і продовжує бити, але не грає в захисті.

ii) Коли DP грає в захисті замість флекс-гравця, це розглядається як заміна FLEX, яку необхідно повідомити судді. DP може грати в захисті за FLEX будь-яку кількість разів.

iii) Коли DP грає в захисті за FLEX, розстановка повертається до дев'яти (9) гравців, і гра може законно закінчитися з дев'ятьма (9) гравцями.

iv) склад команди може повернутися до десяти (10) гравців за умови:

1) виходу гравця на заміну на позицію FLEX;

2) повторного виходу початкового FLEX, але тільки один раз.

с) DP і FLEX не можуть бути в грі під час нападу одночасно.

3.2.5. FLEX (флекс-гравець)

а) Якщо команда заявляє про використання DP, команда повинна назвати FLEX на картці лайн-апу.

б) FLEX розміщується у стартовому складі на 10-тій позиції (невідбиваюча позиція) у стартовому складі одразу після перших дев'яти (9) позицій на відбивання та може грати на будь-якій позиції захисту.

с) FLEX може входити в гру в нападі лише за DP.

i) Лайн-ап складається з дев'яти (9) гравців, коли FLEX входить у гру в нападі. Команда може закінчити гру з дев'ятьма (9) гравцями у складі.

ii) FLEX може входити до списку на відбивання за DP будь-яку кількість разів. Це розглядається як заміна DP або гравець на заміну DP, про це необхідно повідомити суддю.

iii) Склад команди може повернутися до десяти (10) гравців за умови:

1) введення заміни на позицію DP;

2) повторного входу оригінального початкового гравця DP, але лише один раз.

d) FLEX, який увійшов у гру з нападу на заміну будь-якого гравця, відмінного від DP, вважається неправомірним повторним входом.

3.2.6. Гравець на заміну

a) Гравець на заміну може увійти в гру за тимчасово відстороненого гравця.

b) Тимчасово відсторонений гравець не повинен повертатися до гри, доки не припиниться кровотеча, рана не буде очищена та покрита, а також, якщо необхідно, форма буде замінена, незалежно від того, чи має форма на футболці інший номер. Немає штрафу за використання іншого номера; однак суддя має бути поінформований про зміну номерів.

c) Гравець на заміну може грати за тимчасово відстороненого гравця протягом решти іннінгу, що триває, та протягом наступного повного іннінгу. Тимчасово відсторонений гравець може повернутися до гри в будь-який час протягом цього періоду, не розглядаючись як заміна. Гравець на заміну не вважається офіційною заміною. Якщо тимчасово відсторонений гравець не може повернутися, після закінчення решти іннінгу та після завершення наступного повного іннінгу, має бути здійснена законна заміна.

d) Представник команди повинен повідомити суддю про всі зміни у картці лайн-апу. Належна апеляція (від команди суперника) щодо невиконання цієї вимоги, яка буде задоволена, призведе до того, що такого гравця буде оголошено нелегальною заміною.

e) Гравцем на заміну може бути:

i) записаний гравець заміни, який ще не був у грі;

ii) записаний гравець заміни, який був у грі, але потім був послідовно замінений у процесі гри;

iii) гравець стартового складу, якого більше немає у лайн-апі, і який більше не має права повторно увійти в гру.

3.2.7. Тимчасовий раннер

Тимчасовий раннер є легальним гравцем, якщо він виходить за кетчера чи пітчера, який зазначений у стартовому складі у верхній частині першого

іннінгу, або за кетчера чи пітчера попередньої половини іннінгу, який знаходиться на базі з двома (2) аутами. Застосовуються такі положення:

- а) використання тимчасового раннера є необов'язковим для команди нападу;
- б) тимчасовий раннер може бути використаний у будь-який час після другого ауту;
- с) тимчасовим раннером може бути гравець, що є останнім у списку на відбивання, і який не знаходиться у цей момент на базі.

Якщо неправильний гравець використовується як тимчасовий раннер, раннер має бути відкликаний, якщо команда захисту подала відповідну апеляцію після подачі або після гри, і апеляцію було задоволено. Належну апеляцію можна подати в будь-який час, коли неправильний раннер знаходиться на базі. Якщо команда нападу розмістить на базі правильного раннера до того, як буде зроблено відповідну апеляцію, покарання не передбачається.

3.2.8. Заміни (вхід у гру на заміну)

а) Запасний гравець, зазначений на картці лайн-апу, може зайняти місце будь-якого гравця лайн-апу. Гравця, зазначеного в стартовому складі, можна замінити кілька разів, але жоден запасний гравець не може повернутися у гру після того, як був замінений (вилучений з гри), окрім як гравець на заміну. Запасний гравець, який повторно входить у гру як гравець, вважається нелегальним повторним входом.

б) Гравець стартового складу та його запасний гравець не можуть бути в грі одночасно.

с) Заміна має відбуватися лише тоді, коли м'яч мертвий. Тренер або представник команди повинен негайно повідомити головного суддю перед заміною. Запасний гравець не бере участі в грі, доки не буде зроблена подача або не розпочнеться гра. Головний суддя повідомляє секретаря про заміну.

д) Будь-який запасний гравець, який увійшов у гру, але про це не було повідомлено, стає нелегальною заміною.

е) Це не вважається порушенням, якщо менеджер, тренер, представник команди або гравець, який порушив правила, повідомляє про це судді до подання апеляції командою супротивника.

ф) Якщо травма заважає беттеру, беттеру-раннеру або раннеру перейти на належну йому базу, і при цьому м'яч мертвий, беттер або беттер-раннер може бути замінений. Запасному гравцеві буде дозволено перейти до належної йому бази. Запасний гравець повинен торкнутися будь-якої належної(-их) бази(баз) або пропущеної(-их) бази(баз), якої(их) раніше не торкалися.

г) Неправильний гравець не може повернутися до гри у якості гравця.

3.3. АПЕЛЯЦІЇ

а) Апеляція повинна бути подана менеджером, тренером або гравцем до того, як суддя зможе розглянути та прийняти рішення щодо:

- i) незаявленої заміни;
- ii) нелегального повторного входу у гру;
- iii) нелегального гравця.

б) Апеляцію щодо вищезазначеного можна подати в будь-який час, поки гравець у грі.

Порушення правил та міри, що застосовуються

Правило 3.2.2 а, 3.2.3 с, 3.2.6 с	Неспроможність завершити гру з необхідною кількістю гравців.
Міри	Перемога зараховується команді, яка не порушила правила
Правило 3.1.10 а-б, 3.2.4 b ii, 3.2.5 с ii, 3.2.6 d 3.2.8 а-е	Незаявлена заміна: а) запасного гравця; б) гравця щодо якого діє Правило про заміну гравця.
Міри	а) На незаявленого запасного гравця може бути подана апеляція. б) Апеляцію треба подати головному судді поки незаявлений запасний гравець знаходиться у грі. с) Якщо незаявлену заміну було виявлено після того, як було зроблено подачу або було розпочато гру, гравець оголошується нелегальним гравцем. д) Нелегального гравця повинен замінити легальний гравець на заміну. Якщо команда, яка порушила правила, не має гравця для легальної заміни, то перемога присуджується на користь команди, яка не порушила правила. е) Якщо на гравця незаявленої заміни було подано апеляцію, коли він був на відбиванні, то гравець легальної заміни отримає таку ж кількість болів та страйків, що були у нелегального гравця на момент подачі апеляції: i. до моменту подання та задоволення апеляції дії гравця вважаються легальними, однак якщо порушення виявляють і команда суперника подає апеляцію, коли нелегальний гравець відбиває м'яч і досягає бази, або в кінці гри, або коли судді ще не залишили поле, то всі раннери (включаючи беттера) повернуться на бази, які вони займали під час подачі нелегального гравця; ii. кожен аут, зроблений під час знаходження у грі

	незаявленого гравця на заміну, є дійсним. f) Якщо незаявлену заміну виявлено у команді захисту та після початку гри або якщо такий гравець є пітчером і було зроблено подачу, а належна апеляція подана та підтримана, гравець оголошується нелегальним, а команда нападу має обрати з двох можливостей: 1) прийняти результат гри або 2) повернути беттера на відбивання зі збереженням рахунку кількості болів та страйків, які були у беттера до того, як був виявлений нелегальний гравець. Кожен раннер повертається на ту базу, яку він займав до гри або подачі. g) Після задоволеної апеляції щодо незаявленого гравця на заміну або нелегальної зворотної заміни – вважатиметься, що початковий гравець або гравець, що заміняє його, покинув цю гру. h) Заміна, яка є незаконним повторним входом, підлягає штрафу за порушення. i) Запасний гравець, якого визнано нелегальним гравцем, отримує штраф за порушення.
Правило 3.2.2 а, 3.2.3 с, 3.2.6 с	Неможливість завершити гру з необхідною кількістю гравців.
Міри	Перемога присуджується команді, що не порушила правила.
Правило 3.1.9, 3.1.12, 3.2.5 d, 3.2.8	Нелегальний повторний вхід (нелегальна зворотна заміна)
Міри	1. Це апеляційна гра. Апеляцію можна подати у будь-який час, допоки гравець нелегальної зворотної заміни перебуває у грі; апеляція не обов'язково має бути подана до наступної подачі пітчера. a) Головний тренер, вказаний у лайн-апі, та гравець, що нелегально увійшов у гру повторно - видаляються з гри. b) Легальний гравець, що виходить на заміну, має офіційно замінити видаленого з гри нелегального гравця до того, як гра продовжиться. c) Необхідно призначити нового головного тренера. d) Якщо незаконне повторне входження одночасно є незаявленою заміною, повинні бути застосовані обидві міри. e) Якщо на нелегальну зворотну заміну не було подано апеляції і наслідком цього стають як сама нелегальна зворотна заміна, так і те, що початковий гравець залишається в грі, в результаті чого кілька послідовних гравців у порядку відбивання стають нелегальними зворотними замінами: i. лише остання незаконна заміна може бути оскаржена; цей гравець і головний тренер повинні бути виведені з гри; ii. також мають бути застосовані міри щодо нелегальної

	заміни; iii. має бути уведений легальний гравець на заміну вилученого гравця та названо нового головного тренера; iv. всі інші нелегальні зворотні заміни, які не є безпосередньо предметом апеляції, повинні повернутися на своє початкове місце в порядку на відбивання і не вважаються нелегальною зворотною заміною, за винятком: Якщо у команді нападу FLEX виходить за будь-якого гравця, окрім DP, і є одним з двох або більшої кількості нелегальних зворотних замін, і знаходиться на базі у момент апеляції, навіть якщо він не є безпосереднім об'єктом апеляції, FLEX має бути видалений з бази і розташований на 10-ій позиції лайн-апу. Це не є додатковим аутом. Якщо FLEX-гравця видалено з бази, то його не замінюють на іншого гравця.
Нелегальний гравець Правило 3.1.10 с та 3.1.11	Нелегальний гравець повертається до гри.
Міри	Якщо оголошений нелегальним гравець повертається у гру, оголошується поразка на користь команди, яка не порушила правила.

3.4. ТРЕНЕРИ

3.4.1. Загальні положення

а) Тренер або представник несуть відповідальність за інформування головного судді гри про зміни у лайн-апі.

б) Тренер не може використовувати мову, яка негативно відобразиться на гравцях, суддях або глядачах.

с) Жодне комунікаційне обладнання не повинно використовуватися між:

i) тренерами на полі;

ii) тренером та гравцем у дагауті;

iii) тренером та будь-яким гравцем;

iv) між глядацькою зоною та полем, включаючи дагаут, тренерів та гравців.

д) Тренер або менеджер команди захисту може бути неграючим тренером, який залишається в дагауті, або граючим тренером, який вступає в гру як гравець.

е) Граючий тренер у грі може давати вказівки та допомагати своїй команді під час гри.

ф) Тренер може звертатися лише до членів своєї команди.

3.4.2. Головний тренер

- а) Головний тренер відповідає за підписання лайн-апу.
- б) У разі видалення головного тренера з гри, він повідомляє ім'я особи, яка буде виконувати обов'язки головного тренера до кінця гри.

3.4.3. Тренери на базі (коуч)

а) Не більше двох тренерів на базах можуть усно та жестами допомагати та давати вказівки членам своєї команди, які перебувають на відбиванні:

i) кожен тренер на базі має залишатися обома ногами у межах своєї зони (коуч-боксу). Коли у команди два тренери на базі: один із них розміщується в коуч-боксі біля першої бази, а інший у коуч-боксі біля третьої бази;

ii) тренер на базі (коуч) може залишити свою зону, щоб уникнути зіткнення з філдером або для того, щоб подати сигнал раннеру: зробити слайд, просуватися далі або повертатися на базу, якщо тільки при цьому він не заважає грі.

б) Перебуваючи в коуч-боксі, тренер на базі може тримати неелектронний, невідзеркалюючий записник, ручку, олівець та/або індикатор, які використовуватимуться лише для фіксування очок або для записів.

с) Гравець юнацької категорії, який виходить тренером на базі (коучем) у коуч-бокс першої чи третьої бази, а також представник команди юнацького віку, що стоїть на відбиванні, перебуваючи на полі або в дагауті, мають носити шолом затвердженого зразка.

Правило 3.4	Порушення обов'язків тренера.
Міри	За перше порушення має бути винесено попередження. Будь-яке наступне порушення менеджером/тренером тієї ж команди має призвести до вилучення з гри головного тренера.
Правило 3.4.3 с	Відмова гравця юнацького віку, який є тренером на базі, носити шолом.
Міри	Після попередження за повторне порушення, молодий гравець повинен бути вилучений з гри.

3.5. СКЛАД КОМАНДИ

3.5.1. Загальні положення

а) Жоден член команди не може оскаржувати будь-яке рішення головного судді.

б) Під час гри будь-який член команди, якого включено до лайн-апу та допущено у дагаут, повинен залишатися в обмеженій зоні дагаута, за виключенням коли інше дозволено цими Правилами або судді гри вважають це виправданим. Це правило стосується всіх гравців за виключенням чергових

беттерів (вони повинні залишатися у колі чергового беттера) на початку гри, між іннінгами та коли пітчер робить розігрівальні кидки. У дагауті заборонено курити, вживати алкоголь або жувальний тютюн.

с) Членам команди забороняється:

i) змушувати іншу особу або дозволити їй зробити зневажливе або образливе зауваження стосовно гравців супротивника, офіційних осіб, або глядачів;

ii) вчиняти будь-які дії, які можуть розглядатися як неспортивна поведінка.

Правило 3.5.1 а) 3.5.1 б)	Оскарження рішення судді або порушення правила поведінки у дагауті
Міри	а) Перше порушення – командне попередження. б) Повторне порушення призведе до вилучення цього члена команди.
Правило 3.5.1 с)	Неспортивна поведінка.
	а) За перше порушення порушника можна попередити. і. Якщо перше порушення є серйозним, суддя має видалити порушника. ii. За повторне порушення порушник вилучається. б) Член команди, вилучений з гри, повинен відразу вийти в роздягальню на решту гри або залишити територію поля. с) Якщо особа, видалена таким чином, не залишить гру негайно, її команді присудять поразку. д) Суддя, виконуючи свої обов'язки, має право повідомити про образливу поведінку, образливі висловлювання чи прояви фізичного насильства з боку будь-якого члена команди в будь-який час після закінчення гри, після чого вказаний член команди повинен буде з'явитися для розгляду своєї провини до організації, яка проводила гру чи турнір.

3.6. СУДДІ

3.6.1. Повноваження та обов'язки

Судді є представниками ліги чи організації, якою вони були призначені для участі в конкретній грі, і мають повноваження та зобов'язані забезпечити дотримання цих Правил. Вони мають повноваження наказати гравцеві, тренеру, капітану чи менеджеру виконати або не виконувати будь-яку дію, яка, на їхню думку, необхідна для виконання одного або всіх цих Правил. Суддя в «домі»

має повноваження приймати рішення щодо будь-яких ситуацій, які конкретно не охоплюються Правилами.

3.6.2. Суддя в «домі»

Суддя в «домі» має наступні обов'язки:

- a) самостійно приймати рішення про придатність ігрового поля для гри;
- b) займати позицію позаду домашньої пластини та позаду кетчера;
- c) нести повну відповідальність за належне проведення гри;
- d) оголошувати всі боли та страйки;
- e) за погодженням та у співпраці з суддями бази оголошує удари по м'ячу (ігровий м'яч та фаул-бол), легально або нелегально впіймані м'ячі. В іграх, де вимагається, щоб судді на базах покинули інфілд, суддя в «домі» буде виконувати обов'язки, які зазвичай виконують судді на базі, відповідно до діючої системи суддівства.
- f) визначати та оголошувати чи:
 - i) беттер кидає м'яч;
 - ii) відбитий м'яч торкнувся людини або одягу беттера;
- g) приймає рішення по ситуації на базі, коли це необхідно;
- h) визначає, коли присуджується перемога у грі;
- i) бере на себе всі обов'язки, коли на гру призначено лише одного суддю.

3.6.3. Суддя на базі

- a) Суддя на базі займає таку позицію на ігровому полі, яка вимагається відповідною суддівською системою.
- b) Суддя на базі допомагає головному судді у забезпеченні дотримання правил.

3.6.4. Обов'язки єдиного судді

Якщо на гру призначено лише одного суддю, то його обов'язки та повноваження поширюються на всі питання відповідно із цими Правилами. Стартова позиція судді при кожній подачі позаду «домашньої пластини» та позаду кетчера.

На кожному ігровому моменті та при відбиванні м'яча суддя виходить із-за домашньої пластини у внутрішнє поле, щоб отримати найкращу позицію для кожного ігрового моменту.

3.6.5. Зміна суддів

Суддя не може бути замінений під час гри на вимогу команд-суперників, окрім випадків, коли суддя може бути виведений із гри через травму або хворобу.

3.6.6. Рішення судді

- a) Не можна подати апеляцію на рішення судді, якщо вона базується виключно на рішенні щодо точності судження: чи був відбитий м'яч фейр чи

фаул, чи був у раннера сейф чи аут, чи був поданий пітчером м'яч страйком чи болом і щодо будь-якого іншого моменту гри, у якому йдеться про точність судження судді. Жодне рішення, винесене будь-яким суддею, не може бути скасованим, окрім тих випадків, коли суддя переконаний, що він своїм рішенням порушує один із пунктів цих Правил. Якщо менеджер, капітан опротестовує рішення, засноване виключно на пункті цих Правил, суддя, який виніс це рішення, має право консультуватися зі своїм помічником (помічниками), перш ніж робити будь-які подальші дії. Тільки менеджер чи капітан команди уповноважені подавати протест на рішення судді та домагатися його скасування/зміни у випадках, якщо таке рішення суперечить цим Правилам.

б) За жодних обставин жоден суддя не може скасувати рішення, ухвалене його колегою (колегами), або критикувати таке рішення, або втручатися в обов'язки свого колеги (колег), якщо тільки він (вони) самі його про це не попросять.

с) Судді, порадившись між собою, можуть виправити будь-яку ситуацію, в тому числі, у якій скасування рішення судді чи оголошений суддею відкладений м'яч ставить беттер-раннера або раннера у небезпечне положення або ставить команду захисту у невідгідне становище. Це виправлення неможливе після того, як було зроблено легальну чи нелегальну подачу, або якщо всі гравці команди захисту залишили фейр-територію.

3.6.7. Призупинка гри

а) Суддя призупиняє гру, коли, на його думку, умови виправдовують такі дії.

б) Гра призупиняється, коли суддя залишає своє місце, щоб почистити пластину «дому» або виконати інші обов'язки, не пов'язані безпосередньо з оголошенням гри.

с) Суддя призупиняє гру щоразу, коли беттер або пітчер виходять зі своєї позиції, яку вони мають займати, з поважної причини.

д) Суддя не може оголошувати «ТАЙМ» після того, як пітчер почав виконувати подачу.

е) Суддя не може оголошувати «ТАЙМ», доки не закінчиться ігровий момент.

ф) У разі травми, отриманої гравцем, «ТАЙМ» не оголошуватиметься до тих пір, поки не будуть завершені всі ігрові дії або поки раннери не зупиняться на своїх базах, за винятком ситуації, у якій, на думку судді, гравцем могла бути отримана серйозна травма (яка може наразити гравця на небезпеку).

г) Судді не можуть призупинити гру на прохання гравців, тренерів або менеджерів, поки не будуть завершені всі ігрові дії, виконувані обома командами.

Правило 3.6.7.	Призупинення гри «ТАЙМ» оголошується через серйозну травму, яка ставить життя та здоров'я гравця у небезпечне становище.
Міри	У разі отримання гравцем серйозної травми, коли суддею оголошується «ТАЙМ», м'яч стає «мертвим», і раннеру (раннерам) може бути надана база або бази, які, на думку судді, вони могли б зайняти, якби гра не було зупинена через отриману гравцем травму.

3.7. СУДДЯ-СЕКРЕТАР (СКОРЕР)

3.7.1. Обов'язки офіційного скорера

Офіційний скорер/суддя-секретар:

- а) має підготувати чи забезпечити підготовку документів для ведення протоколу гри, як це передбачено Правилами;
- б) є єдиною уповноваженою особою, яка фіксує рішення суддів гри;
- с) визначає чи є просування беттера до першої бази результатом відбивання чи помилки;
- д) не може приймати рішення про нарахування очок, яке не відповідає чи суперечить правилам чи рішенням головного судді гри.

4. ПОДАЧА ПІТЧЕРА

4.1. ТЕРМІНОЛОГІЯ

4.1.1. Конференція команди захисту

Коли суддя надає команді захисту час та призупиняє гру, щоб:

- а) представник команди захисту міг вийти на ігрове поле та переговорити з будь-яким філдером;
- б) філдер може увійти в дагаут для отримання консультацій.

4.1.2. «СТРИБОК ВОРОНА»

Виконується, коли:

- а) пітчер, у момент подачі м'яча, відштовхується ногами від землі, а не від пластини пітчера;
- б) пітчер, у момент подачі м'яча, відштовхується ногою від пластини пітчера, а потім ще раз відштовхується від нової відправної точки і робить подачу.

4.1.3. Незаконний пітчер

Гравець, який законно бере участь у грі, але не може робити подачу через те, що суддя усунув його з позиції пітчера.

4.1.4. Легальні стрибки пітчера

При таких стрибках:

- а) пітчер, відштовхуючись від пластини пітчера, знаходиться в повітрі, не застосовуючи стрибок ворона;
- б) опорна нога пітчера повинна відштовхнутися від пластини пітчера одним безперервним рухом, після чого рух пітчера вперед призводить до того, що все його тіло (включаючи опорну та крокову ногу) перебуває в повітрі, і рухається у бік домашньої пластини;
- с) подача завершується пітчером, коли він приземляється і безперервним рухом відправляє м'яч у напрямку домашньої пластини.

4.1.5. Переданий м'яч

Подача м'яча, здійснена пітчером, яку кетчер міг упіймати, застосовуючи для цього звичайне зусилля.

4.1.6. Подача пітчера

Коли пітчер подає м'яч беттеру.

4.1.7. Опорна нога пітчера

Нога, якою пітчер відштовхується від пластини пітчера.

4.1.8. Швидка подача

Подача, зроблена з очевидним наміром застати беттера непередбаченим до подачі перед тим, як беттер займе свою позицію в беттер-боксі або зроблена, коли беттер не відновив свою рівновагу після попередньої подачі.

4.1.9. Подача «з рогатки»

Подача, коли пітчер опускає руку вбік і назад перед тим, як почати швидку дію «з рогатки» та прискорити рух вперед. Щоб подача була легальною, пітчер повинен відпустити м'яч під час першого руху вперед на рівні стегна і не робити повного оберту рукою, якою здійснюється кидання. Подача «з рогатки» дозволена у швидкому, але не в модифікованому софтболі.

4.2. КОНФЕРЕНЦІЯ ЗАХИСТУ

4.2.1. Конференція захисту за вимогою

- а) Команда, яка захищається, має лише три (3) конференції за вимогою в обороні в грі з семи іннінгів.
- б) Конференції захисту за вимогою є накопичувальними і не починаються, коли в гру вступає новий пітчер.

с) Конференції захисту за вимогою, не проведені протягом семи іннінгів, не переносяться на додаткові ігри.

д) У грі з екстра-іннінгами для кожного додаткового іннінгу є лише одна конференція захисту за вимогою. Конференція захисту за вимогою, не проведена в додатковому іннінгу, не може бути перенесена на будь-який наступний додатковий іннінг.

е) Конференція захисту за вимогою завершується, коли член команди, що захищається, перетинає фаул-лінію, повертаючись до дагауту, або польовий гравець повертається на поле.

ф) Конференція включає в себе гравців на полі, які залишають свої позиції та йдуть до дагауту для отримання інструкцій, незалежно від того, чи був запит «TIME» чи ні.

НАСЛІДКИ

Правило 4.2.1a	Надмірні конференції захисту
Наслідок	Для четвертої та кожної додаткової конференції захисту за вимогою в грі з семи іннінгів або для будь-якої конференції захисту за вимогою, яка перевищує одну за іннінг в грі з екстра-іннінгом, пітчер у грі під час конференції оголошується нелегальним пітчером, який не може знову подавати до кінця гри, але може грати на іншій польовій позиції.

4.2.2. Що таке конференція захисту не за вимогою

Конференція захисту буде не за вимогою, коли:

а) менеджер, тренер або член команди в захисті повідомляє суддю про зміну подачі до або після спілкування з пітчером;

б) менеджер, тренер або гравець з дагауту повідомляє про заміну відповідальному судді та після заміни перетинає фаул-лінію, щоб поговорити з пітчером або будь-яким польовим гравцем;

с) один або більше членів захисної команди та принаймні один польовий гравець консультуються під час конференції команди в нападі, поки всі польові гравці знаходяться на своїх позиціях і готові продовжити гру, коли напад буде готовий;

д) вказівки передаються з дагауту;

е) менеджер/тренер, який грає у грі, радиться з польовим гравцем. Суддя може контролювати зустрічі між граючим менеджером/тренером і пітчером, видавши попередження, і якщо воно продовжується, видаливши граючого менеджера/тренера;

ф) суддя призупинив гру.

4.3. ВИМОГИ ДО ЛЕГАЛЬНОЇ ПОДАЧІ

4.3.1. Підготовчі дії перед здійсненням подачі

Перед здійсненням подачі мають виконуватися наступні дії:

а) всі гравці мають знаходитися на фейр-території, а кетчер – у боксі кетчера, готовий до приймання подачі;

б) пітчер має тримати м'яча та знаходитися на пластині пітчера або біля неї;

с) опорна нога пітчера повинна торкатися пластини пітчера, а обидві ноги повинні бути на відстані не більш 61,0 см (24 дюйми) від пластини пітчера. Стегна повинні бути на одній лінії з першою і третьою базами. (Лише для МР – пітчер повинен мати обидві ноги в контакті з пластиною пітчера та в межах 61,0 см (24 дюймів) довжини пластини пітчера. Плечі мають бути на одній лінії з першою та третьою базами);

д) пітчер повинен прийняти або мати вигляд, що приймає сигнал від кетчера, перебуваючи в легальному контакті з пластиною пітчера з розведеними руками і м'ячем у рукавичці або в руці, що подає;

е) пітчер повинен після прийому сигналу стати всім тілом повністю нерухомо, тримаючи м'яч обома руками перед собою. Крокова (неповоротна) нога повинна бути нерухомою на початку та під час паузи. Крокова (неповоротна) нога може рухатися вперед лише з початком подачі.

Будь-який рух назад крокової неопорної ноги під час або після паузи є нелегальною дією. Цю позицію необхідно утримувати не менше двох (2) секунд і не більше п'яти (5) секунд перед тим, як відпустити м'яч. Тримання м'яча обома руками збоку від тіла вважається триманням перед тілом.

(Лише МР: у цьому положенні необхідно утримувати не менше двох (2) секунд і не більше десяти (10) секунд перед тим, як відпустити м'яч).

4.3.2. Початок подачі

а) Подача починається, коли одна рука знімається з м'яча або коли пітчер робить будь-який рух, який є частиною подачі.

Пітчер не може використовувати при здійсненні подачі рух, під час якого, перебуваючи в положенні подавання з м'ячем в обох руках, він робить руками мах назад і вперед та повертає м'яч обома руками поперед себе.

Опорна нога повинна залишатися в контакті з пластиною пітчера до початку подачі. Підняття опорної ноги з пластини пітчера та повернення її на пластину, що створює погойдування, є нелегальною дією.

(Тільки МР: обидві ноги повинні залишатися в контакті з пластиною пітчера до початку подачі. Підняття опорної ноги з пластини пітчера та повернення її на пластину, що створює погойдування, є нелегальною дією).

4.3.3. Легальна подача

ШВИДКА ПОДАЧА

Все наступне має відбутися, щоб подача вважалася легальною.

а) Пітчер має негайно кинути м'яча беттеру після того, як він зробив будь-який рух, що починає подачу.

б) Пітчер має зробити лише один оберт, виконуючи подачу «вітряк». Пітчер може опустити свою руку вбік і назад, перш ніж почати рух подачі «вітряк» (windmill) або «рогатка» (slingshot). Рука, що кидає, може двічі проходити повз стегно на подачі «вітряк», але лише один раз на подачі «рогатка».

с) Подача має здійснюватися рухом знизу, коли рука нижче стегна, зап'ястя не далі від тіла, ніж лікоть, і без зупинки або зворотного руху.

д) Відпускання м'яча та проходження кисті та зап'ястя мають бути вперед і повз пряму лінію тіла.

е) Під час подачі м'яча пітчер може зробити один крок кроковою (неопорною) ногою одночасно з відпусканням м'яча. Крок має бути вперед у бік беттера і в межах 61,0 см (24 дюйми) довжини пластини пітчера. Не вважається кроком, якщо пітчер ковзає будь-якою ногою по пластині пітчера, за умови, що підтримується контакт з пластиною та немає руху назад від пластини.

ф) Опорна нога повинна залишатися в контакті з пластиною пітчера, відштовхуватися та відтягуватися від пластини пітчера або бути в повітрі до того, як крокувальна (не опорна) нога торкнеться землі.

Пітчер може підскочити з пластини пітчера, приземлитися і безперервним рухом кинути м'яч беттеру. Опорна нога може слідувати за безперервною дією пітчера.

г) Усі рухи руки з м'ячем впродовж подачі мають бути безперервними, коли пітчер робить крок, відштовхується чи стрибає з пластини пітчера.

ф) Відштовхування пітчера для ковзання, підстрибування або стрибка має починатися з пластини пітчера. Пітчер не повинен стрибати або відштовхуватися з будь-якого іншого місця, окрім пластини пітчера.

і) Рука пітчера під час відпускання м'яча може продовжувати рух, якщо вінд-ап не триває.

ж) Пітчер повинен кинути м'яч беттеру, а не навмисно впустити, покотити або запустити підстрибуючий м'яч, щоб не дати вдарити беттеру.

к) Пітчер має двадцять (20) секунд, щоб зробити наступну подачу після отримання м'яча або після того, як суддя оголосить «PLAY BALL».

МОДИФІКОВАНА ПОДАЧА

Все наступне має відбутися, щоб подача вважалася легальною.

а) Пітчер має негайно кинути м'яча беттеру після того, як він зробив будь-який рух, що починає подачу.

б) Пітчер може завести м'яч за спину під час замаху назад, за умови, що немає зупинки або зворотного руху, і він не використовує «вітряк» або «рогатку», а також не робить повного оберту, здійснюючи подачу.

с) М'яч повинен бути всередині зап'ястя гравця під час руху вниз і під час завершення подачі.

d) Подача повинна відбуватися рухом знизу, рука розташована нижче стегна, а долоня спрямована вниз.

е) При помаху вперед рукою, що кидає:

i) лікоть повинен бути зафіксований у точці відпускання;

ii) плечі та ведуче стегно спрямовані до домашньої бази, коли м'яч відпущено.

f) Вивільнення м'яча має відбуватися під час першого помаху вперед рукою, що кидає, і має проходити повз стегно. Відпускання має бути повним, плавним, без різкої зупинки руки біля стегна.

g) Відштовхування опорною ногою з місця, відмінного від пластини пітчера, до того, як крокова (неопорна) нога покине пластину, буде стрибком і є нелегальним.

h) Під час подачі м'яча пітчер повинен зробити один крок одночасно з вивільненням м'яча. Крок має бути вперед, у бік беттера, і в межах 61,0 см (24 дюймів) довжини пластини пітчера.

Крокова (неопорна) нога повинна бути спрямована в бік домашньої бази і не повинна торкатися землі попереду або заходити за пряму лінію між опорною ногою та домашньою базою. Не вважається кроком, якщо пітчер ковзає будь-якою ногою по пластині пітчера, за умови, що підтримується контакт з пластиною. Підняття опорної ноги з пластини пітчера та повернення її на пластину пітчера, яке створює похитування, є порушенням Правила 4.3.2(b).

i) Рука пітчера під час відпускання м'яча може продовжувати рух, якщо вінд-ап не триває.

j) Пітчер повинен кинути м'яч беттеру, а не навмисно впустити, покотити або запустити підстрибуючий м'яч, щоб не дати вдарити беттеру.

k) Пітчер має двадцять (20) секунд, щоб зробити наступну подачу після отримання м'яча або після того, як суддя оголосить «PLAY BALL».

4.3.4. Розстановка в захисті

a) Польовий гравець не повинен будь-яким чином діяти або займати позицію з неспортивними намірами, щоб відволікти беттера.

b) Коли раннер на третій базі намагається здобути очко за допомогою сквіз-плей або крадіжки, жоден польовий гравець не може наступати на домашню базу або перед нею без м'яча або торкатися беттера чи бити.

4.3.5. Чужорідні речовини

a) Жоден член команди, що захищається, не має права в будь-який момент гри застосовувати чужорідну речовину на м'ячі. Пітчер, який облизує пальці на руці, якою кидає, повинен витерти їх перед контактом з м'ячем.

b) Під наглядом і контролем судді можна використовувати мішечок з каніфоллю, щоб висушити руки. Коли мішечок не використовується, його потрібно тримати на землі за пластиною пітчера в межах кола подачі. Під час

несприятливих погодних умов або вологих умов поля та з дозволу судді мішечок з каніфоллю можна помістити в задню кишеню пітчера.

с) Для сушіння рук дозволено використовувати лише просочену каніфоллю тканину схваленого виробництва, і її слід зберігати в задній кишені або на поясі.

д) Жоден польовий гравець не має права наносити каніфоль на м'яч або рукавичку, а потім натирати м'яч цією каніфоллю.

е) Пітчер не може носити стрічку на жодному пальці, а також пов'язку від поту, браслет або подібний предмет на зап'ясті чи передпліччі руки, якою кидає. Якщо пітчер потребує пов'язки від поту на руці, якою кидає, або стрічки внаслідок травми, обидві руки мають бути закритими нижньою сорочкою.

4.3.6. Кетчер

а) Кетчер має залишатися у боксі кетчера, доки не буде здійснено подачу.

б) Кетчер повинен повертати м'яч пітчеру негайно і безпосередньо до пітчера після кожної подачі, в тому числі після фаул-м'яча, за винятком:

i) після страйкауту;

ii) коли беттер стає беттером-раннером;

iii) коли на базі є раннер;

iv) коли фаул-м'яч приземляється близько до фаул-лінії, а кетчер робить кидок до будь-якої бази для можливого ауту;

v) коли під час тестового замаху в ситуації неспійманого третього страйку кетчер робить кидок на першу базу, щоб вилучити в аут беттера-раннера.

4.3.7. Кидання на базу

Зайнявши позицію подачі, пітчер не повинен кидати або імітувати кидок на базу, коли м'яч у грі (live ball), поки його нога торкається пластини пітчера. Якщо на це під час гри живим м'ячем подана апеляція, вона скасовується. Пітчер може зупинитися або вийти з позиції кидання, зробивши крок назад від пластини пітчера, перш ніж розвести руки. Крок вперед або вбік вважатиметься нелегальною подачею.

НАСЛІДКИ (4.3.1 до 4.3.8)

Правило 4.3.3 k)	Пітчер не відпускає м'яч протягом 20 секунд.
Наслідок	Беттеру нараховується бол. М'яч мертвий.
Правило 4.3.4 a)	Польовий гравець діє неспортивно або займає позицію, щоб відволікти беттера. Подачу робити не можна.
Наслідок	Гравець видаляється з гри.
Правило 4.3.4 b)	Польовий гравець стоїть перед домашньою базою без м'яча або торкається беттера або бити під час можливого сквіз-плей.

Наслідок	М'яч мертвий. Беттеру надається перша база внаслідок перешкоджання, всі раннери просуваються на одну базу внаслідок нелегальної подачі.
Правило 4.3.5	Гравець команди захисту продовжує наносити чужорідну речовину на м'яч або порушувати будь-який припис правила 4.3.5.
Наслідок	Подача оголошується нелегальною. Якщо нелегальні дії тривають, пітчер вилучається з гри та оголошується нелегальним.
Правило 4.3.6 b)	Кетчер не повертає м'яч безпосередньо до пітчера без раннерів на базах.
Наслідок	Беттеру нараховується бол.
Правило 4.3.1 to 4.3.7	За порушення Правил 4.3.1 – 4.3.7 – Неналежна механіка подачі. (За винятком наслідків, викладених вище для Правил 4.3.3 k), 4.3.5 і 4.3.6 b), що призводить до оголошення подачі нелегальною.)
Наслідок	Це положення є відкладеним мертвим м'ячем, до якого застосовуються наступні наслідки. а) Якщо нелегальну подачу не відбито, беттер отримує додатковий бол (першу базу, якщо бол четвертий), і кожен раннер на базі просувається на одну базу. Якщо раннер легально просувається вперед внаслідок нелегальної подачі, пропущеного м'яча або дикого кидка кетчера, то будь-які додаткові отримані бази можуть бути збережені. Якщо раннер опиниться в ауті після просування на одну базу, раннер оголошується в ауті. б) Якщо беттер відбиває нелегальну подачу, команда, яка атакує, має можливість отримати нагороду за нелегальну подачу або результат гри. Якщо беттер відбиває нелегальну подачу та досягає першої бази, і якщо всі інші раннери просуваються принаймні на одну базу в грі, нелегальна подача анулюється, а всі дії в результаті гри залишаються, і не надається жодного вибору. с) Якщо в ситуації третього страйку беттер замахується, але не відбиває нелегальну подачу, і це неспійманий третій страйк, але кетчер кидає на першу базу, виводячи раннера в аут, а інші раннери просуваються принаймні на одну базу, атакуюча команда має вибір отримати нагороду за нелегальну подачу або результат гри. У цьому випадку, якщо беттер досягає першої бази в результаті неспійманого третього страйку, і якщо всі інші раннери

	просуваються принаймні на одну базу – нелегальна подача анулюється. Всі дії в результаті гри залишаються в силі і жодного вибору не надається. d) Якщо менеджер атакуючої команди не приймає результат гри, м'яч мертвий. Суддя присуджує беттеру бол (першу базу, якщо бол четвертий), і всі раннери просуваються на одну базу. e) Якщо нелегальна подача потрапляє в беттера – м'яч мертвий. Беттер отримує першу базу, і всі раннери просуваються на одну базу. Немає варіантів.
--	--

4.4. РОЗМИНКОВІ ПОДАЧІ

a) На початку першого іннінга для обох команд або коли пітчер змінює іншого пітчера, у пітчера є одна (1) хвилина, щоб зробити не більше п'яти (5) розминкових кидків кетчеру або іншому гравцю команди, що захищається. На початку кожного напівіннінгу (після першого) пітчер з попереднього іннінгу має одну (1) хвилину, щоб зробити до трьох (3) розминкових подач. Якщо одна хвилина закінчилася або скоро закінчиться, суддя обмежить пітчера однією (1) розминковою подачею.

i) За винятком випадків, коли кетчер був на базі, на відбиванні або в боксі наступного беттера, а інший гравець захисту не використовується як кетчер для розминки, пітчер обмежується однією (1) подачею для розминки, крім випадку, коли це новий пітчер.

ii) Це не стосується випадків, коли суддя затримує початок або відновлення гри через заміну, конференцію, травми чи іншу причину, яку вказав суддя.

b) Під час розминки гра припиняється.

c) Пітчеру, який повертається на поле в тій самій половині іннінгу, не надається право на розминку.

НАСЛІДКИ

Правило 4.4	Надмірна кількість розминкових подач
Наслідок	За кожну додаткову подачу беттер отримує бол.

4.5. НЕМА ПОДАЧІ

Якщо нема подачі – оголошується мертвий м'яч і всі наступні дії після цієї подачі скасовуються суддею, коли:

a) пітчер робить подачу під час призупинення гри;

b) пітчер робить спробу швидкої зворотної подачі;

i) до того, як беттер займе своє місце в боксі беттера;

ii) коли беттер не відновив баланс після попередньої подачі;

c) раннера оголошено в аут за те, що він залишив базу, перш ніж пітчер випустив подачу з руки;

д) пітчер починає подачу до того, як раннер повернеться на свою базу після оголошення фаул-болу;

е) менеджер, тренер або гравець оголошує або дає запит на «тайм», використовує будь-яке інше слово чи фразу, або вчиняє будь-яку іншу дію, поки м'яч живий і в грі, з очевидною метою спробувати змусити пітчера зробити нелегальну подачу. У цьому випадку команді-порушнику видається попередження, і будь-яке повторення такого типу дії будь-яким членом попередженої команди призведе до виключення цієї особи з гри.

4.6. ВПУЩЕНИЙ М'ЯЧ

Якщо м'яч зісковзує або падає з руки пітчера під час подачі:

- а) суддя на домі оголошує бол на користь беттера;
- б) м'яч залишається в грі;
- с) раннер може просуватися на власний ризик.

4.7. ПОВЕРНЕННЯ ПІТЧЕРА

Немає обмежень щодо кількості разів, коли гравець може повертатися на позицію подачі, якщо гравець не покинув розташування або не був оголошений суддею нелегальним пітчером.

4.8. НЕЛЕГАЛЬНИЙ ПІТЧЕР

Гравець, який був оголошений нелегальним пітчером через те, що команда перевищила встановлений ліміт конференції захисту за вимогою, або він був усунений з позиції подачі суддею за неодноразове порушення правил подачі, не може повертатися на позицію подачі в будь-який час до кінця гри. Нелегальний пітчер може грати на іншій захисній позиції та продовжувати атакувати до кінця гри.

НАСЛІДКИ

Правило 4.8	Нелегальний пітчер – пітчер, якого оголошено нелегальним, повертається на позицію подачі та кидає одну подачу, легальну або ні.
Наслідок	а) Нелегальний пітчер видаляється. б) Якщо нелегального пітчера виявлено до його наступної подачі, команда, яка нападає, має право вибору: i) прийняти результати гри; ii) або прийняти анулювання гри, при цьому беттер повертається до бити і йому відновлюється підрахунок болів та страйків, які сталися до виявлення нелегального пітчера; iii) і кожен раннер повертається на базу, на якій він був під час подачі. Подача не є грою.

5. ВІДБИТТЯ ТА ПЕРЕМІЩЕННЯ ПО БАЗАХ

5.1. ТЕРМІНОЛОГІЯ

5.1.1. База по болам або пробіжка

Коли суддя на домі фіксує чотири подачі як боли, враховуючи нелегальні подачі. Беттер отримує право на зайняття першої бази. М'яч живий.

5.1.2. Шлях до бази

Пряма лінія, що з'єднує базу та положення раннера в час, коли гравець захисту робить спробу осалити раннера або готується до цього.

5.1.3. Відбитий м'яч

Будь-який м'яч, який влучив у биту або був вдарений битою та приземлився на фейр- чи фаул-територію. Чи був намір вдарити по м'ячу – не важливо.

5.1.4. Беттер

Гравець нападу, який входить у бокс беттера з наміром допомогти своїй команді здобувати очки. Він продовжує бути беттером, доки суддя його не оголосить в ауті або він не стане беттером-раннером.

5.1.5. Беттер-раннер

Гравець, що вже завершив свою чергу на відбиванні, але ще не оголошений в ауті або ще не зайняв першу базу.

5.1.6. Порядок відбивання

Офіційний список гравців команди нападу в розкладі за порядком, в якому члени цієї команди повинні виходити на відбивання.

5.1.7. Заблокований м'яч

Заблокований м'яч – це відбитий, кинутий або поданий м'яч:

- a) який застряг у загородженні або одязі чи спорядженні судді;
- b) якого торкалася, зупиняла або тримала особа, яка не є учасником гри;
- c) який торкається будь-якого предмета, який не є частиною офіційного обладнання або ігрової території;
- d) який торкається до гравця захисту, що контактує з поверхнею, яка не є частиною ігрової території (лінії вважаються частиною ігрової зони);
- e) або кинутий м'яч, який випадково торкається тренера на базі (в боксі тренера або поза ним), не вважається заблокованим м'ячем і залишається в грі.

5.1.8. Бант

М'яч, який відбито без замаху, але так навмисно підставленою битою, щоб він повільно поскакав у межах ігрового поля.

5.1.9. Ловля

Коли польовий гравець ловить відбитий або кинутий м'яч руками, перчаткою або рукавицею.

а) При встановленні легальної ловлі польовий гравець повинен тримати м'яч достатньо довго, щоб довести, що м'яч надійно утримується та/або, що відпущення м'яча є добровільним і навмисним. Ловля вважається дійсною, якщо гравець відпускає м'яч після того, як потягнувся до рукавиці, щоб вийняти його, або під час кидка.

б) Якщо м'яч просто розміщується в руці (руках) польового гравця або впасти на землю йому заважає якась частина тіла, спорядження чи одяг польового гравця, ловля не буде завершена, поки м'яч не потрапить у руку (руки), перчатку або рукавицю польового гравця.

с) Для того, щоб ловля була легальною, ноги польового гравця повинні знаходитися в межах ігрового поля, торкатися лінії мертвого м'яча або перебувати в повітрі після того, як покинув територію живого м'яча. Якщо гравець контролює м'яч під час повернення на землю на території «мертвого м'яча», це вважається легальною ловлею. Гравець, який перебуває на території мертвого м'яча і повертається на територію живого м'яча, повинен торкнутися обома ногами ігрової території до того, як торкнеться м'яча, щоб ловля була дійсною. Це легальна ловля, і м'яч живий, коли польовий гравець контролює м'яч у своїй руці/руках, перчатці або рукавиці, стоячи на похилому гнучкому паркані.

д) Не вважається ловлею, якщо польовий гравець (під час отримання контролю) стикається з іншим гравцем, суддею чи огорожею або падає на землю та відпускає м'яч у результаті зіткнення чи падіння на землю.

е) Відбитий м'яч, що вдарив будь-кого, крім захисника, коли він у польоті, вважається таким, який вдарився об землю.

5.1.10. Конференція нападу за вимогою

Коли команда, яка атакує, просить призупинити гру або затримує гру, щоб дозволити менеджеру або іншому представнику команди поспілкуватися з будь-яким членом своєї команди. Це включає в себе беттера, раннера, наступного беттера та тренерів.

5.1.11. Мертвий м'яч

М'яч, який не в грі, і подальша гра не може відбуватися.

5.1.12. Відкладений мертвий м'яч

Ігрова ситуація, в якій м'яч залишається живим до завершення епізоду гри; коли гра завершена, і якщо потрібно, суддя визнає мертвий м'яч і застосує відповідне рішення.

5.1.13. Відокремлене обладнання або уніформа

Коли польовий гравець навмисно торкається або ловить відбитий на фейр-територію, кинутий або поданий м'яч своєю кепкою, шоломом, маскою,

протектором, кишенею, від'єднаною перчаткою чи рукавицею або будь-якою частиною уніформи, яка від'єдналася від свого належного місця на тілі.

5.1.14. Зміщена база

База, переміщена зі свого належного положення.

5.1.15. Дабл-плей

Гра захисту, у якій два гравці нападу легально виведені в аут в результаті безперервних дій.

5.1.16. Фейр-бол

Легально відбитий живий м'яч:

- a) що приземляється або торкається на/або над фейр-територією між домом і першою базою або між домом і третьою базою;
- b) що проходить повз першу або третю базу на/або над фейр-територією, незалежно від того, куди потрапляє м'яч після проходження бази;
- c) що торкається першої, другої або третьої бази;
- d) що торкається тіла або одягу судді, або гравця над фейр-територією;
- e) що спочатку падає на фейр-території за першою та третьою базами;
- f) який проходить за межі ігрового поля за огорожу аутфілду, перебуваючи над фейр-територією;
- g) що у польоті потрапляє у мачту фаул-лінії;
- h) що оцінюється як фейр-флай відповідно до відносного розташування м'яча та фаул-лінії, включно із мачтою фаул-лінії, а не щодо того, чи знаходиться польовий гравець на фейр- чи фаул-території в момент торкання м'яча. Немає значення, чи торкнеться м'яч спершу фейр- чи фаул-території, якщо він не торкається нічого стороннього на природному ґрунті на фаул-території та відповідає всім іншим аспектам фейр-бола. Положення м'яча під час втручання визначає: чи є м'яч фейр- чи фаул-, незалежно від того, чи котиться м'яч недоторканим до фаул- чи фейр-території.

5.1.17. Фальшиве осалювання

Вид перешкоди, коли польовий гравець, який не володіє м'ячем, затримує просування раннера, який просувається або повертається до бази. Раннер не повинен зупинитися або робити слайд; лише уповільнення, коли симулюється фальшиве осалювання, є перешкодою.

5.1.18. Флай-бол

М'яч, що відбито у повітря.

5.1.19. Форс-аут

Коли раннер втрачає право на базу, яку він займає, тому що беттер стає беттером-раннером, і до того, як беттер-раннер або наступний раннер опиняється в ауті. Під час апеляційної гри форс-аут визначається вимушеною ситуацією на момент подання апеляції, а не на момент порушення. Якщо форс-

аут було перекрито аутом наступного раннера до апеляції, це вже не форс-аут. Якщо раннер при форс-ауті після торкання наступної бази з будь-якої причини відступає до бази, яку він займав останньою, форс-гра відновлюється.

5.1.20. Фаул-бол

Легально відбитий м'яч, який:

- a) приземляється на фаул-території між домом і першою базою або між домом і третьою базою;
- b) проходить повз першу або третю базу на фаул-територію або над нею;
- c) спочатку торкається фаул-території за першою або третьою базою;
- d) торкається тіла, прикріпленого або від'єданого спорядження чи одягу судді чи гравця, або будь-якого предмета, що не є природною поверхнею, перебуваючи на фаул-території або над нею;
- e) вдруге торкається беттера або бити в його руці, коли беттер знаходиться в боксі беттера;
- f) йде безпосередньо від бити, не вище за голову беттера, до будь-якої частини тіла або спорядження кетчера, і його ловить інший польовий гравець;
- g) вдаряється у пластину пітчера і недоторканим котиться на фаул-територію, не досягаючи першої або третьої бази;
- h) присуджується як фаул-бол, відповідно до відносного розташування м'яча та фаул-лінії, включаючи фаул-мачту, а не залежно від того, чи знаходиться польовий гравець на фейр- чи фаул-території в момент торкання м'яча. Положення м'яча під час втручання визначає чи є м'яч фейр- чи фаул-, незалежно від того, чи котиться м'яч недоторканим до фаул- чи фейр-території.

5.1.21. Фаул-тіп

a) Відбитий м'яч, який:

- i) йде безпосередньо від бити до рук або рукавичок кетчера;
- ii) йде не вище рівня голови беттера;
- iii) та легально зловлений кетчером.

Рикошет не вважається ловлею, якщо тільки м'яч не торкнувся руки (рук), перчатки або рукавички кетчера.

5.1.22. Влучання подачею

Коли м'яч торкається будь-якої частини тіла беттера, включно з його руками чи одягом, коли беттер знаходиться в боксі беттера, а на кинутий м'яч не було замаху або не оголошено страйк. Немає значення, чи м'яч вдариться об землю перед тим, як вдарити беттера.

5.1.23. Нелегально відбитий м'яч

Беттер контактує з м'ячем коли:

- a) одна його нога повністю поза межами боксу беттера і торкається поверхні, коли відбувається контакт з м'ячем;
- b) будь-яка частина ноги беттера торкається пластини дома, коли відбувається контакт з м'ячем;

с) коли відбувається контакт з м'ячем нелегальної, незатвердженої або зміненої бити;

d) вийшов повністю з боксу беттера обома ногами, потім повернувся повністю до боксу і тоді відбувся контакт з м'ячем.

5.1.24. Нелегальна ловля м'яча

Коли польовий гравець ловить відбитий, кинутий або поданий м'яч своєю кепкою, маскою, перчаткою, рукавицею або будь-якою частиною форми, яку від'єднано від належного місця.

5.1.25. Інфлайт (у польоті)

Будь-який відбитий, кинутий або поданий м'яч, який ще не торкнувся землі або будь-якого іншого предмета, крім польового гравця.

5.1.26. Інфілд-флай

Фейр-флай-бол (не включаючи лайн-драйв чи спробу банту), який може бути спійманий гравцем в інфілді із звичайним зусиллям, коли зайняті перша та друга або перша, друга та третя бази перед двома аутами. Пітчер, кетчер і будь-який аутфілдер, який займає позицію у інфілді під час гри, вважатимуться інфілдерами для дотримання цього правила.

5.1.27. В небезпеці

Коли м'яч у грі та гравець нападу може бути виведений в аут.

5.1.28. Навмисна база по болам або навмисна пробіжка

Коли команда захисту просить випустити беттера на першу базу, не кидаючи чотири м'ячі. М'яч мертвий.

5.1.29. Навмисно випущений флай-бол

Фейр-флай-бол, у тому числі лайн-драйв або бант, з менш ніж двома аутами та раннером на першій базі, який може бути спійманий гравцем інфілду із звичайним зусиллям, і гравець інфілду навмисно випускає м'яч після того, як його зафіксовано рукою або рукавичкою. Затриманий м'яч або флай-бол, якому дозволено відскочити, не вважаються навмисно випущеними. Якщо приймається правило інфілд-флай, воно має перевагу над навмисно випущеним м'ячем.

5.1.30. Перешкода (інтерференція)

Одне з наступного:

a) гравець або член команди нападу, який заважає, утримує або вводить в оману гравця захисту, який намагається виконати гру;

b) суддя, який заважає спробі кетчера вивести в аут раннера, який знаходиться поза базою;

c) в суддю або раннера потрапляє недоторканий фейр-бол, який було відбито:

- i) до торкання польового гравця, включаючи пітчера;
- ii) до того, як він пройде повз гравця інфілда, крім пітчера;
- iii) або після проходження повз гравця інфілда, крім пітчера, і, на думку судді, інший польовий гравець мав шанс зробити аут;
- d) або глядач, який заходить, або простягає руку на ігрове поле та заважає польовому гравцеві грати м'ячем, або контактує з м'ячем, яким польовий гравець намагається зіграти.

5.1.31. Лайн-драйв

М'яч у польоті, різко відбитий прямо в ігрове поле.

5.1.32. Обструкція

Одне з наступного:

- a) гравець або член команди захисту заважає беттеру відбитити або вдарити по м'ячу;
- b) польовий гравець перешкоджає просуванню беттера-раннера або раннера, який легально переміщується базами, коли:
 - 1) він не володіє м'ячем;
 - 2) він не ловить відбитий м'яч;
 - 3) робить фальшиве осалювання без м'яча;
 - 4) володіє м'ячем і штовхає раннера від бази;
 - 5) або володіє м'ячем, але не в процесі виконання гри на беттера-раннера або раннера.

5.1.33. Наступний беттер

Гравець нападу, чиє ім'я наступне за ім'ям беттера в порядку відбивання.

5.1.34. Гра з правом вибору

Гра, в якій менеджеру/тренеру нападу надається вибір: вжити примус до виконання нелегальної дії. Такими варіантами є:

- i) обструкція кетчера;
- ii) використання нелегальної перчатки або рукавиці;
- iii) нелегальна заміна;
- iv) нелегальна подача;
- v) або нелегальний пітчер повернувся у гру і зробив подачу.

5.1.35. Овер-слайд

Коли беттер-раннер або раннер ковзають повз і втрачають зв'язок із базою, яку вони намагаються зайняти, що ставить їх під загрозу ауту. Беттер-раннер може просковзнути першу базу без загрози за умови негайного повернення на базу.

5.1.36. Закидання

Коли кинутий від одного польового гравця до іншого м'яч виходить за обмежувальні лінії ігрового поля або стає заблокованим м'ячем.

5.1.37. Пік-офф гра

Спроба команди, яка захищається, вивести в аут раннера, який вийшов за межі своєї бази після подачі м'яча.

5.1.38. Гра

Після подачі і коли м'яч живий:

а) беттер приймає подачу в боксі беттера, замахується або відбиває подачу та біжить до першої бази;

б) після того, як поданий м'яч покидає руку пітчера, раннер намагається вкрати базу або просунутися після відбиття м'яча;

с) або команда, що захищається, намагається вибити в аут беттера-раннера або раннера.

5.1.39. Раннер

Гравець команди на відбитті, який завершив дію з битою, досяг першої бази та ще не вилучений в аут.

5.1.40. Слєп-хіт

Відбитий м'яч, не бант, якого було вдарено контрольованим коротким, рубаючим рухом, а не з повним замахом. Два найпоширеніші типи таких ударів, де беттер:

а) займає позицію, ніби хоче вдарити бант, але потім або вбиває м'яч у землю швидким, коротким замахом, або ударом б'є м'яч над інфілдом;

б) або робить бігові кроки (в межах боксу беттера) до пітчера перед контактом з подачею і швидким, коротким замахом або ударом б'є м'яч над інфілдом.

5.1.41. Сквіз-плей

Гра, в якій атакуюча команда з раннером на третій базі намагається здобути очко за допомогою того, що беттер торкається м'яча.

5.1.42. Крадіжка

Коли раннер намагається просунутися до наступної бази або дому під час або після подачі беттеру.

5.1.43. Страйк-зона

Простір над будь-якою частиною пластини дома між нижньою частиною грудної кістки беттера (грудної клітки) і нижньою частиною колінної чашечки беттера, коли він займає свою природну позицію на відбиванні.

(Лише для МР: простір над пластиною дома між пахвами гравця та верхньою частиною колін, коли він приймає свою природну позицію для удару). Природна стійка для удару – це стійка, яку гравець приймає після того, як відбулася подача, коли він вирішує замахнутися чи не замахнутися для відбиття.

5.1.44. Осалювання (Tag)

Легальне осалювання – це дія польового гравця, коли він торкається:

а) беттера-раннера або раннера, який не контактує з базою, володіючи м'ячем, який надійно утримує в руці/руках або рукавиці. М'яч не вважається надійно утримуваним, якщо польовий гравець ним жонглює або впускає після того, як він осалив беттера-раннера або раннера, за винятком випадків, коли цей гравець навмисно вибиває м'яч з руки (рук) або рукавиці польового гравця. Раннер повинен бути осалений рукою (руками) або рукавицею, якою тримають м'яч;

б) бази з м'ячем, якого надійно утримує в руці/руках або рукавиці. Бази можна торкнутися будь-якою частиною тіла, щоб осалювання було легальним (наприклад, польовий гравець може торкнутися бази ногою, рукою, сісти на базу тощо). Це стосуватиметься до будь-якої ситуації форс-ауту чи апеляції.

5.1.45. Позначення (Tagging up)

Дія раннера, який повертається на свою базу або залишається на своїй базі, перш ніж він легально просувається після відбиття флай-болу, якого спочатку торкнувся польовий гравець.

5.1.46. Правило третього страйка (загублений третій страйк)

Коли кетчер не зміг піймати третій страйк до того, як м'яч торкнеться землі, і:

- а) аутів менше двох і перша база незайнята;
- б) або є два аута.

5.1.47. Кидання

Дія, коли один польовий гравець кидає м'яч іншому польовому гравцеві.

5.1.48. Захоплений м'яч

а) Легально відбитий флай-бол або лайн-драйв, який вдаряється об землю чи паркан, перш ніж бути спійманим.

б) Легально відбитий флай-бол, який затиснуто до паркану перчаткою, рукавицею або рукою.

с) Кинутий з метою зробити форс-аут на будь-яку базу м'яч, накритий перчаткою або рукавицею, причому м'яч на землі, перчатка або рукавиця зверху, а не під м'ячем.

д) Після подачі м'яч торкається землі під час удару до того, як кетчер ловить його.

5.1.49. Трипл плей

Безперервна гра оборони, під час якої три гравці нападу виведені в аут.

5.1.50. Черга на відбитті

Починається, коли гравець уперше входить у бокс беттера, і продовжується, доки беттера не виведено в аут або він не стане беттером-раннером.

5.1.51. Дика подача

Подача, направлена настільки високо, низько або убік від дому, що кетчер із звичайним зусиллям не може або не здатний зупинити чи контролювати її.

5.1.52. Дикий кидок

Кидок, при якому м'яч, кинутий від одного польового гравця до іншого, не може бути спійманий або контрольований і залишається в грі.

5.2. КОНФЕРЕНЦІЯ НАПАДУ ЗА ВИМОГОЮ

а) Не є конференцією, коли пітчер одягає куртку для розминки, перебуваючи на базі або коли конференція команди нападу відбувається під час конференції команди захисту, або гру призупинено за умови, що напад готовий до гри, коли готовий захист, або суддя перезапускає гру.

б) Дозволяється лише одна конференція нападу впродовж іннінгу.

НАСЛІДКИ

Правило 5.2 b	Друга конференція за вимогою
Наслідок	Видалення тренера або менеджера, які наполягають на другій конференції.

5.3. НАСТУПНИЙ БЕТТЕР

а) На початку іннінгу це гравець, який починає гру, і повинен залишатися в колі на майданчику, доки його не покличуть до боксу для відбиваючих.

б) Після початку іннінгу саме гравець нападу у складі відбиваючих є наступним гравцем, який входить до зони відбивання.

с) Наступний беттер:

i) може зайняти позицію в межах будь-якого кола на полі таким чином, щоб він був позаду відбиваючого, а не на відкритій стороні відбиваючого. Наступний відбиваючий у кожному півіннінгу повинен використовувати коло на полі, найближче до його власного дагауту;

ii) повинен мати на голові схвалений шолом;

iii) може розминатися за допомогою не більше ніж двох офіційних бит для софтболу, схваленої бити для розминки або комбінації бит, що не перевищує двох. Бита, з допомогою якої розминається наступний беттер, не може мати нічого прикріпленого, окрім схваленого WBSC пристосування для бити;

iv) може виходити з боксу для наступного беттера:

1. коли стає беттером;

2. щоб пропускати раннерів, які просуваються від третьої бази до дома;

3. щоб запобігти можливому перешкоджанню руху м'яча (флай-бола або кинутого);

v) і не повинен перешкоджати грати гравцю захисту.

НАСЛІДКИ

Правило 5.3.с) ii	Відмова вдягти шолом за наказом
Наслідок	Після попередження гравець вилучається.
Правило 5.3.с) iii	Нелегальне обладнання для розминки
Наслідок	Недозволене обладнання для розминки повинно бути видалено з гри. Продовження використання обладнання після вилучення призведе до виключення гравця, який використовує таке обладнання, з гри.
Правило 5.3 v)	Заважання гравцеві захисту грати
Наслідок	М'яч мертвий, і якщо перешкода пов'язана: 1. зі спробою гравця захисту вивести раннера в аут: а) раннер, найближчий до домашньої бази на момент перешкоди, вилітає в аут; б) і інші раннери повертаються на базу, яку останньою торкалися під час перешкоди, якщо тільки вони не змушені просунутися вперед, тому що беттер-раннер став раннером; 2. з гравцем захисту, який намагається зловити флай-бол, або з флай-болом, який намагається зловити польовий гравець; а) беттер-раннер повинен бути виведений в аут; б) і раннери повертаються на базу, яку займали під час подачі.

5.4. ВІДБИВАННЯ**5.4.1. Порядок відбивання**

а) Порядок відбивання повинен дотримуватися протягом усієї гри, якщо тільки гравець не замінений на запасного, який займає місце гравця, якого він замінює у порядку відбивання.

б) Першим беттером у кожному іннінгу має бути той, чиє ім'я слідує за ім'ям останнього беттера, який завершив чергу на биті в попередньому іннінгу.

с) Якщо третій аут в іннінгу відбувається до того, як беттер завершив свою чергу на відбитті, цей беттер повинен бути першим у наступному іннінгу. Підрахунок болів та страйків скасовується.

д) Гравець відбиває не за порядком, якщо він не відбиває у тій належній послідовності, яку зазначено на картці розстановки.

НАСЛІДОК

Правило 5.4.1	Відбиття не за порядком
Наслідок	Це апеляційна гра, яку може порушити лише менеджер, тренер або гравець команди, що захищається. Команда захисту втрачає своє право подати апеляцію щодо удару не за порядком, коли всі гравці захисту покинули фейр-територію на шляху до лави запасних або дагауту. а) Помилка виявлена, коли неправильний беттер ще знаходиться на відбитті: i. правильний беттер може легально зайняти його місце та прийняти кількість болів та страйків неправильного беттера; ii. і будь-які здобуті очки або базові пробіги, поки неналежний беттер був на відбитті, будуть легальними. б) Коли помилка виявлена після того, як неправильний беттер завершив свою чергу відбиття та до того, як легальна або нелегальна подача була зроблена іншому беттеру: i. гравець, який мав бити, вибуває в аут; ii. будь-які просування або очки, отримані в результаті того, що неналежний беттер став беттером-раннером, буде анульовано. Будь-який аут, зроблений до виявлення цього порушення, залишається; iii. наступним беттером буде гравець, чиє ім'я слідує за ім'ям гравця, оголошеного в ауті за неналежне відбиття. Якщо наступний гравець був неправильним гравцем, який був виведений в аут, переходять до наступної особи в списку на відбиття; iv. якщо гравець, який був неналежним беттером, був виведений в аут, його черга відбивати не має відбуватися в тому ж іннінгу, якщо тільки всі інші гравці в списку відбиття не завершили свою чергу. Якщо їхня черга бити відбувається раніше, береться наступний беттер; v. якщо оголошення беттера в аут за цих обставин є третім аутом, правильним беттером у наступному іннінгу буде гравець, який вийшов би відбивати, якби гравець був виведений в аут із звичайної гри; vi. якщо третій аут отримав беттер-раннер, або раннер до виявлення порушення, можна подати апеляцію, щоб відновити правильний порядок відбиття. с) Якщо помилка виявлена після першої легальної чи нелегальної подачі наступному беттеру: i. черга відбиття неправильного беттера є легальною; ii. усі набрані очки та просування по базах є легальними; iii. наступним беттером буде той, чиє ім'я слідує за ім'ям

	неправильного беттера; iv. нікого не оголошують в аут за помилку у відбитті; v. гравці, які не били й не опинились в ауті, втрачають свою чергу бити, доки вона не буде знову досягнута у звичайному порядку. d) Жодного раннера не буде видалено з бази, яку він займає, щоб відбивати на своєму належному місці у списку. Вони просто пропускають свою чергу без покарання. Беттер, наступний за порядком відбивання, стає легальним. Це не стосується беттера-раннера, який був виведений з бази суддею, як помічено у b) ii) вище.
--	--

5.4.2. Вимоги до відбиття

a) Беттер має бути у дозволеному шоломі.

b) Беттер повинен зайняти свою позицію в боксі беттера протягом 10 секунд після того, як суддя на домі оголошує «PLAY BALL».

c) Жодна особа не може стирати лінії боксу беттера в будь-який час на зустрічі перед грою або під час гри.

d) Перед початком подачі обидві ноги беттера повинні бути повністю всередині боксу. Ноги беттера можуть торкатися ліній, але жодна частина стопи не може бути із зовнішнього боку ліній до подачі.

e) Після того, як беттер вперше увійшов до боксу беттера, він повинен тримати принаймні одну ногу повністю всередині боксу між подачами, крім випадків, коли:

- i. було відбиття фейр- або фаул-болу;
- ii. замах або спроба замаху, що включає в себе слеп або тестовий замах, і імпульс замаху або спроби замаху виносить беттера з боксу;
- iii. вимушений покинути бокс внаслідок подачі;
- iv. у випадку дикої подачі або дикої передачі м'яча;
- v. мала місце спроба гри;
- vi. оголошено «TIME»;
- vii. пітчер залишає коло пітчера або кетчер залишає бокс кетчера;
- viii. або після трьох болів суддя на домі оголошує страйк, а беттер вважає, що подача була болом.

5.4.3. Боли і страйки

Кожен легально поданий м'яч, який не відбив беттер, суддею на домі оголошується болом або страйком.

a) По оголошенні бола м'яч вважається живим, якщо він не стає мертвим з будь-якої іншої причини:

- i. коли беттер не замахується на поданий м'яч, який не входить у страйк-зону, торкається домашньої пластини або торкається землі до того, як досягне домашньої пластини;
- ii. коли кетчер не повертає м'яч прямо до пітчера, як це вимагається.

b) По оголошенні бола м'яч вважається мертвим:

- i. при кожному нелегально поданому м'ячу, якого не вдарив беттер;
- ii. коли менеджер вирішує не приймати результат гри після удару по м'ячу;
- iii. або при кожній зайвій розминочній подачі;
- iv. коли пітчер не може подати м'яч протягом двадцяти (20) секунд;
- v. коли в будь-який час член команди, що захищається, стирає лінії бокса беттера, буде оголошено бол діючому беттеру, або наступному за розкладом. Коли в будь-який час член атакуючої команди стирає лінії бокса беттера, буде оголошено страйк наступному беттеру атакуючої команди або тому, який наразі б'є. Подача може не відбуватися.

с) По оголошенні страйка м'яч живий і раннери можуть просуватися з ризиком бути виведеними в аут:

- i. коли будь-яка частина кинутого м'яча входить у страйк-зону до того, як торкнеться землі, і беттер не замахується (тільки для FR: за умови, що верхня частина м'яча знаходиться на рівні або нижче грудної кістки, або нижня частина м'яча знаходиться на рівні або вище нижньої частини колінної чашечки);

- ii. за кожен легально поданий м'яч, який беттер відбивав, але пропустив;

- iii. або за кожен фаул-тіп.

д) По оголошенню страйка м'яч мертвий і раннери мають повернутися на свої бази без ризику опинитися в ауті, торкатися усіх проміжних баз не потрібно:

- i. коли поданий м'яч потрапляє в беттера у страйк-зоні;

- ii. за кожен поданий м'яч, на який був замах, але м'яч пропущений, і який торкається будь-якої частини беттера;

- iii. за кожен фаул-м'яч, коли у беттера є менше двох страйків;

- iv. коли у будь-яку частину тіла або одягу беттера у боксі беттера потрапляє відбитий м'яч, а на рахунку менше двох страйків;

- v. коли беттер не може увійти в бокс беттера протягом 10 секунд після того, як суддя оголошує «PLAY BALL». Подача може не відбуватися;

- vi. коли гравець команди, що атакує, навмисно стирає лінії бокса беттера:

1. якщо беттер стирає лінії, суддя оголосить страйк. Подача може не відбуватися;

2. коли тренер або не задіяний у грі член команди стирає лінії, буде оголошено страйк наступному беттеру у списку (або його заміні). Подача може не відбуватися;

3. якщо будь-яка особа продовжує навмисно стирати лінію після першого порушення, ця особа буде виключена з гри;

- vii. коли беттер виходить із боксу обома ногами та затримується, гра та жоден з винятків не застосовується. Подача може не відбуватися.

5.4.4. Беттер в ауті:

а) і м'яч залишається живим, і раннери можуть просунутися вперед із загрозою опинитися в ауті, коли:

- i. кетчер ловить третій страйк, який був оголошений, на який був замах або був фаул-тіп;

ii. оголошено три страйки, перша база зайнята та аутів менше, ніж два.

b) і м'яч оголошується мертвим, і раннер повинен повернутися на базу, яку займав під час подачі, але не повинен торкатися проміжних баз, коли беттер:

i. замахується на третьому страйку, промахується, і м'яч торкається будь-якої частини тіла беттера, або не замахується, і м'яч вдаряє беттера, коли подача потрапляє у страйк-зону;

ii. не надягає шолом, коли суддя наказує це зробити;

iii. заходить в бокс беттера зі зміненою битою чи недозволеною битою. У цьому випадку бита вилучається з гри. Якщо биту змінено, беттер видаляється з гри;

iv. його ступня повністю знаходиться поза лініями боксу беттера та торкається землі, або будь-яка частина стопи торкається пластини бази, коли він контактує з м'ячем;

v. залишає бокс, щоб розпочати розбіг, але повертається, коли контактує з м'ячем. Якщо не було здійснено жодного контакту з поданим м'ячем, покарання не застосовується;

vi. крокує прямо перед кетчером до іншого боксу беттера, коли пітчер приймає сигнал або виглядає так, ніби приймає сигнал з пластини пітчера, або в будь-який час після цього до моменту подачі;

vii. вдаряє битою по фейр-болу вдруге над фейр-територією, якщо:

1. він стоїть у боксі беттера і контакт відбувається, коли бита в його руках. Судиться як фаул-бол;

2. він кидає биту, і м'яч котиться від бити по фейр-території, і, на думку судді, не було наміру втручатися в шлях м'яча. М'яч має бути визнаний фейр-або фаул- залежно від того, де він зупиняється або де вперше до нього торкається гравець.

c) і м'яч оголошується мертвим, і раннер повинен повернутися до останньої бази, якої, на думку судді, торкнувся під час втручання, коли беттер:

i. заважає кетчеру зловити або кинути м'яч, вийшовши з боксу беттера;

ii. навмисно заважає кетчеру, коли стоїть у боксі беттера;

iii. заважає грі на пластині дома. Якщо, на думку судді, дія беттера є навмисним втручанням, гравець, який намагається здобути очко, також вибуває в аут;

iv. навмисно заважає кинутому м'ячу, перебуваючи в середині або поза межами боксу беттера.

5.5. БЕТТЕР-РАННЕР

5.5.1. Беттер стає беттером-раннером

a) коли він легально відбиває фейр- або фаул-м'яч. М'яч живий на фейр-болі або на спійманому фаул-флай-болі. М'яч мертвий на фаул-болі після його падіння.

b) згідно правила трьох страйків. М'яч живий.

c) і має просунутися та торкнутися першої бази:

i. коли суддя на домі оголошує чотири боли, і м'яч живий;

ii. коли команда захисту просить поставити беттера на першу базу, не кидаючи чотири м'ячі (навмисна прогулянка), про що будь-хто – пітчер, кетчер або головний тренер сповіщає суддю на домі, і м'яч мертвий.

1) Повідомлення судді на домі вважатиметься подачею. Сповіднення може надійти в будь-який час від початку до завершення його черги відбивати, незалежно від підрахунку.

2) Якщо прохання про навмисну прогулянку отримують два беттери, друга навмисна прогулянка не може бути призначена, поки перший беттер не досягне першої бази. Якщо суддя на домі помилково дозволяє дві прогулянки одночасно, і перший беттер не торкнувся першої бази, апеляція щодо пропущеної першої бази не буде прийнята для першого беттера.

3) М'яч мертвий, і раннери не можуть просунутися вперед, якщо їх не змусять.

d) коли кетчер або будь-який інший гравець захисту перешкоджає або заважає беттеру вдарити по м'ячу або відбити його.

e) коли недоторканий відбитий фейр-бол потрапляє у тіло, прикріплене обладнання або одяг судді чи раннера.

f) коли в нього потрапляє подача. Руки беттера не вважаються частиною бити. М'яч мертвий, і беттер має право на першу базу без ризику ауту. Якщо не буде зроблено жодної спроби уникнути удару, м'яч мертвий, суддя на домі оголошує бол і не присуджує першу базу.

g) хоум-ран оголошується за наступних обставин, коли відбито фейр-флай-бол:

i. м'яч перелітає через огорожу фейр-території;

ii. м'яч відлітає безпосередньо від рукавички або тіла польового гравця та перетинає огорожу на фейр-території, або торкається верхньої частини огорожі та перетинає огорожу на фейр-території;

iii. торкається фаул-мачти над лінією огорожі;

iv. м'яч торкається польового гравця, який знаходиться на території мертвого м'яча, і м'яч, на думку судді, перелетів би через огорожу на фейр-території. Це не хоум-ран, якщо:

1. відбитий фейр-бол виходить за межі майданчика на відстань, меншу ніж зазначена в Правилі 2 Додатку 1.A (Офіційні розміри ігрового поля) і Додатку 1.F (Коротка довідкова таблиця), які мають бути позначені для посібника судді;

2. відбитий фейр-флай-бол відлетів від рукавички або тіла польового гравця через огорожу на фаул-територію;

3. відбитий фейр-бол спочатку торкається огорожі, відбивається від польового гравця, а потім перелітає огорожу;

4. відбитий фейр-бол контактує з польовим гравцем, який перебуває на території мертвого м'яча, і, на думку судді, м'яч не перелетів би через огорожу на фейр-території.

h) коли будь-яка особа, крім члена команди, входить на ігрове поле і заважає:

i. відбитому по землі фейр-болу;

- ii. польовому гравцю, який збирається прийняти відбитий або кинутий м'яч;
- iii. польовому гравцю, який збирається кинути м'яч;
- iv. м'ячу, кинутому польовим гравцем.

НАСЛІДКИ

Правило 5.5.1d)	Захисний гравець заважає беттеру завдати удару по м'ячу або відбити подачу.
Наслідок	1) Суддя оголошує відкладений мертвий м'яч, при цьому м'яч залишається живим до кінця епізода гри. 2) Менеджер команди, що атакує, має можливість отримати нагороду за перешкоду або прийняти результат гри. 3) Якщо беттер вдаряє по м'ячу та безпечно досягає першої бази, і якщо всі інші раннери просунулися принаймні на одну базу внаслідок відбиття, перешкода скасовується. Коли раннер проминув базу, навіть якщо він пропустив її, вважається, що він досяг цієї бази. Всі дії в результаті відбитого м'яча лишаються. Варіантів немає. 4) Якщо менеджер не приймає результат гри, обструкція кетчера карається шляхом присудження першої бази беттеру і просуванням всіх інших раннерів лише у разі примусу.
Правило 5.5.1e)	Недоторканий відбитий фейр-бол вдаряє по тілу, прикріпленому спорядженню чи одягу судді чи раннера.
Наслідок	1) Після торкання польового гравця (включаючи пітчера) м'яч перебуває в грі. 2) Після передачі польовому гравцю, крім пітчера, жоден інший польовий гравець не має шансу зробити аут, м'яч у грі. 3) Перед передачею польовому гравцю, за винятком пітчера, без торкання м'яч мертвий.

5.5.2. Беттер-раннер в ауті

а) М'яч залишається живим, і раннер може просунутися вперед, за власним ризиком, коли:

- i. кетчер випускає третій страйк, а беттер-раннер легально торкається м'ячем, перебуваючи поза базою, або виводиться в аут до досягнення першої бази;
- ii. польовий гравець легально ловить флай-бол до того, як він торкнеться землі або будь-якого іншого об'єкта чи особи, крім гравця захисту;
- iii. після відбиття фейр-болу беттер-раннер осалюється, коли він знаходиться поза базою, або виводиться в аут до того, як досягне першої бази;

iv. він не просувається до першої бази, а натомість йде в зону своєї команди:

1. після відбиття фейр-болу;

2. після оголошення бази по болах;

3. у будь-який час, коли він повинен легально просунутися до першої бази, якщо тільки він не отримав поранення та повинен отримати лікування, поки м'яч мертвий;

v. оголошено інфілд-флай;

vi. після відбиття фейр-болу він торкається лише фейр-частини подвійної бази під час своєї першої спроби, і гра проводиться на цій базі. Це апеляційна гра за пропущення бази. Команда, яка захищається, втрачає привілей вивести в аут беттера-раннера, якщо після перебігу бази апеляція не буде подана до того, як беттер-раннер повернеться до фейр-частини першої бази;

vii. він пробігає більше одного (1) метра (трьох (3) футів) від бази, щоб уникнути торкання м'яча в руці (руках) польового гравця;

viii. коли будь-хто, крім іншого раннера, фізично допомагає раннеру на флай-болі, беттер-раннер вибуває в аут, якщо флай-бол спіймано.

b) М'яч оголошується мертвим, раннер повинен повернутися до останньої бази, якої легально торкнувся під час подачі, але не повинен торкатися проміжних баз, коли беттер-раннер:

i. не вдягнув затверджений шолом за наказом судді;

ii. виходить за межі лінії в один (1) метр (три (3) фути) і, на думку судді, заважає:

1. польовому гравцю прийняти кидок на першій базі;

2. кинутому м'ячу, заважаючи польовому гравцю грати на першій базі. Кинутий м'яч, який вдарив беттера-раннера не обов'язково є перешкодою;

iii. заважає польовому гравцеві, який намагається ловити відбитий м'яч. Беттер-раннер може вибігти за межі однометрової лінії, щоб уникнути такого заважання;

iv. заважає польовому гравцеві, який намагається кинути м'яч;

v. навмисно заважає кинутому м'ячу;

vi. заважає (поза межами боксу беттера) до досягнення першої бази фейр-м'ячу, якого відбито;

vii. перешкоджає незловленому третьому страйку;

viii. кидає бити після удару по м'ячу таким чином, щоб перешкодити польовому гравцеві зробити аут;

ix. коли наступний беттер заважає гравцеві захисту, який намагається зловити флай-бол, або флай-болу, який намагається зловити польовий гравець;

x. учасник команди на відбитті, який не є беттером, беттером-раннером, раннером або наступним беттером заважає польовому гравцю, який намагається зловити відбитий фаул-бол над фаул-територією або флай-бол над фаул-територією. Якщо, на думку судді, втручання є очевидною спробою запобігти виконанню дабл-плей, раннера, найближчого до домашньої пластини на момент втручання, також буде оголошено в ауті;

xi. навмисно втручається в гру на домі, щоб запобігти очевидному ауту. Якщо, на думку судді, втручання є навмисним втручанням у гру на домі, раннер також вибуває в аут;

xii. робить крок назад до домашньої пластини, щоб уникнути або затримати осалювання від польового гравця;

xiii. коли в ситуації форс-плей він торкається лише фейр-частини подвійної бази та стикається з польовим гравцем, який збирається зловити кинутий м'яч і який також використовує фейр-частину бази;

xiv. з менш ніж двома аутами та раннером на першій базі, польовий гравець навмисно випускає фейр флай-бол (включаючи лайн-драйв або бант), який міг бути спійманий інфілдером із звичайним зусиллям, з надійним утриманням рукою або рукавичкою;

xv. фаул від банту після другого страйку, якщо тільки раннер не заважає польовому гравцеві, який намагається зловити кинутий м'яч на фаул-території, або фаул-м'ячу, який польовий гравець намагається зловити. Беттер-раннер повернеться до відбиття з додатковим страйком по фаул-м'ячу, якщо беттер мав менше двох страйків, коли вдарив м'яч. Якщо м'яч від банту спіймано, м'яч залишається живим і у грі.

с) Раннер повинен повернутися до останньої бази, якої, на думку судді, торкнулися під час втручання, і м'яч мертвий, коли:

i. безпосередньо попередній раннер, який ще не в ауті, навмисно втручається, на думку судді, у дії польового гравця, який намагається:

1. спіймати кинутий м'яч;

2. кинути м'яч у спробі закінчити епізод гри;

ii. особа, яка не є членом команди, виходить на ігрове поле та заважає:

1. польовому гравцю, який збирається зловити флай-бол;

2. флай-болу, який гравець захисту, на думку судді, може зловити.

НАСЛІДКИ

Правило 5.5.2 а) v	Оголошено інфілд-флай
Наслідок	М'яч живий, і раннер може просуватися вперед, ризикуючи, що м'яч буде спіймано, або повернутися та просуватися після торкання м'яча, як і на будь-якому флай-болі. Якщо оголошений інфілд-флай стає фаул-болом, він розглядається так само, як будь-який фаул-бол. Якщо оголошеному інфілд-флай дозволено впасти недоторканим на землю і він відскочить на фаул до того, як пройде першу або третю базу, це буде фаул-бол. Якщо оголошений інфілд-флай падає недоторканим на землю за межами базової лінії та відскакує на фейр перед тим, як пройти першу або третю базу, це є інфілд-флай.
Правило 5.5.2 b) ii до	Беттер-раннер чинить перешкоджання

xi	
Наслідок	ВИНЯТОК: якщо гра стосовно раннера зроблена до втручання та: 1) раннера виведено в аут, результат гри залишається в силі; 2) жоден аут не виконується на раннері, результат такої гри залишиться в силі, якщо втручання беттера-раннера не є третім аутом. Інші раннери, на яких не було зіграно, повинні повернутися на базу, де легально перебували під час подачі.
Правило 5.5.2 с) і	Безпосередньо попередній раннер робить перешкоди
Наслідок	Цей раннер також йде в аут.

5.6. ПОДВІЙНА БАЗА

При використанні подвійної бази застосовуються наступні положення.

а) На беттера-раннера поширюється наступне:

i) відбитий м'яч, який потрапив у фейр-частину, оголошується фейр, а який потрапив лише у фаул, оголошується фаулом;

ii) гравець захисту повинен завжди використовувати лише фейр-частину бази, за винятком будь-якої гри живим м'ячем із території фаулу першої бази. Беттер-раннер і гравець захисту можуть використовувати будь-яку частину подвійної бази. Коли гравець захисту використовує фаул-частину подвійної бази, беттер-раннер може бігти по фейр-території, і якщо у нього потрапить кидок з фаул-сторони першої бази, це не буде перешкодою. Якщо втручання вирішується як навмисне, беттер-раннер вибуває в аут. Однометрова лінія дублюється по обидва боки від фаул-лінії на випадок кидків із фаул-території;

iii) якщо гра проводиться на першій базі на будь-якому відбитому м'ячі або беттер біжить після випущеного третього страйку, беттер-раннер торкається лише фейр-частини, і якщо захист подає апеляцію до того, як беттер повертається до фейр-частини першої бази, беттер-раннер вибуває в аут. Це розглядається так само, як пропуск бази, і є апеляцією;

iv) після перебігання бази, беттер-раннер повинен повернутися до фейр-частини;

v) при приземленні м'яча в аутфілді, коли на подвійній базі немає гри, беттер-раннер може торкнутися будь-якої частини бази.

б) На раннера поширюється наступне:

i) після перебігання бази раннер повинен повернутися до фейр-частини;

ii) під час зайняття бази на флай-болі необхідно використовувати фейр-частину;

iii) під час спроби пік-оффу раннер повинен повернутися до фейр-частини;

iv) коли раннер повертається на фейр-частину, якщо він потім стоїть лише на фаул-частині, це вважається не в контакті з базою, і раннер буде в ауті, якщо:

1. його осалено з м'ячем;

2. або він стоїть на фаул-частині бази, коли пітчер володіє м'ячем у колі пітчера.

5.7. ВИКОРИСТАННЯ НЕДОЗВОЛЕНОЇ ПЕРЧАТКИ АБО РУКАВИЦІ

Коли польовий гравець грає проти беттера-раннера або раннера, використовуючи недозволену рукавицю, менеджер постраждалої команди має можливість:

- а) прийняти результат гри;
- б) у випадку беттера-раннера, гравець продовжує відбивати, приймаючи кількість болів та страйків до подачі, а інші раннери повертаються до останньої бази, якої легально торкалися під час подачі;
- с) у випадку раннера, гра анулюється і раннери повертаються до останньої бази, якої легально торкалися під час гри. Якщо гра стала результатом завершення черги беттера на відбиття, цей гравець повертається на відбиття з кількістю болів та страйків, яку він мав до завершення черги бити, і раннери повертаються на бази, на яких були на момент подачі.

Подача пітчером не вважається грою.

5.8. ЗНЯТТЯ ШОЛОМА

а) Коли м'яч живий, беттер, беттер-раннер або раннер буде оголошений в ауті, якщо він навмисно неналежним чином носить шолом або навмисно знімає шолом під час гри з живим м'ячем, за винятком хоум-рану через паркан. Оголошення в аут беттер-раннера або раннера за навмисне зняття шолома не скасовує жодної ситуації форс-плей; однак, якщо шолом випадково зміщується зі свого належного місця в беттера, беттера-раннера чи раннера – покарання не передбачено.

б) М'яч мертвий, і раннер повинен повернутися на базу, яку торкнувся останньою у момент контакту:

- i. коли кинутий або відбитий м'яч торкається навмисно знятого шолома або польовий гравець стикається з навмисно знятим шоломом під час спроби зіграти гру;
- ii. коли кинутий або відбитий м'яч торкається випадково збитого шолома, і цей контакт заважає грі; або коли захисний гравець торкається шолома, коли той лежить на землі, і цей контакт заважає йому грати, а беттер-раннер або раннер, який був у випадково збитому шоломі, вибуває в аут, навіть якщо він здобув очко. Здобуте очко анулюється.

5.9. ТОРКАННЯ БАЗ У ЛЕГАЛЬНОМУ ПОРЯДКУ

а) Беттер-раннер і будь-який раннер повинні торкатися баз у встановленому порядку (тобто першої, другої та третьої баз, а також домашньої пластини), тільки якщо біля бази їм не роблять перешкод, що заважає їм

торкнутися цієї бази або якщо вони не отримують право на другу базу згідно з правилом тай-брейку.

b) Раннер, який повертається на базу, коли м'яч живий і є загроза опинитися в ауті, повинен повернутися до:

- i. бази, яку залишив до першого торкання спійманого флай-болу;
- ii. пропущеної бази, він повинен торкнутися баз у зворотному порядку.

c) Коли раннер повертається до бази, поки м'яч мертвий, йому не потрібно торкатися проміжних баз, якщо тільки він не пропустив базу, і в цьому випадку він підлягає легальній апеляції, якщо він не торкнувся пропущеної бази.

d) Коли раннер або беттер-раннер отримує право на базу, доторкнувшись до неї перед тим, як його буде видалено в аут, він має право утримувати базу, поки законно не торкнеться наступної за порядком бази або не буде змушений звільнити її для наступного раннера. М'яч у грі, і раннери можуть просунутися вперед із загрозою бути вибитими в аут.

e) Коли раннер зміщує базу з належного положення, ні він, ні наступний/наступні раннер/раннери у тій самій серії ігор не змушені слідувати за базою, яка необґрунтовано зміщена з позиції. М'яч у грі, і раннери можуть просуватися вперед або повертатися з небезпекою бути вибитими в аут.

f) Два раннери не можуть займати одну базу одночасно. Раннер, який першим легально зайняв базу, має право на це, якщо не буде змушений просунутися. Іншого раннера можна вибити в аут, якщо його осалють з м'ячем.

g) Нездатність попереднього раннера торкнутися бази у звичайному порядку або покинути базу легально на спійманому флай-болі, і якого було оголошено в аут, не впливає на статус наступного раннера, який торкнувся баз у належному порядку. Якщо неспроможність торкнутися бази в звичайному порядку або правильно повернутися, коли спіймано флай-бол, є третім аутом іннінгу, жоден наступний раннер не може здобути очко.

h) Жоден раннер не може повертатися, щоб торкнутися пропущеної бази або бази, яку залишив нелегально, після того, як наступний раннер здобув очко, бо вони покинули поле для гри.

i) Бази, завчасно залишені на спійманому флай-болі, повинні бути відретушовані перед просуванням до присуджених баз.

j) До присуджених баз треба торкатися в легальному порядку.

НАСЛІДКИ

Правило 5.9 b) g-j	Торкання баз
Наслідок	Раннера буде оголошено вибулим в аут, якщо захист подає легальну апеляцію за пропуск бази або залишення бази до першого торкання спійманого флай-болу.

5.10. РАННЕРИ

5.10.1. Раннер може просуватися з ризиком опинитися в ауті, поки м'яч живий:

- a) коли м'яч залишає руку пітчера під час подачі;

- b) коли кинуто або відбито на фейр-територію м'яч, який не заблоковано;
- c) коли кинуто м'яч, який влучає в суддю, гравця нападу або тренера на базі;
- d) по першому торканню зловленого флай-болу;
- e) коли недоторканий відбитий флай-бол:
 - i. потрапляє у суддю або раннера, минувши польового гравця, крім пітчера і за умови, що інший польовий гравець на мав шансу зробити аут;
 - ii. торкнувся польового гравця, включно з пітчером;
 - iii. потрапляє у фотографа, доглядача, поліціанта та інших працівників, призначених для обслуговування гри і м'яч лишається живим;
- f) коли живий м'яч застряг у формі або спорядженні захисника;
- g) коли в будь-який момент він не може торкнутися бази, на яку має право, перш ніж спробувати досягти наступної бази;
- h) коли, обійшовши першу базу, він намагається продовжити рух до другої бази;
- i) коли після зміщення бази він намагається продовжити рух до наступної бази;
- j) коли на нелегальній подачі, яку не відбито, і це також є дика подача або дика передача м'яча, він намагається вийти за межі однієї бази, на яку має легальне право;
- k) коли при просуванні за межі дозволеної бази:
 - i. польовий гравець навмисно торкається кинутого м'яча від'єднаним обладнанням;
 - ii. польовий гравець навмисно торкається відбитого фейр-м'яча від'єднаним обладнанням;
- l) при просуванні за межі захищеної бази, коли була перешкода;
- m) під час просування за межі бази, до якої вони змушені через базу по болах, оголошену беттеру.

НАСЛІДКИ

Правило 5.10.1 g & h	Нездатність торкнутися бази або продовження руху до другої бази
Наслідок	Раннера буде оголошено в аут, якщо захист зробить легальну апеляцію.

5.10.2. Бази, присуджені раннеру/раннерам за перешкоджання

Коли виникає перешкода, в тому числі рандаун:

- a) буде оголошено відкладений мертвий м'яч, а м'яч залишиться живим до кінця епізода гри;
- b) раннер, якому завадили, і кожен інший раннер, який постраждав від перешкоди, отримають базу або бази, яких вони досягли б, якби, на думку судді, перешкод не було. Якщо суддя вважає, що є виправдані обставини, гравець захисту, який робить фальшиве осалювання, може бути виключений з гри;

с) якщо раннер, якому перешкоджають, виходить в аут до того, як досягне бази, якої він досяг би, якби не було перешкод, м'яч оголошується мертвим. Раннер, якому перешкождали, і кожен інший раннер, постраждалий від перешкоди, отримають базу або бази, яку б досягли, на думку судді, якби не було перешкод;

d) раннер, якому заважали, ніколи не може бути оголошений в ауті між двома базами, де йому завадили, за винятком випадків, коли:

i) якщо раннер, якому перешкоджають, вчиняє акт втручання після того, як перешкоду було вирішено, або раннер отримав легальну апеляцію за:

1. пропуск бази, якщо тільки раннеру не робили перешкоду на цій базі, і перешкода не дозволяє йому торкнутися бази;

2. залишення бази до того, як гравець торкнувся флай-болу;

3. після проходження бази, якої він досягнув би, якби не було перешкод, раннер, якому заважали, може бути оголошений в аут, і м'яч залишається живим;

ii) якщо раннер, якому заважали, безпечно отримує базу, яку йому було надано, на думку судді, і є наступна гра на іншому раннері, раннер, якому заважали, більше не захищений між базами, де він отримав перешкоди, і може бути оголошений в ауті. М'яч залишається живим. Раннери, яким перешкодили, все одно повинні торкнутися всіх баз у належному порядку, або вони можуть бути в ауті після відповідної апеляції команди захисту, якщо тільки раннеру не завадили торкнутися цієї бази.

5.10.3. Раннер в ауті

a) Раннер в ауті і м'яч лишається живим, коли:

i) під час бігу до будь-якої бази в звичайному або зворотному порядку він біжить більше одного (1) метра (трьох (3) футів) від базової доріжки, щоб не бути осаленим;

ii) м'яч у грі, він не контактує з базою і осалений;

iii) під час форс-плей, і до того, як раннер торкнеться бази, до якої він змушений просуватися, польовий гравець, тримаючи м'яч у своїх руках, торкається бази або торкається м'ячем бази, або осалює раннера. Якщо форс-раннер після торкання наступної бази з будь-якої причини відступає до бази, яку він займав останньою, форс-гра відновлюється;

iv) він не повертається, щоб торкнутися раніше зайнятої або пропущеної бази, і подається легальна апеляція;

v) будь-хто, крім іншого раннера, фізично допомагає раннеру, коли м'яч у грі. Коли м'яч стає мертвим після хоум-рану, неспійманого фаул-болу або присуджених баз, м'яч залишається мертвим;

vi) він фізично обходить попереднього раннера до того, як цього раннера було оголошено в аут. М'яч залишається живим. Раннер не в ауті, якщо м'яч стає фаул-болом або неспійманим флай-фол-болом, або якщо раннер проходить повз попереднього раннера під час гри мертвим м'ячем. М'яч залишається мертвим.

vii) він залишає свою базу, щоб просунутися до іншої бази до того, як спійманий флай-бол торкнеться польового гравця;

viii) він не може торкнутися проміжної бази або баз у звичайному або зворотному порядку, якщо тільки йому не заважають це робити;

ix) беттер-раннер стає раннером, торкаючись першої бази, проходить її, потім намагається перебігти до другої бази та його осалюють, коли він поза базою;

x) під час бігу або ковзання до домашньої пластини, він не торкається її, не робить спроби повернутися до неї, і польовий гравець, що контролює м'яч, торкаючись пластини, звертається до судді для прийняття рішення;

xi) він залишає базу та заходить в зону своєї команди або покидає поле для гри, поки м'яч живий;

xii) він позаду бази, не торкається її, щоб почати розбіг на будь-якому флай-болі;

xiii) коли раннери змінюють позиції на базах.

б) Раннер в ауті і м'яч мертвий коли:

i) він не вдягає дозволений шолом для відбиття, коли суддя наказує це зробити;

ii) він не в змозі підтримувати контакт з базою, на який має право, доки легально поданий м'яч не покине руку пітчера. Оголошується «NO PITCH», і інші раннери повинні повернутися на останню базу, яка була легально утримуваною на момент подачі;

iii) він правомірно залишає свою базу після подачі або в результаті того, що беттер завершив свою чергу на відбитті, і, поки пітчер тримає м'яч у колі пітчера, він не повертається негайно на свою базу або намагається просунутися до наступної бази;

iv) як тільки раннер з будь-якої причини повернеться на базу, він буде оголошений в ауті, якщо залишить цю базу. Раннер не буде оголошений в ауті, якщо:

1. стосовно нього або іншого раннера виконується гра (фальшивий кидок вважається грою);

2. пітчер більше не тримає м'яч у колі пітчера;

3. пітчер відпускає м'яч внаслідок подачі беттеру.

v) База по болах або загублений третій страйк, коли раннер має право бігти, розглядається так само, як відбитий м'яч. Беттер-раннер може продовжувати рух повз першу базу та має право бігти до другої бази, доки він не зупиниться на першій базі. Якщо він зупиняється після того, як пройде першу базу, він повинен негайно повернутися до першої бази або негайно продовжити бігти до другої бази;

vi) беттер або беттер-раннер оголошується в ауті за навмисне втручання в гру на домі, намагаючись запобігти очевидному ауту гравця, що біжить до пластини. Раннер, який йде вперед, опиняється в ауті, а інші раннери повинні повернутися до останньої бази, яку утримували на момент подачі.

с) Раннер в ауті, м'яч мертвий, а інші раннери повинні повернутися до останньої бази, яка була легально утримувана на момент втручання,

заблокованого м'яча або оголошеного ауту, якщо тільки вони не змушені просуватися вперед, тому що беттер став беттером-раннером, коли:

i) його вдаряє недоторканий відбитий фейр-бол, коли він знаходиться поза базою, і, на думку судді, будь-який польовий гравець мав можливість зробити аут;

ii) він навмисно штовхає м'яч, який пропустив польовий гравець;

iii) він заважає польовому гравцеві, який намагається зловити відбитий фейр-бол, незалежно від того, чи торкнувся м'яча першим польовий гравець чи інший польовий гравець, включаючи пітчера, чи заважає польовому гравцеві, який кидає м'яч, чи навмисно заважає кинутому м'ячу;

iv) він заважає польовому гравцеві, який намагається зловити відбитий фаул-флай-бол, або фаул-флай-болу, який польовий гравець намагається зловити. Якщо це втручання, на думку судді, є очевидною спробою запобігти дабл-плею, то безпосередньо наступний раннер буде оголошений в аут. Беттер-раннер повертається до відбиття з додатковим страйком по фаул-м'ячу, за умови, що кількість страйків до удару по м'ячу була менше двох. Якщо це втручання є третім аутом, беттер-раннер повернеться як лідируючий беттер у наступному іннінгу, його рахунок болів та страйків ударів скасовується;

v) раннер, який знаходиться найближче до домашньої пластини в момент перешкоди, оголошується в ауті, якщо після того, як раннер, беттер або беттер-раннер був оголошений в ауті, або після того, як раннер здобув очко, раннер, беттер або беттер-раннер заважає гравцеві-захиснику зіграти проти іншого раннера. Раннер, який продовжує бігти і відволікає кидок, вважатиметься перешкодою;

vi) один або кілька членів наступальної команди стоять або збираються навколо бази, до якої просувається раннер, чим заплутують польових гравців і ускладнюють гру. Членом команди вважають бетбоя або будь-яку іншу особу, уповноважену сидіти на лаві команди;

vii) тренер біля третьої бази біжить у напрямку домашньої бази на базовій лінії або поблизу неї, тоді як польовий гравець намагається грати з відбитим або кинутим м'ячем, і таким чином відволікає кидок до домашньої бази. В аут оголошується раннер, найближчий до домашньої пластини;

viii) тренер, перебуваючи в боксі тренера або поза ним, або будь-який член команди нападу, який не є беттером, беттером-раннером, наступним беттером або раннером, навмисно заважає кинутому м'ячу або заважає команді, що захищається, зіграти проти раннера чи беттера-раннера. В аут оголошується раннер, найближчий до домашньої пластини в момент перешкоди;

ix) гравець захисту має м'яч і чекає на раннера, а той не зупиняється та навмисно врізається в гравця захисту. Якщо вчинок буде визнаний грубим, правопорушника буде видалено з гри;

x) він бігає базами у зворотному порядку або поза базовою лінією, не намагаючись просунутися, або щоб заплутати польових гравців, або створити пародію на гру;

xi) коли наступний беттер заважає гравцеві захисту вилучити раннера в аут, буде вилучений в аут раннер, найближчий до домашньої бази;

xii) неофіційне атакуюче спорядження спричиняє блокування м'яча (і створює перешкоди), і гра відбувається на раннері. Якщо цей гравець здобув очко до того, як було прийнято рішення про заблокований м'яч, раннер, який найближче до дому, оголошується в ауті.

d) коли суддя або його одяг перешкоджають спробі кетчера вилучити в аут раннера, який краде базу, або під час спроби пік-оффу. Якщо під час переданого м'яча або дикої подачі м'яч, кинутий кетчером, потрапляє в суддю, це не є втручанням судді, і м'яч залишається живим.

НАСЛІДКИ

Правило 5.10.3 а) vii до х	Занадто рано піти з бази на флай-болі, минути базу або спробувати зайти на другу базу, або минути домашню пластину
Наслідок	Раннера не буде оголошено в аут, якщо захист не подасть легальну апеляцію. ВИНЯТОК: раннер, який покинув базу надто рано на спійманому флайболі, або який пропустив базу, може спробувати повернутися, поки м'яч мертвий.
Правило 5.10.3 а) xiii	Обмін базами
Наслідок	Це апеляційна гра. Якщо апеляцію буде задоволено, кожен раннер, який помінявся позиціями на базах, буде оголошений в аут, а головний тренер буде вигнаний за неспортивну поведінку. Порядок аутів визначатиметься розташуванням раннерів одразу після обміну. Першим буде раннер, який змінив базу та знаходиться найближче до домашньої пластини після зміни. Наступний раннер, який змінив базу та є другим найближчим до домашньої бази, буде другим і так далі. Апеляція може бути подана в будь-який час, поки всі раннери, які помінялися позиціями, не будуть у дагауті або не закінчиться іннінг. Якщо один з раннерів, які поміняли базу, знаходиться на базі, і він, і всі раннери, які помінялися, будуть оголошені в ауті, навіть якщо вони здобули очки, будь-які очки, набрані неправильними раннерами, будуть анульовані.
Правило 5.10.3 с і - iii	Якщо це втручання, на думку судді, є очевидною спробою запобігти дабл-плей, наступний раннер також має бути оголошений в ауті.
Правило 5.10.3 d)	Втручання судді
Наслідок	Слід сигналізувати про відкладений мертвий м'яч, при цьому м'яч залишається живим до завершення епізода гри.

	i. Якщо раннера, стосовно якого грають, виключено в аут, аут залишиться, і м'яч живий. ii. Якщо раннер сейф, м'яч мертвий, і всі раннери повертаються на останню базу, яку утримували на момент кидка.
--	--

5.10.4. Раннер не в ауті

Раннер не в ауті:

а) коли він біжить позаду або попереду польового гравця та за межами базової доріжки, щоб уникнути перешкод польовому гравцеві, який намагається піймати відбитий м'яч на базовій доріжці;

б) коли він не біжить по прямій лінії до бази, за умови, що польовий гравець на прямій лінії не володіє м'ячем;

с) коли більше ніж один польовий гравець намагається піймати відбитий м'яч, і раннер вступає в контакт з тим, хто, на думку судді, не мав права ловити м'яч;

д) коли в нього потрапляє недоторканий відбитий фейр-бол, якщо він поза базою, і, на думку судді, жоден польовий гравець не мав можливості зробити аут;

е) коли в нього потрапляє недоторканий відбитий фейр-бол над фаул-територією, і, на думку судді, жоден польовий гравець не мав можливості зробити аут;

ф) коли в нього потрапляє відбитий фейр-бол після того, як м'яч торкнувся або м'яча торкнувся будь-який польовий гравець, включаючи пітчера, і вони не могли уникнути контакту з м'ячем;

г) коли в нього потрапляє недоторканий відбитий фейр-бол під час контакту з базою, якщо тільки він навмисно не заважає м'ячу або польовому гравцеві, який грає. М'яч мертвий або залишається живим, залежно від позиції польового гравця, найближчого до бази в момент, коли м'яч торкається раннера:

1. м'яч залишається живим, якщо польовий гравець, найближчий до бази, розташований попереду бази;

2. м'яч вважається мертвим, якщо польовий гравець, найближчий до бази, знаходиться позаду бази;

h) коли він поза базою, його торкаються:

1. гравець захисту, який утримує м'яча ненадійно;

2. гравець захисту рукою або рукавичкою, а м'яч в іншій руці.

i) коли команда захисту не запитує рішення судді щодо апеляційної гри до моменту наступної легальної або нелегальної подачі, доки всі гравці захисту не покинуть фейр-територію на шляху до лави запасних або дагауту, або у випадку останнього епізоду в грі, до того, як судді покинуть ігрове поле;

j) коли беттер-раннер стає раннером, торкаючись першої бази, проходить повз неї, а потім повертається безпосередньо до цієї бази;

к) коли йому не дають достатньо часу для повернення на базу. Його не буде оголошено в аут за те, що він покинув базу до моменту, як пітчер відпустить м'яч, і він може просуватися вперед, ніби залишив базу легально;

л) коли він легально почав просуватися. Його не може зупинити пітчер, який приймає м'яч, перебуваючи на пластині пітчера, ні пітчер, коли наступає на пластину, тримаючи м'яч;

м) коли він тримає свою базу, доки м'яч не торкнеться польового гравця, а потім намагається просунутися;

н) коли він ковзає до бази, і вона зміщується зі свого належного положення. Вважається, що база пішла за раннером. Раннер, який безпечно досягає бази, не отримує аут за залишення бази, якщо вона буде зміщена. Він може повернутися на цю базу без ризику ауту, коли база буде замінена. Раннер знаходиться під загрозою, якщо він спробує просунутися за межі зміщеної бази до того, як вона знову займе правильне положення;

о) коли тренер ненавмисно заважає кинутому або відбитому м'ячу, перебуваючи в боксі тренера;

р) коли м'яч торкається неофіційного обладнання атаки і жодної очевидної гри не стається.

НАСЛІДКИ

Правило 5.10.4 р	Контакт з неофіційним обладнанням атаки і відсутність очевидної гри
Наслідок	М'яч мертвий, і кожен раннер повинен повернутися на базу, якої востаннє торкався на момент оголошення м'яча мертвим, при поверненні не потрібно торкатися проміжних баз.

5.11. НАСЛІДКИ ПРОСУВАННЯ ПО БАЗАХ (КРІМ ВТРУЧАННЯ)

НАСЛІДКИ

Наслідок	Правило або подія
а) Присудження однієї бази	і) Беттер-раннер отримує першу базу за умови, що він просувається вперед, торкається першої бази, а всі інші раннери просуваються на одну базу, якщо вони змушені, з моменту подачі, за таких обставин: 1) коли суддя на домі оголосив чотири боли; м'яч живий; 2) коли робиться навмисна прогулянка; м'яч мертвий; коли беттер отримує першу базу; м'яч мертвий; 3) коли беттеру заважають, і команда, що атакує, вибирає варіант отримання беттером першої бази; м'яч мертвий; 4) коли суддя або раннер торкається відбитого м'яча перед проходженням повз польового гравця, за винятком

	п'ітчера; м'яч мертвий; 5) коли в беттера потрапляє подача; м'яч мертвий. ii) Раннер отримує додаткове просування по базах за наступних обставин; м'яч мертвий, за винятком випадку б нижче: 1) коли на нелегальній подачі, яку беттер не відбив, або відбив, менеджер атакуючої команди вирішує отримати додаткове просування по базах за нелегальну подачу, а не за результат гри; м'яч мертвий; 2) коли м'яч подається, а потім покидає ігрове поле або застрягає у бекстопі, додаткове просування по базах надається починаючи з моменту подачі; 3) коли польовий гравець ненавмисно виносить м'яч за межі ігрового поля, додаткове просування по базах надається починаючи з моменту, коли польовий гравець залишив поле для гри; вважається, що польовий гравець, який приніс живий м'яч у дагаут або зону команди, щоб осалити гравця, ненавмисно переніс його туди; 4) коли гравець втрачає володіння м'ячем під час гри і м'яч потрапляє на територію мертвого м'яча, додаткове просування по базах здійснюється з бази, якої востаннє торкалися в момент, коли м'яч потрапляє на територію мертвого м'яча; 5) коли захисне спорядження спричиняє блокування м'яча, взяття наступної бази здійснюється від бази, якої він останньою торкнувся під час подачі м'яча; 6) коли від'єднане обладнання торкається поданого м'яча. Якщо поданий м'яч вислизає від кетчера і його повертають за допомогою від'єданого спорядження, коли раннери не просуваються, очевидна гра неможлива або немає переваги. Жоден з раннерів не отримує базу, м'яч залишається живим, а беттер може просуватися до першої бази лише на четвертому болі або за правилом третього страйку. Далі можна просуватися на свій страх і ризик.
b) Присудження двох баз	i) Беттер-раннер і раннер(и) отримують дві бази з моменту подачі за таких обставин, м'яч мертвий: 1) коли відбитий фейр-бол виходить за межі ігрового поля на відстань, меншу за розміри основного поля; 2) коли відбитий фейр-флай-бол вдаряє об рукавичку або тіло польового гравця та приземлюється через паркан на фаул-території; 3) коли відбитий фейр-флай-бол торкається огорожі, відбивається від польового гравця та приземлюється за

	огорожею; 4) коли польовий гравець, який перебуває на території мертвого м'яча, торкається відбитого фейр-флай-бола, і, на думку судді, м'яч не перелетів би огорожу на території фейр-болу; 5) коли відбитий фейр-бол відскакує або котиться під або через огорожу або перетинає лінію мертвого м'яча на ігровому полі; 6) коли відбитий фейр-бол відбивається від: а) гравця захисту; б) раннера або судді після проходження повз польового гравця, за винятком пітчера, за умови, що жоден інший польовий гравець не мав шансу зробити аут, і м'яч виходить з гри на фаул-території. ii) Коли кинутий м'яч покидає ігрове поле або його блокують, додаткове просування по базам починається з моменту, коли м'яч покинув руку польового гравця. Якщо два раннери знаходяться між тими самими двома базами, додаткове просування по базам рахується від позиції лідируючого раннера. Якщо раннер торкається наступної бази та повертається на свою початкову базу, початкова база, яку він залишив, вважається «останньою базою, якої торкнувся» для цілей на додаткове просування по базам за перекидання. iii) Коли захисне спорядження призводить до блокування м'яча, додаткове просування по базам: 1) рахується від бази, до якої торкалися востаннє під час кидка; 2) від бази, якої в останнє торкалися під час подачі на відбитому фейр-болі. iv) Коли кинутий м'яч торкається відокремленого обладнання, це вважається відкладеним мертвим м'ячем. Бази нараховуються з моменту кидка. v) раннеру надається лише дві бази, і м'яч вважається мертвим, якщо, на думку судді, польовий гравець навмисно несе, б'є, штовхає або кидає живий м'яч із території гри на територію мертвого м'яча. Додаткове просування по базам нараховується з моменту перенесення, удару ногою, поштовху чи кидка або з моменту перенесення м'яча на територію мертвого м'яча.
с) Присудження трьох баз	Беттер-раннер і раннери отримують три (3) бази, і це відкладений мертвий м'яч, коли відокремлене спорядження торкається відбитого фейр-болу. Бази нараховуються з моменту подачі. Раннери захищені від ауту, просуваються до присуджених баз; однак, якщо

	вони виходять за рамки наданих баз, вони під загрозою.
d) Присудження чотирьох баз	Беттер-раннер і раннери отримують домашню базу, і м'яч мертвий за таких обставин: i) коли суддя оголошує хоум-ран; ii) коли фейр-бол торкається відокремленого обладнання, і, на думку судді, м'яч у польоті подолав би огорожу зовнішнього поля.
e) Присудження на думку судді	Беттер-раннер і раннери отримують базу або бази, які вони отримали б на думку судді, якби втручання не відбулося, і м'яч мертвий: i) коли особа, яка не є членом команди, перешкоджає живому м'ячу або польовому гравцеві, який збирається зловити наземний м'яч, кинутий м'яч або флай-бол. Якщо, на думку судді, польовий гравець обробив би або зловив м'яч, якби перешкоди не відбулося, беттер-раннер вибуває в аут, і раннер повинен повернутися на базу, якої торкався останньою під час перешкоди; ii) коли м'яч застряг у спорядженні або одязі судді або в одязі гравця нападу.

5.12. АНТИДОПІНГОВІ ЗАХОДИ ПІД ЧАС СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо, здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

Організатори спортивних змагань за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

Заступник директора департаменту
спорту вищих досягнень – начальник
відділу літніх олімпійських видів спорту

Нельсон ГАЙРІАН

ПОГОДЖЕНО

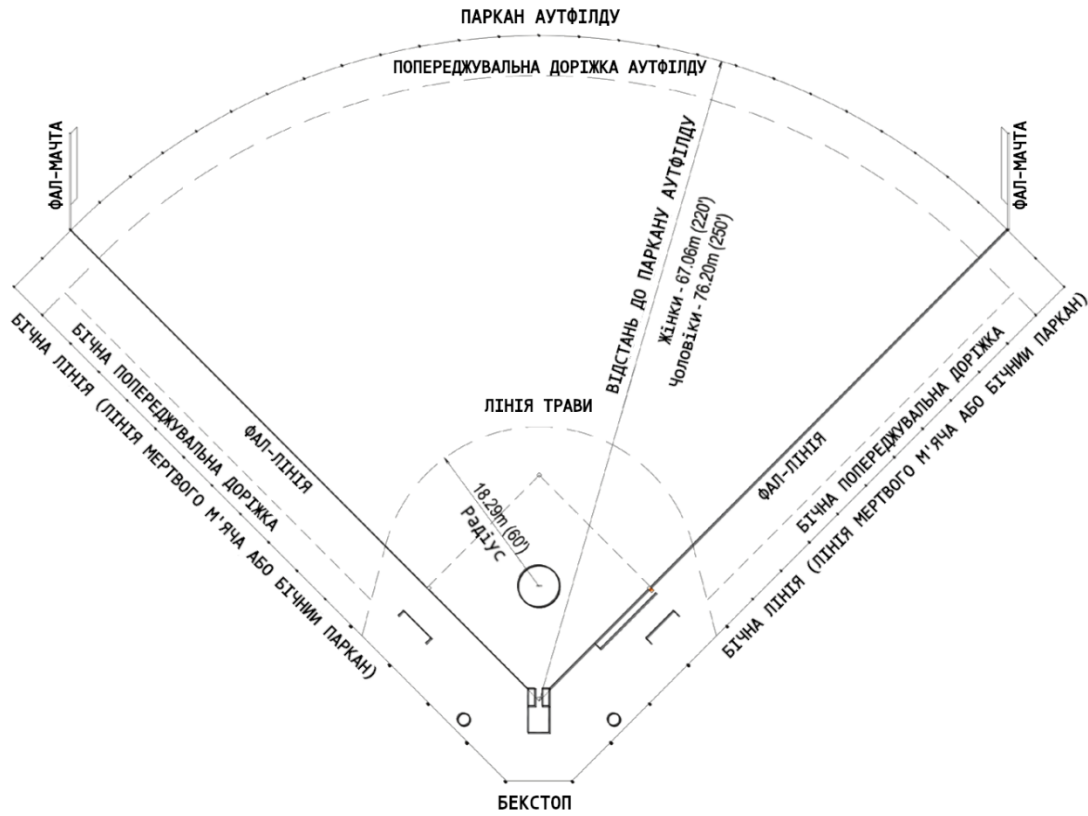
Виконавчий директор Федерації
бейсболу та софтболу України



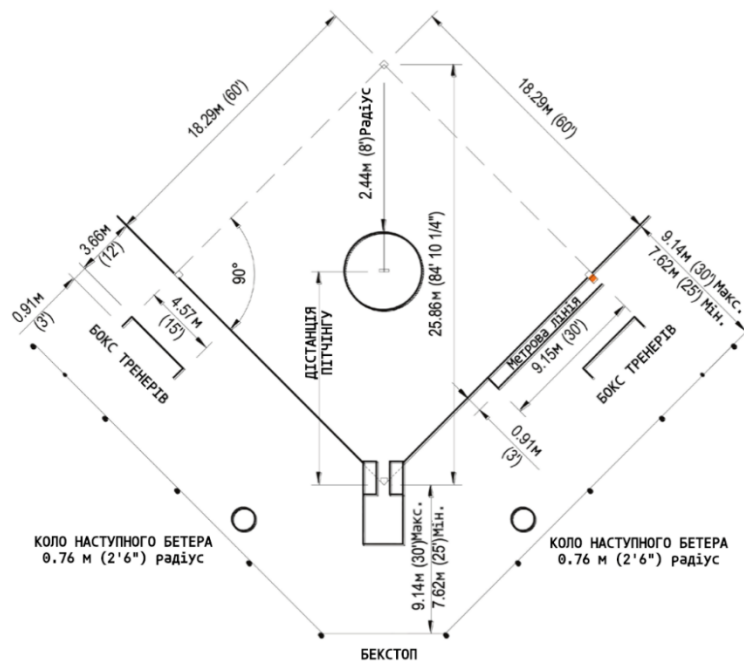
Юрій ЧУНІХІН
2025 року

ІГРОВЕ ПОЛЕ ТА СХЕМА РОМБА (АЛМАЗА)

А. ОФІЦІЙНІ РОЗМІРИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

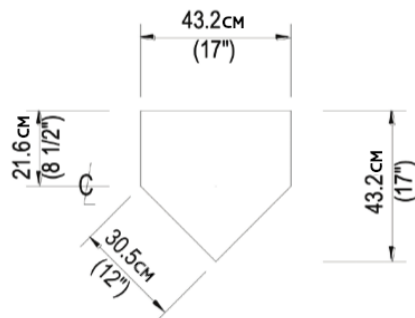


В. ОФІЦІЙНІ РОЗМІРИ СХЕМИ РОМБА (АЛМАЗА)

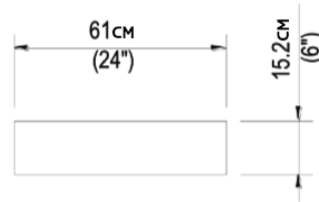


С. ОФІЦІЙНІ РОЗМІРИ БАЗ

Е. ОФІЦІЙНІ РОЗМІРИ ПЛАСТИНИ ДОМУ ТА ПЛАСТИНИ ПІТЧЕРА



ПЛАСТИНА ДОМА



ПЛАСТИНА ПІТЧЕРА

Г. ШВИДКА ДОВІДКОВА ТАБЛИЦЯ

Бекстоп та бокові лінії (лінія мертвого м'яча/бічний паркан)

Відстає від мінімум на 7,62 м (25 футів) до максимум 9,14 м (30 футів) поза лініями фаулу. Зона між лініями фаулу, бекстопом і бічними лініями не повинна бути закритою.

Бази

Пластина дому до першої/третьої бази – 18,29 м (60 футів) від задньої частини пластини дому до задньої частини бази. Пластина дому до другої бази – 25,86 м (84 фути 10 1/4 дюйма) від задньої точки пластини дому до середини бази. Бази виготовляють з полотна або іншого відповідного матеріалу та надійно закріплюють. Подвійна база закріплена на фейр-території та є її частиною, а друга половина цієї бази (іншого суцільного контрастного кольору) закріплена на фаул-території та є її частиною.

Бокси беттерів

По одному з боків домашньої пластини, кожний матиме розмір 0,91 м (3 фути) на 2,13 м (7 футів). Внутрішня лінія боксу беттера проходить за 15,2 см (6 дюймів) від домашньої пластини. Лицьова лінія боксу становить 1,22 м (4 фути) перед лінією, проведеною через центр домашньої пластини. Лінії вважаються такими, що знаходяться в боксі беттера.

Бокс кетчера

3,05 м (10 футів) у довжину від задніх зовнішніх кутів кожного боксу беттера і становитиме 2,57 м (8 футів 5 дюймів) завширшки. Лінії вважаються такими, що знаходяться в межах боксу кетчера.

Бокси тренерів

За лінією 4,57 м (15 футів) завдовжки, зовні за межами ромба. Пряма паралельна протяжністю 3,66 м (12 футів) від першої та третьої базових ліній, продовжених від баз у бік домашньої пластини.

Таблиця дистанцій

Категорія	Пітчинг	Паркан аутфілду (мінімум)
Юніорки до 16 років	12.19 m. (40 ft.)	67.06 m. (220 ft.)
Юніорки до 19 років	13.11 m. (43 ft.)	67.06 m. (220 ft.)
Жінки	13.11 m. (43 ft.)	67.06 m. (220 ft.)
Юніори до 16 років	14.02 m. (46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)
Юніори до 19 років	14.02 m. (46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)
Чоловіки	14.02 m. (46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)

Пластина дому

Це буде п'ятигранна фігура 43,2 см (17 дюймів) завширшки, ребром спрямована до пітчера. Сторони будуть паралельні внутрішнім лініям боксу беттера і становитимуть 21,6 см (8 1/2 дюйму) завдовжки. Сторони кута, зверненого до кетчера, будуть 30,5 см (12 дюймів) завдовжки.

Інфілд

Очищена частина 18,29 м (60 футів) всередині дуги від центру передньої кромки пластини пітчера.

Лінії

Від 50 мм до 100 мм (2–4 дюйми) завширшки.

Коло наступного беттера

1,52 м (5 футів) коло 0,76 м (2 фути 6 дюймів) радіусом, розташоване поряд з кінцем лави гравців або дагауту, ближче до домашньої пластини.

Метрова лінія

Проведена паралельно базової лінії на один (1) м (3 фути) від неї, починаючи з точки на півдорозі між домашньою пластиною та першою базою.

Коло пітчера

4,88 м (16 футів) коло, проведене від центру переднього краю пластини пітчера, 2,44 м (8 футів) в радіусі. Лінії вважаються частиною кола.

Пластина пітчера

Зроблена з гуми 61 см (24 дюйми) завдовжки та 15,2 см (6 дюймів) завширшки, верх пластини має бути на рівні землі.

Попереджувальна доріжка

Має бути мінімум 3,66 м (12 футів) максимум 4,57 м (15 футів) від огорож аутфілду та/або бічних. Виготовляється з матеріалу (бруд, гравій), який знаходиться на одному рівні з ігровою поверхнею, але відрізняється від неї. Матеріал має відрізнитися від зовнішньої поверхні поля, і гравцям має бути наданий чіткий фізичний сигнал, коли вони наближаються до огорожі.

G. РОЗМІТКА СХЕМИ РОМБА (АЛМАЗА)

Цей розділ є прикладом для прокладання ромба з відстаннями пітчингу 18,29 м (60 футів) та 14,02 м (46 футів).

1. Щоб визначити положення домашньої пластини, намалюйте лінію в напрямку, куди буде простягатися ромб. Вбийте кілок у кут домашньої пластини, найближчий до кетчера. Прикріпіть до цього кілка шнур і зав'яжіть вузли або іншим чином позначте на шнурі 14,02 м (46 футів), 18,29 м (60 футів), 25,86 м (84 фути 10 1/4 дюйма) та 36,58 м (120 футів).

2. Прокладіть шнур (не розтягуючи) вздовж лінії напрямку та встановіть кілок на маркері 14,02 м (46 футів). Це буде передня лінія середини пластини пітчера. По цій же лінії вбийте кілок на маркері 25,86 м (84 фути 10 1/4 дюйма). Це буде центр другої бази.

3. Розмістіть маркер 36,58 м (120 футів) в центрі другої бази і, взявшись за шнур на рівні маркера 18,29 м (60 футів), пройдіть праворуч від лінії напрямку, поки шнур не натягнеться, і вбийте кілок на рівні маркера 18,29 м (60 футів). Це буде зовнішній кут першої бази, і тепер шнур утворюватиме лінії до першої та другої баз.

4. Знову тримайте шнур на маркері 18,29 м (60 футів), пройдіть полем і таким же чином позначте зовнішній кут третьої бази. Домашня пластина, перша база та третя бази повністю знаходяться всередині ромба.

5. Щоб перевірити ромб, покладіть кінець шнура з домашньої пластини на кілок першої бази та маркер 36,58 м (120 футів) на третю базу. Маркер 18,29 м (60 футів) тепер повинен перевірити домашню пластину та другу базу.

6. За потреби перевірте всі відстані сталеву стрічкою.

СПЕЦИФІКАЦІЇ БИТИ

А. ОФІЦІЙНА БИТА

1. Бита повинна мати цільну конструкцію, багатокомпонентну незмінну конструкцію або двокомпонентну змінну конструкцію.

2. Якщо бита розроблена зі змінними компонентами, вона повинна відповідати таким критеріям:

а) сполучні компоненти повинні мати унікальний ключ для блокування, щоб запобігти несертифікованому поєднанню обладнання на полі;

б) усі комбінації компонентів повинні відповідати тим самим стандартам, що й у випадку, коли б це була цільна бита, якщо вона об'єднана, або частина цільної бити, коли вона розділена.

3. Бита може бути виготовлена з одного шматка твердої деревини або сформована з дерев'яного блоку, що складається з двох або більше шматків дерева, скріплених між собою клеєм таким чином, щоб напрямок волокон усіх частин був паралельним вздовж бити.

4. Бита може бути виготовлена з металу, бамбука, пластику, графіту, вуглецю, магнію, скловолокна, кераміки або будь-якого іншого композитного матеріалу, схваленого Комісією зі стандартів обладнання WBSC.

5. Бита може бути ламінована, але повинна містити лише дерево або клей і мати прозоре покриття (після обробки).

6. Частина бити від початку звуження до торцевої кришки має бути круглою і гладкою, допускається незначна текстура.

7. Жодна бита не повинна бути більше 86,4 см (34 дюйми) завдовжки або більше 1077,0 г (38 унцій) ваги.

8. Жодна бита не повинна бути більше 5,7 см (2 1/4 дюйма) в діаметрі в найбільшій частині. Відхилення у бік розширення не більше 0,80 мм (1/32 дюйма).

9. Бита, яка має будь-які відкриті заклепки, шпильки, шорсткі або гострі краї або будь-які додані зовнішні елементи, які загрожують або становлять небезпеку, є нелегальною битою. Бита повинна бути без задирок і тріщин.

10. Недерев'яна бита не повинна мати дерев'яну ручку.

11. Бита повинна мати безпечну ручку з пробки, стрічки (не гладкої пластикової стрічки) або композиційного матеріалу. Безпечна ручка не повинна бути менше 25,4 см (10 дюймів) завдовжки та не має перевищувати 38,1 см (15 дюймів) від тонкого кінця бити. Каніфоль, соснова смола або розпилювачі для посилення зчеплення дозволені лише на рукоятці. Стрічка, наклеєна на будь-яку бити, повинна бути суцільною спіраллю. Це не обов'язково повинен бути суцільний шар стрічки. Він не повинен перевищувати двох шарів.

12. Бита, яка не є дерев'яною та не є цільною конструкцією із закритим товстим кінцем, повинна мати вставку з гуми, вінілового пластику чи іншого

матеріалу, схваленоу Комісією зі стандартів обладнання WBSC, і бути надійно закріпленою на товстому кінці бити.

а) Вставка торцевої кришки бити має бути надійно та постійно закрита, щоб ніхто, крім виробника, не міг її зняти без пошкодження або руйнування торцевої кришки або стовбура.

б) На биті не повинно бути брязкалець. Бита з брязкальцями вважатиметься нелегальною битою.

с) Бита не повинна мати слідів пошкодження. Бита, яка має ознаки пошкодження, вважатиметься зміненою битою.

13. Бита повинна мати безпечний набалдашник з діаметром, що виступає не менше ніж на 0,6 см (1/4 дюйма) під кутом дев'яносто градусів із ручки, без гострих країв. Набалдашник може бути відформовано, виточено, зварено та постійно закріплено. Він може бути покритий стрічкою для захоплення або підсилювачем зчеплення.

14. Якщо напис про схвалення бити неможливо прочитати через зношеність бити, бита залишається офіційною битою і може використовуватися, якщо вона відповідає цим Правилам у всіх інших аспектах, як визначено суддею з достатньою впевненістю.

15. Вага, розподіл ваги або довжина бити повинні бути постійними під час виробництва та не можуть бути змінені жодним чином після цього, за винятком випадків, спеціально передбачених цим Правилком або специфікацією, затвердженою Комісією зі стандартів обладнання WBSC.

В. БИТА ДЛЯ РОЗМИНКИ

Бита, окрім офіційної, має бути цільної конструкції та відповідати вимогам до безпечної ручки та набалдашника для офіційної бити. На ньому повинна бути позначка «розминка» (“warm up”) літерами 3,2 см (1 1/4 дюйма) на товстому кінці. Товста частина повинна бути більше 5,7 см (2 1/4 дюймів).

ВИМОГИ ДО М'ЯЧА

А. ОФІЦІЙНИЙ М'ЯЧ

Офіційний м'яч:

1. повинен бути звичайним м'ячем з гладкими прихованими швами або гладкою поверхнею;
2. повинен мати центральну серцевину, виготовлену з капока якості №1 з довгих волокон, суміші пробки та гуми, суміші поліуретану або інших матеріалів, схвалених Комісією зі стандартів обладнання WBSC;
3. може бути намотаний вручну або на машині з високоякісної крученої пряжі та покритий латексом або гумовою замазкою;
4. покриття повинне бути приєднане шляхом нанесення клею на нижню частину покриття та зшите вощеною ниткою з бавовни або льону, або формоване покриття, прикріплене до серцевини або сформоване як єдине ціле з серцевиною, і мати автентичне факсиміле швів, як затверджено Комісією зі стандартів обладнання WBSC;
5. повинен мати покриття із кінської чи коров'ячої шкіри хромового дублення найвищої якості № 1, виготовлене із синтетичного матеріалу або з інших матеріалів, схвалених Комісією зі стандартів обладнання WBSC.

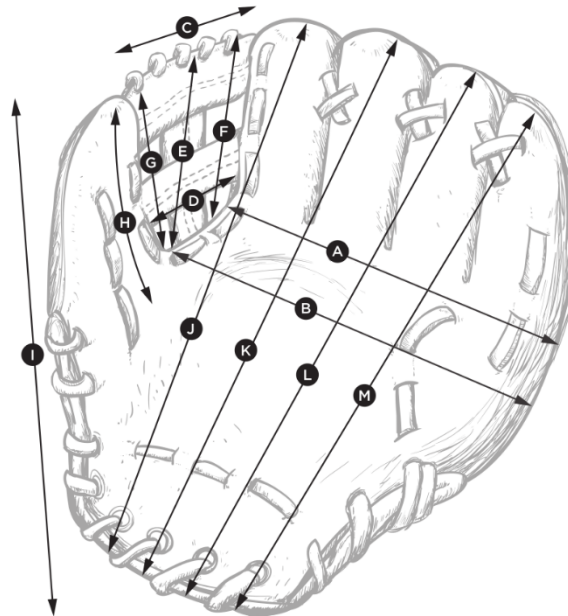
В. РОЗМІРИ ТА СПЕЦИФІКАЦІЇ

1. Готовий м'яч 30,5 см (12 дюймів) становитиме від 30,2 см (11 7/8 дюймів) до 30,8 см (12 1/8 дюйма) в окружності та вагою від 178,0 г (6 1/4 унцій) до 198,4 г (7 унцій). Фасон плоского шва буде мати не менше 88 стібків на кожному покритті, зшитому двоголковим методом.
2. Готовий м'яч матиме коефіцієнт відновлення та стандарт стиснення, визначений і встановлений Комісією зі стандартів обладнання WBSC.
3. COR означає коефіцієнт відновлення м'ячів для софтбоу, виміряний методом випробування ASTM (Американське товариство випробувань і матеріалів) для вимірювання коефіцієнта відновлення м'ячів.
4. Покриття біле, біла або червона стрічка або жовте оптичне покриття, червона стрічка 30,5 см (12 дюймів) м'яч із COR 0,47 або менше має використовуватися в наступних матчах чемпіонату WBSC SD: серед чоловіків і жінок; юніори та юніорки. На м'ячі має бути логотип WBSC.
5. Для м'ячів, які використовуються в чемпіонаті WBSC, сила навантаження, необхідна для стиснення м'яча на 0,64 см (0,25 дюйма) не має перевищувати 170,1 кг (375 фунтів), якщо такі м'ячі вимірюються відповідно до методу випробування ASTM для вимірювання стиснення-зміщення для м'яча, схваленого Комісією зі стандартів обладнання WBSC.

Нижче наведено стандарти, встановлені для кожного м'яча:

М'яч	30.5 см (12 дюймів)
Маркування кольору м'яча	Білий або оптично жовтий WBSC SD LOGO
Колір шиття	Білі або червоні нитки
Мінімальний розмір	30.2 см (11-7/8 дюймів)
Максимальний розмір	30.8 см (12-1/8 дюймів)
Мінімальна вага	178.0 г (6 1/4 унцій)
Максимальна вага	198.4 г (7 унцій)

СПЕЦИФІКАЦІЇ РУКАВИЦІ



СПЕЦИФІКАЦІЇ РОЗМІРІВ:

A	Ширина долоні (верх)	20,3 см (8 дюймів)
B	Ширина долоні (низ)	21,6 см (8 1/2 дюймів)
C	Верхній отвір перетинки	12,7 см (5 дюймів)
D	Нижній отвір перетинки	11,5 см (4 1/2 дюймів)
E	Перетинка від верху до низу	18,4 см (7 1/4 дюймів)
F	Шов промежини вказівного пальця	19,0 см (7 1/2 дюймів)
G	Шов промежини великого пальця	19,0 см (7 1/2 дюймів)
H	Шов промежини	44,5 см (17 1/2 дюймів)
I	Великий палець зверху до нижнього краю	23,5 см (9 1/4 дюймів)
J	Вказівний палець від верхнього до нижнього	35,6 см (14 дюймів)
K	Середній палець від верхнього до нижнього	33,7 см (13 1/4 дюймів)
L	Безіменний палець від верхнього до нижнього	31,1 см (12 1/4 дюймів)
M	Мізинець від верхнього до нижнього краю	27,9 см (11 дюймів)

СУДДІ

А. ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ ДЛЯ СУДДІВ

а. Суддя не повинен бути членом жодної команди. Приклади: гравець, тренер, менеджер, службова особа, секретар або спонсор.

б. Суддя повинен знати дату, час і місце проведення гри і повинен прибути на ігрове поле на 20-30 хвилин раніше, розпочати гру вчасно і покинути поле після закінчення гри.

с. Судді, чоловіки та жінки, повинні бути вдягненими наступним чином:

1. Блакитна сорочка з довгими або короткими рукавами.
2. Темно-сині шкарпетки.
3. Темно-сині брюки.
4. Темно-синя кепка з біло-синіми літерами WBSC спереду.
5. Темно-синя сумка з м'ячем (тільки суддя на домі).
6. Темно-синя куртка та/або светр.
7. Чорні туфлі та пояс.
8. Біла футболка, одягнена під блакитну сорочку.

д. Судді не повинні носити відкриті прикраси, які можуть становити небезпеку. ВИНЯТОК: медичні браслети та/або намиста.

е. Суддя на домі (швидка подача) повинен носити чорну маску для обличчя з чорною або коричневою підкладкою та чорний захисний щиток для горла, захисний щиток для тіла та щитки для гомілки із захистом для колін. Замість захисту горла на масці можна носити подовжений дротяний протектор.

ф. Судді повинні представитися капітанам, менеджерам, тренерам і секретарям.

г. Судді повинні оглянути межі ігрового поля, обладнання та роз'яснити всі правила місцевого поля (ground rules) обом командам та тренерам.

х. Кожен суддя має повноваження приймати рішення щодо порушень, скоєних у будь-який час протягом ігрового часу або під час призупинення гри до закінчення гри.

і. Жоден суддя не має повноважень скасовувати або брати під сумнів рішення, прийняті іншим суддею в межах своїх відповідних обов'язків, як зазначено в цих Правилах.

й. Суддя може проконсультуватися зі своїм партнером/партнерами у будь-який час. Проте остаточне рішення буде за суддею, чиї виключні повноваження були приймати рішення та який запитував думку іншого/інших.

к. Для визначення відповідних обов'язків суддя, який оцінює боли та страйки, буде позначений як «Суддя на домі», а суддя/судді, що судить/судять основні рішення, як «Базовий суддя».

л. Суддя на домі або базовий суддя мають рівні повноваження:

1. оголосити в аут раннера за те, що він покинув базу занадто рано;
2. оголосити «ТІМЕ» для призупинення гри;

3. видаляти або виключати гравця, тренера чи менеджера з гри за порушення правил;

4. оголошувати всі нелегальні подачі;

5. визначити і оголосити інфілд-флай. Коли здається очевидним, що відбитий м'яч буде інфілд-флаєм, суддя негайно оголосить: «ІНФІЛД-ФЛАЙ, ЯКЩО ФЕЙР, БЕТТЕР В АУТІ» на користь раннерів.

m. Суддя оголошує беттера, беттера-раннера або раннера в ауті, не чекаючи апеляції на це рішення, у всіх випадках, коли такий гравець вилучається відповідно до цих Правил.

n. Без відповідної апеляції суддя не оголошує гравця і не карає його за те, що він не торкнувся бази, залишив базу занадто рано через спійманий флай-бол, відбив не в свою чергу, був незаявленою заміною, був нелегально поверненим гравцем (Illegal Re-Entry), гравцем на заміну або вилученим гравцем, який повернувся і про якого не повідомили, був раннером, який поміняв позицію на базах з іншим раннером або зробив спробу піти на другу базу після досягнення першої бази, як передбачено цими правилами.

o. Суддя не буде карати команду за порушення Правил, якщо накладення покарання буде на користь команди-порушниці.

p. Недотримання суддею вимог Додатку 5 не є підставою для протесту. Це вказівки для суддів.

В. ЗНАКИ

a. Щоб вказати, що гра почнеться або буде відновлена, суддя повинен оголосити «PLAY BALL» і водночас подати знак пітчеру подавати м'яч.

b. СТРАЙК позначається підняттям правої руки вгору над плечем під кутом 90 градусів і одночасним вигуком «СТРАЙК» чітким і рішучим голосом.

c. Для позначення БОЛА сигнал рукою не використовується.

d. Оголошуючи загальну КІЛЬКІСТЬ болів і страйків, боли називають першими.

e. Щоб позначити ФАУЛ, суддя оголошує «ФАУЛ-БОЛ» і витягує обидві руки вертикально над головою.

f. Щоб позначити ФЕЙР-БОЛ, суддя витягує руку до центра ромба, використовуючи накачувальний рух.

g. Щоб позначити, що беттер або раннер В АУТІ, суддя піднімає праву руку вгору над правим плечем із стиснутим кулаком.

h. Щоб позначити, що гравець СЕЙФ (У БЕЗПЕЦІ), суддя витягує обидві руки горизонтально по боках від тіла, долонями до землі.

i. Щоб вказати на призупинення гри, суддя оголошує «ТАЙМ» і одночасно витягує обидві руки над головою. Інші судді мають негайно підтвердити призупинення гри аналогічною дією.

j. Щоб вказати на ВІДКЛАДЕНИЙ МЕРТВИЙ М'ЯЧ, суддя витягує ліву руку горизонтально із стиснутим кулаком.

k. Щоб вказати на ЗАХОПЛЕНИЙ М'ЯЧ, суддя витягує обидві руки горизонтально по боках від тіла, долонями до землі.

l. Щоб позначити ДВОБАЗОВЕ МІСЦЕВЕ ПРАВИЛО (GROUND RULE DOUBLE), суддя витягує праву руку над головою і одночасно показує двома пальцями кількість наданих баз.

m. Щоб позначити ХОУМ-РАН, суддя витягне праву руку зі стиснутим кулаком над головою та зробить рукою рух по колу за годинниковою стрілкою.

n. Щоб вказати ІНФІЛД-ФЛАЙ, суддя оголошує «ІНФІЛД-ФЛАЙ, ЯКЩО ФЕЙР, БЕТТЕР В АУТІ» і витягує одну руку над головою.

o. Щоб вказати НЕ ПОДАВАТИ, суддя повинен підняти одну руку долонею до пітчера. «НЕДІЙСНА ПОДАЧА (NO PITCH)» буде оголошена, якщо пітчер робить подачу, а суддя тримає свою руку в зазначеному положенні.

ЗМІНИ ПРАВИЛ 2022-2025**Затверджено регламентною комісією 11 жовтня 2021 року****1.2.4. c)**

Якщо неправильний раннер зайняв другу базу, він повинен бути оголошений в ауті, якщо команда захисту після подачі (дозволеної чи нелегальної) або гри подала правильну апеляцію і та була прийнята. Належну апеляцію можна подати в будь-який час, коли неправильний раннер знаходиться на базі. Якщо команда, яка нападає, розміщує правильного раннера на базі до того, як буде зроблено відповідну апеляцію, покарання не передбачено.

1.2.6. a) iv)

у будь-який час неправильний раннер знаходиться на базі в іннінгу на тай-брейку або як тимчасовий раннер замість кетчера чи пітчера.

1.2.6. e x)

використання неправильного раннера на другій базі в іннінгу на тай-брейку або як тимчасового раннера замість кетчера чи пітчера.

2.1.5.

БОКС ТРЕНЕРІВ: Зона на фаул-території збоку від першої та третьої бази ігрового поля, в якій повинні розташуватися тренери нападників (розміри див. у Додатку 1-F).

2.1.13.

РУКАВИЦЯ: рукавиця складається з цілісної частини для розміщення пальців, без прорізів для пальців і глибшої кишені, ніж у перчатки. Перчатка має окремі прорізи для пальців ззовні та ззаду (див. Додаток 4 Специфікації рукавиці).

2.1.15.

КОЛО НАСТУПНОГО БЕТТЕРА: зона, до якої обмежено знаходження наступного беттера, коли він очікує своєї черги (розташування та розміри див. у Додатку 1-F).

2.5.1. a) ii)

Кепки, козирки та пов'язки на голову є необов'язковими для гравців-жінок, і вони можуть вільно вибирати, що з цього вони бажають носити. Все має бути такого ж кольору та стилю, що й форма команди. Пластикові або жорсткі козирки не допускаються.

2.5.1. b) ii)

Гравець може носити один або два рукава для утеплення (компресійні рукави) за умови, що кожен має такий самий однотонний колір, який є

кольором форми команди, і що колір збігається з іншими майками, які носять будь-які гравці цієї команди.

2.4-2.6.

НАСЛІДКИ (для всіх)

Правило 2.4.2. Правило 2.4.3. а) Правило 2.4.3. (с-d) 2.5.1. 2.6.	Носіння невідповідного взуття Невиконання кетчером обов'язка вдягти шолом, маску або захист для горла Невиконання наказу вдягти обов'язкове спорядження Неналежна форма або неправильне носіння форми гравцем Невідповідний одяг тренера
Наслідок	Після попередження судді та невиконання наказу або повторення порушення порушник вилучається з гри.

3.1.6.

ФЛЕКС-ГРАВЕЦЬ (FLEX)

3.1.8.

НЕЛЕГАЛЬНЕ ПОВЕРНЕННЯ: нелегальне повернення відбувається, коли:

- а) гравець стартового складу повертається у гру в іншій позиції у списку на відбиття;
- б) гравець заміни знову входить у гру не як заміна;
- с) гравець стартового складу входить у гру вдруге, а не як гравець на заміну;
- д) гравець, який не має права замінити, вступає в гру;
- е) флекс-гравець (FLEX) входить у гру у нападі не замість призначеного гравця (DP).

3.1.9.

НЕПОВІДОМЛЕНА ЗАМІНА: неповідомлена заміна відбувається, коли без інформування відповідального судді гравець входить у гру як:

- а) заміна;
- б) гравець, який має право входити, повертатися або залишатися в грі відповідно до положень правила заміни гравця;
- с) гравець оголошений непридатним;
- д) гравець, який нелегально повернувся.

3.1.12.

Вхід непридатного гравця на заміну в гру вважається нелегальним поверненням. Вставлено в 3.1.11.

3.1.19.

СКЛАД: список усіх гравців, які мають право бути внесеними до картки розкладу команди.

3.1.22.

ТИМЧАСОВИЙ РАННЕР, доданий як 3.1.23: гравець, який може бігти за кетчера або пітчера, що займають базу при двох аутах.

3.2.3. e)

Усі гравці стартового складу, включно з DP і FLEX, можуть бути замінені або знову входити до розкладу команди один раз і повинні залишатися на тій самій позиції відбиття, коли вони знаходяться в розкладі. Порушення цього правила вважається нелегальним повторним входом.

3.2.4. a)

DP може відбивати за будь-якого захисника, який призначений як FLEX.

3.2.4. b) iv)

Розклад команди може повернутися до 10 гравців на гравця:

- a) вихід запасного на позицію FLEX;
- b) або повторний вихід початкового FLEX, але лише один раз.

3.2.5. c) ii)i

Розклад команди може повернутися до 10 гравців на гравця:

- a) вихід запасного на позицію призначеного гравця;
- b) або повторний вихід початкового призначеного гравця, але лише один раз.

3.2.5. d)

Коли FLEX входить у гру в нападі замість гравця, що не є призначеним (DP), це вважається нелегальним повторним входом.

3.2.6. d)

Представник команди повинен повідомити суддю на домі про всі зміни картки розкладу. Належна апеляція щодо невиконання цієї вимоги, яка буде задоволена, призведе до того, що цього гравця буде оголошено незаявленою заміною.

3.2.7. ТИМЧАСОВИЙ РАННЕР

Тимчасовий раннер є легальним для кетчера чи пітчера, зазначеного у стартовому складі у верхній частині першого іннінгу, або є кетчером чи пітчером з попереднього півіннінгу, який знаходиться на базі з двома (2) аутами. Застосовуються такі положення:

- a) використання тимчасового раннера є необов'язковим для атакуючої команди;
- b) тимчасовий раннер може бути використаний у будь-який час після другого ауту;
- c) і тимчасовий раннер – це гравець, запланований для відбиття останнім, який не знаходиться на базі в момент, коли використовується опція.

Якщо неправильний раннер використовується як тимчасовий, раннер має бути оголошений в ауті, якщо команда, що захищається, подала належну апеляцію після подачі або гри, і апеляцію було задоволено. Належну апеляцію можна подати в будь-який час, коли неправильний раннер знаходиться на базі. Якщо гравці нападу поставлять на базу правильного раннера до того, як буде зроблено належну апеляцію, покарання не передбачено.

3.2.8. а)

Запасний гравець, зазначений на картці розкладу, може зайняти місце будь-якого гравця у складі. Гравця, зазначеного в стартовому складі, можна замінити кілька разів, але жоден запасний не може повернутися до гри після того, як був замінений (вилучений з гри), окрім як гравець заміни. Запасний, який повторно входить у гру як гравець, є нелегальним повторним входом.

3.2.8. б)

Неправильний гравець не може повернутися до гри як гравець.

3.1. та 3.2.

НАСЛІДКИ

Правило 3.2.2. а, 3.2.3. с та 3.2.6. с	Нездатність закінчити гру з необхідною кількістю гравців
Наслідок	Перемога надається команді, яка не порушила правила.
Правило 3.1.10. а-б, 3.2.4. б ii, 3.2.5. с ii, 3.2.6. d та 3.2.8. а-е	Незареєстрована заміна: а) заміни; б) гравця за правилом гравця на заміну.
Наслідок	а) На незареєстровану заміну можна подати апеляцію. б) Апеляція повинна бути доведена до відома відповідального судді, поки в грі знаходиться незаявлена заміна. с) Після того, як була зроблена подача або була проведена гра і було виявлено незареєстровану заміну, гравець оголошується неправильним гравцем. d) Легальний гравець заміни повинен замінити неправильного гравця. Якщо команда, яка порушила правила, не має належної заміни, перемога у грі віддається на користь команди, яка не порушила правила. е) Якщо проти незареєстрованої заміни належним чином подано апеляцію під час його відбиття, легальна заміна прийме його рахунок болів та страйків. і. Уся гра, завершена до виявлення та успішної апеляції, щодо незареєстрованої заміни, є легальною. Однак, якщо незареєстрований запасний відбиває, досягає бази або здобуває очко, а потім його виявляють і подають

	відповідну апеляцію, та її підтримано до того, як буде кинута подача наступному беттеру, або в кінці гри до того, як судді покинуть поле, усі раннери повернуться на базу, зайняту під час подачі, а незареєстрований запасний оголошується в ауті. ii. Кожен аут, зроблений під час незареєстрованої заміни в грі, буде дійсним. f) Якщо незареєстровану заміну виявлено в захисті та після гри, або якщо гравець є пітчером, і було кинута подачу, а належна апеляція подана та підтримана, команда, яка атакує, має можливість 1) прийняти результат гри або 2) повернути беттера на відбивання і прийняти кількість болів та страйків беттера до виявлення та успішної апеляції незареєстрованої заміни. Кожен раннер повертається на базу, яку займав до гри або подачі. g) Після підтримання апеляції щодо незареєстрованої заміни або нелегального повторного входу, початковий гравець або його заміна вважається таким, що залишив гру. h) Запасний гравець, який є нелегальним повторним входом, підлягає покаранню за відповідне порушення. i) Запасний гравець, якого визнано незареєстрованим гравцем, отримає покарання за це порушення.
Правило 3.1.9., 3.1.12., 3.2.3. e, 3.2.5. d та 3.2.8.	Нелегальний повторний вхід
Наслідок	1. Це підлягає апеляції, яку можна подати будь-коли, доки гравець, який нелегально повторно увійшов, знаходиться у грі, не обов'язково до наступної подачі. a) Головний тренер, зазначений у картці розкладу, і гравець, який увійшов повторно, вилучаються. b) Легальна заміна повинна замінити вилученого нелегального гравця, який увійшов повторно, перш ніж гра продовжиться. c) Треба назвати нового головного тренера. d) Якщо незаконний повторний вхід також є незареєстрованою заміною, необхідно застосувати обидва ефекти. e) Якщо нелегальне повторне входження не оскаржено апеляційно і якщо це призводить до того, що нелегальний гравець, що повторно увійшов, і початковий гравець залишаються в грі, в результаті чого кілька послідовних гравців у черзі відбивання стають незаконними повторними входами:

	i. лише останній нелегальний повторний вхід може бути оскаржений; цей гравець і зазначений головний тренер повинні бути виключені; ii. також застосовуються наслідки нелегальної заміни; iii. для вилученого гравця має бути введено в гру легальну заміну та призначено нового головного тренера; iv. всі інші нелегальні повторні входи, які не є безпосереднім предметом апеляції, повинні повернутися на свою початкову позицію в черзі відбиття, не розглядаючись як нелегальний повторний вхід, і всі ігри залишаються, за винятком зазначених випадків. Якщо в атаці FLEX увійде замість гравця, іншого ніж DP, що є одним із двох або більше нелегальних повторних входів і знаходиться на базі під час апеляції, навіть якщо FLEX не є безпосереднім суб'єктом апеляції, FLEX має бути видаленим з бази та поверненим на 10-ту позицію на картці розкладу. Це не додатковий аут. FLEX, який був видалений з бази, не замінюється іншим раннером.
Правило 3.1.10. с та 3.1.11.	Неправильний гравець повертається до гри
Наслідок	Коли, оголошений неправильним, гравець повертається до гри, оголошується перемога на користь команди, яка не порушила правила.

3.3. а)

Апеляцію має подати менеджер, тренер або гравець, перш ніж суддя зможе розглянути та прийняти рішення щодо:

- i) незареєстрованої заміни;
- ii) нелегального повторного входу;
- iii) або неправильного гравця.

3.4.3. с)

Перебуваючи в тренерському боксі, базовий тренер може тримати неелектронну, невідбиваючу світло книжку, ручку або олівець і лічильник, які повинні використовуватися лише для реєстрації результатів або записів.

4.1.9.

ПОДАЧА «З РОГАТКИ»: подача, коли пітчер опускає руку вбік і назад перед тим, як почати швидку дію «з рогатки» та прискорити рух вперед. Щоб подача була легальною, пітчер повинен відпустити м'яч під час першого руху вперед на рівні стегна і не робити повного оберту рукою, що здійснює кидання. Подача «з рогатки» дозволена у швидкому, але не в модифікованому софтболі.

4.2.2. b)

Менеджер, тренер або гравець з дагауту повідомляє про заміну відповідальному судді та після заміни перетинає фаул-лінію, щоб поговорити з пітчером або будь-яким польовим гравцем.

4.3.3. b)

Пітчер має зробити лише один оберт, виконуючи подачу «вітряк». Пітчер може опустити руку в бік і назад, перш ніж почати рух подачі «вітряк» або «рогатка». Рука, що кидає, може двічі проходити повз стегно на подачі «вітряк», але лише один раз на подачі «рогатка».

4.3.5. b)

Під наглядом і контролем судді можна використовувати мішечок з каніфоллю, щоб висушити руки, і його потрібно тримати на землі за пластиною пітчера в межах кола подачі, коли він не використовується. Під час несприятливих погодних умов або вологих умов поля та з дозволу судді мішок з каніфоллю можна помістити в задню кишеню пітчера.

5.1.37.

ПІК-ОФФ ГРА: спроба команди, яка захищається, вивести в аут раннера, який вийшов за межі своєї бази після подачі м'яча.

5.1.38.

ГРА: після подачі і коли м'яч живий:

a) беттер приймає подачу в боксі беттера, замахується або відбиває подачу та біжить до першої бази;

b) після того, як поданий м'яч покидає руку пітчера, раннер намагається вкрати базу або просунутися після відбиття м'яча;

c) команда, що захищається, намагається вибити в аут беттера-раннера або раннера.

d) подача не є грою.

5.4.2. c)

Менеджер, тренер або гравець не може стирати лінії боксу беттера в будь-який час.

5.4.3. b) iv)

Коли в будь-який час член команди, що захищається, стирає лінії боксу беттера, буде оголошено бол діючому беттеру, або наступному за розкладом. Подачу робити не потрібно. Коли в будь-який час член атакуючої команди стирає лінії боксу беттера, буде оголошено страйк наступному беттеру атакуючої команди або тому, який наразі б'є. Подача може не відбуватися.

5.4.4. c) iii)

Заважає грі на пластині дому. Якщо, на думку судді, дія беттера є навмисним втручанням, гравець, який намагається здобути очко, також вибуває в аут;

5.10.3. b) iv)

Беттер або беттер-раннер оголошується в ауті за навмисне втручання в гру на домі, намагаючись запобігти очевидному ауту гравця, що біжить до пластини. Раннер, який йде вперед, опиняється в ауті, а інші раннери повинні повернутися до останньої бази, яку утримували на момент подачі. Це вже є, але як пункт 5.10.3 b) vi.

5.10.4.**РАННЕР НЕ В АУТІ:**

коли в нього потрапляє недоторканий відбитий фейр-м'яч під час контакту з базою, якщо тільки він навмисно не заважає м'ячу або польовому гравцеві, який грає. М'яч мертвий або залишається живим, залежно від позиції польового гравця, найближчого до бази в момент, коли м'яч торкається раннера:

1. м'яч залишається живим, якщо польовий гравець, найближчий до бази, розташований попереду бази;
2. м'яч вважається мертвим, якщо польовий гравець знаходиться позаду бази.

Альтернатива

коли в нього потрапляє недоторканий відбитий фейр-м'яч під час контакту з базою, якщо тільки він навмисно не заважає м'ячу або польовому гравцеві, який грає. М'яч залишається живим, якщо польовий гравець, найближчий до основи, розташований попереду бази, і мертвий, якщо цей польовий гравець знаходиться позаду бази.

ДОДАТКИ**Додаток 2 А 9**

Бита, яка має будь-які відкриті заклепки, шпильки, шорсткі або гострі краї або будь-які зовнішні елементи, які загрожують або становлять небезпеку, є нелегальною битою. Недерев'яна бита повинна бути без задирок і тріщин.

Додаток 2 А 10

Недерев'яна бита не повинна мати дерев'яну ручку.

Додаток 2 А 12

Бита, яка не є дерев'яною та не є цільною конструкцією із закритим товстим кінцем, повинна мати вставку з гуми, вінілового пластику чи іншого матеріалу, схвалену Комісією зі стандартів обладнання WBSC, і бути надійно закріпленою на товстому кінці бити.