

Käännös: Dmitry Veremenko

Käännöksen oikoluku: Piia Haavisto, Laurea-ammattikorkeakoulu Hyvinkää

Официальные международные правила.

Pesis(от финского Pesäpallo - бейсбол) это игра, в которой соревнуются две команды. Игра ведётся в соответствии с определённым набором правил, на поле, которое соответствует требованиям и чертежам, описанным в данной брошюре. Игра ведётся под контролем и одного главного судьи при содействии других судей.

ГЛАВА 1: СНАРЯЖЕНИЕ, ПОЛЕ И КОМАНДЫ, ДЛИТЕЛЬНОСТЬ И ОЧКИ В ИГРЕ, ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ, ОТЛОЖЕННОЕ ВРЕМЯ ПРИБЫТИЯ.

СНАРЯЖЕНИЕ.

1 § Бейсбольный мяч.

В официальных играх могут быть использованы только мячи, одобренные бейсбольной лигой.

Длина окружности всех официальных мячей составляет 215-255 мм.

Вес мужских мячей составляет 155-165 гр.

Вес женских мячей составляет 130-140 гр.

Вес детских мячей составляет 90-100 гр.

2 § Бита.

Бита, используемая в официальных играх, должна быть одобрена бейсбольной лигой. Бита может быть покрыта упрочняющим материалом, например пластиком, текстильной лентой или другим сопоставимым покрытием.

3 § Перчатка.

Для ловли и удержания мяча, выставленные на поле игроки, могут использовать одобренную бейсбольной лигой перчатку. Использование любого другого снаряжения для ловли мяча не разрешается.

4 § Шлем.

В официальных играх с мужскими мячами обязательно использование защитного шлема одобренного бейсбольной лигой. Питчеру и игрокам защищающейся команды, находящимся вне поля, не нужно использовать шлем. Все остальные игроки на поле, бьющий и бегуны должны носить шлем.

В официальных играх с женскими мячами все игроки на поле, бьющий и бегуны должны носить шлем.

Если игрок не надевает шлем, когда это обязательно, он будет оштрафован.

В отношении игрока защищающейся команды: при первом нарушении игрок получит замечание, а при последующих нарушениях предупреждение.

В отношении игрока нападающей команды: его действия за игру будут аннулированы, а его команде будет засчитан технический аут.

Игрок нападающей команды должен плотно надеть шлем, до того как приготовится отбивать мяч (до того, как питчер получит право на подачу). Если шлем случайно спадает, бегун может продолжить игру пока не достигнет окончательного решения (добежит до безопасной зоны следующей базы или вернётся на предыдущую).

5 § Общее правило касательно снаряжения.

Главный судья обязан запретить использование любого снаряжения, которое нарушает настоящие правила. Например, снаряжения, которое было существенно изменено или является потенциально опасным, по мнению судьи.

6 § Поле.

Планировка и размеры игрового поля для мужчин, женщин, мальчиков и детей, а так же названия различных элементов поля, представлены в прилагаемой схеме. Пластина это твёрдая круглая пластина толщиной 3-5 см и диаметром 60 см. Поверхность пластины должна быть ровно горизонтальной и возвышаться над поверхностью поля на 3-5 см. Пластина должно быть плотно закреплена в земле. Передняя дуга домашней базы может быть оснащена дугообразной пластиной из фанеры, как показано на схеме домашней базы. Эта пластина должна быть утоплена в землю по поверхность.

Граница домашней базы на поле представляет собой прямую линию. Безопасность нападающего игрока, как и позиция защищающегося игрока, определяются прямой линией дома. Передняя дуга применяется для определения честности удара. Удар, после которого мяч в первую очередь касается передней дуги или поля между дугой и линией домашней базы, является фолом. Непосредственно поле состоит из домашней базы и зоны ограничиваемой и включающей в себя боковые линии и заднюю линию. Это поле должно быть со всех сторон окружено свободным пространством шириной хотя бы в 10 метров.

Каждая база на поле имеет свою безопасную зону. Зона судьи это безопасная зона первой базы.

Границы должны быть нарисованы гашеной известью, мелом или другим легко различимым (белым) веществом. Ширина пограничных линий 10 см.

7 § Команда.

Команда состоит не более чем из двух менеджеров и не более чем из 12 игроков, 9 из которых могут быть активными во время одного тайма. В нападении могут быть активны 9 игроков и дополнительные бьющие (джокеры – лучшие игроки команды, тузы в рукаве). Команда может использовать три разных джокера в каждом нападении. Использование джокера не вызывает потерю очереди отбивать у любого другого игрока. Джокеров можно использовать во всех классах и возрастных группах.

Если команда не имеет, по крайней мере, 7 игроков готовых начать игру в заранее объявленное время, этой команде засчитывается проигрыш. Неполная команда может стать полной, как только новый игрок будет объявлен главному судье и внесён в официальную счётную таблицу.

Член команды, одетый в форму команды или другой спортивный костюм, может остаться в зоне видимости зрителей, только если он был внесён в официальную счётную таблицу. В зоне скамейки запасных может находиться не более чем 6 дополнительных, назначенных ассистентов команды. Предупреждения касательно нарушений ассистентов команды засчитываются спикеру команды.

Во время игры неактивные игроки обороняющейся команды могут находиться в зоне скамейки запасных, на месте указанном ему судьёй или вне границ видимости зрителей. Игрой обороняющейся команды может руководить один из не активных на поле игроков. Он не может находиться непосредственно на поле или в непосредственной близости от баз или судей.

В ходе нападения члены команды не могут выходить за границы видимости зрителей. Неактивные члены команды, которые были добавлены в зачётную таблицу, могут находиться в домашнем круге или на скамейке запасных. Один ассистент команды может посетить домашний круг при необходимости. Один из менеджеров нападающей команды может наставлять свою команду, находящуюся в домашнем круге, вести себя сдержанно и в спортивной манере.

Один из игроков команды является капитаном.

Только спикер команды, которым является один из менеджеров команды или капитан, имеет право обращаться напрямую к главному судье во время игры.

Менеджер должен принять участие в предыгровом разговоре с судьями, по крайней мере, за 30 минут до официального времени начала игры. В это время он должен предоставить список с именами игроков своей команды, очередь на биты и назначить спикера на игру.

Игроки защищающейся команды могут свободно меняться местами на поле.

Игрок должен носить чётко видимый номер своей очереди на битку на рукаве в течение игры

Если игрок не надел номер своей очереди на битку, когда подошла его очередь отбивать в первый раз, команде засчитывается технический аут, но игрок не теряет своей очереди на битку. Такие технические ауты не могут засчитываться команде более чем три раза в течение игры.

Джокер, который собирается отбивать, должен надеть на рукав свой порядковый номер, под которым его занесли в зачётную таблицу.

8 § Продолжительность и счёт.

Продолжительность официальной игры для мужчин, женщин и юниоров(А, В и С) составляет 4+4+1 иннинга. Во всех играх, период заканчивается, когда у команды с худшим результатом больше не остаётся таймов нападения. В случае если два периода сыграны в ничью, по одному выигранному периоду на команду или если оба периода сыграны с равным счётом, назначается дополнительный период. Он состоит из одного супер-иннинга. Если после этого счёт все ещё остается равным, победителя определяют с помощью соревнования «хоум-ран»(бег домой).

В любом периоде второй тайм четвёртого иннинга не играется, если нападающая команда уже выиграла период. Если команда, играя во втором тайме четвёртого иннинга, выполняет победную пробежку, то период заканчивается. Другие пробежки за эту же игру, так же засчитываются.

В дополнительном периоде игра заканчивается, когда команда, играя во втором тайме супер-иннинга или соревновании хоум-ран, выполняет победную пробежку. Другие пробежки за эту же игру, так же засчитываются.

Соревнование хоум-ран проводится только для того, чтобы выявить победителя, если счёт по-прежнему равный после дополнительного иннинга. Команда, начавшая супер-иннинг с нападения, так же будет начинать с нападения и в хоум-ране и такой порядок сохранится до конца игры.

Обе команды должны составить список пяти отбивающих и пяти бегунов. Бьющий и бегун будут действовать как пара и попытаются выполнить пробежку. Бегун начинает на третьей базе, а у бьющего есть три попытки. Когда бегун достигает окончательного решения, команда выполнила свой ход и выходит следующая пара.

Бегуны, ожидающие своего хода, должны находиться около третьей базы, но достаточно далеко от неё, чтобы никаким образом не вмешиваться в ход игры. Отбивающие и другие члены команды должны находиться в домашнем круге.

Игрок не может быть записан, и как бьющий, и как бегун, за исключением, если команда состоит из 10 игроков. В таком случае игрок может сыграть один раз как бегун и один раз как бьющий.

Судья, стоящий у пластины, определяет готовность отбивающего и бегуна до того, как передать мяч питчеру, который при этом автоматически получает право на бросок. После чего игра продолжается в обычном порядке, пока пара не закончит свой ход. После того, как мяч возвращается главному судье, следующая пара занимает свои места и игра продолжается.

Если счёт равный после того как от обеих команд сыграли 5 пар, то игру продолжит соревнование хоум-ран, в группах по три пары от обеих команд. До тех пор, пока не выявится победитель. Три пары могут быть переименованы с теми же ограничениями, которые применяются при первоначальном отборе.

Со стороны нападения замена возможна, когда пары будут переименованы.

Соревнование хоум-ран заканчивается сразу, как будет выявлен победитель. Команда, отбивающая во втором тайме соревнования, или выигрывает победную серию, или уже не имеет шансов сравнять счет и игра немедленно заканчивается.

Бьющий может попытаться выполнить пробежку до третьей базы, что засчитается как выполненное соревнование. Но он может не оставаться на третьей базе, а попробовать выполнить двойную пробежку.

Игроки на поле должны находиться внутри границ поля в тот момент, когда питчер бросает мяч. Иначе судья может позволить бегуну свободно пройти до следующей базы. Если бегун отказывается от этого, бросок не будет засчитан. Если это нарушение повторится до смены отбивающего, то команде нападения будет засчитано две пробежки.

Если питчер делает три плохих броска одному отбивающему в соревновании хоум-ран, и бегун, и бьющий пройти пешком все базы. Бегун может пройти пешком все базы уже после двух плохих подач, что завершит ход этой пары.

В случае «дикий» подачи (плохая подача мяча, которую невозможно отбить), бегун может попытаться пробежать к дому. Но бьющий должен стоять на месте.

Перерывы между обычными периодами составляют 10 минут. Перерыв перед дополнительным периодом 5 минут. В течение любого перерыва команды могут свободно вносить изменения в свою очередь на биты. После перерыва обе команды начинают отбивать с первого номера в своем списке. В течении перерыва перед дополнительным периодом, команды передают список имен игроков главному судье, для возможного соревнования хоум-ран.

Между супер-иннингом и хоум-раном нет отдельного перерыва. Соревнование хоум-ран начинается сразу же, как только пары от обеих команд будут внесены в зачётную таблицу.

Команды имеют право на один таймаут в каждом обычном периоде. Длительность таймаута составляет одну минуту. В дополнительном периоде таймаутов нет.

Таймаут запрашивается через главного судью или судью стоящего у пластины, до того как питчер получил право бросать мяч следующему отбивающему. Во время таймаута нападающая команда собирается в зоне скамейки запасных. А защищающаяся команда собирается на поле у перекрёстных линий. При смене иннинга таймаут нужно просить сразу же, но не позднее чем через 30 секунд после свистка сигнализирующего о смене иннинга.

Если главный судья считает, что условия для игры не подходящие, из-за темноты, дождя или других внешних обстоятельств, то игра будет приостановлена.

Если приостановленная игра может быть продолжена в тот же день, то игра продолжится с того же момента, на котором её остановили. Если продолжить игру в тот же день не предоставляется возможным, то эта игра аннулируется. Команды сыграют совершенно новую игру в переназначенное время.

Если игру пришлось приостановить из-за внешних обстоятельств во время хоум-рана, при равном счёте игра не переигрывается.

9 § Организация игры.

Организаторы игры (команда хозяев) ответственны за:

1. Наличие квалифицированных судей и ведущих счёт.
2. Наличие всего необходимого оборудования.
3. Наличие достаточного количества игровых мячей в хорошем состоянии, одного цвета и сделанные одним производителем.

4. Наличие правильно размеченного и подготовленного поля, по крайней мере, за 30 минут до официального времени начала игры.
5. Поддержание порядка в зрительной ложе и на поле в течение и после игры.
В качестве сигнального маркера судьи должны использовать белую пластину с ручкой и четко видимым чёрным крестом с одной стороны.

Во всех официальных играх должна вестись официальная счетная таблица.

Рекомендуется использование специально обученных мальчиков для собирания мячей. В некоторых сериях игр это обязательно.

10 § Объявленное опоздание приезжей команды.

Если команда гостей заранее объявляет о невозможности прибыть на игру во время, игра должна быть отложена и сыграна по их прибытии, если только нет каких-то обстоятельств мешающих этому, кроме личных предпочтений домашней команды.

Опоздавшей команде будет предоставлено 15 минут времени на разминку.

11 § Не объявленное опоздание приезжей команды.

Если приезжая команда опаздывает, и не объявляла об этом главному судье, судьи и домашняя команда должны подождать 30 минут после официального начала игры, до того, как матч будет отменённым.

Главный судья рапортует об этом в зачётной таблице и отправит её в управленческий отдел лиги, который потом примет решение, какие последствия это понесёт.

ГЛАВА 2 : ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ; ЖЕРЕБЬЁВКА; СМЕНА ИННИНГА; ЗАМЕНА ИГРОКА; ПОМЕХИ.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.

12 § Когда нападающий игрок на базе (безопасность).

Считается, что бегун прибыл на базу, когда он коснулся её частью своего тела. Как только он теряет прямой контакт с базой и касается любой другой части поля, он покинул базу.

Если игрок нападающей команды, стоя на базе, подпрыгнул и приземлился обратно на базу, считается, что он базу не покидал.

Линия, ограничивающая базу, является частью базы.

13 § Когда защищающийся игрок на базе.

Когда защищающийся игрок находится в прямом контакте с зоной базы, он находится на базе.

Если защищающийся игрок подпрыгнет находясь на базе, считается что он не находится на базе, до тех пор пока не приземлится обратно в зону базы, то есть снова войдёт с ней в прямой контакт. Безопасная зона базы, ни каким образом, не касается игроков защищающейся команды.

14 § Когда мяч у защищающейся команды.

Когда мяч находится в руке (перчатке) у игрока защищающейся команды он владеет мячом.

Если защищающийся игрок поднимает мяч с земли, то он начинает владеть им с того момента, как мяч теряет контакт с поверхностью.

15 § Нападающий игрок - бьющий – бегун.

Игрок нападающей команды это или бьющий или бегун. Бьющий становится бегуном, когда покидает домашнюю базу или теряет безопасность на домашней базе.

Бьющий может вернуться на домашнюю базу, после того как покинул её, чтобы отбивать, если только он не необратимо стал бегуном.

16 § Когда бьющий необратимо становится бегуном.

Бьющий необратимо становится бегуном (то есть больше не может вернуться назад на домашнюю базу), если он:

1. Использовал все три попытки отбить.
2. Достигает безопасной зоны первой базы.
3. Принимает право пройти к первой базе.
4. Находится вне зоны домашней базы в тот момент, когда отбитый мяч поймали.
5. Находится вне зоны домашней базы в тот момент, когда игрок противоборствующей команды на домашней базе завладел мячом.
6. Выходит в аут.

Бьющий, который необратимо стал бегуном, закончил свой ход на бите и он больше не в безопасности на домашней базе. Игроки противоборствующей команды могут незамедлительно вывести бьющего в аут сразу после третьего страйка, даже если он не покидал домашней базы.

17 § Когда бегун достигает базы по правилам.

По правилам бегун достигает базы, в первый же раз касаясь зоны базы, если только он не:

1. Начал движение после фола.
2. Начал движение слишком рано или поздно. Относится к ситуациям, когда бегун не имеет права начинать движение, например, после фола или того, как мяч пойман.
3. Нарушил базу, то есть прибыл на следующую базу, не коснувшись предыдущей.
4. Срезал на пути к домашней базе.
Если игрок не пробежал по линии, а срезал, он выходит в аут и получает один балл предупреждения.
5. Вышел в аут.

18 § Когда игрок нападающей команды в безопасности на базе.

Бегун находится в безопасности на базе, после того как он по правилам добрался до неё. Он может без каких-либо ограничений покинуть базу в направлении следующей базы и вернуться обратно. Бегун потеряет безопасность своей базы, если:

1. Следующий бегун по правилам занял базу, когда он её покинул.
2. Мячом владеет игрок обороняющейся команды, находясь на этой же базе.
3. Игрок обороняющейся команды поймает отбитый мяч в тот момент, когда бегун находится не на базе. Только последний бегун, по правилам достигший базы, находится в безопасности базы. Как только он достигает базы, предыдущий игрок, стоящий на этой же базе, автоматически теряет безопасность.

Номера бегунов в очереди на битую ни как не влияют на безопасность. То есть бегун, перебегая от базы к базе, может обогнать другого бегуна с предыдущим номером.

Игрок, потерявший свою безопасность, сгорит, как только мяч окажется на следующей базе. Если бегун не побежит, он может сгореть, если в него попадут мячом. Если бегун потерял свою безопасность в соответствии с пунктами 2 или 3, и не вышел в аут, то на следующей подаче он снова её обретёт.

19 § Когда нападающий достиг своего окончательного решения.

Игрок нападающей команды достиг окончательного решения, когда он:

1. получил очко за бег
2. пойман
3. вышел в аут
4. или его достижения были аннулированы.

20 § Жеребьёвка.

Перед началом игры и перед дополнительным иннингом капитаны обеих команд проводят жеребьёвку под руководством главного судьи.

Жеребьёвка проводится следующим образом:

Главный судья подзывает к себе капитанов обеих команд. Капитан команды хозяев бросает главному судье биты, он должен поймать её одной рукой, за рукоятку, по крайней мере, ниже ширины четырёх ладоней от конца биты. Если он поймал её не правильно, биты бросают ещё раз. Начиная с команды гостей капитаны должны перехватывать руки на бите в плотную друг к другу. Последний, кто полной ладонью обхватит биты, побеждает и может выбирать, начинать игру в защите или в нападении. Команда, начавшая первый период в нападении, начнёт второй период в защите. Все перехваты должны быть одинаковыми. Капитан, который попытается жульничать, проигрывает.

Если решено играть дополнительный период, проводится новая жеребьёвка. Она проводится сразу же после завершения второго периода. Дополнительный период должен начаться через три минуты после объявления результатов жеребьёвки. Выбранный порядок сторон будет одинаковым, и для супер-иннинга, и для хоум-рана.

После жеребьёвки команды занимают свои места на поле, главный судья вводит мяч в игру и она начинается по свистку.

21 § Смена иннинга.

Смена иннинга по одному из следующих критерий:

1. Три нападающих игрока вышли в аут.
2. Мяч находится на домашней базе, бьющий, который начал нападение подходит отбивать второй раз и менее двух раз бегуны пробежали все базы в течение этого тайма.
3. После двух выполненных пробежек и менее, чем двух дополнительных в течение этого тайма, последний доступный бьющий выполнил новый ход на бите и необратимо стал бегуном, больше не осталось джокеров и мяч находится на домашней базе.

После двух выполненных пробежек и после каждой второй дополнительной, последний бьющий это нападающий игрок, который в момент завершения пробежки, последний имеет право покинуть домашнюю базу. Когда джокер выполняет пробежку, последним доступным бьющим является предыдущий игрок в очереди на биты.

Если последний доступный игрок выполняет хоум-ран, или получает 3 плохие подачи подряд, когда поле пустое, смены иннинга не происходит, даже если критерии 2 или 3 имеют место. Игрок, который получает очко, становится последним доступным бьющим.

Нападающая команда должна принести мяч судье на домашней базе на смене иннинга.

При смене иннинга обе команды должны занять свои места без задержек. Судья на домашней базе вводит мяч в игру, когда команды готовы продолжить. Но не позже, чем через одну минуту после смены иннинга. Тогда команда защиты может сразу же выполнить подачу первому бьющему. Если команда без уважительной причины оттягивает игру, то судья на домашней базе объявляет о продолжении игры, подняв руку. Через 10 секунд после этого игра продолжается. Если защищающаяся команда оттягивает игру, судья на домашней базе может разрешить бьющему на домашней базе пойти к следующей.

22 § Замена игрока.

Игрок может войти в игру, в качестве замены, при любой смене иннинга, кроме первой смены иннинга в игре.

Команда должна объявить главному судье о замене, до того как питчер получит право сделать подачу первому бьющему. Команда так же должна уведомить ведущего счёт.

Запасной игрок займет место заменённого в очереди на биты.

Игрок, вошедший в игру как замена, должен сыграть целый иннинг. То есть сыграть два тайма, по одному разу в нападении и защите, до того как его можно вернуть на скамейку запасных.

Игрок, введённый в игру в последнем тайме перед перерывом, может быть снят на перерыве.

Снятый игрок может снова заменить другого игрока, при следующей смене иннинга.

В супер-иннинге замены запрещены, за исключением замены травмированных игроков.

В случае не правомерной замены в защищающейся команде:

Замена будет отменена и спикер команды получит один балл предупреждения. При повторных нарушениях игрок, вошедший в игру, должен быть дисквалифицирован.

В случае не правомерной замены в нападающей команде:

Если нарушение замечено до того, как следующий бьющий получил право продвинуться вперёд, замена будет отменена, все достижения этого игрока будут отменены и команде будет засчитан технический аут. Игрок, неправомерно заменивший другого, займет своё место в очереди на биты. При последующих нарушениях, этот запасной игрок должен быть дисквалифицирован.

Если нарушение замечено позже, замена будет отменена, как только нарушитель достигнет окончательного решения. Спикер команды получит один балл предупреждения. При последующих нарушениях, этот запасной игрок должен быть дисквалифицирован.

Травмированный игрок, который больше не может продолжать игру, может быть заменен немедленно.

Если бьющий или бегун, получивший травму не совместимую с игрой, не достиг окончательного решения до того как его заменили, то он выходит в аут. Если травма была вызвана помехой со стороны команды противника, пострадавшему игроку не будет засчитан выход в аут, а заменяющий его игрок может занять базу, безопасную зону которой мог бы достичь травмированный игрок, если бы не было помехи.

Заменённый игрок может вернуться обратно в игру, в соответствии с обычными правилами замены игроков.

23 § Помеха.

Игрок не может мешать или препятствовать команде противника выполнять легальные действия в игре.

Игроки обеих команд должны уступить, когда необходимо и позволить команде противника выполнить какое-либо легальное действие в игре. Защищающийся игрок должен уступить нападающему, если только мяч не находится у игрока его команды или есть разумный шанс того, что он его получит по всем правилам игры, до момента потенциальной помехи. Всегда, когда нападающий игрок направляется к точке своего продвижения, бегун должен пропустить полевого игрока, пытающегося завладеть мячом или совершить любое другое действие с мячом.

Если нападающий игрок намеренно препятствует правомерным действиям игрока противоборствующей команды, оставаясь неподвижным или умышленно преграждая ему путь, то он выйдет в аут. Если нарушение произошло в пользу бегунов на поле, то главный судья может оштрафовать любого бегуна следующими способами:

1. Вернуть его на последнюю базу, на которой он был в безопасности
2. Или вывести его в аут.
3. Или удалить его с поля не выводя его в аут, просто аннулировав его достижения в игре.

Игрок защищающейся команды не может преграждать путь бегуну, если только он не пытается честно завладеть мячом. За это нарушение пострадавший бегун получит право прохода свободного прохода.

Владение мячом надуманным способом, например, пиная его, запрещается.

Явные попытки создания помех в игре, так же должны штрафоваться.

Игроки не могут мешать противникам, находясь на своих позициях. Не активные игроки нападающей команды, все кроме бьющего и бегунов, должны оставаться в домашнем круге и не должны отвлекать питчера или судью на домашней базе ненужными криками и воплями. За случайное вмешательство в передвижение или позицию игроков противоборствующей команды назначается предупреждение. В случае повторения такого вмешательства или отвлечения противника, назначается штраф за помеху.

ГЛАВА 3 : ПОДАЧА.

24 § Основное правило касательно подачи.

Бьющий может получить до трёх страйков за свой ход. Подача может быть страйком(правильная), плохой подачей(не правильная) или аннулированной подачей. Если бьющий махнул битой, подача всегда считается страйком.

Когда бьющий не махнул битой, подача считается страйком, если соблюдены все следующие критерии:

1. Питчер имел право на подачу.
2. Подача была выполнена правильно технически.
3. Мяч достиг высоты, по крайней мере, одного метра над головой питчера и упал на пластину, чётко коснувшись её.

Если хотя бы один из перечисленных критерий не соблюден подача считается плохой.

Подача будет аннулирована, если:

1. Подача выполнена до того, как судья на домашней базе объявил своё решение о предыдущей подаче.
2. Питчер не занял своё место слева от пластины после того, как бьющий, во время, объявил о своём намерении бить справа от пластины.
3. Бьющий на домашней базе не является следующим игроком в очереди на биты или джокером.
4. Питчер выполнил вторую подряд подачу, без права на подачу.
5. Бьющий был на домашней базе без шлема.
6. В момент удара последнего бьющего и когда на поле больше нет бегунов, полевой игрок находился вне границ поля.
7. Питчер выполнил подачу до того, как получил разрешение от судьи на домашней базе.

8. Крики зрителей отвлекли нападающих игроков.

25 § Право на подачу.

В начале тайма питчер может заработать право на подачу первому бьющему, передав мяч через своих игроков на всех базах.

Питчер может заработать право на подачу следующему бьющему, кинув мяч игроку своей команды на любой базе и получив его обратно.

Главный судья может оштрафовать игрока защищающейся команды за умышленную задержку игры, разрешив бьющему пройти к первой базе.

Если бьющий махнул битой, чтобы отбить подачу, сделанную без права на подачу, эта подача является страйком и питчер теперь имеет право подавать дальше тому же бьющему.

Если бьющий не махнул битой, подача считается плохой. Только одна плохая подача может быть сделана в отсутствие разрешения на подачу. Последующие подачи без права на подачу и без взмахов бьющего аннулируются. Питчер должен заработать право на подачу этому бьющему.

26 § Технические характеристики выполнения подачи.

Технические характеристики подачи состоят из четырёх фраз: расположение питчера, исходное положение, выполнение подачи и отход.

1. **Расположение питчера:** питчер должен занять позицию полностью стоя на домашней базе справа от судьи. Если бьющий объявит о своём намерении бить с другой стороны, то питчер должен переместиться на левую сторону.
2. **Исходное положение:** перед тем, как выполнить подачу, питчер должен подержать мяч над пластиной, зажатым между его ладонками, пару секунд. Мяч должен быть в нижней руке (рука без перчатки). После занятия исходного положения, даже неправильного, питчер должен выполнить подачу или сделать пас. После того, как питчер занял исходное положение, он не может сходить с места, до того как выполнит подачу.
3. **Выполнение подачи:** питчер должен выполнить подачу одним плавным движением нижней руки. Движение должно быть выполнено без рывков и дёрганий, и быть строго над пластиной и под верхней рукой (в перчатке).
4. **Отход:** питчер должен отойти от бьющего сразу после подачи, чтобы тот мог свободно махнуть битой в любом разрешённом правилами направлении. Питчер не должен вмешиваться в движения бьющего, во время подачи или отхода. Если питчер совершит отход не правильно, то подача будет считаться плохой. Если питчер мешает бьющему свободно махнуть битой в любом желаемом направлении или как-либо ещё вмешивается в его игру своими действиями, то главный судья может оштрафовать его, позволив бьющему и бегунам пройти на одну базу вперёд. Даже если бьющий махнул битой на эту подачу. Если питчер выполнил подачу и поймал мяч до того как, бьющий махнул битой (или во время этого), или мяч упал на пластину или на землю, то бьющий и все бегуны получают право прохода на одну базу вперёд.

Когда подача была плохой и мяч падает не на пластину, питчер должен сам поймать его или бьющий и все бегуны на поле получают право прохода на одну базу вперёд.

За ненужные пасы мяча перед подачей (оттягивание времени) питчер сначала получит замечание, если ненужные пасы продолжатся, то наиболее продвинувшемуся бегуну (на самой высокой базе) будет дано право пройти на одну базу вперёд.

Незначительные технические нарушения со стороны питчера в позиции и подаче, при так называемой полярной подаче, (подача при которой мяч подбрасывается не менее чем на 5 метров) должны быть

проигнорированы. Если только они не мешают бьющему отбить мяч (например, если питчер не отошел после подачи).

27 § Правила касательно подачи.

Если бьющий не махнул битой на подаче, то судья на домашней базе должен незамедлительно объявить о своём решении относительно этой подачи. Назвав её страйком, плохой или аннулированной подачей.

Когда подача объявлена плохой, сразу же должен быть объявлен тип нарушения; первичное, отсутствие права на подачу, вторичное тип технического нарушения.

За две плохие подачи, одному и тому же бьющему, и за каждую последующую плохую подачу, в течение его очереди на бите, наиболее продвинувшемуся бегуну будет дано право пройти на одну базу вперёд. Если на поле нет ни одного бегуна, то бьющий может получить право пройти на одну базу вперёд, за одну плохую подачу.

Если плохая подача приземляется за пределами домашней базы и границ игрового поля, наиболее продвинувшемуся бегуну будет позволено пройти на одну базу вперёд (подача за пределы поля). Безопасная полоса домашней базы и передняя дуга вне границ поля, не является частью поля.

Если на домашней базе, на момент подачи, нет бьющего, на поле нет бегунов, и подача засчитана как плохая, бьющий может пройти на одну базу вперёд. В этот момент джокер может стать бьющим, то он не имеет право прохода до следующей базы. Если у команды не осталось обычных бьющих, а только джокеры, то один из джокеров может воспользоваться правом прохода до следующей базы. Если в случае плохой подачи на поле есть бегуны, то преимущество от плохой подачи противника, всегда получает наиболее продвинувшийся бегун.

Если в момент, когда на поле нет бегунов, бьющий получает три плохие подачи подряд, то он может пройти через первую базу, сразу ко второй. Если этот бьющий последний из доступных бьющих, то ему засчитывается проход через все базы. И ему не нужно физически их проходить, просто следующий бьющий сразу выходит на биты.

ГЛАВА 4: ОТБИВАНИЕ

28 § Очередь на биты

Очереди на биты введённой в зачётную таблицу следует придерживаться на протяжении всей игры.

Очередь на биты может быть изменена в перерывах между таймами или перерыве перед дополнительным периодом. Об этом нужно сообщать главному судье.

Нападающий игрок начинает свой ход в качестве бьющего, когда предыдущий игрок в очереди на биты необратимо стал бегуном. Игрок становится бьющим, когда он находится на домашней базе с битой в руках и намерением бить, мяч в руках у защитника находящегося на домашней базе и у питчера есть право на подачу.

Об использовании джокера не нужно сообщать заранее. Джокер может начать ход в качестве бьющего, если игрок из очереди на биты ещё не стал бьющим. Джокера нельзя отозвать, если он уже стал бьющим.

Если следующий в очереди на биты, нападающий игрок, ещё не достиг окончательного решения как бегун, он будет выведен в аут, когда мячом завладеет игрок команды защитников, находящийся на домашней базе. Он может выполнить свой ход потом. Если команда использует джокера, то аут назначен не будет.

Последний игрок вышедший отбивать в свою очередь в конце тайма (то есть первый игрок по списку не ставший необратимо бегуном на смене иннинга), должен начать следующий тайм в нападении бьющим.

Если последний игрок на бите был джокером, то в начале следующего тайма бьющим будет игрок, который должен был отбивать после джокера.

Если в аналогичной ситуации был засчитан третий аут и бьющий необратимо стал бегуном, то первым бьющим в следующем тайме будет следующий игрок из очереди на биты.

Например: когда засчитан третий аут и бьющий не на домашней базе, следующий по списку в очереди на биты должен стать бьющим.

29 § Отбивание

Бьющий имеет право на три страйка на каждый свой ход на бите.

Если питчер совершает подачу после трёх страйков и бьющий махнул битой, то этот удар считается фолом и бьющий выходит в аут.

Выполняя свой ход бьющий должен стоять слева от пластины (с точки зрения судьи на домашней базе). Если бьющий намеревается отбивать с другой стороны, он должен сообщить об этом, внятно и громко сказав «Слева», до того как питчер выполнит подачу, в противном случае, это будет его первым страйком. Если он не успел во время сказать об этом, то должен отбивать с левой стороны от пластины.

В момент подачи мяча бьющий должен стоять на своей стороне от пластины, он не должен пересекать воображаемую линию проходящую через середину пластины. Если бьющий пересекает эту линию, то этот удар считается фолом.

30 § Фол

Удар может быть правомерным или фолом. Бьющий должен быть выведен в аут, если на третьем страйке его удар был фолом.

Удар считается фолом в следующих случаях:

1. Мяч коснувшись биты приземляется на домашней базе или за пределами игрового поля, при этом не коснувшись самого поля, его границ, а так же других игроков на поле.
2. После удара мяч в первую очередь касается нападающего игрока. Если мяч в первую очередь касается игрока в поле, то этот удар не является фолом, даже если сразу после этого мяч касается нападающего игрока. Положение нападающего игрока не влияет на правомерность удара, где бы он не находился, в домашнем круге, на одной из баз или передвигался между ними.
Если мяч касается любого игрока нападающей команды, после не отбитой подачи, этот удар считается фолом. Если бьющий умышленно касается мяча после удара, чтобы помочь бегунам, то это расценивается, как помеха противоборствующей команде.
Если бьющий в момент удара касается мяча рукой, то этот удар считается фолом. Если касание рукой мяча будет расценено как умышленное, то игрок выйдет в аут.
Если мяч ударяется о бьющего после не отбитой подачи, то это расценивается, как потенциальная помеха со стороны нападающей команды.
3. Удар был двойным, то есть мяч и бита соприкоснулись более одного раза.
4. Бита вылетает из рук бьющего или разлетается на мелкие кусочки.
5. Бьющий вышел отбивать не в свою очередь.
Если игрок без очереди вышел с битой, к домашней базе, с явными намерениями отбивать, и мячом владеет игрок защищающейся команды находящийся на домашней базе, то игрок будет выведен в аут. Так же он будет выведен в аут, если начнёт продвигаться на поле.

6. Мяч отбит в противоположную сторону от поля и пересекает линию домашней базы или ещё продолжение.
7. Бьющий махнул битой до того как мяч достиг своей верхней точки или после того, как мяч коснулся пластины или земли. Бьющий будет выведен в аут, если бегуны получают преимущество от такого фолоа. И это расценивается, как помеха со стороны нападения.
8. Бьющий находится не со своей стороны пластины (со стороны питчера), в момент выполнения подачи.
9. Отбитый мяч касается питчера, который по правилам отошёл от базы, и не пытался поймать мяч. Если бы этот удар точно был бы фолом, даже без касания питчера. Если бьющий намеренно махнул битой в сторону по правилам отошедшего питчера, то он должен быть выведен в аут.

31 § Ловля

Если игрок в поле ловит мяч сразу после удара, то есть до того как мяч коснется земли, ловля считается легальной.

Если полевой игрок роняет мяч во время броска, следующего сразу после ловли, то мяч не засчитывается как пойманный. Если полевой игрок задерживает мяч или отбивает его об землю, чтобы отвлечь нападающих игроков, то считается, что мяч пойман.

Если полевой игрок роняет мяч после того, как поймал его, и судья расценит это как попытку паса, то мяч считается пойманным.

32 § Расположение защищающихся игроков.

В случае с последним бьющим. Когда бьющий готов бить, все полевые игроки должны находиться внутри границ игрового поля, до тех пор, пока питчер выполнит подачу. В противном случае, судья может разрешить бьющему и бегунам пройти до следующей базы. Если это нарушение происходит, когда последний бьющий вышел бить, судья может аннулировать подачу, если необходимо. И если нарушение повторится в течении того же хода бьющего, то судья засчитает очко за проход. В этом случае, если на поле нет бегунов, то бьющему не нужно физически проходить все базы. Просто следующий игрок сразу выходит бить.

ГЛАВА 5 : Продвижение

33 § Право бьющего на продвижение.

Бьющий может в свой ход на бите, может начать продвигаться к первой базе, как только питчер выполнит первую, для него, подачу, независимо от качества подачи.

34 § Оспариваемая база.

Бегун выходит в аут на оспариваемой базе, если у него нет безопасности на этой базе, и мячом владеет полевой игрок на следующей базе, если только бегун не возвращается на предыдущую базу, на которой он может быть в безопасности или просто принял право прохода.

35 § Нарушение базы

Бегун нарушает базу, если он достиг её, не правомерно пройдя предыдущую базу.

Если бьющий, который потерял безопасность на домашней базе (необратимо стал бегуном), вернулся домой, то он нарушил базу и должен быть выведен в аут.

36 § Продвижение при фоле.

Бегун не может правомерно достичь базы, если продвинулся при фоле.

Чтобы восстановить своё право на продвижение, игрок, продвинувшийся при фоле, должен вернуться на последнюю базу, на которой он был в безопасности.

Фолом называется все время, с момента выполнения подачи и до свистка, сигнализирующего о фоле.

Если бегун уже прошел большую часть пути между базами, то фол не влияет на это продвижение.

После фола нападающие игроки восстанавливают своё право на продвижение, когда мячом завладеет полевой игрок на домашней базе.

Игрок пытающийся продвинуться при фоле должен быть выведен в аут, если он не сможет вернуться на предыдущую базу, на которой он был в безопасности, до того как её легально займёт следующий бегун.

Если бегун попытается отвлечь защищающуюся команду и тем самым помочь другим бегунам, не вернувшись на предыдущую базу, пробежав мимо базы или победив после фола, то должна быть засчитана помеха, со стороны нападения и быть наказана соответственно.

37 § Продвижение при ловле.

Если бегун достигший следующей базы, находился вне базы, в момент ловли мяча полевым игроком, то он пойман.

Ловля засчитывается, когда все бегуны достигли баз, к которым направлялись. Пойманные игроки должны незамедлительно покинуть свои базы и вернуться в домашний круг.

Бегун, который продвинулся при ловле, считается пойманным, даже если достигнет следующей базы до того как мяч поймают. Если бегун замечен вне базы, и он даже не пытался продвигаться, то он может выйти в аут, на той базе, безопасную зону которой он решит занять, если игрок на этой базе поймает пас от полевого игрока до того, как бегун сможет занять базу. Иначе бегун восстанавливает свою безопасность на базе.

Если бегун пробежал большую часть пути между базами, то ловля мяча после следующего удара на него не влияет.

Ловлей считается отрезок времени с момента подачи, до того как игрок на поле поймал мяч в воздухе, до того как мяч коснулся земли.

Нападающий игрок, который находился на базе в момент ловли, восстанавливает своё право продвижения сразу, как только мячом завладевает полевой игрок на домашней базе. Крадущийся игрок может быть выведен в аут.

Если бегуны продвигаются после ловли, но до того как восстановили право на продвижение, главный судья должен вернуть их на те базы, на которых они были в безопасности до этого. Если судья посчитает, это было умышленным отвлечением, то это расценится, как помеха со стороны нападения.

Двойная поимка: Если игрок находится вне базы, на момент поимки мяча, и на базе, к которой он направляется, стоит бегун, не собирающийся продвигаться, то они оба пойманы и если игрок, пойманный вне базы, достигает ту самую базу, то он не выходит в аут. Двойная поимка не засчитывается, если бегун на этой базе, в момент поимки, может легально достигнуть безопасной зоны следующей базы, до того, как игрок, пойманный вне базы, достигнет своей желаемой базы.

38 § Продвижение при дикой подаче.

Дикая подача, никак не ограничивает продвижения бегунов. Ограничения в зоне окружающей поле могут ограничивать продвижения бегунов при дикой подаче.

39 § Ограниченное продвижение.

Ограничения могут быть установлены в зоне окружающей поле, если там есть предметы (трибуны со зрителями, рекламные баннеры и т.д.) мешающие свободной игре в этих зонах. На зону за задней линией не может налагаться никаких ограничений. Если мяч остановился в зоне с ограничениями, при дикой подаче, нападающие игроки могут продвинуться через одну базу, с того места, где они были на момент вхождения мяча в зону с ограничениями. Если мяч останавливается в зоне с ограничениями при правомерном ударе, то нападающие игроки могут продвинуться через одну базу, с того места, где они были на момент удара по мячу. Если игроки продвинулись слишком далеко, то судьи должны вернуть их на те базы, на которых они были, до последнего продвижения. Ограничение заканчивается, когда мяч покидает зону с ограничениями. Судьи должны руками просигнализировать о начале и конце игровых ограничений.

40 § Принятие права прохода.

Нападающий игрок, получивший разрешение на проход, должен принять его немедленно или потеряет его. Игрок показывает своё согласие тем, что начинает идти к следующей базе. Игрок возвращающийся после фола, то ему не нужно доходить до предыдущей базы, перед тем, как принять проход.

41 § Продвижение при игре в полную силу.

Игра в полную силу начинается, когда на каждой базе, на поле, стоит бегун и питчер выполняет первую подачу бьющему за его ход.

Каждый бегун вынужден бежать, чтобы достичь безопасной зоны следующей базы, в течение хода бьющего, или достичь своего окончательного решения, чтобы прервать игру в полную силу.

Бегун, вынужденный продвигаться, находится в безопасности на базе, пока у бьющего ещё есть попытки отбить. После того, как бьющий необратимо становится бегуном, остальные бегуны находятся в безопасности на своих базах, пока мячом не завладеет полевой игрок на их базе.

Если третий удар бьющего является фолом, игра в полную силу приостанавливается.

Если бьющий намеренно делает свой третий удар фолом, должна быть засчитана помеха со стороны нападения. Если бегуны не продвигаются, то игра в полную силу срывается. Если бегуны продвинулись, то правило о продвижении при игре в полную силу, должно быть применено к ним. Они могут выйти в аут, если решат вернуться на базу после покидания её, или их продвижение может быть аннулировано. Если такая ситуация появляется при третьем страйке, то должно быть применено продвижение в полную силу.

42 § Очко за бег.

Бегун, который после легально достигнутых безопасных зон, всех баз по порядку, достигает безопасной зоны домашней базы, не выйдя в аут и не будучи пойманным, приносит своей команде очко за бег.

43 § Очко за бег домой.

Игрок, который легально достиг безопасной зоны третьей базы, продвигаясь после собственного правомерного удара, получает очко за бег домой, при условии, что его не пытались вывести его в аут на предыдущих базах.

Игрок может остаться на третьей базе и попытаться получить очки за двойной бег домой, побежав к домашней базе на следующей подаче. Он получает право продвижения, когда мячом владеет полевой игрок на домашней базе. Обычно, только игрок успевший пройти вторую базу при своём отбитии, может получить очко за бег домой. Даже если он двигался во время броска.

Если бегун не достигнет третьей базы, до того как следующему бьющему будет выполнена подача, то он не получит очка.

Если игрок, выполняющий бег домой, находясь между базами, обогнал предыдущего бегуна, и этот бегун тоже достиг третьей базы, не выйдя в аут, то игрок выполнивший бег домой и уже стоящий на третьей базе, будет вынужден продвинуться дальше, но он не сгорит. Он просто покинет поле, получив очко за бег домой.

Если игрок выполняющий бег домой получает травму, и не может больше оставаться в игре, его удаляют с поля, но аут не засчитывается. Если эта травма была вызвана действиями защитника, то запасной игрок может занять место на третьей базе.

ГЛАВА 6 : НАДЗОР ЗА ИГРОЙ; ОБЯЗАННОСТИ ДОЛЖНОСТНЫХ ЛИЦ; ШТРАФЫ; ПОДАЧА ЖАЛОБ.

44 § Основное правило касательно должностных лиц.

Игра проходит под надзором главного судьи при содействии судьи на домашней базе, трёх других судей и официального ведущего счёта.

Только зарегистрированные судьи с действующей лицензией могут судить официальные игры.

Главный судья должен объявить команде, в предигровом разговоре или при построении, имена и города проживания всех судей, а так же возможные личные проблемы. Жалобы касательно личных проблем судей, должны быть поданы не позднее начала игры. Игра все равно должна быть сыграна.

45 § Обязанности должностных лиц.

Главный судья ответственен за проведение игры в соответствии с настоящими правилами и указаниями официальных органов управления.

Обязанности главного судьи.

Перед игрой он должен:

1. Прибыть на место проведения игры, по крайней мере, за полчаса до её официального начала.
2. Удостовериться, что поле было размечено и подготовлено правильно.
3. Установить зоны с ограничениями в согласии со спикерами команд.
Если согласия достичь не удалось, главный судья должен сам установить ограничения.
4. Убедиться, списки команд переданы ведущему счёту, по крайней мере за полчаса до официального начала игры.
5. Проверить списки лицензий обеих команд.
Раздать распоряжения собирающим мячи лицам, и если необходимо, главе службы безопасности и другому организационному персоналу.

Во время игры он должен:

1. Следить за игровыми действиями в соответствии с официальными правилами.
2. Сообщать о своих решениях командам и зрителям, свистком и жестами рук.
3. Удостовериться, что не одобренное или опасное снаряжение не используется в игре.
4. Штрафовать за неспортивное поведение в соответствии с §50 настоящих правил.

После игры, он должен:

1. Проверить и объявить результат игры.
2. Удостовериться в корректности официальной зачётной таблицы и подтвердить её подписью.
3. Отчитаться о возможных протестах, жалобах и происшествиях.

4. Убедиться, что зачётная таблица и возможные отчёты отправлены в орган управления лиги.

Основные указания главному судье.

Главный судья должен незамедлительно, свистком сообщить о завершении игрового действия.

Судьи не должны объявлять о своих решениях преждевременно. Например, решение о потере бегуном безопасности на базе не должно объявляться до того, как мячом не завладеет полевой игрок, находящийся на базе, до которой ещё может добежать бегун.

Если свисток раздался слишком поздно, он должен приостановить игру, если из-за этого одна из команд оказалась в невыгодном положении. Если эта задержка коснулась бьющего игрока, то ему позволено вернуться на домашнюю базу и приготовиться отбивать, до того, как игра продолжится.

Главный судья может использовать «отложенную игру», чтобы исправить поздний свисток. Это значит, что мяч в руках у судьи на домашней базе, а бегуны занимают те позиции, которые они бы могли занять, если бы свисток прозвучал во время. Какие именно позиции, решает главный судья. После чего мяч передается питчеру и игра продолжается.

У спикера команды, есть право приостановить игру, когда он подаёт такую жалобу.

Менеджер апеллирует главному судье для приостановки игры. После того, как игра будет приостановлена, он может приблизиться и напрямую обратиться к главному судье. Выход на поле во время игры должен всегда караться предупреждением. Апелляция для приостановки игры без уважительной причины, на первый раз карается замечанием, на последующие разы предупреждением.

Как только игра приостанавливается, игроки должны передать мяч ближайшему судье.

Главный судья всегда должен исправлять судейские решения, которые противоречат настоящим правилам. Если неверное решение было замечено до первой подачи следующего тайма, будет восстановлена ситуация, которая, могла бы быть, без этого неверного решения, и игра продолжится. После начала следующего тайма, ситуация не будет возвращена.

Обязанности судьи на домашней базе включают:

1. Следить за действиями питчера и бьющего.
2. Судить подачи.
3. Судить и объявлять о фолах на домашней базе или рядом с ней.
Судья на домашней базе должен сразу извещать о фоле свистком. Он так же имеет право, при необходимости, остановить игру.
4. Сообщать о своих решениях, относительно оспариваемой домашней базы.
5. Обеспечение общего порядка и соблюдение правил в домашнем кругу (очереди на биту, использование джокеров, наличие защитного шлема).
6. Информирование ведущего счет о номере бьющего, отбивающего первым в следующем тайме.

Обязанности других судей.

Другие судьи, это судьи на второй и третьей базах, а так же судья на задней линии. В их обязанности входит:

1. Принимать решения относительно оспаривания их баз.
Однако главный судья может изменить любое решение, если сочтёт нужным.
2. Следить за действиями бегунов и полевых игроков, и сообщать главному судье о всевозможных нарушениях.

3. Судить о правомерности отбитий, после которых мяч приземляется около задней или боковых границ. Судья на второй базе может свистнуть, если расценит удар, как фол.
 4. Следить за передвижением мяча и сообщать, если мяч остановится в зоне с ограничениями.
 5. Показывать что ловля сделана, с помощью сигнального маркера.
- В обязанности официального ведущего счёт, вести зачётную таблицу и следить, чтобы команды придерживались свой очереди на биты, которая так же введена в зачётную таблицу.

Если он заметит нарушение, он должен немедленно сообщить об этом главному судье.

Ведущий счёт так же должен убедиться, что главный судья утвердит и подпишет официальную зачётную таблицу сразу после игры.

46 § Судейство в спорных ситуациях.

Если судья затрудняется в принятии решения, то решение всегда принимается в пользу нападающей команды.

Если решение об оспариваемой базе затруднительно, то бегун не будет выведен в аут.

Если решение о признании удара фолом затруднительно, то удар считается правомерным.

47 § Вмешательство зрителей.

Если зрители умышленно вмешиваются в игру, то главный судья может рассудить ход так, как, по его мнению, он бы завершился, если бы не было вмешательства.

Если вмешательство не будет расценено как умышленное, то игра продолжится в обычном порядке.

Главный судья показывает зрителям, что они вмешиваются, жестом руки. Пока он показывает этот жест не должно быть свистка, до тех пор, пока бегуны не продвинулись так далеко, как пожелают. После этого игра приостанавливается и бегуны размещаются на те базы, которых они бы могли достичь (по мнению главного судьи). При этом бегуны не могут быть выведены в аут и не могут оказаться дальше, чем они действительно продвинулись.

48 § Неправомерный свисток.

Если судьи сделают неправомерный свисток, который может повлиять на исход хода, то результат хода должен быть аннулирован, а ход переигран. Исключение: Если правильный удар, который был, не правомерно назван фолом, не был остановлен и, в соответствии с решением главного судьи, не мог быть остановлен, ход должен быть рассужен так, как он был бы рассужен, если бы не было неправомерного свистка. И бегуны должны, без всякого риска, продвинуться на столько баз вперёд, на сколько они бы могли продвинуться за это отбитие.

49 § Официальные сигналы.

Сигналы свистка должны производиться громко и чётко. Официальные сигналы:

Начало/конец игры: Три долгих свистка _ _ _

Стоп игра / Игра продолжается: Один долгий свисток _

Удар является фолом: Поочерёдно короткие и длинные свистки , _ , _ , _

Ловля: Несколько коротких свистков , , , , ,

Аут: Два средних свистка - -

Смена иннинга: Один длинный и несколько коротких свистков _ , , , ,

Чтобы просмотреть официальные жесты рук, используемые главным судьёй, [нажмите здесь](#).

50 § Штрафы

Главный судья может оштрафовать нарушения следующими действиями:

1. Дать замечание.
2. Вернуть нападающего на последнюю базу, на которой он был в безопасности.
3. Аннулировать продвижение бегуна и удалить его с поля.
4. Объявить игрока вышедшим в аут.
5. Разрешить проход на одну базу нападающему(-им).
6. Дать предупреждение (1 балла, показав жёлтую карточку)
7. Отстранить игрока до конца игры (2 балла, показав красную карточку)
Если игрока отстранили на всю игру, то его может заменить запасной игрок. Отстранённый игрок не может находиться на поле или в зоне видимости зрителей. Если нападающий игрок не добрался до своей конечной цели, до того как был отстранён, он выходит в аут.
8. Изгнание игрока из игры (3 балла, показав обе карточки одновременно)
Игрок или менеджер, которого выгнали с игры, не может оставаться на поле в зоне видимости зрителей. Такого игрока нельзя заменять запасным. Команда, чей игрок или менеджер был изгнан, будет штрафоваться техническим аутом в начале каждого тайма, в котором команда будет играть в нападении. Главный судья всегда должен отчитываться в инциденте, приведшем к изгнанию игрока, в органы управления лиги.

Замечание обычно даётся за следующее:

- Незначительные помехи.
- Первые отвлекающие выкрикивания
- Незначительное подтрунивание и поддразнивание, не слышимое зрителям.

Предупреждение обычно даётся за следующее:

- Видимый или слышимый протест против правил.
- Ярко выраженное неспортивное поведение.
- Выход на поле во время игры (касается, например, менеджера).
- Покидание поля и зоны видимости зрителей, без разрешения.
*Если несколько игроков покидают поле, то первый вышедший за границу получает предупреждение.
Если вся команда покидает поле без разрешения, то предупреждение получает спикер команды.*
- Срезал при продвижении.
- Умышленное отбитие мяча на трибуны зрителей.
- Повторение нарушения, за которое уже получено замечание.

Игрока обычно отстраняют за:

- Физическое насилие в отношении судьи, членов команды или зрителей.
- Физическое оскорбление судьи (толканье, дёрганье за козырек кепки, бросание песком).
- Умышленное добавление в игру второго мяча, с целью отвлечь игроков.
Игрок, добавивший второй мяч в игру, должен быть оштрафован.
- Умышленное отбитие мяча на трибуны зрителей, которое стало причиной травмы.
- Повторение нарушения, которое уже штрафовалось одним баллом предупреждения.
Показывается красной карточкой. Игрок или менеджер получают 2 (1+1) штрафных балла.
- Третье предупреждение членам одной команды.
Показывается красной карточкой. Игрок или менеджер получают 1 штрафной балл.

Изгнание должно применяться только за грубые физические нарушения.

От 6 до 8 штрафов даются в судейской зоне. Оштрафованный игрок и спикер его команды должны присутствовать. Главный судья должен объявить уровень предупреждения и тип нарушения вызвавшего его. Эти факты, так же должны быть включены в зачётную таблицу. Главный судья имеет право немедленно дать предупреждение игроку, который протестует, слышимо или видимо, против решения судьи без присутствия спикера.

Если член команды или менеджер штрафуются за нарушение, способом не применимым к нему, например вывод в аут неактивного игрока или менеджера, то за него этот аут получает игрок, являющийся в данный момент бьющим. Но он все равно продолжит свой ход.

Главный судья имеет право штрафовать нарушения, замеченные в зоне игрового поля. Право штрафовать начинается с момента выхода судьи на поле, для начала игры и продолжается, без перерывов, до того, как судья покинет зону игрового поля, после объявления результатов игры. Так же долгом главного судьи является сообщить о других случаях не подчинения правилам и порядкам соревнований в органы управления лиги.

Лицо, получившее два штрафных балла в официальных играх или отстранённое до конца игры, получает отстранение от одной игры. Если эти критерии присутствуют одновременно, то лицо получает отстранение от двух игр. Отстранение вступает в силу немедленно. Штрафные баллы взаимозаменяемые, два последних остаются в силе. Если лицо вновь получает два штрафных балла после отстранения, то он должен быть отстранён на срок в два раза больше его предыдущего. Команда, использовавшая отстраненного игрока, должна быть наказана, так же, как команда, использовавшая недействительного игрока. Независимо от того, был ли он допущен до игр органами управления лиги. Если отстранение не было выполнено, то оно должно быть перемещено на следующий сезон.

51 § Подача жалобы.

Команда может подать жалобу, если считает, что какие-то судейские решения или действия в игре противоречат настоящим правилам или уставу лиги. Спикер команды должен объявить главному судье свою жалобу сразу же после инцидента, до следующей подачи.

Жалобы касательно поля, снаряжения или других приготовлений к игре должны быть введены в зачётную таблицу за 10 минут до официального времени начала игры. Главный судья должен утвердить жалобу своей подписью.

Если жалоба касается действий судей, то жалоба должна быть подкреплена показаниями членов команды после игры, иначе её не будут принимать во внимание. Если команда пишет жалобу на действия судей, спикеры обеих команд, и каждый судья должны написать отчёт об инциденте в течение часа после завершения игры. Эти отчёты должны быть отправлены в органы управления лиги, вместе с зачётной таблицей.

Жалобы, не составленные по этим правилам, не будут рассматриваться.

Если жалобы касаются игроков противоположной команды, игра все равно должна быть сыграна.

Результаты игры могут быть аннулированы и игра переиграна, если её признают проведённой не в полном соответствии с настоящими правилами и уставом лиги.