

## **Teil 2: Mechanics**

### **2-Mann-System** **3-Mann-System**

Das offizielle System des  
Deutschen Baseball und Softball Verbandes (DBV) im Baseball

9. Auflage Januar 2024

**Alle Rechte vorbehalten. © 2024 Christian Posny.** Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung als Ganzes oder in Teilen außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeisung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bitte fördere den Baseball, unseren Verband und das Schiedsrichterwesen, indem du dieses Buch nur im Original erwirbst. Illegale Kopien gefährden dies und entmutigen uns, dieses Buch ständig aktuell zu halten. Vielen Dank!

**Inhalt**

<b>1.</b>	<b>Vorwort</b> .....	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>2-Mann-System</b> .....	<b>5</b>
2.1	Startpositionen .....	5
	2.1.1 Grundaufstellung #1 .....	6
	2.1.2 Grundaufstellung #2 .....	7
	2.1.3 Grundaufstellung #3 .....	8
2.2	Bewegungsabläufe 2-Mann-System .....	9
	2.2.1 Infield .....	9
	2.2.2 Outfield.....	9
2.3	Situation: #1 .....	10
	2.3.1 Keine Runner.....	10
2.4	Situation: #2 .....	14
	2.4.1 Runner: R1 .....	14
	2.4.2 Runner: R1, R3.....	18
2.5	Situation: #3 .....	21
	2.5.1 Runner: R2 .....	21
	2.5.2 Runner: R3 .....	24
	2.5.3 Runner: R1, R2.....	27
	2.5.4 Runner: R2, R3.....	31
	2.5.5 Runner: R1, R2, R3 .....	34
2.6	Pre Game Checkliste (2-Mann-System) .....	37
<b>3.</b>	<b>3-Mann-System</b> .....	<b>39</b>
3.1	Startpositionen .....	39
	3.1.1 Grundaufstellung #1 .....	40
	3.1.2 Grundaufstellung #2 .....	41
	3.1.3 Grundaufstellung #3 .....	42
3.2	Outfield.....	43
3.3	Rotate und Slide.....	43
3.4	Bewegungsabläufe 3-Mann-System .....	44
3.5	Situation: #1 .....	45
	3.5.1 keine Runner .....	45
	3.5.2 Runner: R3 .....	48
3.6	Situation: #2 .....	50
	3.6.1 Runner: R2 .....	50
	3.6.2 Runner: R2, R3.....	53
3.7	Situation: #3 .....	56
	3.7.1 Runner: R1 .....	56
	3.7.2 Runner: R1, R2.....	59
	3.7.3 Runner: R1, R2, R3 .....	62
	3.7.4 Runner: R1, R3.....	64
3.8	Pre Game Checkliste (3-Mann-System) .....	66
<b>4.</b>	<b>Literatur-Verzeichnis</b> .....	<b>68</b>

## Abkürzungen

PU, U1, U3	Plate Umpire, 1st Base Umpire, 3rd Base Umpire
BU	Base Umpire (entspricht U1 im 2-Mann-System)
BB	Base-Berührung
LF, CF, RF	Leftfielder, Centerfielder, Rightfielder
BR	Batter-Runner
R1, R2, R3	Runner von First Base, Second Base, Third Base
1 <sup>st</sup> , 2 <sup>nd</sup> , 3 <sup>rd</sup> , HP	First Base, Second Base, Third Base, Home Plate
F&F	Fair Ball & Foul Ball
TB	Trouble Ball (siehe Kapitel Trouble Balls)
ST	Swipe Tag
PO	Pick Off
TU	Tag Up
DP	Double Play (2-1-DP: erst 2 <sup>nd</sup> dann 3 <sup>rd</sup> ; 3-2-DP: erst 3 <sup>rd</sup> dann 2 <sup>nd</sup> )
CH / BH	Clean Hit (Base Hit in das Outfield, kein Trouble Ball)
2MS, 3MS	2-Mann-System, 3-Mann-System

**2MS**

Teile dieses Lehrbuchs, die sich speziell auf ein bestimmtes System beziehen (2-Mann-System bzw. 3-Mann-System), sind eingerückt dargestellt und mit dem Symbol 2MS bzw. 3MS versehen.

**3MS**

Weitere Inhalte findest Du hier:

<http://www.posny.de> > Lehrbuch

Im Lehrbuch findest Du auch alle Inhalte zum Regelwissen und weitere Informationen zur praktischen Arbeit auf dem Baseballfeld.



„Für Selina und Leandra.“

## 1. Vorwort

Diese Sammlung wurde als Lehrbuch für die Schiedsrichter-Lehrgänge Baseball im Deutschen Baseball und Softball Verband (DBV) verfasst. Es soll sowohl den Unterricht zum Erlernen des 2-Mann-Systems und 3-Mann-Systems begleiten als auch als Nachschlagewerk und Unterlage für die Team-Besprechung vor jedem Spiel dienen.

Dieser Teil des Lehrbuchs stellt die offizielle Version der 2- und 3-Mann-Systeme im DBV dar. Es mag durchaus Abwandlungen und Freiräume für Diskussionen geben. Aber im Hinblick auf die Arbeit mit nicht bekannten Schiedsrichterkollegen, auf eine Leistungsbewertung durch DBV-Ausbilder und auf internationale Schiedsrichtereinsätze stellt dieses Lehrbuch die bindende Version dar.

Diese Bewegungsabläufe der Schiedsrichter (Mechanics) gelten ausschließlich für den Bereich Baseball.

Dem 2-Mann-System kommt im deutschen Baseball-Spielbetrieb die größte Bedeutung zu, denn bei über 90 Prozent der Spiele werden nur zwei Schiedsrichter eingeteilt. Die Gründe hierfür liegen sowohl in der knappen Schiedsrichterzahl als auch bei den Kosten, die ein dritter (oder vierter) Schiedsrichter für die Vereine mit sich bringt. Das 2-Mann-System ist daher die Grundlage, die jeder Schiedsrichter beherrschen muss. Außerdem setzen sowohl das 3-Mann-System als auch das 4-Mann-System diese Kenntnisse voraus. Deshalb raten die Schiedsrichterausbilder unbedingt, zunächst das 2-Mann-System zu erlernen und ausreichend in der Praxis zu festigen.

Wenn du das 2-Mann-System in der Praxis mit seinen Besonderheiten beherrschst, dann sollte dir der Zugang zu den folgenden 3- und 4-Mann-Systemen leichter fallen. Im Abschnitt des 3-Mann-Systems wird die Beherrschung des 2-Mann-Systems also vorausgesetzt, an einigen Stellen wird auch in diesem Lehrbuch darauf verwiesen.

Dieses Lehrbuch ist so aufgebaut, dass zunächst die Grundlagen betrachtet werden, die für alle Mechanic-Systeme von Bedeutung sind. Trotzdem sind hier auch schon Teile eingebunden und markiert, die nur speziell eines der Systeme betreffen. Danach folgt eine detaillierte Analyse von möglichen Spielsituationen nach 2- und 3-Mann-System getrennt. Jeweils am Ende dieser Kapitel finden sich Checklisten, die jede Schiedsrichter-Crew vor jedem Spiel gemeinsam durchgehen sollte.

So sehr ein Schiedsrichter die Mechanics aber auch studiert, wird er feststellen: Erst mit der richtigen Kommunikation der Schiedsrichter untereinander – Blickkontakt, verbal und/oder durch Zeichen – kann ein solches System gelingen und seinen Zweck erfüllen, nämlich stets die beste Position zu finden, um über einen Spielzug entscheiden zu können. Und das erfordert viel praktische Übung.

Für Schiedsrichter-Ausbilder des DBV werden begleitende Materialien angeboten. Hast du Anregungen oder Kritik zu diesem Lehrbuch, schreibe mir doch einfach eine Email: [lehrbuch@posny.de](mailto:lehrbuch@posny.de)

Viel Spaß und Erfolg!

Christian Posny

Düsseldorf im Dezember 2023

*Besonderer Dank geht an meine Kollegen und Freunde Christian Pape, Martin Weber und Jens Wolfhagen, die auch für die Fotos in diesem Lehrbuch am Rande der Deutschen Meisterschaft 2003 in Paderborn vor der Kamera standen. Jens Wolfhagen danke ich außerdem für das Korrekturlesen.*

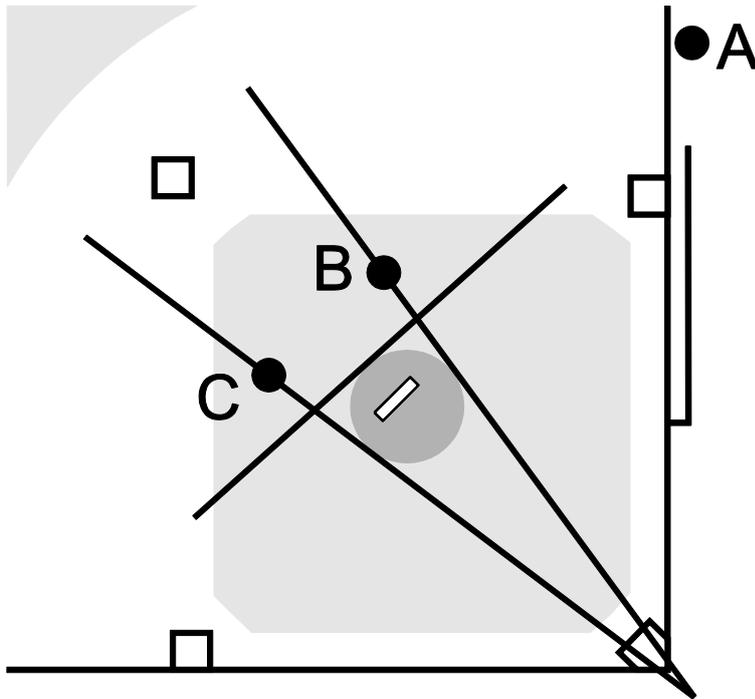
## 2. 2-Mann-System

### 2.1 Startpositionen

Für die Startposition der Schiedsrichter im 2-Mann-System zu Beginn jeden Pitches gilt:

**PU** steht immer hinter dem Catcher an der Home Plate, da mit jedem Pitch seine Hauptaufgabe zunächst darin besteht, über „Ball“ und „Strike“ zu entscheiden.

**BU** steht entweder außerhalb des Feldes an der First-Base-Foul-Line (A) oder im Infield auf der First-Base-Seite (B) bzw. auf der Third-Base-Seite (C):

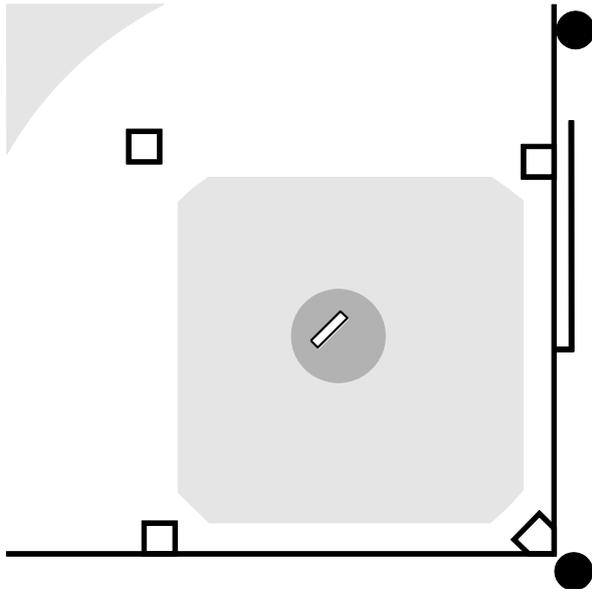


Zeichnung 1 - 2MS: Übersicht Grundaufstellungen

- A** Knapp neben der First-Base-Foul-Line auf Foul Territory und ca. 5 bis 7 Meter hinter 1st Base – der First Baseman muss aber stets vor Dir sein – spielt er „tief“ stehst Du auch tiefer mit ca. 1-2 Meter Abstand zum First Baseman.
- B** Auf der First-Base-Seite des Infields, ca. 3 bis 4 Meter hinter dem Pitcher's Mound.
- C** Auf der Third-Base-Seite des Infields, ca. 3 bis 4 Meter hinter dem Pitcher's Mound.

Im 2-Mann-System gibt es drei Grundaufstellungen der Schiedsrichter, von denen immer eine zu Beginn jedes Pitches von den Schiedsrichtern eingenommen wird. Diese Grundaufstellungen werden im Folgenden mit #1, #2 und #3 beschrieben.

### 2.1.1 Grundaufstellung #1



Zeichnung 2 - 2MS, Grundaufstellung #1

#### Situationen

- keine Runner

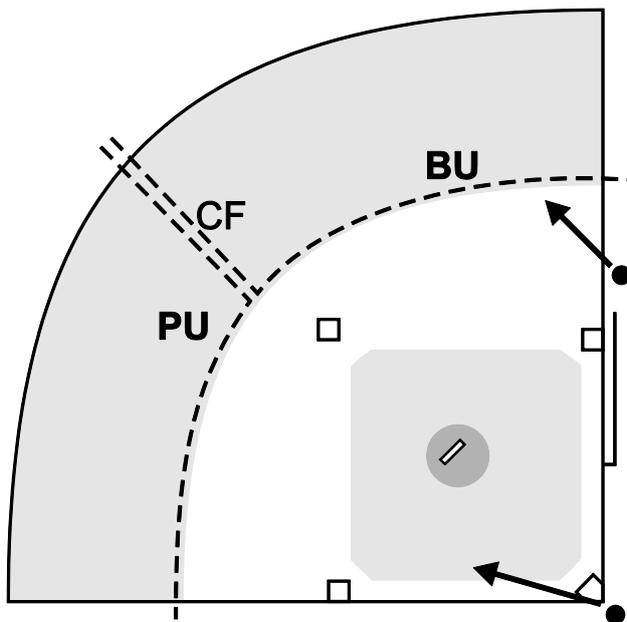
#### Positionen

PU Hinter HP

BU Position A

#### Merke

Keine Runner auf den Bases, kein Umpire im Infield.



Zeichnung 3 - 2MS, Grundaufstellung #1, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

**BU** ist zuständig für den Bereich zwischen CF (Bälle, die auf den CF zugehen) und der First-Base-Foul-Line. BU geht nur bei einem Trouble Ball (TB) ins Outfield.

**PU** ist verantwortlich für alle Bälle im Raum zwischen CF (Bälle, die rechts vom CF sind) und der Third-Base-Foul-Line. PU geht bei einem Trouble Ball (TB) ins Infield Richtung Outfield.

#### Die Bewegung von BU entscheidet, wer einen Ball im Outfield abdeckt:

**a)** Geht BU mit dem Schlag ins Outfield (kehrt dem Infield den Rücken zu), ist PU alleine für den Batter-Runner zuständig an allen Bases. Dies tut PU am besten, indem er sich zum Pitcher's Mound begibt, um in gleicher Nähe zu allen Bases zu sein.

**b)** Geht dagegen BU mit dem Schlag ins Infield (Pivot), dann ist PU für den geschlagenen Ball zuständig! Dazu begibt sich PU Richtung Ball ins Infield, um einen guten Winkel zu erhalten; PU ist nur für Spielzüge an Home Plate zuständig.

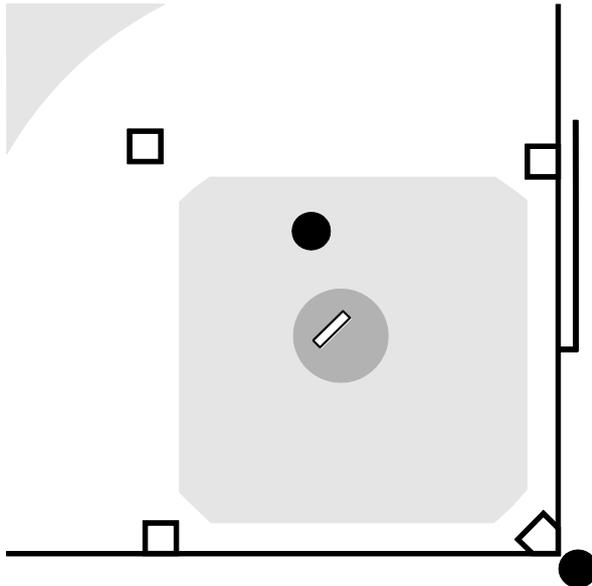
#### Fair Balls / Foul Balls

**PU** entscheidet über die Foul Line zwischen Home Plate bis Vorderkante der 1st Base und über die gesamte 3rd-Base-Foul-Line.

**BU** entscheidet über Bälle ab Vorderkante 1st Base bis zum Outfield-Zaun entlang der First-Base-Foul-Line.

**Wichtig:** Berührt ein Ball die 1st Base oder springt darüber ist immer BU zuständig. Die Zuständigkeit von PU endet (wenn nichts anderes besprochen wurde) mit der vorderen Kante von 1st Base.

### 2.1.2 Grundaufstellung #2



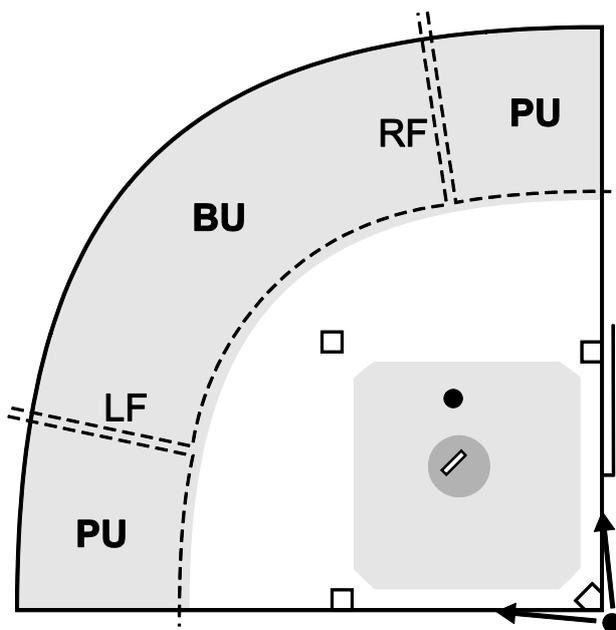
Zeichnung 4 - 2MS, Grundaufstellung #2

#### Situationen

- Runner auf 1st
- Runner auf 1st und 3rd

#### Positionen

- PU Hinter HP
- BU Position B



Zeichnung 5 - 2MS, Grundaufstellung #2, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

(identisch mit #3)

**BU** ist zuständig für den Bereich, der zwischen LF und RF liegt. Die Bälle, die direkt auf den LF bzw. RF zugehen, gehören dazu! BU ist also für das „V“ zuständig. BU bleibt aber in jedem Fall im Infield!

**PU** ist für beide Foul Lines zuständig sowie für die beiden Räume, die sich zwischen LF bzw. RF und den Foul Lines befinden.

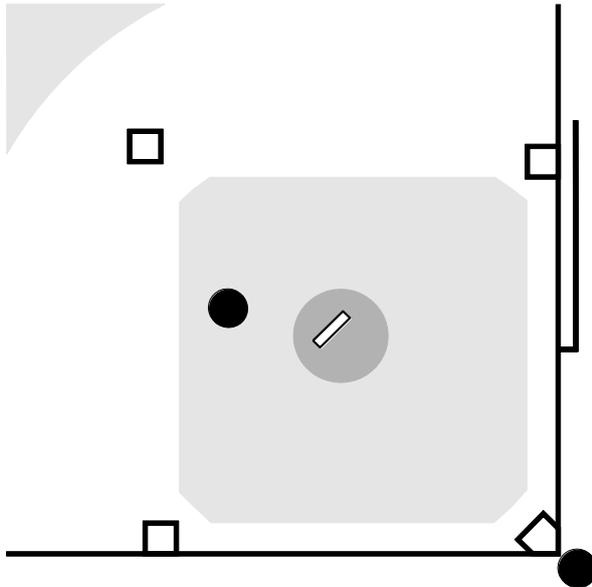
**Wenn PU nicht ruft „I am on the line“ (1st-Base-Seite) oder „I’ve got the ball“ (3rd-Base-Seite) dann ist immer BU für den Ball im Outfield zuständig.**

Ist BU zuständig dreht er sich Richtung Outfield um (Rücken zur Home Plate), bei einem Trouble Ball verbessert er den Winkel und geht ein paar Schritte Richtung Outfield verlässt aber das Infield nicht.

#### Fair Balls / Foul Balls

- PU** entscheidet auf der gesamten Länge beider Foul Lines.
- BU** trifft keine Fair-/Foul-Entscheidungen.

### 2.1.3 Grundaufstellung #3



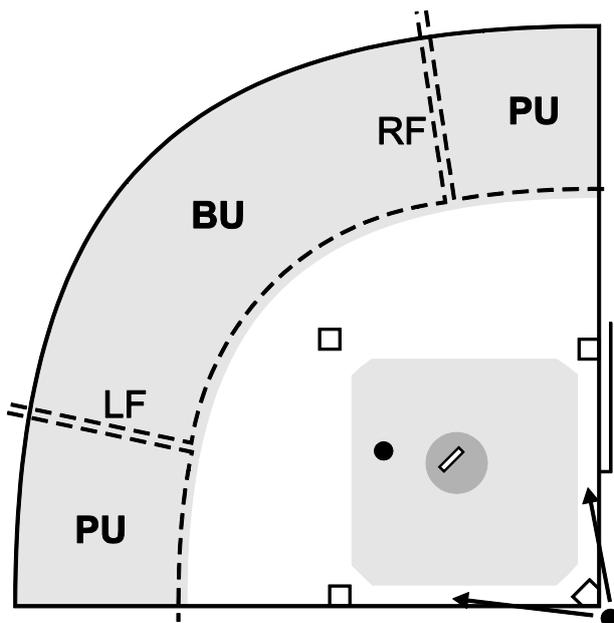
Zeichnung 6 - 2MS, Grundaufstellung #3

#### Situationen

- Runner auf 2nd
- Runner auf 3rd
- Runner auf 1st und 2nd
- Runner auf 2nd und 3rd
- Runner auf 1st, 2nd und 3rd

#### Positionen

- PU Hinter HP
- BU Position C



Zeichnung 7 - 2MS, Grundaufstellung #3, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

(identisch mit #2)

BU ist zuständig für den Bereich, der zwischen LF und RF liegt. Die Bälle, die direkt auf den LF bzw. RF zugehen, gehören dazu! BU ist also für das „V“ zuständig. BU bleibt aber in jedem Fall im Infield!

PU ist für beide Foul Lines zuständig sowie für die beiden Räume, die sich zwischen LF bzw. RF und den Foul Lines befinden.

**Wenn PU nicht ruft „I am on the line“ (1st-Base-Seite) oder „I’ve got the ball“ (3rd-Base-Seite) dann ist immer BU für den Ball im Outfield zuständig.**

Ist BU zuständig dreht er sich Richtung Outfield um (Rücken zur Home Plate), bei einem Trouble Ball verbessert er den Winkel und geht ein paar Schritte Richtung Outfield verlässt aber das Infield nicht.

#### Fair Balls / Foul Balls

- PU entscheidet auf der gesamten Länge beider Foul Lines.
- BU trifft keine Fair-/Foul-Entscheidungen.

## 2.2 Bewegungsabläufe 2-Mann-System

### 2.2.1 Infield

Ganz allgemein gilt: BU übernimmt 1st und 2nd, PU übernimmt HP und 3rd. Befindet sich aber ein Runner in „Scoring Position“ (als mindestens ein Runner an 2nd), dann bleibt PU in der Regel an HP und Entscheidungen an 3rd müssen von BU übernommen werden. Knackpunkt im 2-Mann-System ist also, wer eine mögliche Entscheidung an 3rd übernimmt. Dabei hilft eine klare Kommunikation von PU, wenn er nach 3rd läuft, um dort Entscheidungen zu übernehmen („I've got Third!“).

Wenn PU keine Fair/Foul-Entscheidung an der 1st-Base-Seite übernehmen muss, dann wird PU in den folgenden Situationen Spielzüge an 3rd Base übernehmen:

- Ausgangssituation: nur R1
- Ausgangssituation: nur R1 und R2 mit einem Fly Ball und Tag-Up von R2
- Ausgangssituation: nur R1 und R3 mit einem geschlagenen Base Hit

Ohne Runner auf Base und einem Schlag ins Infield, bringt sich BU durch ein paar Schritte Richtung Infield-Mitte in einen guten Winkel zum Ball, der nach 1st geworfen wird. Ohne Runner auf Base und einem Hit ins Outfield, macht BU einen Pivot ins Infield, um den Batter-Runner evtl. bis 3rd zu begleiten.

Mit Runner auf Base muss BU aus seiner Position im Infield immer auch auf Pick-Offs achten (zwei Schritte zur Winkelverbesserung). Dazu muss er immer auch auf Steals nach 2nd und 3rd gefasst sein, die immer in seine Zuständigkeit fallen. Schließlich ist BU auch bei Double Plays besonders gefordert, die alle zu seiner Verantwortung gehören (3rd > 1st; 3rd > 2nd; 2nd > 1st). Und – als würde das noch nicht reichen – ist BU auch immer für alle Base-Berührungen und Tag-Up-Versuche an 1st und 2nd zuständig. Dafür übernimmt BU aus dem Infield heraus keine Fair-Foul-Entscheidungen.

PU sollte so oft es geht die Entwicklung von Spielzügen im Infield beobachten, auch wenn diese nicht in seinem Zuständigkeitsbereich liegen. Das Beobachten hilft, wenn BU seinen Kollegen in einer kniffligen Situation um Rat bittet – eine ungefragte Korrektur der Entscheidungen seines Kollegen erfolgt durch PU aber nicht.

Ohne Runner und einem Infield-Schlag (Spielzug an 1st) sollte PU dem Batter-Runner bis maximal zur 3-Foot-Line folgen und den Spielzug an 1st beobachten, um zum Beispiel bei einem Swipe-Tag oder einer Interference bzw. Obstruction seinem Kollegen Auskunft geben zu können. Muss PU einen Spielzug an 3rd übernehmen, sollte er sich zunächst außerhalb der Third-Base-Foul-Line Richtung 3rd bewegen (halbe Strecke, Position „Library“). Nur wenn jetzt tatsächlich ein Runner versucht, 3rd zu erreichen und auch der Ball dorthin geworfen wird (sonst ist kein Spielzug möglich), läuft PU bis nach 3rd und bringt sich in einem guten Winkel zum Spielzug.

In Fällen, in denen BU ins Outfield geht (nur möglich in Grundaufstellung #1), muss PU sofort ins Infield Richtung Pitcher's Mound, um dort dem Batter-Runner im kleinen Kreis um die Bases zu folgen: PU ist für alle Bases und auch Home Plate verantwortlich.

### 2.2.2 Outfield

Die Zuständigkeiten für Bälle ins Outfield werden in den Grundaufstellungen beschrieben. Wichtig ist dabei, dass BU nur dann ins Outfield geht, wenn er **a)** zu Beginn des Pitches hinter 1st an der Foul Line stand (Grundaufstellung #1) **und b)** ein Trouble Ball in seinen Bereich geschlagen wird. Liegt diese Kombination nicht vor, geht BU nicht ins Outfield! In Grundaufstellung #2 und #3 muss BU Fly Balls in seinem Zuständigkeitsbereich (das „V“) aus dem Infield heraus entscheiden – idealerweise von der Graskante des Infields aus der Standing Set Position.

PU's Zuständigkeiten im Outfield beinhalten immer auch mindestens eine Foul Line, nämlich die an der Third-Base-Seite. An der First-Base-Seite ist PU immer für die Foul Line bis zur 1st Base zuständig, wenn BU hinter 1st steht. Steht BU mit Runner auf Base im Infield, dann ist PU für beide Foul Lines bis zur Spielfeldgrenze verantwortlich. BU muss davon ausgehen, dass er für alle Fly Balls verantwortlich ist, es sei denn PU ruft:

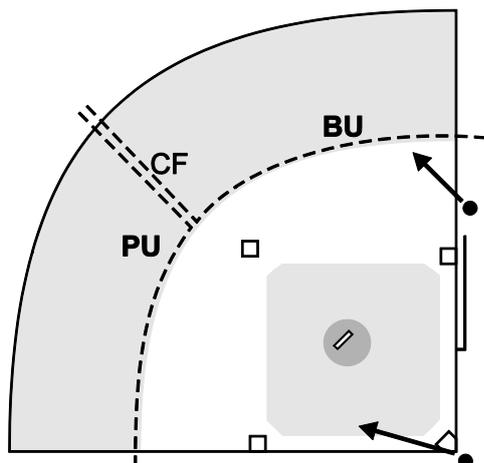
- **„I am on the line“** – PU übernimmt Verantwortung für einen Fly Ball an der **1st-Base-Seite**, d.h. heißt gleichzeitig für BU, dass BU selber Spielzüge an 3rd Base übernehmen muss.
- **„I've got the Ball“** – PU übernimmt Verantwortung für einen Fly Ball an der **3rd-Base-Seite**

Wenn zuständig, dann muss PU immer zuerst über Fair/Foul Ball entscheiden, dann über Catch/No Catch. Und erst danach kann PU seinen weiteren Pflichten nachkommen, wie z.B. Tag-Up-Versuche beurteilen, Base-Berührungen beobachten und Spielzüge an den Bases entscheiden.

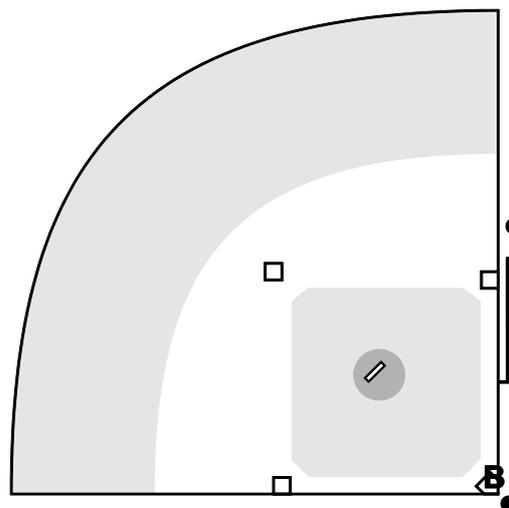
Kommt es in den Outfield-Bereichen von PU zu Fly Balls, so sollte sich PU möglichst in eine Position begeben, die ihm einen freien Blick und einen guten Winkel auf den Ball im Outfield ermöglicht. Die meist geringe Zeit nutzt PU, um ein paar Schritte in Foul-Line-Nähe Richtung Outfield zu laufen. Die Entscheidungen trifft PU aus der Standing-Set-Position.

## 2.3 Situation: #1

### 2.3.1 Keine Runner



Zeichnung 8 - 2MS, Situation 1 (keine Runner), Outfield-Aufteilung

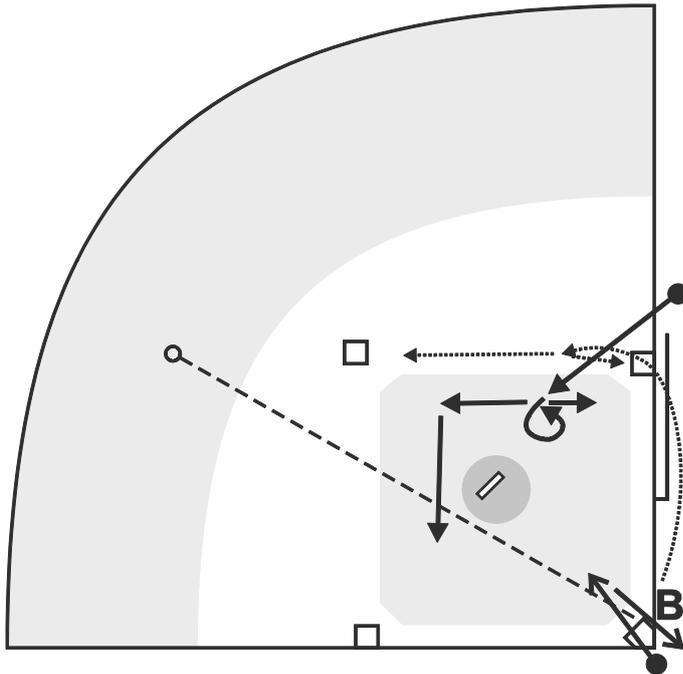


Zeichnung 9 - 2MS, Situation 1 (keine Runner), Ausgangssituation

#### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle rechts vom CF bis Foul Line (PU reagiert auf „Key Man“)	Bälle direkt zum CF und links von ihm bis Foul Line – BU entscheidet (Key Man)
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	Sofort halbe Strecke in Richtung Ball auf der Foul Line Richtung 3rd; Entscheidung F&F und Catch/No Catch; Dann zurück nach HP – alle Spielzüge an HP	Pivot ins Infield und bei BR bleiben; Zuständig für 1st, 2nd und 3rd; Base-Berührungen an 1st und 2nd beachten.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	<u>...wenn BU rausgeht ins Outfield:</u> Richtung Mound, Mound mit BR umrunden; zuständig für 1st, 2nd und 3rd. <u>...wenn BU ins Infield geht:</u> Sofort halbe Strecke in Richtung Ball auf der Foul Line Richtung 1st; Entscheidung F&F und Catch/No Catch; dann zurück nach HP und alle Spielzüge an HP. Immer Base-Berührung an 3rd.	<u>Trouble Ball:</u> Raus ins Outfield (Winkel zum Outfielder); F&F; Catch/No Catch; wenn BR 2nd überquert, läuft BU Richtung HP und übernimmt Spielzüge dort. <u>Routine Fly Ball (kein Trouble Ball):</u> Pivot ins Infield; zuständig für 1st, 2nd und 3rd; Base-Berührung an 1st und 2nd beobachten.
<b>Base Hit</b>	F&F; Base-Berührung an 3rd Spielzüge an HP	Pivot ins Infield und bei BR bleiben, 1st, 2nd und 3rd. Auf Base-Berührung an 1st und 2nd achten.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; wenn möglich halbe Strecke nach 1st und BR beobachten – nicht möglich wenn F&F-Entscheidung an 3rd-Base-Foul-Line. Zuständig für Spielzüge an HP	Zuständig für Spielzüge an 1st, 2nd und 3rd; Wenn Überwurf an 1st: ohne Pivot hinter BR ins Infield
<b>Sonstiges</b>	In „Pressure“-Situation mit Überwurf an 1st: BR nach 2nd folgen.	In „Pressure“-Situation: Position in Foul Territory einnehmen.

Tabelle 1 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), Zuständigkeiten



Zeichnung 10 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), Base Hit ins linke Centerfield

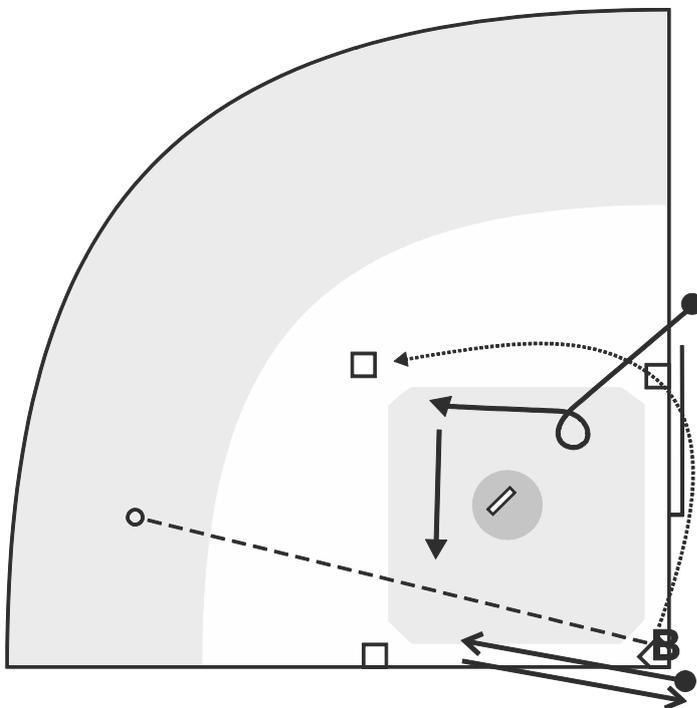
### 2.3.1.1 Base Hit

Outfield von PU.

**PU** geht ein paar Schritte ins Infield und beobachtet Ball und Spielentwicklung im Outfield und – wenn möglich – den BR auf dessen Weg nach 1st. Läuft BR weiter Richtung 3rd begibt sich PU zur „Point-of-Plate“-Position an HP. PU ist für Spielzüge an HP zuständig.

**BU** macht vor BR einen Pivot im Infield und achtet auf die Base-Berührung. BU folgt dem BR zurück nach 1st oder geht mit ihm nach 2nd, falls BR versucht, 2nd Base zu erreichen. Sollte BR versuchen, 3rd zu erreichen ist BU auch dort zuständig.

Dieser Ablauf gilt auch, wenn ein **Routine Fly Ball ins Rightfield** (Outfield von BU) geschlagen wird (PU verantwortlich für Catch/No Catch) – sowie natürlich für alle Arten von Base Hits (Base Hit in der Nähe einer Foul Line: PU zuständig für F&F).



Zeichnung 11 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), TB ins Leftfield

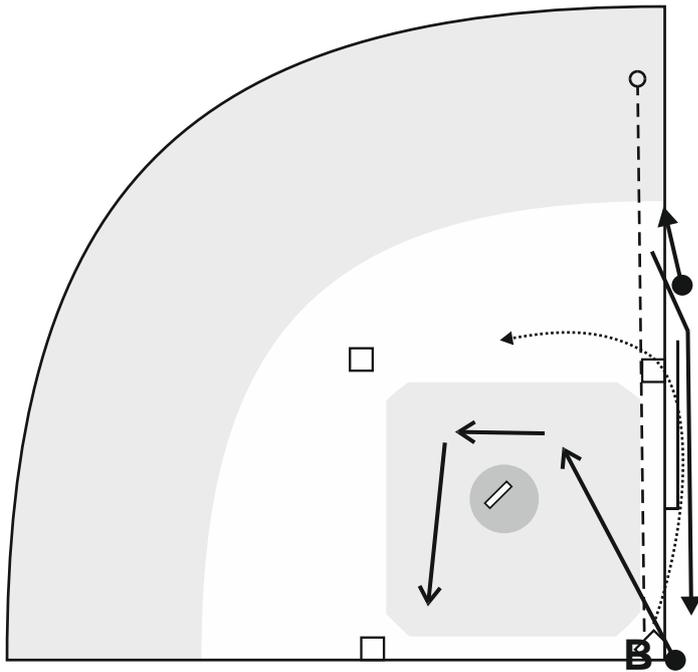
### 2.3.1.2 TB ins Leftfield

Outfield von PU (Trouble Ball)

**PU** sieht, dass BU ins Infield läuft, und deshalb er selber für den Fly Ball zuständig ist. PU erkennt die Trouble-Ball-Situation und nähert sich dem Outfield so weit wie möglich – aber verlässt nicht das IF. Aus der Standing Set Position trifft er die Entscheidung über F&F bzw. Catch/No Catch. Wenn der Ball nicht gefangen wird und BR 2nd erreicht, dann läuft PU zurück nach HP zur „Point-of-Plate“-Position. PU ist nur für Spielzüge an HP zuständig.

**BU** ist „Key Man“ und erkannte, dass der Ball im Outfield-Bereich von PU ist. Deshalb läuft er ins Infield und führt einen Pivot aus, um die Base-Berührung von BR zu sehen. Wenn der Ball nicht gefangen wurde, folgt BU dem BR zurück nach 1st oder geht mit ihm nach 2nd bzw. 3rd falls BR versucht, weiter vorzurücken.

Die gleichen Abläufe gelten für einen **Routine Fly ins Rightfield** – nur dass hier PU die 1st-Base-Foul-Line hinaufläuft und von dort nach HP zurückkommt.



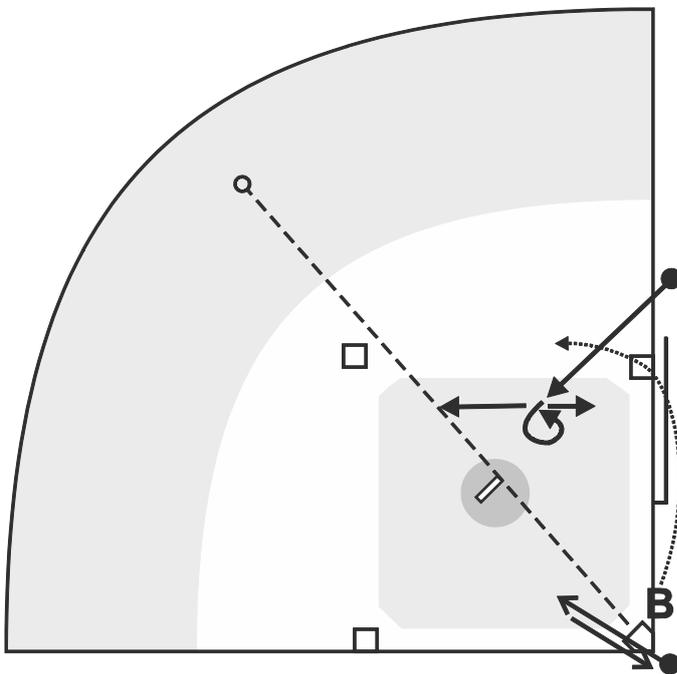
Zeichnung 12 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), TB ins Rightfield

### 2.3.1.3 TB ins Rightfield

Outfield von BU, und BU geht ins Outfield (Trouble Ball)

**PU** erkennt, dass BU ins Outfield geht, und begibt sich deshalb sofort Richtung Pitcher's Mound (First-Base-Seite). PU ist für alle Entscheidungen an allen Bases und HP zuständig. Wenn der Ball nicht gefangen wird, folgt PU deshalb dem BR um den Mound herum. Zeichnet sich ein Spielzug an einer Base ab, versucht er, sich dieser so weit wie möglich zu nähern und den bestmöglichen Winkel zum Spielzug einzunehmen.

**BU** erkennt als „Key Man“, dass der Ball in seinem Outfield-Bereich und ein potentieller Trouble Ball ist. Er dreht dem Infield den Rücken zu und läuft ins Outfield. Er entscheidet über F&F und Catch/No Catch. Wenn Outfielder den Ball Richtung Infield geworfen hat und BR 2nd Base überquert, startet BU Richtung HP und übernimmt Spielzüge an HP.



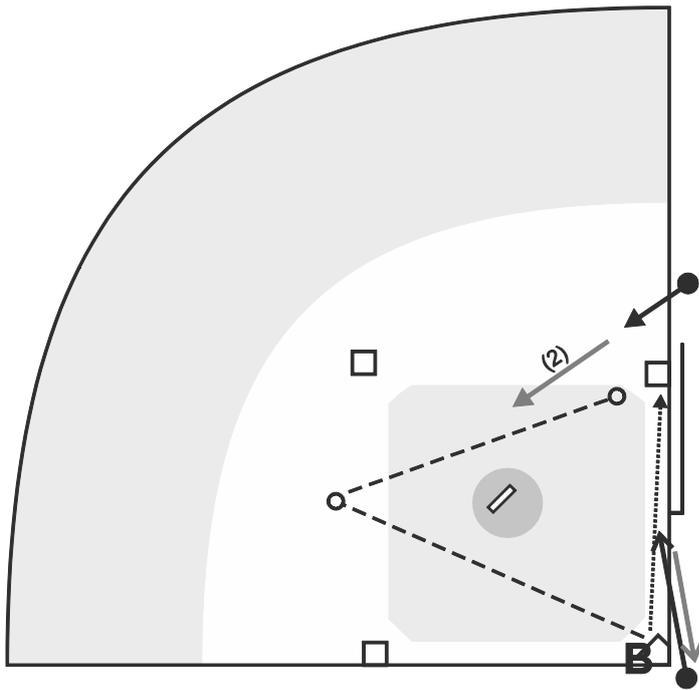
Zeichnung 13 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), Routine Fly Ball Centerfield

### 2.3.1.4 Routine Fly Ball Centerfield

(Outfield von BU, da aber kein Trouble geht BU nicht ins Outfield)

**PU** sieht, dass BU ins Infield läuft, und deshalb er selber für den Fly Ball zuständig ist. PU versucht einen guten Winkel zum Ball im Outfield zu bekommen. Aus der Standing Set Position trifft er die Entscheidung über Catch/No Catch. Wird der Ball nicht gefangen und BR erreicht 2nd, dann läuft PU zurück nach HP zur „Point-of-Plate“-Position. PU ist nur für Spielzüge an HP zuständig.

**BU** erkennt als „Key Man“, dass der Ball zwar in seinem Outfield-Bereich ist – es sich aber nicht um einen Trouble Ball handelt. Deshalb läuft er ins Infield und führt einen Pivot aus, um die Base-Berührung von BR zu sehen. Wenn der Ball nicht gefangen wurde, folgt BU dem BR zurück nach 1st oder geht mit ihm nach 2nd bzw. 3rd falls BR versucht, weiter vorzurücken.



Zeichnung 14 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), Schlag ins Infield ohne Pressure-Situation

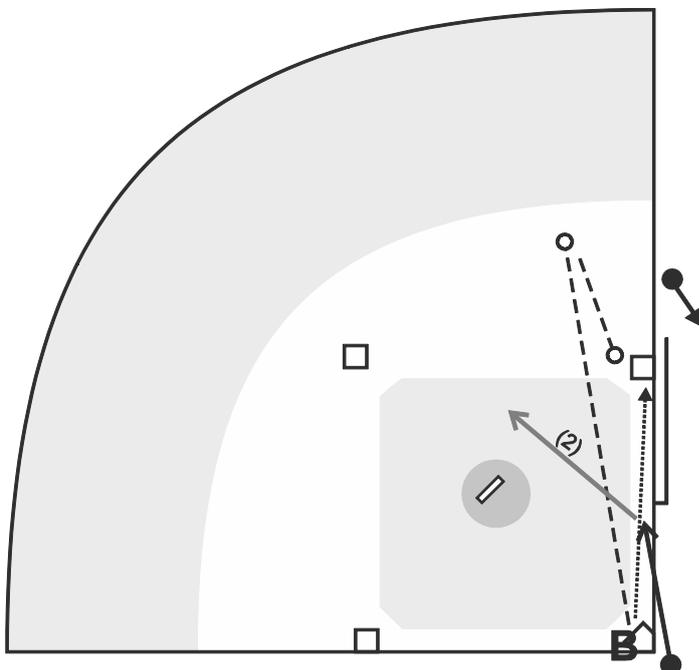
### 2.3.1.5 Schlag ins Infield

(ohne „Pressure“)

**PU** folgt **BR** bis maximal zur Hälfte nach 1st und beobachtet das Geschehen (z.B. Swipe Tags, Interference, Obstruction). Sollte es zu einem Spielzug an Home Plate kommen (z.B. infolge eines Überwurfs an 1st), übernimmt diesen **PU**. Bei Überwurf an 1st ist auch **PU** für den Ball zuständig.

**BU** bringt sich in eine 90-Grad-Position zum nach 1st geworfenen Ball im Infield und trifft die Entscheidung an 1st. Bei einem Überwurf (2) folgt **BU** dem **BR** nach 2nd und ggf. 3rd (ohne Pivot).

**Pressure:** siehe Abschnitt 2.3.1.6



Zeichnung 15 - 2MS, Situation #1 (keine Runner), Schlag ins Infield mit Pressure-Situation

### 2.3.1.6 Schlag ins Infield (Pressure)

(„Pressure“ Situation)

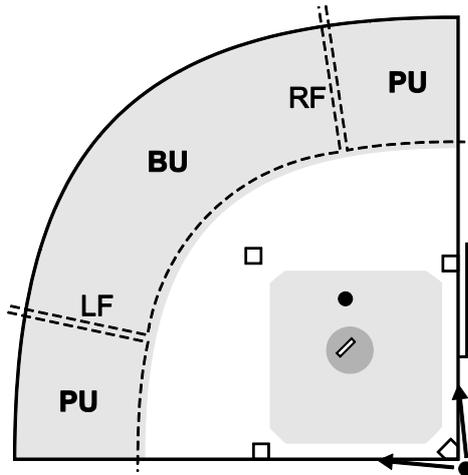
**PU** folgt **BR** bis maximal zur Hälfte nach 1st und beobachtet das Geschehen (z.B. Swipe Tags, Interference, Obstruction). Sollte es zu einem Überwurf kommen, läuft **PU** ins Infield und ist für Spielzüge gegen **BR** an 2nd und evtl. 3rd zuständig. Grund: wegen der „Pressure“-Situation steht **BU** in Foul Territory.

**BU** bringt sich in eine 90-Grad-Position zum nach 1st geworfenen Ball in Foul Territory und trifft die Entscheidung an 1st. Bei einem Überwurf kann **BU** aus dieser Position nicht hinterherlaufen – Entscheidungen an 2nd und ggf. 3rd übernimmt **PU**.

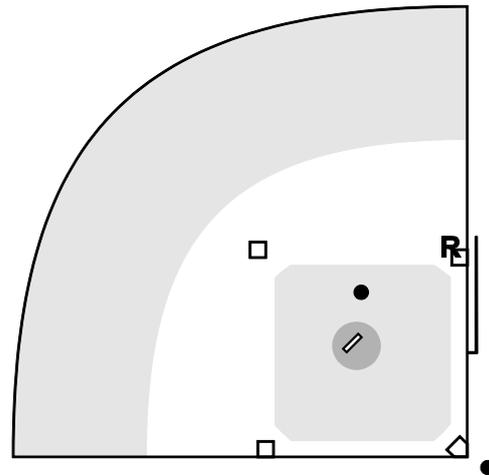
**Pressure** bezeichnet eine Situation, in der der Ball von einer Position im Rücken von **BU** nach 1st gespielt wird, so dass **BU** nicht ins Infield kommen kann, ohne potentiell in der Wurflinie zu stehen. Wenn kein „Pressure“ muss **BU** im Infield stehen!

## 2.4 Situation: #2

### 2.4.1 Runner: R1



Zeichnung 16 - 2MS, Situation #2 (R1), Outfield-Aufteilung

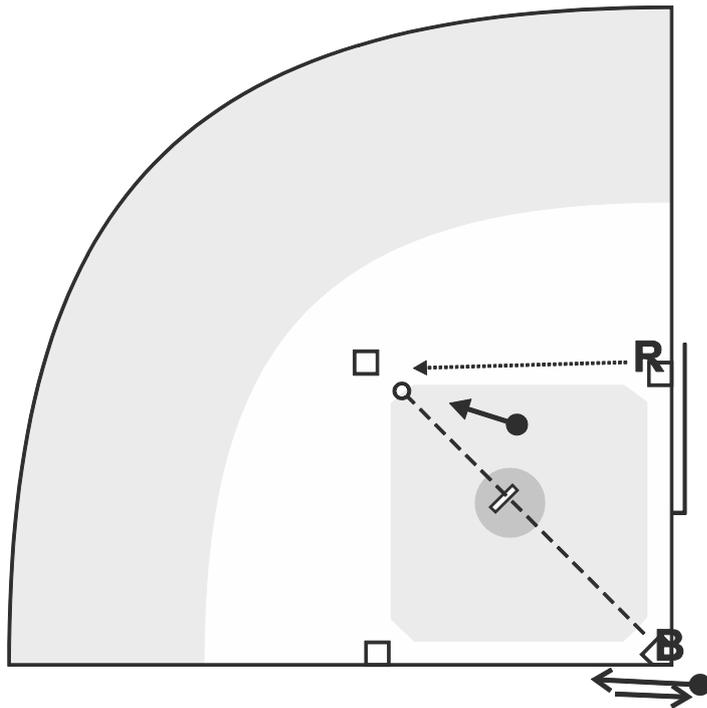


Zeichnung 17 - 2MS, Situation #2 (R1), Ausgangssituation

### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist der Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU immer zuständig, es sei denn PU ruft
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	Sofort halbe Strecke in Richtung Ball auf der Foul Line Richtung 3rd (Leftfield) oder 1st (Rightfield); Entscheidung F&F und Catch/No Catch; <u>Ball im Rightfield:</u> zurück nach HP und Spielzüge an HP <u>Ball im Leftfield:</u> in „Library“ den Spielzug lesen – wenn R1 nach 3rd läuft („I've got third!“) und Spielzug an 3rd – sonst nach HP.	Zunächst: „Working Area“; R1 und BR beobachten; auf Tag Up an 1st achten; <u>Ball im Rightfield:</u> Entscheidungen und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd. <u>Ball im Leftfield:</u> Wenn PU 3rd übernimmt (R1 läuft nach 3rd): Spielzüge an 1st und 2nd; wenn PU zurück nach HP geht: Spielzüge an allen Bases.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Sofort halbe Strecke Richtung 3rd („Library“); Ball gefangen – zurück nach HP. Ball nicht gefangen und R1 läuft nach 3rd – „I've got Third!“ + Spielzug an 3rd.	Bei TB zur Grasnarbe und Catch/No Catch aus Standing Set Position; Entscheidungen an 1st und 2nd – sofern PU „I've got Third!“ ruft – sonst auch Spielzüge an 3rd.
<b>Base Hit</b>	F&F; Halbe Strecke Richtung 3rd („Library“) – wenn Spielzug gegen R1 an 3rd („I've got third!“) – sonst zurück nach HP. Base-Berührung an 3rd.	Zunächst: „Working Area“; R1 und BR beobachten. Zuständig für 1st, 2nd und 3rd – Zuständigkeit für 3rd entfällt, wenn PU „I've got third!“ ruft.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Wenn erster Wurf nach 1st oder misslingt der Wurf nach 2nd: 2/3 Strecke nach 3rd – zuständig für R1 an 3rd. Zuständigkeit an 3rd entfällt, wenn PU über F&F an der 1st-Base-Foul-Line entscheiden muss. Bei Double Play: Spielzüge beobachten.	1st, 2nd und 3rd – 3rd entfällt, wenn PU dies übernimmt (keine F&F-Entscheidung an 1st-Base-Seite und erster Wurf nach 1st oder Überwurf an 2nd). Bei Double Play bewegt sich BU schon mit dem Wurf zu 2nd seitlich nach 1st, weil dieser Spielzug oft knapper ausfällt.
<b>Sonstiges</b>	Plays an 3rd: nur wenn dort Spielzug gegen R1 zu erwarten ist. Trotzdem bleibt PU auch für HP zuständig (z.B. nach Überwurf an 3rd).	Pick-Off an 1st (zwei Schritte zur Winkelverbesserung); Steal nach 2nd (mit dem Wurf des Catchers drehen).

Tabelle 2 - 2MS, Situation #2 (R1), Zuständigkeiten

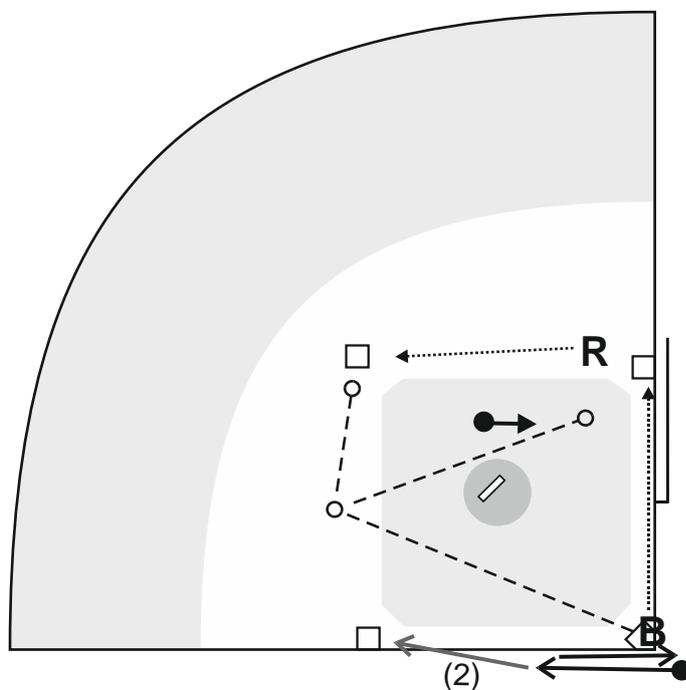


Zeichnung 18 - 2MS, Situation #2 (R1), Steal von R1 nach 2nd

### 2.4.1.1 Steal von R1 nach 2nd

**PU** verbessert seine Sicht ins Infield durch die Bewegung Richtung 3rd. **PU** bleibt an **HP**.

**BU** beobachtet den Catcher und geht dabei schon Richtung Grasnarbe. Erst wenn der Catcher geworfen hat und der Ball fast auf der Höhe von **BU** ist, dreht sich **BU** zum 2nd um, geht in die Set Position und trifft die Entscheidung an 2nd. Sollte der Wurf durchgehen ins Outfield und **R1** läuft nach 3rd, dann ist **BU** auch dort für den Spielzug zuständig.



Zeichnung 19 - 2MS, Situation #2 (R1), Infield Schlag, DP möglich

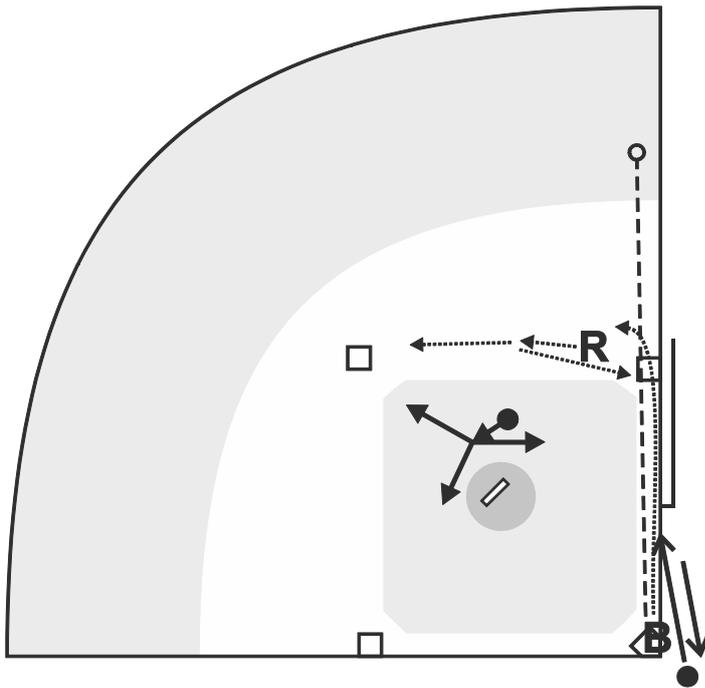
### 2.4.1.2 Infield Schlag, DP möglich

**PU** verschafft sich einen Infield-Überblick durch die Bewegung Richtung 3rd. Wird das **DP** gespielt, beobachtet **PU** den Spielzug an 2nd. (2) Nur bei misslungenen Spielzügen an 2nd, geht **PU** Richtung 3rd, um dort einen möglicherweise zweiten Spielzug gegen **R1** zu übernehmen („I’ve got third!“) im Fall eines Überwurfs an 1st. Das geht aber nur dann, wenn **PU** nicht zuvor Richtung 1st laufen musste, um über **F&F** beim geschlagenen Ball zu entscheiden. Sonst geht **PU** zurück nach **HP**.

**PU** ist immer auch für **HP** zuständig.

**BU** dreht öffnet sich nach 2nd (**Drop Step**) für den Call an 2nd, und dreht sich dann für den Call an 1st. **BU** muss auf eine mögliche Interference an 2nd achten. Für den Call an 1st bleibt nur ein weiterer Schritt zur Drehung – gutes Timing ist wichtig. **BU** ist grundsätzlich für alle Bases zuständig – es sei denn **PU** ruft „I’ve got third!“ – siehe **PU**.





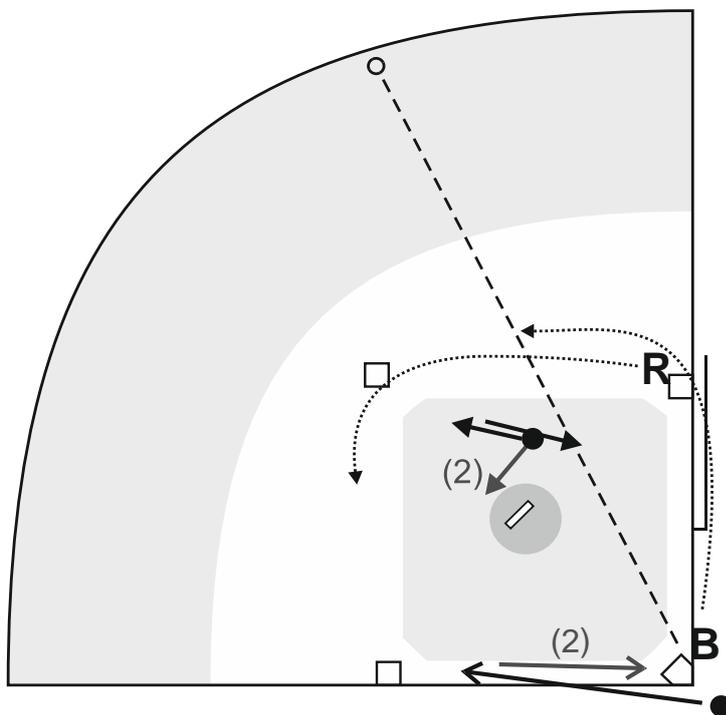
Zeichnung 22 - 2MS, Situation #2 (R1), TB ins Rightfield

### 2.4.1.5 TB ins Rightfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I am on the line“ und geht sofort auf der Foul Line Richtung 1st (halbe Strecke) und entscheidet über F&F und Catch/No Catch. Danach begibt sich PU zurück nach HP. Außer Spielzüge an HP hat er keine weiteren Zuständigkeiten an den Bases.

**BU** beobachtet R1 und BR. Bei einem Catch muss BU auch auf einen Tag Up von R1 gefasst sein oder damit rechnen, dass R1 zurück nach 1st läuft. Wird der Ball nicht gefangen, ist BU für BR und R1 an 1st, 2nd und 3rd zuständig – am besten begibt er sich in die Mitte der „Working Area“ und liest den Wurf aus dem Outfield. Wenn klar ist, wohin der Spielzug geht, verbessert er seinen Winkel (Priorität) und seine Distanz zur entsprechenden Base.



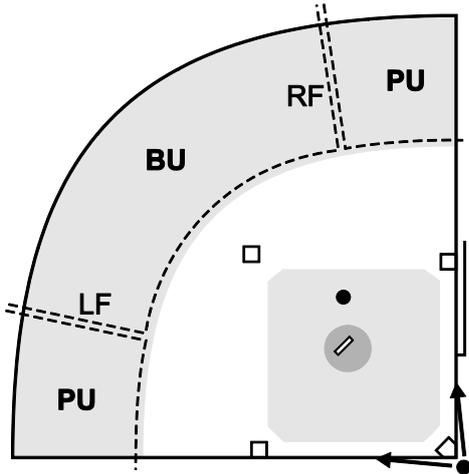
Zeichnung 23 - 2MS, Situation #2 (R1), Base Hit

### 2.4.1.6 Base Hit

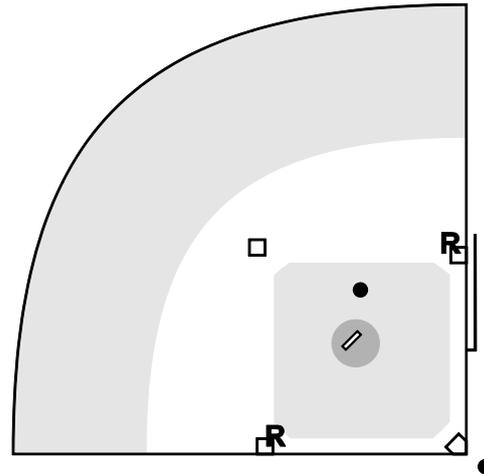
**PU** geht sofort auf der Foul Line Richtung 3rd (halbe Strecke, „Library“) und beobachtet sowohl den Ball als auch R1. Wenn sich ein Spielzug gegen R1 an 3rd abzeichnet, bringt er sich in Position an 3rd und ruft „I’ve got Third!“. Erkennt er dagegen, dass R1 ohne Spielzug 3rd erreichen wird (2), ruft er „I’ve got Home!“ und läuft zurück zu HP, um dort Spielzüge zu übernehmen.

**BU** beobachtet aus der Working Area R1 und BR sowie den Ball im Outfield. Der Wurf aus dem Outfield führt BU dorthin, wo ein Spielzug stattfinden kann. BU ist für alle Spielzüge an 1st und 2nd zuständig. Wenn er hört, dass PU „I’ve got Third!“ ruft, ist BU nicht für 3rd zuständig. Hört er PU aber rufen „I’ve got Home!“ (2), dann wird BU auch für 3rd zuständig und muss – zusätzlich zu 1st und 2nd – auch an 3rd Spielzüge übernehmen.

2.4.2 Runner: R1, R3



Zeichnung 24 - 2MS, Situation #2 (R1, R3), Outfield-Aufteilung



Zeichnung 25 - 2MS, Situation #2 (R1, R3), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	Sofort ein paar Schritte auf Foul Line in Richtung Ball; Entscheidung F&F und Catch/No Catch; Bei Catch: Tag Up von R3 beobachten. Danach sofort zurück und Spielzüge an HP („Point-of-Plate“-Konzept anwenden)	„Working Area“; R1 und BR beobachten; auf Tag Up an 1st achten; Entscheidungen und Base-Berührungen an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Tag Up an 3rd beobachten (von Foul Territory aus!) Danach sofort zurück und Spielzüge an HP („Point-of-Plate“-Konzept anwenden)	Bei einem TB an die Grasnarbe des Infields, sonst „Working Area“: Catch/No Catch; 1st, 2nd <u>und</u> 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Base Hit</b>	F&F; Halbe Strecke Richtung 3rd („Library“) – wenn Spielzug gegen R1 an 3rd („I’ve got third!“) – sonst zurück nach HP („I’ve got Home!“) – Spielzug gegen BR an 3rd muss PU übernehmen! Base-Berührungen an 3rd.	Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen. Wenn PU „I’ve got Third!“ ruft, entfällt die Zuständigkeit für 3rd. Ruft PU nicht oder danach „I’ve got Home!“ wird PU aber wieder zuständig für 3rd!
<b>Ball ins Infield</b>	F&F-Entscheidungen; alle Spielzüge an HP	Bei DP Spielzug an 2nd beobachten (Entscheidung aus Standing Set Position) und Richtung 1st bewegen (Winkel). Zuständig 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Sonstiges</b>	Ggf. Time-Play-Situationen wenn Steal von R1.	Pick-Offs und Steal

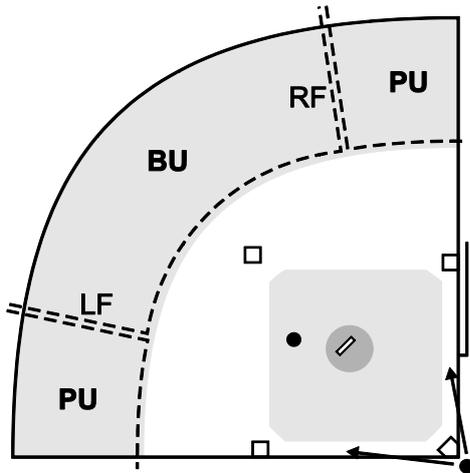
Tabelle 3 - 2MS, Situation #2 (R1, R3), Zuständigkeiten



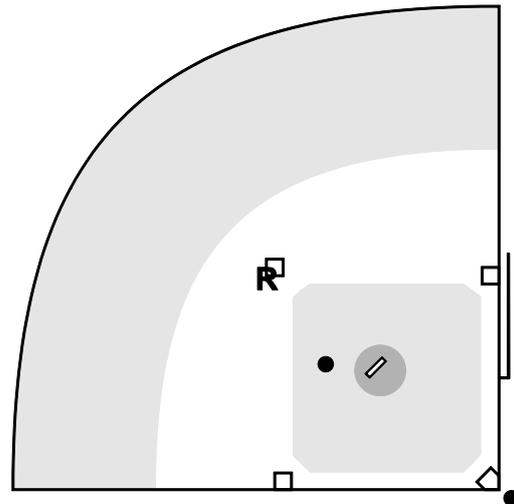


## 2.5 Situation: #3

### 2.5.1 Runner: R2



Zeichnung 30 - 2MS, Situation #3 (R2), Outfield-Aufteilung

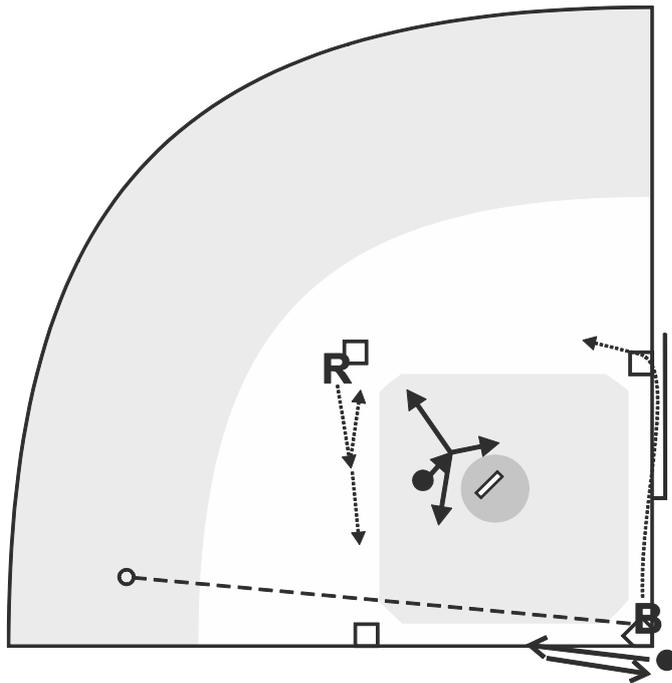


Zeichnung 31 - 2MS, Situation #3 (R2), Ausgangssituation

### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch: Entscheidung auf der Foul-Line Richtung 3rd bzw. 1st. Base-Berührungen an 3rd, und alle Spielzüge an HP. Bei Fly Ball im Leftfield mit Tag-Up von R2 auch Spielzug an 3rd (und ggf. nachfolgend an HP).	Möglichen Tag Up an 2nd beobachten. Base-Berührungen an 1st und 2nd. Alle Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Base-Berührungen an 3rd Alle Spielzüge an HP.	Bei einem TB an die Grasnarbe des Infields, sonst „Working Area“: Catch/No Catch; Bei Catch: Tag Up an 2nd. 1st, 2nd <u>und</u> 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Base Hit</b>	F&F; Base-Berührung an 3rd. Alle Spielzüge an HP	Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen. Alle Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Alle Spielzüge an HP	Aus „Working Area“: Alle Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Sonstiges</b>	-	Pick-Off an 2nd; Steal von 2nd nach 3rd (Winkelverbesserung)

Tabelle 4 - 2MS, Situation #3 (R2), Zuständigkeiten



Zeichnung 32 - 2MS, Situation #3 (R2), TB ins Leftfield

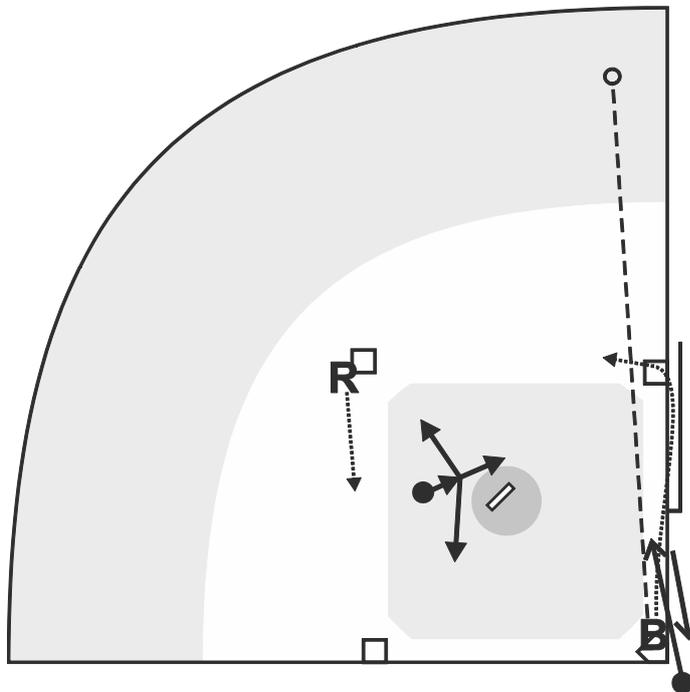
### 2.5.1.1 TB ins Leftfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I’ve got the ball“ und muss über F&F und Catch/No Catch entscheiden. Dazu geht er ca. 1/3 der Strecke auf der Foul Line Richtung 3rd. Danach kehrt PU zurück nach HP für einen möglichen Spielzug dort (Point-of-Plate-Konzept beachten).

**BU** achtet bei einem Catch auf einen Tag Up an 2nd. Der Wurf des Outfielders bestimmt die Bewegung von BU: Winkelverbesserung zu 2nd oder 3rd. Unabhängig ob Catch oder No Catch: BU ist für alle Spielzüge 1st, 2nd und 3rd zuständig. Wenn es ein Catch ist und R2 ein Tag-Up unternimmt, dann bewegt sich BU Richtung 3rd für den Spielzug dort.

Gleicher Ablauf gilt auch bei einem Routine Fly Ball.



Zeichnung 33 - 2MS, Situation #3 (R2), TB ins Rightfield

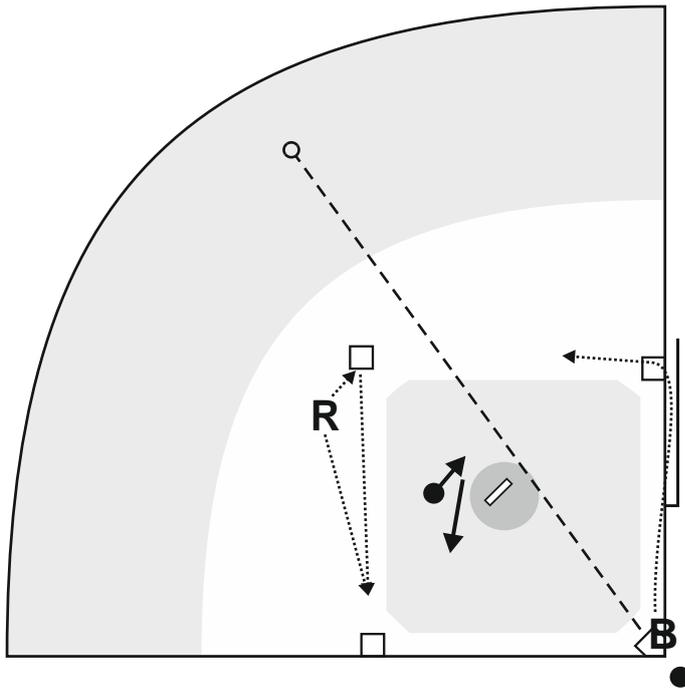
### 2.5.1.2 TB ins Rightfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I am on the line“ und muss über F&F und Catch/No Catch entscheiden. Dafür geht PU die 1/3 Strecke Richtung 1st, Entscheidung aus der Standing Set Position. Danach orientiert sich PU zurück an HP für einen dort möglichen Spielzug gegen R2 (Point-of-Plate-Konzept beachten).

**BU** achtet bei einem Catch auf einen Tag Up an 2nd. Der Wurf des Outfielders bestimmt die Bewegung von BU: Winkelverbesserung zu 2nd oder 3rd. Unabhängig ob Catch oder No Catch: BU ist für alle Spielzüge 1st, 2nd und 3rd zuständig. Wenn es ein Catch ist und R2 ein Tag-Up unternimmt, dann bewegt sich BU Richtung 3rd für den Spielzug dort.

Gleicher Ablauf gilt auch bei einem Routine Fly Ball.



Zeichnung 34 - 2MS, Situation #3 (R2), Fly Ball ins Centerfield

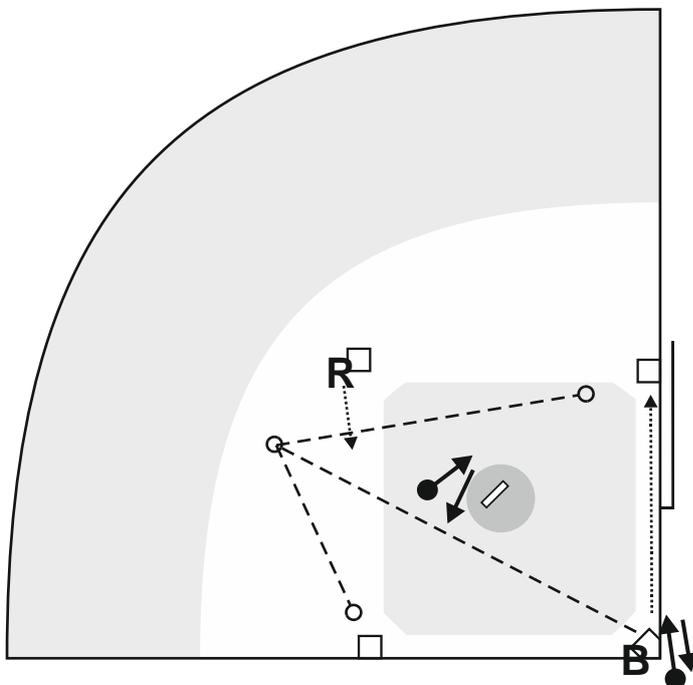
### 2.5.1.3 Fly Ball ins Centerfield

Outfield von BU

**PU** achtet auf Base-Berührung an 3rd und ist für alle Spielzüge an HP zuständig („Point-of-Plate“-Konzept).

**BU** verbessert bei einem TB den Winkel zum Outfielder und entscheidet über Catch/No Catch aus der Standing Set Position. Bei einem Routine Fly Ball bleibt er zunächst in der „Working Area“ und entscheidet von dort – auch über ein Tag-Up an 2nd. BU muss den Wurf aus dem Outfield lesen („read“) und dann Winkel (Priorität) und Distanz zu 3rd, 2nd oder 1st verbessern, um dort die Entscheidungen zu treffen. Bei einem Catch mit Tag-Up von R2 bewegt sich BU Richtung 3rd.

Bei einem Base Hit gilt der gleiche Ablauf: BU bleibt zunächst in der Working Area und „liest“ den Wurf aus dem Outfield, um den Winkel zum Spielzug zu verbessern.



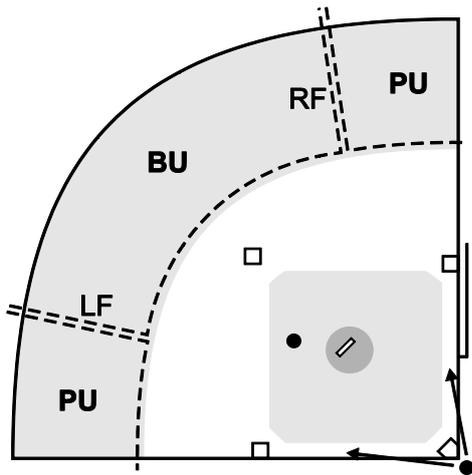
Zeichnung 35 - 2MS, Situation #3 (R2), Schlag ins Infield

### 2.5.1.4 Schlag ins Infield

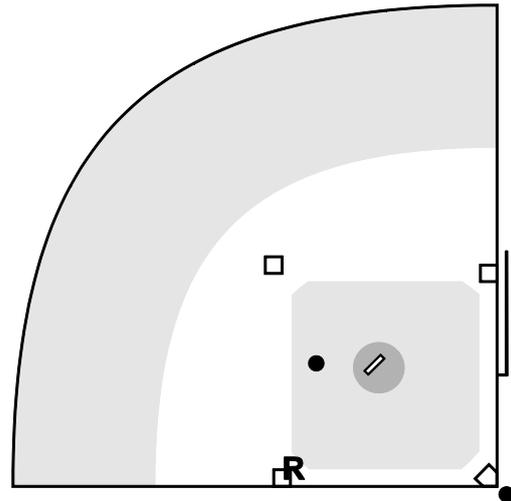
**PU** beobachtet das Spielgeschehen. Ist der geschlagene Ball in der Nähe der Foul Lines entscheidet er über Fair/Foul Ball. Wenn möglich, beobachtet er BR auf dem Weg nach 1st. PU ist zuständig für alle Spielzüge an HP.

**BU** ist für alle Bases zuständig. BU „liest“ den ersten Wurf aus der „Working Area“. Wahrscheinlicher ist der Wurf nach 1st und ggf. ein nachfolgender Wurf nach 3rd. Aber der erste Wurf kann auch nach 3rd gehen. Die wenige Zeit nutzt BU für die Winkelverbesserung zum jeweiligen Base.

2.5.2 Runner: R3



Zeichnung 36 - 2MS, Situation #3 (R3), Outfield-Aufteilung



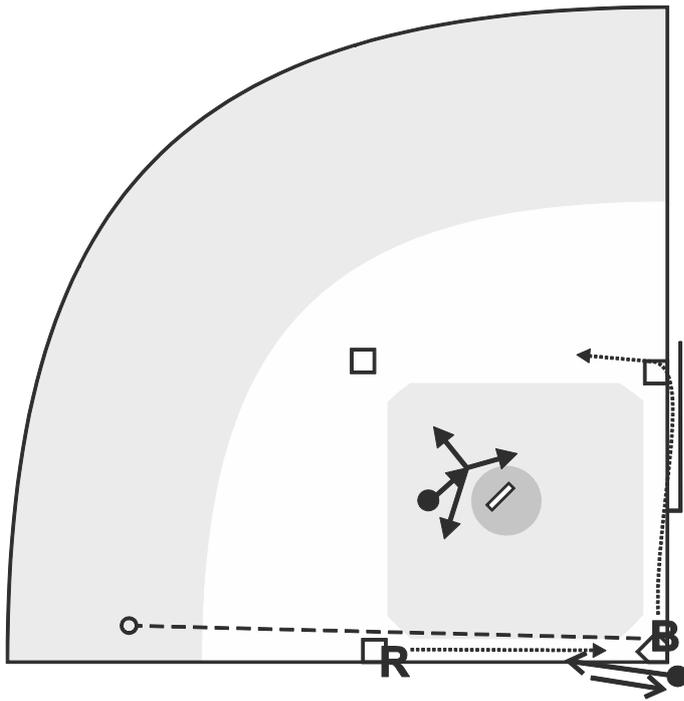
Zeichnung 37 - 2MS, Situation #3 (R3), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	Sofort ein paar Schritte auf Foul Line in Richtung Ball; Entscheidung F&F und Catch/No Catch; Bei Catch: Tag Up von R3 beobachten. Danach sofort zurück und Spielzüge an HP („Point-of-Plate“-Konzept anwenden)	„Working Area“; BR beobachten. Entscheidungen und Base-Berührungen an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Tag Up an 3rd beobachten aus Foul Territory; Base-Berührung an 3rd; Spielzüge an HP.	Bei einem TB an die Grasnarbe des Infields, sonst „Working Area“: Catch/No Catch. 1st, 2nd <u>und</u> 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Base Hit</b>	F&F; Spielzüge an HP	Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Spielzüge an HP.	Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd.
<b>Sonstiges</b>	Home Steal möglich	Pick-Offs an 3rd

Tabelle 5 - 2MS, Situation #3 (R3), Zuständigkeiten





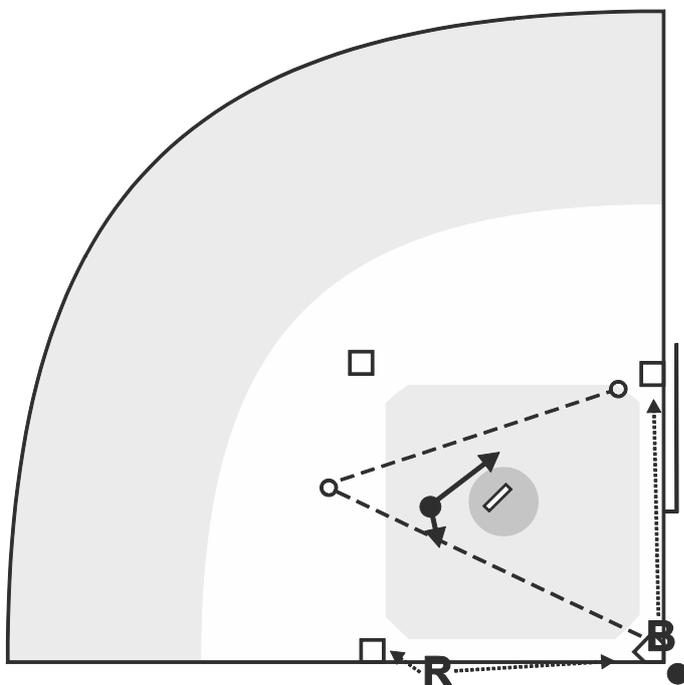
Zeichnung 40 - 2MS, Situation #3 (R3), TB ins Leftfield

### 2.5.2.3 TB ins Leftfield

Ball im Outfield von PU.

**PU** ruft „I've got the ball“ und ist zuständig für F&F sowie Catch/No Catch zuständig und geht dafür ein paar Schritte auf der 3rd-Base-Foul-Line Richtung 3rd. PU ist nach einem Catch auch für ein Tag Up von R3 an 3rd zuständig – wofür der Winkel aber meist schon sehr gut ist (R3 und Ball in fast einer Linie). PU darf aber nicht zu weit die Linie hoch, denn mit dem Tag Up von R3 muss er zurück hinter HP („Point-of-Plate“-Konzept). PU ist für alle Spielzüge an HP zuständig.

**BU** orientiert sich für einen besseren Überblick in der „Working Area“ und beobachtet Ball und Runner. BU ist zuständig für alle Spielzüge und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd. Dazu muss BU den Wurf aus dem Outfield lesen („read“), um Winkel und Distanz im Fall eines Spielzuges zur entsprechenden Base zu verbessern.



Zeichnung 41 - 2MS, Situation #3 (R3), Schlag ins Infield

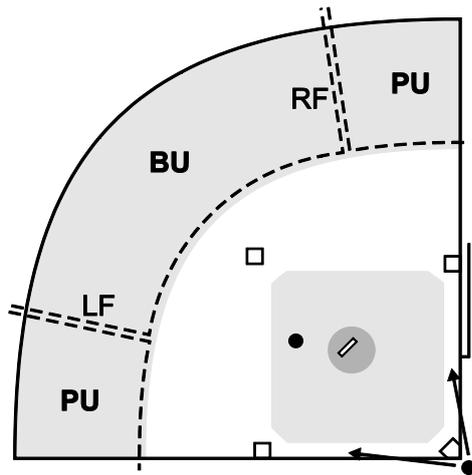
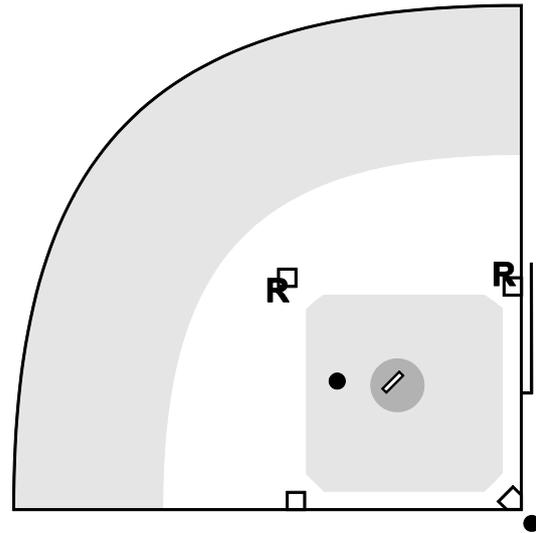
### 2.5.2.4 Schlag ins Infield

**PU** ist für alle Spielzüge an HP zuständig. R3 könnte bereits mit dem Schlag ins Infield loslaufen, so dass für PU kaum Zeit bleibt, sich gut zu positionieren. Außerdem würde gegen R3 kein Force Play an HP gespielt, sondern ein Tag Play. PU sollte das „Point-of-Plate“-Konzept anzuwenden.

**BU** dreht sich mit dem Ball und „liest“ die Wurfrichtung des Feldspielers – Wurf nach 3rd (weil R3 zu viel Abstand genommen hat und versucht, zurückzukehren), HP (weil R3 mit dem Schlag losgelaufen ist), oder 1st (das vermeintlich „sichere“ Out). BU ist für alle Bases zuständig und verbessert mit dem Wurf dann Winkel und Distanz zur entsprechenden Base. Bei einem Überwurf muss BU auch mit einem Spielzug an 2nd rechnen.

Der Ablauf entspricht auch den Zuständigkeiten bei einem **Base Hit**: PU bleibt an HP. BU liest den Wurf aus dem Outfield und übernimmt 1st, 2nd und 3rd.

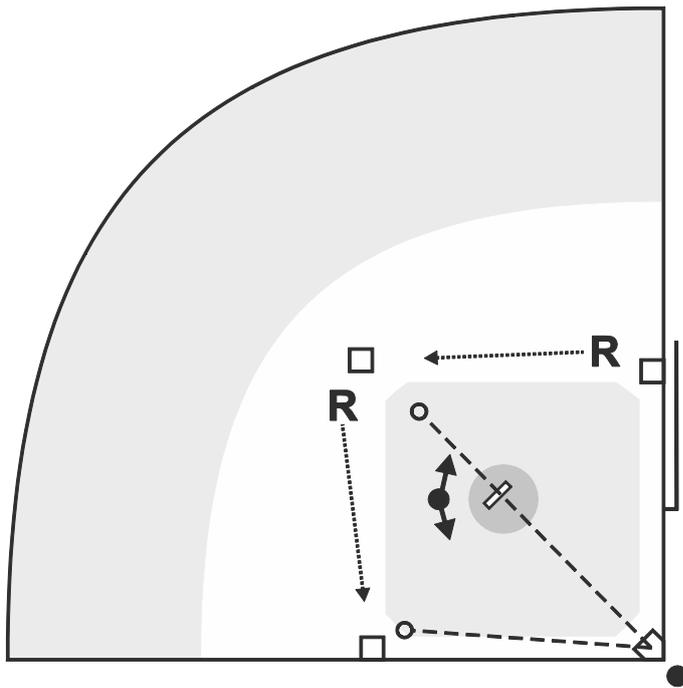
## 2.5.3 Runner: R1, R2

Zeichnung 42 - 2MS, Situation #3 (R1, R2),  
Outfield-AufteilungZeichnung 43 - 2MS, Situation #3 (R1, R2),  
Ausgangssituation

## Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch: Entscheidung auf der Foul-Line Richtung 3rd bzw. 1st. Base-Berührungen an 3rd. <u>Ball im Rightfield</u> : zurück nach HP. <u>Ball im Leftfield</u> : Spielzug lesen – wenn Catch und Tag Up an 2nd „I’ve got third!“ rufen und Position für Spielzug an 3rd einnehmen, sonst HP. Immer (auch) alle Spielzüge an HP.	Aus „Working Area“ möglichen Tag Up an 2nd beobachten. Base-Berührungen an 1st und 2nd. Wenn PU ruft „I’ve got Third!“ keine Spielzug gegen R2 an 3rd – sondern nur Spielzüge an 1st und 2nd. Wenn PU nicht ruft oder „I’ve got Home!“ ruft: Spielzüge an allen Bases.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	a) <u>Routine Fly Ball</u> : Sofort 3rd-Base-Foul-Line in die „Library“, „I’ve got Third if he tags!“ rufen und dort Spielentwicklung lesen. Bei Tag Up von R2 an 2nd „I’ve got Third!“ rufen und Position für Spielzug an 3rd einnehmen. Wenn kein Spielzug gegen R2 an 3rd: „I’ve got Home!“ rufen und für Spielzüge nach HP zurückkehren. b) <u>Trouble Ball (TB)</u> : An HP bleiben bzw. aus „Library“ nach HP zurückkehren („I’ve got Home“ rufen). Alle Spielzüge an HP.	Winkelverbesserung zum geschlagenen Ball, bei TB an Grasnarbe, Standing Set Position, bei Routine Fly Ball: „Working Area“; Tag Up an 2nd beobachten. Base-Berührung an 1st und 2nd. Wenn PU ruft „I’ve got Third!“ keine Spielzug gegen R2 an 3rd – sondern nur Spielzüge an 1st und 2nd. Wenn PU nicht ruft oder „I’ve got Home!“ ruft: Spielzüge an allen Bases.
<b>Base Hit</b>	F&F; Spielzüge an HP	Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Base-Berührungen an 3rd und HP; Spielzüge nur an HP.	Spielzüge an 1st, 2nd <u>und</u> 3rd. Base-Berührungen an 1st und 2nd.
<b>Sonstiges</b>	Bei weniger als 2 Outs: „Infield Fly“ möglich.	Pick-Offs an 1st und 2nd. Steal nach 2nd und 3rd (oder Double Steal). Double Plays möglich (3rd nach 2nd und 2nd nach 1st).

Tabelle 6 - 2MS, Situation #3 (R1, R2), Zuständigkeiten

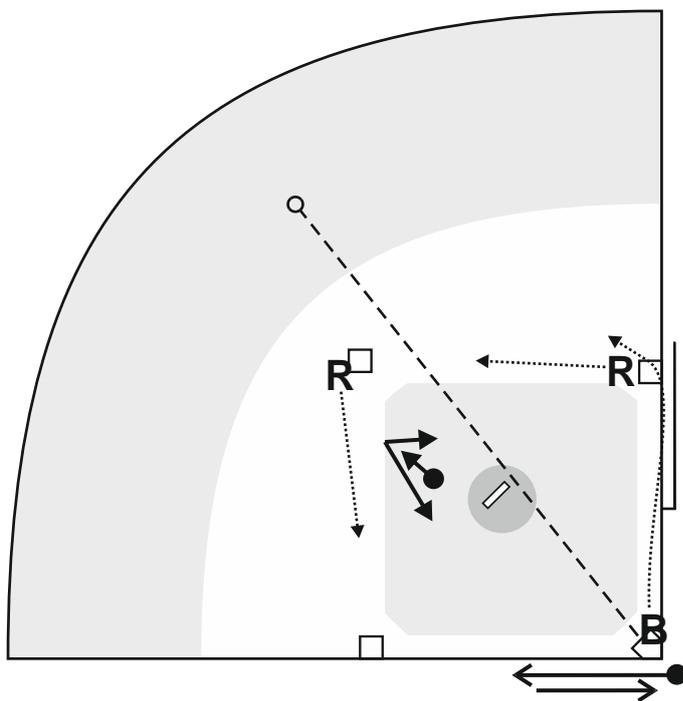


Zeichnung 44 - 2MS, Situation #3 (R1, R2), Double Steal

### 2.5.3.1 Double Steal

**PU** beobachtet das Geschehen. **PU** übernimmt nur Spielzüge an **HP**.

**BU** muss aufpassen: „Read, React“! Wohin geht der erste Wurf des Catchers? **BU** übernimmt Entscheidungen an 1st, 2nd und 3rd. Je nach Wurf des Catchers verbessert **BU** seinen Winkel nach 2nd bzw. 3rd. **BU** macht seine Schritte und dreht sich mit dem geworfenen Ball zum Spielzug.



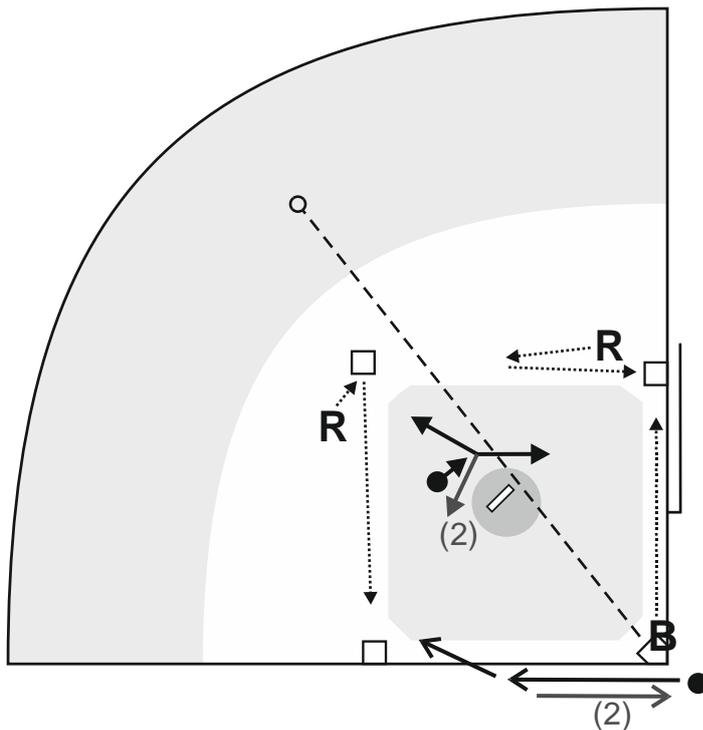
Zeichnung 45 - 2MS, Situation #3 (R1, R2), TB ins Centerfield

### 2.5.3.2 TB ins Centerfield

Outfield von **BU**.

**PU** geht die halbe Strecke Richtung 3rd („Library“) – und liest den Spielzug im Outfield. Er erkennt den „Trouble Ball“ (es ist also ungewiss, ob der Ball gefangen wird, folglich könnte **R2** jetzt schon loslaufen) – deshalb kehrt **PU** jetzt nach **HP** zurück. **PU** achtet auf Base-Berührung an 3rd und ist für alle Spielzüge an **HP** zuständig. Sollte **PU** auf seinem Weg zur „Library“ schon „I’ve got Third if he tags!“ gerufen haben, ruft er jetzt „I’ve got Home!“.

**BU** bewegt sich bei einem TB zur Grasnarbe, verbessert seinen Winkel zum Ball und trifft die Catch/No-Catch-Entscheidung und beobachtet ein mögliches Tag Up an 2nd. Danach liest er den Wurf aus dem Outfield und verbessert Winkel (Priorität) und Distanz zu der Base, zu der der Ball gespielt wird. **BU** ist für Base-Berührungen an 1st und 2nd zuständig und für alle Spielzüge an 1st, 2nd und 3rd zuständig (**PU** hat nicht „I’ve got Third!“ gerufen!).



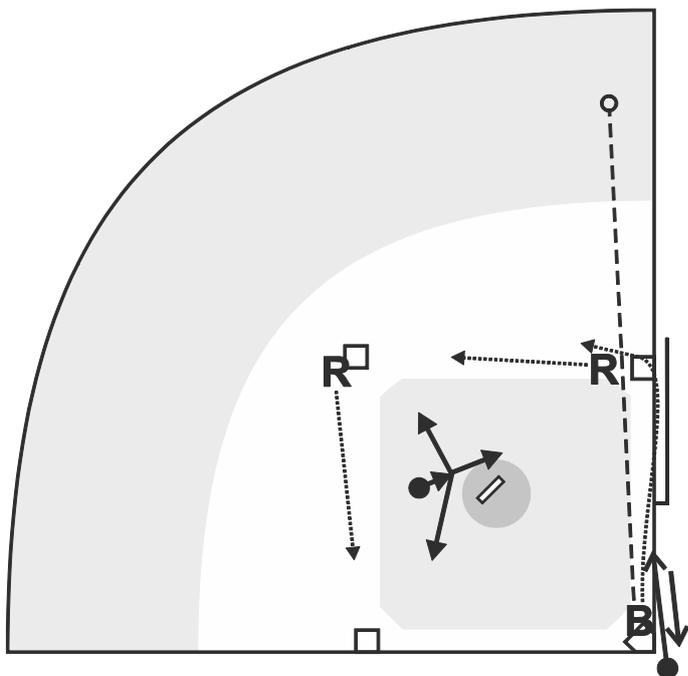
Zeichnung 46 - 2MS, Situation #3 (R1, R2), Routine Fly Ball ins Centerfield

### 2.5.3.3 Routine Fly Ball ins Centerfield

Outfield von BU.

**PU** geht die halbe Strecke Richtung 3rd („Library“) – und liest den Spielzug im Outfield. Er erkennt den „Routine Fly Ball“ (der Ball wird wahrscheinlich gefangen und R2 bereitet sich an 2nd für einen Tag Up vor) – deshalb ruft PU „I’ve got Third if he tags!“. Wird der Ball jetzt gefangen, ruft PU „I’ve got Third!“ und nimmt eine Position an 3rd für den Spielzug ein. Wird der Ball wider Erwarten nicht gefangen und es ist kein direkter Spielzug an 3rd zu erwarten (2), ruft PU stattdessen „I’ve got Home!“ und kehrt nach HP zurück. PU achtet auf Base-Berührung an 3rd und ist immer auch für alle Spielzüge an HP zuständig.

**BU** entscheidet aus der Standing Set-Position über Catch/No Catch und begibt sich in die „Working Area“. Je nachdem, wohin der Ball aus dem Outfield geworfen wird, bringt sich BU in Position für Spielzüge an 2nd oder 1st. Für 3rd ist BU nur dann verantwortlich (2) wenn er PU gar nicht rufen hört oder hört, dass PU „I’ve got Home!“ ruft.



Zeichnung 47 - 2MS, Situation #3 (R1, R2), Fly Ball ins Rightfield

### 2.5.3.4 Fly Ball ins Rightfield

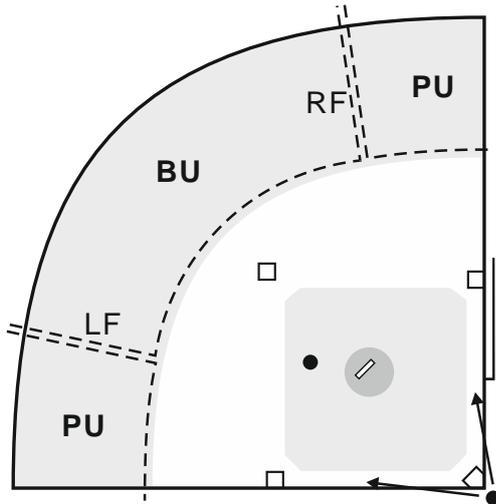
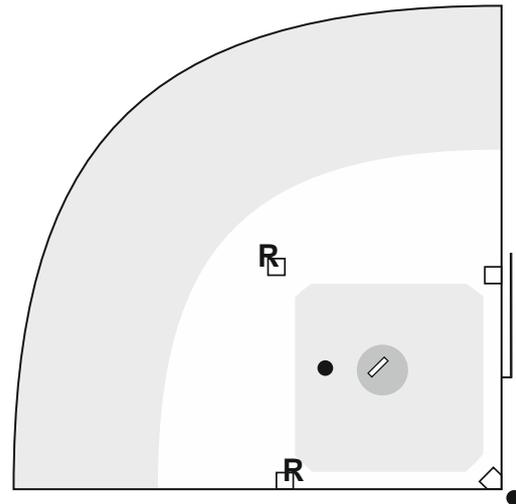
Outfield von PU.

**PU** ruft „I am on the line“ und nähert sich dem geschlagenen Ball entlang der 1st-Base-Foul-Line und trifft Entscheidungen über F&F und Catch/No Catch. Seine Zuständigkeit beschränkt sich dann auf Spielzüge an HP. Außerdem achtet PU auf Base-Berührungen an 3rd. PU beobachtet auch ein Tag Up an 1st, wenn der Ball gefangen wurde.

**BU** achtet auf Base-Berührungen an 1st und 2nd und evtl. auf einen Tag Up an 2nd. Dafür begibt sich BU in die „Working Area“. BU ist außerdem für alle Spielzüge an 1st, 2nd zuständig. Da PU „I am on the line“ gerufen hat, weiß BU, dass sein Kollege 3rd nicht übernehmen kann – bei einem Tag-Up von R2 an 2nd ist BU damit auch für den Spielzug an 3rd zuständig.



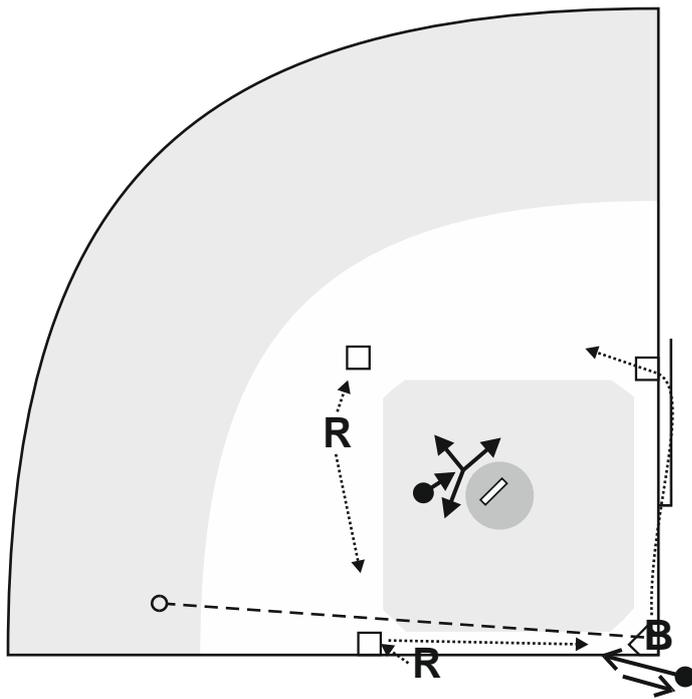
## 2.5.4 Runner: R2, R3

Zeichnung 50 - 2MS, Situation #3 (R2, R3),  
Outfield-AufteilungZeichnung 51 - 2MS, Situation #3 (R2, R3),  
Ausgangssituation

## Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F-Entscheidung und Catch/No Catch; dann auch verantwortlich für Tag Up an 3rd! Spielzüge an HP.	Auf Tag Up an 2nd achten; Runner und Wurf des Outfielders entscheiden die weitere Bewegung / Winkelverbesserung; zuständig für Spielzüge und Base-Berührungen an allen Bases außer HP.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Auf Tag Up an 3rd achten (von Foul Territory aus); alle Spielzüge an HP.	Bei einem TB an die Grasnarbe des Infields, sonst „Working Area“: Catch/No Catch; Spielzüge an allen Bases außer HP, ebenso Tag Up an 2nd.
<b>Base Hit</b>	F&F; Base-Berührung an 3rd Spielzüge an HP	1st, 2nd, 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann bestmöglichen Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Spielzüge an HP Wenn R3 nicht nach HP läuft: BR nach 1st beobachten (Swipe Tags)	Der erste Wurf des Infielders entscheidet: 1st oder 3rd. Zuständig für Spielzüge und Base-Berührungen an allen Bases außer HP.
<b>Sonstiges</b>	Bei weniger als 2 Outs Time Play möglich.	Pick-Offs an 2nd und 3rd.

Tabelle 7 - 2MS, Situation #2 (R2, R3), Zuständigkeiten



Zeichnung 52 - 2MS, Situation #3 (R2, R3), TB ins Leftfield

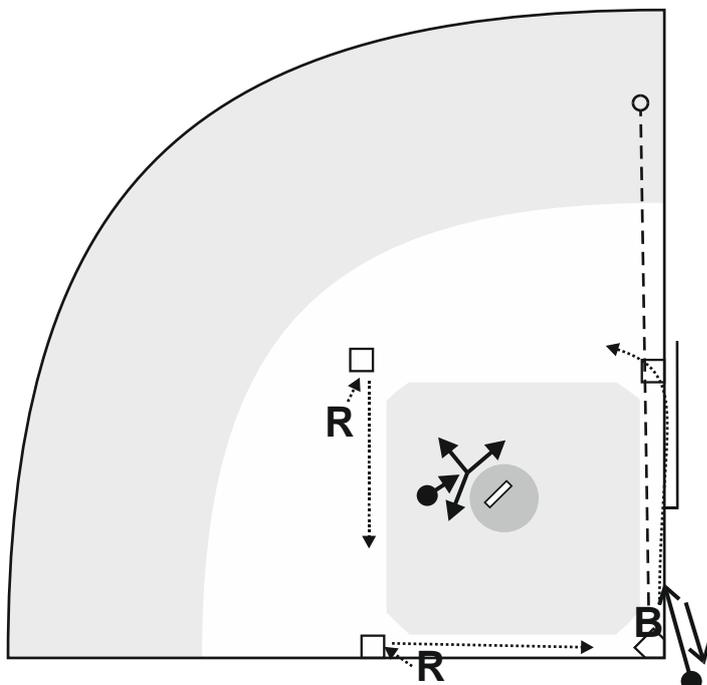
### 2.5.4.1 TB ins Leftfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I've got the ball“ und muss über F&F und Catch/No Catch entscheiden. Dazu geht er nur wenige Schritte auf der Foul Line Richtung 3rd. Bei einem Catch achtet PU auch auf einen Tag Up an 3rd (gute Position da Ball und R3 fast in einer Linie). Nach einem Tag Up oder wenn der Ball nicht gefangen wurde, kehrt PU sofort zurück nach HP für einen möglichen Spielzug dort (Point-of-Plate-Konzept beachten).

**BU** achtet bei einem Catch auf einen evtl. Tag Up an 2nd. Unabhängig ob Catch oder No Catch: BU ist für alle Spielzüge und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd zuständig. Wird der Ball im Outfield nicht gefangen, bestimmt der Wurf des Outfielders die Bewegung von BU: Winkelverbesserung zu 2nd oder 3rd.

Gleicher Ablauf gilt auch bei einem **Routine Fly Ball** – vor allem im Hinblick auf Tag Ups.



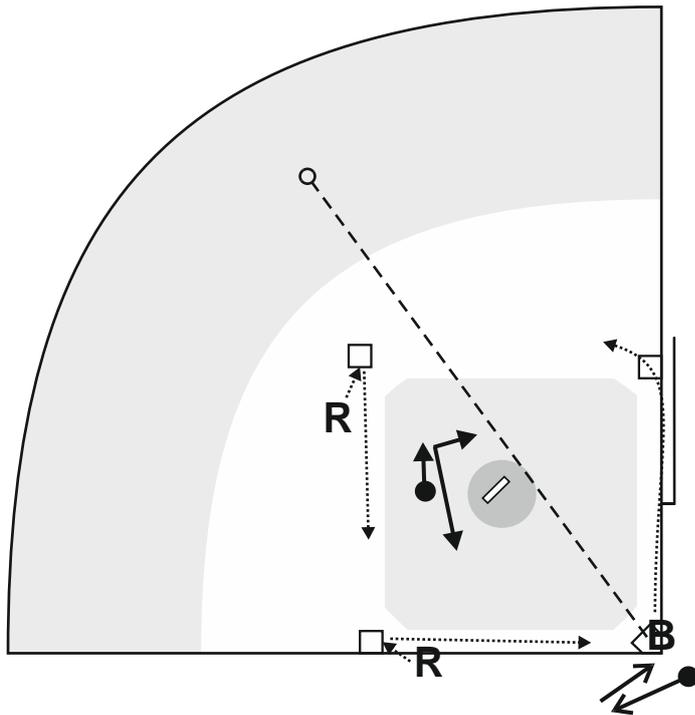
Zeichnung 53 - 2MS, Situation #3 (R2, R3), TB ins Rightfield

### 2.5.4.2 TB ins Rightfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I am on the line“ und muss über F&F und Catch/No Catch entscheiden. Dazu geht er nur wenige Schritte auf der Foul Line Richtung 1st. Achtung: PU muss auch einen Tag Up an 3rd beurteilen – nach einem Catch also sofort nach 3rd schauen (aber F&F und Catch/No Catch haben Priorität)! PU geht dann immer sofort zurück, um Entscheidungen an HP zu übernehmen. Bei einem Routine Fly Ball bleibt PU von vornherein näher an HP.

**BU** bewegt sich zur Infield-Mitte, um einen besseren Überblick zu erhalten. BU beurteilt einen Tag Up an 2nd und ist für alle Base-Berührungen und Spielzüge an 1st, 2nd und 3rd zuständig: Der Wurf aus dem Outfield bestimmt die Bewegungsrichtung von BU.



Zeichnung 54 - 2MS, Situation #3 (R2, R3), Schlag ins Centerfield

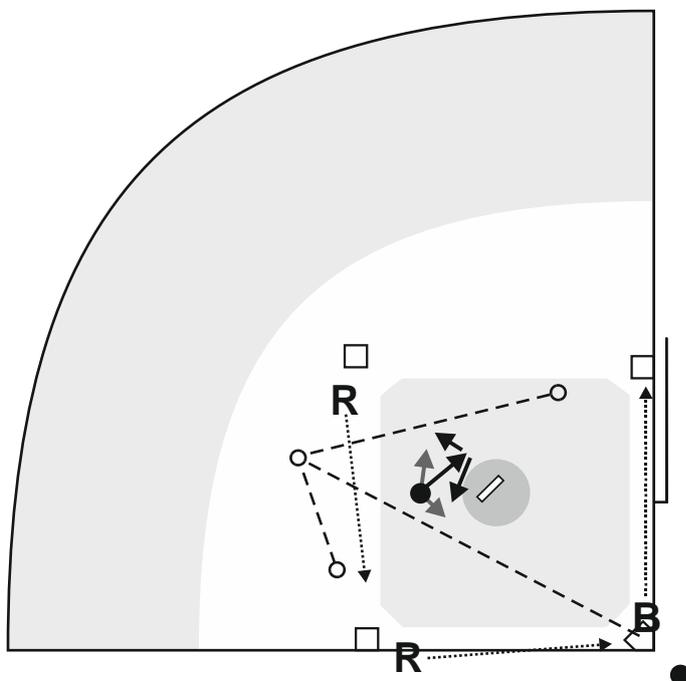
### 2.5.4.3 Schlag ins Centerfield

Outfield von BU.

**PU** ist bei einem **Fly Ball** im „V“ für einen Tag Up an 3rd zuständig und begibt sich deshalb auf Foul Territory Richtung 3rd, um Ball und R3 in einer Linie sehen zu können. Nach dem Tag Up oder wenn der Ball nicht gefangen wurde, kehrt PU sofort nach HP zurück und übernimmt dort alle Entscheidungen.

**BU** geht bei einem TB Richtung Grasnarbe, um über Catch/No Catch zu entscheiden (Winkelverbesserung) – sonst „Working Area“. Dann liest BU den Wurf des Outfielders und übernimmt Entscheidungen an 2nd und 3rd – aber auch evtl. an 1st (unwahrscheinlich). BU ist auch für alle Base-Berührungen (außer HP) zuständig.

Bei einem **Base Hit** ins Outfield bleibt PU an HP für alle Spielzüge dort und BU orientiert sich anhand des Wurfes aus dem Outfield in Richtung welcher Base (1st, 2nd oder 3rd) er sich bewegen muss.



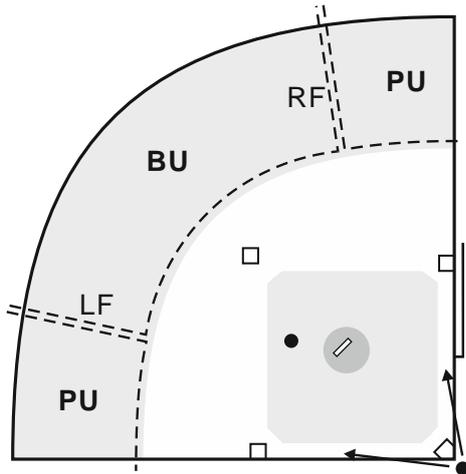
Zeichnung 55 - 2MS, Situation #3 (R2, R3), Schlag ins Infield

### 2.5.4.4 Schlag ins Infield

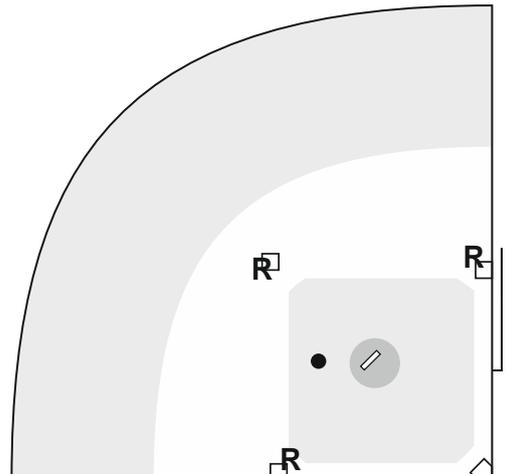
**PU** trifft alle F&F-Entscheidungen (Priorität). Geht der erste Wurf nach 1st achtet PU auf Swipe Tags – bleibt aber an HP. PU muss damit rechnen, dass R3 sofort mit dem Schlag oder mit dem Wurf nach 1st Richtung HP läuft. PU ist ausschließlich für Entscheidungen an HP zuständig. Auch wenn R3 in ein Run Down zwischen 3rd und HP gerät, PU bleibt in Höhe von HP.

**BU** entscheidet sich mit dem ersten Wurf des Infielders, zu welcher Base (1st oder 3rd) er seinen Winkel verbessert. Evtl. kommt es nach einem ersten Wurf nach 1st noch zu einem zweiten Spielzug an 3rd. BU ist für Entscheidungen an allen Bases außer HP zuständig.

2.5.5 Runner: R1, R2, R3



Zeichnung 56 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Outfield-Aufteilung

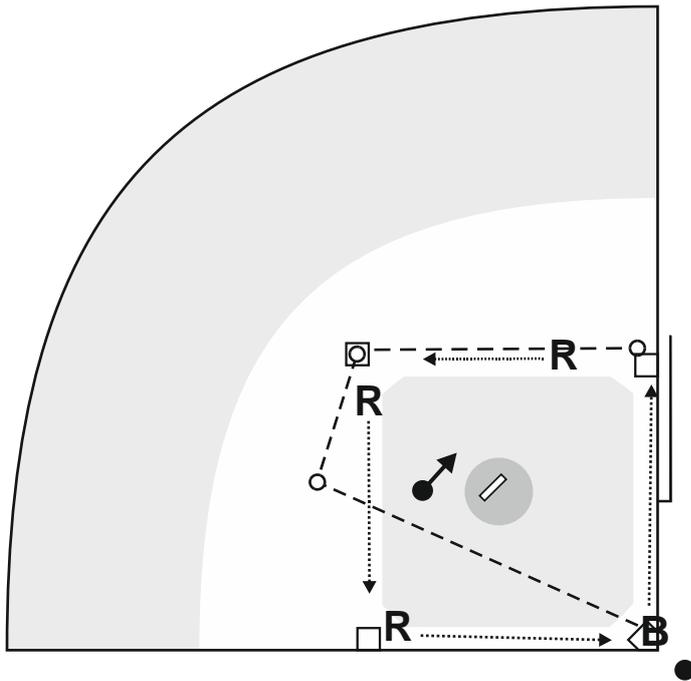


Zeichnung 57 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bereiche zw. LF und 3rd-Base-Line und zw. RF und 1st-Base-Line – PU ist Key Man, wenn er selber ruft.	Vom LF (inklusive) bis zum RF (inklusive) - das „V“ – BU ist immer zuständig, es sei denn PU ruft.
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F und Catch/No Catch: bei TB muss PU die entsprechende Foul Line hochkommen; Bei Catch: Tag Up an 3rd beobachten. Zügig nach HP zurückkehren, alle Spielzüge an HP.	1st, 2nd, 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen. Bei Catch: Tag Up an 2nd beobachten.
<b>Fly Ball im Outfield von BU</b>	Tag Up an 3rd beobachten (von Foul Territory aus)! Spielzüge an HP („Point-of-Plate“-Konzept anwenden)	Bei einem TB an die Grasnarbe des Infields, sonst „Working Area“: Catch/No Catch; 1st, 2nd, 3rd: Aus „Working Area“ Tag Up an 2nd und Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Base Hit</b>	F&F; Base-Berührung an 3rd; Spielzüge an HP	1st, 2nd, 3rd: Aus „Working Area“ Wurf aus dem Outfield lesen, dann Winkel und Distanz zur Base mit Spielzug herstellen.
<b>Ball ins Infield</b>	F&F; Base-Berührung an 3rd; Spielzüge an HP	1st, 2nd, 3rd: Aus „Working Area“ Winkel zur Base mit Spielzug herstellen. Bei DP: ersten Spielzug an 3rd / 2nd beobachten, dann Winkel- und Distanzverbesserung nach 1st.
<b>Sonstiges</b>	Bei Force Play an HP guten Winkel und Distanz etablieren. Bei weniger als 2 Outs: „Time Play“ und „Infield Fly“ möglich.	Immer verantwortlich für 1st, 2nd und 3rd. Wenig Zeit, daher primär Winkel verbessern; immer dem Ball zugewandt bleiben. Tag Up an 2nd beobachten.

Tabelle 8 - 2MS, Situation #2 (R1, R2, R3), Zuständigkeiten



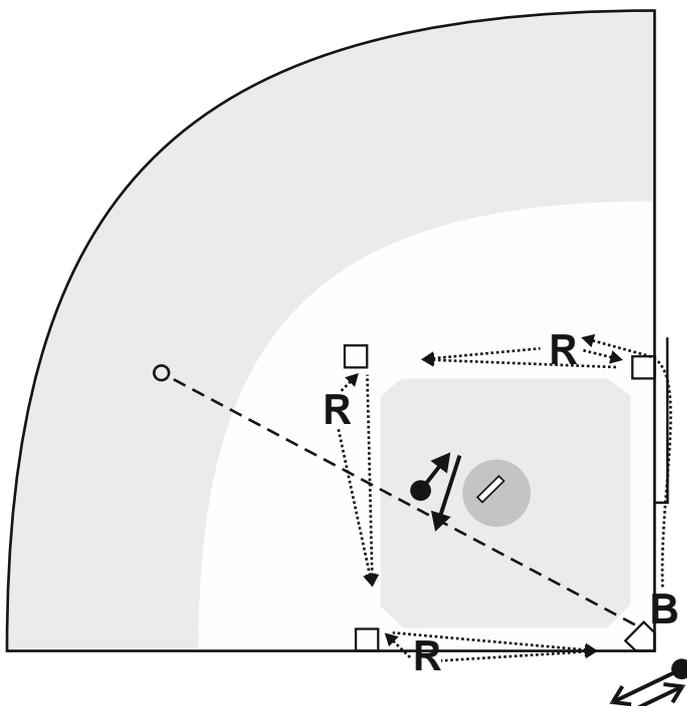
Zeichnung 58 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Schlag ins Infield

### 2.5.5.1 Schlag in Infield

**PU** entscheidet über alle F&F (Position über der Foul Line) – muss aber sofort zurück hinter HP für einen möglichen Spielzug an HP. Geht der erste Spielzug nach HP ist dies ein Force Play (nicht zu dicht stehen). Wird ein Double Play gespielt, beobachtet PU das Geschehen.

**BU** ist zuständig für Spielzüge an 1st, 2nd und 3rd – an allen Bases besteht anfänglich ein Force Play. Bei weniger als 2 Outs ist ein DP sehr wahrscheinlich. Deshalb ist für den ersten Spielzug nur eine Winkelverbesserung möglich innerhalb der Working Area. Während der erste Wurf im DP zu HP, 3rd oder 2nd erfolgt, bleibt BU in der Working Area. Die zweite Entscheidung im DP wird die knappere sein – an 1st, diese muss BU in einem möglichst guten Winkel zu 1st aus der Set Position treffen.

Achtung bei Line Drives: Wird der Ball gefangen, können an allen Bases knappe Spielzüge entstehen, wenn die Runner zuvor Abstand genommen haben.



Zeichnung 59 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Schlag ins Centerfield

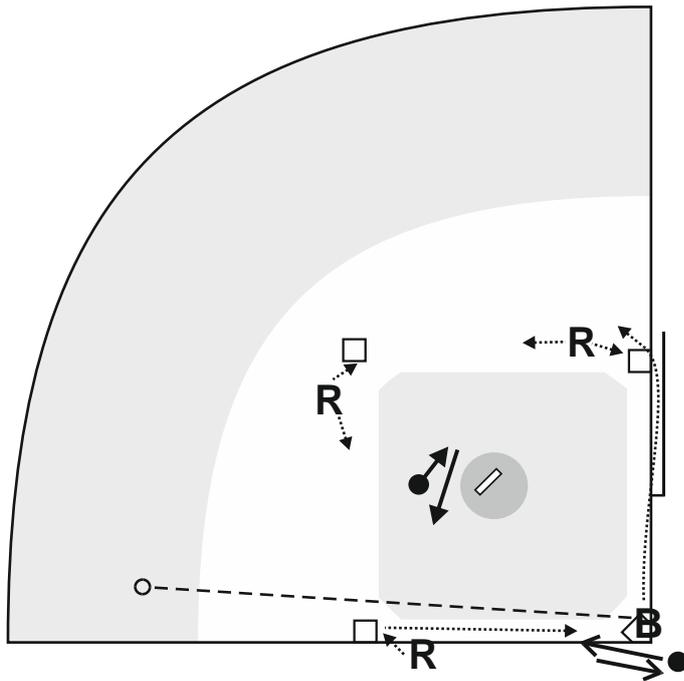
### 2.5.5.2 Schlag ins Centerfield

Outfield von BU.

Trouble Ball, Routine Fly Ball oder Base Hit.

**PU** ist bei weniger als 2 Outs und einem Catch im Outfield zuständig für ein Tag Up an 3rd. Dazu verbessert PU seinen Winkel von 3rd zum Ball und geht soweit möglich auf Foul Territory – aber nicht zu weit, denn wenn R3 losläuft, muss PU wieder zurück („Point-of-Plate“-Konzept). Bei einem Base Hit bleibt PU hinter HP und wendet ebenfalls das „Point-of-Plate“-Konzept an. PU ist für alle Entscheidungen an HP zuständig.

**BU** geht bei einem TB zur Grasnarbe des Infields und entscheidet über Catch/No Catch aus der Standing Set Position. Bei einem Routine Fly Ball oder Base Hit bleibt er zunächst in der „Working Area“. Bei einem Catch achtet BU auf Tag Up an 2nd. BU muss den Wurf aus dem Outfield lesen („read“) und dann Winkel (Priorität) und Winkel für 1st und 2nd, oder Distanz zu 3rd zu verbessern wenn BR bis 3rd vorrückt.



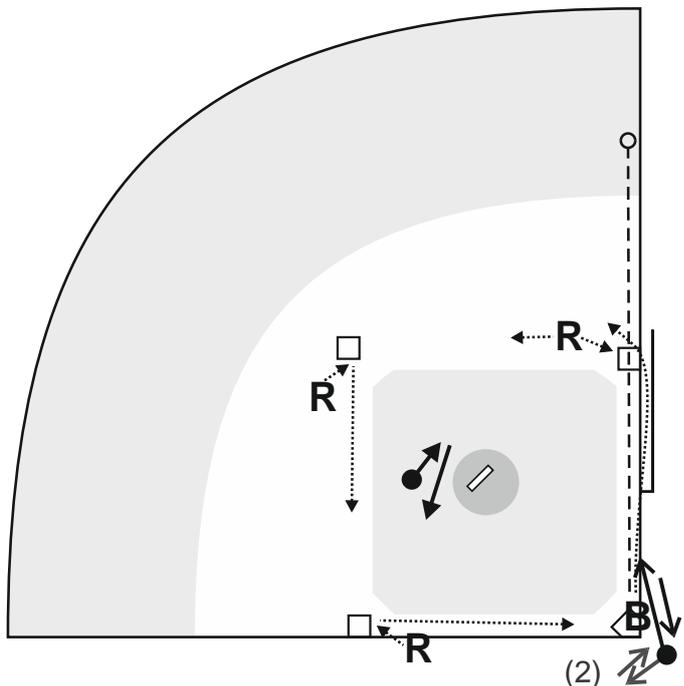
Zeichnung 60 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), TB ins Leftfield

### 2.5.5.3 TB ins Leftfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I've got the Ball“ und ist zuständig für F&F sowie Catch/No Catch zuständig und geht dafür ein paar Schritte auf der 3rd-Base-Foul-Line Richtung 3rd. PU ist nach einem Catch auch für ein Tag Up von R3 an 3rd zuständig – wofür der Winkel aber meist schon sehr gut ist (R3 und Ball in fast einer Linie). PU darf aber nicht zu weit die Linie hoch, denn mit dem Tag Up von R3 muss er zurück hinter HP („Point-of-Plate“-Konzept). PU ist für alle Spielzüge an HP zuständig.

**BU** orientiert sich für einen besseren Überblick in der „Working Area“ und beobachtet Ball und Runner. BU ist zuständig für alle Spielzüge und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd. Dazu muss BU den Wurf aus dem Outfield lesen („read“), um Winkel und Distanz im Fall eines Spielzuges zur entsprechenden Base zu verbessern.



Zeichnung 61 - 2MS, Situation #3 (R1, R2, R3), TB ins Rightfield

### 2.5.5.4 TB ins Rightfield

Outfield von PU.

**PU** ruft „I've got the ball“ und ist zuständig für F&F sowie Catch/No Catch und geht dafür ein paar Schritte auf der 1st-Base-Foul-Line Richtung 1st. PU ist nach einem Catch auch für ein Tag Up von R3 an 3rd zuständig – dafür ist der Winkel hier alles andere als optimal. PU kann den Tag Up nur sehen, indem er kurz nach einem Catch Kopf und Körper zurück nach HP dreht (aber F&F sowie Catch/No Catch haben absolute Priorität). PU darf auch nicht zu weit die Linie hoch, denn mit dem Tag Up von R3 muss er zurück hinter HP („Point-of-Plate“-Konzept). PU ist für alle Spielzüge an HP zuständig. Wenn es ein „Routine Catch“ (kein TB) ist, verbessert PU den Winkel (2).

**BU** orientiert sich für einen besseren Überblick in der „Working Area“ und beobachtet Ball und Runner. BU ist zuständig für alle Spielzüge und Base-Berührungen an 1st, 2nd und 3rd. Dazu muss BU den Wurf aus dem Outfield lesen („read“), um Winkel und Distanz im Fall eines Spielzuges zur entsprechenden Base zu verbessern.

## 2.6 Pre Game Checkliste (2-Mann-System)

Die folgende Liste soll dir und deinen Kollegen vor dem Spiel helfen, schnell und effizient die wichtigsten Punkte des 2-Mann-System noch einmal durchzugehen und um eventuelle Absprachen zu treffen. Dies sollte ca. 15 Minuten in Anspruch nehmen. Nehmt euch diese Zeit! Ergänzt die Liste mit zunehmender Erfahrung!

### 1. Positionen

- A BU steht an der Foul Line hinter 1st, nur wenn keine Runner auf den Bases sind.
- B BU steht im Infield auf der 1st-Base-Seite, mit R1 oder mit R1 und R3.
- C BU steht im Infield auf der 3rd-Base-Seite wenn: in allen anderen Situationen. Wichtig: Nicht zu tief stehen, weil sonst der Winkel nach 1st und 3rd sehr schlecht ist.

### 2. Zuständigkeiten im Outfield

- A BU steht an der Foul Line hinter 1st – BU entscheidet (Key Man)
  - 1 Aufteilung des Outfield in zwei Teile, Grenze ist der Centerfielder (gehört zum Outfield von BU).
  - 2 BU übernimmt Bälle, die direkt zum Centerfielder bzw. links vom Centerfielder bis zur 1st-Base-Foul-Line geschlagen werden.
  - 3 PU übernimmt alle Bälle rechts vom Centerfielder bis zur 3rd-Base-Foul-Line.
    - Geht BU bei einem Trouble Ball ins Outfield, ist PU für alle Bases zuständig und begibt sich deshalb in die Infield-Mitte.
    - BU trifft Fair-Foul-Entscheidungen ab 1st Base die Foul-Line hinunter bis zum Outfield, alle anderen Fair-Foul-Entscheidungen trifft PU
      - Mögliche Absprache: Beginnt die Zuständigkeit von BU über Fair Ball / Foul Ball schon ab der Graskante (Cut Out) vor 1st Base?
- B+C BU steht im Infield – PU entscheidet (Key Man) – wenn PU nichts ruft, ist immer BU zuständig.
  - 1 BU ist für das „V“ im Outfield zuständig, welches zwischen Leftfielder und Rightfielder entsteht. Bälle direkt auf den Leftfielder bzw. Rightfielder gehören dazu.
    - Beginnt BU im Infield, dann verlässt er dieses nicht!
  - 2 PU ist für den Bereich rechts vom Leftfielder bis zur 3rd-Base-Foul-Line und für den Bereich links vom Rightfielder bis zur 1st-Base-Foul-Line verantwortlich.
    - PU trifft alle Fair-Foul-Entscheidungen.

### 3. Bewegungsverläufe

- 1 Grundsätzlich ist BU für alle Bases und PU für HP zuständig. Ausnahmen:
  - Situation „Keine Runner“:
    - Geht BU bei einem Trouble Ball ins Outfield, ist PU für alle Bases und HP zuständig.
    - Pressure-Situation an 1st und Überwurf – PU geht mit BR nach 2nd (3rd, HP)
  - Situation „R1“ – Spielzug gegen R1 an 3rd, wenn
    - Fly Ball im Leftfield im Bereich von PU und der Ball wird nicht gefangen
    - Fly Ball im „V“ von BU und der Ball wird nicht gefangen
    - Base Hit
    - Infield Schlag und Wurf misslingt an 2nd oder 1st
  - Situation „R1 und R2“ – Tag Up von R2 an 2nd – PU übernimmt Spielzug gegen R2 an 3rd, wenn
    - Fly Ball im Leftfield im Bereich von PU (Leftfielder geht zur Foul Line)
    - Fly Ball im „V“ von BU und es ist ein Routine Fly Ball (kein Trouble Ball).
  - Wenn PU einen Spielzug an 3rd übernimmt, bleibt er immer zusätzlich noch verantwortlich für Spielzüge an HP.
- 2 Tag-Up-Versuche an 3rd fallen immer in die Zuständigkeit von PU: Wenn möglich Winkel zwischen R3 und Ball verbessern. Muss PU auch Fair/Foul- bzw. Catch/No-Catch-Entscheidungen treffen, haben diese immer Priorität vor dem Tag Up und weiteren Spielzügen.
- 3 BU übernimmt alle Pick-Offs und Steals (mindestens zwei Schritte zur Winkelverbesserung).
  - Ausnahme: Home Steal.

#### 4. Verschiedenes

- A Kommunikation, Kommunikation, Kommunikation!
- 1 „I've got Third if he tags!“ ruft PU, wenn R2 ein Tag Up macht und nach 3rd läuft.
  - 2 „I've got Third!“ ruft PU, wenn er tatsächlich einen Spielzug an 3rd übernimmt.
  - 3 „I've got Home!“ ruft PU, wenn er 3rd wieder verlässt, um Spielzüge an HP zu übernehmen.
  - 4 Wenn BU an der Foul Line steht und sich Richtung Outfield umdreht (Rücken zum PU), dann signalisiert er damit, dass er den Ball im Outfield übernimmt – PU muss dann im Infield 1st, 2nd und 3rd übernehmen..
  - 5 Wenn BU im Infield steht, dann muss er alle Bälle im Outfield übernehmen, es sei denn PU ruft „I am on the line“ (1st-Base-Seite) oder „I've got the ball“ (3rd-Base-Seite). Ist BU zuständig, dann dreht er sich zum Outfield um (Rücken zum PU) und signalisiert damit, dass er den Ball im Outfield übernimmt.
  - 6 „That's a Catch!“ ruft PU bzw. BU bei einem erfolgreichen Catch in seinem Outfield-Bereich, so dass sich der jeweils andere voll auf die Runner konzentrieren kann.
  - 7 „No! No!“ ruft PU bzw. BU, wenn eine knappe Situation im Outfield (meist bei Trouble Ball) als No Catch in seinem Zuständigkeitsbereich entschieden wurde – und signalisiert „Safe“.
  - 8 Besprecht die Zeichen für „Infield Fly“, „Time Play“, „Count / Outs vergessen“.
- B BU muss immer auf Checked Swings des Batters achten - gleichgültig, ob BU im Infield oder hinter 1st steht.
- C Bei 2nd-1st-Double Plays beobachtet BU aus großzügiger Entfernung den ersten Spielzug und entscheidet aus der Standing-Set-Position. Dabei bewegt sich BU bereits zu der Base, zu der der Ball als nächstes gespielt werden wird, um dort eine gute Entfernung und einen guten Winkel mit der normalen Set-Position zu erreichen (der knappe Spielzug).

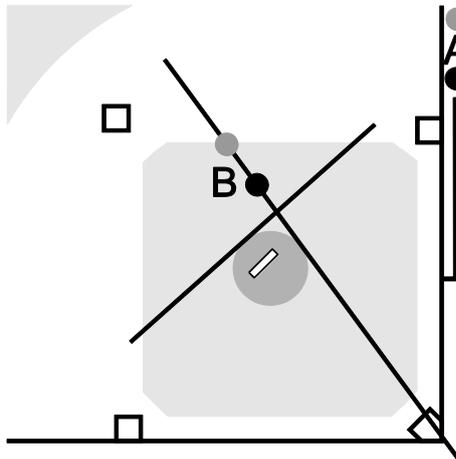
*Viel Spaß und Erfolg!*

### 3. 3-Mann-System

#### 3.1 Startpositionen

Für die Startpositionen der Schiedsrichter zu Beginn jeden Pitches (in den folgenden Grundaufstellungen) gilt, dass diese leicht variieren („Normal“ und „Tief“), abhängig von zu erwartenden Verantwortlichkeiten:

Der First-Base-Schiedsrichter steht entweder außerhalb des Feldes an der First-Base-Foul-Line (A) oder auf der First-Base-Seite (B) innerhalb des Infields:



Zeichnung 62 - 3MS Startpositionen A, B

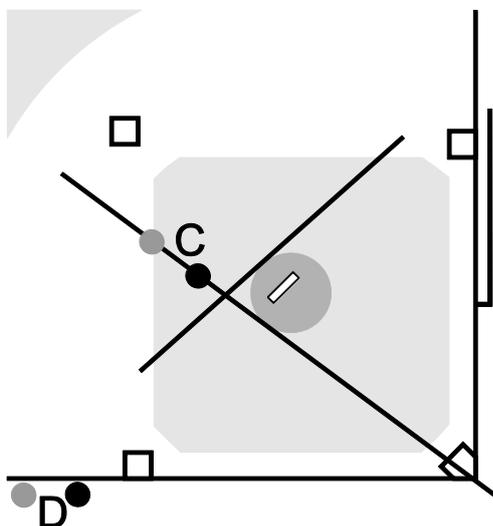
**A Normal:** Knapp neben der First-Base-Foul-Line auf Foul Territory und ca. 5 bis 7 Meter hinter 1st (schwarzer Punkt: näher am Base).

**Tief:** Knapp neben der First-Base-Foul-Line auf Foul Territory und ca. 10 bis 12 Meter hinter 1st (grauer Punkt: näher am Outfield).

**B Normal:** Auf der First-Base-Seite des Infields, ca. 3 bis 4 Meter hinter dem Pitcher's Mound (schwarzer Punkt: mehr im Infield, mehr Überblick).

**Tief:** Auf der First-Base-Seite des Infields, an der Graskante des Infields (grauer Punkt: näher an 2nd).

Der Third-Base-Schiedsrichter steht entweder auf der Third-Base-Seite innerhalb des Infields (C) oder außerhalb des Feldes an der Third-Base-Foul-Line (D):



Zeichnung 63 - 3MS Startpositionen C, D

**C Normal:** Auf der Third-Base-Seite des Infields, ca. 3 bis 4 Meter hinter dem Pitcher's Mound (schwarzer Punkt: mehr im Infield, mehr Überblick).

**Tief:** Auf der Third-Base-Seite des Infields, an der Graskante des Infields (grauer Punkt: näher an 2nd).

**D Normal:** Knapp neben der Third-Base-Foul-Line auf Foul Territory und ca. 5 bis 7 Meter hinter 3rd (schwarzer Punkt: näher am Base).

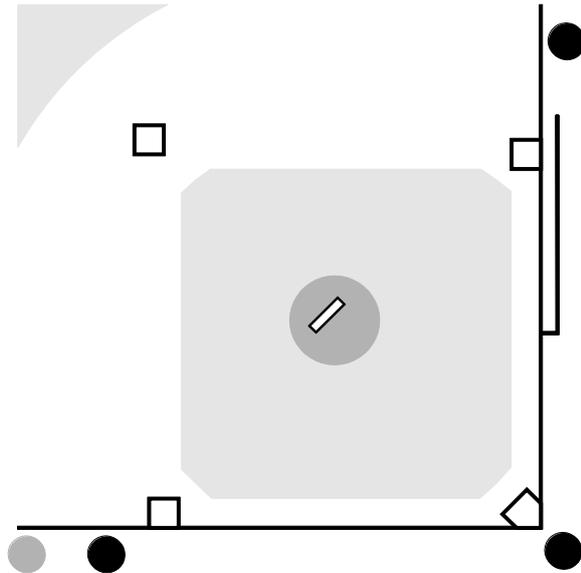
**Tief:** Knapp neben der Third-Base-Foul-Line auf Foul Territory und ca. 10 bis 12 Meter hinter 3rd (grauer Punkt: näher am Outfield).

**Option:** Mit nur R1 kann der Third-Base-Schiedsrichter auch Position B einnehmen.

Der **Plate Umpire** beginnt jede Grundaufstellung in seiner Position hinter der Home Plate, um dort über „Ball“ und „Strike“ zu entscheiden. Für die **Base Umpire**: „Tief“ bedeutet näher zum Outfield, und „Normal“ bedeutet näher zur Home Plate. Für diese Startpositionen Abkürzungen verwendet, zum Beispiel mit „A Tief“ oder „C Normal“.

Im 3-Mann-System gibt es drei Grundaufstellungen der Schiedsrichter, von denen immer eine zu Beginn jedes Pitches von den drei Schiedsrichtern eingenommen wird. Diese Grundaufstellungen werden im Folgenden mit #1, #2 und #3 angesprochen.

### 3.1.1 Grundaufstellung #1



Zeichnung 64 - 3MS, Grundaufstellung #1

#### Situationen

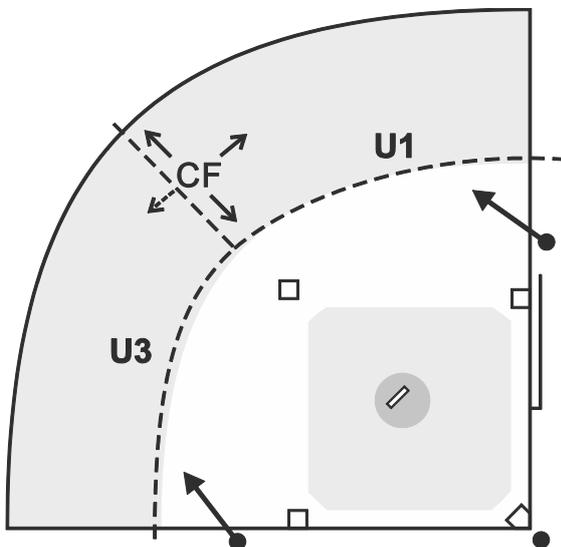
- keine Runner
- Runner auf 3rd

#### Positionen

- PU Hinter HP  
 U1 A Tief (näher am Outfield).  
 U3 ohne R3: D Tief (näher am Outfield).  
mit R3: D Normal (näher an der Base).

#### Merke:

Keine Runner oder nur Runner auf 3rd – beide Umpire sind außerhalb.



Zeichnung 65 - 3MS Grundaufstellung #1, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

PU hat keine Zuständigkeit im Outfield.

U1 ist zuständig für Bälle, bei denen der Centerfielder (CF) gerade nach vorne bzw. nach hinten geht und alle Bälle bis zur First-Base-Foul-Line. U1 geht bei jedem Fly Ball innerhalb seines Bereiches ins Outfield.

U3 ist verantwortlich für Bälle, bei denen der Centerfielder (CF) zu seiner rechten Seite geht und alle Bälle bis zur Third-Base-Foul-Line. U3 geht bei jedem Fly Ball innerhalb seines Bereiches ins Outfield.

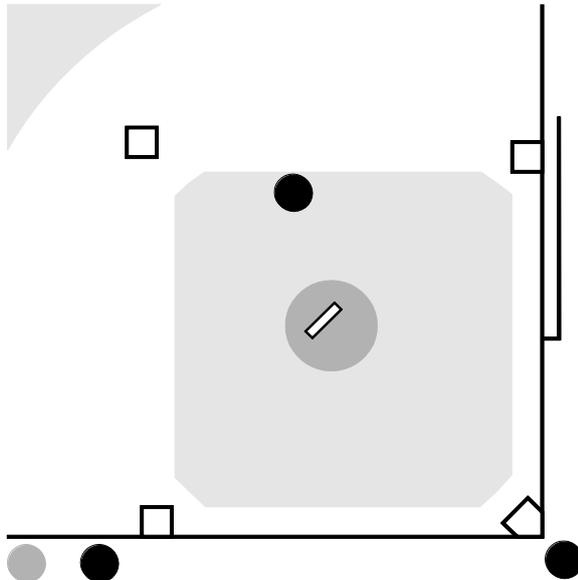
#### Die Bewegung von U1 entscheidet, wer einen Ball im Outfield abdeckt – U1 ist der „Key Man“.

Geht U1 mit dem Schlag ins Outfield, muss U3 ins Infield. Geht dagegen U1 mit dem Schlag ins Infield, muss U3 bei einem Fly Ball ins Outfield. Bei jedem Fly Ball ins Outfield muss ein Schiedsrichter ins Outfield gehen.

#### Fair Balls / Foul Balls

- PU entscheidet über Bälle zwischen Home Plate und bis vor 1st Base und bis vor 3rd Base.  
 U1 entscheidet über Bälle ab 1st Base entlang der First-Base-Foul-Line.  
 U3 entscheidet über Bälle ab 3rd Base entlang der Third-Base-Foul-Line.

### 3.1.2 Grundaufstellung #2



Zeichnung 66 - 3MS Grundaufstellung #2

#### Situationen

- Runner auf 2nd
- Runner auf 2nd und 3rd

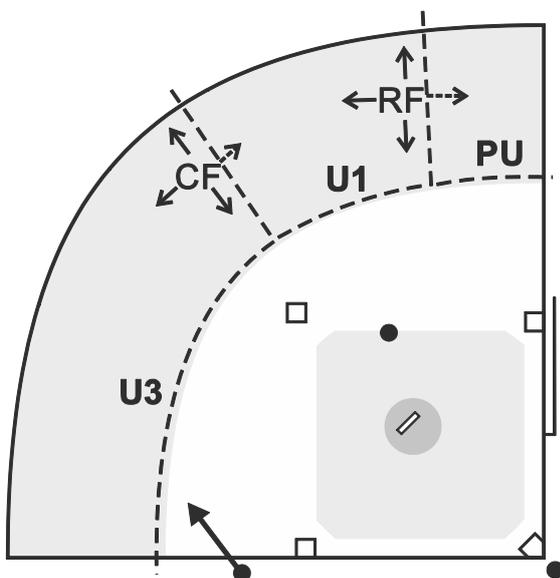
#### Positionen

- PU Hinter HP
- U1 B Tief (näher am Outfield).
- U3 ohne R3: D Tief (näher am Outfield).
- mit R3: D Normal (näher an der Base).

#### Merke:

Kein Runner an 1st aber mind. ein Runner auf 2nd – U1 ist im Feld.

*Bei 2 Outs, wird das Play nach einem Infield-Schlag wahrscheinlich an 1st stattfinden. Mit 2 Outs sollte bei den obigen Situationen U1 außerhalb und U3 innerhalb des Infields stehen – also analog zu Grundaufstellung #3.*



Zeichnung 67 - 3MS Grundaufstellung #2, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

PU ist zuständig für alle Outfield-Bälle rechts vom RF bis zur First-Base-Foul-Line.

U1 ist zuständig für den Korridor zwischen RF (Bälle, bei denen der RF gerade nach vorne oder hinten läuft) und CF (Bälle, die rechts vom CF sind).

U3 ist verantwortlich für alle Bälle im Raum zwischen CF (Bälle, bei denen der CF gerade nach vorne oder hinten läuft) und der Third-Base-Foul-Line. U3 geht bei einem TB ins Outfield.

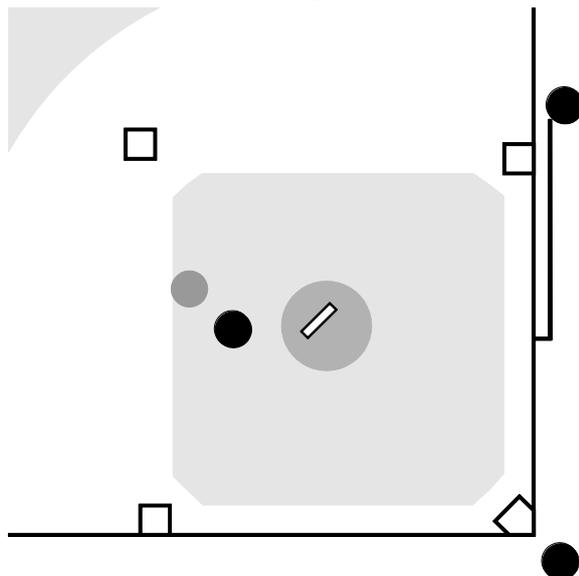
#### Die Bewegung von U3 („Key Man“) entscheidet für U1, wer einen Ball im Outfield abdeckt.

Geht U3 mit dem geschlagenen Ball ins Outfield, entfällt die Zuständigkeit für U1. Bewegt sich U3 hingegen Richtung 3rd Base, dann ist U1 zuständig. Bei Bällen in der Nähe vom RF sollte U1 ein Zeichen ausführen, damit PU weiß, wenn U1 die Zuständigkeit übernimmt.

#### Fair Balls / Foul Balls

- PU entscheidet auf der gesamten Länge der First-Base-Foul-Line und über Bälle zwischen Home Plate und bis vor 3rd Base.
- U1 trifft keine Fair-/Foul-Entscheidungen.
- U3 entscheidet über Bälle ab der 3rd Base entlang der Third-Base-Foul-Line.

### 3.1.3 Grundaufstellung #3



Zeichnung 68 - 3MS Grundaufstellung #3

#### Situationen

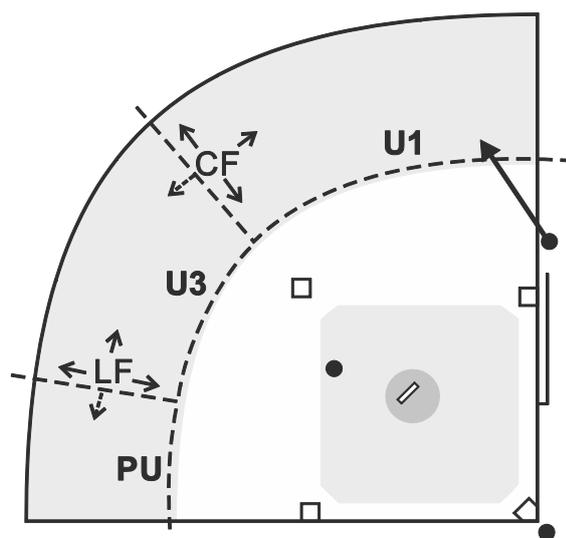
- Runner auf 1st
- Runner auf 1st und 2nd
- Runner auf 1st und 3rd
- Runner auf 1st, 2nd und 3rd

#### Positionen

- PU Hinter HP  
 U1 A Normal (näher an der Base).  
 U3 nur R1: C Tief (näher am Base/Outfield) oder optional auf B Tief  
mit R2 und/oder R3: C Normal (mehr Überblick)

#### Merke:

Mindestens Runner auf 1st oder alle Situationen mit 2 Out) – U3 ist im Infield.



Zeichnung 69 - 3MS Grundaufstellung #3, Outfield-Zuständigkeiten

#### Outfield-Zuständigkeiten

**PU** ist verantwortlich für alle Bälle, die in den Raum links vom LF bis zur Third-Base-Foul-Line gehen.

**U1** ist verantwortlich für alle Bälle im Raum zwischen CF (Bälle, bei denen der CF gerade nach vorne oder hinten läuft) und der First-Base-Foul-Line. U1 geht bei einem TB ins Outfield.

**U3** ist zuständig für den Korridor zwischen LF (Bälle, bei denen der RF gerade nach vorne oder hinten läuft) und CF (Bälle, die links vom CF sind).

#### Die Bewegung von U1 („Key Man“) entscheidet für U3, wer einen Ball im Outfield abdeckt.

Geht U1 mit dem geschlagenen Ball ins Outfield, entfällt die Zuständigkeit für U3. Bewegt sich U1 hingegen Richtung 1st Base oder ins Infield, dann ist U3 zuständig. Bei Bällen in der Nähe vom LF sollte U3 ein Zeichen ausführen, damit PU weiß, wenn U3 die Zuständigkeit übernimmt.

#### Fair Balls / Foul Balls

- PU** entscheidet auf der gesamten Länge der Third-Base-Foul-Line und über Bälle zwischen Home Pate und bis vor 1st Base.  
**U1** entscheidet über Bälle ab der 1st Base entlang der First-Base-Foul-Line.  
**U3** trifft keine Fair-/Foul-Entscheidungen.

## 3.2 Outfield

Wenn beide Feldschiedsrichter an den Foul Lines stehen, ist die Zuständigkeit im Outfield in zwei Bereiche aufgeteilt – wie beim 2-Mann-System. Der größere (rechte) Bereich gehört U1, der linke Bereich gehört U3. Bewegt sich der Centerfielder gerade vor oder zurück oder zu seiner linken Seite (Richtung Rightfield) ist das ein Zeichen dafür, dass U1 zuständig ist. Bewegt sich der Centerfielder dagegen mit seinem ersten Schritt zu seiner rechten Seite (Richtung Leftfield), ist U3 zuständig.

Steht ein Feldschiedsrichter im Infield, dann wird das Outfield in drei Teile geteilt. Dabei hat immer der Feldschiedsrichter, der an der Foul Line steht den größten Outfield-Bereich (inklusive Centerfielder). Der Feldschiedsrichter, der im Infield steht, hat immer den zweitgrößten Bereich: ohne Centerfielder bis inklusive Rightfielder bzw. Leftfielder. Der Plate Umpire hat den kleinsten Bereich – entweder vom Rightfielder oder Leftfielder bis zur jeweiligen Foul Line.

**In einigen Mechanics besteht die Variante, dass auch der Feldschiedsrichter, der im Infield steht, bei „Trouble Balls“ das Infield verlässt und für die Entscheidung über den geschlagenen Ball ins Outfield geht. Grund: Die Entscheidung über einen Catch/No Catch bzw. Homerun/Nicht Homerun hat höchste Priorität. Die hier vorgestellten, noch aktuellen Mechanics verzichten allerdings darauf. Wenn die Variante mit Verlassen des Infields gewählt wird, gilt für die verbleibenden Schiedsrichter das 2-Mann-System.**

Um die Zuständigkeit im Outfield schnell und richtig zu erkennen ist viel Erfahrung nötig – aber trotzdem kommt es auf Seiten der Schiedsrichter gelegentlich zu Fehleinschätzungen. Dennoch ist es von grundlegender Bedeutung, dass über die Outfield-Zuständigkeit schnell entschieden wird – immerhin hängen alle weiteren Bewegungsabläufe der Schiedsrichter davon ab. Deshalb wird in jeder Ausgangssituation ein Hauptverantwortlicher für die Outfield-Entscheidung definiert – der „Key Man“. Der Key Man ist also für die erste Entscheidung verantwortlich – die übrigen Schiedsrichter orientieren sich an ihm. Leicht zu merken: Der „Key Man“ ist immer der Schiedsrichter mit dem größten Outfield-Bereich, also zu dessen Bereich auch der Centerfielder gehört.

Der „Key Man“ muss schnell und deutlich entscheiden. Mit viel Erfahrung kann er schon die Flugbahn des Balles lesen, wenn dieser vom Schläger des Batters abprallt. Dafür ist natürlich Konzentration erforderlich. Aber: Ob richtig oder falsch – wichtig ist eine schnelle Entscheidung. Sollte sich die Entscheidung des „Key Man“ als falsch herausstellen – bleibt es trotzdem dabei. Hauptsache es ist klar, wer jetzt zuständig ist und wie die weiteren Bewegungsabläufe funktionieren müssen. Und deutlich muss die Entscheidung des „Key Man“ sein, damit seine Kollegen diese auch sofort erkennen können. Entscheidet der „Key Man“, dass er für einen Ball zuständig ist, dreht er sich um in Richtung Outfield und läuft dorthin. Das ist sehr eindeutig. Entscheidet er andererseits, dass er nicht zuständig ist, dann läuft er sofort in Richtung Infield – zu der Position, die er einnehmen muss, wenn er eben nicht für den Outfield-Ball zuständig ist.

## 3.3 Rotate und Slide

Vor jedem neuen Batter sollten sich die drei Schiedsrichter kurz verständigen, welche Bewegungsabläufe bei einem **Base Hit ins Outfield** bevorstehen – vergleichbar mit einem vereinbarten Zeichen für Infield-Fly-Situationen oder dem Anzeigen der Outs: Der Plate Umpire führt das Zeichen aus, und die Feld Schiedsrichter bestätigen es durch ein Zeichen. Für die Bewegungsabläufe der Schiedsrichter nach einem Schlag ins Feld gibt es zwei grundsätzliche Möglichkeiten:

### Rotate

Rotieren bedeutet, sich im Uhrzeigersinn zu bewegen. Aus dem 2-Mann-System ist bekannt, dass mit Rotate die Bewegung von PU nach 3rd gemeint ist, und der Field Umpire dann unter Umständen HP übernimmt. Genau das gleiche gilt für das 3-Mann-System mit dem Zusatz, dass U3 bei einem Rotate die Verantwortung für 2nd und 1st übernimmt. Rotate kann bei Outfield-Schlägen in den Situationen keine Runner, Runner auf 1st und (Option) Runner auf 3rd vorkommen. Siehe Abschnitt „Bewegungsmuster“ und die Abschnitte der „Situationen“.

### Slide

Die Slide-Bewegung ist ein spezielles Merkmal des 3-Mann-Systems und beschreibt das Verschieben der Zuständigkeit an 2nd gegen den Uhrzeigersinn. Ist ursprünglich U3 für 2nd verantwortlich, dann wird es nach einem Slide U1, der einen Pivot ins Infield ausgeführt hat. Im 3-Mann-System kann es zu einem Slide bei Outfield-Schlägen in den Situationen mit Runner in „Scoring Position“ (ab 2nd Base) kommen. U3 ist zunächst für Entscheidungen an 2nd und 3rd zuständig. Wenn U1 jetzt aber ins Infield geht (Slide mittels Pivot), dann ist U3 nur noch für 3rd zuständig und U1 für 1st und für den Batter-Runner an 2nd. Ein Slide findet nur bei Schlägen ins Outfield statt, wenn U1 nicht rausgeht; kein Slide bei Schlägen ins Infield (keine Zeit!). Siehe hierzu auch Abschnitt „Bewegungsmuster“ und die Abschnitte der „Situationen“.

Beim Slide-Zeichen zeigt der Plate Umpire – abweichend von den Base Umpire – das Stay-Zeichen an, und zwar immer dann, wenn es Runner in Scoring Position gibt. Der Plate Umpire macht damit deutlich, dass er an Home Plate bleiben muss und somit keine Aufgaben an 1st oder 3rd übernehmen kann.

Zur Ausführung der hier genannten Zeichen siehe Abschnitt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“.

### 3.4 Bewegungsabläufe 3-Mann-System

Sieht man von einigen Feinheiten des 3-Mann-Systems einmal ab, dann verbleiben vier grundlegende Bewegungsmuster der Schiedsrichter, die hier grob beschrieben werden. Bitte beachten: Alle weiterführenden Beschreibungen und Ausnahmen finden sich bei den Beschreibungen der Spielsituationen #1 bis #3 (Abschnitte 3.1.1, 3.1.2 und 3.1.3).

#### **Fly Ball – U1 und U3 sind auf den Foul Lines und U1 geht ins Outfield**

Keine Runner, Fly Ball ins Outfield. U1 erkennt als „Key Man“ seine Zuständigkeit für den Outfield-Ball und geht also ins Outfield – und für U3 ist dies das Signal sich schnell ins Infield Richtung 2nd zu bewegen. Ist ein Schiedsrichter einmal im Outfield, bleibt er auch dort und kehrt nicht zurück. U3 muss an 2nd eintreffen, bevor BR dieses erreicht. PU sieht, wie U1 ins Outfield geht und folgt deshalb BR bis mindestens zur Hälfte von 1st und achtet auf Base-Berührung – und übernimmt die Entscheidung bei Spielzügen gegen BR an 1st. Sobald klar ist, dass BR nach 2nd weiterläuft und nicht umkehrt, kehrt PU zurück zu HP (wichtig: Kommunikation von PU). Ab jetzt übernimmt U3 alle Spielzüge an allen Bases – außer an HP, da PU schon frühzeitig dorthin zurückgekehrt ist.

#### **Fly Ball – U1 und U3 sind auf den Foul Lines und U3 geht ins Outfield**

Keine Runner, Fly Ball ins Outfield. Als „Key Man“ entscheidet U1, dass der Ball nicht in seinem Bereich ist – deshalb läuft er sofort mittels Pivot ins Infield. U3 erkennt die Bewegung von U1, weiß daher, dass er für den Outfield-Ball zuständig ist und läuft ins Outfield. U1 folgt BR über 2nd bis 3rd. Hier liegt der Bewegungsablauf aus dem 2-Mann-System vor, U3 bleibt im Outfield. PU folgt auch hier BR ein paar Schritte Richtung 1st und beobachtet. Sollte BR direkt zu 2nd weitergehen, orientiert sich PU direkt zurück nach HP, um dort eine Entscheidung zu übernehmen (wichtig: Kommunikation von PU).

#### **Base Hit – Rotate – U3 ist im Infield ohne Runner in Scoring Position**

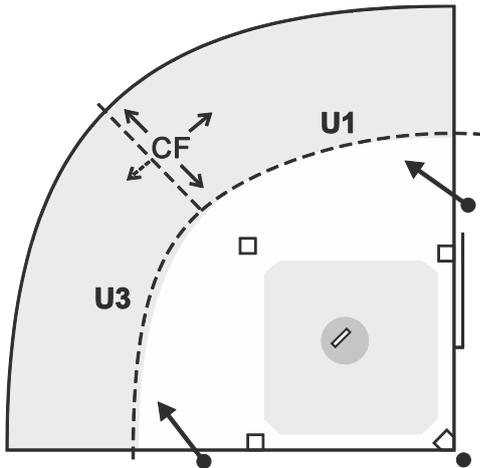
R1. U1 steht also auf der First-Base-Foul-Line und U3 im Infield. Das folgende Bewegungsmuster – nämlich Rotation (im Uhrzeigersinn) – vereinbaren die Schiedsrichter schon vor dem Pitch. Siehe hierzu auch Abschnitt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“. Bei einem Base Hit ins Outfield achtet U1 auf die Base-Berührung an 1st. Sollte R1 weiterlaufen nach 3rd, begibt sich U1 schnell zu HP (Kommunikation von U1), um dort einen eventuellen Spielzug gegen R1 zu übernehmen. U3 dagegen ist in erster Line verantwortlich für R1 und BR an 2nd, vergewissert sich aber, dass PU auf dem Weg Richtung 3rd ist (Kommunikation von PU). Ist U1 schon an HP muss U3 auch darauf gefasst sein, einen Spielzug an 1st zu übernehmen (unwahrscheinlich). PU erkennt den Base Hit und begibt sich direkt in Richtung 3rd (Kommunikation von PU). Kommt es zu einem Spielzug an 3rd, trifft PU die Entscheidung dort. Geht R1 weiter bis HP, wird dieser dort von U1 übernommen. Jeder Schiedsrichter ist eine Base im Uhrzeigersinn rotiert.

#### **Base Hit – Slide – U3 ist im Infield mit Runner in Scoring Position**

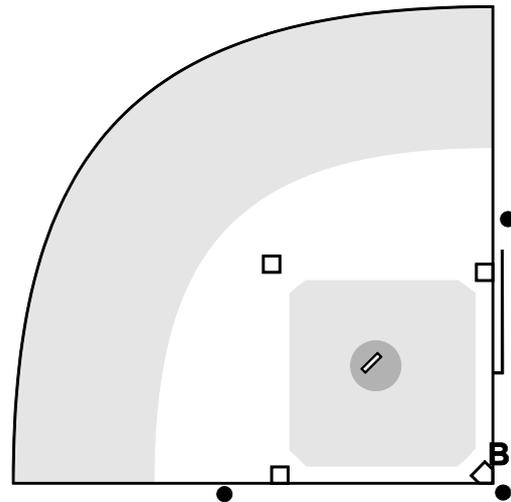
R1, R2, (R3). U1 steht auf der First-Base-Foul-Line und U3 im Infield. Das folgende Bewegungsmuster – nämlich Slide (gegen Uhrzeigersinn) – vereinbaren die Schiedsrichter schon vor dem Pitch. Siehe hierzu auch Abschnitt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“. Mit Runner(s) in Scoring Position bleibt PU grundsätzlich an HP, er signalisiert deshalb „I stay“. PU ist für einen Tag Up an 3rd verantwortlich und nur in Ausnahmen für 3rd (siehe: „Situationen #3“). Bei einem Schlag ins Infield, ist U1 für 1st und U3 für 2nd und 3rd zuständig. Bei einem Base Hit „sliden“ U1 und U3: U1 führt sofort einen Pivot ins Infield aus und übernimmt so 1st und den Batter-Runner an 2nd (Kommunikation von U1). U3 übernimmt Spielzüge an 2nd (außer Batter-Runner) und an 3rd. Sollte U1 ins Outfield gehen, dann ist U3 für alle drei Bases zuständig. PU bleibt an HP, da mit Runner in Scoring Position Spielzüge an HP erwartet werden müssen.

### 3.5 Situation: #1

#### 3.5.1 keine Runner



Zeichnung 70 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Outfield-Aufteilung

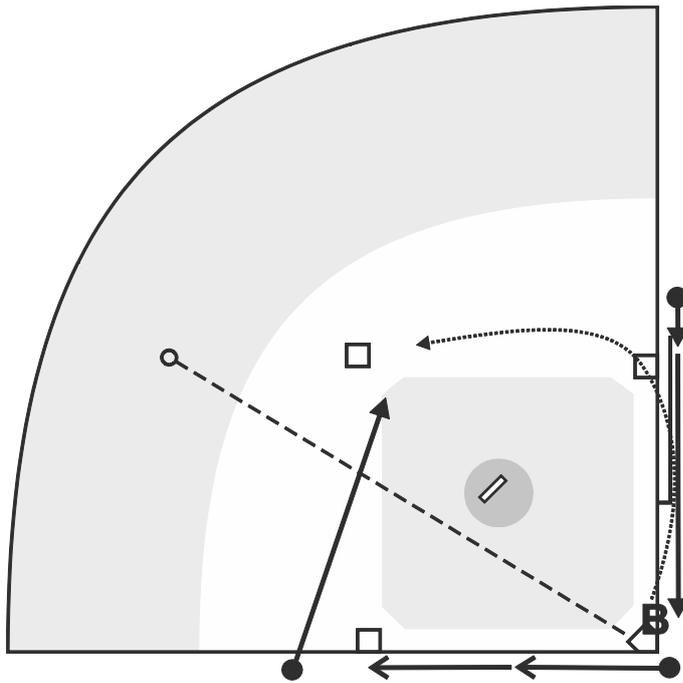


Zeichnung 71 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Ausgangssituation

#### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	-	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis Foul Line – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	1st – wenn BR an 2nd dann zurück nach HP	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch	Ins Infield: 2nd und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP	Ins Infield (Pivot): 1st, 2nd, 3rd	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch
<b>Base Hit ins Outfield</b>	3rd	1st – wenn BR an 2nd dann HP	Ins Infield: 2nd
<b>Ball ins Infield</b>	BR beobachten (ST)	1st	Ins Infield: 2nd – evtl. 3rd
<b>Sonstiges</b>	-	-	-

Tabelle 9 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Zuständigkeiten



Zeichnung 72 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Base Hit ins linke Centerfield

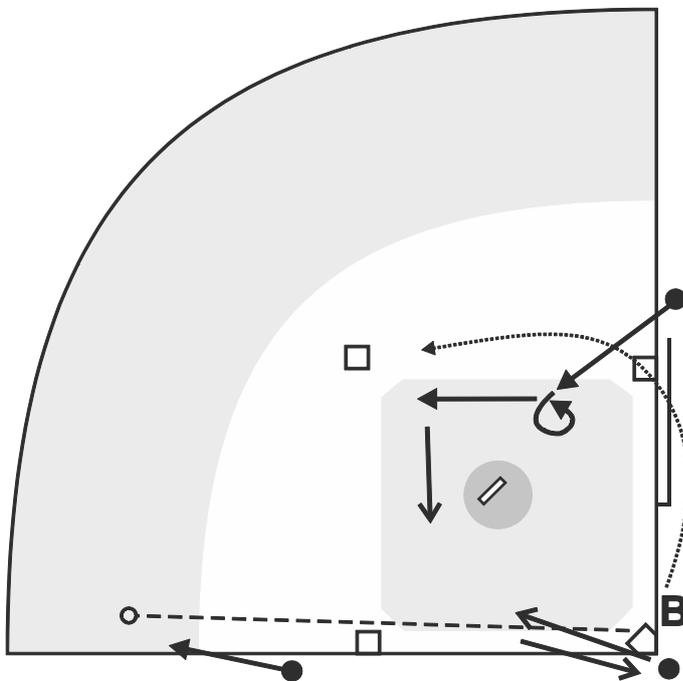
### 3.5.1.1 Clear Hit ins Outfield

Weder U1 noch U3 gehen ins Outfield.

**PU** beobachtet und geht bereits die Hälfte zu 3rd. Einen Call an 3rd macht PU aus Foul Territory (in der Verlängerung von 2nd durch 3rd).

**U1** achtet auf die Base-Berührung an 1st und übernimmt alle Entscheidungen an 1st. Wenn BR das 2nd Base erreicht, läuft U1 nach HP.

**U3** gibt sich direkt ins Infield zu 2nd und trifft dort Entscheidungen.



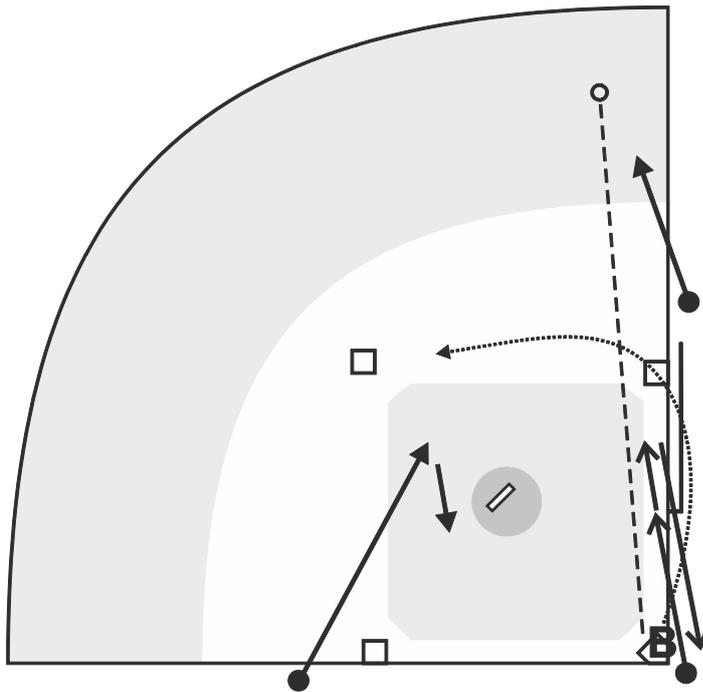
Zeichnung 73 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Fly Ball ins Leftfield

### 3.5.1.2 Fly Ball ins Leftfield

**U3** geht ins Outfield und entscheidet für Fair/Foul, Catch/No Catch

**PU** beobachtet aus dem Infield den geschlagenen Ball. Dann läuft er zurück nach HP und ist dort für Spielzüge zuständig. Einen möglichen Spielzug an 3rd übernimmt U1.

**U1** führt sofort einen Pivot ins Infield aus, beobachtet die Base-Berührung an 1st und begleitet dann BR bis 2nd. Aus der Mitte des Infields ist U1 auch für Spielzüge an 3rd zuständig.



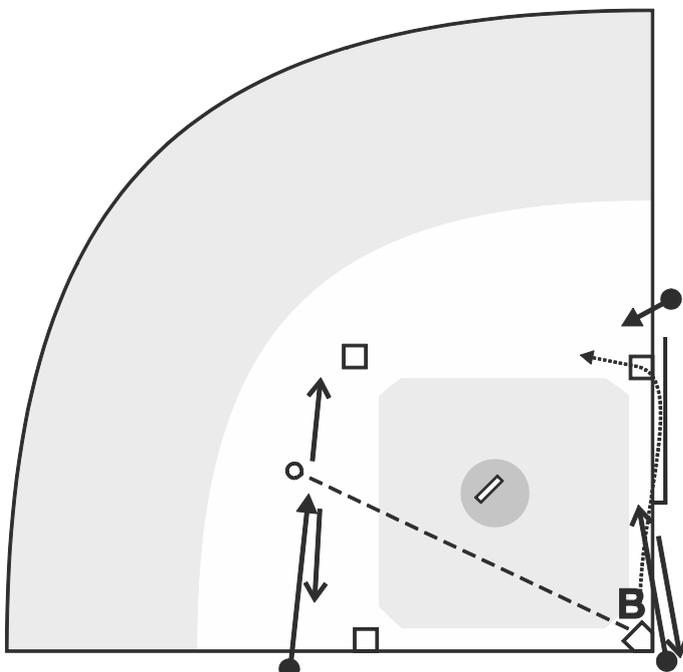
Zeichnung 74 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Fly Ball ins Rightfield

### 3.5.1.3 Fly Ball ins Rightfield

U1 geht ins Outfield.

PU geht  $\frac{3}{4}$  der Strecke zu 1st und achtet auf Base-Berührung und ist zuständig für alle Spielzüge an 1st – inkl. einem möglichen Run-Down zwischen 1st und 2nd. Sobald aber der BR das 2nd Base erreicht, kehrt PU zurück nach HP für mögliche Spielzüge dort.

U3 begibt sich direkt ins Infield und übernimmt die Entscheidungen an 2nd und 3rd.



Zeichnung 75 - 3MS, Situation #1 (keine Runner), Schlag ins Infield

### 3.5.1.4 Schlag ins Infield

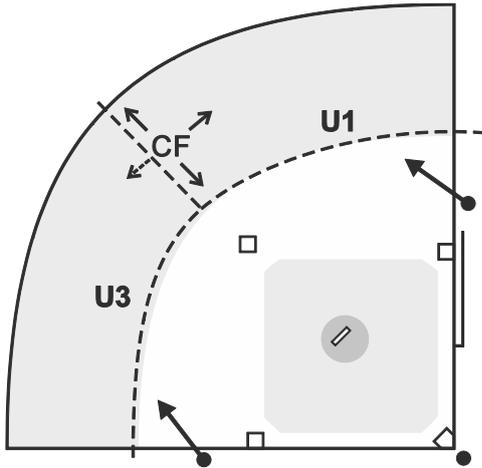
Kein Umpire im Outfield

PU geht die Hälfte zu 1st und übernimmt Entscheidungen bei Swipe Tags.

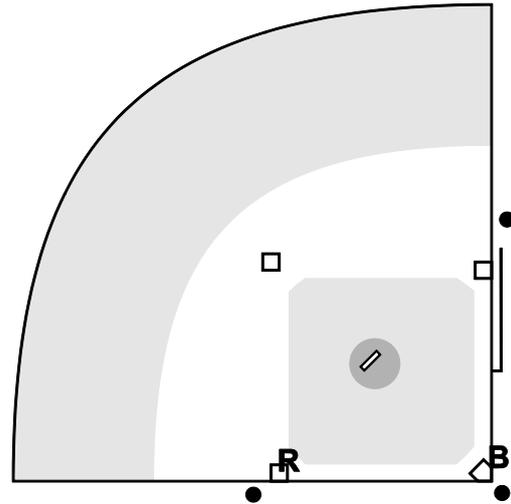
U1 bringt sich in eine 90-Grad-Position zum nach 1st geworfenen Ball und trifft die Entscheidung.

U3 begibt sich direkt in Richtung 2nd. Er ist zuständig für alle Entscheidungen an 2nd und 3rd Base. Geht der geschlagene Ball allerdings durchs Infield durch (potentieller Base Hit), dann muss U3 sich ins Infield begeben und ist für Entscheidungen an 2nd zuständig (vgl. 3.5.1.1)

3.5.2 Runner: R3



Zeichnung 76 - 3MS, Situation #1 (R3), Outfield-Aufteilung

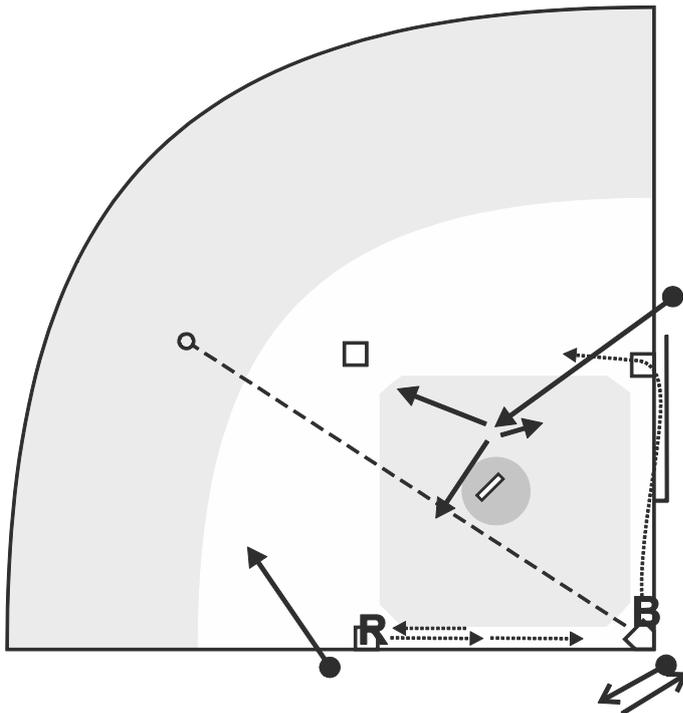


Zeichnung 77 - 3MS, Situation #1 (R3), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	-	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis Foul Line – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	Richtung Dugout 3rd-Base-Seite um Tag-Up von R3 zu sehen – dann HP	Ins Outfield: Catch/No Catch; F&F	Ins Infield: 1st, 2nd und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>		Ins Infield (bei < 2 Outs <u>ohne</u> Pivot**): 1st, 2nd und 3rd	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch
<b>Base Hit ins Outfield</b>	HP	1st	Ins Infield: 2nd und 3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	< 2 Outs*: Ins Infield ( <u>ohne</u> Pivot) – 1st und 2nd = 2 Outs: 1st	< 2 Outs*: 3rd = 2 Outs: Ins Infield – 2nd und 3rd
<b>Sonstiges</b>	Plays an HP: Point-of-Plate-Konzept anwenden	*) mögliches Play an HP **) keine Zeit für Pivot, da auch für R3 an 3rd zuständig.	*) mögliches Play an HP U3 hat <u>keine</u> Tag-Up-Verantwortung für R3

Tabelle 10 - 3MS, Situation #1 (R3), Zuständigkeiten



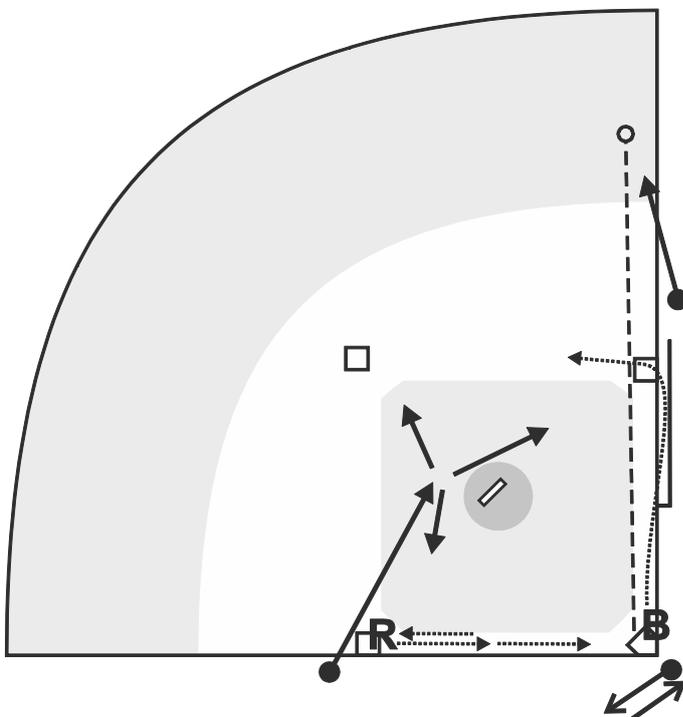
Zeichnung 78 - 3MS, Situation #1 (R3), Fly Ball ins Centerfield

### 3.5.2.1 Fly Ball ins Centerfield

**U3** geht ins Outfield (U1 ist „Key Man“ – also geht U3 raus, wenn er sieht, dass U1 ins Infield geht)

**PU** bewegt sich Richtung Dugout auf 3rd-Base-Seite, um einen guten Winkel auf Ball und R3 für den TU zu haben. Sollte sich ein Spielzug an HP abzeichnen, übernimmt PU diesen (Point-of-Plate-Konzept).

**U1** ist der „Key Man“ und entscheidet dass der Ball im Outfield von U3 ist. Also begibt sich schnell ins Infield und übernimmt so Entscheidungen an 1st, 2nd und 3rd. Da U1 auch für R3 zuständig ist, wenn dieser nach 3rd zurückgeht, bleibt keine Zeit für einen Pivot – zumindest bei < 2 Outs. Die Base Berührung von BR an 1st kann nur aus dem Augenwinkel wahrgenommen werden. Bei 2 Outs ist ein Pivot möglich, da es keinen Spielzug gegen R3 an 3rd geben wird.



Zeichnung 79 - 3MS, Situation #1 (R3), Fly Ball ins Rightfield

### 3.5.2.2 Fly Ball ins Rightfield

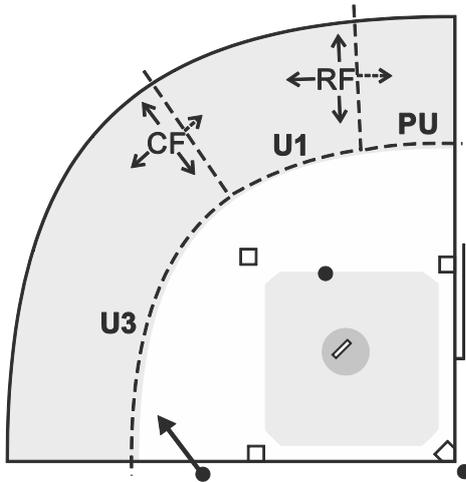
**U1** ist der „Key Man“ und entscheidet, dass der Ball in seinem Outfield ist. Also geht U1 ins Outfield.

**PU** bewegt sich Richtung Dugout auf 3rd-Base-Seite, um einen guten Winkel auf Ball und R3 für den TU zu haben. Sollte sich ein Spielzug an HP abzeichnen, übernimmt PU diesen (Point-of-Plate-Konzept).

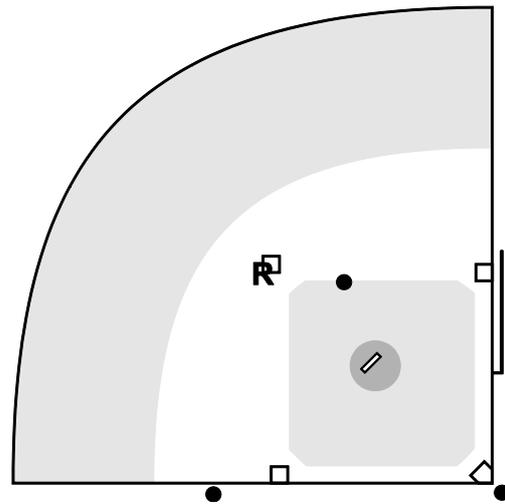
**U3** begibt sich direkt in die Mitte des Infields, um von dort aus Entscheidungen an allen drei Bases beim BR treffen zu können – auch an 3rd wenn R3 zurück nach 3rd geht. U3 ist nicht für den TU von R3 zuständig (dies übernimmt PU).

### 3.6 Situation: #2

#### 3.6.1 Runner: R2



Zeichnung 80 - 3MS, Situation #2 (R2), Outfield-Aufteilung



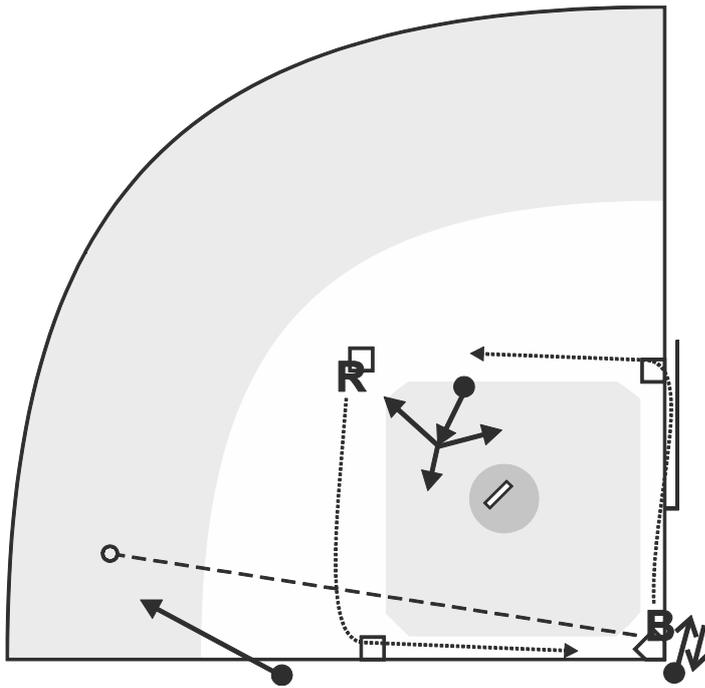
Zeichnung 81 - 3MS, Situation #2 (R2), Ausgangssituation

☞ **Mit 2 Outs:** U1 an der Foul Line und U3 im Infield – siehe 3.7.2 Runner: R1, R2

#### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle rechts vom RF bis Foul Line (PU reagiert auf U1)	Bälle rechts vom CF bis RF – U3 reagiert auf „Key Man“	Bälle zum CF und links bis Foul Line – U3 entscheidet („Key Man“)
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch; HP	1st und 2nd (TU von R2)	3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	HP (BB von BR an 1st)	Aus dem Infield: Catch/No Catch 1st und 2nd	3 <sup>rd</sup> (TU von R2)
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP	1st, 2nd und 3rd (TU von R2)	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch
<b>Base Hit</b>	HP	1st und 2nd	3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	1st und 2nd	3rd
<b>Sonstiges</b>	Spielzüge an HP	PO/TU 2nd	Steal nach 3rd

Tabelle 11 - 3MS, Situation #2 (R2), Zuständigkeiten



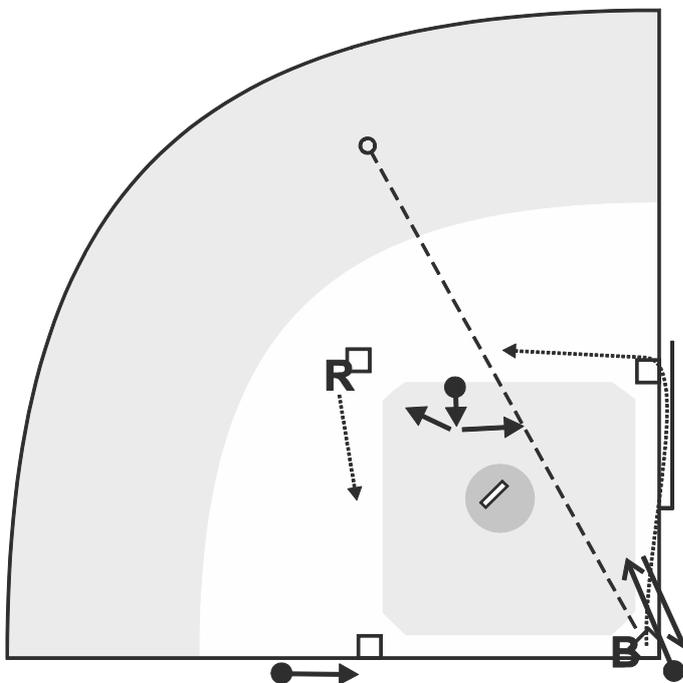
Zeichnung 82 - 3MS, Situation #2 (R2), Fly Ball ins Leftfield

### 3.6.1.1 Fly Ball ins Leftfield

U3 geht ins Outfield (Key Man).

PU bleibt in der Nähe von HP und übernimmt dort alle Entscheidungen.

U1 bewegt sich in die Mitte des Infields, um von dort in jede Richtung reagieren zu können. U1 übernimmt Entscheidungen an allen Bases gegen R2 und BR. Er muss auch den Tag-Up von R2 an 2nd sehen – und so gut es geht auf Base-Berührungen achten. Häufiger Spielzug: Fly Ball wird aus der Luft gefangen und R2 macht einen Tag-Up nach 3rd. U1 hat hier beide Spielzüge, was eine Herausforderung darstellt. Einige Crews legen deshalb in einer solchen Situation fest, dass PU nach 3rd geht, um die Entscheidung gegen R2 an 3rd zu treffen (Kommunikation).



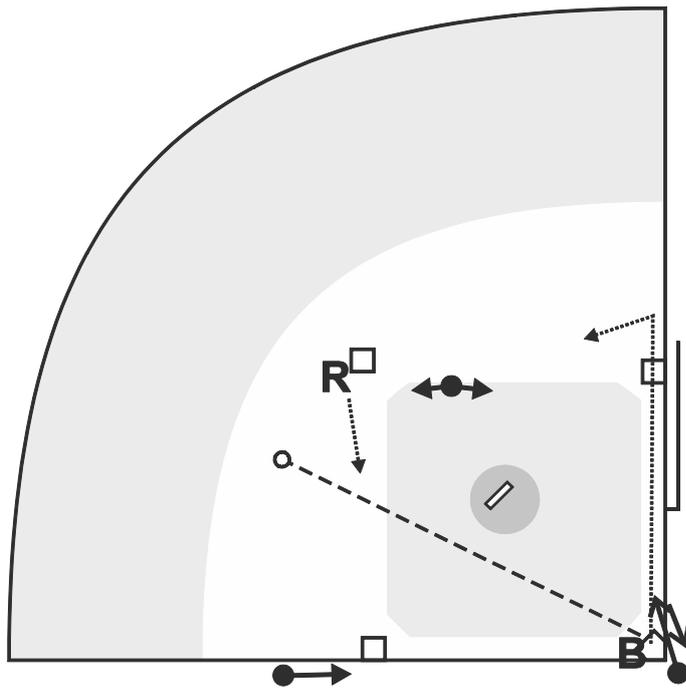
Zeichnung 83 - 3MS, Situation #2 (R2), Fly Ball ins rechte Centerfield

### 3.6.1.2 Fly Ball ins rechte Centerfield

PU erkennt, dass der Ball nicht in seinem Outfield ist (U1 signalisiert, dass er zuständig ist). PU bleibt in der Nähe von HP und beobachtet die Base-Berührung von BR an 1st. Versucht R2 die HP zu erreichen, übernimmt PU die Entscheidung an HP.

U1 erkennt, dass U3 (Key Man) nicht ins Outfield geht, sondern Richtung 3B. U1 entscheidet, dass der Ball in seinem Outfield ist und signalisiert dies für PU. U1 trifft die Entscheidung über den geschlagenen Ball aus seiner Ausgangsposition. Dann begibt er sich Richtung Infield-Mitte. U1 übernimmt alle Entscheidungen an 1st und 2nd.

U3 bewegt sich sofort in Richtung 3rd – damit zeigt er als Key Man, dass er nicht ins Outfield geht. U3 trifft alle Entscheidungen an 3rd außerdem beobachtet er bei < 2 Outs den Tag-Up von R2 an 2nd.



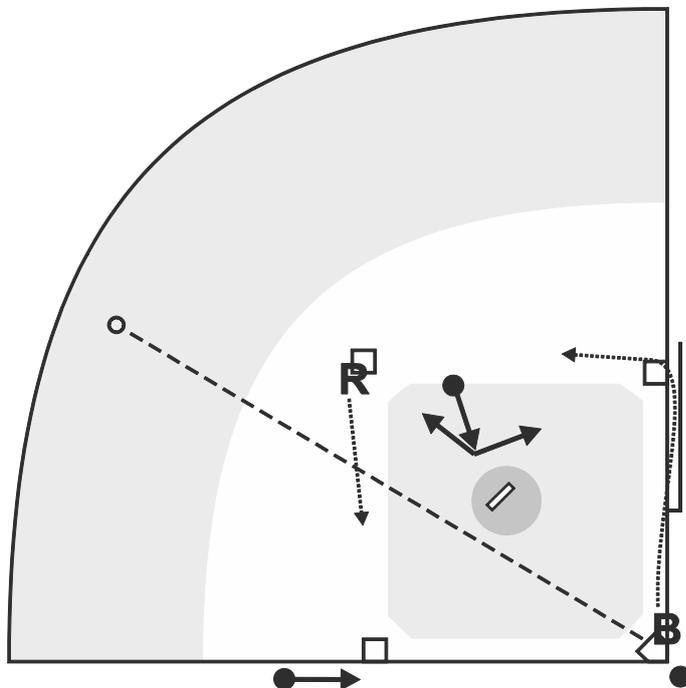
Zeichnung 84 - 3MS, Situation #2 (R2), Schlag ins Infield

### 3.6.1.3 Schlag ins Infield

**PU** geht ein paar Schritte ins Infield Richtung 1st und achtet auf einen **ST** gegen **BR** an 1st. Ansonsten bleibt **PU** an **HP** und trifft dort die Entscheidungen.

**U1** reagiert auf den geschlagenen Ball und **R2** bzw. **R2**. **U1** ist für alle Entscheidungen an 1st und 2nd zuständig.

**U3** geht ein paar Schritte in Richtung 3rd und übernimmt dort alle Entscheidungen.



Zeichnung 85 - 3MS, Situation #2 (R2), Base Hit ins Outfield

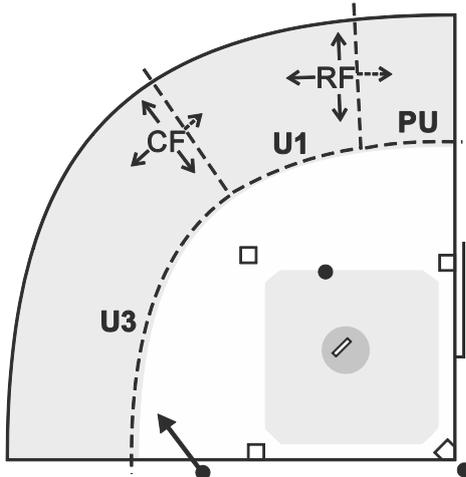
### 3.6.1.4 Base Hit ins Outfield

**PU** bleibt an **HP** und übernimmt dort alle Entscheidungen.

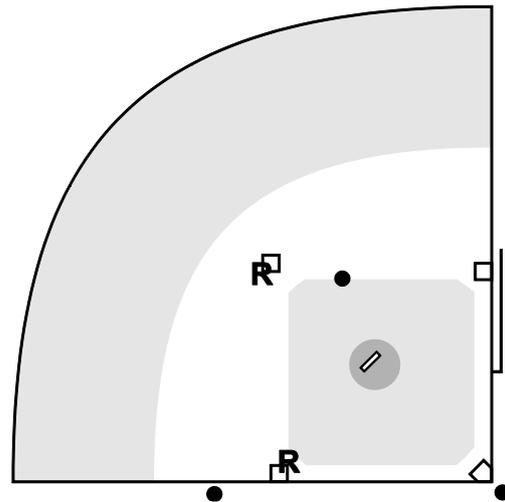
**U1** bewegt sich Richtung Pitcher's Mound für einen besseren Überblick. **U1** trifft alle Entscheidungen an 2nd und 1st – sowohl gegen **R2** als auch **BR**. Wichtig ist, dass **U1** den Wurf aus dem Outfield aus der Infield-Mitte richtig „liest“ – so dass er sich vom Wurf zum Base führen lässt, wo ein Spielzug möglich wird.

**U3** geht ein paar Schritte Richtung 3rd und übernimmt dort alle Entscheidungen.

3.6.2 Runner: R2, R3



Zeichnung 86 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Outfield-Aufteilung



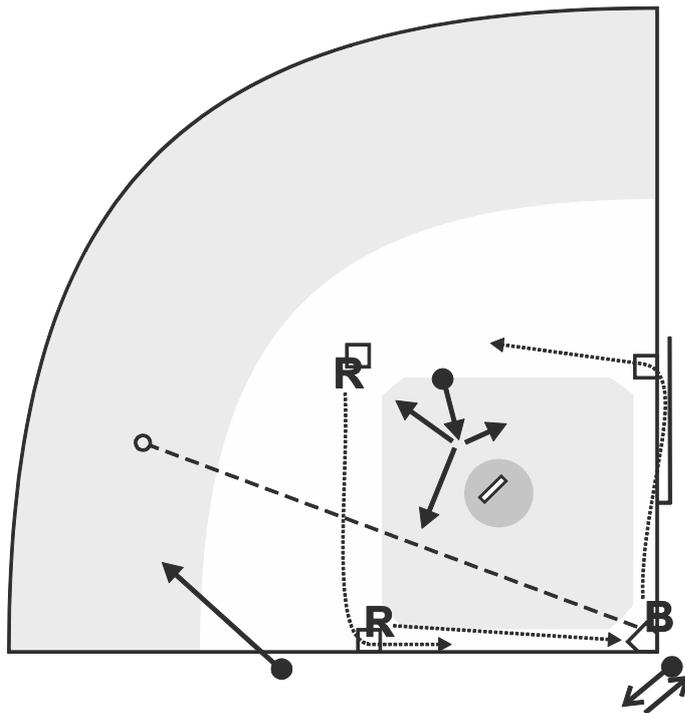
Zeichnung 87 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Ausgangssituation

👉 **Mit 2 Outs:** U1 an der Foul Line und U3 im Infield – siehe 3.7.3 Runner: R1, R2, R3

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle rechts vom RF bis Foul Line (PU reagiert auf U1)	Bälle rechts vom CF bis RF – U3 reagiert auf „Key Man“	Bälle zum CF und links bis Foul Line – U3 entscheidet („Key Man“)
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch HP	1st und 2nd	3rd (Tag-Up an 3rd)
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	HP	Aus dem Infield: Catch/No Catch 1st und 2nd	3rd (Tag-Up an 3rd)
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP (Tag-Up an 3rd)	1st, 2nd und 3rd	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch
<b>Base Hit</b>	HP	1st und 2nd	3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	1st und 2nd	3rd
<b>Sonstiges</b>	TU an 3rd, wenn Ball im Outfield von U3	Position: Working Area, dem Spielzug folgen; PO/TU 2nd	TU an 3rd wenn Ball im fremden Outfield; PO 3rd;

Tabelle 12 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Zuständigkeiten



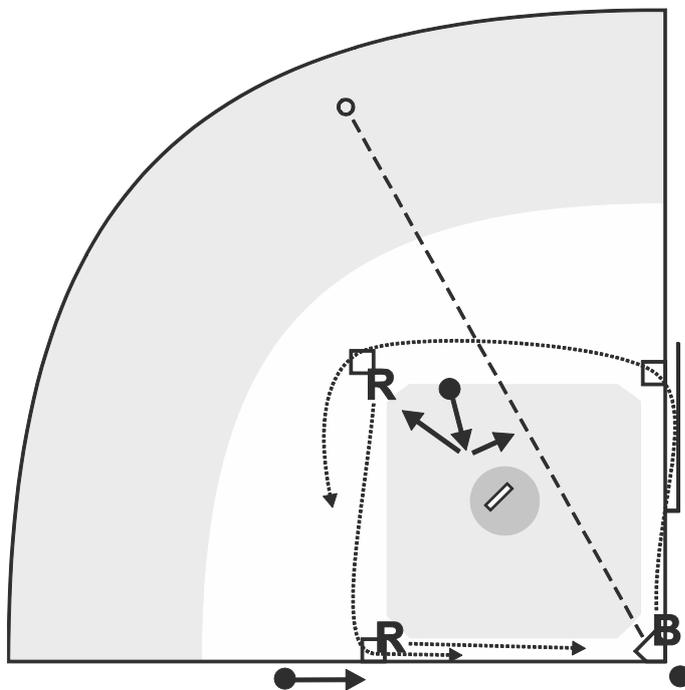
Zeichnung 88 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Fly Ball ins Leftfield

### 3.6.2.1 Fly Ball ins Leftfield

U3 geht ins Outfield (U3 ist „Key Man“)

PU bleibt an HP. Er wählt zunächst seine Position so, dass er den TU von R3 an 3rd sehen kann. PU trifft alle Entscheidungen an HP

U1 erkennt, dass U3 ins Outfield geht (U3 ist Key Man) und bewegt sich zu einer Position im Infield, von der er sowohl einen TU von R2 an 2nd als auch die Base-Berührung von BR an 1st beobachten kann (Working Area). Je nachdem, wohin der Outfielder den Ball wirft, übernimmt U1 die Entscheidungen an 1st, 2nd und 3rd.



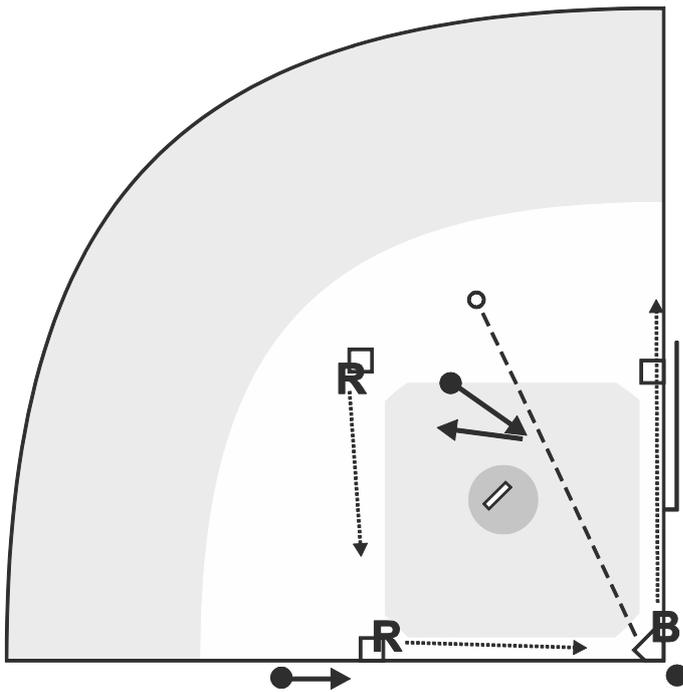
Zeichnung 89 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Fly Ball ins rechte Centerfield

### 3.6.2.2 Fly Ball ins rechte Centerfield

PU erkennt am Signal von U1, dass er selber nicht für den geschlagenen Ball im Outfield zuständig ist und bleibt nahe an HP und übernimmt dort alle Entscheidungen.

U1 erkennt an U3, dass U3 nicht ins Outfield geht – also ist er selber zuständig und signalisiert dies für PU. U1 trifft die Entscheidung über den geschlagenen Ball aus dem Infield – und sieht den Tag-Up von R2 an 2nd. Dann begibt sich U1 in die Working Area. Je nachdem, wohin der Outfielder den Ball wirft, übernimmt U1 die Entscheidungen an 1st und 2nd.

U3 geht ein paar Schritte in Richtung 3rd und signalisiert damit als Key Man, dass er nicht ins Outfield geht. U3 übernimmt an 3rd alle Entscheidungen – auch einen Tag-Up von R3 an 3rd.



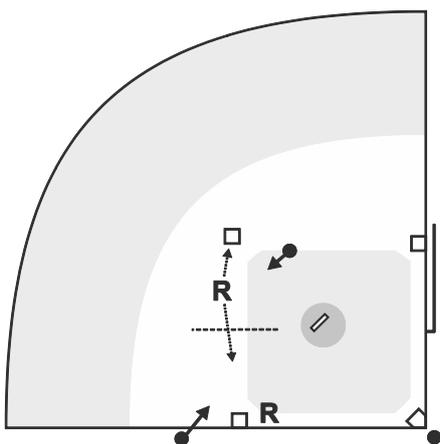
Zeichnung 90 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Schlag ins Infield

### 3.6.2.3 Schlag ins Infield

**PU** bleibt an HP und übernimmt dort alle Entscheidungen.

**U1** Richtung Pitcher's Mound in eine Position, die nicht in einer Wurflinie steht. U1 übernimmt die Entscheidungen an 1st und 2nd – inkl. Base-Berührungen.

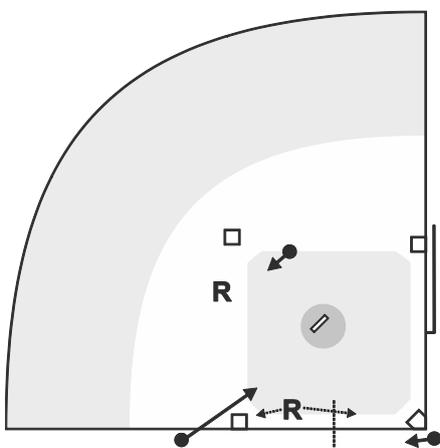
**U3** bewegt sich in Richtung 3rd und übernimmt dort alle Entscheidungen.



### 3.6.2.4 Run-Downs

Run-Downs können ohne geschlagenen Ball oder mit geschlagenem Ball (Infield / Outfield) vorkommen. Ziel ist es, an jedem „Ende“ einen Schiedsrichter zu haben, so dass der Runner in einer „Box“ ist. Dabei soll idealerweise ein Schiedsrichter auf der Innenseite und ein Schiedsrichter auf der Außenseite stehen. Die Schiedsrichter teilen sich die Zuständigkeit jeweils auf der Hälfte zwischen zwei Bases („I've got this half“ – vor der Verkündung der Entscheidung: Augenkontakt).

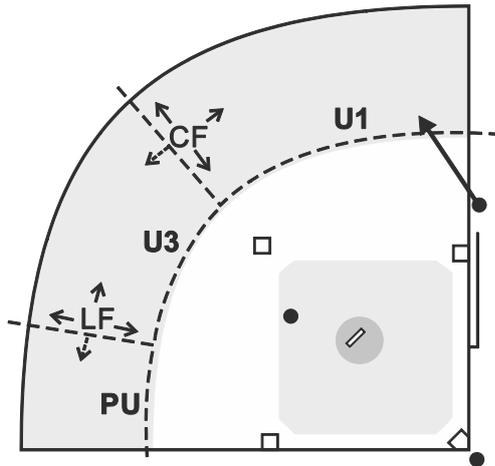
Bei einem Run-Down von R2 zwischen 2nd und 3rd muss PU bewusst sein, dass – bei 2 Out – eine Time-Play-Situation vorhanden ist.



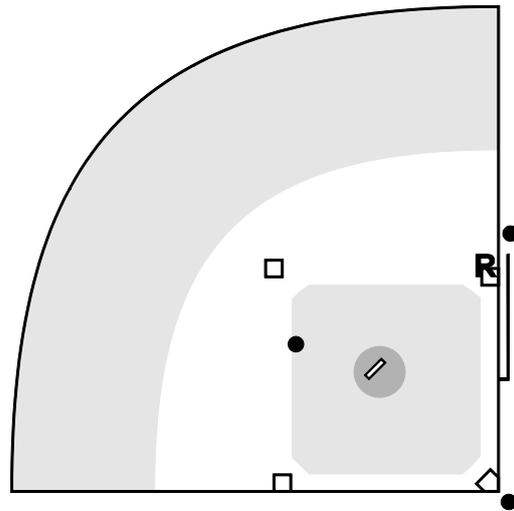
Zeichnung 91 - 3MS, Situation #2 (R2, R3), Run-Downs

### 3.7 Situation: #3

#### 3.7.1 Runner: R1



Zeichnung 92 - 3MS, Situation #3 (R1), Outfield-Aufteilung

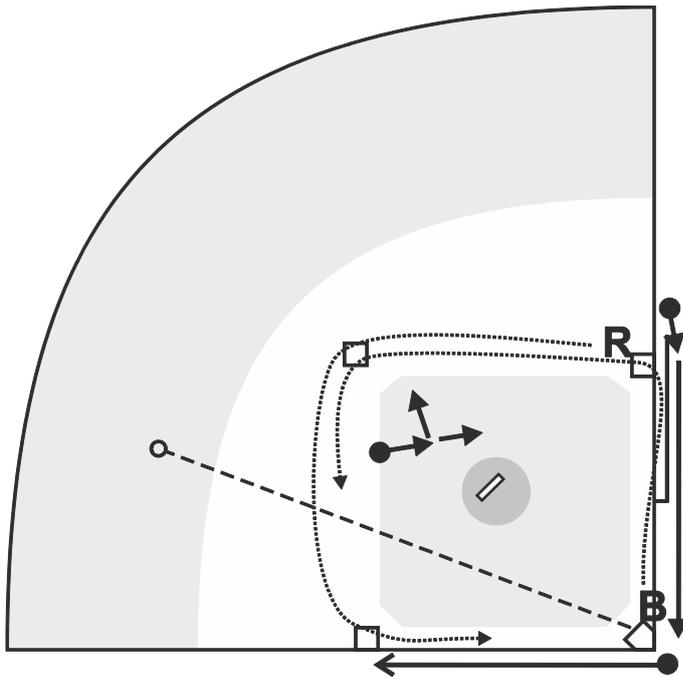


Zeichnung 93 - 3MS, Situation #3 (R1), Ausgangssituation

#### Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle links vom LF bis Foul Line (PU reagiert auf U3)	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis LF – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch; Rotation: 3rd	1st (BR) Rotation: wenn R1 nach 3 <sup>rd</sup> geht: HP	2nd Rotation: wenn U1 nach HP geht: 2nd und 1st
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	Rotation: 3rd wenn kein Play an 3rd: HP	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch	Rotation: 2nd und 1st wenn kein Play für PU an 3rd: 1st, 2nd und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	Rotation: 3rd	Rotation: wenn R1 nach 3rd geht: HP	Aus dem Infield: Catch/No Catch 2nd – Rotation: wenn U1 nach HP geht: 2nd und 1st
<b>Base Hit</b>	Rotation: 3rd	Rotation: 1st – wenn R1 nach 3rd geht: HP	Rotation: 2nd – wenn U1 nach HP geht: 2nd und 1st
<b>Ball ins Infield</b>	BR folgen / beobachten; HP	1st	2nd und 3rd
<b>Sonstiges</b>	-	-	-

Tabelle 13 - 3MS, Situation #3 (R1), Zuständigkeiten



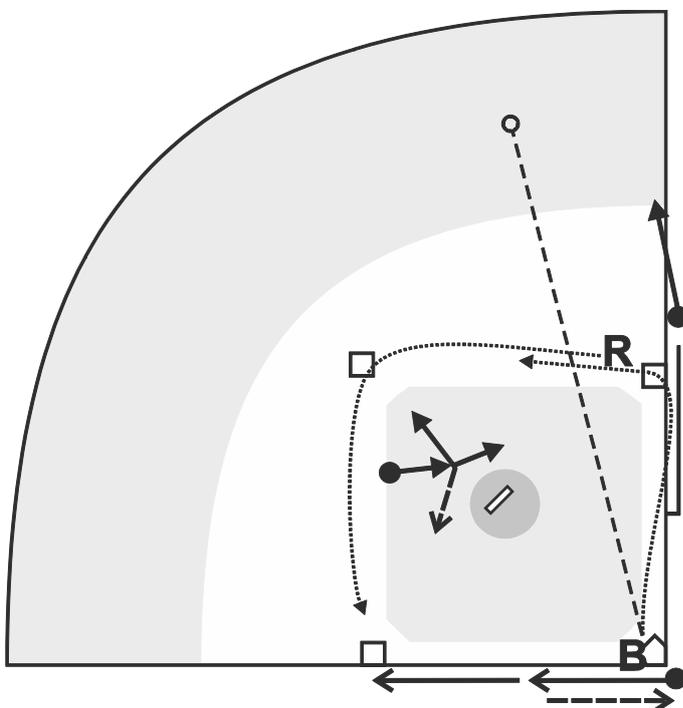
Zeichnung 94 - 3MS, Situation #3 (R1), Fly Ball ins linke Centerfield

### 3.7.1.1 Fly Ball ins linke Centerfield

**PU** geht direkt Richtung 3rd – er sieht, dass **U3** die Entscheidung über den Outfield-Ball übernimmt. **PU** übernimmt alle Entscheidungen an 3rd.

**U1** geht ein paar Schritte Richtung 1st und achtet evtl. auf einen TU von **R1** an 1st und auf die Base-Berührung von **BR**. Sobald **R1** 2nd umrundet und versucht nach 3rd zu gehen, läuft **U1** nach **HP** (Kommunikation) und übernimmt alle Entscheidungen dort..

**U3** trifft die Entscheidung über den Outfield-Ball und achtet auf Base-Berührungen. Er trifft alle Entscheidungen an 2nd. Wenn **R1** nach 3rd läuft und **U1** deshalb nach **HP** geht, übernimmt **U3** zusätzlich auch Entscheidungen an 1st



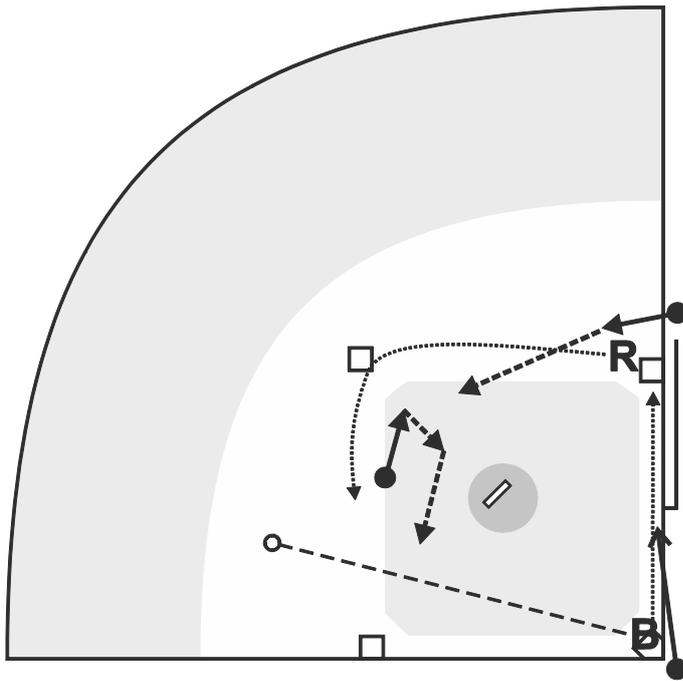
Zeichnung 95 - 3MS, Situation #3 (R1), TB ins Rightfield

### 3.7.1.2 Fly Ball ins Rightfield

**U1** geht ins Outfield (Key Man) und entscheidet dort über den geschlagenen Ball.

**PU** geht die zunächst die Hälfte der Strecke nach 3rd („Library“). Wenn jetzt ein Spielzug an 3rd wahrscheinlich wird, geht **PU** dorthin und ist für 3rd verantwortlich. Ist dagegen kein Spielzug an 3rd zu erwarten sondern an **HP**, dann geht **PU** von der „Library“ zurück nach **HP** und übernimmt Spielzüge dort. Für 3rd ist dann **U3** verantwortlich (Kommunikation!).

**U3** hat erkannt, dass **U1** ins Outfield geht – **U3** ist nun verantwortlich für 1st und 2nd. Wenn ein Spielzug an 3rd stattfindet, wird dieser von **PU** übernommen. Wenn aber klar ist, dass der Spielzug direkt nach **HP** gehen wird, geht **PU** zurück nach **HP** und **U3** ist dann auch für Spielzüge an 3rd verantwortlich.



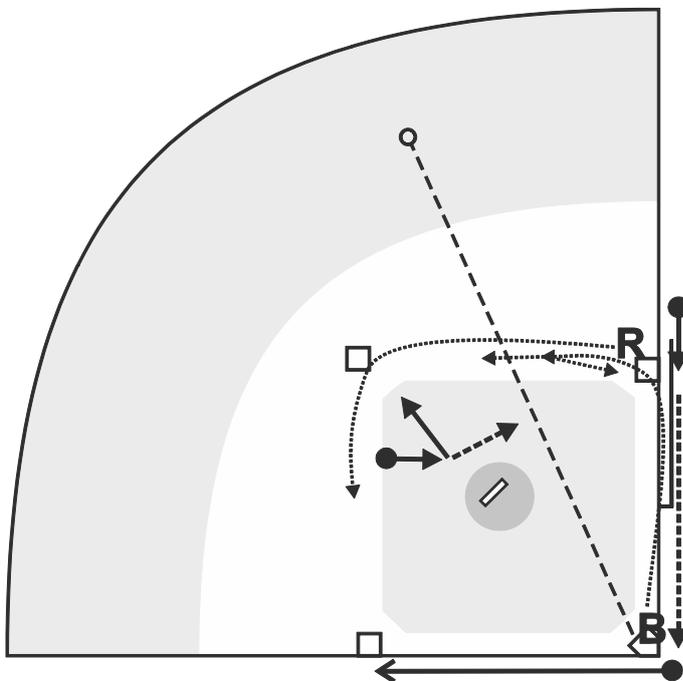
Zeichnung 96 - 3MS, Situation #3 (R1), Infield-Schlag, DP möglich

### 3.7.1.3 Infield-Schlag, DP möglich

PU folgt dem BR nach 1st (maximal die Hälfte) und beobachtet BR (3-Foot-Line, Swipe Tags). Kommt es zu einem Überwurf, ist PU für den Überwurf zuständig. PU übernimmt auch alle Entscheidungen an HP.

U1 geht routinemäßig in einen 90-Grad-Winkel zum geworfenen Ball und trifft die Entscheidung an 1st. Im Fall eines Überwurfs an 1st läuft U1 ins Infield und übernimmt Entscheidungen gegen BR an 1st und 2nd Base (Kommunikation).

U3 trifft die Entscheidung an 2nd (Double Play). Im Fall eines Überwurfs bewegt er sich Richtung 3rd, um dort Entscheidungen gegen R1 und BR zu treffen – Entscheidungen an 2nd gegen BR übernimmt dann U1.



Zeichnung 97 - 3MS, Situation #3 (R1), Base Hit ins Outfield

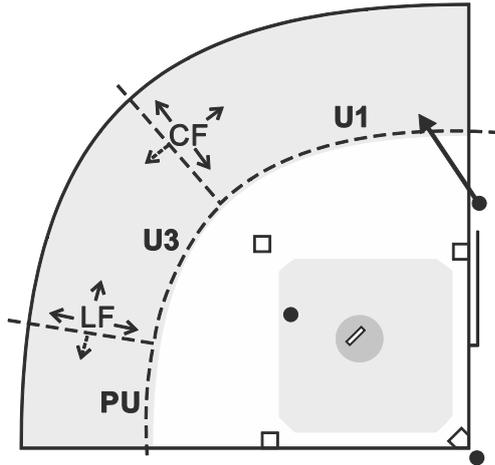
### 3.7.1.4 Base Hit ins Outfield

PU – Rotation: PU geht nach 3rd und übernimmt alle Entscheidungen dort.

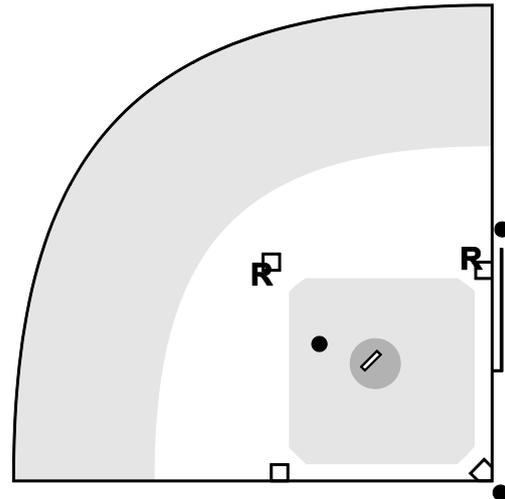
U1 beobachtet ob BR 1st berührt und bleibt zunächst in der Höhe von 1st. Wenn U1 erkennt, dass R1 in Richtung 3rd läuft, läuft U1 Richtung HP und übernimmt alle Entscheidungen dort (Kommunikation). Wenn U1 nach HP ist U3 für Spielzüge an 1st verantwortlich.

U3 beobachtet Base-Berührung und ist zunächst nur für 2nd verantwortlich. Sollte aber R1 versuchen nach 3rd zu laufen, muss der Kollege U1 nach HP – und das bedeutet für U3, dass er nun für alle Spielzüge an 2nd und 1st verantwortlich ist.

3.7.2 Runner: R1, R2



Zeichnung 98 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Outfield-Aufteilung

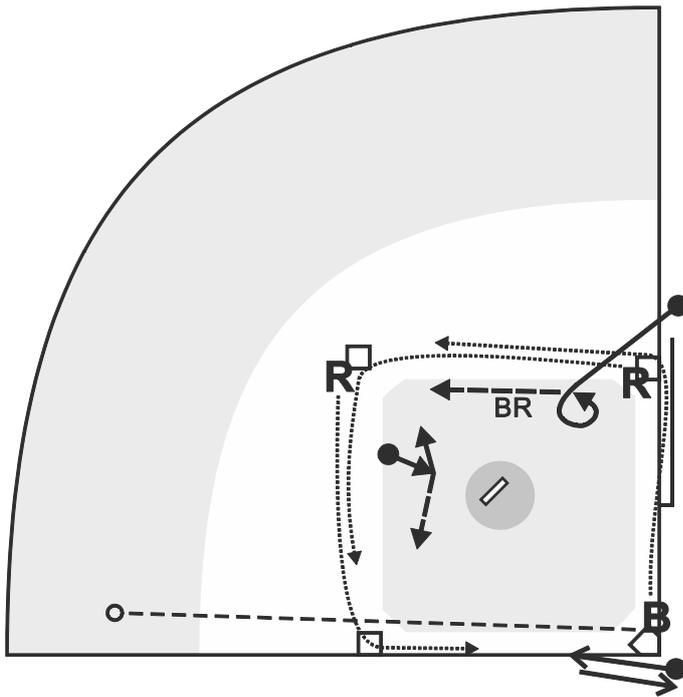


Zeichnung 99 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle links vom LF bis Foul Line (PU reagiert auf U3)	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis LF – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch; HP < 2 Outs und Tag-Up von R2: 3rd	Ins Infield: 1st – und BR an 2nd < 2 Outs und Tag-Up von R2: HP	2nd (ohne BR) und 3rd < 2 Outs und Tag-Up von R2: 2nd und 1st
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	HP < 2 Outs und Tag-Up von R2: 3rd und HP	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch	1st, 2nd und 3rd < 2 Outs und Tag-Up von R2: 1st und 2nd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP < 2 Outs und Tag-Up von R2: 3rd	Ins Infield: 1st und BR an 2nd < 2 Outs und Tag-Up von R2: HP	Aus dem Infield: Catch/No Catch; 2nd (ohne BR) und 3rd < 2 Outs und Tag-Up von R2: 2nd und 1st
<b>Base Hit</b>	HP	Ins Infield: 1st – und BR an 2nd	2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	1st	2nd und 3rd
<b>Sonstiges</b>			

Tabelle 14 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Zuständigkeiten



Zeichnung 100 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Fly Ball ins Leftfield (ohne Tag-Up)

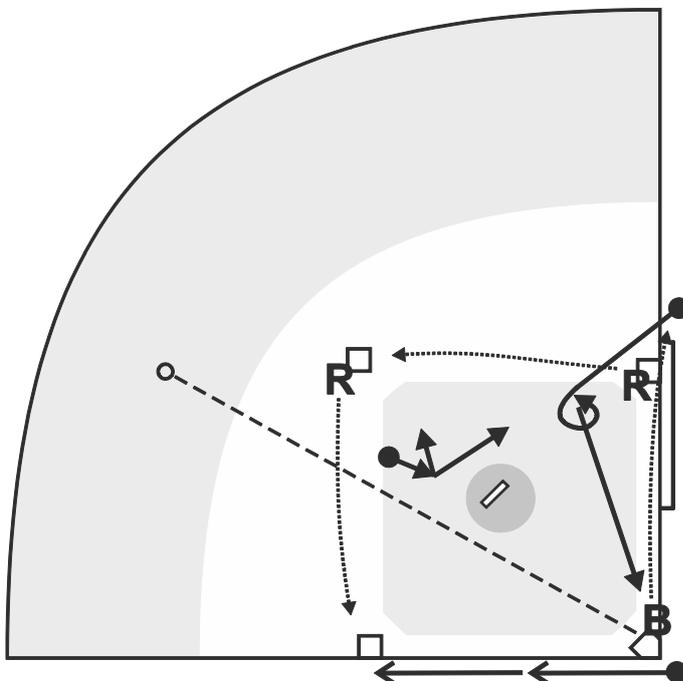
### 3.7.2.1 Fly Ball ins Leftfield ohne Tag-Up von R2 oder 2 Out

PU entscheidet auf der Foul Line über den Outfield Ball (Fair/Foul, Catch/No Catch). PU erkennt, dass R2 keinen Tag-Up ausführt – deshalb geht er für weitere Spielzüge zurück nach HP.

U1 Begibt sich direkt per Pivot ins Infield und achtet auf die Base-Berührung von BR. U1 erkennt, dass R2 keinen Tag-Up macht und PU zurück nach HP geht. U1 folgt deshalb BR nach 2nd und ist für BR an 2nd zuständig (Kommunikation mit U3).

U3 begibt sich in die Working Area. Er erkennt, dass R2 keinen Tag-Up macht und PU zurück nach HP geht. U3 ist verantwortlich für R1 und R2 an 2nd (BR an 2nd übernimmt U1) – außerdem ist U3 für alle Runner an 3rd zuständig.

**Bei < 2 Out und Tag-Up von R2:** PU geht nach 3rd, U1 geht aus dem Infield nach PU und U3 ist für 2nd und 1st zuständig



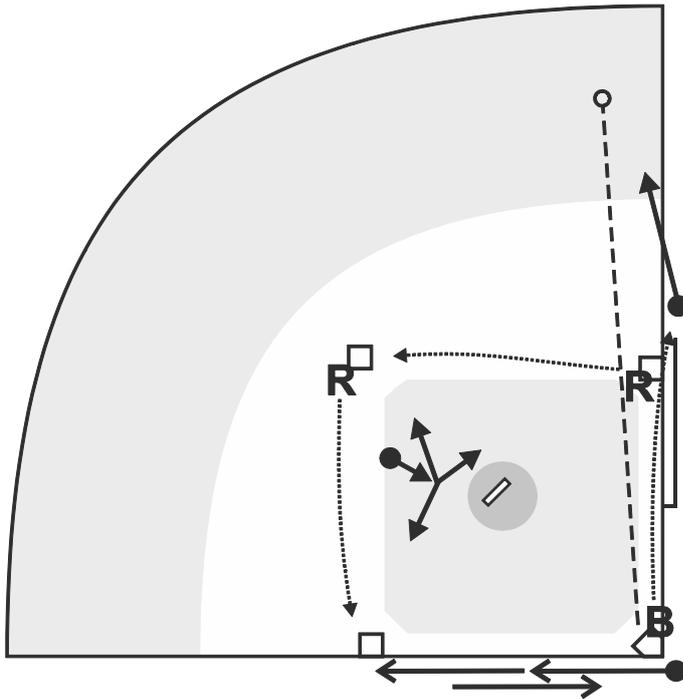
Zeichnung 101 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Fly Ball ins linke Centerfield mit Tag-Up bei < 2 Out

### 3.7.2.2 Fly Ball ins linke Centerfield mit Tag Up bei < 2 Out

PU erkennt, dass U3 für den Ball im Outfield zuständig ist und geht die halbe Strecke nach 3rd („Library“). Er erkennt, dass R2 einen Tag-Up machen wird und läuft auf Foul Territory nach 3rd (Kommunikation). PU ist dort für alle Spielzüge verantwortlich.

U1 Begibt sich direkt per Pivot ins Infield und achtet auf die Base-Berührung von BR. U1 erkennt, dass R2 einen Tag-Up macht und PU zurück weiter nach 3rd geht. U1 läuft deshalb nach HP (Kommunikation) und ist dort für alle Spielzüge zuständig.

U3 begibt sich in die Working Area. Er erkennt, dass R2 einen Tag-Up macht und PU weiter nach 3rd geht. U3 ist verantwortlich für alle Spielzüge an 2nd und 1st.



Zeichnung 102 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Fly Ball ins Rightfield mit Tag-Up von R2

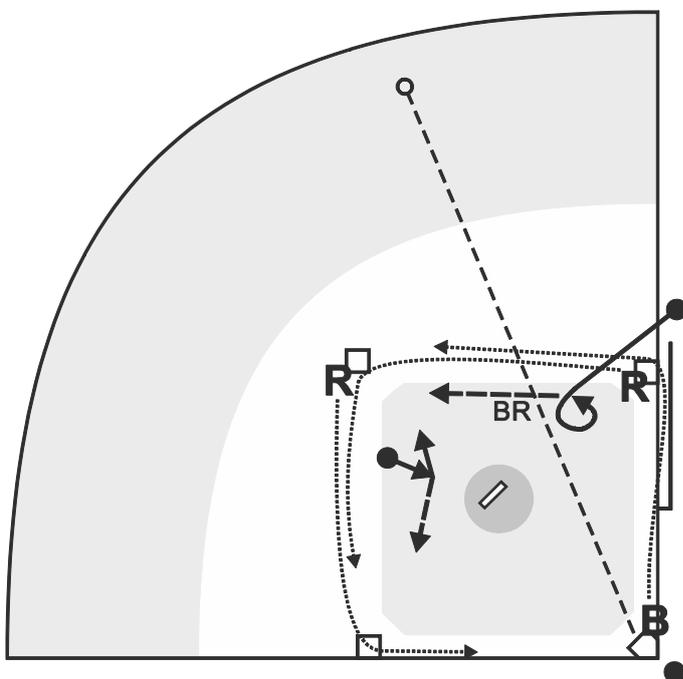
### 3.7.2.3 Fly ins Rightfield mit Tag-Up von R2

PU erkennt, dass U1 für den Ball im Outfield zuständig ist und geht die halbe Strecke nach 3rd („Library“). Er erkennt, dass R2 einen Tag-Up machen wird und läuft auf Foul Territory nach 3rd (Kommunikation). PU ist nun an 3rd für den Spielzug gegen R2 verantwortlich. Sollte ein Spielzug misslingen und R2 nach HP weiterlaufen können, muss PU zurück nach HP (Kommunikation).

U1 geht ins Outfield und trifft dort die Entscheidungen.

U3 begibt sich in die Working Area. Er erkennt, dass R2 einen Tag-Up macht und PU weiter nach 3rd geht. U3 ist verantwortlich für alle Spielzüge an 2nd und 1st. Sollte aber PU zurück nach HP gehen (missglückter Spielzug), dann wird U3 auch für alle Spielzüge an 3rd verantwortlich.

*Ohne Tag-Up von R2 bzw. bei 2 Outs: PU bleibt an HP und U3 ist für alle Bases zuständig.*



Zeichnung 103 - 3MS, Situation #3 (R1, R2), Base Hit

### 3.7.2.4 Base Hit

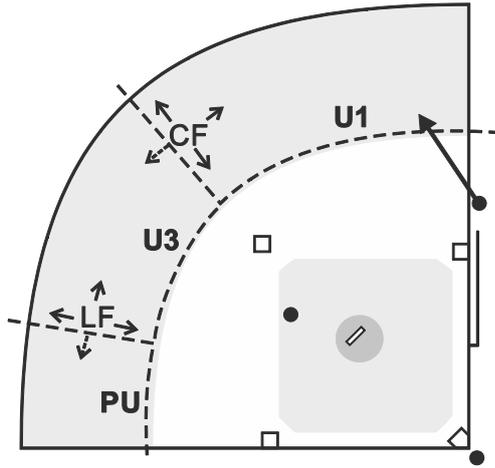
PU erkennt, dass es ein Base Hit ist. Da mindestens ein Runner in Scoring Position ist, bleibt PU an HP für alle Spielzüge.

U1 erkennt den Base Hit und begibt sich mittels Pivot ins Infield. U1 achtet auf die Base-Berührung von BR an 1st und folgt BR nach 2nd (Kommunikation mit U3). U1 ist für alle Spielzüge an 1st und Spielzüge gegen BR an 2nd zuständig.

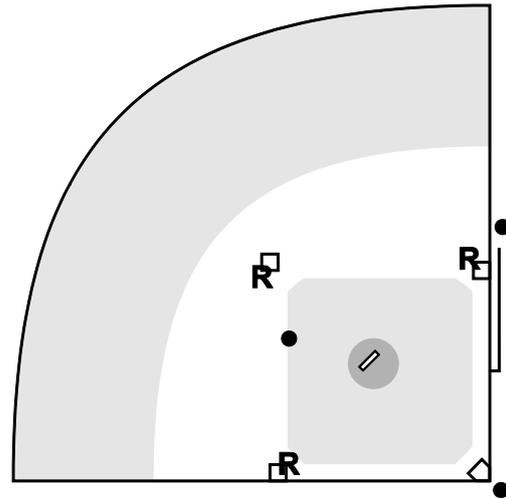
U3 sieht, dass U1 ins Infield kommt, um BR zu begleiten. U3 ist deshalb für Spielzüge gegen R1 und R2 an 2nd (nicht BR) und für alle Runner an 3rd zuständig.

*Ist der Base Hit nicht weit und folgt als erster Spielzug direkt ein Wurf nach 3rd (U3 zuständig und muss dorthin), dann wird in dieser Situation U1 nicht nur für BR an 2nd zuständig sondern für alle Runner.*

**3.7.3 Runner: R1, R2, R3**



Zeichnung 104 - 3MS, Situation #3 (R1, R2, R3),  
Outfield-Aufteilung

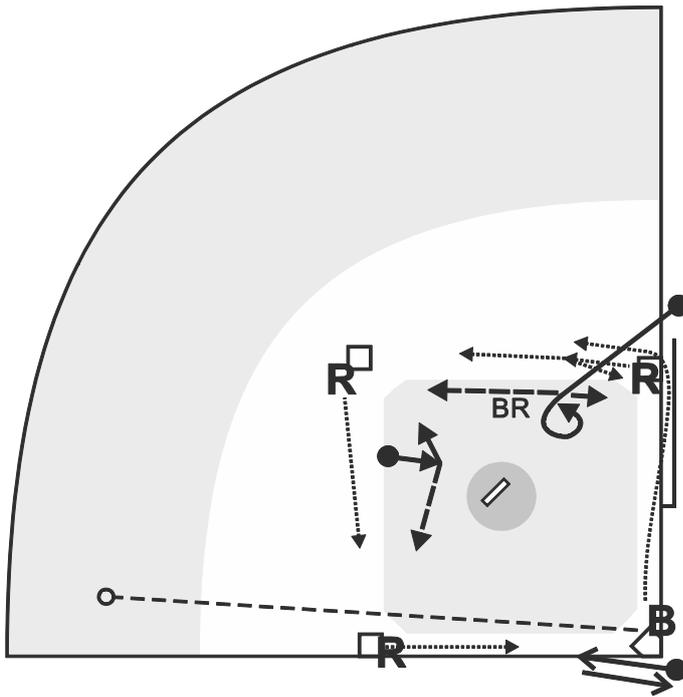


Zeichnung 105 - 3MS, Situation #3 (R1, R2, R3),  
Ausgangssituation

**Generelle Zuständigkeiten**

	<b>Plate Umpire</b>	<b>1st Base Umpire</b>	<b>3rd Base Umpire</b>
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle links vom LF bis Foul Line (PU reagiert auf U3)	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis LF – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch; HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Infield: 1st und BR an 2nd	2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch	1st, 2nd und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Infield: 1st und BR an 2nd	Aus dem Infield: Catch/No Catch; 2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Base Hit</b>	HP	Ins Infield: 1st – und BR an 2nd	2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	1st	2nd und 3rd
<b>Sonstiges</b>	-	-	-

Tabelle 15 - 3MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Zuständigkeiten



Zeichnung 106 - 3MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Fly Ball ins Leftfield

Folgt als erster Spielzug direkt ein Wurf nach 3rd (U3 zuständig und muss dorthin), dann wird in dieser Situation U1 nicht nur für BR an 2nd zuständig sondern für alle Runner. U3 ist dann nur für 3rd zuständig.

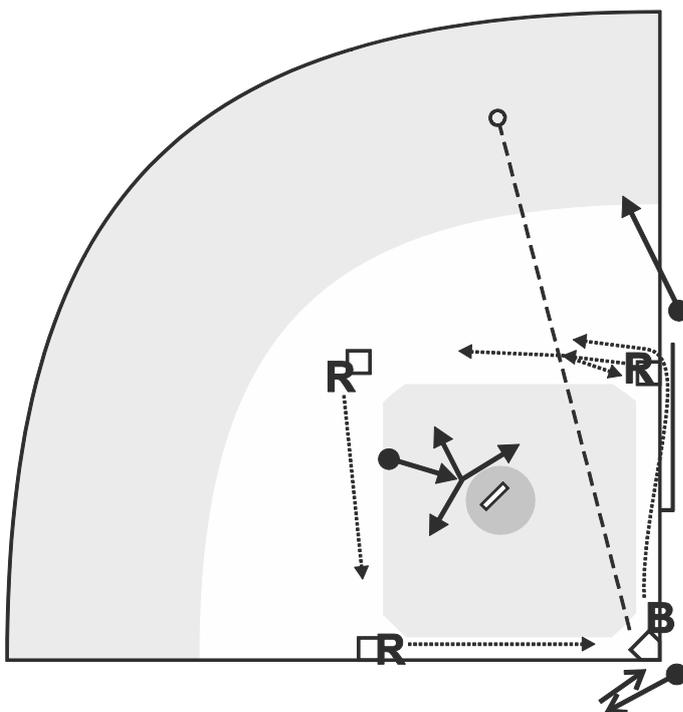
Diese Mechanics werden auch angewendet der der Ball im Outfield-Bereich von U3 ist. U3 erkennt dies daran, dass U1 („Key Man“) ins Infield kommt. U3 muss dann zusätzlich aus dem Infield über Catch/No Catch entscheiden.

### 3.7.3.1 Fly Ball ins Leftfield

PU erkennt, dass der Ball in seinen Outfield-Bereich ist und begibt sich auf die Foul Line, um über Fair/Foul und Catch/No Catch zu entscheiden. Sollte R3 bei < 2 Outs einen Tag-Up versuchen, muss PU auch diesen beobachten. Danach geht PU zurück nach HP und ist dort für alle Spielzüge zuständig.

U1 erkennt als „Key Man“, dass der Ball nicht in seinem Outfield-Bereich ist und begibt sich sofort mittels Pivot ins Infield (alternativ: „Rimming“). U1 übernimmt so alle Entscheidungen an 1st. U1 folgt BR und übernimmt dann auch Entscheidungen gegen BR an 2nd (Kommunikation).

U3 erkennt, dass U1 („Key Man“) ins Infield kommt und entscheidet, dass der Ball nicht in seinem Outfield ist. U3 ist für einen Tag-Up von R2 an 2nd zuständig sowie für alle Spielzüge dort – mit Ausnahme von BR. Außerdem ist er für alle Spielzüge an 3rd verantwortlich.



Zeichnung 107 - 3MS, Situation #3 (R1, R2, R3), Fly Ball ins Rightfield

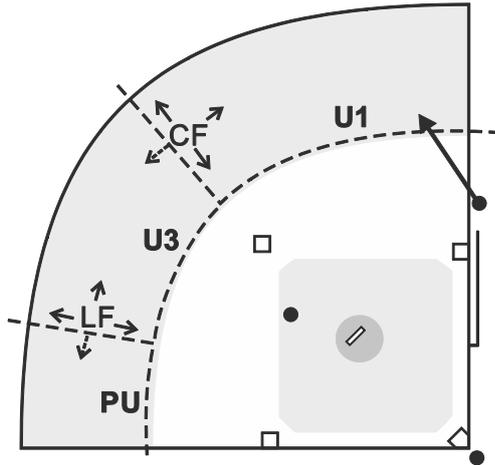
### 3.7.3.2 Fly Ball ins Rightfield

PU ist für alle Spielzüge an HP zuständig. Bei < 2 Outs muss er auch auf einen möglichen Tag-Up von R3 an 3rd achten. Dazu geht er Richtung Dugout, um den Winkel auf R3 und Ball zu verbessern. Nach dem Tag-Up kehrt er sofort nach HP zurück.

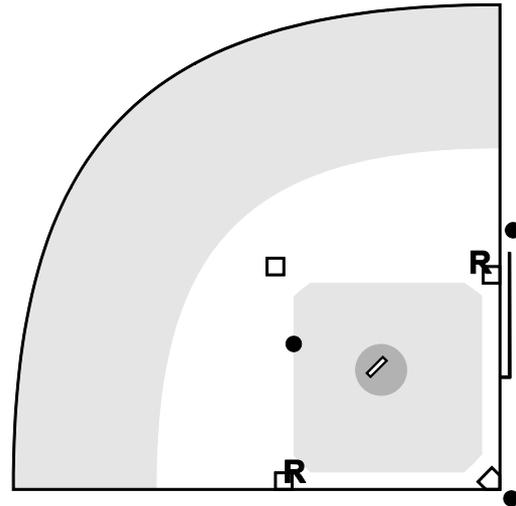
U1 entscheidet als „Key Man“, dass der Ball in seinen Outfield ist. Deshalb geht U1 ins Outfield und trifft dort die Entscheidung.

U3 erkennt, dass U1 („Key Man“) ins Outfield geht – und dass er deshalb für alle Spielzüge an allen Bases zuständig ist. Er begibt sich deshalb in die Working Area, um von dort zu allen Bases reagieren zu können – abhängig vom Wurf aus dem Outfield. Bei < 2 muss er außerdem Tag-Ups an 1st und (wichtiger) 2nd beobachten.

3.7.4 Runner: R1, R3



Zeichnung 108 - 3MS, Situation #3 (R1, R3), Outfield-Aufteilung

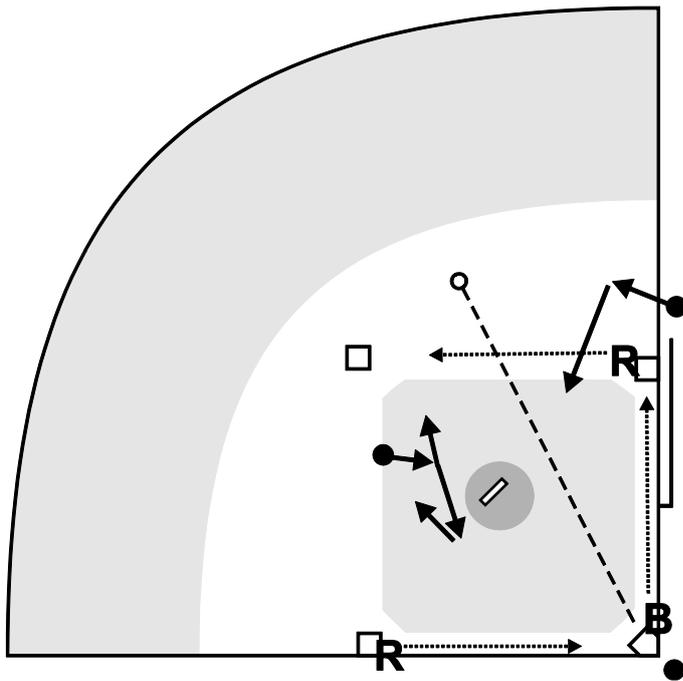


Zeichnung 109 - 3MS, Situation #3 (R1, R3), Ausgangssituation

Generelle Zuständigkeiten

	Plate Umpire	1st Base Umpire	3rd Base Umpire
<b>Outfield Bereiche</b>	Bälle links vom LF bis Foul Line (PU reagiert auf U3)	Bälle zum CF und rechts bis Foul Line – U1 entscheidet („Key Man“)	Bälle links vom CF bis LF – U3 reagiert auf „Key Man“
<b>Fly Ball im Outfield von PU</b>	F&F; Catch/No Catch; HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Infield: 1st und BR an 2nd	2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U1</b>	HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Outfield: F&F; Catch/No Catch	1st, 2nd und 3rd
<b>Fly Ball im Outfield von U3</b>	HP (Tag-Up an 3rd)	Ins Infield: 1st und BR an 2nd	Aus dem Infield: Catch/No Catch; 2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Base Hit</b>	HP	Ins Infield: 1st – und BR an 2nd	2nd (ohne BR) und 3rd
<b>Ball ins Infield</b>	HP	1st	2nd und 3rd
<b>Sonstiges</b>	-	Base Hit: „Rimming“ möglich wenn Ball im LF	-

Tabelle 16 - 3MS, Situation #3 (R1, R3), Zuständigkeiten



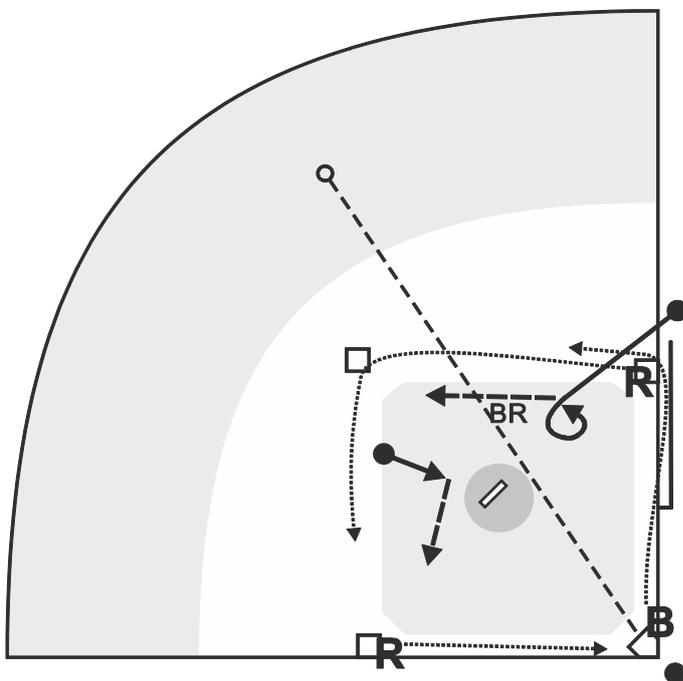
Zeichnung 110 - 3MS, Situation #3 (R1, R3), Schlag ins Infield, DP möglich

### 3.7.4.1 Schlag ins Infield, DP möglich

**PU** beobachtet kurz **BR** auf dessen Weg nach 1st. **PU** übernimmt alle Entscheidungen an **HP**.

**U1** bewegt sich ein paar Schritte ins Fair Territory und Richtung Outfield für eine gute Sicht auf 1st. Im 2-1-DP übernimmt **U1** die Entscheidung an 1st. Sollte ein 3-2-DP gespielt werden, bewegt sich **U1** schnell ins Infield – es bleibt für **U1** aber bei Entscheidungen an 1st.

**U3** geht ein paar Schritte Richtung Pitcher's Mound. Bei einem 2-1-DP übernimmt er die Entscheidung an 2nd. Sollte der erste Wurf Richtung 3rd gehen, dann geht auch **U3** dorthin und trifft dort die Entscheidung, dann geht er ein paar Schritte Richtung 2nd und trifft dort die zweite DP-Entscheidung.



Zeichnung 111 - 3MS, Situation #3 (R1, R3), Base Hit ins Outfield

### 3.7.4.2 Base Hit ins Outfield

**PU** beobachtet das Geschehen und übernimmt alle Entscheidungen an **HP**.

**U1** hat als „Key Man“ den Base Hit erkannt und bewegt sich sofort mittels Pivot ins Infield (alternativ: „Rimming“ wenn der Ball links vom Centerfielder ist) und achtet zunächst auf **BR** und dessen Base-Berührung. **U1** ist für alle Entscheidungen an 1st und für Entscheidungen gegen **BR** an 2nd zuständig.

**U3** bewegt sich zunächst ein paar Schritte Richtung Pitcher's Mound in die Working Area. Dabei achtet er auf die Base-Berührung. Er ist zuständig für **R1** an 2nd Base (unwahrscheinlich bei Base Hit) und (wahrscheinlicher) Spielzüge gegen **R1** an 3rd Base.

### 3.8 Pre Game Checkliste (3-Mann-System)

Die folgende Liste soll Dir und Deinen Kollegen vor dem Spiel helfen, schnell und effizient die wichtigsten Punkte des 3-Mann-System noch einmal durchzugehen und um eventuelle Absprachen zu treffen. Dies sollte ca. 15 Minuten in Anspruch nehmen. Nehmt Euch diese Zeit!

#### 1. Positionen

- A U1 und U3 stehen an den Foul Lines, wenn die Bases leer sind oder nur ein Runner auf 3rd steht.
- B U3 steht immer dann im Infield, wenn ein Runner auf 1st steht (weitere Runner spielen keine Rolle) und wenn 2 Outs bestehen mit mindestens einem Runner auf 2nd. U1 steht an der Foul Line.
- C U1 steht immer dann im Infield, wenn ein Runner auf 2nd steht und 1st nicht besetzt ist bei weniger als 2 Outs. U3 steht an der Foul Line.

#### 2. Zuständigkeiten im Outfield

- A U1 und U3 stehen an den Foul Lines.
  - 1 Aufteilung des Outfield in zwei Teile, Grenze ist der Centerfielder
  - 2 U1 übernimmt Bälle, die direkt zum Centerfielder geschlagen werden.
  - 3 U1 ist „Key Man“ und entscheidet wer den geschlagenen Ball übernimmt, U3 reagiert darauf.
    - a Wenn U1 rausgeht, kommt U3 sofort ins Infield.
    - b Wenn U1 einen Pivot ins Infield macht, übernimmt U3 das Outfield
    - c Sollten beide Schiedsrichter ins Outfield gehen, hat U3 einen Fehler gemacht. U3 muss auf den Key Man achten.
- B Ein Schiedsrichter steht an der Foul Line, der andere im Infield.
  - 1 Der Schiedsrichter im Infield verlässt dieses nicht (auch nicht, wenn der Ball in seinem Zuständigkeitsbereich ist und ein Trouble Ball ist)
 

**Wenn Ihr hiervon abweichen wollt: Klärt, wie Ihr dann auf das 2-Mann-System zurückkehrt.**
  - 2 Der Schiedsrichter an der Foul Line ist zuständig für seine Hälfte des Outfield inklusive der Bälle, die direkt zum Centerfielder geschlagen werden. Dieser Schiedsrichter ist der „Key Man“
  - 3 Der Schiedsrichter im Infield übernimmt den angrenzenden Teil inklusive der Bälle, die direkt zum Leftfielder (U3) bzw. die direkt zum Rightfielder (U1) geschlagen werden. Bälle, die direkt auf den Centerfielder geschlagen werden, gehören nicht dazu.
  - 4 Der Plate Schiedsrichter ist zuständig für den Rest des Outfield der sich bis zur Foul Line erstreckt.
- C Schiedsrichter an der Foul Line gehen bei jedem Fly Ball ins Outfield.
- D Ist U1 oder U3 einmal im Outfield, kehrt er nicht ins Infield zurück.

#### 3. Bewegungsverläufe

- A Wenn U1 ins Outfield geht, führen PU und U3 das 2-Mann-System aus.
- B „Rotate“ (PU geht nach 3rd, U1 nach HP) auf Base Hits bei:
  - Keine Runner, nur R1 – Option: nur R3
- C „Slide“ (U1 geht ins Infield übernimmt BR bis 2nd) auf Base Hits bei:
  - Alle Situationen mit U3 im Infield bei Situationen außer „nur R1“
- D Spielzüge an 3rd nach Tag Up von R2 übernimmt PU bei Situation „R1 und R2“
  - Crew Absprache: bei weniger als 2 Outs und nur R2 – Fly Ball ins Leftfield (U3 geht raus), und R2 macht Tag-Up nach 3rd: Entscheidung an 3rd durch U1 (Standard) oder durch PU?
- E Bei 2 Outs steht U1 immer an der Foul Line und U3 – wenn R2 und/oder R1 vorhanden – im Infield.

#### 4. Verschiedenes

- A Kommunikation (Zeichen, Stimme, Augenkontakt) ist ein entscheidender Teil für die Zusammenarbeit. Je mehr Schiedsrichter ein Spiel leiten, umso wichtiger ist die Kommunikation (siehe 2-Mann-System).
- B Mit mindestens einem Runner signalisiert PU sowohl die Zahl der Outs als auch den möglichen Bewegungsablauf an (Rotate oder Slide/Stay). Erfahrene Crews können ggf. darauf verzichten.
- C Fair/Foul bis 1st Base und 3rd Base übernimmt immer PU. Ab Base übernimmt der Field Umpire, sofern er auf der Linie steht. Einige Crews lassen die Zuständigkeit eines Field Umpire schon am Cut-Out vor

- dem Base beginnen. Muss ein Field Umpire die Linie verlassen, um dem geschlagenen Ball auszuweichen, übernimmt PU die Fair-Foul-Entscheidung.
- D Checked Swings: für rechtshändige Batter ist U1, für linkshändige Batter U3 immer zuständig. Der Appeal erfolgt immer zu „offenen“ Seite – auch wenn U1 oder U3 im Infield stehen.
- E Base-Berührungen und Tag-Ups
- 1 Allgemein gilt, dass jeder Schiedsrichter die Base übernimmt, an der er postiert ist.
  - 2 Geht ein Schiedsrichter ins Outfield, sind die beiden verbleibenden Schiedsrichter jeweils für ihre ursprüngliche Base und die Base zuständig, die im Uhrzeigersinn daneben liegt. Wenn U3 nicht an der Foul Line steht oder von dort in Outfield läuft, beobachtet PU ein Tag Up an 3rd.
- F Häufige Fehlerquelle: Nur Runner auf 3rd und Fly Ball ins Outfield. U3 muss den geschlagenen Ball oder BR nach 2nd übernehmen. Es ist ein Fehler, wenn U3 stehen bleibt.
- G Der Plate Umpire unterstützt – wenn möglich (kein Spielzug an HP) – Entscheidungen vor 1st, wenn es zu einem Swipe Tag kommt. Tag Plays an einem BR übernimmt PU bis zum Beginn der 3-Foot-Line, danach ist U1 zuständig.
- H Wenn U1 mit einem R1 an der Foul Line steht und ein Steal möglich ist, sollte U1 näher an 1st stehen – in Set-Position mit dem Oberkörper zum Pitcher gerichtet (nicht Richtung HP).
- I Es wird zu kleineren oder größeren Fehler kommen. Der Erfolg des Schiedsrichter-Teams wird davon abhängen, wie diese Fehler begrenzt und durch schnelle Reaktionsbereitschaft abgefangen werden.

*Viel Spaß und Erfolg!*

## 4. Literatur-Verzeichnis

Folgende Quellen werden für die Vertiefung der Mechanics empfohlen.

Baseball Umpires' Guidebook - Volume I (Proper Positioning)

*Mark R. Ambrosius, 1993, Referee Enterprises Inc., 3. Auflage 01/1996*

Baseball Umpires' Guidebook - Volume II (Communications & Mechanics)

*Mark R. Ambrosius, 1995, Referee Enterprises Inc.*

Baseball Umpires' Guidebook - Volume III (Three-man and Four-man Mechanics)

*Scott Ehret, 1996, Referee Enterprises Inc.*

Working the Plate / Working the Bases

*Carl Childress, 2001, Gerry Davis Umpire Education*

Maximizing The Two-Umpire System

*Jim Evan, Dick Nelson, 2008, Jim Evans Academy of Professional Umpiring*

Mechanics For The Four-Umpire System

*Office of the Commissioner of Baseball, 2001, Major League Baseball*

The Virtual Umpire Camp – Version 3.0

*Major League Baseball, Minor League Baseball, Umpire Development*

2 Man Mechanics , 3 Man Mechanics

*WBSC Baseball Division, Gus Rodriguez, 2016*

2-Umpire-System (Version 1.02), 3-Umpire-System (Version 1)

*CEB, Sascha Pammesberger*

