

SCORING

von Gerhard Gilk

- 1 Die Ligakommission Herren hat kurzfristig noch dem Antrag der Scorerkommission zugestimmt, Änderungen in der Vergabe von Wins und Saves vorzunehmen, da die deutsche Besonderheit der 10-Run-Rule nicht berücksichtigt wird.

Es sind deshalb folgende Zusätze zu den abgedruckten Regeln auf Seite 70/71 zu beachten:

10.19 (a) ... Bei einem Spiel über 7 Innings erhält der Starting Pitcher einen Win bereits angerechnet, wenn er mindestens vier komplette Innings gepitcht hat. Es gilt dabei immer die tatsächliche Anzahl an gespielten Innings.

10.19 (b) ... Der Starting Pitcher erhält bei einem Spiel über weniger als 7 Innings einen Win angerechnet, wenn er mindestens drei komplette Innings gepitcht hat. Dies ist auch der Fall, wenn das Spiel aufgrund der 10-Run-Rule frühzeitig beendet wird.

10.20 (3) c) ... Es reicht wenn er mindestens zwei Innings lang effektiv pitcht, vorausgesetzt es handelt sich um ein Spiel mit 7 oder weniger gespielten Innings.

- 2 Zudem wurde bei dieser Sitzung beschlossen, daß die Vereine zu den 2 "normalen" Springern ab 1997 unbegrenzt Spieler der Juniorenligajahrgänge als Springer in den Seniorenligen einsetzen dürfen. Dies erfordert eine separate Markierung auf dem Scoresheet. Bisher wurden Springer mit einem "Kreuz" in der Spalte "Spr." markiert. Dies wird nun wie folgt geändert:

- "Normale" Springer, d.h. Springer im herkömmlichen Sinne werden weiterhin mit einem "Kreuz" notiert.
- Springer der Juniorenligajahrgänge werden dagegen mit einem "J" in der Spalte "Spr." markiert. Diese Unterscheidung ist sehr wichtig und darf keinesfalls vergessen werden.

- 3 S. 21: Bei der Anmerkung zur "Dropped-Third-Strike"-Regel fehlt ein Satz:
 - Wenn der Runner aber ausgemacht wird (oder ausgemacht worden wäre, hätte der fangende Spieler keinen Error gemacht), dann wird der Spielzug bei diesem Runner notiert, weitere Runner rücken durch "FC" vor, während der Batter mit "K FC" das erste Base erreicht.

- 4 Natürlich hat auch der Fehlerteufel wieder einmal zugeschlagen:

- Auf Seite 24 ist die Überschrift falsch, RICHTIG heißt es:

3.2.7. LT = Lost Turn at bat

- Auf Seite 37 im Beispiel 1 ist der Inhalt der Klammer falsch, RICHTIG heißt es:

(Sechster in der Batting Order)

- Auf Seite 38 im Kapitel RBI erster Punkt ist der Inhalt der Klammer falsch, RICHTIG heißt es:

(Erklärung in Kapitel 3.2.23. "DP=Double Play, TP=Triple Play")

- Auf Seite 50 im mittleren Beispiel zweiter Batter fehlt die Angabe DP beim Spielzug, RICHTIG heißt es: **DP F6**

- Auf Seite 71 fehlen bei der Regel 10.19 e) im ersten Satz zwei Worte, RICHTIG heißt es:

(...), wenn er ausgewechselt wird oder danach durch Punkte in Rückstand gerät, (...)

- Auf Seite 95 bei Punkt 5. Averages ist die On Base Percentage falsch, RICHTIG heißt es:

On Base Percentage = (H+BB+HP) / (AB+BB+HP+SF)

- Auf Seite 98 fehlt bei den Abkürzungen der Pick-off, also noch folgendes hinzufügen:

PK Pick-off (3.2.20.)

Änderungsblatt 2 zu:

SCORING

von Gerhard Gilk

6 Weitere Klarstellung und Fehlerhinweise:

- Zum 2. Absatz nach dem Beispiel auf Seite 19 noch eine Klarstellung, daß es sich hier um einen Fall der OBR-Regel handelt, wenn der Infield Fly nicht gefangen wird. Gescort wird also:

OBR F..

- Auf Seite 37 bei der Vergabe der RBI, bezieht sich die Klammer beim zweiten Punkt NUR auf die Catcher's Interference, nicht auf Base on Balls oder Hit by Pitch.
- Aus Seite 75 im Beispiel ist im zweiten Satz ein Fehler. Es muß richtig heißen:
Der nächste Batter schlägt einen Double, ...
- In den Musterlösungen auf Seite 90/91 haben sich ebenfalls kleine Fehler eingeschlichen:

GAST (Minnesota):

- Im dritten Inning fehlt bei Knoblauch der Kringel an der zweiten Base aufgrund des Pitcherwechsels
- Bei Knoblauch fehlt in der Statistik ein CS
- In der Gesamtzeile bei den Pitchern muß die Summe ER natürlich 4 sein

HEIM (Atlanta):

- Im dritten Inning fehlen bei Belliard (3.Base), Stanton (2.Base) und Hunter (1.Base) die Kringel aufgrund des Pitcherwechsels
 - Die Angabe des zweiten Double Plays ist bei den sonstigen Statistiken falsch. Statt Harper-Knoblauch muß es heißen: Olson-Lemke-Olson
 - Bei der Passed Ball-Statistik hat Olson natürlich einen PB und nicht wie fälschlicherweise angegeben keinen!
- Wenn es in einem Spiel einen DH gibt, dann wird der Pitcher NACH Ende des Spiels noch in das Line-up auf dem Scoresheet hinzugeschrieben (aber nur Namen und Position). Am besten unterhalb des DH, wenn dort kein Platz mehr ist, dann an anderer Stelle. Dies dient dazu, daß die Defensiv-Statistik des Pitchers in die Statistikspalten geschrieben werden kann. Man darf die Defensiv-Statistik des Pitchers nicht zum DH oder an irgendeine andere Stelle auf dem Scoresheet schreiben.

Änderungsblatt 3 zu:

SCORING

von Gerhard Gilk

Die Scoringkommission hat für die Saison 2001 die folgenden Änderungen im deutschen Scoringsystem beschlossen:

❶ Zur besseren Rekonstruktion von Innings und der damit verbundenen einfacheren Vergabe von Earned Runs, werden Errors jetzt in zwei Kategorien eingeteilt und mit zwei verschiedenen Symbolen notiert. Man unterscheidet „Decisive Errors“ und „Extra Base Errors“.

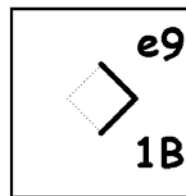
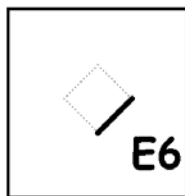
Decisive Errors treten immer dann auf, wenn ein Batter oder Runner ausgemacht werden könnte, dies aber wegen des Errors nicht passiert. Ein Decisive Error beinhaltet also immer eine „Defensive Möglichkeit“ und wird mit einem großen „E“ zusammen mit der Nummer des Feldspielers gekennzeichnet (z. B. „E6“).

Ein Extra Base Error führt dazu, dass ein Runner ein weiteres Base vorrücken kann, was bei fehlerfreiem Feldspiel nicht möglich gewesen wäre. Es gab aber keine Möglichkeit den Runner auszumachen. Extra Base Errors werden mit einem kleinen „e“ zusammen mit der Nummer des Feldspielers gekennzeichnet (z. B. „e8“).

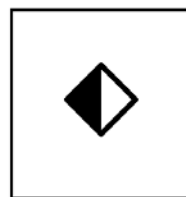
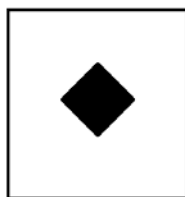
Allerdings darf man bei einem Decisive Error, der einen Batter oder Runner zwei Bases vorrücken lässt (z. B. Überwurf am ersten Base nach einem Groundball), nicht ein „E..“ für das erste Base und ein „e..“ für das zweite Base vergeben, sondern man vergibt nur ein „E“, denn es wurde ja auch nur ein Error begangen.

Dazu zwei Beispiele:

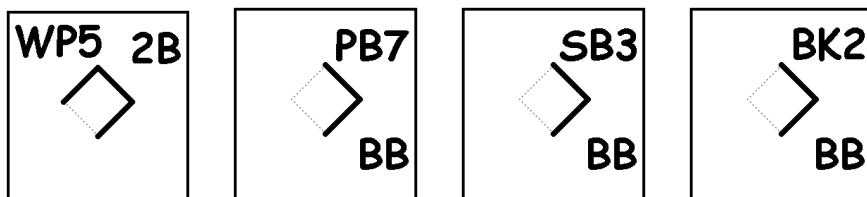
- *Links: Der Batter schlägt einen einfachen Groundball zum Shortstop. Dieser lässt den Ball fallen und der Batter ist safe am ersten Base. Man scort „E6“, da die Möglichkeit zu einem Aus bestand.*
- *Rechts: Der Batter schlägt ein Single ins Right Field. Der Rightfielder lässt den Ball durch die Beine rollen und der Batter kann bis zum zweiten Base durchlaufen. Man scort „e9“, da der Fehler kein Aus verhindert hat, sondern dem Batter nur erlaubte, ein Base weiterzulaufen.*



❷ Zur leichteren Auswertung der Statistiken sollen Earned Runs mit einer voll ausgemalten Raute und Unearned Runs mit einer halbausgemalten Raute notiert werden. In der Praxis bedeutet das, dass man zunächst ALLE Runs nur halb ausmalt. Bei der Auswertung des Spiels entscheidet man dann für jeden Run auf Earned oder Unearned und markiert ihn entsprechend. Es ist also nicht erforderlich, während des Spiels bereits auf Unearned oder Earned zu entscheiden, sondern man kann das in Ruhe nach dem Spiel erledigen.



⑤ Ebenfalls zur leichteren Rekonstruktion des Spiels ist es jetzt Pflicht, bei WP, PB, SB und BK, die Nummer des Batters zu notieren, bei dem die Aktion stattfand. Bisher war dies bei WP und PB nur optional.



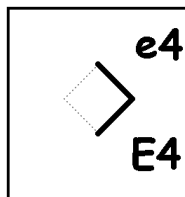
④ Es ist erlaubt - aber nicht Pflicht - bei absichtlichen Base on Balls die Abkürzung IBB (Intentional Base on Balls) zu verwenden. Eine getrennte Zählung von BB und IBB ist aber bisher noch nicht vorgesehen.

Bei den nächsten beiden Punkten handelt es sich nicht um Regeländerungen, sondern um Erläuterungen zu existierenden Regeln.

⑤ Es ist möglich, während eines Spielzuges einem Spieler zwei Errors zu geben und zwar dann, wenn man den Spielzug in zwei fehlerhafte Aktionen des Feldspielers zerlegen kann.

Dazu ein Beispiel:

- *Der Batter schlägt einen Groundball zum Second Baseman, der den Ball stoppt, aber nicht unter Kontrolle bringen kann, wodurch der Batter safe am ersten Base ist. Trotzdem macht der Second Baseman noch einen hektischen Wurf ans erste Base und überwirft dieses, so dass der Batter bis zum zweiten Base durchlaufen kann.*



Man vergibt also zunächst einen Error für das Fallenlassen des Balles, das dem Batter das Erreichen des ersten Base ermöglicht. Hätte der Feldspieler nun seine Bewegung gestoppt, wäre der Batter am ersten Base stehen geblieben. Stattdessen startet er aber eine zweite Aktion, die wieder misslingt und den Batter ans zweite Base bringt. Dafür wird der zweite Error vergeben.

⑥ Wird der Pitcher im laufenden Count gewechselt, so muss man die Schlangenlinie so ziehen, dass die Aktion des Batters dem richtigen Pitcher zugeordnet wird. Wird der Pitcher bei einem für ihn nachteiligen Count gewechselt (also 2/0, 2/1, 3/0, 3/1, 3/2) und bekommt der Batter dann ein Base on Balls, so wird das At Bat und das BB noch dem ausgewechselten Pitcher angerechnet und nicht dem eingewechselten Pitcher. Man muss in diesem Fall also die Schlangenlinie NACH dem Batter ziehen, bei dem gewechselt wurde. Diese Regel gilt aber nur für BB und nicht für andere Aktionen. Siehe auch Regel 10.18 h).

Ähnliches gilt, wenn ein Batter während des Counts gewechselt wird. Findet der Wechsel bei zwei Strikes für den Batter statt (egal wie viele Balls) und kassiert der neue Batter dann ein Strikeout, dann wird dieses Strikeout noch dem ausgewechselten Batter angeschrieben und man muss die senkrechte Linie entsprechend ziehen. Diese Regel gilt aber nur für K und nicht für andere Aktionen. Siehe auch Regel 10.17 b).

Änderungsblatt 4 zu:

SCORING

von Gerhard Gilk

ACHTUNG: Dieses Änderungsblatt bezieht sich nur auf das alte Scoringbuch (weißes Buch). Das neue (blaue) Scoringbuch enthält bereits diese Regeländerung.

Die Scoringkommission hat für die Saison 2002 eine Änderung im deutschen Scoringssystem beschlossen:

Im deutschen Baseball sind die meisten Spiele stattdessen nur auf sieben oder fünf Innings angesetzt. Außerdem gilt die „Ten-Run-Rule“ und die „Mercy Rule“, so dass Spiele sogar noch kürzer sein können als fünf Innings. So kurze Spiele sind aber in den Original-Baseballregeln nicht vorgesehen, so dass laut offiziellem Regelbuch bei einem Spiel über z.B. drei Innings kein Win vergeben werden kann. Weil aber in jedem Spiel ein Winning Pitcher und ein Losing Pitcher gewählt werden muss, war eine neue Regelung notwendig.

Die Scorerkommission hat daher für Spiele, die kürzer sind als neun Innings, die folgende Regelung für die Vergabe von Wins und Saves eingeführt.

WINS: Die mittlere Spalte der Tabelle zeigt die benötigte Anzahl von Innings, die ein Starting Pitcher werfen muss, um einen Win zu bekommen. Man erhält die Werte der Tabelle, indem man die Anzahl der gespielten Innings durch zwei dividiert und dann aufrundet.

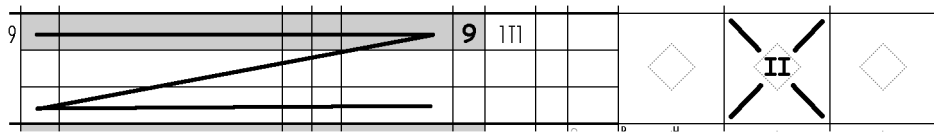
SAVES: Die rechte Spalte der Tabelle zeigt die Anzahl der Innings, die ein Relief Pitcher werfen muss, um einen Save nach Regel 10.20(3)(c) zu erhalten. Bei Spielen, die weniger als fünf Innings dauern wird niemals ein Save nach Regel 10.20(3)(c) vergeben.

Spiel geht über...Innings	Benötigte Innings für einen Win	Benötigte Innings für einen Save
9	5	3
8 oder 7	4	2
6 oder 5	3	2
4 oder 3	2	-
2 oder 1	1	-

ACHTUNG: Die Save-Vergaben nach den Regeln 10.20(3)(a) und (b) bleibt unverändert, kann also unabhängig von der Anzahl der gespielten Innings angewendet werden.

WICHTIG: Beachtet werden muss immer, wie viele Innings das Spiel wirklich gedauert hat und nicht auf wie viele Innings es angesetzt war. Endet ein 7-Inning-Spiel bereits nach fünf Innings wegen der Ten-Run-Rule, so reicht eine gepitchte Innings für einen Win.

3. Nachdem Spiel wird die freigelassene Position durch ein „Z“ vollständig belegt.



4. Wird die freigelassene Position während des Spiels noch aufgefüllt (z.B. weil ein Spieler erst nach Spielbeginn eintrifft), wird diese Aktion wie eine Einwechslung behandelt, d.h. man trägt neben dem Namen die Feldposition und den Wechselzeitpunkt ein. Genau umgekehrt verfährt man, wenn eine Mannschaft das Spiel mit neun Spielern beginnt und erst später zu wenige Spieler aufweist. Dann wird der ausgefallene Spieler „ausgewechselt“.

8	61	NASSIRA, A.		0074	8	111	9	5T1			x2	x1	III		x2	2B
											BB		K		●●	
9					9	111					II		I		SB2	BB
	28	STÜTTGEN, D.		0022	8	5T1										

5. Um eine Verfälschung der Statistiken zu verhindern, werden bei der Auswertung die automatischen Ausvollständig ignoriert, d.h.
- bei der Offensivstatistik der Mannschaft, die in Unterzahl gespielt hat, werden für die automatischen Aus keine Plate Appearances oder At Bats vergeben.
 - bei der Defensivstatistik der gegnerischen Mannschaft werden für die automatischen Aus keine Putouts vergeben.
 - bei der Pitcherstatistik der gegnerischen Mannschaft werden für die automatischen Aus keine Batters Faced, At Bats oder Innings pitched vergeben.
 - bei der Vergabe von Wins und Saves werden nur die „wahren“ Innings pitched berücksichtigt. Auch hierfür dürfen als die automatischen Aus nicht angerechnet werden.
 - durch das konsequente Herausrechnen der automatischen Aus stimmen alle Prüfsummen.

Zur besseren Verständlichkeit folge ein Beispiel:

Die Gastmannschaft tritt mit nur acht Spielern zu einem Spiel an. Das Spiel geht über volle sieben Innings. Im zweiten, vierten und sechsten Inning wird die Position 9 in der Batting Order am Schlag und es wurde jeweils ein automatisches Aus vergeben. Der letzte Schlagmann der Gastmannschaft wird die Nr. 6 der Batting Order. Das bedeutet nun folgendes:

- Die Gastmannschaft war eigentlich 33 mal am Schlag (dreimal die komplette Batting Order plus sechs Schlagmänner). Weil die drei automatischen Aus aber nicht mitgezählt werden, dürfen für die Gastmannschaft nur 30 Plate Appearances vergeben werden.
- Die Defensive der Heimmannschaft bekommt 18 Putouts (sieben komplette Innings minus drei automatische Aus).
- Die Pitcher der Heimmannschaft bekommen 30 Batters Faced (statt 33). Weil zu den sieben kompletten Innings drei automatische Aus beigetragen haben, bekommen sie nur sechs Innings pitched.
- Falls die Heimmannschaft gewonnen hat, wird bei der Vergabe von Wins und Saves das Spiel so behandelt, als ob es nur sechs Innings gedauert hat, denn die Pitcher der Heimmannschaft haben effektiv nur sechs Innings geworfen.
- Falls die Gastmannschaft gewonnen hat, ändert sich nichts bei der Vergabe von Wins und Saves, denn die Pitcher der Gastmannschaft haben volles sieben Innings geworfen.

● Neue Mercy/Ten-Run-Rule

Ab der Saison 2004 gilt im deutschen **Baseball und Softball** eine neue Mercy/Ten-Run-Rule. Das Spiel wird vorzeitig beendet, wenn eine Mannschaft

- nach drei Innings mit 20 Runs in Führung liegt, oder
- nach vier Innings mit 15 Runs in Führung liegt oder
- zwei bzw. ein Inning vor dem angesetzten Spielende mit 10 Runs in Führung liegt.

Weitere Einzelheiten können in der BuSpO 2004 nachgelesen werden.

ACHTUNG: Diese neue Regelung gilt nicht in den DBV-Ligen Baseball.

Mit der Bundesspielordnung 2004 wurden des Weiteren sämtliche 2002-2005-ISF-Regeländerungen im Softball (Fast Pitch) übernommen. Damit ergeben sich auch mehrere Änderungen für das Scoring von Softballspielen, die nachfolgend beschrieben werden.

● Ersatz des Designated Hitters durch den Designated Player

Auszug aus den Änderungen Regel 4 Abschnitt 5:

- a. Ein Designated Player, kurz „DP“ genannt, kann als Schlagmann an Stelle jedes Spielers verwendet werden, vorausgesetzt, dies wird vor Beginn des Spiels bekannt gegeben und der Name des Spielers ist als einer von neun Battern in der Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card angegeben.
- b. Der startende DP kann ersetzt werden und einmal wieder in das Spiel eintreten, solange er die gleiche Stelle in der Schlagreihenfolge einnimmt, die er beim Verlassen des Spiels hatte.
- c. Der Name des defensiven Spielers (genannt „DEFO“), für den der DP schlägt, wird an der zehnten Stelle des Schlagreihenfolge auf der Line-Up Card eingetragen.
- d. Der startende DP muss immer an der gleichen Stelle der Schlagreihenfolge bleiben, solange er im Spiel ist.
- e. Der DP und dessen Ersatz- oder Replacement-Player dürfen nie gleichzeitig in der Schlagreihenfolge erscheinen.
- f. Der DP kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Batter, Runner oder durch den DEFO, für den er schlägt. Wenn der DEFO den DP ersetzt, ist dies keine Auswechslung. Wenn der startende DP in der Offensive vom DEFO oder einem anderen Spieler ersetzt wird, bedeutet dies, dass er das Spiel verlassen hat.
 1. Wird er vom DEFO ersetzt, verringert dies die Anzahl der Spieler von 10 auf 9. Kommt der DP nicht wieder ins Spiel, kann das Spiel mit 9 Spielern fortgesetzt und regulär beendet werden.
 2. Wenn der DP wiedereintritt, kann er offensiv und defensiv (in diesem Fall wird das Spiel mit 9 Spielern fortgesetzt) spielen, oder er schlägt wieder an der ursprünglichen Stelle der Schlagreihenfolge und der DEFO spielt nur defensiv und nimmt wieder die 10. Position auf dem Scoresheet ein.
- g. Der DP kann auf jeder defensiven Position spielen. Sollte der DP nicht an Stelle des DEFO defensiv spielen, sondern für irgendeinen anderen Spieler, kann dieser weiter schlagen, jedoch nicht defensiv spielen und dies bedeutet NICHT, dass er das Spiel verlassen hat.
- h. Der DP kann für den DEFO defensiv spielen, dann bedeutet dies, dass dieser das Spiel verlassen hat, dies reduziert die Anzahl der Spieler auf neun.
- i. Der DEFO kann jederzeit ersetzt werden, entweder durch einen Ersatzspieler oder durch den DP, für den er defensiv spielt. Der DEFO kann einmal wieder eingewechselt werden, entweder an die 10. Position oder an die Stelle des DP in der Schlagreihenfolge.
 1. Wenn er auf die 10. Position zurückkommt, kann er auf jeder defensiven Position spielen.
 2. Wenn er auf die Position des DP's in der Schlagreihenfolge zurückkommt, kann er offensiv und defensiv spielen und das Spiel wird mit neun Spielern fortgesetzt.

Ein Designated Player darf für jeden beliebigen Feldspieler schlagen. Für ihn gilt nunmehr die Re-Entry-Rule, er darf ausgewechselt und aufgelöst werden.

WICHTIG: Die drei wichtigsten Restriktionen für den Designated Player lauten:

1. Ein Designated Player darf niemals nur in der Defense spielen.
2. Ein DEFO darf niemals nur in der Offense spielen.
3. Designated Player und DEFO dürfen niemals gleichzeitig zu den neun Schlagleuten gehören.

Aufgrund dieser Restriktionen muss ein Designated Player gewissenhaft notiert werden. Die Scorerkommission hat hierfür folgende Regelung beschlossen:

1. Der Starting Designated Player wird an der entsprechenden Position in der Schlagreihenfolge eingetragen und mit einem Kreis um die Position in der Schlagreihenfolge fixiert. Als Position wird „DP“ eingetragen.
2. Der Defensivspieler, für den der Designated Player schlägt (defensive only – DEFO), ist auf Nummer 10 in der Lineup aufgeführt und mit seiner Feldposition versehen. Dieser Spieler wird in der ersten Zeile der Reservespieler mit Positionsnummer und mit 1T1 notiert.
3. Wird der DEFO ausgewechselt, wird der neue DEFO unter dem alten DEFO eingetragen.
4. Zu Beginn des Spieles (Graphik links) notiert man keine Reservespieler auf dem Scoresheet. Erst nach Spielende (Graphik rechts) werden die Reservespieler unter dem letzten DEFO eingetragen. Der letzte DEFO und die Reservespieler werden mit einer waagerechten Linie getrennt.

8	52 HERMAN, B.				DP	1T1													
9	9 KREMER, M.																		
10	10 BOCK, L.					4	1T1												

8	52 HERMAN, B.					DP	1T1												
9	9 KREMER, M.					9	1T1												
10	10 BOCK, L.					4	1T1												
15	15 ERLI, T.					4	4T2												
21	21 PETRICEC, D.																		
28	28 KOWALD, S.																		

5. Alle Wechsel werden entsprechend Kapitel 4 bzw. 10.1 des Scoringbuches festgehalten. Dabei sind folgende Möglichkeiten zugelassen:
 - a) Der Designated Player kann jederzeit durch einen Einwechselläufer oder -läufer ersetzt werden (Pinch-Hitter bzw. -Runner).
 - b) Der Designated Player kann für den DEFO in die Defensive eingewechselt werden. Der DEFO gilt dann als ausgewechselt. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Schlagreihenfolge.
 - c) Der Designated Player kann auf eine andere Defensivposition als der DEFO eingewechselt werden. Dann schlägt der Spieler, der vorher diese Defensivposition inne hatte, weiter (offensive only) und erhält nun als Position das „DP“.

WICHTIG: Der Designated Player aus der Startaufstellung schlägt weiterhin für den DEFO. Deshalb bekommt der Starting Designated Player den Kreis um die Positionsnummer.

- d) Soll der DEFO in der Offense spielen, so muss er an die Stelle in der Schlagreihenfolge eingewechselt werden, an der der Starting Designated Player schlägt bzw. geschlagen hat. Der Designated Player gilt dann als aufgelöst. Die Zahl der Spieler reduziert sich auf 9, es steht kein DP mehr in der Schlagreihenfolge.

Der Manager einer Mannschaft kann den Designated Player auch schon zu Beginn des Spieles in der Defense spielen lassen. Es ist deshalb wichtig, die Startreihenfolge gemäß Lineup in das Scoresheet einzutragen und diese Veränderungen bereits als ersten Wechsel zu notieren.

Beispiel:

- Startaufstellung wie oben. Herman soll nun Rightfield spielen, Kremer dafür nur noch offensiv.

8	52 HERMAN, B.					DP	1T1	9	2T3										
9	9 KREMER, M.					9	1T1	DP	2T3										

- *Bock soll nun auch schlagen. Obwohl Kremer das „DP“ trägt, muss Bock für Herman eingewechselt werden. Kremer wird wieder eine Defensivposition zugewiesen, Herman verlässt das Spiel, der Designated Player ist aufgelöst.*

8	52	HERMAN, B.				DP	1T1	9	2T3
	10	BOCK, L.				4	2T7		
9	9	KREMER, M.				9	1T1	DP	2T3
						9	2T7		

6. Sowohl der startende Designated Player als auch der startende DEFO dürfen nach ihrer Auswechslung wieder eingewechselt werden, dies jedoch nur einmal (Re-Entry). Der Designated Player muss dabei an die gleiche Stelle an der Schlagreihenfolge zurück gewechselt werden, die er schon vor der Auswechslung inne hatte. Die Namen der Spieler, ihre Position und der Wechselzeitpunkt werden dabei analog der bisherigen Re-Entry-Notation vermerkt.
7. Nach dem Spiel müssen die eingesetzten DEFOs oben ins Lineup geschrieben werden, damit ihre Defensivaktionen in die Statistikspalten geschrieben werden können.

❶ Kein Base Hit bei Berührung des fair geschlagenen Balles durch einen Läufer

Regel 12, Abschnitt 2 b 3 e) wird gelöscht, in Abschnitt 3 wird der Unterpunkt „d“ hinzugefügt:

KEIN BASE HIT.

Ein Base Hit soll in folgenden Fällen nicht gescort werden:

- d) Wenn ein Batter-Runner das erste Base sicher erreicht, da ein vor ihm laufender Runner out erklärt wird, da er von einem geschlagenen Ball getroffen wurde oder einen Fielder behindert hat.

Ausnahme: Ist der Scorer aber der Meinung, dass der Batter auch ohne die Interference das erste Base sicher erreicht hätte, wird ihm ein Hit zuerkannt.

Mit dieser Änderung erhält der Batter nun statt des Base Hits eine Fielders Choice.

ACHTUNG: Vgl. hierzu Baseball-Regel 10.05 e), wonach einem Batter im Baseball grundsätzlich ein Hit angeschrieben wird, wenn der von ihm fair geschlagene Ball, der nicht einen Feldspieler berührt wurde und kein Infield Fly ist, einen Läufer trifft.

❷ Tatsächlich erzielte Aus bei Batting out of Turn bleiben erhalten

Regel 7, Abschnitt 2 d Absatz 2 b) und c) wurden geändert:

- b) Jedes Vorrücken oder Erzielen eines Runs, weil der falsche Batter zum Batter-Runner wird, ist ungültig. Jedes Out, das vor der Entdeckung dieser Regelverletzung gelingt, ist gültig.
- c) Der nächste Batter ist der Spieler, dessen Name dem des Spielers folgt, der out erklärt wurde, da er es unterlassen hat, zu schlagen. Wenn der nächste Spieler der out erklärte falsche Batter ist, kommt der ihm folgende Spieler zum Schlag.
- d) Wenn der unter diesen Umständen out erklärte Spieler das dritte Out ist, ist der richtige Batter zu Beginn des nächsten Innings der Spieler, der zum Schlag kommen würde, wenn der Spieler durch einen normalen Spielzug aus gemacht worden wäre.

ACHTUNG: Vgl. hierzu Baseball-Regel 10.10 a) (5), 10.03 d) bzw. Scoring-Buch Abschnitt 3.7 2), wonach der stattgefundenen Spielzug beim richtigen Schlagmann notiert und beim falschen Schlagmann nichts gescort wird.

Beim Softball können jetzt zwei bzw. drei Aus vergeben werden. Der stattgefundenen Spielzug wird beim falschen und der Appeal beim richtigen Schlagmann notiert.

Beispiele:

1) Erstes Inning, kein Aus, statt Grissom kommt Dye zum Schlag. Er schlägt den Ball zum Shortstop, der den Ball zum First Baseman wirft, Dye ist aus. Vor dem 1. Pitch zum nächsten Schlagmann macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal, dass Dye der falsche Schlagmann war. Der Schiedsrichter gibt daraufhin Grissom aus, das Aus für Dye bleibt aber erhalten. Der tatsächlich stattgefundenen Spielzug 6-3 wird bei Dye notiert, bei Grissom schreiben wir OBR U2.

Der nächste Schlagmann ist McGriff, der mit einem Strikeout das Inning beendet.

2) Lemke wäre als 2. Schlagmann im Inning dran, aber Lopez kommt an den Schlag. Er schlägt den Ball zum Second Baseman, der den Ball zum First Baseman wirft, Lopez ist aus. Dye war auf den Schlag zum 3. Base vorgerückt. Vor dem 1. Pitch zum nächsten Schlagmann macht die gegnerische Mannschaft einen Appeal, dass Lopez der falsche Schlagmann war. Der Schiedsrichter gibt daraufhin Lemke aus und schickt Dye zum 2. Base zurück. Das Aus für Lopez bleibt erhalten. Der tatsächlich stattgefundenen Spielzug 4-3 wird bei Lopez notiert, bei Lemke schreiben wir OBR U2. Bei Dye wird nichts notiert.

Da der nächste Spieler in der Lineup – Lopez – eben aus gemacht wurde, ist Pendleton der nächste Schlagmann.

3) Wie bei 2), allerdings ist hier Lopez bereits das 2. und Lemke das 3. Aus. Im nächsten Inning ist Lopez der erste Schlagmann.

4) Nachdem Lopez einen Walk erhalten hat, kommt statt Pendleton Klesko an den Schlag. Dieser schlägt in ein Double Play, Klesko und Lopez sind aus. Nach dem Appeal der gegnerischen Mannschaft wird auch Pendleton ausgegeben und das Double Play bleibt erhalten. Das Inning ist damit beendet.

Nr.	Name	S	A	Pass	Pos.	in	Pos.	in	1	#1	#2	#2	#3	#3	#4	#4
1	Grissom				9	1T1			LT	II OBR U2	LT	◇	LT	LT	LT	◇
2	McGriff				4	1T1			LT	III K	LT	◇	LT	LT	LT	◇
3	Dye				6	1T1			I 6-3	◇	◇ ^{2B}	LT	LT	LT	LT	◇
4	Lemke				5	1T1			LT	◇	LT	II OBR U2	LT	III OBR U2	LT	◇
5	Lopez				1	1T1			LT	◇	I 4-3	LT	II 6-3	◇	DP 6-4 BB	LT
6	Pendleton				3	1T1			LT	◇	LT	◇ _{1B}	LT	◇	LT	III OBR U2
7	Jones				7	1T1			LT	◇	LT	III K	LT	◇	LT	◇
8	Klesko				8	1T1			LT	◇	LT	◇	I K	LT	II DP 4-3	◇
9	Blauser				2	1T1			LT	◇	LT	◇	LT	LT	LT	◇

④ Slap Hit

Regel 1 wird um Abschnitt 70 erweitert:

Ein Slap Hit ist ein Schlag, der mit einer kontrollierten, kurzen, abgehackten Bewegung und nicht mit vollem Schwung geschlagen wird. Die zwei gebräuchlichsten Arten des Slap Hits sind:

- Der Batter nimmt eine Position wie beim Bunt ein, bringt dann aber den Ball mit einer schnellen, kurzen Bewegung ins Spiel oder schlägt den Ball über das Infield.
- Der Batter macht einen Schritt (innerhalb der Batter's Box) Richtung Pitcher, bevor er den Ball berührt.

WICHTIG: Ein Slap Hit wird nicht als Bunt betrachtet.

In der Bundesspielordnung 2005 gibt es ein paar kleinere Änderungen, die sich auf das Scoring auswirken. Dabei handelt es sich um die Markierung von Springern und Ausländern auf dem Scoresheet. Außerdem wurde bei der Einführung der Online-Passstelle die Struktur der Passnummern verändert. Die folgenden Punkte müssen beim Scoren beachtet werden:

❶ Markierung von Springern in der Spalte „Spr.“ (BuSpO Artikel 8.1.03 und 11.1.03):

Ab der Saison 2005 dürfen im Nachwuchsbereich Spieler in jüngeren Ligen eingesetzt werden, wodurch die betroffene Mannschaft dann außer Konkurrenz antritt.

Artikel 11.1.03: „Auf Antrag können Sonderspielgenehmigungen für zu alte Spieler erteilt werden, die diesen den Einsatz in der jüngeren Liga (ausgenommen Juniorenliga) erlaubt.

Es dürfen maximal drei dieser Spieler gleichzeitig eingesetzt werden. Diese Spieler dürfen nicht als Pitcher eingesetzt werden. Sie sind auf der Lineup und im Scoresheet mit einem Sternchen () zu kennzeichnen.“*

Die sonstigen Springereintragungen bleiben unverändert:

- Normale Springer: „X“
- U21/Junioren/Jugendspieler im Erwachsenenbereich: „J“
- Jugend/Schüler/Kinderspieler in älteren Nachwuchsligen: „J“

❷ Markierung von Ausländern in der Spalte „Ausl.“ (BuSpO Artikel 9.2.01)

Bei der Eintragung von Ausländern muss nun zwischen Ausländern, EU-Ausländern und Baseball-Deutschen unterschieden werden.

Artikel 9.2.01: „Ausländer sind in der Spalte „Ausländer“ („Ausl.“) des Scoresheets mit einem „X“ zu kennzeichnen, EU-Ausländer mit einem „EU“, Baseball-Deutsche mit einem „D“.“

❸ Kontrollpflicht der Coaches/Manager (BuSpO Artikel 8.3.01, 9.2.01, 11.1.02 und 11.1.03)

Die folgende Regelung gilt für alle eingesetzten Springer und Ausländer.

Der Coach/Manager hat nach dem Spiel die Eintragungen von Springern und Ausländern auf dem Scoresheet zu überprüfen und bestätigt die Richtigkeit mit seiner Unterschrift. Unterbleibt der Eintrag im Scoresheet, wird eine Geldstrafe für den Verein festgesetzt bei dem die Eintragungen fehlen.

Die Verantwortung für fehlerhafte Eintragungen in der Springer- und Ausländerspalte auf dem Scoresheet tragen damit die Vereine und nicht der Scorer. Der Scorer ist aber dafür verantwortlich, dass die auf den Lineup-Cards eingetragenen Angaben korrekt ins Scoresheet übernommen werden. Es wird empfohlen, die Coaches beim Unterschreiben der Scoresheets noch mal auf die neue Regelung hinzuweisen.

❹ Neue Passnummern

Durch die Einführung der Online-Passstelle hat sich die Struktur der Passnummern etwas verändert. Während die Landesverbandsnummer und die Vereinsnummer praktisch gleich geblieben sind, wurde die laufende 4-stellige Nummer durch eine 6-stellige Personen-ID ersetzt, die einen Spieler das ganze Leben hindurch begleitet. Das Verfahren für die Eintragung der Passnummern im Scoresheet ändert sich aber nicht.

Das neue System lautet wie folgt:

LV (2-stellig) - Vereinsnummer (1 bis 4-stellig) - Personen-ID (6-stellig)

In der Bundesspielordnung 2006 wurden ein paar Änderungen bei der Markierung von Springern und Ausländern vorgenommen und der Scorerartikel wurde komplett überarbeitet. Außerdem ergeben sich durch die Einführung der ISF Softball-Regeln 2006-2009 kleine Änderungen, die beim Scoring beachtet werden müssen:

❶ BuSpO 2006: Neuer Scorerartikel (Artikel 7)

Die Scorerordnung gilt ab 2006 nicht mehr. Stattdessen wurden die ausbildungsrelevanten Inhalte der Scorerordnung in die neue Ausbildungsordnung und die spielbetriebsrelevanten Inhalte in die BuSpO verschoben. Inhaltlich hat sich wenig geändert, jedoch sollte sich jeder Scorer mit dem neuen Artikel 7 der BuSpO vertraut machen.

❷ BuSpO 2006: Markierung von Springern in der Spalte „Spr.“ (Artikel 9.3.01, 12.1.02, 12.1.03):

Die Springereintragungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Normale Springer: „X“
- U21/Juniorenspieler im Erwachsenenbereich: „J“
- Jugendspieler im Erwachsenenbereich: „G“
- Jugend/Schüler/Kinderspieler in älteren Nachwuchsligen: „J“
- Junioren/Jugend/Schülerspieler in jüngeren Nachwuchsligen: „H“

Nach wie vor gilt, dass die Coaches/Manager der jeweiligen Mannschaften die korrekte Eintragung der Springerkennzeichen auf dem Scoresheet überprüfen müssen (siehe Änderungsblatt 7).

❸ BuSpO 2006: Markierung von Ausländern in der Spalte „Ausl.“ (Artikel 9.1.01 und 10.2.01)

Bei der Eintragung von Ausländern auf dem Scoresheet sind nun vier Varianten möglich:

- B: Ausländer, der seit seinem 6. Lebensjahr ununterbrochen in Deutschland lebt
- C: Ausländer, der seit fünf Jahren ununterbrochen in Deutschland lebt
- D: Ausländer, der den Status „EU-Ausländer“ besitzt
- E: Ausländer, der keines der Kennzeichen B, C oder D besitzt

Das Kennzeichen „A“ für Deutsche darf nicht auf dem Scoresheet vermerkt werden, damit eingesetzte Ausländer leichter erkennbar sind.

Nach wie vor gilt, dass die Coaches/Manager der jeweiligen Mannschaften die korrekte Eintragung der Ausländerkennzeichen auf dem Scoresheet überprüfen müssen (siehe Änderungsblatt 7).

❹ ISF Regeln 2006-2009

In den Softballregeln wurden zahlreiche Änderungen und Klarstellungen vorgenommen. Für Scorer sind die folgenden Änderungen relevant:

- a. Designated Player (Regel 4 Abschnitt 5): Der DEFO („Defensive only“), der im Feld für den Designated Player spielt, heißt jetzt Flex-Player. Ansonsten bleibt die DP-Regel unverändert.
- b. Mercy-Rule (Regel 5 Abschnitt 5): Nach dem fünften Inning reicht nun bereits eine Führung von sieben Runs, um das Spiel vorzeitig zu beenden (statt früher zehn Runs). Unverändert bleiben die Regelungen für die Führung nach drei Innings (20 Runs) und vier Innings (15 Runs). Im Baseball bleibt es bei 20 bzw. 15 Runs nach drei bzw. vier Innings (nicht in BL und RL) und zehn Runs zwei Innings vor Schluss. Siehe dazu BuSpO 11.3.04 und BuSpO Anhang 20 (DVO BL und RL).
- c. Replacement Player (Regel 12 Abschnitt 2a Bemerkung): Alle Aktionen eines Replacement Players werden dem Replacement Player gutgeschrieben und nicht wie früher dem verletzten Spieler. Um die Aktionen korrekt zuzuordnen zu können, muss man Wechselzeitpunkt, Position und die benötigten Linien notieren. Allerdings gilt der Replacement Player nicht als Einwechslung, deshalb sollte man auf dem Scoresheet einen entsprechenden Vermerk machen.

I. Änderung der offiziellen Scoringregeln

Die offiziellen Scoringregeln der Major League Baseball wurden 2007 komplett überarbeitet. Die neuen und geänderten Regeln wurden vom Ausschuss Wettkampfsport des DBV für die Saison 2008 übernommen. Die Menge der echten Regeländerungen ist relativ gering, aber es wurden zahlreiche Kommentare und Klarstellungen in das Regelbuch aufgenommen. Die folgenden Änderungen gelten im Baseball- und Softball-Scoring (der neue Regeltext ist in Times gesetzt, neue Kommentare sind *kursiv*).

1. Neu: Definition "Normale Anstrengung" (Neu: Regel 2.00)

Der Begriff „Normale Anstrengung“ wird an zahlreichen Stellen in den Scoringregeln verwendet. In der Regel 2.00 des Regelbuchs (Definitionen) wurde nun definiert, was darunter zu verstehen ist.

Neue Regel/Kommentar:

NORMALE ANSTRENGUNG (Ordinary Effort) ist die Leistung, die ein Feldspieler mit durchschnittlichen Fähigkeiten auf einer bestimmten Position in einer bestimmten Liga oder einer Gruppe von Ligen vorweisen sollte, unter gebührender Berücksichtigung der Feldbeschaffenheit und der Wetterbedingungen.

Kommentar zu Regel 2.00 (Normale Anstrengung): Dieser Maßstab, auf den in den Offiziellen Scoringregeln (z. B. Regeln 10.05 a.(3), 10.05 a.(4), 10.05 a.(6), 10.05 b.(3) (Base Hits); 10.08 b. (Sacrifices); 10.12 a.(1) Kommentar, 10.12 d.(2) (Errors) und 10.13 a., 10.13 b. (Wild Pitches and Passed Balls)) und in den Offiziellen Baseballregeln (z. B. Regel 2.00 (Infield Fly)) mehrfach verwiesen wird, ist ein objektiver Maßstab hinsichtlich jedes einzelnen Feldspielers. Anders ausgedrückt: Selbst wenn ein Spieler seine bestmögliche Leistung erbringt, diese Leistung aber unter der Leistung liegt, die ein durchschnittlicher Feldspieler auf dieser Position in dieser Liga in dieser Situation erbracht hätte, dann sollte der Offizielle Scorer diesen Feldspieler mit einem Error belasten.

2. Neu: Festhalten der Zuschauerzahl (Neu: Regel 10.02 m.)

Es wurde eine neue Regel eingeführt, die fordert, dass im offiziellen Spielbericht die Zuschauerzahl angegeben wird. Der DBV hat allerdings noch nicht beschlossen, in welchen Ligen diese Regel anzuwenden ist.

Neue Regel/Kommentar:

10.02 Offizieller Spielbericht: Der offizielle Spielbericht, der vom Offiziellen Scorer angefertigt wird, muss der von der Liga vorgeschriebenen Form entsprechen und folgendes enthalten:

...

10.02 m. Offizielle Zuschauerzahl, wie von der Heimmannschaft bekannt gegeben.

3. Geändert: Behandlung von Errors bei RBI-Vergabe (Neu/Alt: Regel 10.04 a.)

Es wurde klargestellt, dass nur ein RBI vergeben wird, wenn der Punkt ohne Hilfe eines Errors erzielt wird.

Neue Regel/Kommentar:

10.04 a. Der Offizielle Scorer muss einem Schlagmann ein Run Batted In für jeden Punkt gutschreiben, der erzielt wird

(1) ohne Unterstützung durch einen Error und als Teil eines Spielzugs, der begonnen wird durch einen Safe Hit des Schlagmanns (inklusive eines Home Runs), Sacrifice Bunt, Sacrifice Fly, Innenfeld-Out oder Fielder's Choice des Schlagmannes, sofern nicht Regel 10.04 b. zur Anwendung kommt.

4. Geändert: Erweiterung der Regel zu spielbeendenden Hits (Neu: Regel 10.06 f., Alt: 10.07 f.)

Ein neuer Kommentar legt fest, dass dem Schlagmann auch dann ein zusätzliches Base angeschrieben werden kann, wenn der spielbeendende Punkt erzielt wird, bevor der Schlagmann das zusätzliche Base erreicht.

Neue Regel/Kommentar:

Kommentar zu Regel 10.06 f.: Der Offizielle Scorer muss dem Schlagmann ein Base gutschreiben, das er im normalen Spielverlauf berührt hat, auch wenn der spielentscheidende Punkt kurz zuvor im selben Spielzug erzielt wurde. Beispiel: Das Spiel steht unentschieden in der zweiten Hälfte des neunten Innings mit einem Läufer auf dem zweiten Base, und der Schlagmann schlägt einen Ball ins Außenfeld, der zu einem Base Hit wird. Der Läufer erzielt einen Punkt, nachdem der Schlagmann das erste Base erreicht hat und zum zweiten Base weitergelaufen ist, aber kurz bevor der laufende Schlagmann das zweite Base erreicht. Wenn der laufende Schlagmann das zweite Base erreicht, dann muss der Offizielle Scorer dem Schlagmann einen 2-Base-Hit gutschreiben.

5. Neu: Kommentar zur "Defensive Indifference" bei Stolen Bases (Neu: Regel 10.07 g.)

Ein neuer Kommentar erläutert, wann in Stolen Base-Situationen von einer Gleichgültigkeit der Feldmannschaft (Defensive Indifference) ausgegangen werden kann. Dadurch wird klargestellt, dass bei Steals mit Läufern auf dem ersten und dritten Base normalerweise ein Stolen Base vergeben wird.

Neue Regel/Kommentar:

Kommentar zu Regel 10.07 g.: Bei der Entscheidung, ob der Feldmannschaft das Vorrücken eines Läufers gleichgültig ist, muss der Scorer die Gesamtheit der Umstände berücksichtigen; einschließlich des Innings und des Spielstands; ob die Feldmannschaft den Läufer am Base gehalten hat; ob der Pitcher vor dem Vorrücken eines Läufers gegen diesen Pickoffs versucht hat; ob der Feldspieler, der normalerweise das vom Läufer angelaufene Base abdecken würde, versucht hat, das Base abzudecken; ob die Feldmannschaft ein berechtigtes strategisches Interesse hatte, den Läufer nicht am Vorrücken zu hindern oder ob die Feldmannschaft eventuell versucht hat, dem Läufer die Gutschrift eines Stolen Base zu verweigern.

Beispiel: Mit Läufern auf dem ersten und dritten Base sollte der Offizielle Scorer gewöhnlich ein Stolen Base vergeben, wenn der Läufer vom ersten Base zum zweiten Base vorrückt, falls die Feldmannschaft nach Auffassung des Scorers ein berechtigtes strategisches Interesse hatte, das Vorrücken des Läufers nicht zu verhindern - und zwar um zu vermeiden, dass der Läufer vom dritten Base auf den Wurf einen Punkt erzielt.

6. Geändert: Automatische Putouts (Neu: Regel 10.09 b. (7) und b. (8), Alt: Regel 10.10 b. (6) und b. (7))

Bei den automatischen Putouts für Catcher gibt es zwei Änderungen: Punkt (7) gilt nicht mehr nur für Bases-on-Balls sondern auch für Hit-by-Pitch und Catcher's Interference. Punkt (8) gilt nicht mehr nur für den Siegpunkt, sondern allgemein.

Neue Regel/Kommentar:

10.09. b. Der Offizielle Scorer muss dem Catcher ein automatisches Putout gutschreiben, wenn ein:

...

(7) Schlagmann out gegeben wird, weil er nach einem Base-on-Balls, einem Hit-by-Pitch oder einer Catcher's Interference das erste Base nicht berühren wollte.

(8) Läufer out gegeben wird, weil er sich weigerte, vom dritten Base zum Home Plate vorzurücken.

7. Geändert: Assistvergabe bei Appeals vom Pitcher ausgehend (Neu: Regel 10.10 a. (1), Alt: Regel 10.11)

Ein neuer Kommentar stellt klar, dass der Pitcher bei Appeals, die von ihm eingeleitet werden, auch ein Assist erhält. Bisher war laut Scoringbuch die Vergabe von Assists an Pitcher nicht zulässig.

Neue Regel/Kommentar:

Kommentar zu Regel 10.10 a.(1): Wenn ein Putout aus einem Appeal entsteht, das in einem laufenden Spielzug gemacht wird, dann muss der Offizielle Scorer jedem an dem Putout beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Spielers, der das Putout macht, einen Assist gutschreiben. Wenn ein Putout aus einem Appeal entsteht, das vom Pitcher durch einen Wurf zu einem Feldspieler eingeleitet wird, nachdem der vorherige Spielzug beendet wurde, dann muss der Offizielle Scorer dem Pitcher und nur dem Pitcher einen Assist gutschreiben.

Ab jetzt müssen alle Appeal Plays mit „AP“ gekennzeichnet werden, unabhängig davon, ob sie aus dem Spielverlauf entstehen oder vom Pitcher ausgehen.

8. Geändert: Erweiterte und neue Kommentare zur Errorvergabe (Neu: Regel 10.12 a., Alt: Regel 10.13)

Die Kommentare, die erläutern, in welchen Situationen Errors vergeben werden sollen, wurden deutlich erweitert. Dabei werden auch diverse Spezialfälle abgedeckt.

Neue Regel/Kommentar:

Kommentar zu Regel 10.12 a.(1): Das lediglich langsame Spielen eines Balles, das keinen eigentlichen Fehler beinhaltet, wird nicht als Error angesehen. Zum Beispiel: Der Offizielle Scorer darf einen Feldspieler nicht mit einem Error belasten, der einen geschlagenen Ball sauber aufnimmt, aber nicht rechtzeitig zum First Base wirft, um den Schlagmann auszumachen.

Es ist nicht notwendig, dass ein Feldspieler den Ball berührt, um mit einem Error belastet zu werden. Wenn ein auf den Boden geschlagener Ball durch die Beine eines Feldspielers rollt oder ein Fly Ball unberührt zu Boden fällt, muss der Offizielle Scorer den Feldspieler mit einem Error belasten, wenn der Scorer der Meinung ist, dass der Feldspieler den Ball mit normaler Anstrengung hätte spielen können.

Beispiel: Der Offizielle Scorer muss einen Innenfeldspieler mit einem Error belasten, wenn ein auf den Boden geschlagener Ball diesen Innenfeldspieler seitlich passiert, falls nach Einschätzung des Offiziellen Scorers ein Feldspieler auf dieser Position mit normaler Anstrengung in der Lage gewesen wäre, den Ball aufzunehmen und einen Läufer auszumachen. Der Offizielle Scorer muss einen Außenfeldspieler mit einem Error belasten, der einen in die Luft geschlagenen Ball fallen lässt, falls nach Einschätzung des Offiziellen Scorers ein Außenfeldspieler auf dieser Position mit normaler Anstrengung in der Lage gewesen wäre, den Ball zu fangen. Wenn ein Ball so hoch oder so tief oder so weit zur Seite geworfen wird oder den Boden berührt und ein Läufer ein Base erreicht, der durch einen guten Wurf out gemacht worden wäre, dann muss der Offizielle Scorer den Spieler, der den Wurf gemacht hat, mit einem Error belasten.

Der Offizielle Scorer darf Denkfehler und Fehleinschätzungen nicht als Error anschreiben, solange eine bestimmte Regel das nicht anders vorschreibt.

Ein Denkfehler eines Feldspielers, der zu einem fehlerhaften Spiel führt - z. B. das Werfen des Balles auf die Zuschauertribüne oder das Rollen des Balls zum Pitcher's Mound in der falschen Annahme, dass bereits drei Out erzielt wurden und dadurch einem oder mehreren Läufern das Vorrücken erlaubt - wird nicht als Denkfehler im Sinne dieser Regel betrachtet und der Offizielle Scorer muss den Feldspieler, der solch einen Fehler begeht, mit einem Error belasten.

Der Offizielle Scorer darf keinen Error anschreiben, wenn der Pitcher es versäumt, bei einem Spielzug das erste Base abzudecken und dadurch der laufende Schlagmann das erste Base sicher erreicht. Der Offizielle Scorer darf einen Feldspieler nicht mit einem Error belasten, der während eines Spielzugs an ein falsches Base wirft.

Der Offizielle Scorer muss einen Feldspieler mit einem Error belasten, der einen anderen Feldspieler dazu bringt, einen Ball falsch zu spielen - z. B. indem er den Ball aus dem Handschuh des anderen Feldspielers schlägt. Wenn der Offizielle Scorer bei solch einem Spielzug den behindernden Feldspieler mit einem Error belastet, dann darf der Offizielle Scorer den behinderten Feldspieler nicht mit einem Error belasten.

9. Geändert: Vorrücken von Läufern bei Dropped-Third-Strike (Neu: Regel 10.12 f. (2) und 10.13 Kommentar, Alt: 10.14 f. (2))

Es wurde klargestellt, dass Läufer, die vorrücken, während der Schlagmann nach einem nicht gefangenen dritten Strike ausgemacht wird, durch FC vorrücken und nicht durch WP/PB. Auch rücken Läufer grundsätzlich mit FC vor, wenn statt des Schlagmanns ein Läufer ausgemacht wird.

Neue Regel/Kommentar:

10.12. f. (2) Wenn der Catcher den Ball nach einem Wild Pitch oder Passed Ball zum dritten Strike wieder aufnimmt und den laufenden Schlagmann mit dem Ball berührt oder den laufenden Schlagmann am ersten Base auswirft, aber ein oder mehrere andere Läufer vorrücken können, muss der Offizielle Scorer das Strikeout, das Putout und eventuell die Assists anschreiben und der oder die Läufer rücken durch eine Fielder's Choice vor.

...

Kommentar zu Regel 10.13: Der Offizielle Scorer darf keinen Wild Pitch oder Passed Ball anschreiben, wenn die Feldmannschaft ein Out erzielt, bevor die Läufer vorrücken.

Beispiel: Wenn ein Pitch den Boden berührt und vom Catcher nicht gefangen werden kann, während ein Läufer auf dem ersten Base steht, aber der Catcher den Ball rechtzeitig aufnimmt und ans zweite Base wirft und den Läufer dort out macht, dann darf der Offizielle Scorer den Pitcher nicht mit einem Wild Pitch belasten. Der Offizielle Scorer muss das Vorrücken weiterer Läufer während des Spielzugs als Fielder's Choice anschreiben.

Beispiel: Wenn ein Catcher einen Pitch fallen lässt, während ein Läufer auf dem ersten Base steht, aber der Catcher den Ball rechtzeitig aufnimmt und ans zweite Base wirft und den Läufer dort out macht, dann darf der Offizielle Scorer den Catcher nicht mit einem Passed Ball belasten. Der Offizielle Scorer muss das Vorrücken weiterer Läufer während des Spielzugs als Fielder's Choice anschreiben.

10. Neu: Beispiele zur ER-Bestimmung, Behandlung von CI im fiktiven Spiel (Neu: Regel 10.16 a., Alt: Regel 10.18 a.)

Die neuen Regeln legen fest, dass eine Catcher's Interference im fiktiven Spiel nicht als defensive Möglichkeit behandelt wird. Weil der Schlagmann seinen Durchgang am Schlag ja nicht beendet hat, ist es nicht bekannt, ob er ausgemacht worden wäre oder nicht. Deshalb wird dieser Schlagmann im fiktiven Spiel komplett ignoriert (siehe Beispiel 4 unten). Auch Läufer, die durch die Catcher's Interference des Schlagmanns vorrücken, tun dies im fiktiven Spiel nicht, sondern bleiben auf ihren Bases stehen. Zur RBI-Vergabe bei Catcher's Interference siehe auch Punkt 16 weiter unten).

Neue Regel/Kommentar:

Kommentar zu Regel 10.16 a.: Es folgen einige Beispiele für Earned Runs, die einem Pitcher angelastet werden:

Beispiel 1: Peter pitcht und macht Andreas und Bernd aus, die ersten beiden Schlagmänner in einem Inning. Christoph erreicht das erste Base durch den Error eines Feldspielers. Dirk schlägt einen Home Run. Ernst schlägt einen Home Run. Peter macht Frank aus und beendet das Inning. Drei Punkte wurden erzielt, aber Peter werden keine Earned Runs angelastet, weil Christoph das dritte Out gewesen wäre, wenn das Inning ohne den Error rekonstruiert wird.

Beispiel 2: Peter pitcht und macht Andreas out. Bernd schlägt einen 3-Base-Hit. Während er gegen Christoph pitcht, wirft Peter einen Wild Pitch, der es Bernd erlaubt, einen Punkt zu erzielen. Peter macht Dirk und Ernst aus. Ein Punkt wurde erzielt, der Peter als Earned Run angelastet wird, denn Wild Pitches tragen zu Earned Runs bei.

Wenn in einem Inning ein Schlagmann durch eine Catcher's Interference das erste Base erreicht, dann zählt dieser Schlagmann nicht als Earned Run, falls er später einen Punkt erzielen sollte. Der Offizielle Scorer darf allerdings nicht annehmen, dass der Schlagmann ohne die Behinderung des Catchers out gemacht worden wäre (im Gegensatz zu Situationen, in denen ein laufender Schlagmann das erste Base durch das fehlerhafte Spiel eines Feldspielers erreicht, das mit einem Error belastet wird). Weil der Schlagmann keine Chance hatte, seinen Schlagdurchgang zu beenden, ist es nicht bekannt, wie es dem Schlagmann ohne die Behinderung des Catchers ergangen wäre. Man vergleiche die folgenden Beispiele:

Beispiel 3: Bei zwei Out erreicht Andreas das erste Base durch einen Error des Short Stop, der einen auf den Boden geschlagenen Ball fehlerhaft spielt. Bernd schlägt einen Home Run. Christoph erhält ein Strikeout. Zwei Punkte wurden erzielt, aber keiner ist ein Earned Run, weil Andreas' At Bat das dritte Out des Innings gewesen wäre, wenn das Inning ohne den Error rekonstruiert wird.

Beispiel 4: Bei zwei Out erreicht Andreas das erste Base durch eine Catcher's Interference. Bernd schlägt einen Home Run. Christoph erhält ein Strikeout. Zwei Punkte wurden erzielt, aber nur einer ist ein Earned Run (Bernds), weil der Offizielle Scorer nicht annehmen kann, dass Andreas ohne die Behinderung des Catchers out gemacht worden und das Inning beendet gewesen wäre.

11. Geändert: Win/Loss-Vergabe (Neu: Regel 10.17, Alt: Regel 10.19)

Die Win/Loss-Regel wurde komplett neu formuliert, die Win/Loss-Vergabe wird aber im Prinzip genauso gehandhabt wie früher. Es wurden diverse Hilfestellungen formuliert für die Win-Vergabe an Einwechselfitcher. Zu den Auswirkungen auf das Scoring in deutschen Ligen siehe auch Punkt 14 weiter unten.

Neue Regel/Kommentar:

10.17 Winning und Losing Pitcher

a. Der Offizielle Scorer muss das gewonnene Spiel dem Pitcher gutschreiben, dessen Mannschaft in Führung geht, während er als Pitcher im Spiel ist oder wenn er ausgewechselt wird, als seine Mannschaft in der Offensive ist und in diesem Inning die Führung erobert und diese Führung auch nicht mehr abgibt, es sei denn

(1) der Pitcher ist der Starting Pitcher und Regel 10.17 b. kommt zur Anwendung, oder

(2) Regel 10.17 c. kommt zur Anwendung.

Kommentar zu Regel 10.17 a.: Jedes Mal, wenn der Spielstand unentschieden ist, beginnt ein neuer Wettbewerb in Bezug auf das gewonnene Spiel. Wenn die gegnerische Mannschaft in Führung geht, werden alle Pitcher, die bis zu diesem Zeitpunkt im Einsatz waren und die bereits ausgewechselt sind, von der Vergabe des gewonnenen Spiels ausgeschlossen. Wenn der Pitcher, gegen den die Gegenmannschaft die Führung erobert hat, zu werfen fortfährt, bis seine Mannschaft die Führung zurückerobert und sie diese Führung bis zum Ende des Spiels nicht mehr abgibt, wird diesem Pitcher das gewonnene Spiel gutgeschrieben.

b. Falls der Pitcher, dessen Team in Führung geht, während er als Pitcher im Spiel ist oder wenn er ausgewechselt wird, als seine Mannschaft in der Offensive ist und in diesem Inning die Führung erobert und diese Führung auch nicht mehr abgibt, der Starting Pitcher ist und nicht komplette

(1) fünf Innings gepitcht hat, in einem Spiel, das sechs oder mehr Innings in der Defensive dauert; oder¹

(2) vier Innings gepitcht hat, in einem Spiel, das fünf Innings in der Defensive dauert,¹

dann muss der Scorer das gewonnene Spiel dem Einwechselfitcher gutschreiben, falls es nur einen Einwechselfitcher gibt, oder dem Einwechselfitcher, der nach Meinung des Offiziellen Scorers am effektivsten war, falls es mehr als einen Einwechselfitcher gibt.

Kommentar zu Regel 10.17 b.: Die Intention der Regel 10.17 b. ist, dass ein Einwechselfitcher mindestens ein komplettes Inning pitcht oder pitcht, wenn ein entscheidendes Out gemacht wird gemessen an der Spielsituation (inklusive des Spielstandes), damit er das gewonnene Spiel gutgeschrieben bekommt. Falls der erste Einwechselfitcher effektiv pitcht, sollte der Scorer diesem Pitcher nicht automatisch ein gewonnenes Spiel gutschreiben, denn die Regel besagt, dass das gewonnene Spiel dem Pitcher gutgeschrieben wird, der am effektivsten war und ein nachfolgender Einwechselfitcher war möglicherweise am effektivsten. Der Offizielle Scorer sollte bei der Bestimmung, welcher Einwechselfitcher der effektivste war, die Anzahl der Runs, der Earned Runs und der auf Base gelassenen Läufer eines jeden Einwechselfitchers und die Situation des Spiels während der Einwechselfitcher im Spiel war, berücksichtigen. Falls zwei oder mehr Einwechselfitcher gleich effektiv waren, sollte der Scorer dem Pitcher das gewonnene Spiel gutschreiben, der früher im Einsatz war.

c. Der Offizielle Scorer darf einem Einwechselfitcher, der ineffektiv und nur kurz im Spiel ist, kein gewonnenes Spiel gutschreiben, wenn wenigstens ein nachfolgender Einwechselfitcher effektiv pitcht und dabei hilft, die Führung seiner Mannschaft zu erhalten. In solch einem Fall muss der Offizielle Scorer das gewonnene Spiel dem Einwechselfitcher gutschreiben, der nach Meinung des Offiziellen Scorers am effektivsten war.

¹ Achtung: Diese Regel gilt nur für Spiele, die auf neun Innings angesetzt sind.

Kommentar zu Regel 10.17 c.: Generell sollte der Scorer, muss dies aber nicht zwingend, den Einsatz eines Einwechselfitchers als uneffektiv und kurz ansehen, falls solch ein Einwechselfitcher weniger als ein Inning pitcht und zwei oder mehr Earned Runs zulässt (auch wenn diese Runs einem vorherigen Pitcher angeschrieben werden). Regel 10.17 b. Anmerkung gibt Hinweise bei der Auswahl des Winning Pitchers aus mehreren aufeinander folgenden Einwechselfitchern.

d. Ein verlorenes Spiel wird dem Pitcher angeschrieben, der für den Run verantwortlich ist, der der siegreichen Mannschaft eine Führung verschafft, die die siegreiche Mannschaft nicht mehr abgibt.

Kommentar zu Regel 10.17 d.: Jedes Mal, wenn der Spielstand unentschieden ist, beginnt ein neuer Wettbewerb in Bezug auf das verlorene Spiel.

12. Neu: Win/Loss-Vergabe bei All-Star-Games (Neu: Regel 10.17 e.)

Eine neue Regel legt fest, wie bei besonderen Spielen, z. B. einem All-Star-Game, die Win-Vergabe erfolgen soll.

Neue Regel/Kommentar:

10.17 e. Eine Liga kann bestimmen, dass für ein Spiel, das kein Meisterschaftsspiel ist (z. B. das Major League All-Star Game) die Regeln 10.17 a. und 10.17 b. nicht gelten. In solchen Spielen muss der Offizielle Scorer dem Pitcher ein gewonnenes Spiel gutschreiben, dessen Mannschaft in Führung geht, während er als Pitcher im Spiel ist oder wenn er ausgewechselt wird, als seine Mannschaft in der Offensive ist und in diesem Inning die Führung erobert und diese Führung auch nicht mehr abgibt, es sei denn dieser Pitcher wird wegen einer schlechten Leistung ausgewechselt, nachdem die siegreiche Mannschaft eine dominierende Führung erlangt und der Offizielle Scorer zu dem Schluss kommt, dass ein nachfolgender Pitcher es verdient hat, das gewonnene Spiel gutgeschrieben zu bekommen.

13. Geändert: Save-Vergabe (Neu: Regel 10.19, Alt: Regel 10.20)

Die Regel für die Save-Vergabe wurde an zwei Stellen geändert. Zum einen muss ein Einwechselfitcher jetzt mindestens $\frac{1}{2}$ Inning gepitcht haben, um sich für einen Save zu qualifizieren. Zum anderen wurde für Pitcher die mindestens drei Innings gepitcht haben, die Forderung nach Effektivität gestrichen.

Neue Regel/Kommentar:

10.19 Saves für Einwechselfitcher: Ein Save ist eine Statistik, die einem Einwechselfitcher gutgeschrieben wird, gemäß der folgenden Regel 10.19.

Der Offizielle Scorer muss einem Pitcher einen Save gutschreiben, wenn dieser Pitcher jede der folgenden vier Bedingungen erfüllt:

- a. Er ist der letzte Pitcher, der für die siegreiche Mannschaft im Einsatz war.
- b. Er ist nicht der Winning Pitcher.
- c. Er bekommt mindestens $\frac{1}{3}$ Inning pitched gutgeschrieben.
- d. Er erfüllt eine der folgenden Bedingungen:
 - (1) Er kommt ins Spiel mit einer Führung von drei Punkten oder weniger und pitcht mindestens ein Inning.
 - (2) Er kommt ins Spiel, unabhängig vom Count, wenn der Spieler, der den Ausgleich erzielen könnte, auf Base steht, am Schlagmal steht oder On Deck ist (d. h. wenn der potentielle Ausgleichspunkt entweder schon auf Base steht oder einer der beiden ersten Schlagmänner ist, gegen die der Pitcher wirft).
 - (3) Er pitcht mindestens drei Innings.

II. Neue Regelinterpretationen und –ergänzungen im Bereich des DBV

Weiterhin müssen die folgenden Regelinterpretationen und -ergänzungen beachtet werden, die vom Ausschuss Wettkampfsport im Dezember 2007 verabschiedet wurden.

14. Win- und Save-Vergabe bei Spielen, die auf weniger als neun Innings angesetzt sind

In einem Spiel, das auf sieben Innings angesetzt ist, muss der Starting Pitcher mindestens vier Innings pitchten, um sich für den Win zu qualifizieren. In einem Spiel, das auf fünf Innings angesetzt ist, muss der Starting Pitcher mindestens drei Innings pitchten, um sich für den Win zu qualifizieren.

In einem Spiel, das auf sieben oder weniger Innings angesetzt ist, muss ein Einwechselfitcher mindestens zwei Innings pitchten, um sich für den Save gemäß Regel 10.19 d. (3) zu qualifizieren.

Sonderregeln für Spiele, die aufgrund einer Mercy-Rule oder einer Zeitbegrenzung früher abgebrochen werden, gibt es nicht mehr. Die Mindestanzahl von Innings richtet sich immer nach der Anzahl der angesetzten Innings und nicht nach der tatsächlichen Länge des Spiels. Endet das Spiel bevor die Mindestanzahl von Innings für den Starting Pitcher erreicht ist, dann kann der Starting Pitcher nur dann den Win bekommen, wenn er das ganze Spiel gepitcht hat. Ansonsten muss der Win an einen Einwechselfitcher vergeben werden.

15. Vorrücken von Läufern bei einem fallen gelassenen Infield Fly

Rücken Läufer vor, weil ein Infield Fly fallen gelassen wurde, dann muss dies mit e.. notiert werden und nicht mit X.. Das dritte Beispiel in Kapitel 3.3 des Scoringbuchs ist nicht korrekt.

16. Vorrücken von Läufern und RBI-Vergabe bei einer Catcher's Interference

Bei einer Catcher's Interference rücken Läufer immer durch X.. vor und es wird immer ein RBI vergeben. Die im Scoringbuch Kapitel 3.10 und 3.15 enthaltene Interpretation, dass bei zwei Aus die Läufer mit (E2) vorrücken und keine RBIs vergeben werden, ist durch Regel 10.04 nicht gedeckt und daher nicht korrekt.

17. Errors in Dropped-Third-Strike-Situationen

Wird ein dritter Strike fallen gelassen und hat die Feldmannschaft anschließend die Möglichkeit, den Schlagmann mit normaler Anstrengung am ersten Base auszumachen, schafft dies aber wegen eines Fehlers im Feldspiel nicht, dann erreicht der Schlagmann das erste Base z. B. mit K E2 oder K 2-E3 und nicht mit K WP oder K PB. Beispiel e) im Kapitel 3.4 des Scoringbuchs ist nicht korrekt.

18. Ligenabhängiges Scoring

Die neue Definition zur "Normalen Anstrengung" (siehe Punkt 1. weiter oben) fordert, dass auch die Liga bei Entscheidungen über Hits und Errors berücksichtigt werden soll. Allerdings sollte der Scorer seine Anforderungen für schwächere Ligen nur geringfügig absenken und auch dort für schwaches Feldspiel konsequent Errors vergeben. Würde man in schwächeren Ligen sehr wenige Errors verteilen, so würde ein Spieler, der sich über die Jahre verbessert und in höhere Ligen aufsteigt, keine Verbesserung seiner Fielding-Statistik erkennen.

19. Verhalten des Scorers

Die folgenden Verhaltensmaßregeln sind zu beachten:

- Der Scorer soll allen am Spiel beteiligten Parteien - also den Schiedsrichtern und den Managern/Coaches der beiden Mannschaften, bei Turnieren auch dem Technischen Kommissar - jederzeit auf Anfrage den Spielstand und die Anzahl der Aus nennen und sonstige für den Spielablauf nötige Informationen bereitstellen.
- Der Scorer darf grundsätzlich nur dem Schiedsrichter Auskunft geben (und auch nur auf dessen Anfrage), wer der nächste Schlagmann ist. Anfragen von Managern/Coaches/Spielern sind vom Scorer zu ignorieren. Dies sollte vor Spielbeginn den Managern/Coaches beider Mannschaften bekannt gegeben werden. Begründung: Der Scorer darf sich auf keinen Fall dem Verdacht aussetzen, eine Mannschaft bei der Vermeidung einer falschen Schlagreihenfolge zu unterstützen und sie dadurch vor einem Appeal der gegnerischen Mannschaft zu schützen. Daher sollte der Scorer niemals Kommentare zur korrekten Schlagreihenfolge abgeben. Erst recht darf der Scorer niemanden darauf hinweisen, wenn eine Mannschaft seine Schlagreihenfolge nicht einhält (siehe Regel 10.01 b.(4)). Das Scoresheet darf allerdings jederzeit von den Managern/Coaches der beiden Mannschaften eingesehen werden.

- Der Scorer muss sofort die Schiedsrichter informieren, wenn die Feldmannschaft das Feld verlässt, bevor drei Aus erzielt wurden (siehe Regel 10.01 b.(2)). Der Scorer muss die Schiedsrichter auch dann informieren, wenn die Mannschaften nicht wechseln, obwohl bereits drei Aus erzielt wurden.
- Der Scorer muss sofort die Schiedsrichter informieren, wenn das Spiel aufgrund einer Mercy-Rule zu beenden ist. Auch beim Erreichen einer Zeitbegrenzung sollte der Scorer die Schiedsrichter informieren (die Verantwortung für die Zeitmessung liegt allerdings bei den Schiedsrichtern).
- Fehlerhafte und unvollständige Lineups sollten vom Scorer vor Spielbeginn mit Bitte um Korrektur zurückgegeben werden. Dies ist der Fall bei fehlenden Eintragungen (z. B. Rückennummern oder Passnummern) oder offensichtlich falschen Einträgen (z. B. doppelte Positionsnummern). Zu Springer- und Ausländerkennzeichnungen darf sich der Scorer nicht äußern, weil diese für Proteste relevant sein können.
- Spielerwechsel sind vom Scorer so zu notieren, wie sie angesagt werden. Der Scorer darf nicht auf fehlerhafte Wechsel hinweisen, um sich auch hier nicht dem Verdacht auszusetzen, eine Mannschaft vor einem Regelverstoß und einem Protest zu schützen.

20. Aus eines stehlenden Läufers bei Behinderung des Catchers durch den Schlagmann

Gemäß Regel 7.09 d. kann ein Läufer ausgegeben werden, wenn dieser versucht, ein Base zu stehlen und der Schlagmann, der bereits Aus gemacht wurde (z. B. durch ein Strikeout) den Catcher beim Wurf behindert. In diesem Fall ist der Läufer aus mit DP OBR 2-.. und das Putout erhält der Spieler, der das Base bewacht, das vom stehlenden Läufer angelaufen wurde. Der Läufer wird nicht mit einem Caught Stealing belastet, weil nicht klar ist, ob er auch ohne Behinderung ausgemacht worden wäre.

21. Wenn Spieler in einem Spiel mehrmals zum Pitchen kommen

Im deutschen Spielbetrieb kommt es öfter vor, dass ein Pitcher, der den Mound verlässt, nicht ausgewechselt wird, sondern auf einer anderen Position weiterspielt und später noch einmal als Pitcher eingesetzt wird. Für die Vergabe von Wins und Earned Runs sind die folgenden Regelungen zu beachten:

- Wechselt ein Pitcher auf eine andere Feldposition und kehrt im selben Inning zurück auf die Pitchingposition, dann werden die Earned Runs während des zweiten Einsatzes wie für einen komplett neuen Pitcher berechnet. Dem Pitcher werden keine nicht genutzten defensiven Möglichkeiten aus seinem ersten Einsatz angerechnet, d. h. bei der Berechnung der Earned Runs wird die tatsächliche Anzahl der Aus bei seiner Einwechslung berücksichtigt.
- Wechselt ein Starting Pitcher auf eine andere Feldposition bevor er die Mindestanzahl von Innings erreicht hat, dann kann er als Starting Pitcher keinen Win erhalten, auch wenn er später weiter pitcht und durch die Summe der beiden Einsätze die Mindestanzahl von Innings erreicht. Um sich als Starting Pitcher für einen Win zu qualifizieren, muss der Starting Pitcher die benötigten Innings ununterbrochen ab Spielbeginn leisten. Der Pitcher kann sich jedoch als Einwechslerpitcher für einen Win qualifizieren, gemäß der Bestimmungen in Regel 10.17. Erhält ein Starting Pitcher einen Win, der auf eine andere Feldposition wechselt und anschließend weiter pitcht und das Spiel beendet, dann kann er nicht zusätzlich noch einen Save erhalten (siehe Regel 10.19 b.).

22. Wenn ein Schlagmann auf dem Weg zum ersten Base behindert wird

Wenn ein Schlagmann auf dem Weg zum ersten Base behindert wird (Obstruction), dann wird dies gemäß Regel 10.12 c. und Kapitel 3.25 im Scoringbuch mit E.. gescort. Aus der Notation ist aber nicht ersichtlich, dass es sich um eine Obstruction handelt, bei der kein At Bat für den Schlagmann vergeben wird. Weil diese Situation äußerst selten vorkommt, gibt es im DBV-Scoringsystem aber keine eigene Abkürzung für Obstruction. Deshalb soll diese Situation als E..* gescort werden und am Scoresheetrand muss vermerkt werden, dass es sich um eine Obstruction handelt.